



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 εποχής 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

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	v
ABSTRACT	vi
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ	xi
ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ	xvii
ΑΠΟΔΟΣΗ ΟΡΩΝ	xviii
Εισαγωγή.....	2
1 Βιβλιογραφική ανασκόπηση	3
1.1 Τι είναι το Animation	3
1.1.1 Παραδοσιακό Animation.....	3
1.2 Τι είναι ο σχεδιασμός χαρακτήρων	4
1.2.1 Αρχές σχεδιασμού χαρακτήρων για ταινία.....	4
2 Ειδώλια: 1600 - 1050 ΥΣΤΕΡΗ ΕΠΟΧΗ ΤΟΥ ΧΑΛΚΟΥ ΙΙΙ.....	5
2.1 Θεωρίες συμβολισμού και η χρήση των ειδώλων της εποχής	6
2.2 Εντοπισμός ελλείψεων της τέχνης του Animation στην Κυπριακή Τέχνη.....	7
3 Μεθοδολογία	7
3.1 Σχεδιασμός Χαρακτήρων	9
3.1.1 Κοινό και χώρος	9
3.1.2 Mood board και Brainstorming	10
3.1.2.1 Ανάλυση και σύγκριση των Μουσών από ταινία του Ηρακλή.	16
3.1.3 Χαρακτηριστικά, ιδιορρυθμίες και backstory χαρακτήρων	17
3.1.3.1 Αρτέμης.....	18
3.1.3.2 Ήρα.....	18
3.1.3.3 Δήμητρα	18

3.1.3.4 Αφροδίτη	19
3.1.4 Αρχικά προσχέδια και αρχικά concept drawings ΦΑΣΗ Α'	19
3.1.4.1 Αφροδίτη	22
3.1.4.1 Δήμητρα	25
3.1.4.1 Ήρα.....	27
3.1.4.2 Όλοι οι χαρακτήρες	29
3.1.4.1 Ερωτηματολόγια ΦΑΣΗ Α'	30
3.1.4.2 Αποτελέσματα ερωτηματολογίων ΦΑΣΗ Α'.....	30
3.1.5 Επανασχεδιασμός χαρακτήρων και concept drawings ΦΑΣΗ Β'	32
3.1.5.1 Αρτέμης	33
3.1.5.2 Αφροδίτη	34
3.1.5.3 Δήμητρα.....	35
3.1.5.1 Όλοι οι χαρακτήρες	37
3.1.6 Ερωτηματολόγια ΦΑΣΗ Β'	38
3.1.6.1 Αποτελέσματα ερωτηματολογίων ΦΑΣΗ Β'.....	39
3.2 Model sheet για κάθε χαρακτήρα	40
3.2.1 Character turn-around.....	41
3.2.2 Δυναμικές πόζες κινησιολογίας σώματος	48
3.2.3 Face studies (Μελέτη προσώπου)	56
3.2.4 Detail studies (Μελέτη Λεπτομέρειας).....	59
3.2.5 Χρωματολόγιο του κάθε χαρακτήρα	66
3.2.5.1 Άρτεμις	66
3.2.5.2 Αφροδίτη	67
3.2.5.3 Δήμητρα	68
3.2.5.1 Ήρα.....	68

3.2.6 Solid drawing (σχηματική δομή) και Style sheet	69
3.2.6.1 Άρτεμις	70
3.2.6.2 Αφροδίτη	71
3.2.6.3 Δήμητρα	72
3.2.6.4 Ήρα.....	73
3.2.7 Ενδυμασία	73
3.3 Concept drawings	75
3.3.1 Άρτεμις	76
3.3.2 Αφροδίτη	77
3.3.3 Δήμητρα	78
3.3.4 Ήρα.....	79
3.3.5 Όλοι οι χαρακτήρες	80
3.4 Ερωτηματολόγιο για το Model Sheet.....	80
3.4.1 Αποτελέσματα ερωτηματολογίων για το Model Sheet	81
3.5 Σχεδιασμός κύκλων κίνησης για κάθε χαρακτήρα.....	81
4 Συμπεράσματα.....	87
ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....	87
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	88
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι : Σχεδιασμός επιπλέων στοιχείων για τα concept drawings	90
Το κατοικίδιο και φίλος του χαρακτήρα Άρτεμις	90
Επιπλέον αντικείμενα που εμφανίζονται στα concept drawings	92
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ : Ερωτηματολόγιο ΦΑΣΗ Α΄	93
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙΙ : Ερωτηματολόγιο ΦΑΣΗ Β΄.....	120

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ IV : Παραπομπές για το Model	
Sheet	141
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ V : Ερωτηματολόγιο για το Model	
Sheet	146
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ VI : Προσχεδιασμός και έρευνα για τους κύκλους κίνησης	154

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

Διάγραμμα 1: Κυπριακά ειδώλια στο μουσείο THE MET στην Νέα Υόρκη

Διάγραμμα 2: Γενικό moodboard για τους χαρακτήρες

Διάγραμμα 3: MoodBoard και Brainstorming για τον χαρακτήρα: Άρτεμις.

Διάγραμμα 4: MoodBoard και Brainstorming για τον χαρακτήρα: Αφροδίτη

Διάγραμμα 5: MoodBoard και Brainstorming για τον χαρακτήρα: Δήμητρα.

Διάγραμμα 6: MoodBoard και Brainstorming για τον χαρακτήρα: Ήρα.

Διάγραμμα 7: Παραπομπές από την τέχνη του Ηρακλή, για τις μούσες
(characterdesignreferences.com)

Διάγραμμα 8: Προσχέδια για την τελική εμφάνιση του χαρακτήρα Άρτεμις

Διάγραμμα 9: Άρτεμις: Προσχέδια για τα χρώματα και το style sheet

Διάγραμμα 10: Άρτεμις: Προσχέδια για τα concept drawings

Διάγραμμα 11: Προσχέδια για την τελική εμφάνιση του χαρακτήρα Αφροδίτη

Διάγραμμα 12: Προσχέδια για την τελική εμφάνιση του χαρακτήρα Αφροδίτη

Διάγραμμα 13: Αφροδίτη: Προσχέδια για τα χρώματα και το style sheet

Διάγραμμα 14: Αφροδίτη: Προσχέδια για τα concept drawings

Διάγραμμα 15: Προσχέδια για την τελική εμφάνιση του χαρακτήρα Δήμητρα

Διάγραμμα 16: Δήμητρα: Προσχέδια για τα χρώματα και το style sheet

Διάγραμμα 17: Δήμητρα: Προσχέδια για τα concept drawings

Διάγραμμα 18: Προσχέδια για την τελική εμφάνιση του χαρακτήρα Ήρα

Διάγραμμα 19: Ήρα: Προσχέδια για τα χρώματα και το style sheet

Διάγραμμα 20: Ήρα: Προσχέδια για τα concept drawings

Διάγραμμα 21: Όλοι οι χαρακτήρες

Διάγραμμα 22: Άρτεμις: Επανασχεδιασμένο concept drawing για την ΦΑΣΗ Β' και τελική εμφάνιση του χαρακτήρα

Διάγραμμα 23: Αφροδίτη: Επανασχεδιασμένο concept drawing για την ΦΑΣΗ Β' και τελική εμφάνιση του χαρακτήρα

Διάγραμμα 24: Δήμητρα: Επανασχεδιασμένο concept drawing για την ΦΑΣΗ Β' και τελική εμφάνιση του χαρακτήρα

Διάγραμμα 25: Ήρα: Επανασχεδιασμένο concept drawing για την ΦΑΣΗ Β' και τελική εμφάνιση του χαρακτήρα

Διάγραμμα 26: Όλοι: Επανασχεδιασμένο concept drawing για την ΦΑΣΗ Β' και τελική και γραμμική εμφάνιση των χαρακτήρων

Διάγραμμα 27: Παράδειγμα turnaround τριών σημείων, από το βιβλίο του Tillman (2011)

Διάγραμμα 28: Παράδειγμα turnaround τριών σημείων "T", από το βιβλίο του Tillman (2011)

Διάγραμμα 29: Άρτεμις: five-point turnaround

Διάγραμμα 30: Άρτεμις: Επιπρόσθετες κλίσεις Turn-around

Διάγραμμα 31: Αφροδίτη: five-point turnaround

Διάγραμμα 32: Αφροδίτη: Επιπρόσθετες κλίσεις Turn-around

Διάγραμμα 33: Δήμητρα: five-point turnaround

Διάγραμμα 34: Δήμητρα: Επιπρόσθετες κλίσεις Turn-around

Διάγραμμα 35: Ήρα: five-point turnaround

Διάγραμμα 36: Ήρα: Επιπρόσθετες κλίσεις Turn-around

Διάγραμμα 37: Άρτεμις: Διαλογισμός

Διάγραμμα 38: Άρτεμις: Συγκέντρωση

Διάγραμμα 39: Άρτεμις: Τοξοβολία

- Διάγραμμα 40: Άρτεμις: Προετοιμασία τόξου
- Διάγραμμα 41: Άρτεμις: Στόχος στο κυνήγι
- Διάγραμμα 42: Αφροδίτη: Αφηρημένη
- Διάγραμμα 43: Αφροδίτη: Παίζει με το νερό
- Διάγραμμα 44: Αφροδίτη: Τέντωμα
- Διάγραμμα 45: Δήμητρα: Μαζεύει κλαδιά/ φύλλα
- Διάγραμμα 46: Δήμητρα: Σκάβει
- Διάγραμμα 47: Δήμητρα: Φυτεύει
- Διάγραμμα 48: Ήρα: Πλένει ένα παιδί
- Διάγραμμα 49: Ήρα: Ταΐζει ένα παιδί
- Διάγραμμα 50: Ήρα: Κοιμίζει ένα παιδί
- Διάγραμμα 51: Άρτεμις: Ουδέτερη, λυπημένη, κλαμένη, θυμωμένη, έκπληκτη και χαρούμενη έκφραση
- Διάγραμμα 52: Αφροδίτη: Κλαμένη, θυμωμένη, χαμογελαστή, χαρούμενη, ουδέτερη, και αφηρημένη έκφραση
- Διάγραμμα 53: Δήμητρα: Ουδέτερη, έκπληκτη, φοβισμένη, χαρούμενη και θυμωμένη έκφραση
- Διάγραμμα 54: Ήρα: Χαρούμενη, κουρασμένη, έκπληκτη, ουδέτερη, θυμωμένη και λυπημένη έκφραση
- Διάγραμμα 55: Άρτεμις: Σχέση χεριού και βέλους
- Διάγραμμα 56: Άρτεμις: Πόδια
- Διάγραμμα 57: Άρτεμις: Το καπέλο της
- Διάγραμμα 58: Αφροδίτη: Πόδια
- Διάγραμμα 59: Αφροδίτη: Χέρια
- Διάγραμμα 60: Αφροδίτη: Σκουλαρίκια

Διάγραμμα 61: Δήμητρα: Χέρια

Διάγραμμα 62: Δήμητρα: Πόδια

Διάγραμμα 63: Δήμητρα: Βλάστηση γύρω και μέσα από τα αυτιά

Διάγραμμα 64: Ήρα: Χέρια

Διάγραμμα 65: Ήρα: Πόδια

Διάγραμμα 66: Ήρα: Αξεσουάρ

Διάγραμμα 67: Εικόνα από το βιβλίο του Tillman, (2011)

Διάγραμμα 68: Χρωματολογιο της Άρτεμις

Διάγραμμα 69: Χρωματολόγιο της Αφροδίτης

Διάγραμμα 70: Χρωματολόγιο της Δήμητρας

Διάγραμμα 71: Χρωματολόγιο της Ήρας

Διάγραμμα 72: Άρτεμις: Style sheet

Διάγραμμα 73: Άρτεμις: Solid drawing

Διάγραμμα 74: Αφροδίτη: Style sheet

Διάγραμμα 75: Αφροδίτη: Solid drawing

Διάγραμμα 76: Δήμητρα: Style sheet

Διάγραμμα 77: Δήμητρα: Solid drawing

Διάγραμμα 78: Ήρα: Style sheet

Διάγραμμα 79: Ήρα: Solid drawing

Διάγραμμα 80: Άρτεμις: Ενδυμασία

Διάγραμμα 81: Αφροδίτη: Ενδυμασία

Διάγραμμα 82: Δήμητρα: Ενδυμασία

Διάγραμμα 83: Ήρα: Ενδυμασία

Διάγραμμα 84: Η Άρτεμις κυνηγά ένα αγρινό, παρέα με το κατοικίδιο της (αναφορά και ερέυνα για το κατοικίδιο στο παράρτημα 1)

Διάγραμμα 85: Η Άρτεμις κατασκευάζει ένα τόξο δίπλα από το Μεσαιωνικό γεφύρι του Τζιελεφού

Διάγραμμα 86: Η Αφροδίτη στο Το Φαράγγι του Άβακα

Διάγραμμα 87: Σκηνή εμπνευσμένη από τον πίνακα του Sandro Botticelli: *The Birth of Venus*

Διάγραμμα 88: Η Δήμητρα πέφτει επάνω στην καλλιέργεια της στο Τρόδος

Διάγραμμα 89: Η Δήμητρα καλλιεργεί δίπλα από θάλασσα

Διάγραμμα 90: Η Ήρα φροντίζει τα παιδιά των άλλων μπροστά από οικοδομές του Μυκηναϊκού πολιτισμού

Διάγραμμα 91: Η Ήρα στον καταρράκτη του Μιλλομέρη πλένει ένα νεογέννητο

Διάγραμμα 92: Οι χαρακτήρες συνυπάρχουν στην Αγία Παρασκευή

Διάγραμμα 93: Animation: Η Άρτεμις κάνει διαλογισμό στην θεά της

Διάγραμμα 94: Η Άρτεμις κάνει τοξοβολία

Διάγραμμα 95: Η Αφροδίτη κάνει τεντώματα

Διάγραμμα 96: Η Αφροδίτη παίζει με το νερό

Διάγραμμα 97: Η Δήμητρα πετάει χόρτα

Διάγραμμα 98: Η Δήμητρα σκάβει

Διάγραμμα 99: Η Ήρα ταΐζει βρέφος

Διάγραμμα 100: Η Ήρα περπατάει

Διάγραμμα 101: Moodboard, Έρευνα και Σχεδιασμός επιπλέον χαρακτήρα (side kit) της Άρτεμις

Διάγραμμα 102: Κανάτα: περίπου (1600-περίπου 1200 π.Χ.) εμφανίζεται σε concept drawing με την Αφροδίτη

Διάγραμμα 103: Αιχμή του δόρατος: (περίπου 1200-περίπου 1100 π.Χ.) εμφανίζεται σε concept drawing με την Άρτεμις

Διάγραμμα 104: CNN, See African tribe hunt for breakfast

Διάγραμμα 105: Knowledge Is Meant to Be Shared: Cherokee National Treasure Noel Grayson

Διάγραμμα 106: Cherokee Traditions: Bows & Arrows

Διάγραμμα 107: Μεσαιωνικό γεφύρι του Τζιελεφού (παραπομπή για το περιβάλλον που σχεδιαστικέ στο Διάγραμμα 85)

Διάγραμμα 108: Το Φαράγγι του Άβακα (παραπομπή για το περιβάλλον που σχεδιαστικέ στο Διάγραμμα 86)

Διάγραμμα 109: Πίνακας του Sandro Botticelli: *The Birth of Venus* (παραπομπή για τον σχεδιασμό στο Διάγραμμα 87)

Διάγραμμα 110: Οικοδομές του Μυκηναϊκού πολιτισμού (παραπομπή για τον σχεδιασμό στο Διάγραμμα 90)

Διάγραμμα 111: Καταρράκτης του Μιλλομέρη (παραπομπή για τον σχεδιασμό στο Διάγραμμα 91)

Διάγραμμα 112: Αγία Παρασκευή (παραπομπή για τον σχεδιασμό στο Διάγραμμα 92)

Διάγραμμα 113: Lukostrel'ba pre radost' 3D ARCHERY - Bogensport Hohenau Parcours

Διάγραμμα 114: BattaBox 3D ARCHERY - Shocking Ways Nigerian Mothers Feed their Babies

ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ

κ.λπ.:	και τα λοιπά
κ.α.	Και άλλα
π.Χ.:	προ Χριστού
THE MET	The Metropolitan Museum of Art

ΑΠΟΔΟΣΗ ΟΡΩΝ

Brainstorming	Ιδεοθύελλα
Moodboard	Πίνακας διάθεσης
Concept drawings	Εννοιολογικά σχέδια σε σεναριακό πλαίσιο
Model sheet	Μοντέλο φύλλου (Μελέτη χαρακτήρων)
Animation	Κινούμενα σχέδια
Character turn-around	Περιστροφή χαρακτήρα
Movements	Δυναμικές πόζες κινησιολογίας σώματος
Face studies	Σύνολο των εξατομικευμένων εκφράσεων του προσώπου
Solid drawing	Σχηματική δομή
Animation cycles	Κύκλοι κίνησης

Εισαγωγή

Η παρούσα έρευνα στοχεύει στην ανάπτυξη πέντε χαρακτήρων για μία υποθετική ταινία ντοκιμαντέρ animation με θέμα την Ύστερη εποχή του Χαλκού. Μετέπειτα θα αξιολογηθούν τα διάφορα κομμάτια του έργου σε ερωτηματολόγια, με στόχο την βελτίωση τους όσο το δυνατόν περισσότερο. Σε τελευταίο στάδιο θα δημιουργηθούν κύκλοι κίνησης για κάθε χαρακτήρα που θα παρουσιάζουν την κινησιολογία του στις πιο χαρακτηριστικές της εκφάνσεις. Ο σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η αξιοποίηση έργων τέχνης της Κύπρου, από τον πολιτισμό της, με ένα μη στερεοτυπικό και συνηθισμένο τρόπο, και να εξερευνήσει τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να αξιοποιηθούν στοιχεία του πολιτισμού της Κύπρου στον κόσμο του animation. Απώτερος στόχος είναι, στο μέλλον, αυτή η μελέτη και οι χαρακτήρες που θα αναπτυχθούν μέσα από αυτή, να αξιοποιηθούν για μια ταινία.

1 Βιβλιογραφική ανασκόπηση

1.1 Τι είναι το Animation

Ο Pikkon, (2010) ορίζει το animation ως την ταχεία παρουσίαση ακίνητων διαδοχικών εικόνων με τρόπο που να δημιουργείται ψευδαίσθηση της κίνησης στο μυαλό των θεατών. Στο animation η κίνηση είναι προϊόν ψευδαίσθησης που αφορά την αντίληψη του θεατή και όχι πραγματική κίνηση. Το ανθρώπινο μάτι είναι ικανό να διατηρήσει μια μεταγενέστερη εικόνα για ένα κλάσμα του δευτερολέπτου, γεγονός που επιτρέπει την αντίληψη της κίνησης αν μια ακολουθία ελαφρώς διαφορετικών εικόνων προβάλλεται με συγκεκριμένο ρυθμό.

1.1.1 Παραδοσιακό Animation

Ο Williams (2009), αναφέρει πως όλα ξεκίνησαν 35,000 χρόνια πριν, όταν ο άνθρωπος αναπαριστούσε ζώα σε τοίχους σπηλαίων. Σε κάποιες από αυτές τις αναπαραστάσεις, βλέπουμε ζώα με τέσσερα ζευγάρια ποδιών που υπαινίσσονται αίσθηση της κίνησης. Στα επόμενα χρόνια, οι Αρχαίοι Έλληνες διακοσμούσαν βάζα και οικοδομές με πιο γνωστό παράδειγμα τον Παρθενώνα) με διαδοχικές μορφές στάσεων του σώματος, ζώων και ανθρώπων δημιουργώντας την εντύπωση της κίνησης. (Bendazzi, 2016)

Η πρώτη όμως απόπειρα να προβληθούν οι στατικές εικόνες επάνω σε τοίχο ήταν το 1600, με την προβολή με τεχνική "Magic Lantern" πρώτη φορά από τον Christiaan Huygens. Επεξηγηματικά, εγκαινιάζει την δυνατότητα προβολής εικόνας και εξερευνά την διάσταση του θεάματος στο οποίο μπορεί να αξιοποιηθεί αυτή η προβολή. (The Magic Lanterns Society: *About Magic Lanterns*)

Επίσης, υπάρχει το στοιχείο του σχεδίου το οποίο προβάλλεται. Τέλος, σύμφωνα με τον Williams (2009) η τεχνική του animation που δημιουργείται καρέ προς καρέ (frame by frame) χρησιμοποιείται για πρώτη φορά από τον James Stuart Blackton, το 1906 με την ταινία: *Humorous Phases of Funny Faces*(1906).

1.2 Τι είναι ο σχεδιασμός χαρακτήρων

Ο σχεδιασμός χαρακτήρων είναι η διαδικασία δημιουργίας χαρακτήρων για ταινίες κινουμένων σχεδίων, τηλεόραση, κόμικς, εκδόσεις και παιχνίδια. Ένας χαρακτήρας εννοιολογικά είναι μια συλλογή με χαρακτηριστικά της προσωπικότητας, συμπεριφορών και φυσικών χαρακτηριστικών. Επίσης, ο σχεδιαστής σκισάρει τον χαρακτήρα ή χρησιμοποιεί λογισμικό σχεδιασμού για να τον ζωντανέψει είτε στην οθόνη, είτε σε έντυπη μορφή, ή ως φυσικό αντικείμενο. (Coursera, 2023)

Η ταινία *Gertie the Dinosaur* (1914) του Winsor McCay θεωρείται το πρώτο παράδειγμα κινούμενου σχεδίου χαρακτήρων. (Williams, 2009).

1.2.1 Αρχές σχεδιασμού χαρακτήρων για ταινία

O Tillman, (2011) προτείνει στο βιβλίο του, πέντε αρχές για να επιτευχθεί ο σχεδιασμός χαρακτήρων. Με βάση αυτόν, η πρώτη αρχή για τον σχεδιασμό χαρακτήρων είναι τα αρχέτυπα. Τα αρχέτυπα αντιπροσωπεύουν τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας του χαρακτήρα με τα οποία ταυτιζόμαστε ως άνθρωποι (πχ. ο ήρωας, ο κακός, ο αθώος κ.α.). Υπάρχουν πολλά διαφορετικά αρχέτυπα, αλλά υπάρχουν μερικοί κοινοί τύποι που επαναλαμβάνονται σε όλους τους τύπους ιστοριών και χρειάζονται για να προωθηθεί μια ιστορία.

Η ιστορία είναι η δεύτερη αρχή στον σχεδιασμό χαρακτήρων αναφέρει ο Tillman, (2011). Η ιστορία καθορίζει τις λεπτομέρειες του σχεδιασμού και του στυλ. Αν ο σχεδιαστής αποφύγει να καταγράψει την ιστορία του χαρακτήρα από την αρχή, αναγκάζεται να διορθώνει συνεχώς τον σχεδιασμό του χαρακτήρα ανάλογα με τις μετατροπές που γίνονται στην ιστορία του χαρακτήρα.

Η τρίτη αρχή είναι η πρωτοτυπία της ιστορίας. Η πρωτοτυπία και η αυθεντικότητα είναι στοιχεία της ιστορίας που μπορούν να καθοριστούν και από τις δικές μας προσωπικές εμπειρίες και βιώματα. Αυτό είναι το στοιχείο που επιτυγχάνει είναι να κάνει το θεατή/αναγνώστη να ταυτιστεί με τον χαρακτήρα.

Στην τέταρτη αρχή γίνεται αναφορά στα βασικά σχήματα (κύκλος, τετράγωνο, ορθογώνιο κτλ.) που χρησιμοποιούνται ως βάση για την μορφοποίηση του χαρακτήρα. Τα σχήματα είναι μέσα και εργαλεία για την απεικόνιση της σιλουέτας και της λειτουργικότητας του σώματος του χαρακτήρα.

Τέλος, η πέμπτη αρχή υποστηρίζει ότι η χρήση παραπομπών σε παραδείγματα από εικόνες, περιγραφές βίντεο (κ.ά.) είναι σημαντική κατά την διάρκεια του σχεδιασμού. Η χρήση αυτών των παραδειγμάτων, προφανώς, πρέπει να γίνεται με στόχο την έμπνευση και όχι την αντιγραφή. (Tillman, 2011)

2 Ειδώλια: 1600 - 1050 ΎΣΤΕΡΗ ΕΠΟΧΗ ΤΟΥ ΧΑΛΚΟΥ ΙΙΙ

Οι χαρακτήρες που θα δημιουργηθούν, θα είναι βασισμένοι σε αρχαία ειδώλια της Κυπριακής προϊστορίας, συγκεκριμένα σε τέσσερα ειδώλια που κατατάσσονται στην Ύστερη εποχή του χαλκού ΙΙΙ 1600 – 1050 π.Χ., και για το καθένα έχουν βρεθεί πολλαπλά αντίγραφα.



Διάγραμμα 1: Κυπριακά ειδώλια στο μουσείο THE MET στην Νέα Υόρκη.

Τα συγκεκριμένα ειδώλια προέρχονται από τάφο της Αγίας Παρασκευής στη Λευκωσία και η εμφάνιση τους χαρακτηρίζεται κυρίως από όρθια γυμνά γυναικεία σώματα (βλ. Διάγραμμα 1). Αναλυτικά, τα χέρια τους είναι λυγισμένα και ακουμπούν είτε πάνω σε πλευρές του σώματος ή στο στομάχι κάτω από το στήθος. Κάποια κρατούν ένα βρέφος. Επιπλέον, αρκετά έχουν πρόσωπο που μοιάζει με πουλί και μεγάλη μύτη. Ορισμένα από αυτά έχουν μεγάλα τρυπητά αυτιά με το ηβικό τρίγωνο και τα στήθη να είναι έντονα. Επιπρόσθετα, αυτός ο τύπος ειδωλίου μπορεί να είναι συριακής προέλευσης ο οποίος υιοθετήθηκε στην Κύπρο, όπου και δημιουργήθηκαν διάφορες παραλλαγές του. Τέλος, το μαύρο και το καφέ χρώμα εφαρμόζεται γύρω από το λαιμό, στο κεφάλι και στην ηβική περιοχή, και αναπαριστά τα μαλλιά. (Karageorghis, Merker & Mertens, 2016)

2.1 Θεωρίες συμβολισμού και η χρήση των ειδώλων της εποχής

Όπως προανέφερα, για τον σχεδιασμό του κάθε χαρακτήρα είναι απαραίτητη η αρχή της καταγραφής της ιστορίας του κάθε χαρακτήρα η οποία χρησιμοποιείται ως πλαίσιο για τον σχεδιασμό στο μετέπειτα στάδιο. Για να επιτευχθεί αυτό, η ερευνητική επικεντρώθηκε, σε ένα υποερώτημα: Ποιες είναι οι θεωρίες για τον συμβολισμό και τη χρήση των ειδωλίων αυτών την εποχή που δημιουργήθηκαν; Με βάση την έρευνα μου, έχουν προταθεί τουλάχιστον τρεις από τους ερευνητές.

Η πρώτη προτείνει ότι τα ειδώλια αυτά δεν αναπαριστούν θεότητες, αλλά συμβολίζουν την αναγέννηση και την γονιμότητα (Karageorghis, Merker & Mertens, 2016). Με βάση όμως την Δρ Ζακλίν Καραγιώργη (2005) εκτός από τους συμβολισμούς που αναφέρθηκαν πιο πάνω, τα ειδώλια συσχετίζονται με την απεικόνιση της θεάς Αφροδίτης και δείχνουν την εξέλιξη της εικόνας και της ταυτότητας της θεάς μέσα στις χιλιετίες.

Τέλος, μια άλλη θεωρία είναι ότι οι καφέ και μαύρες γραμμές πάνω στο ηβικό τρίγωνο έχουν συγκεκριμένες κλίσεις φοράς, οι οποίες έχουν μεταφραστεί για αστρονομικές παρατηρήσεις. Οι γωνίες των γραμμών αντιστοιχούν ακριβώς σε αστρονομικά φαινόμενα, όπως η πρόβλεψη των εκλείψεων, οι κύκλοι της Σελήνης και η μέτρηση του χρόνου. (Gillan, J, 2013)

2.2 Εντοπισμός ελλείψεων της τέχνης του Animation στην Κυπριακή Τέχνη.

Μέχρι τώρα η κυπριακή παραγωγή animation δεν έχει ασχοληθεί με τη δημιουργία χαρακτήρων που να αφορούν την κυπριακή προϊστορία. Πολύ γενικά για το animation στην Κύπρο, είναι ότι εμφανίζεται για πρώτη φορά από τον Άντη Ιωαννίδη, γραφίστα και ζωγράφο, με την δημιουργία μεταξύ άλλων πολλά μουσικά βίντεο και το πρώτο τηλεοπτικό σήμα του δελτίου ειδήσεων του ΡΙΚ το 1968. Μετά από αυτόν ακολούθησε ο Κύρος Ρωσσίδης, θεατρικός παραγωγός, σκηνοθέτης και ζωγράφος με την ταινία animation "Τα Παιδιά του Πειραιά", για την αποφοίτηση του από το Royal College of Art το 1972-73, (Ζήρα & Τσαγγάρης 2021).

Μέχρι εκείνη την εποχή δεν υπάρχουν περιπτώσεις Κυπρίων καλλιτεχνών που να αξιοποιούν την κινούμενη εικόνα, σε αντίθεση με την Ελλάδα και το εξωτερικό, και ιδιότερα τον σχεδιασμό χαρακτήρα για ταινία.

3 Μεθοδολογία

Θα ακολουθηθεί η μεθοδολογία προετοιμασίας και σχεδιασμού χαρακτήρων βάσει της διαδικασίας που ακολουθείται στη βιομηχανία του κινηματογράφου animation.

Συγκεκριμένα, θα ακολουθηθούν τα εξής βήματα για την υλοποίηση της εργασίας:

1. Μελέτη της ιστορίας της Κύπρου για την κατανόηση των ανθρώπων και της ζωής εκείνης της εποχής. Συγκεκριμένα, είναι σημαντική η οπτική απεικόνιση των χαρακτήρων με βάση τα χαρακτηριστικά εκείνης της εποχής, άλλα και πως οι άνθρωποι ντύνονταν, τι εργαλεία χρησιμοποιούσαν κ.α
2. Στην συνέχεια θα ακολουθήσει η μελέτη της βιβλιογραφίας που αφορά τις αρχές του animation και τον σχεδιασμό χαρακτήρων. Αυτές θα είναι οι πηγές, που αποτελούν εργαλείο ώστε οι στατικές μορφές των ειδωλίων που θα ξανασχεδιαστούν με μοντέρνο τρόπο να πάρουν κίνηση και να αποτελέσουν μια οικογένεια χαρακτήρων.

3. Καθορίζεται το κοινό (βάσει κυρίως ηλικιακού πλαισίου και τομέα ενδιαφερόντων) στο οποίο απευθύνονται οι χαρακτήρες και το πλαίσιο των υποθετικών σεναρίων στα οποία θα μπορούσαν να παρουσιαστούν

4. Ο προκαταρκτικός σχεδιασμός των χαρακτήρων θα παρουσιαστεί σε κοινό (test audience) το οποίο θα απαντήσει σε 2 φάσεων ερωτηματολόγια για την εμφάνιση των χαρακτήρων. Το ερωτηματολόγιο αυτό θα βοηθήσει στη συλλογή στοιχείων για την βελτίωση του έργου.

5. Με την υλοποίηση του έργου, ένα από τα model sheets θα παρουσιαστεί εκ νέου σε κοινό (test audience) υπό τη μορφή ερωτηματολογίου. Το κοινό θα αποτελείται από επαγγελματίες και φοιτητές του χώρου, με σκοπό τη συλλογή εκ νέου στοιχείων που αφορούν ενδεχόμενες ελλείψεις των χαρακτήρων.

Αναλυτικά, τα παραδοτέα που αφορούν το πρώτο στάδιο είναι ο σχεδιασμός του moodboard και brainstorming για τον κάθε χαρακτήρα και, ακολούθως, τα αρχικά προσχέδια / concept drawings για κάθε χαρακτήρα.

Στη συνέχεια, ακολουθούν κείμενα για κάθε χαρακτήρα όπου να παρουσιάζεται η προσωπικότητα, η προσωπική ιστορία (backstory), οι ιδιορρυθμίες και όλα τα στοιχεία της προσωπικότητας που καλείται να αναδεικνύει ο σχεδιασμός του χαρακτήρα.

Τέλος, κάθε χαρακτήρας θα παρουσιαστεί επαρκώς με ένα πλήρες model sheet, το οποίο θα παρουσιάζει:

- Character turn-around
- Δυναμικές πόζες κινησιολογίας σώματος (Movements)
- Σύνολο των εξατομικευμένων εκφράσεων του προσώπου του (Face studies).
- διευκρινιστικές λεπτομέρειες για συγκεκριμένες κινησιολογικές ιδιομορφίες μερών του σώματος του χαρακτήρα, που να του προσδίδουν ξεχωριστά χαρακτηριστικά. (Detail studies).
- Αναλυτική παρουσίαση της ενδυματολογίας του
- Χρωματολόγιο του χαρακτήρα

- Επεξηγηματικός σχεδιασμός του σχηματική δομή (solid drawing) του χαρακτήρα
- Τελικά concept drawings για κάθε χαρακτήρα που να τον παρουσιάζουν σε συγκεκριμένο σεναριακό πλαίσιο

Τέλος, για κάθε χαρακτήρα θα δημιουργηθούν σύντομοι κύκλοι κίνησης (animation cycles) στους οποίους θα παρουσιάζεται η πιο χαρακτηριστική κινησιολογική ιδιομορφία.

3.1 Σχεδιασμός Χαρακτήρων

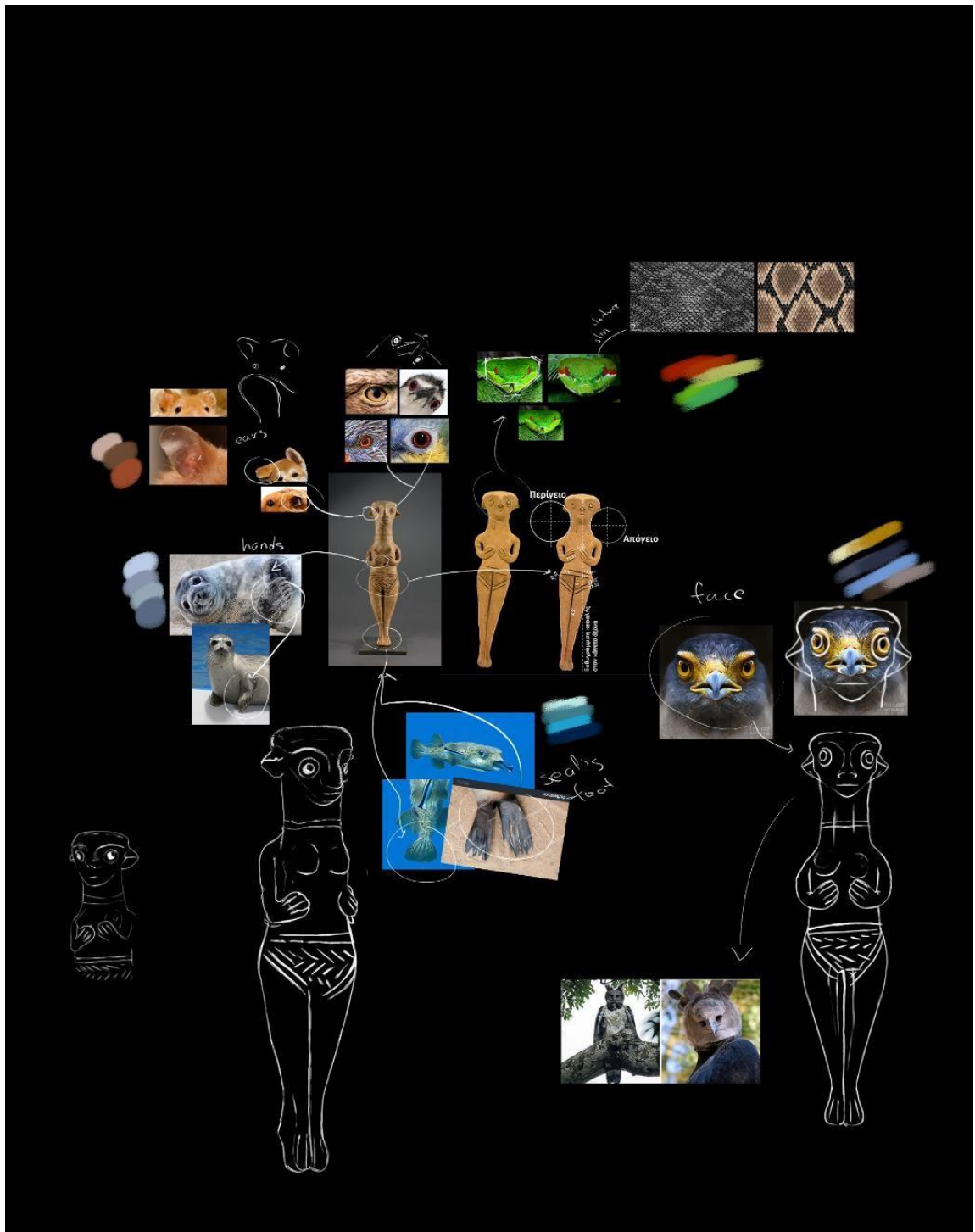
3.1.1 Κοινό και χώρος

Το κοινό στο οποίο απευθύνονται οι χαρακτήρες είναι σε άτομα άνω των 16 ετών και σε άτομα τα οποία έχουν ενδιαφέρον στην ιστορία, ή στα ντοκιμαντέρ, ή στην τέχνη γενικότερα. Το πλαίσιο/χώρο στο οποίο προορίζονται να παρουσιαστούν είναι σε εκπαιδευτικές ταινίες και ντοκιμαντέρ. Για να επιτευχθεί η συσχέτιση με το κοινό μου μέσα από το σχεδιασμό, έχει ληφθεί υπόψη η αρχή της αισθητικής, όπως την αναφέρει ο Bryan Tillman (2011). Ο συγγραφέας δίνει ένα παράδειγμα αισθητικής του σχεδιασμού, για κάθε περίοδο ηλικίας και συγκρίνει τις μικρότερες ηλικίες (κάτω από 9) με τις μεγαλύτερες (9 μέχρι 18). Σημαντικός παράγοντας για διαφοροποίηση της ηλικιακής ομάδας που λαμβάνεται υπόψη κατά τον σχεδιασμό, είναι ο ρεαλισμός και τα χρώματα. Με λίγα λόγια, όταν τα χρώματα που χρησιμοποιούνται είναι βασικά (κόκκινο, κίτρινο, μπλε κτλ.), και ο χαρακτήρας είναι απλοποιημένος με χαριτωμένα χαρακτηριστικά (λιγότερο εχθρικά) σημαίνει ότι απευθύνεται σε παιδιά κάτω των 9. Όταν όμως οι χαρακτήρες σχεδιάζονται πιο κοντά στην πραγματικότητα, με ρεαλισμό και τα χρώματα που χρησιμοποιούνται είναι πιο βαθιά και ασυνήθιστα, τότε ο χαρακτήρας απευθύνεται σε ηλικίες 9 και άνω. Ο λόγος είναι διότι η κάθε ηλικιακή ομάδα θέλει να συσχετίζεται με τον χαρακτήρα της, και να του μοιάζει, ειδικά δεδομένου ότι τα άτομα σε ηλικίες μεταξύ 9 με 13 είναι σε περίοδο εξερεύνησης του κόσμου γύρω τους και είναι περίεργα για τα πάντα. Επιπρόσθετα, τα βασικά χρώματα είναι χρήσιμα για ηλικίες μεταξύ 0-4 κατά τις οποίες τα παιδιά είναι σε περίοδο εκμάθησης των βασικών χρωμάτων. Για τις ηλικίες, 5-9 χρησιμοποιούνται τα δευτερεύοντα και τριτεύοντα χρώματα, για τον ίδιο λόγο.

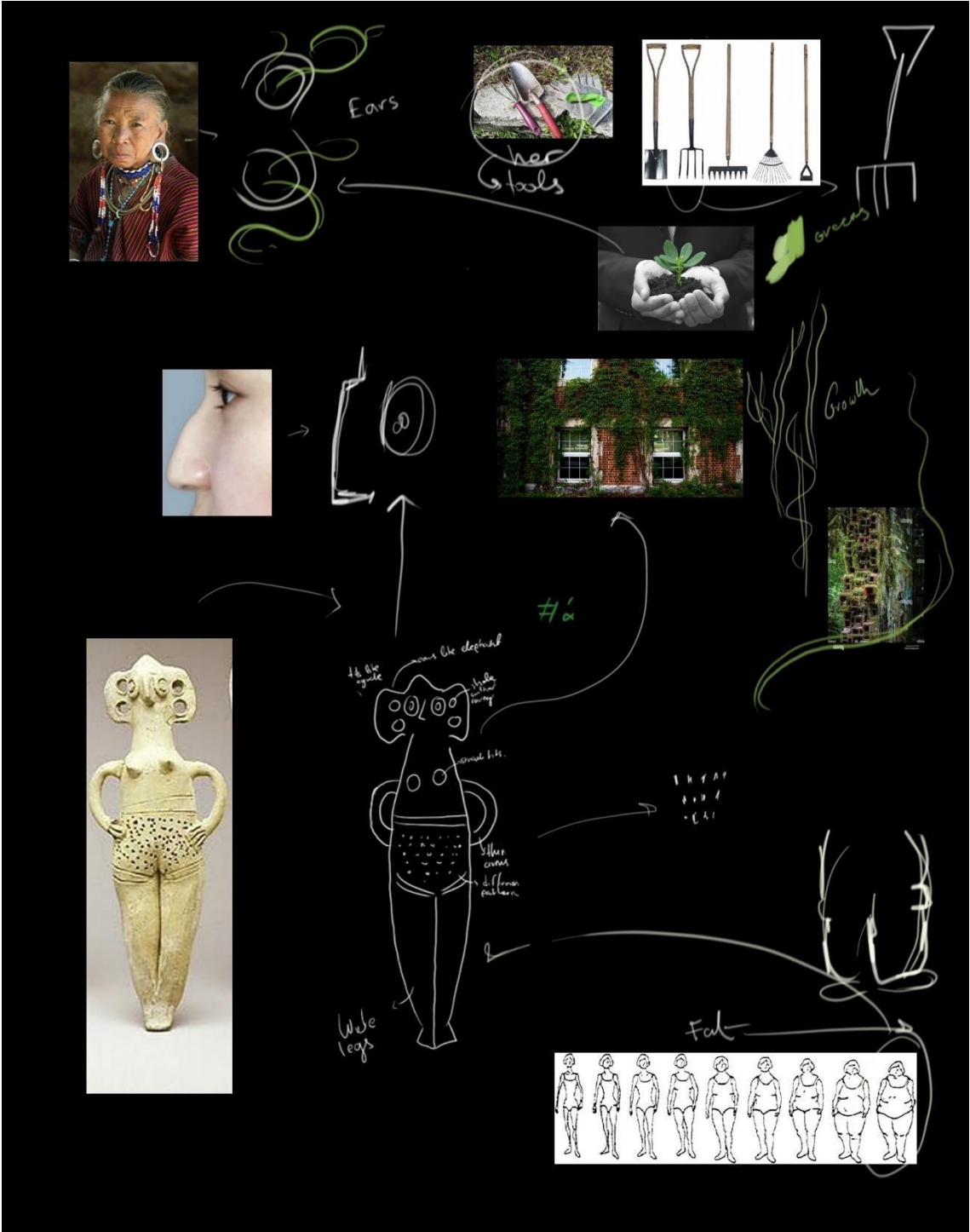
Η ηλικία που έχω επιλέξει, όπως προανέφερα, είναι 16 και άνω διότι οι χαρακτήρες είναι βασισμένοι στη ρεαλιστική εικόνα των ειδωλίων που αναπαριστούν γυμνές γυναίκες, κάτι το οποίο δεν θα προοριζόταν για μικρότερες ηλικίες. Παρόλα αυτά οι χαρακτήρες παραμένουν αρκετά σχηματικοί και απλοί, και στερούνται του ρεαλισμού που θα μπορούσε να θεωρηθεί προκλητικός ή να ενοχλήσει. Δεδομένης όμως μιας γενικότερης συντηρητικότητας που χαρακτηρίζει την κυπριακή κοινωνία, θα προτιμήσουμε σε αυτό το στάδιο να κρατήσουμε τους χαρακτήρες σε ένα κοινό άνω των 16 ετών. Για τον ίδιο λόγο, προβάλλονται σε χώρους όπως το ντοκιμαντέρ ή τα εκπαιδευτικά βίντεο, όπου η απεικόνιση των ειδωλίων εκείνης της εποχής με ρεαλιστικό αλλά και ενδιαφέρον τρόπο είναι απαραίτητη.

3.1.2 Mood board και Brainstorming

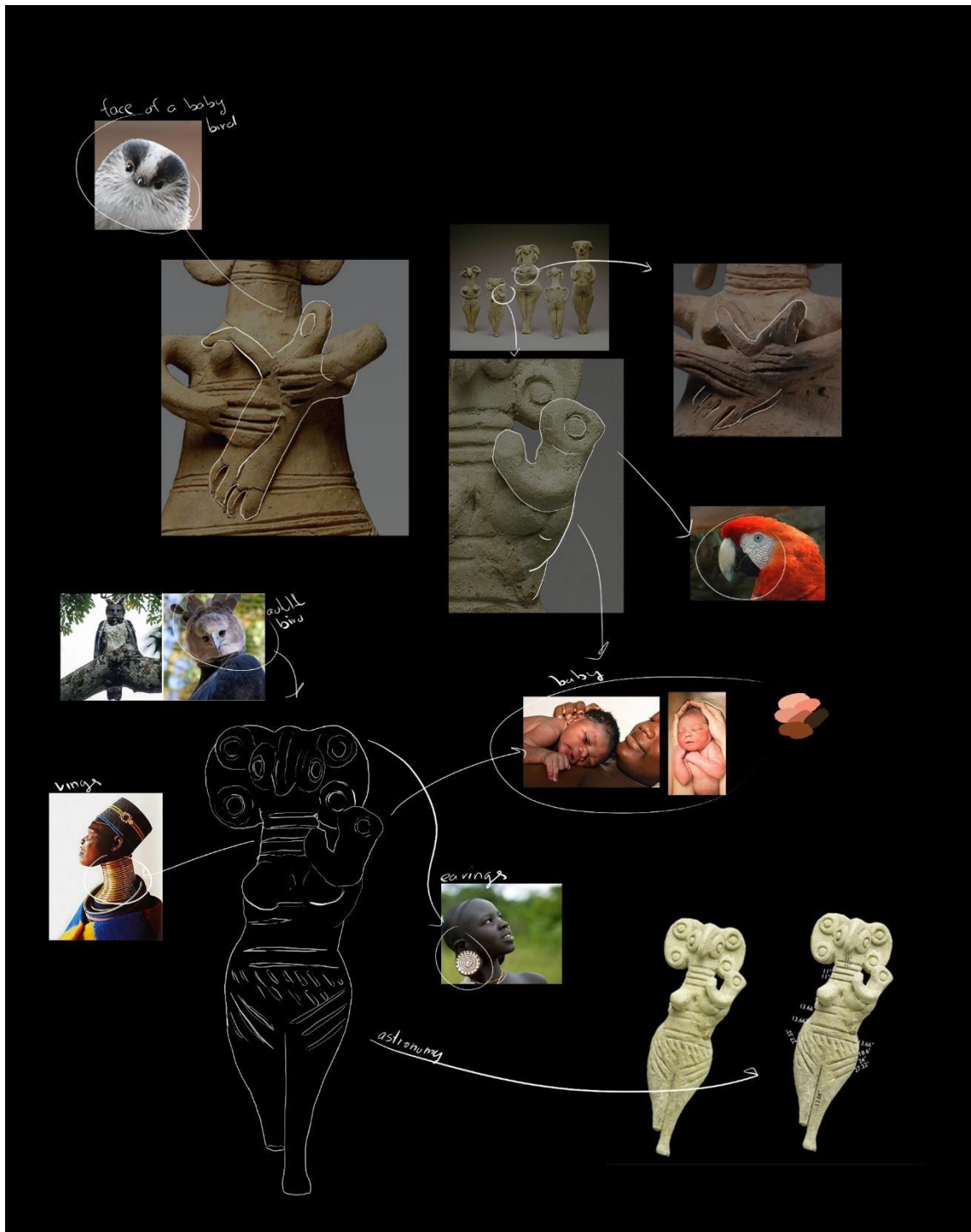
Για αρχή, έχουν συλλεχτεί εικόνες σε ένα γενικό moodboard για όλους τους χαρακτήρες και στην συνέχεια για τον κάθε ένα ξεχωριστά. Οι πληροφορίες της μέχρι τώρα ερευνάς που αφορούσε τα κυπριακά ειδώλια και την προϊστορία δεν ήταν αρκετές ώστε να σχεδιαστεί/ γραφτεί η κάθε λεπτομέρεια (οπτική και γραπτή). Για αυτόν τον λόγο, η ερευνα πήρέ διαφορά παρακλάδια της ιστορίας, του πολιτισμού, της φύσης και των ζώων που αφορούσε γενικά διάφορες χώρες εκτός της Κύπρου.



Διάγραμμα 3: MoodBoard και Brainstorming για τον χαρακτήρα: Άρτεμις.



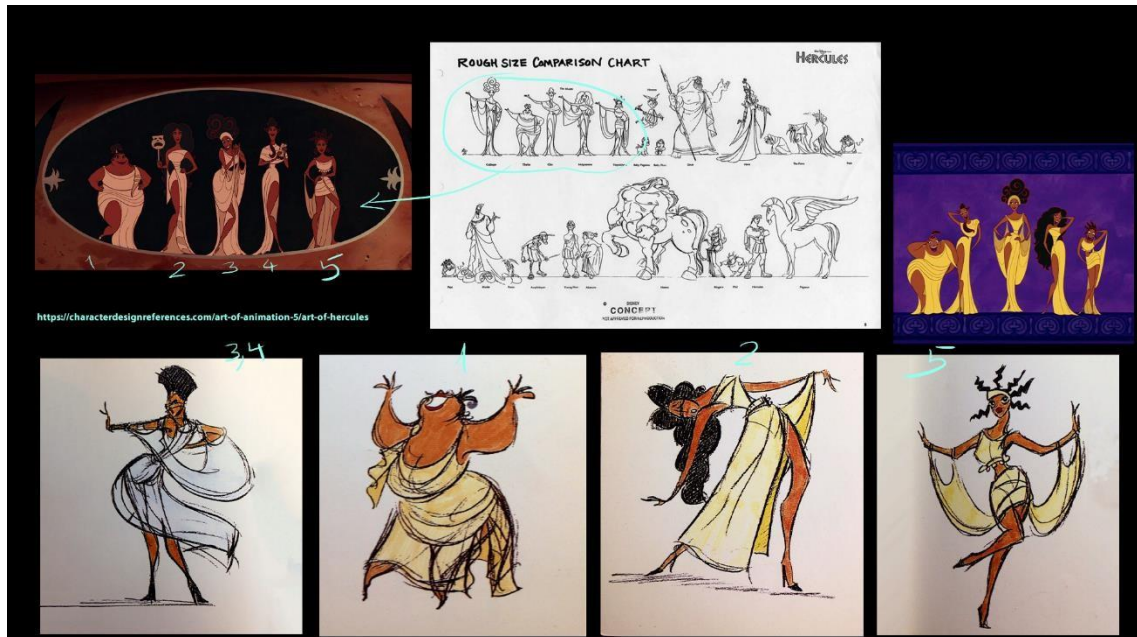
Διάγραμμα 5: MoodBoard και Brainstorming για τον χαρακτήρα: Δήμητρα.



Διάγραμμα 6: MoodBoard και Brainstorming για τον χαρακτήρα: Ήρα.

3.1.2.1 Ανάλυση και σύγκριση των Μουσών από ταινία του Ηρακλή.

Στην ταινία *Ηρακλής* (1997), παραγωγή της Walt Disney Animation Studios, παρουσιάζονται πέντε μούσες, οι οποίες υιοθετούν βασικές αρχές σχεδιασμού χαρακτήρων, και αποτελούν παράδειγμα τους.



Διάγραμμα 7: Παραπομπές από την τέχνη του Ηρακλή, για τις μούσες

Οι μούσες, αποτελούν μια υποοικογένεια χαρακτήρων που παρουσιάζονται στην ταινία του Ηρακλή και μοιάζουν μεταξύ τους, αλλά παράλληλα ξεχωρίζουν μεταξύ τους αφού υιοθετούν διαφορετικά χαρακτηριστικά. Τα κοινά τους χαρακτηριστικά είναι ότι είναι πάντα μαζί, τραγουδούν αρμονικά και είναι όλες μούσες.

Μεταξύ άλλων, η διαφορά τους είναι ότι η κάθε μια αντιπροσωπεύει διαφορετική μούσα της ελληνικής μυθολογίας, και γι' αυτό έχουν διαφορετικά ονόματα και χαρακτήρα. Επιπλέον έχουν διαφορετικό σκοπό και διαφορετική φωνή.

Όσον αφορά την εμφάνιση, το ύψος, το πλάτος, τα ματιά, τα μαλλιά, τα αξεσουάρ, η ενδυμασία και το σχήμα προσώπου είναι οι πρώτες διαφορές που μπορεί κανείς να διαπιστώσει βλέποντας τις σε μια στατική εικόνα και μόνο. Για να σχεδιαστούν οι μούσες σε κίνηση, δεν λήφθηκε μόνο υπόψη το στοιχείο της μυθολογίας αλλά και πραγματικοί

άνθρωποι, συγκεκριμένα τραγουδίστριες που αποτέλεσαν παραπομπή για την κινησιολογία και την φωνή των χαρακτήρων. (Teacup For One, 2020), (Oh My Disney, 2016)

Γενικά, είναι αυτονόητη πρακτική στην βιομηχανία να χρησιμοποιούνται διάφορες πηγές έμπνευσης, ακόμα και φαινομενικά απομακρυσμένες από τον χαρακτήρα, και το οποίο έγινε και στα moodboards των χαρακτήρων αυτής της έρευνας. Επίσης, οι "ξένες" αυτές πηγές που χρησιμοποιώ λειτουργούν και ως τρόπος για την δημιουργία παραλληλισμών στον ίδιο τον χαρακτήρα. Στην περίπτωση των μουσών ο σχεδιασμός των χαρακτήρων δημιουργεί τον παραλληλισμό ανάμεσα στις μούσες της αρχαίας ελληνικής μυθολογίας με τις σύγχρονες τραγουδίστριες της soul κλπ.

3.1.3 Χαρακτηριστικά, ιδιορρυθμίες και backstory χαρακτήρων

Η τεχνική διαφοροποίησης που χρησιμοποιήθηκε για το σχεδιασμό των μουσών στην ταινία του Ηρακλή όπως και σε άλλες ταινίες με οικογένειες χαρακτήρων πχ Minions (2015-22) η The Powerpuff Girls (1998) κ.α., αποτελεί εργαλείο για τον σχεδιασμό των χαρακτήρων που σχεδιάζονται για αυτήν την έρευνα. Ο σχεδιασμός υιοθετεί και αξιοποιεί τις πολλαπλές θεωρίες που προτάθηκαν από τους μελετητές για τον σκοπό για τον οποίο δημιουργήθηκαν τα ειδώλια, (πχ σύμβολα γονιμότητας, αναγέννησης, θεότητας και αστρονομικών ενδείξεων) και τις εντάσσει στην προσωπική ιστορία των χαρακτήρων. Επιπρόσθετα, οι ιδιορρυθμίες τους και τα χαρακτηριστικά τους φέρουν διαφορές, όπως έφεραν και οι μούσες στην ταινία του Ηρακλή. Ο κάθε χαρακτήρας, αντιπροσωπεύει μια θεότητα της ελληνικής μυθολογίας, οι οποίες από μόνες τους έχουν αρκετές διαφορές στον χαρακτήρα. Επίσης, η τελική τους εμφάνιση, όσον αφορά το ύψος, το πλάτος, τα σχήματα του προσώπου κτλ. διαφοροποιούνται στους χαρακτήρες όπως και στην τεχνική που χρησιμοποιείται στην ταινία του Ηρακλή. Τέλος, οι χαρακτήρες έχουν πάρει τα ονόματα τους από τις αρχαίες θεές της ελληνικής μυθολογίας, αλλά οι ιδίες είναι θνητές. Τέλος, προστέθηκαν μικρές λεπτομέρειες οι οποίες εμπνέονται από κουλτούρα της Αφρικής. Αυτό προέκυψε σαν αισθητική επιλογή μέσα από την έρευνα του moodboard. Οι λεπτομέρειες αυτές αφορούν τόσο την οπτική τους εμφάνιση όσο και τις δραστηριότητες κάθε χαρακτήρα. Οι προσωπικές ιστορίες, οι ιδιορρυθμίες και τα χαρακτηριστικά του κάθε

χαρακτήρα, έχουν αξιολογηθεί στο ερωτηματολόγιο ΦΑΣΗ Α. Με βάση την αξιολόγηση αυτή, έχουν γίνει μικρές διορθώσεις. Τα παρακάτω είναι τα διορθωμένα κείμενα:

3.1.3.1 Αρτέμις

Η Άρτεμις περνά τον χρόνο της στην φύση, όπου κυνηγά ζώα, και προσεύχεται συχνά στην θεά από την οποία πήρε το όνομα της, την Άρτεμη. Είναι υπεύθυνη στο να φέρει κρέας στον πληθυσμό, από το κυνήγι. Είναι έντονος χαρακτήρας, εξωστρεφής και φασαριόζα. Επειδή έχει τις ικανότητες να επικοινωνεί με τα ζώα, συνηθίζει να φωνάζει, να μιλά δυνατά, και να κάνει απότομες κινήσεις. Έχει γεννηθεί στην Αγία Παρασκευή, και οι γονείς της έχουν πεθάνει. Η μητέρα της στην γέννηση της και ο πατέρας της στο κυνήγι από ένα άγριο ζώο. Την έχει μεγαλώσει η Ήρα (ο χαρακτήρας της επόμενης ενότητας).

3.1.3.2 Ήρα

Πήρε το όνομα της από την θεά Ήρα, τη θεά του γάμου και της γονιμότητας. Η Ήρα έχει το καθήκον να καθορίζει και να προγραμματίζει τη ροή των δραστηριοτήτων των άλλων χαρακτήρων. Είναι η πιο μεγάλη σε ηλικία, γι' αυτό όλοι την σέβονται άλλα και την φοβούνται. Η Ήρα έχει αυτά τα χαρακτηριστικά από την μητριαρχική οικογένεια που την μεγάλωσε. Μεγάλωνε την αδελφή της την Δήμητρα (ο χαρακτήρας στην επόμενη ενότητα) και ανέλαβε την ευθύνη να μεγαλώσει όλα τα νεογέννητα των άλλων γυναικών στα πρώτα στάδια της ζωής τους. Συνηθίζει να γκρινιάζει χαμηλόφωνα, γιατί ποτέ δεν είναι ικανοποιημένη. Φωνάζει συχνά και ποτέ δεν κοιμάται, πείθοντας τους άλλους ότι η δύναμη της, έρχεται από τις πολλές θυσίες που έχει κάνει στους Θεούς του Ολύμπου.

3.1.3.3 Δήμητρα

Η Δήμητρα πήρε το όνομα της από την θεά Δήμητρα του Ολύμπου, τη θεότητα της καλλιέργειας και της γεωργίας. Είναι η μικρή αδελφή της Ήρας, (του προηγούμενου χαρακτήρα) και είναι η πιο μικρή σε ηλικία. Αφιερώνει αρκετό χρόνο στην καλλιέργεια και στην γεωργία. Θεωρείται ειδική σε βότανα και τρόφιμα που βαστούν στην γη. Ήταν η πιο νεαρή της οικογένειας και μεγάλωσε σε σκληρό και αυστηρό περιβάλλον. Αυτό επηρέασε τον χαρακτήρα της, και την έκανε να προσπαθεί να είναι συνεχώς τέλεια και αλάνθαστη. Ειδικά όταν πέθανε η μητέρα της από μεγάλη ηλικία, προσπάθησε να βοηθά

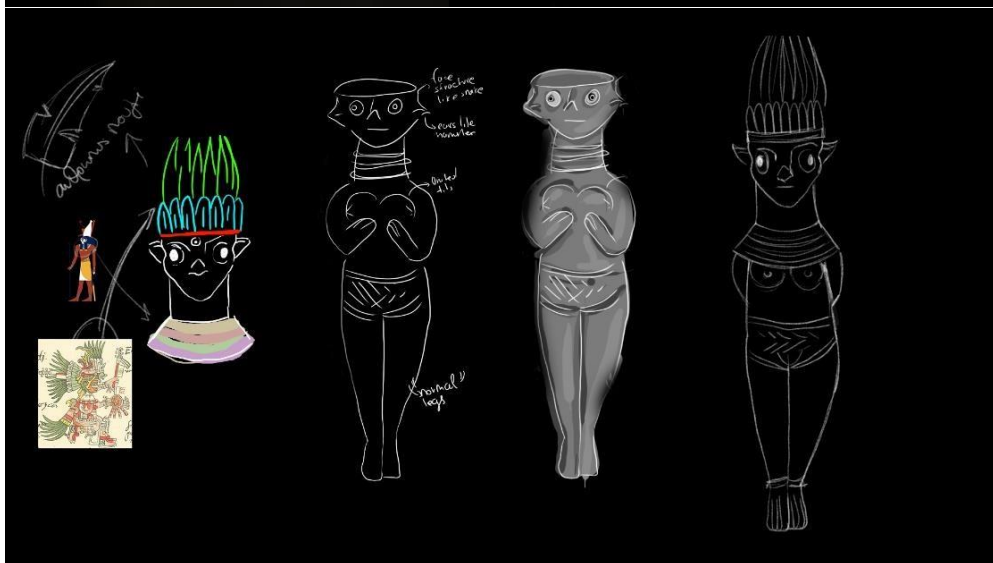
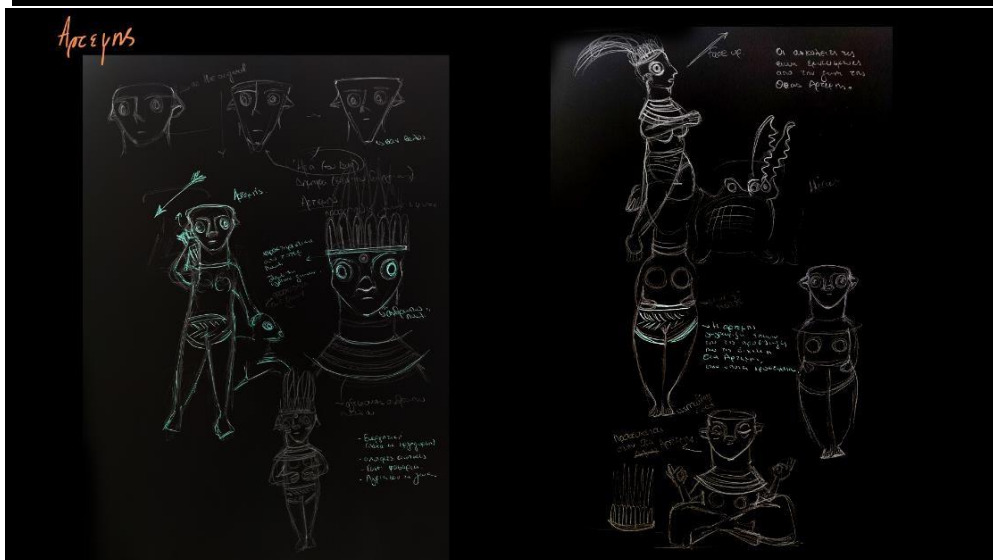
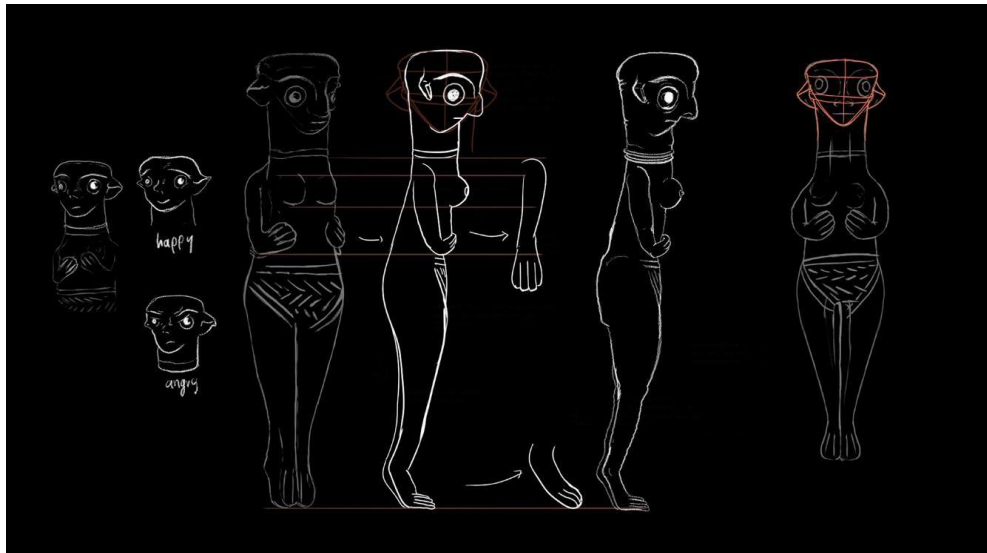
και να είναι πάντα δίπλα στην Ήρα. Η Δήμητρα είναι ίσως ο πιο σιωπηλός και ντροπαλός χαρακτήρας. Είναι εσωστρεφής και περνά αρκετό χρόνο μόνη της καλλιεργώντας.

3.1.3.4 Αφροδίτη

Η Αφροδίτη πήρε το όνομα της από την Κύπρια θεά Αφροδίτη: την θεά του έρωτα, της ομορφιάς, της σεξουαλικότητας, της ηδονής και της τεκνοποίησης. Οι γονείς της πέθαναν, μαζί με όλους τους κάτοικους από μια πλημμύρα στην Πάφο. Η Αφροδίτη, η οποία ήταν η μόνη που επέζησε, περπάτησε από την άκρη της Κύπρου και έφτασε στην Αγία Παρασκευή όπου γνώρισε τις άλλες γυναίκες. Περνά το χρόνο της με περιπέτεια και φαντασία. Της αρέσει να ταξιδεύει σε ποτάμια και θάλασσες, για να κάνει μπάνια. Όταν είναι στην Αγία Παρασκευή με τις άλλες, βοηθάει την Ήρα στην φροντίδα των παιδιών και τη Δήμητρα στην καλλιέργεια. Είναι το άτομο που συνεχώς αφαιρείται, κοιτάζει άλλου και μαγεύεται. Ζει στον δικό της κόσμο, με χαλαρότητα, χωρίς να δίνει σημασία στην αυστηρή Ήρα η οποία της επιβάλει καθήκοντα.

3.1.4 Αρχικά προσχέδια και αρχικά concept drawings ΦΑΣΗ Α'

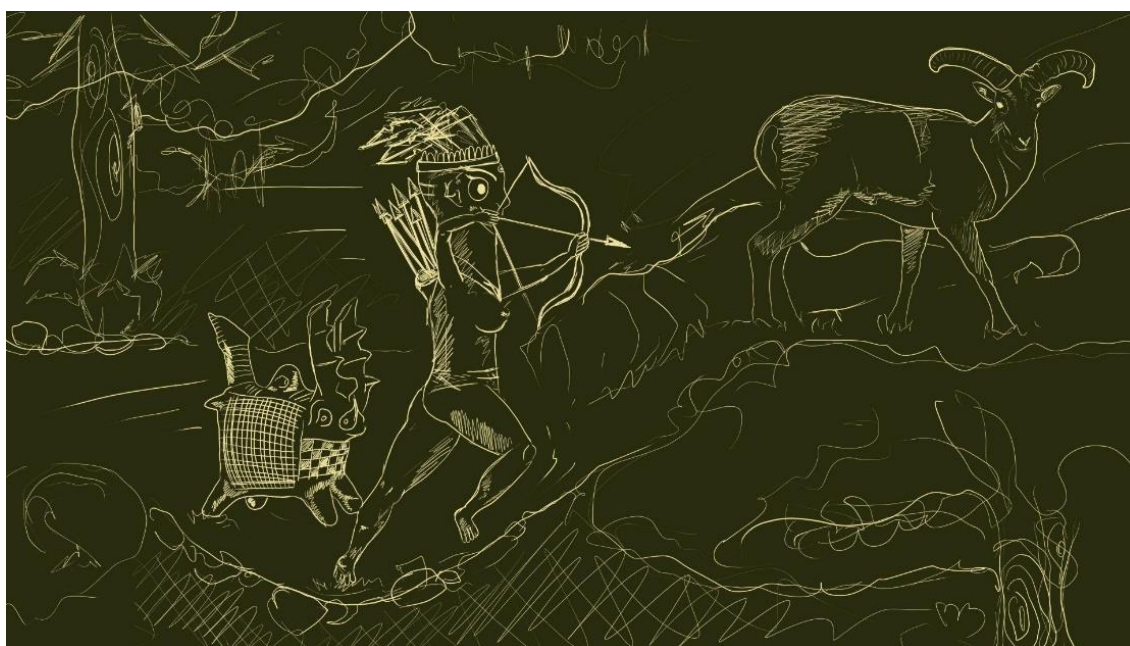
Στην πρώτη φάση, έχουν σχεδιαστεί τα πρώτα προσχέδια και concept drawings, τα οποία αξιολογούνται μέσα από το ερωτηματολόγιο της πρώτης φάσης.



Διάγραμμα 8: Προσχέδια για την τελική εμφάνιση του χαρακτήρα Άρτεμις



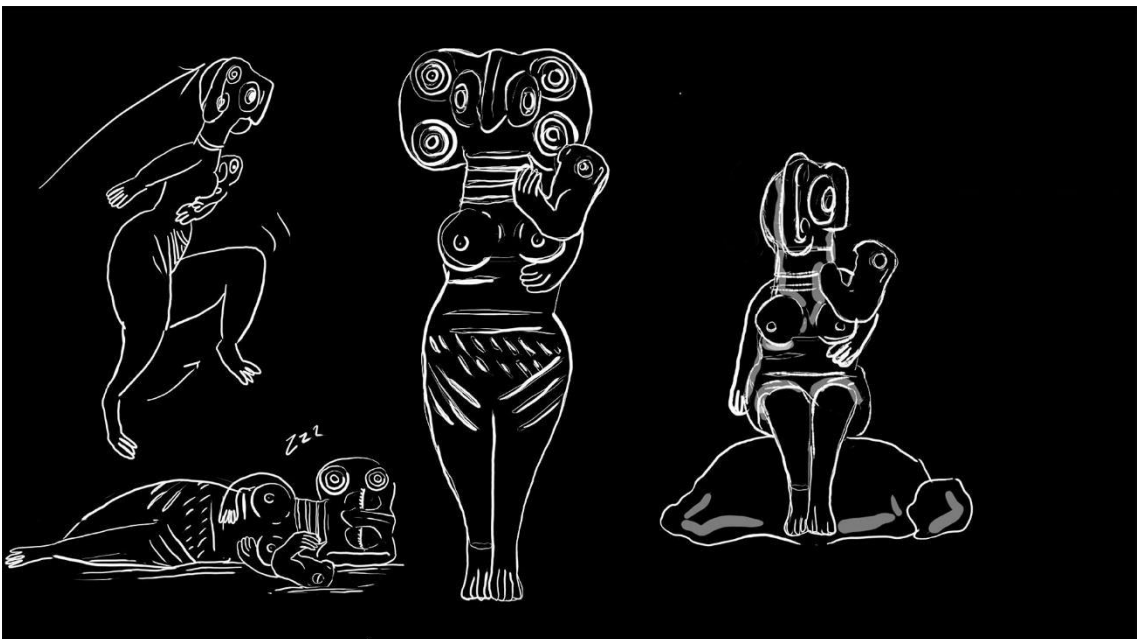
Διάγραμμα 9: Άρτεμις: Προσχέδια για τα χρώματα και το style sheet





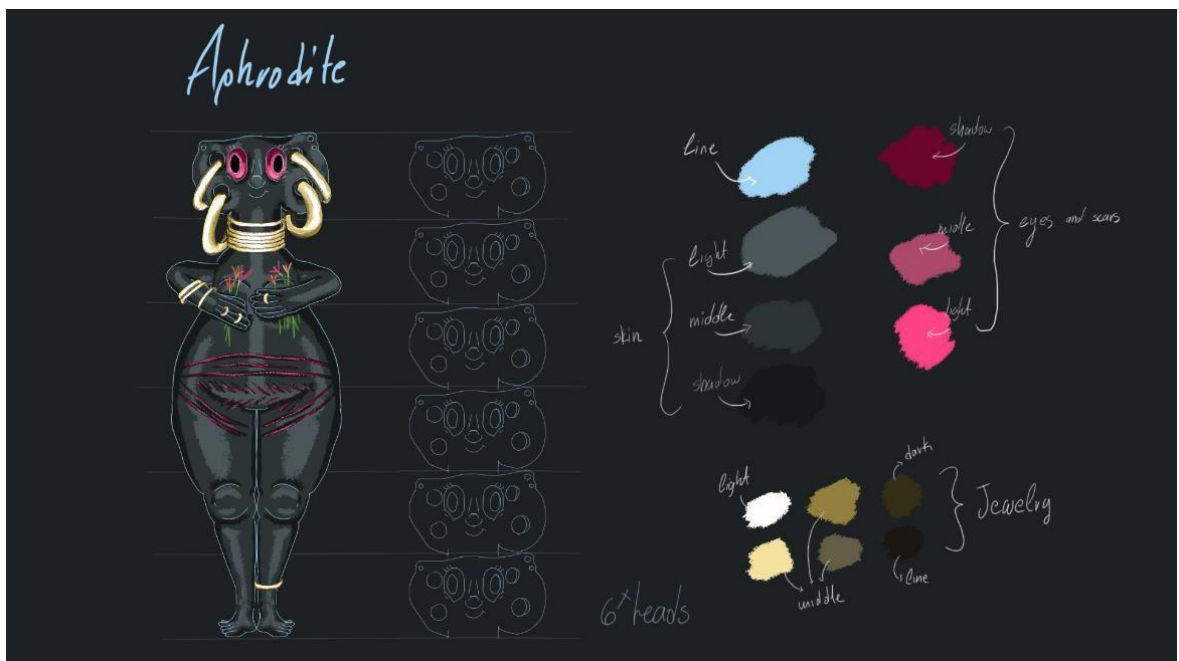
Διάγραμμα 10: Άρτεμις: Προσχέδια για τα concept drawings

3.1.4.1 Αφροδίτη





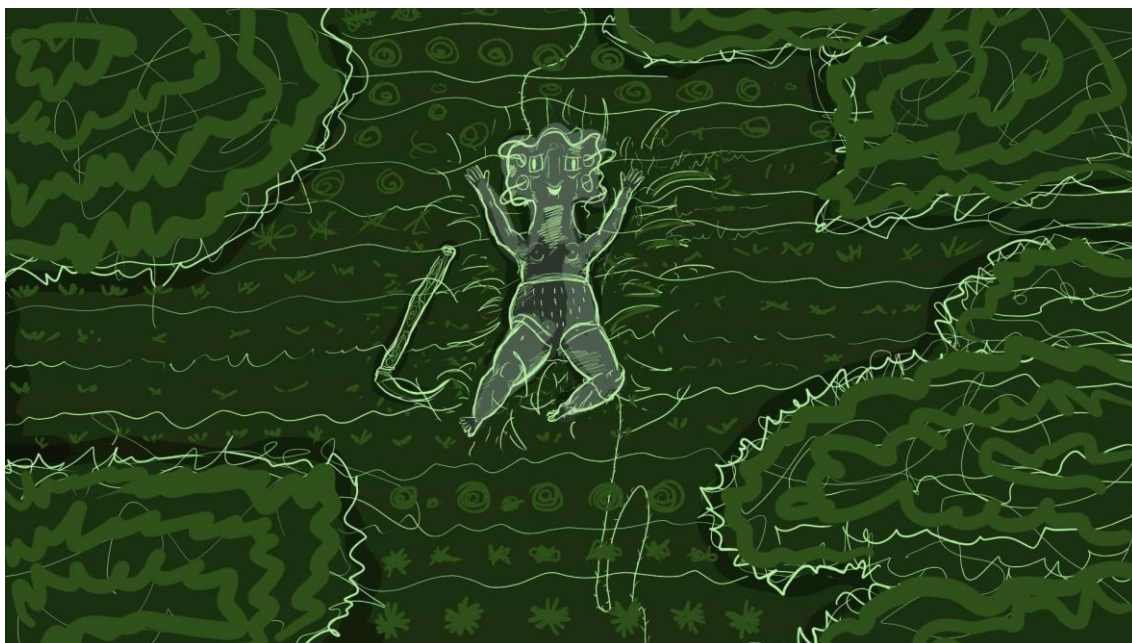
Διάγραμμα 12: Προσχέδια για την τελική εμφάνιση του χαρακτήρα Αφροδίτη



Διάγραμμα 13: Αφροδίτη: Προσχέδια για τα χρώματα και το style sheet

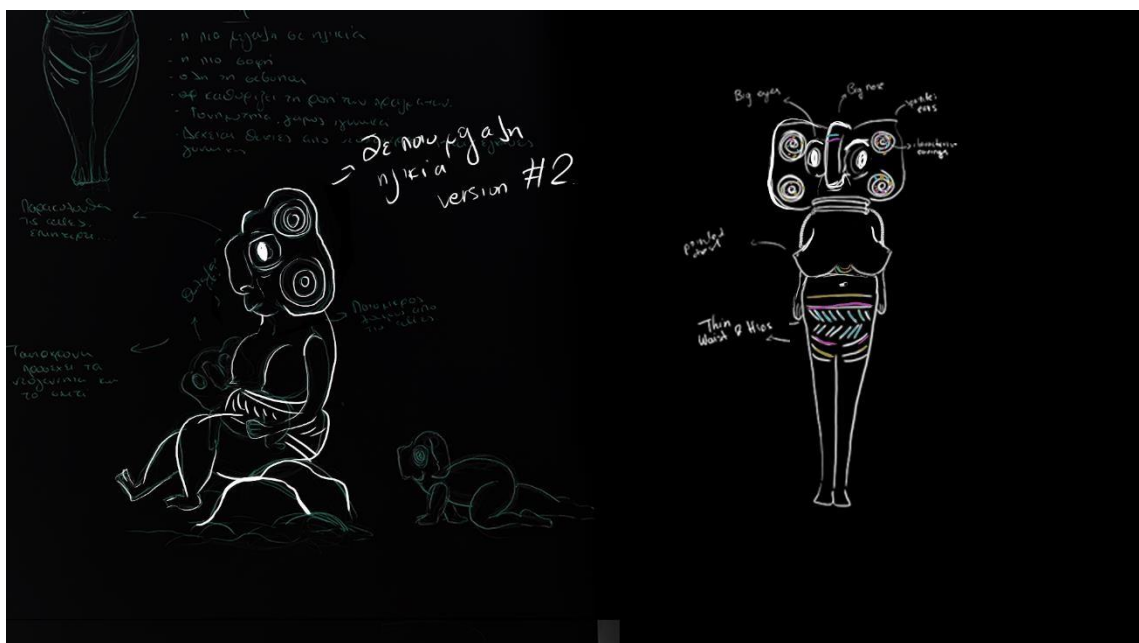
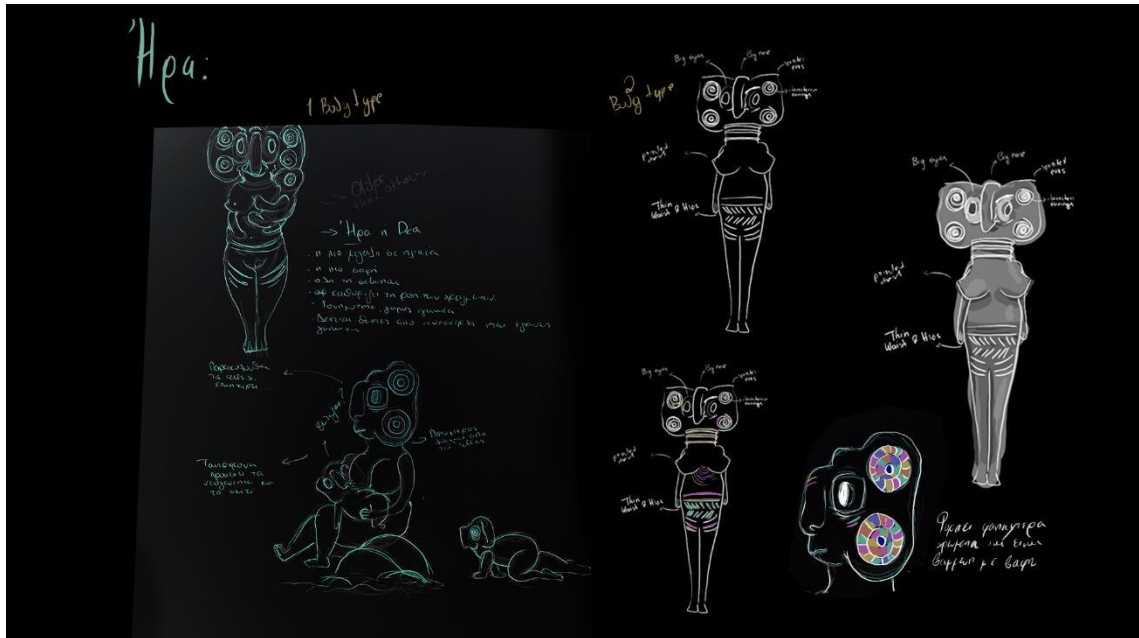


Διάγραμμα 14: Αφροδίτη: Προσχέδια για τα concept drawings



Διάγραμμα 17: Δήμητρα: Προσχέδια για τα concept drawings

3.1.4.1 Ήρα



Διάγραμμα 18: Προσχέδια για την τελική εμφάνιση του χαρακτήρα Ήρα



Διάγραμμα 19: Ήρα: Προσχέδια για τα χρώματα και το style sheet





Διάγραμμα 20: Ήρα: Προσχέδια για τα concept drawings

3.1.4.2 Όλοι οι χαρακτήρες



Διάγραμμα 21: Όλοι οι χαρακτήρες

3.1.4.1 Ερωτηματολόγια ΦΑΣΗ Α'

Σε πρώτο στάδιο έχει γίνει ερωτηματολόγιο για να αξιολογηθεί ο προκαταρκτικός σχεδιασμός (Ερωτήσεις και απαντήσεις στο Παράρτημα 2). Αναλυτικά, το ερωτηματολόγιο έχει παρουσιάσει το προσωπικό κείμενο για κάθε χαρακτήρα (χαρακτηριστικά, ιστορία και ιδιορρυθμίες) και το πρώτο οπτικό υλικό των χαρακτήρων με προσχέδια / concept drawings. Η σύγκριση αναμεσα στους ερωτηθέντες έγινε με γενικές ερωτήσεις για αυτούς: ηλικία, φίλο και επάγγελμα. Αυτές οι ερωτήσεις βοηθούν στη διερεύνηση του κατά πόσο ~~αν~~ αυτά τα δεδομένα (ηλικία, φύλο και επάγγελμα) αλλάζουν την εντύπωση των ερωτηθέντων για τους χαρακτήρες ή όχι. Είναι σημαντικό επίσης να εξακριβωθεί το κατά πόσο η γνώση για τα ειδώλια και το επάγγελμα των ερωτηθέντων παίζουν ρόλο στις απαντήσεις τους.

Οι ερωτηθέντες καλούνται να απαντήσουν σε κλειστές τύπου ερωτήσεις για τον σχεδιασμό του κάθε χαρακτήρα, όσο αφορά το σχέδιο, το χρώμα, την προσωπικότητα και την προσωπική ιστορία, και αν το επιθυμούν, μπορούν να αναλύσουν της απαντήσεις τους σε ανοικτού τύπου ερωτήσεις. Μετέπειτα, οι ερωτηθέντες καλούνται να απαντήσουν σε γενικές ερωτήσεις για όλους τους χαρακτήρες, που αφορούν την μελλοντική εξέλιξη των χαρακτήρων.

Επιπρόσθετα, σημαντική για την ερευνα είναι η ερώτηση αν στο μέλλον οι ερωτηθέντες θα ήθελαν να δουν τους χαρακτήρες σε μια ταινία κινουμένων σχεδίων και κατά πόσο θεωρούν ότι οι χαρακτήρες ταιριάζουν στο κοινό στο οποίο απευθύνονται.

Τέλος, ζητείται από τους ερωτηθέντες να αναφέρουν αν οι χαρακτήρες θυμίζουν άλλους χαρακτήρες. Στόχος της ερώτησης είναι η επέκταση (αν χρειαστεί) της ερευνας ώστε να υιοθετηθούν περισσότερα στοιχεία από άλλες ταινίες που ίσως να μην ερευνηθήκαν.

3.1.4.2 Αποτελέσματα ερωτηματολογίων ΦΑΣΗ Α'

Τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου βρίσκονται στο Παράρτημα 2, σε συνδυασμό με το αγγλικό ερωτηματολόγιο.

Στην πρώτη ανάλυση των αποτελεσμάτων, έχουν βρεθεί αρκετά σημεία στον σχεδιασμό που χρήζουν βελτίωσης. Στο ερωτηματολόγιο (αγγλικό και ελληνικό) έχουν απαντήσει συνολικά 25 άτομα: 20 στο ερωτηματολόγιο στα ελληνικά και 5 στα αγγλικά. Με βάση τα αποτελέσματα και των δύο, έχει παρατηρηθεί ότι οι περισσότεροι που έχουν απαντήσει είναι φοιτητές και επαγγελματίες του χώρου. Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται για 15 φοιτητές και 8 επαγγελματίες από τους 25 ερωτηθέντες. Οι ηλικίες κυμαίνονται γύρω στο 18 με 40 και αριθμός ανδρών και γυναικών είναι σχεδόν ίσος. Επιπρόσθετα, χρήσιμο είναι ότι οι περισσότεροι (14/25) έχουν ξαναδεί αυτά τα ειδώλια της εποχής και 7/25 έχουν ξαναδεί γενικά κυπριακά ειδώλια.

Προχωρώντας, οι συμμετέχοντες ερωτηθέντες ρωτήθηκαν αν ξεχωρίζουν οι χαρακτήρες μεταξύ τους. 3 από τους 25 έχουν αναφέρει πως δεν ξεχωρίζουν, ειδικά ο χαρακτήρας Ήρα και Δήμητρα μεταξύ τους. Σημαντικό είναι να αναφερθεί ότι οι ερωτηθέντες υπέδειξαν ότι το πιο αδύναμο σημείο του σχεδιασμού είναι τα χρώματα. Αναλυτικά, για τον χαρακτήρα της Άρτεμις, 10 από τα 25 άτομα βρήκαν τα χρώματα αδιάφορα και μέτρια, όπως επίσης και στην (Ήρα 8/25), στην Δήμητρα (13/25) και στην Αφροδίτη (5/25).

Με βάση το αποτέλεσμα και τα συνοδευτικά σχόλια και παρατηρήσεις των ερωτηθέντων, καταλήξαμε στο συμπέρασμα ότι τα χρώματα χρειάζονται επανασχεδιασμό, όπως επίσης και η ένταση (φωτεινότητα) τους. Το ίδιο συμβαίνει και με την αισθητική των χαρακτήρων, καθώς, με βάση τα σχόλια, κάποιοι ερωτηθέντες προτείνουν τρόπους με τους οποίους μπορεί να επανασχεδιαστεί ο κάθε χαρακτήρας.

Επιπρόσθετα, 7/25 ερωτηθέντες ανέφεραν ότι το δείγμα από τους χαρακτήρες που τους υποβλήθηκε θυμίζει χαρακτήρες από άλλες ταινίες, (Pocahontas & Trollhunters). Ωστόσο αυτό δεν θεωρήθηκε αρνητικό.

Τελειώνοντας, όσον αφορά την γενική παρουσίαση των χαρακτήρων, 6/25 θεωρούν ότι η παρουσίαση χρειάζεται βελτίωση και 8/25 ανέφεραν ότι δεν ενδιαφέρονται να δουν ταινία με αυτούς τους χαρακτήρες. Αυτά τα δεδομένα είναι ακόμη ένα κίνητρο για επανασχεδιασμό των χαρακτήρων.

3.1.5 Επανασχεδιασμός χαρακτήρων και concept drawings ΦΑΣΗ Β'

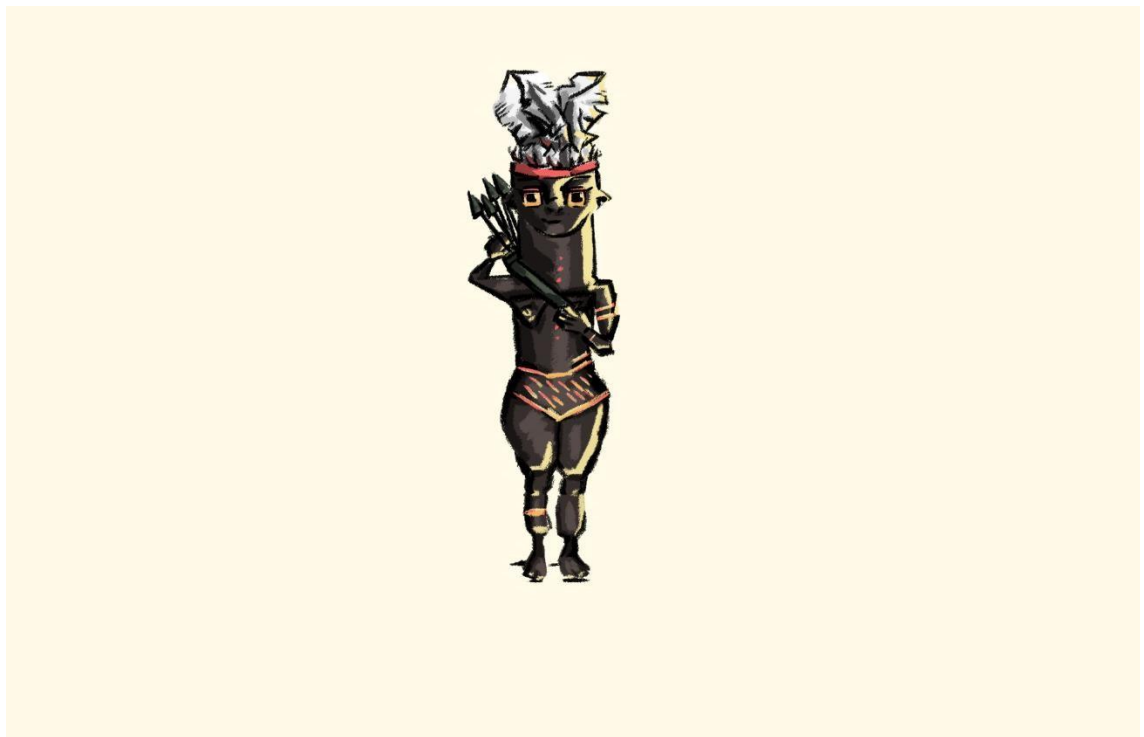
Με βάση τα αποτελέσματα του πρώτου ερωτηματολογίου (ανάλυση πιο πάνω), οι χαρακτήρες διορθώνονται σε θέμα σχεδίου, χρωμάτων, προσωπικότητας και προσωπικής ιστορίας και λεπτομερειών, και δημιουργείται νέο ερωτηματολόγιο, το οποίο παρουσιάζει τους χαρακτήρες με τις αλλαγές για επαναξιολόγηση.

Μια αλλαγή που κρίθηκε χρήσιμο να γίνει με βάση τα σχόλια της πρώτης φάσης, είναι οι χαρακτήρες να διαφοροποιηθούν σε μεγαλύτερο βαθμό από τα ειδώλια, και να αποκτήσουν ένα δικό τους μοναδικό στυλ. Συμπληρωματικά, η ελευθερία στο σχέδιο και η φαντασία με μη στερεοτυπικές ιδέες, είναι κάτι το οποίο χρειάστηκε να ληφθεί υπόψη στον σχεδιασμό. Επιπλέον υπήρξε η ανάγκη να φανεί η σχέση των χαρακτήρων μεταξύ τους (ίσως σε μια σκηνή) αλλά και ο εμπλουτισμός της προσωπικότητας και των δραστηριοτήτων τους μέσα από τα concept drawings.

Τέλος, έχουν ληφθεί υπόψη συγκεκριμένα σχόλια για τους χαρακτήρες. Συγκεκριμένα για την Ήρα, με βάση τα σχόλια, έχει υιοθετηθεί η σχέση της με τα νεογέννητα σε οπτική μορφή με concept drawings. Επίσης, για τον χαρακτήρα Δήμητρα, λαμβάνεται υπόψη το σχόλιο όσο αφορά το χρώμα των ματιών τις να απλωθεί στις λεπτομέρειες του σώματος της. Μια παρόμοια αλλαγή έχει γίνει στον χαρακτήρα Αφροδίτη, για τον οποίο ένας από τους ερωτηθέντες έχει προτείνει τα ανοιχτόχρωμα σημεία του σώματος να φανούν και σε άλλα σημεία.

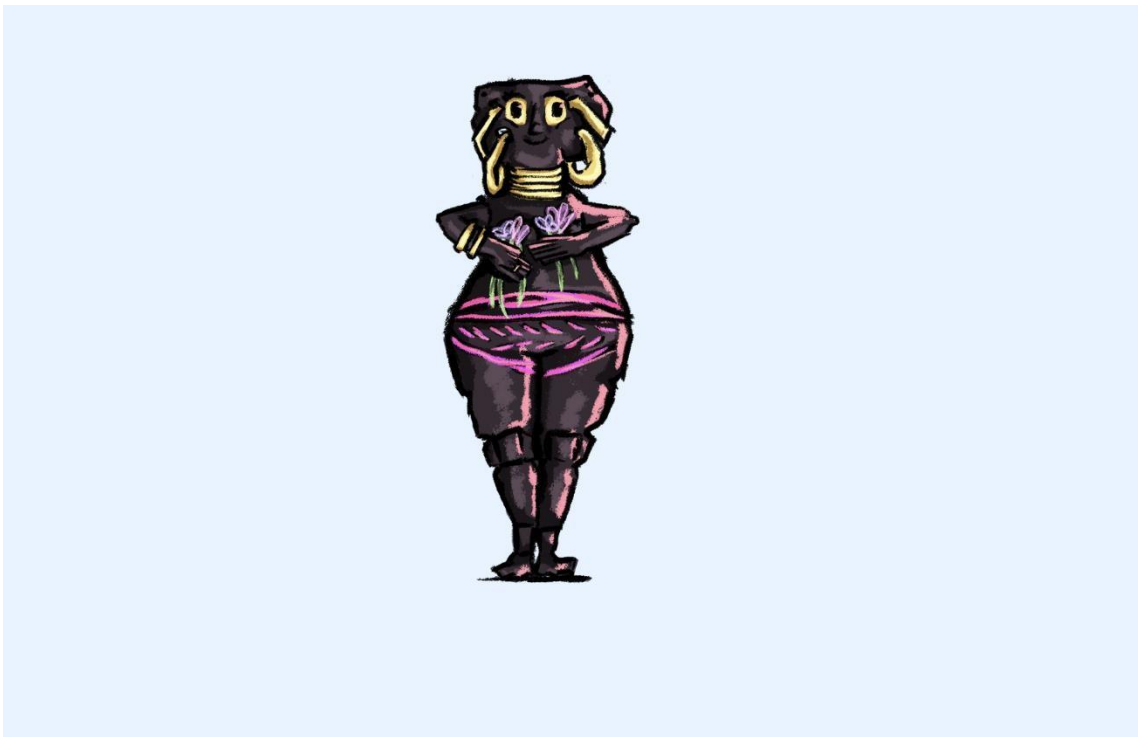
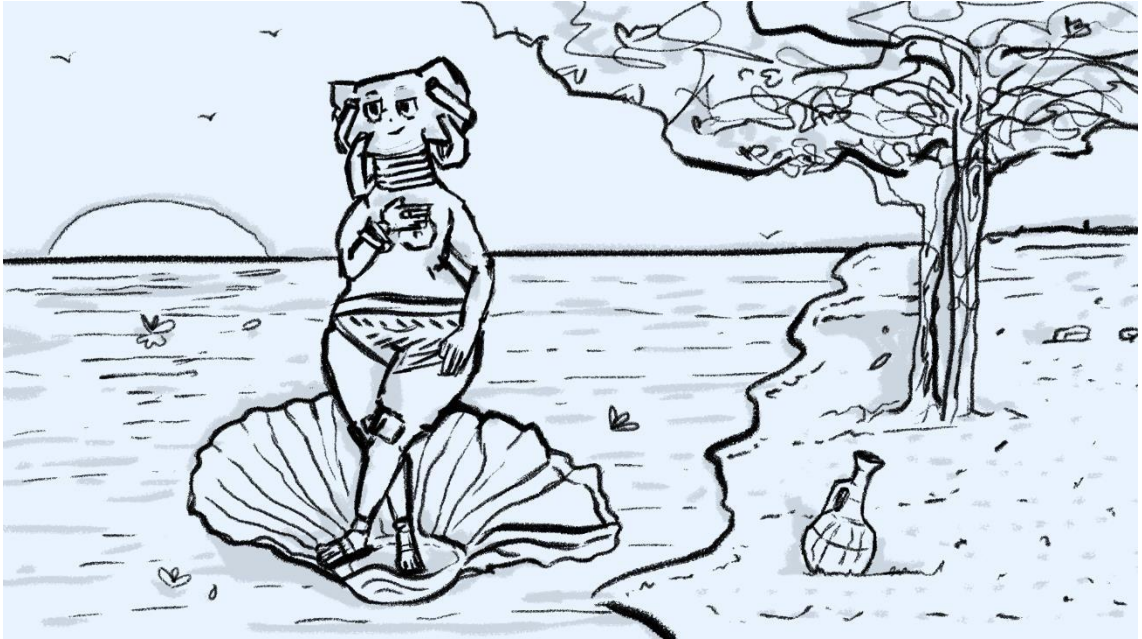
Στην τελική, έχουν επανασχεδιαστεί για το ερωτηματολόγιο ΦΑΣΗ Β' τα concept drawings (πρόχειρα) με καινούρια αισθητική και με μεγαλύτερη διαφοροποίηση από τα πρωτότυπα ειδώλια. Επιπρόσθετα, έχουν αλλάξει τα χρώματα των χαρακτήρων τα οποία παρουσιάζονται αναλυτικά στο υπό-κεφαλαίο: 3.2.5 Χρωματολόγιο του κάθε χαρακτήρα.

3.1.5.1 Αρτέμις



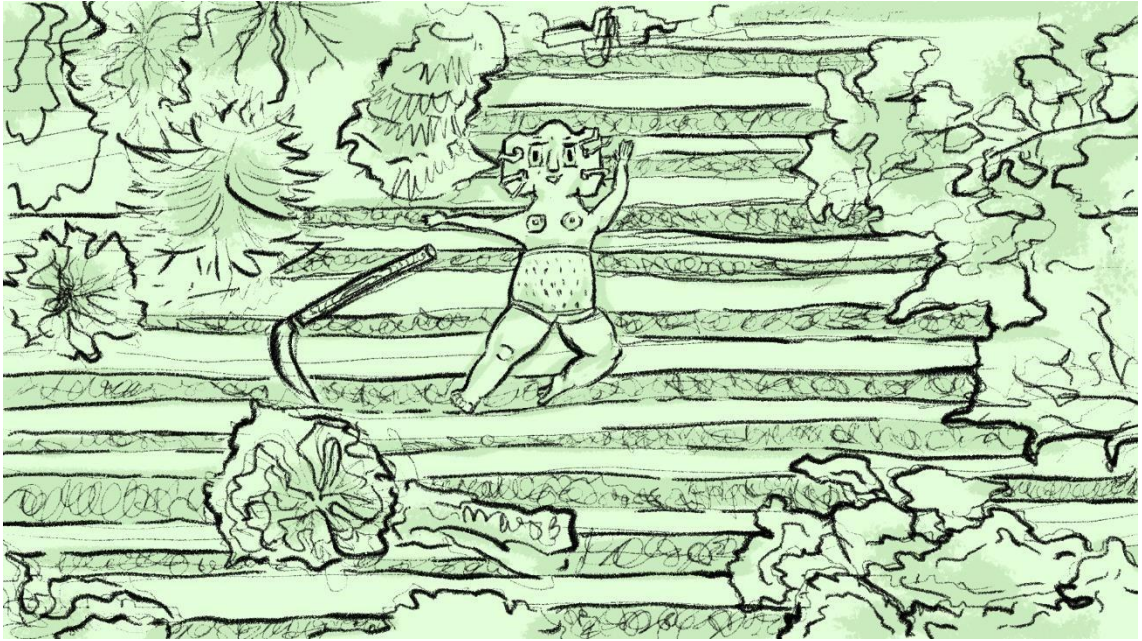
Διάγραμμα 22: Αρτέμις: Επανασχεδιασμένο concept drawing για την ΦΑΣΗ Β' και τελική εμφάνιση του χαρακτήρα

3.1.5.2 Αφροδίτη



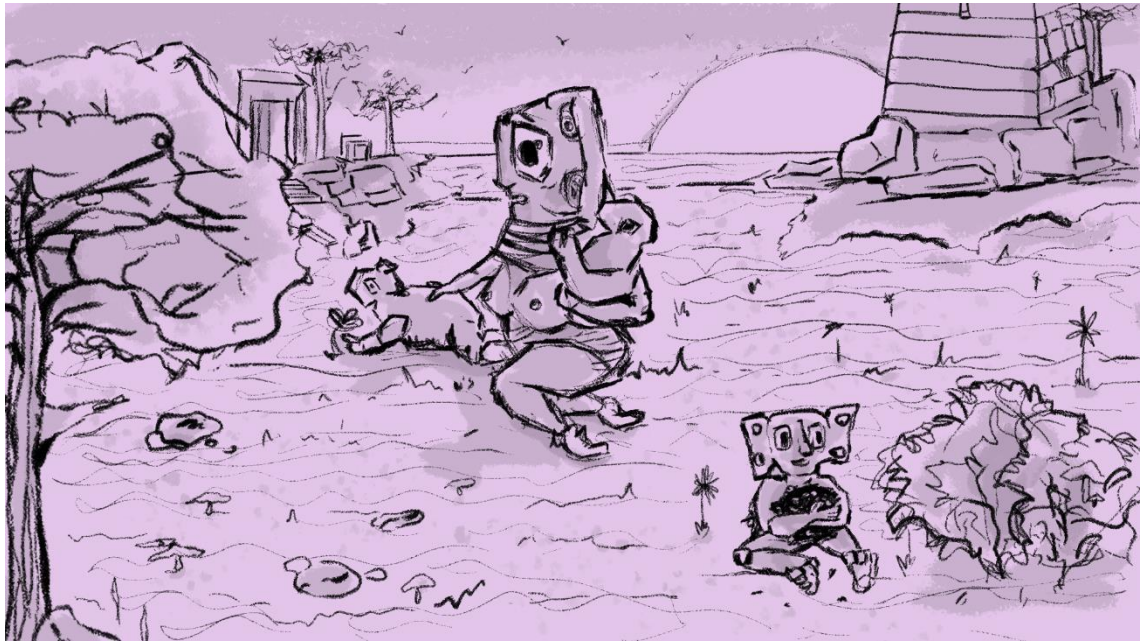
Διάγραμμα 23: Αφροδίτη: Επανασχεδιασμένο concept drawing για την ΦΑΣΗ Β' και τελική εμφάνιση του χαρακτήρα

3.1.5.3 Δήμητρα



Διάγραμμα 24: Δήμητρα: Επανασχεδιασμένο concept drawing για την ΦΑΣΗ Β' και τελική εμφάνιση του χαρακτήρα

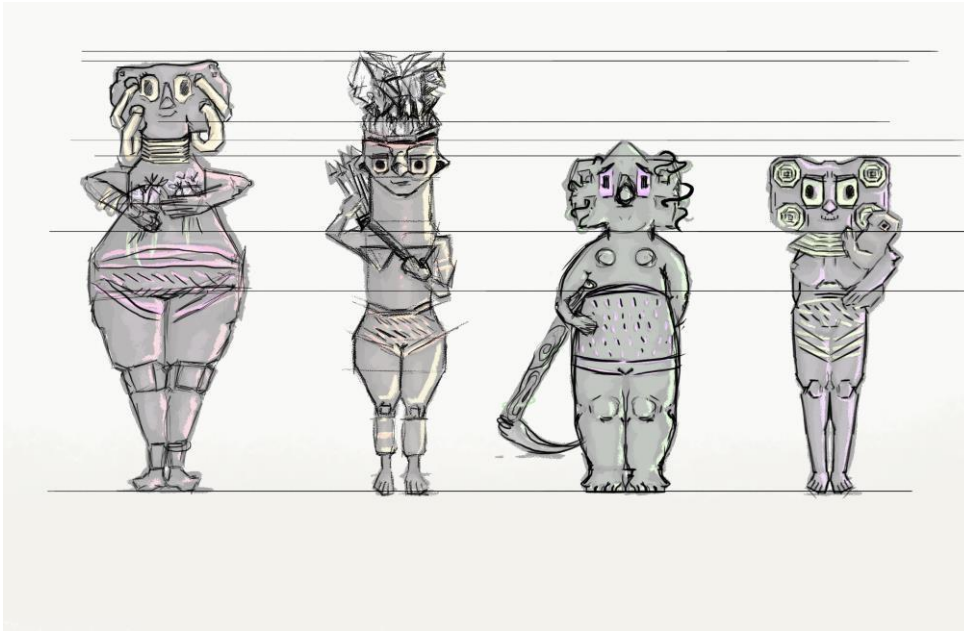
3.1.5.4 Ήρα



Διάγραμμα 25: Ήρα: Επανασχεδιασμένο concept drawing για την ΦΑΣΗ Β' και τελική εμφάνιση του χαρακτήρα

3.1.5.1 Όλοι οι χαρακτήρες





Διάγραμμα 26: Όλοι: Επανασχεδιασμένο concept drawing για την ΦΑΣΗ Β' και τελική και γραμμική εμφάνιση των χαρακτήρων

3.1.6 Ερωτηματολόγια ΦΑΣΗ Β'

Το δεύτερο ερωτηματολόγιο (Παράρτημα 3), αποτελεί την τελική αξιολόγηση της πρώτης φάσης. Έχουν προστεθεί τα καινούρια concept drawings και οι επανασχεδιασμένοι χαρακτήρες. Όπως και το προηγούμενο ερωτηματολόγιο, έτσι και αυτό, απαντάται από κοινό όπως φοιτητές, επαγγελματίες του χώρου αλλά και άτομα που πρόσθεσαν το όνομα τους στο προηγούμενο ερωτηματολόγιο για τυχόν μελλοντική αξιολόγηση.

Στην πρώτη ενότητα, προστίθεται μια καινούρια κλειστού τύπου ερώτηση: *Πόσο συχνά βλέπετε ταινίες ή σειρές animation;* Αυτή η ερώτηση θεωρήθηκε απαραίτητη να προστεθεί διότι, δεν ήταν ξεκάθαρο αν οι συμβουλές που έδιναν οι περισσότεροι για επανασχεδιασμό, ήταν άτομα τα οποία είχαν επαφή με την τέχνη αυτή, (εκτός από τους επαγγελματίες του χώρου). Ο σκοπός του ερωτηματολογίου, είναι ο επανασχεδιασμός (όπου χρειαστεί) και θα λαμβανόταν περισσότερο υπόψη από άτομα που βλέπουν τουλάχιστον άλλες ταινίες animation.

Μια ακόμη ερώτηση που έχει προστεθεί είναι: *Έχετε άλλα σχόλια και παρατηρήσεις όσον αφορά αυτό τον χαρακτήρα; (προαιρετικό)*. Ο λόγος είναι επειδή διαπιστώθηκε ότι οι ερωτηθέντες, ήθελαν να γράψουν κάτι περισσότερο και να πουν την γνώμη τους για τον χαρακτήρα, γενικά, και όχι συγκεκριμένα να εξηγήσουν τις απαντήσεις που έδιναν για συγκεκριμένα στοιχεία.

3.1.6.1 Αποτελέσματα ερωτηματολογίων ΦΑΣΗ Β'

Οι χαρακτήρες φαίνεται να έχουν βελτιωθεί, με βάση τα τις κριτικές και τα σχόλια των θεατών. Έχουν γίνει σημαντικές θετικές διαφορές στα δεδομένα, και το έργο είναι σε σημείο να προχωρήσει με το επόμενο στάδιο, το Model Sheet.

Αναλυτικά, όσο αφορά την αξιολόγηση της ΦΑΣΗΣ Β', έχουν απαντήσει μόνο στο ερωτηματολόγιο στα ελληνικά, συνολικά 16 άτομα. Οι μισοί ερωτηθέντες είναι φοιτητές, ηλικίας 18 με 24, και η ηλικία αυτή την φορά κυμαίνεται σε 18 με 55, σε σχέση με το άλλο που απάντησαν 18 με 40. Επιπρόσθετα, οι μισοί (8/16) βλέπουν ταινίες animation και οι περισσότεροι έχουν ξαναδεί τα συγκεκριμένα κυπριακά ειδώλια που βρεθήκαν στην Αγία Παρασκευή. Στην συνέχεια, σε ερώτηση που αφορά στο αν τα ειδώλια ξεχωρίζουν μεταξύ τους, οι 14/16 απάντησαν ναι. Ένα σχόλιο παρακάτω αναφέρει ότι οι χαρακτήρες ξεχωρίζουν εύκολα και έχουν αναδειχθεί.

Ένα από τα πιο σημαντικά ζητήματα που είχε ο σχεδιασμός των χαρακτήρων της ΦΑΣΗΣ Α' ήταν το χρώμα και το σχέδιο. Έχει παρατηρηθεί ότι στο ερωτηματολόγιο της δεύτερης φάσης τα αποτελέσματα είναι πιο θετικά στο θέμα σχεδίου και χρώματος. Το ίδιο ισχύει και τις ερωτήσεις που αφορούν την προσωπικότητα και ιστορία.

Αναλυτικά, το στοιχείο του σχεδίου στον κάθε χαρακτήρα θεωρήθηκε καλό προς πολύ καλό για 14 με 15 άτομα (15/16 για την Ήρα και 14/16 για τους υπολοίπους χαρακτήρες). Επιπλέον, όσο αφορά το χρώμα, την προσωπικότητα και την ιστορία, οι παραπάνω ερωτηθέντες τα βαθμολογούν από «καλά» ως «πολύ καλά» στοιχεία. Συμπερασματικά, οι χαρακτήρες έχουν βελτιωθεί σε σχέση με την ΦΑΣΗ Α' πάνω στα τέσσερα στοιχεία για τα οποία αξιολογήθηκαν.

Οι περισσότεροι ερωτηθέντες (11/16) δήλωσαν ότι έχουν ενδιαφέρον να δουν μια ταινία με αυτούς τους χαρακτήρες και όλοι (16/16) επιθυμούν να τους δουν σε κίνηση. Επίσης, οι περισσότεροι (14/16) θεωρούν ότι δεν θυμίζουν άλλους χαρακτήρες από άλλη ταινία. Ένα διευκρινιστικό σχόλιο που αναφέρθηκε σε αυτό το θέμα διατυπώνει την άποψη ότι είναι λογικό και θετικό να θυμίζουν αφού υιοθετούν στοιχεία από την προϊστορική τέχνη, όπως γίνεται και σε άλλες ταινίες που επίσης το κάνουν αυτό.

Επιπρόσθετα, σχεδόν όλοι οι ερωτηθέντες (15/16) συμφωνούν ότι οι χαρακτήρες ταιριάζουν για ντοκιμαντέρ που σχετίζεται με την ιστορία της Κύπρου, όπως και 12/16 πιστεύουν ότι ταιριάζει σε άτομα ηλικίας 16 και άνω. Συμπληρωματικά, ~~επίσης στο~~ όσον αφορά το θέμα της ηλικιακής ομάδας, έχει αναφερθεί σε ένα σχόλιο ότι η ηλικιακή ομάδα μπορεί να επεκταθεί και σε πιο μικρές ηλικίες.

Γενικά, οι περισσότεροι (15/16) θεωρούν την παρουσίαση «καλή» προς «πολύ καλή», ενώ στο ερωτηματολόγιο της ΦΑΣΗΣ Α' τα άτομα που θεωρήσαν καλή την παρουσίαση ήταν μόνο 9/20. Σε σχέση με το προηγούμενο ερωτηματολόγιο, έχουν παρθεί περισσότερα θετικά σχόλια για τους χαρακτήρες. Συγκεκριμένα, σχολιάστηκε ότι υπάρχει ταύτιση των θεατών με τους χαρακτήρες, κάτι το οποίο είναι πολύ σημαντικό για τον σχεδιασμό, διότι το κοινό στο οποίο απευθύνεται και η ηλικιακή ομάδα είναι πολύ κοντά στους ερωτηθέντες. Τέλος, συγκεκριμένα για την Ήρα, σημειώθηκε ένα σχόλιο που δηλώνει ότι έχει φανεί η μητρότητα της (κεντρικό στοιχείο του χαρακτήρα της) ενώ στο προηγούμενο ερωτηματολόγιο οι ερωτηθέντες έχουν αναφέρει ότι αυτό το στοιχείο της Ήρας δεν ήταν το ίδιο εμφανές.

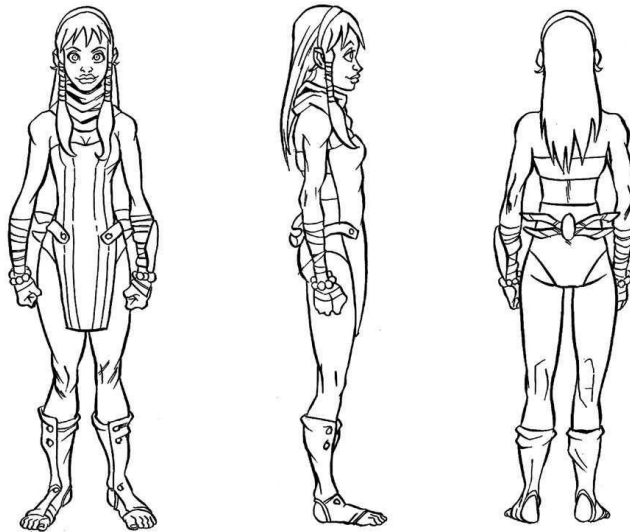
3.2 Model sheet για κάθε χαρακτήρα

Ένα φύλλο μοντέλου είναι ένας συνδυασμός από την περιστροφή (character turnaround), τις εκφράσεις του προσώπου (face studies), τις πόζες δράσης (body movement's), το χρωματολόγιο, την σχηματική δομή (solid drawing) και τις περιγραφές για οτιδήποτε αφορά την εμφάνιση του χαρακτήρα που είναι σημαντικό για κάθε καλλιτέχνη να γνωρίζει (π.χ ενδυμασία και λεπτομέρειες

σώματος). Ο character designer (σχεδιαστής χαρακτήρων) μπορεί να επιλέξει ποια στοιχεία για το model sheet είναι σημαντικό να παραδώσει στους επομένους σχεδιαστές, για να σχεδιάσουν τις κινήσεις του χαρακτήρα, κρατώντας τα στοιχεία του και τα χαρακτηριστικά του. (Bryan Tillman, 2011).

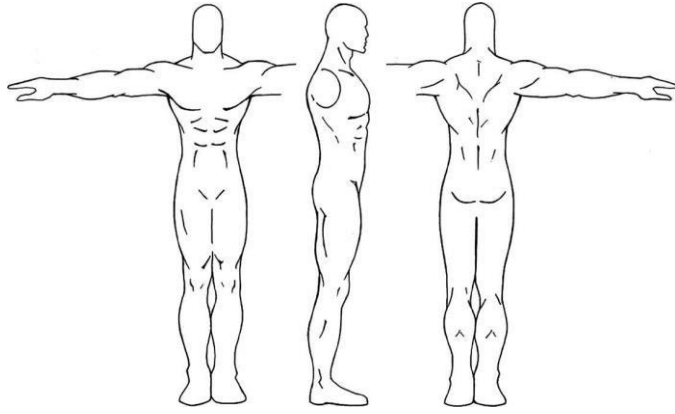
3.2.1 Character turn-around

Ο Tillman (2011) αναφέρει ότι αρκετά στούντιο και εταιρείες παραγωγής animation σχεδιάζουν τα turnarounds για να διασφαλίσουν ότι οι σχεδιαστές θα γνωρίζουν πώς οι χαρακτήρες μοιάζουν από όλες τις οπτικές γωνίες. Αναλυτικά, υποστηρίζει πως υπάρχουν τρεις τύποι turnarounds: τριών σημείων, "T" και πέντε σημείων.



Διάγραμμα 27: Παράδειγμα turnaround τριών σημείων, από το βιβλίο του Tillman (2011)

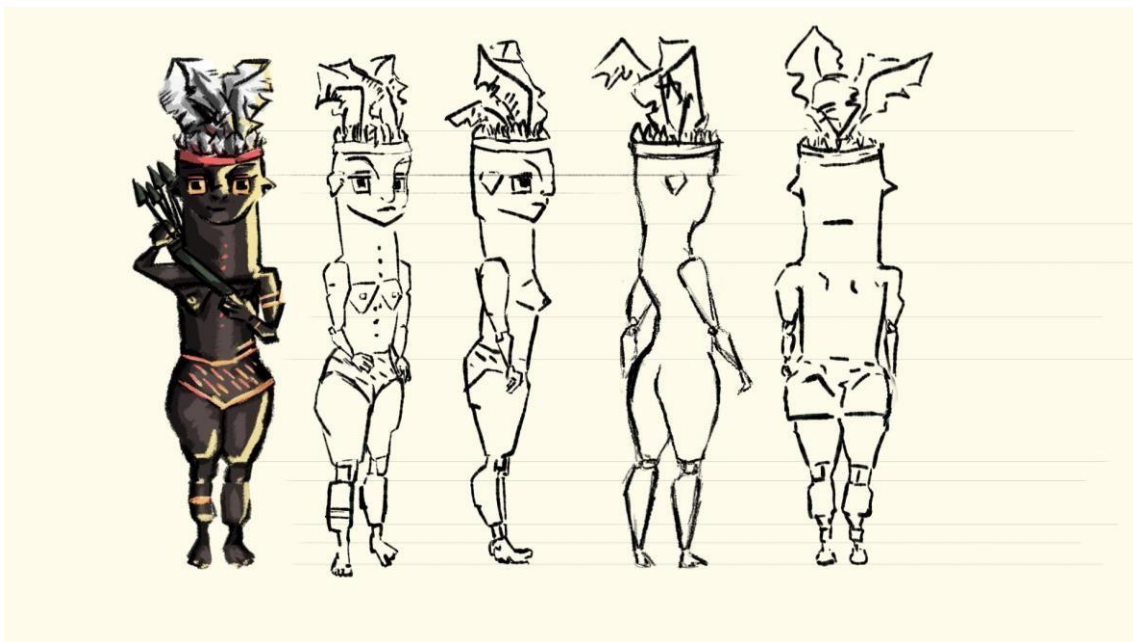
Επιπρόσθετα, το turnaround των τριών σημείων "T" χρησιμοποιείται συχνά από τη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών, επειδή διευκολύνει τη μοντελοποίηση σε 3D (Διάγραμμα 28)

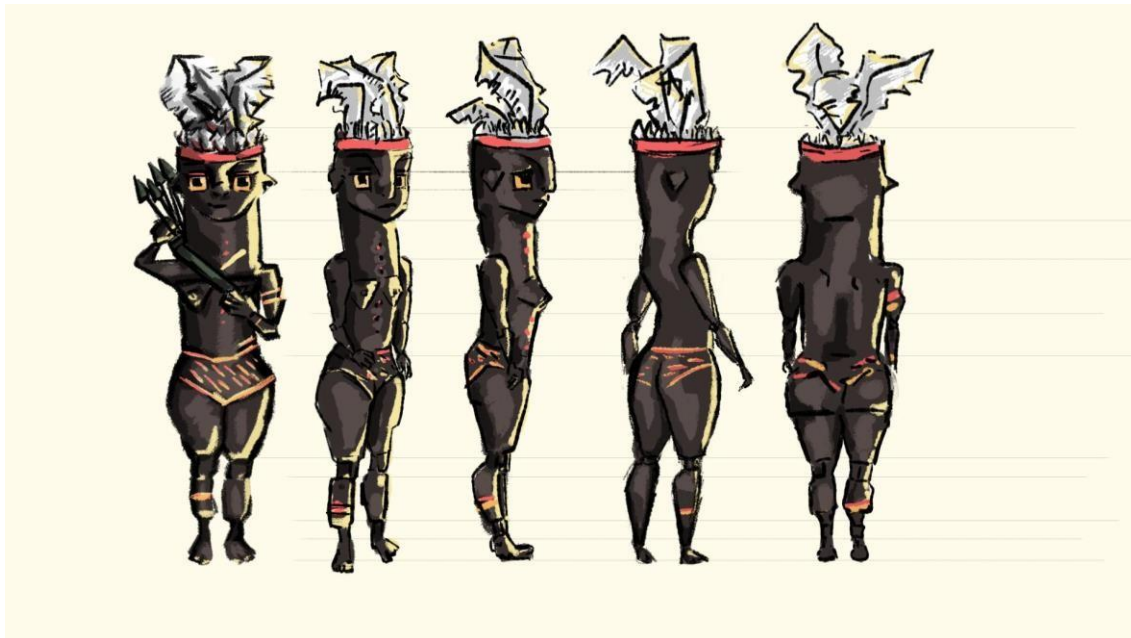


Διάγραμμα 28: Παράδειγμα turnaround τριών σημείων "T", από το βιβλίο του Tillman (2011)

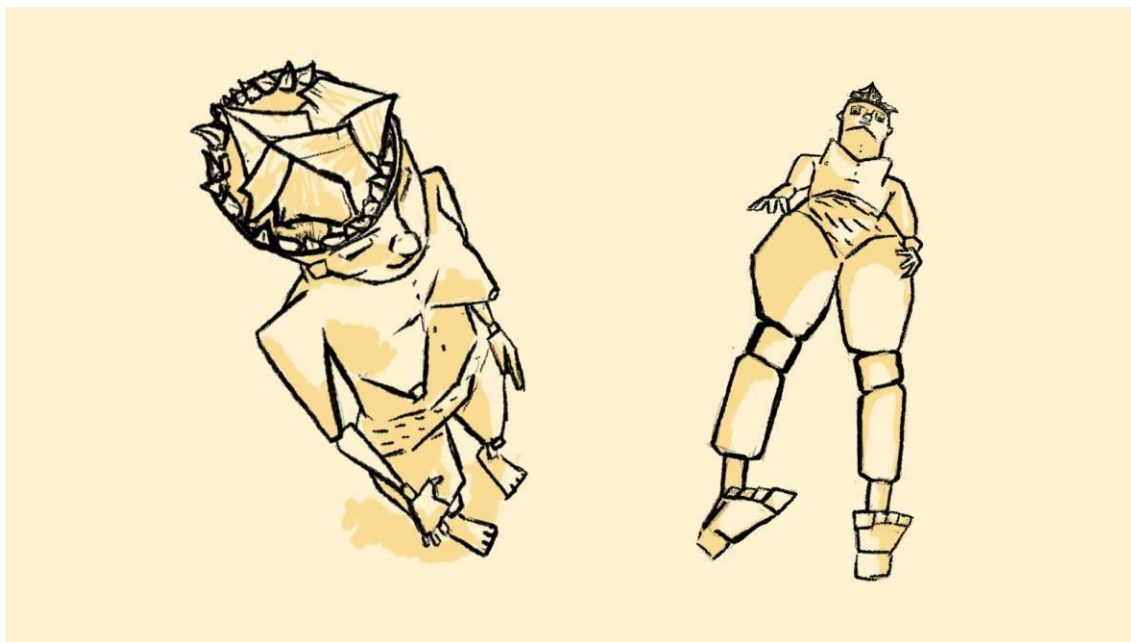
Το είδος: περιστροφή πέντε σημείων (five-point turnaround) είναι ο πιο κατατοπιστική. Είναι πιο δύσκολο να σχεδιαστεί λόγω της $\frac{3}{4}$ μπροστά και $\frac{3}{4}$ πίσω., αλλά αν σχεδιαστεί, θα υπάρξει μια καλύτερη ιδέα για το πώς γυρίζει ο χαρακτήρας στο χώρο. (Bryan Tillman, 2011).

Χρησιμοποιείται κυρίως στα στούντιο κινουμένων σχεδίων διότι στα κινούμενα σχέδια, οι χαρακτήρες συχνά φαίνονται από διάφορες γωνίες. Η περιστροφή πέντε σημείων είναι σημαντική για ασύμμετρους χαρακτήρες, όπως στην περίπτωση των χαρακτήρων του έργου όπου οι κάποιοι χαρακτήρες έχουν ασυμμετρία στο κεφάλι (πχ. Αφροδίτη, Δήμητρα και Ήρα)

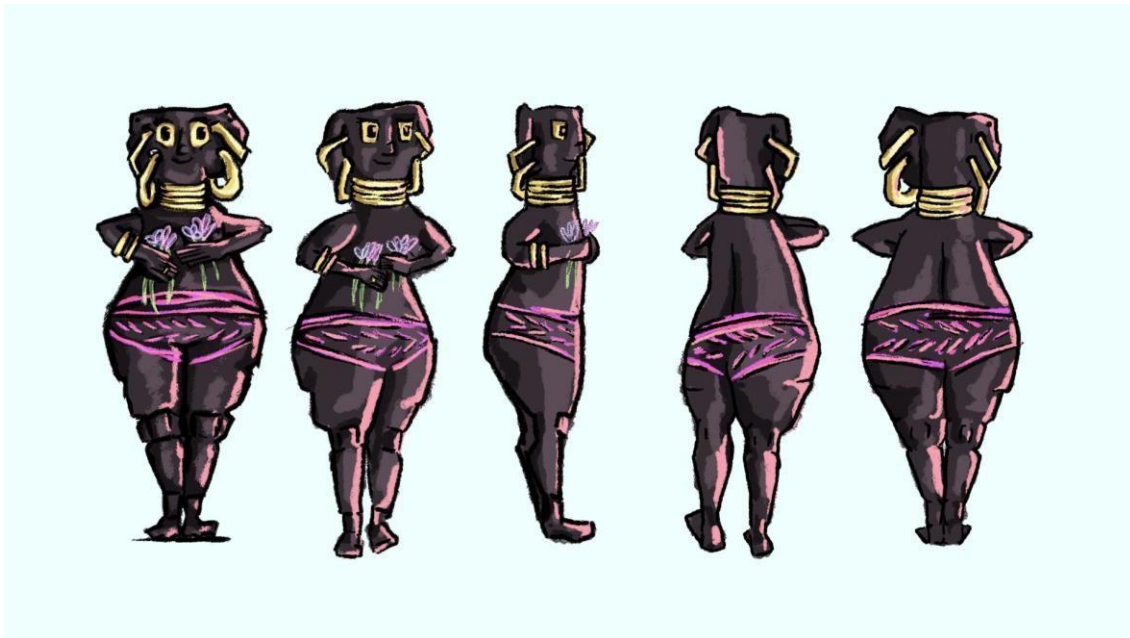
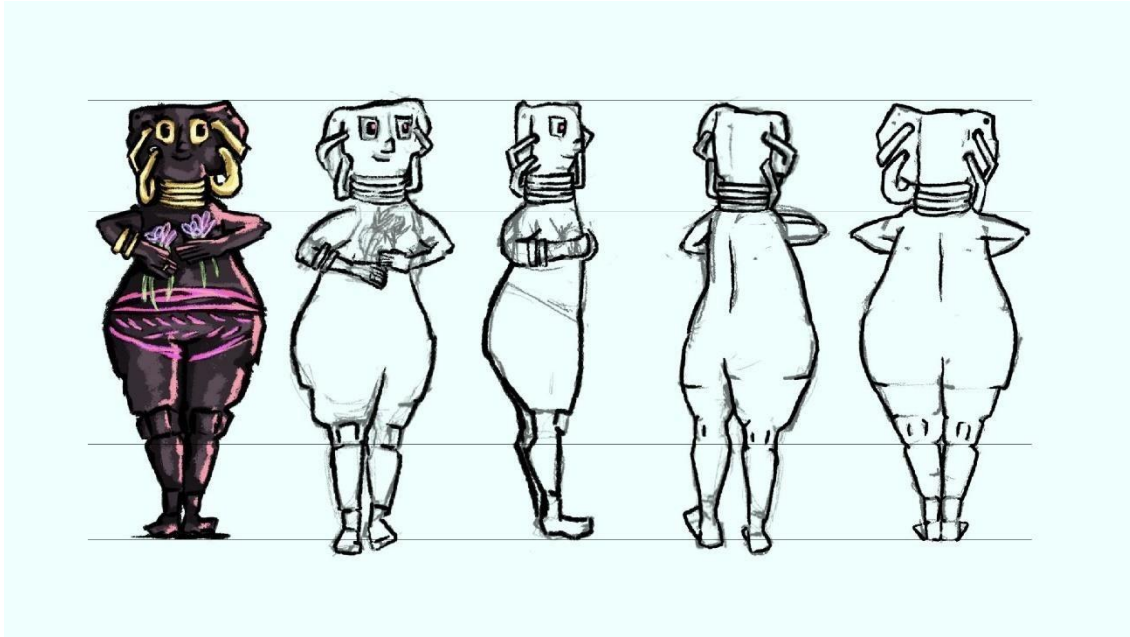




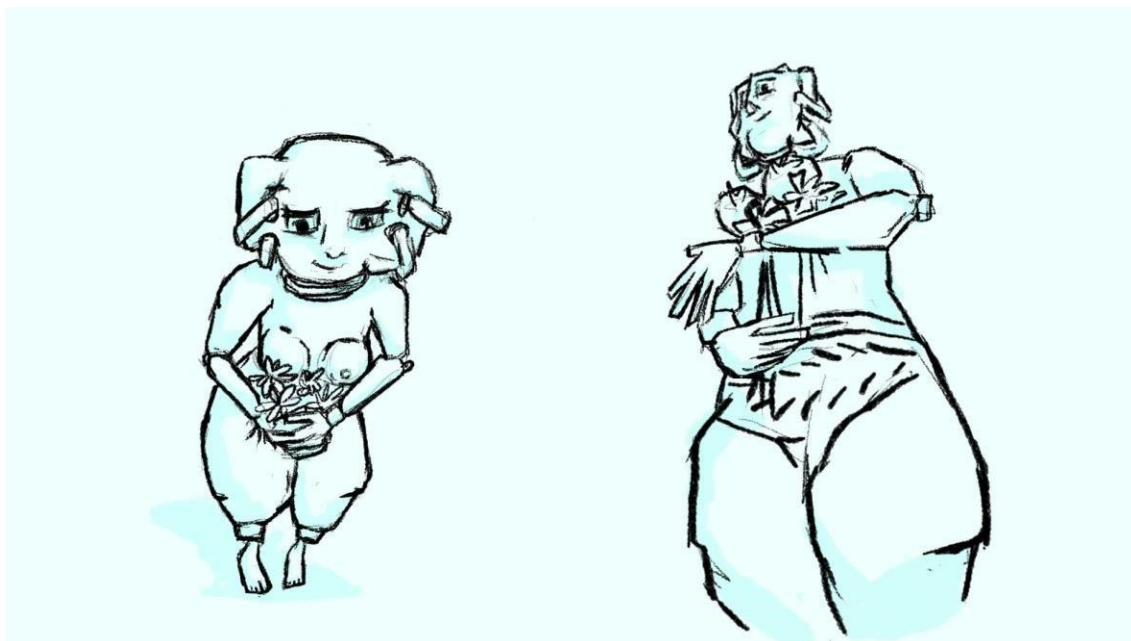
Διάγραμμα 29: Άρτεμις: five-point turnaround



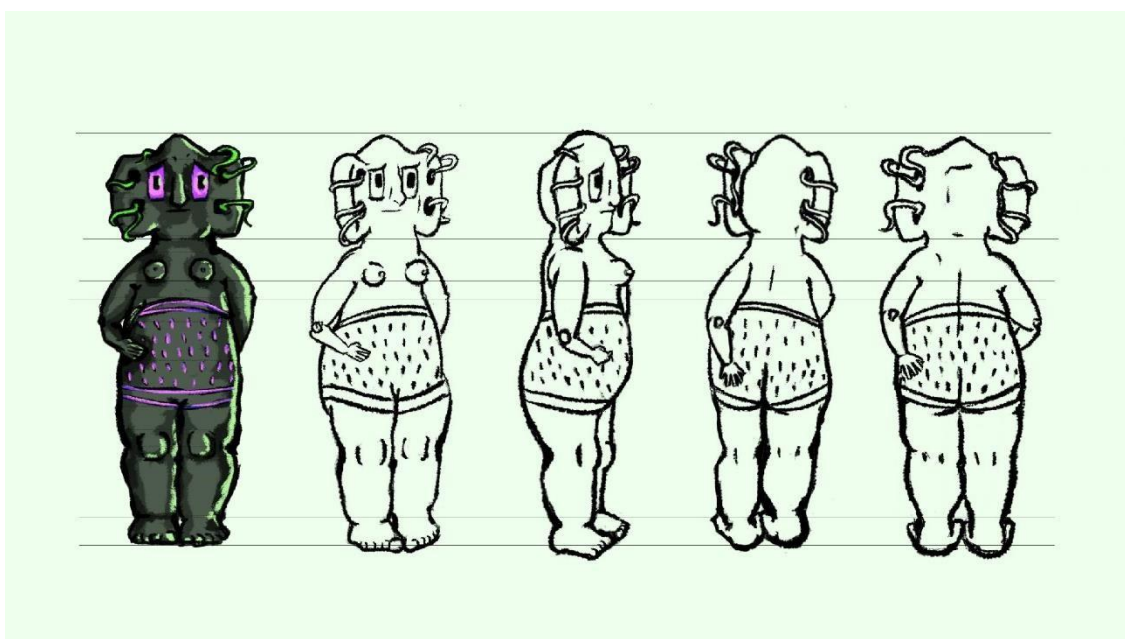
Διάγραμμα 30: Άρτεμις: Επιπρόσθετες κλίσεις Turn-around

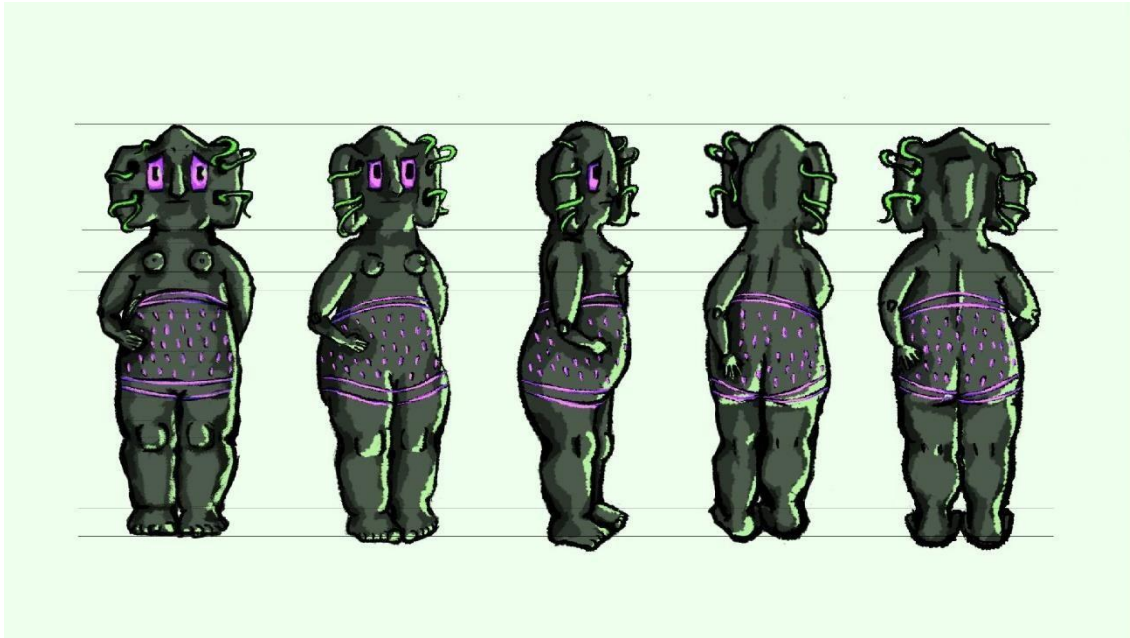


Διάγραμμα 31: Αφροδίτη: five-point turnaround



Διάγραμμα 32: Αφροδίτη: Επιπρόσθετες κλίσεις Turn-around

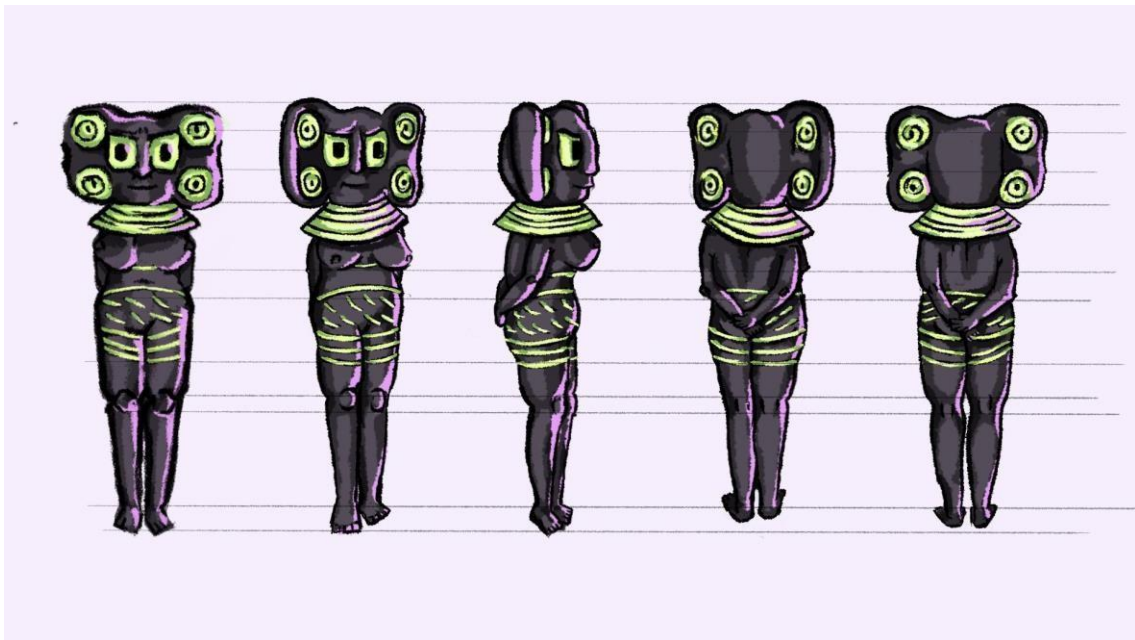
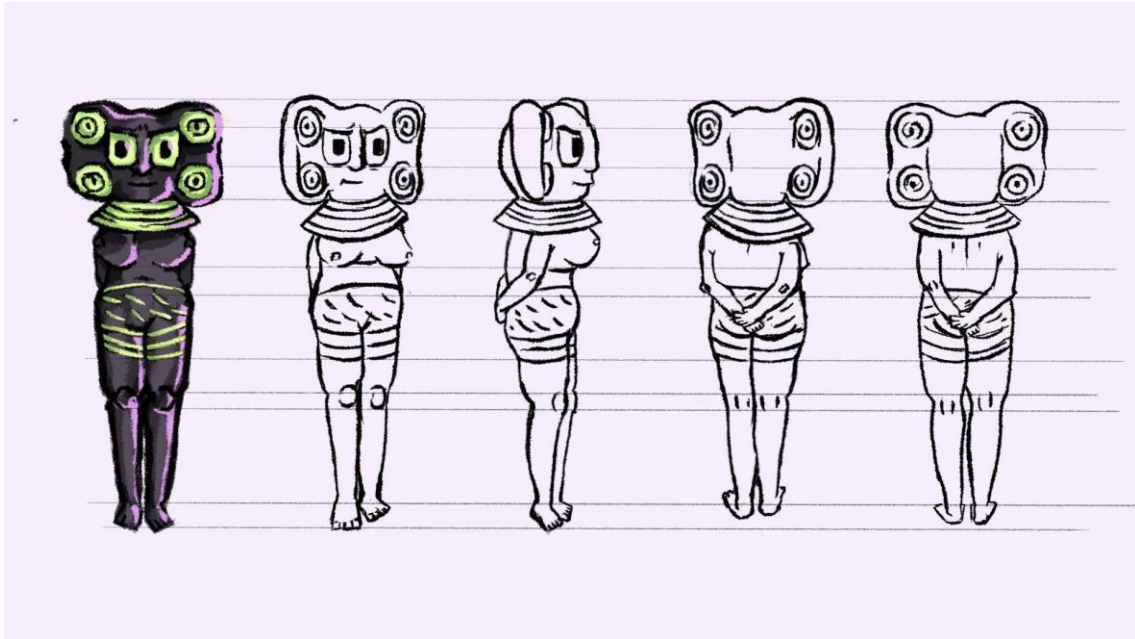




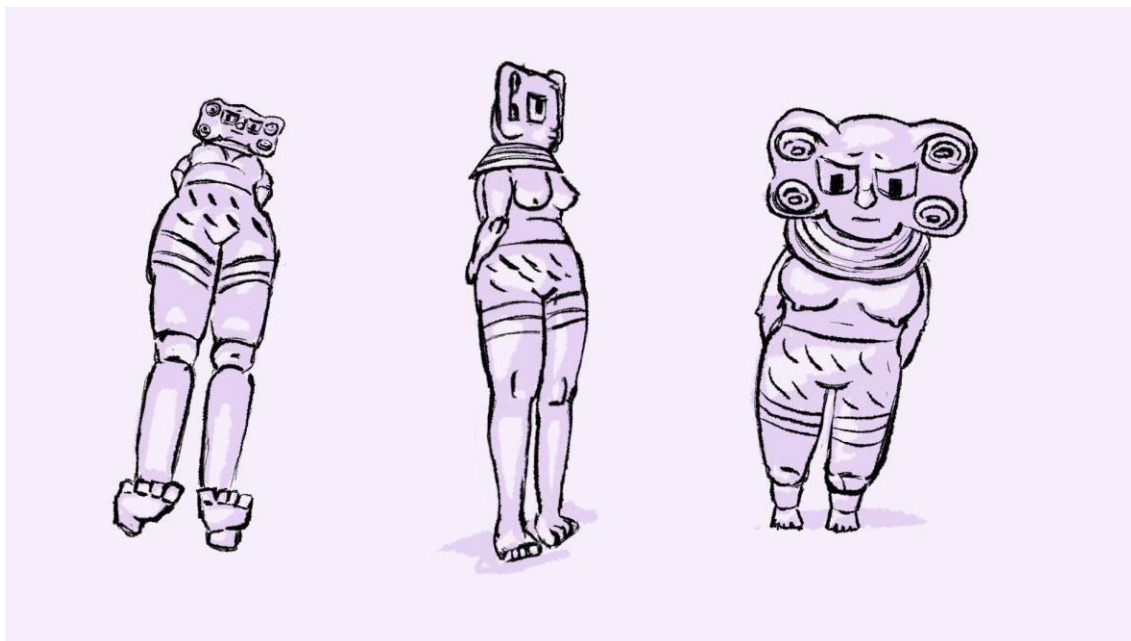
Διάγραμμα 33: Δήμητρα: five-point turnaround



Διάγραμμα 34: Δήμητρα: Επιπρόσθετες κλίσεις Turn-around



Διάγραμμα 35: Ήρα: five-point turnaround

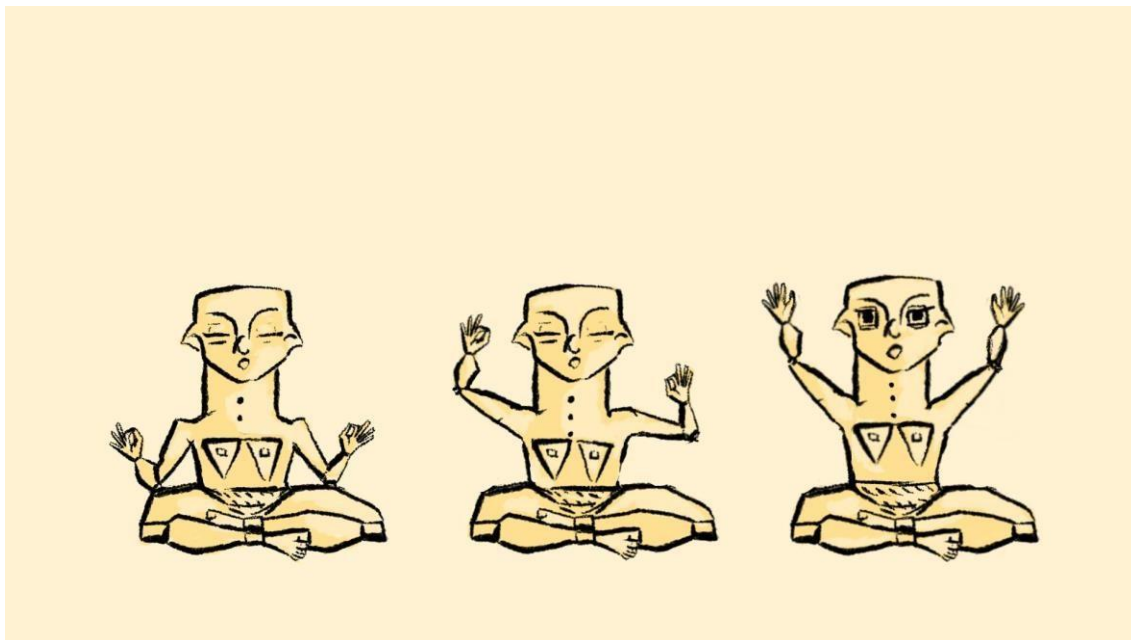


Διάγραμμα 36: Ήρα: Επιπρόσθετες κλίσεις Turn-around

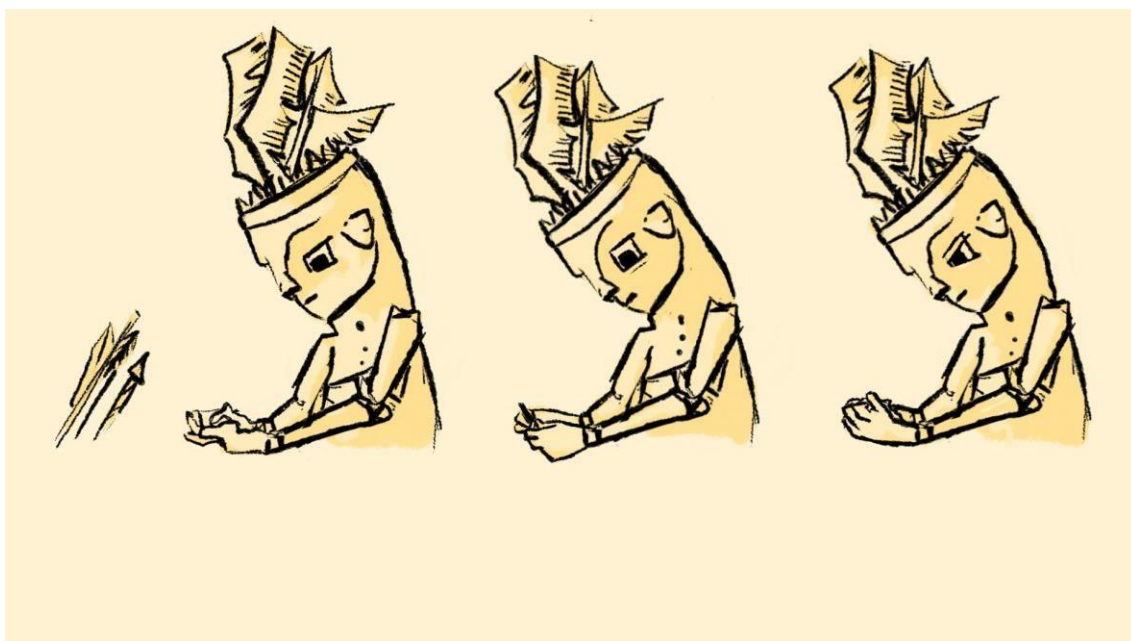
3.2.2 Δυναμικές πόζες κινησιολογίας σώματος

Η κινησιολογία των χαρακτήρων, είναι το επόμενο στάδιο μετά τα turnarounds, με βάση τον Tillman, (2011). Όπως αναφέρει και ο ίδιος, οι χαρακτήρες μπορούν να σχεδιαστούν στο να κάνουν το οτιδήποτε, όπως να κάθονται, να κοιμούνται, να περιμένουν και όχι απαραίτητα να είναι σε έντονη δράση (π.χ. να πολεμούν ή να χτυπάνε).

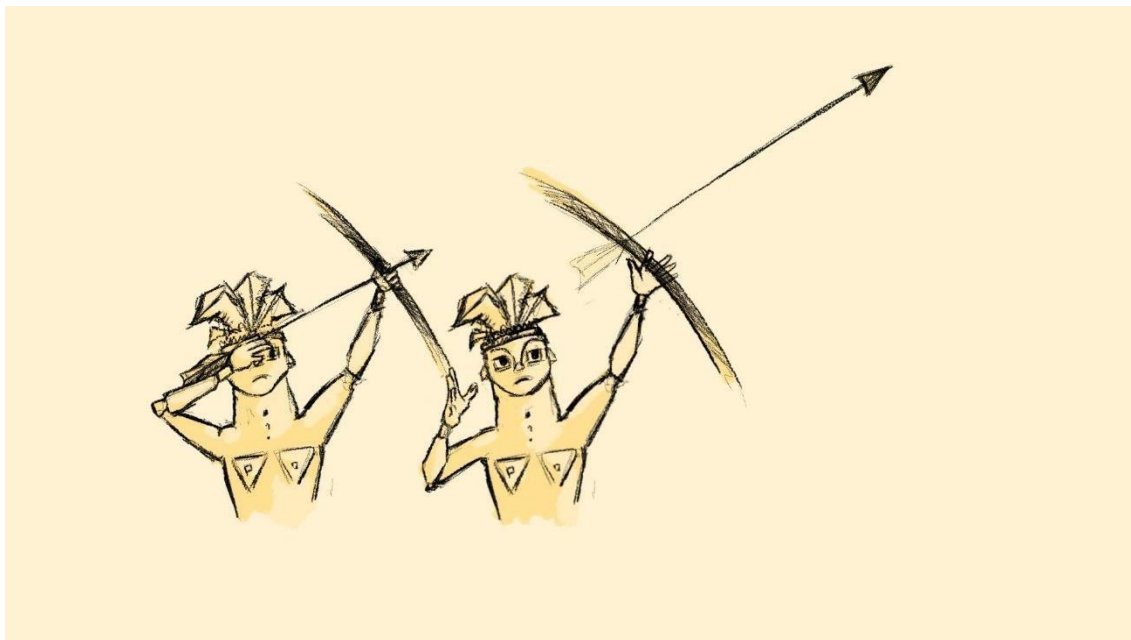
Με βάση τα χαρακτηριστικά και τις δραστηριότητες του κάθε χαρακτήρα του έργου, έχουν σχεδιαστεί κινήσεις οι οποίες αντανακλούν την καθημερινή ζωή και τις δραστηριότητες τους. Καταληκτικά, αυτό είναι που ζητήθηκε από τους ερωτηθέντες των δυο προηγούμενων ερωτηματολογίων.



Διάγραμμα 37: Άρτεμις: Διαλογισμός



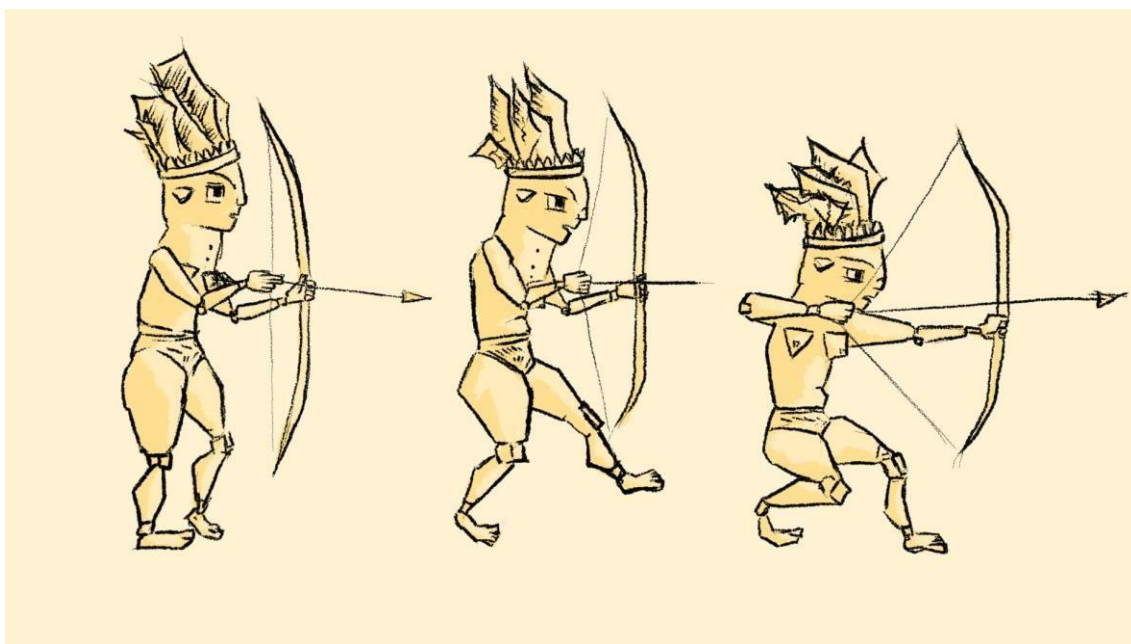
Διάγραμμα 38: Άρτεμις: Συγκέντρωση



Διάγραμμα 39: Άρτεμις: Τοξοβολία



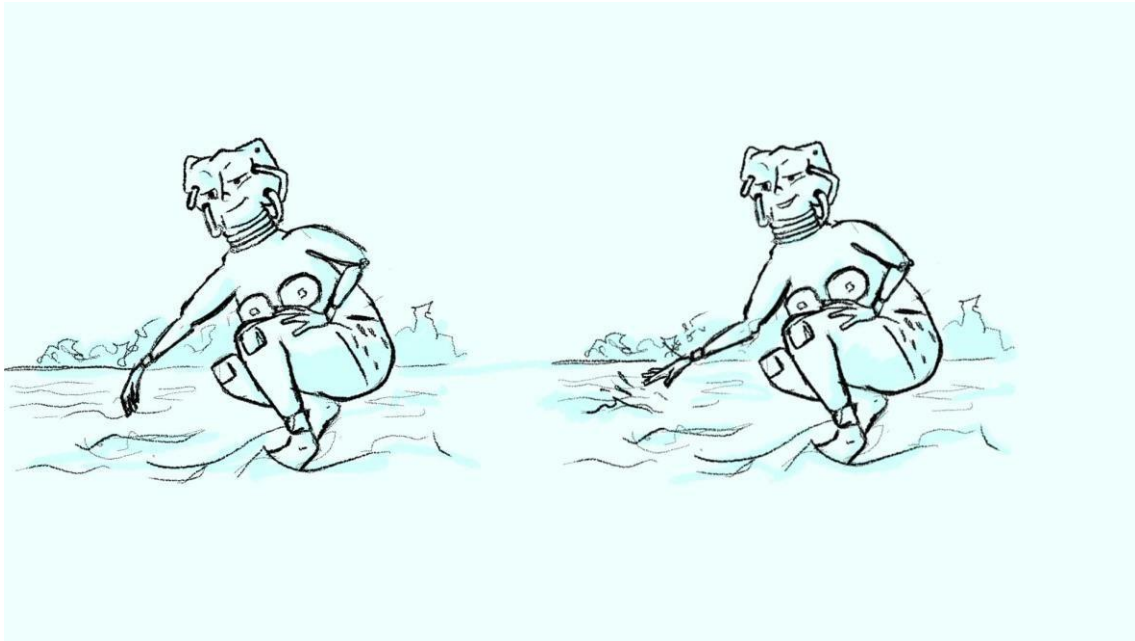
Διάγραμμα 40: Άρτεμις: Προετοιμασία τόξου



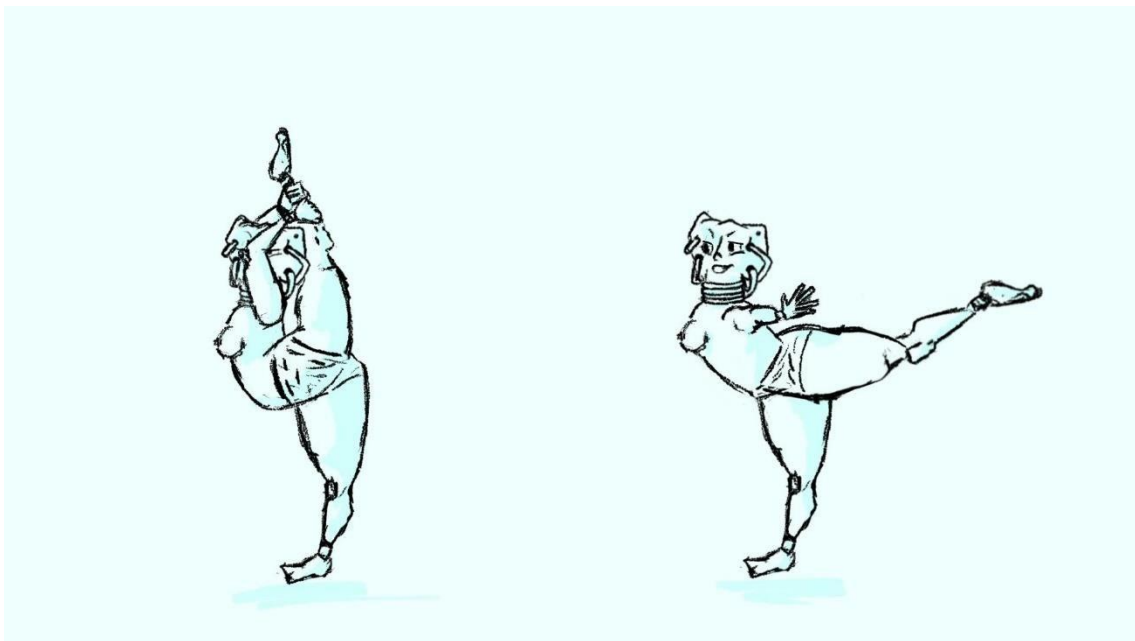
Διάγραμμα 41: Άρτεμις: Στόχος στο κυνήγι



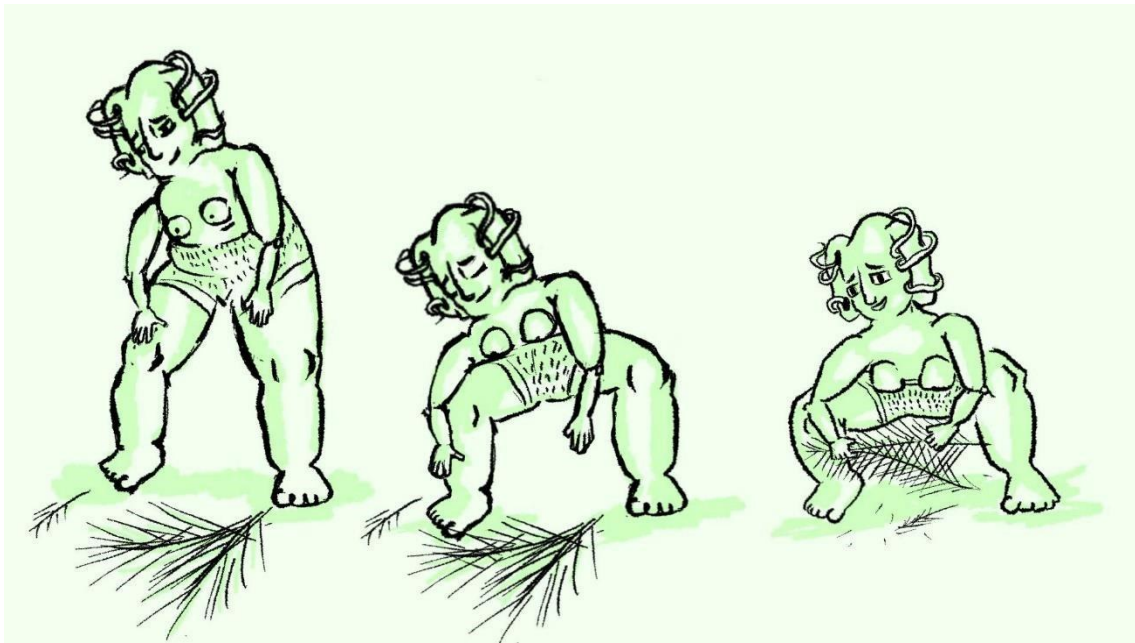
Διάγραμμα 42: Αφροδίτη: Αφηρημένη



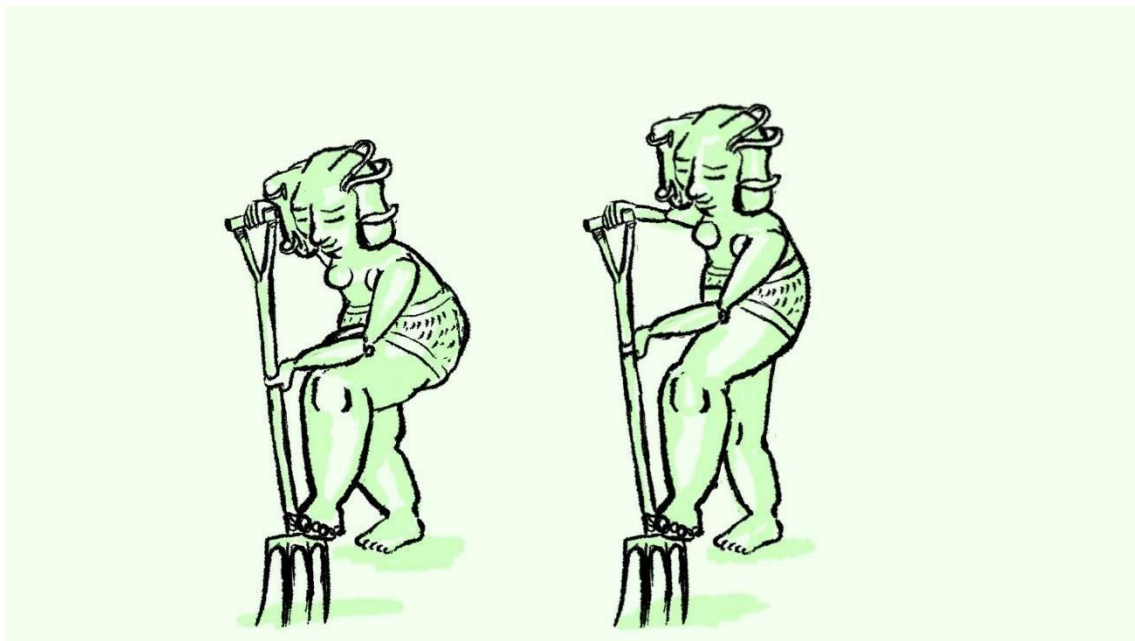
Διάγραμμα 43: Αφροδίτη: Παίζει με το νερό



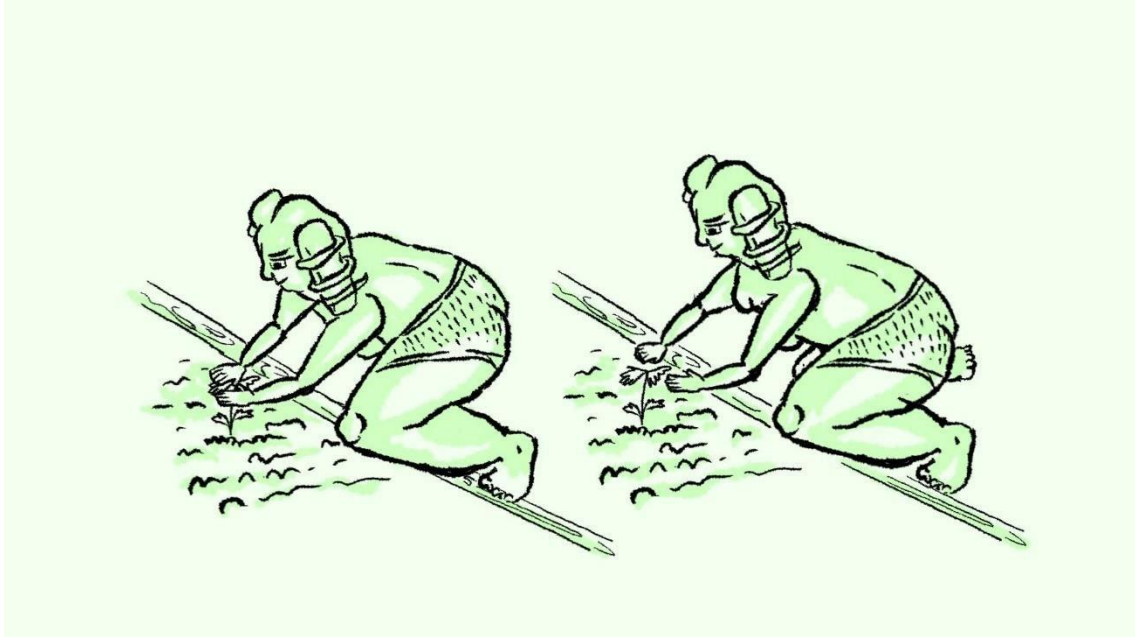
Διάγραμμα 44: Αφροδίτη: Τέντωμα



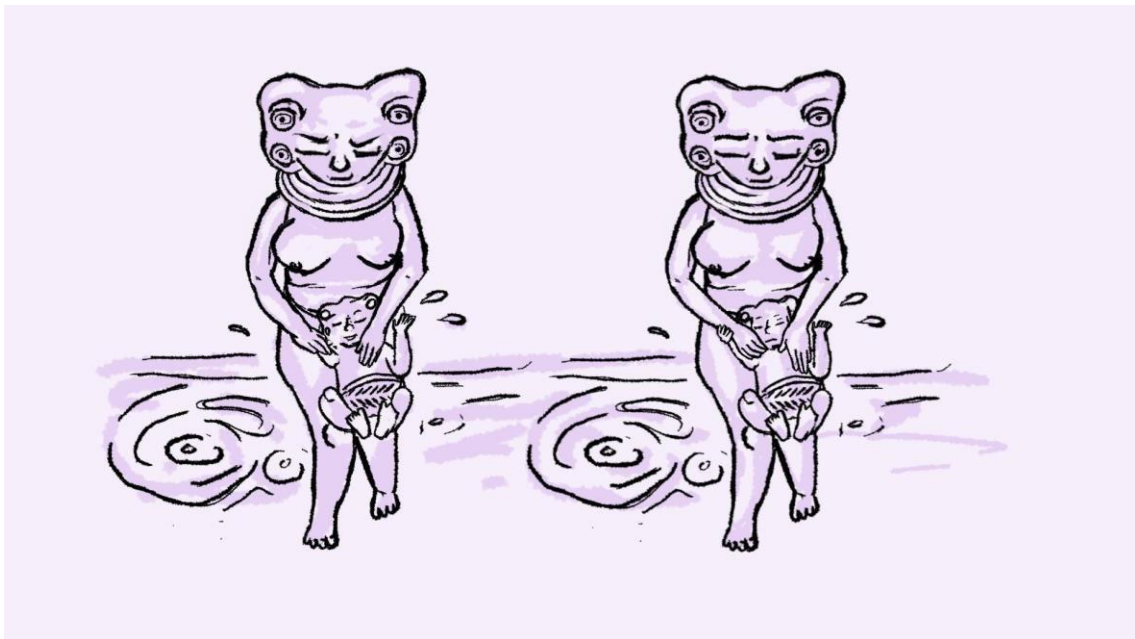
Διάγραμμα 45: Δήμητρα: Μαζεύει κλαδιά/ φύλλα



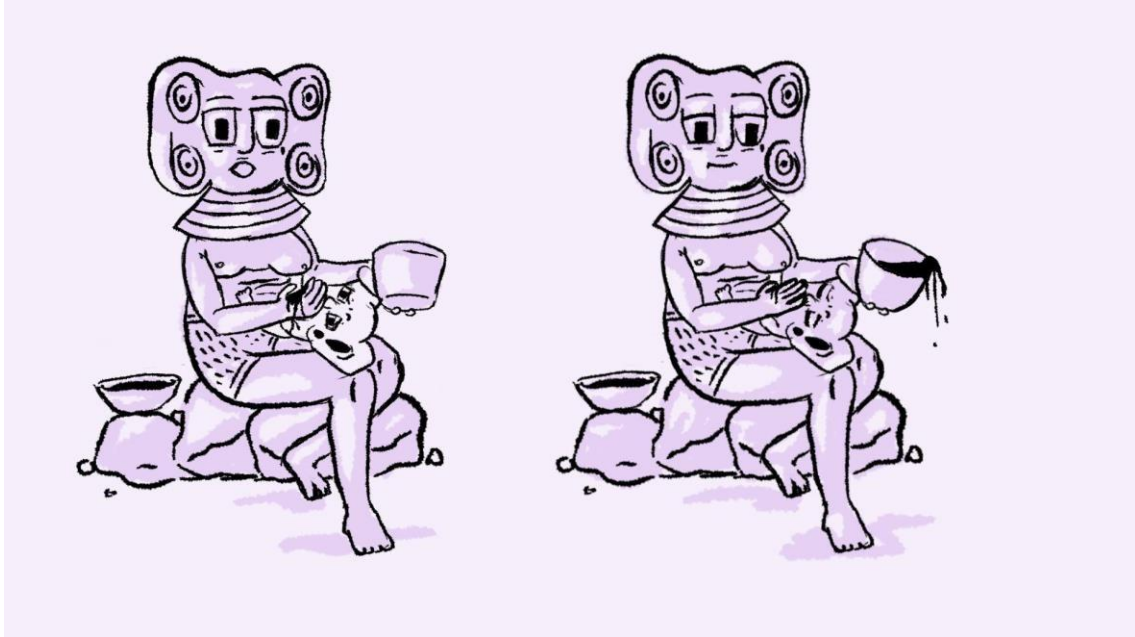
Διάγραμμα 46: Δήμητρα: Σκάβει



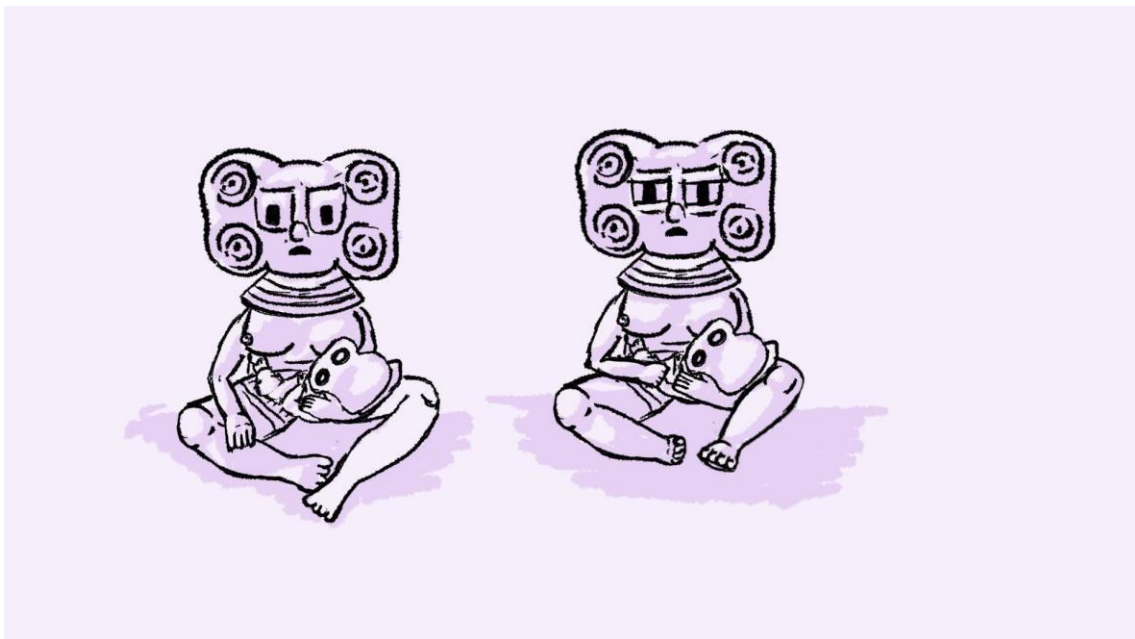
Διάγραμμα 47: Δήμητρα: Φυτεύει



Διάγραμμα 48: Ήρα: Πλένει ένα παιδί



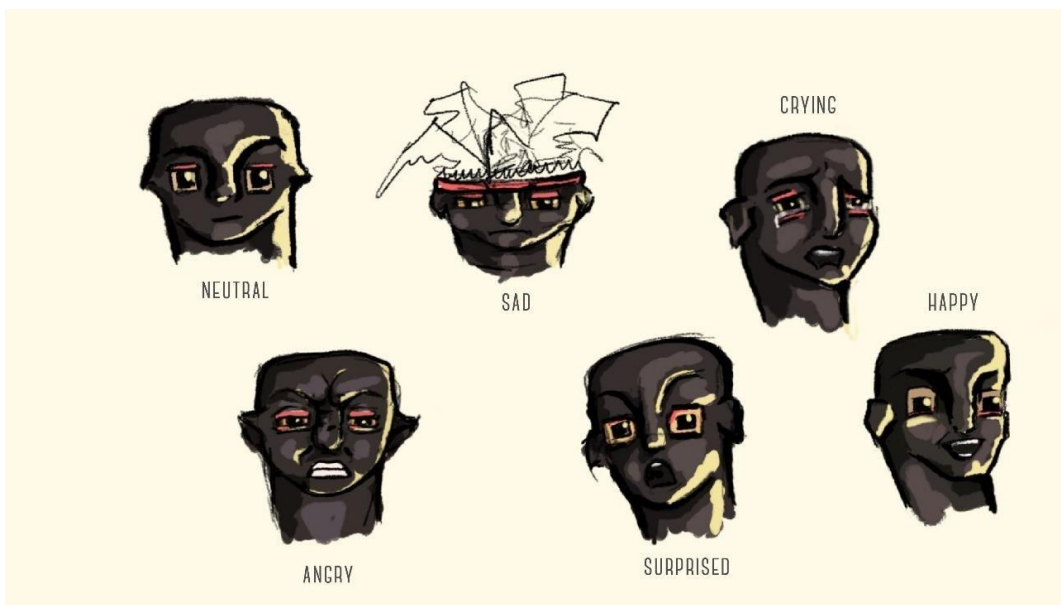
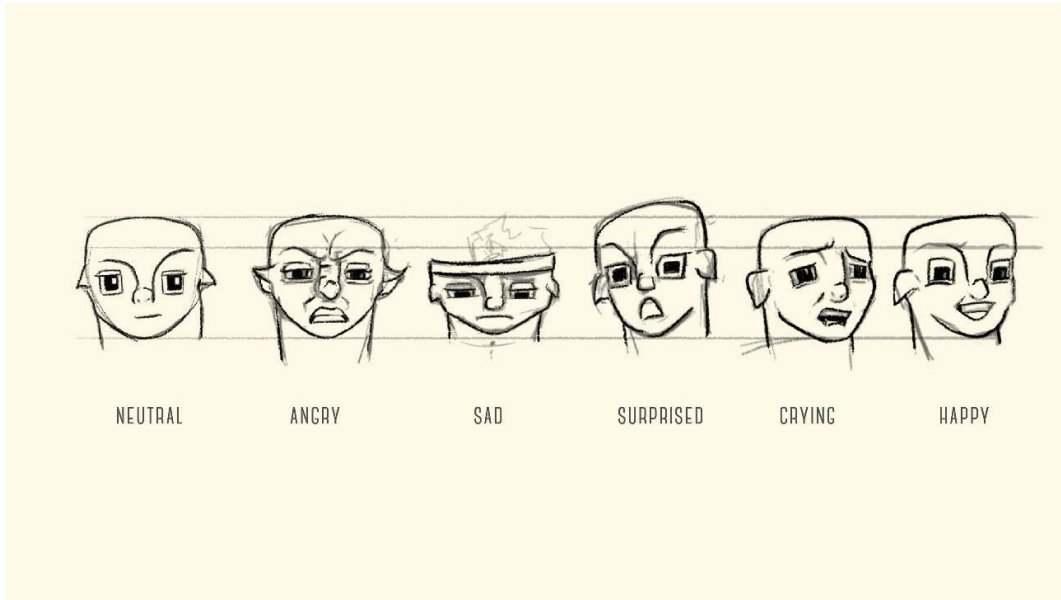
Διάγραμμα 49: Ήρα: Ταΐζει ένα παιδί



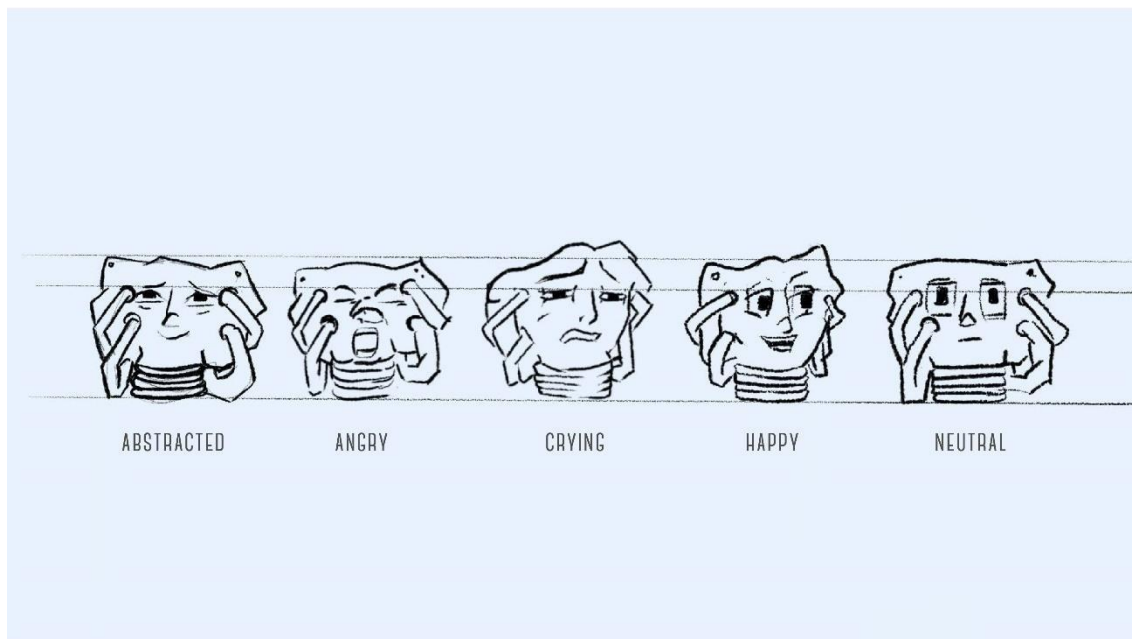
Διάγραμμα 50: Ήρα: Κοιμίζει ένα παιδί

3.2.3 Face studies (Μελέτη προσώπου)

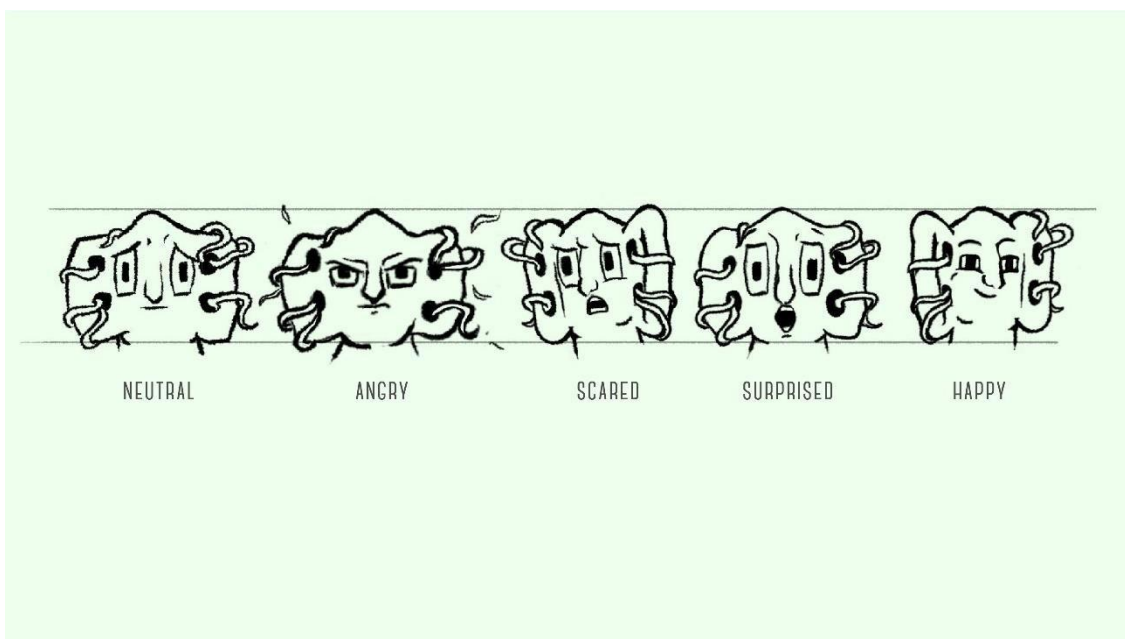
Στη συνέχεια, ο Tillman (2011) αναφέρει ότι οι εκφράσεις του προσώπου, οι οποίες είναι εξίσου σημαντικές, μας βοηθούν να αναγνωρίσουμε τις διαθέσεις του χαρακτήρα. Για κάθε χαρακτήρα του έργου έχουν σχεδιαστεί εκφράσεις προσώπου που θεωρήθηκαν πιο κοντινές στην προσωπικότητά τους.



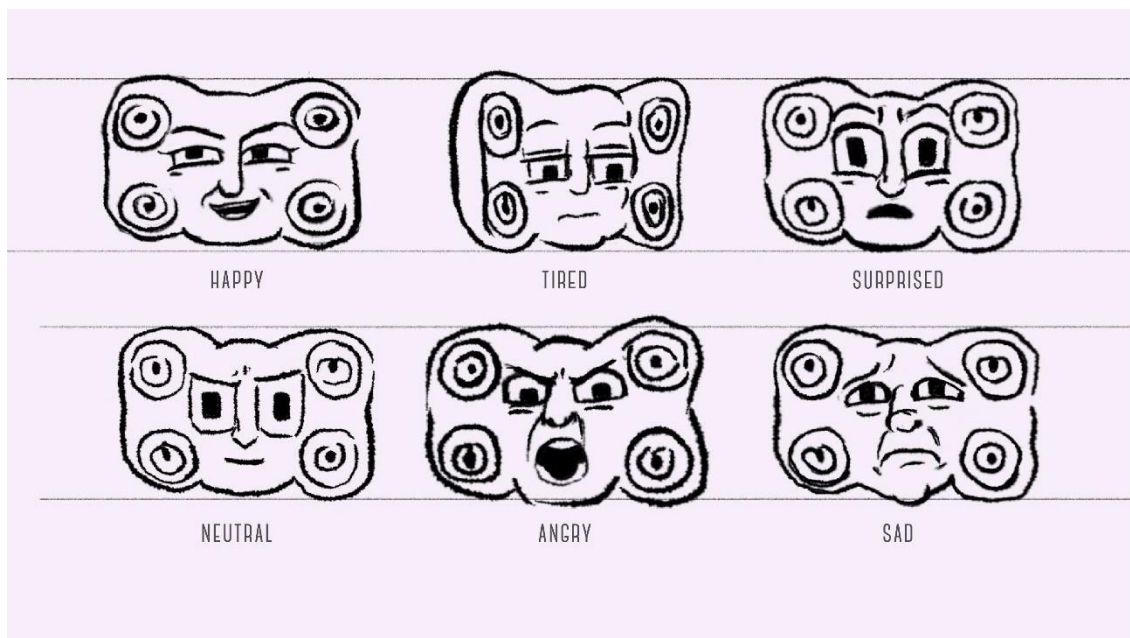
Διάγραμμα 51: Άρτεμις: Ουδέτερη, ληπημένη, κλαμένη, θυμωμένη, έκπληκτη και χαρούμενη έκφραση



Διάγραμμα 52: Αφροδίτη: Κλαμένη, θυμωμένη, χαμογελαστή, χαρούμενη, ουδέτερη, και αφηρημένη έκφραση



Διάγραμμα 53: Δήμητρα: Ουδέτερη, έκπληκτη, φοβισμένη, χαρούμενη και θυμωμένη έκφραση

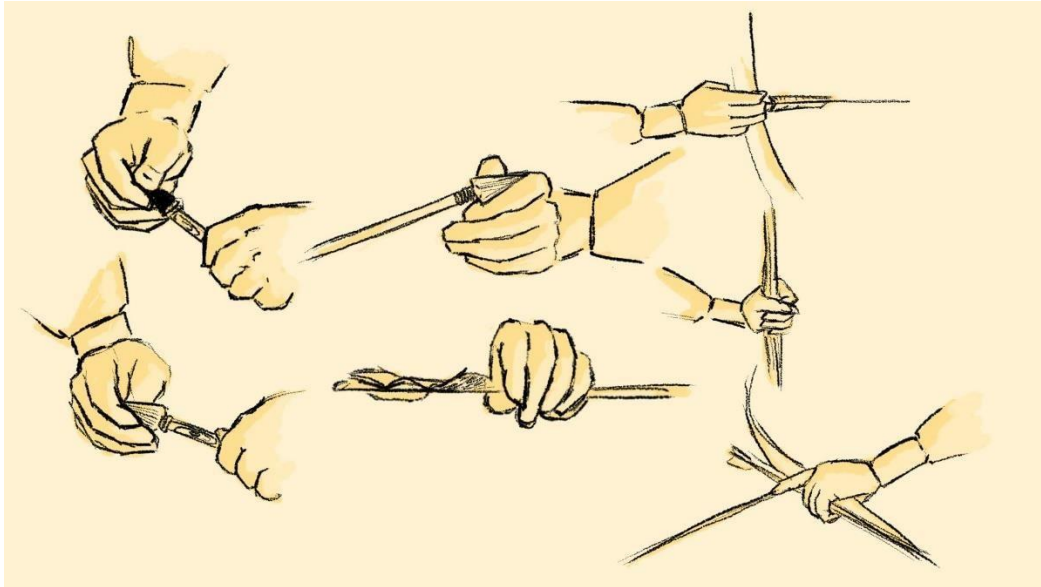


Διάγραμμα 54: Ήρα: Χαρούμενη, κουρασμένη, έκπληκτη, ουδέτερη, θυμωμένη και λυπημένη έκφραση

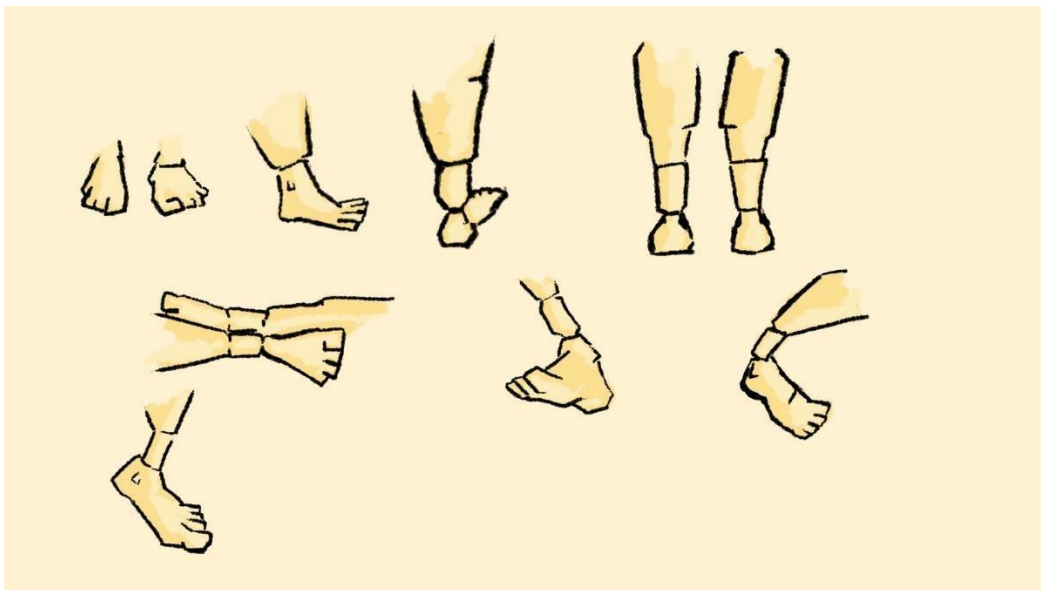
3.2.4 Detail studies (Μελέτη Λεπτομέρειας)

Τα detail studies είναι η λεπτομερής οπτική καταγραφή των διαφόρων μερών του σώματος, ιδικά όταν ο χαρακτήρας βρίσκεται σε κίνηση, αλλά και λεπτομέρειες από την ενδυμασία του χαρακτήρα. Είναι ένα χρήσιμο κομμάτι του model sheet για να υπάρχει σωστή αντίληψη στο πώς είναι κάποια σημεία του σώματος ή

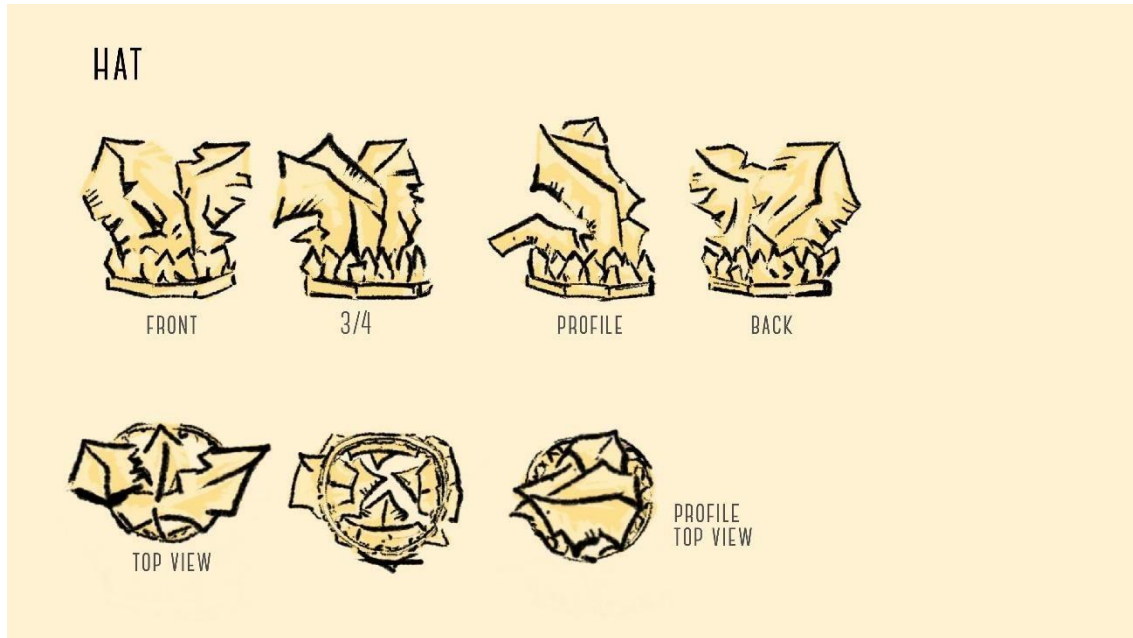
αξεσουάρ του χαρακτήρα σε κοντινά πλάνα, από διαφορά μέρη του σώματος. Στα βιβλία των Cohem, S (2006) και Foster, W. (1994) αναλύεται αυτό το κομμάτι και επεξηγούν τις τεχνικές σχεδίασης και ανάλυσης, αναφέροντας την σημαντικότητα της μελέτη αυτής.



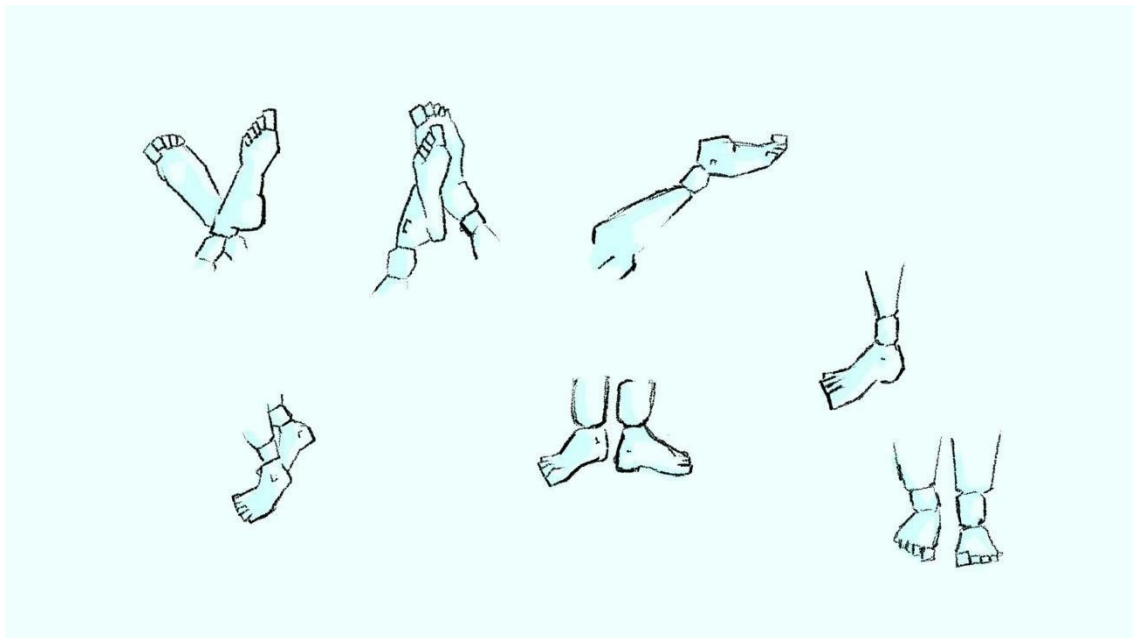
Διάγραμμα 55: Άρτεμις: Σχέση χεριού και βέλους



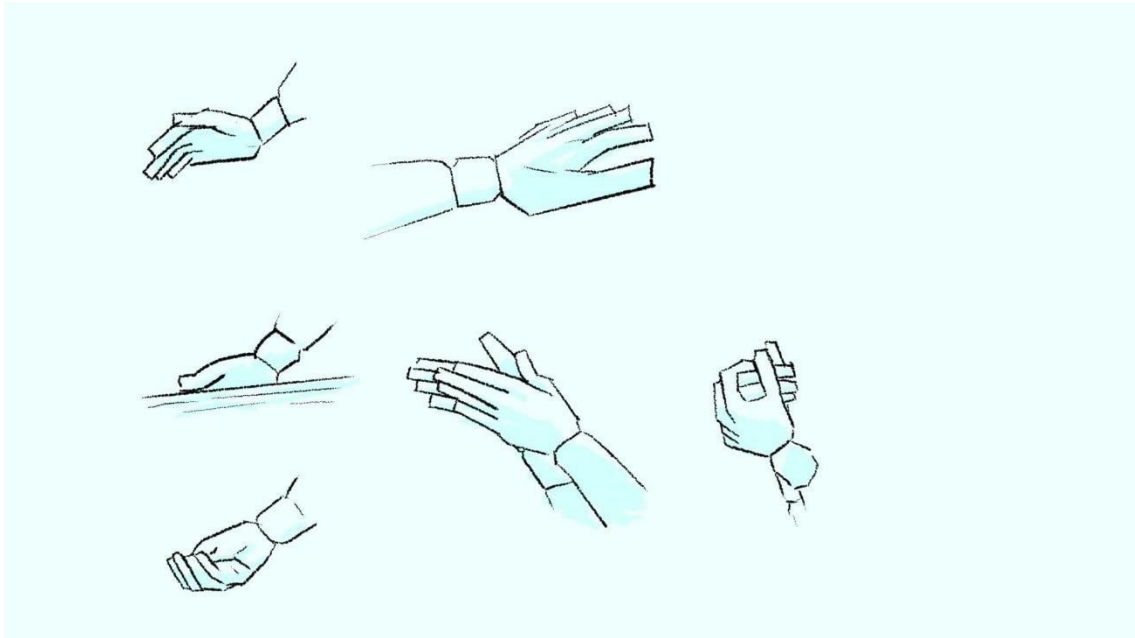
Διάγραμμα 56: Άρτεμις: Πόδια



Διάγραμμα 57: Άρτεμις: Το καπέλο της



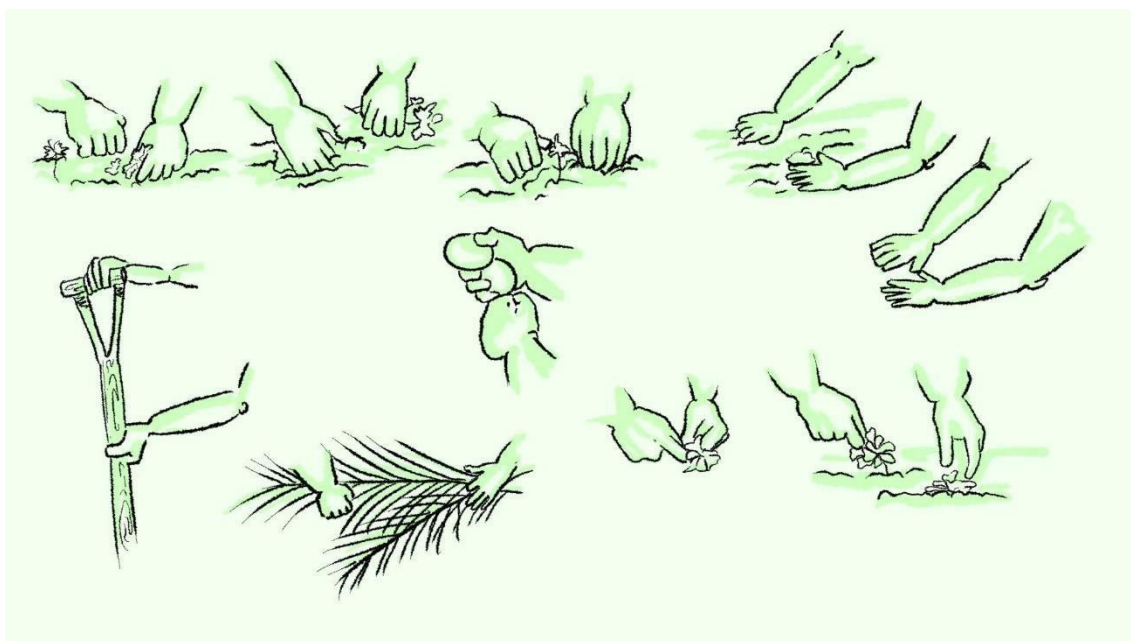
Διάγραμμα 58: Αφροδίτη: Πόδια



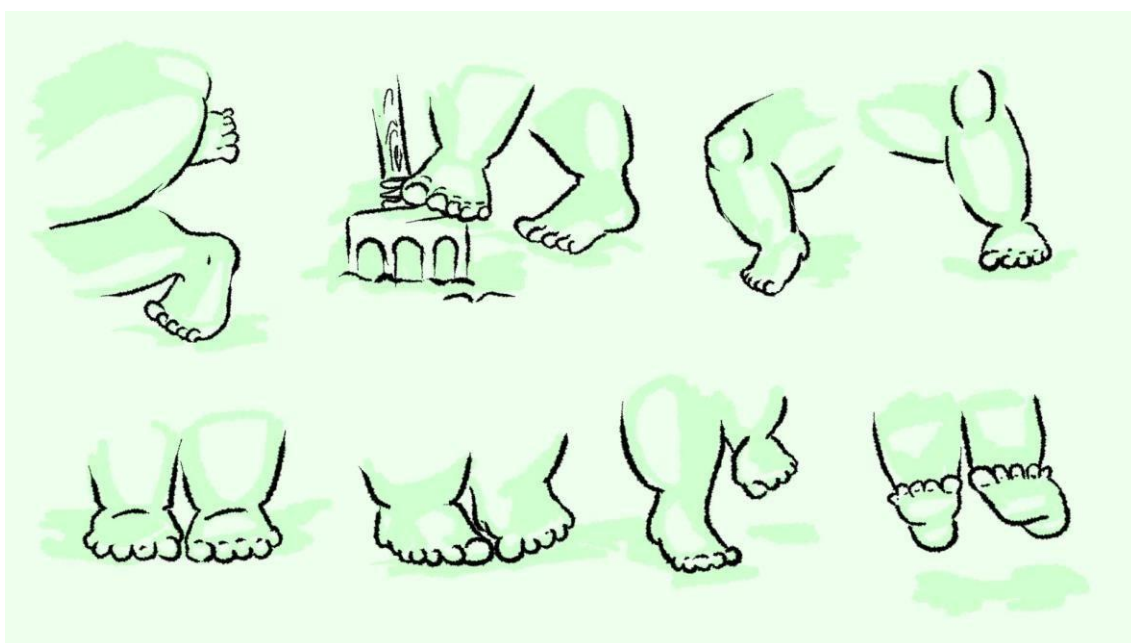
Διάγραμμα 59: Αφροδίτη: Χέρια



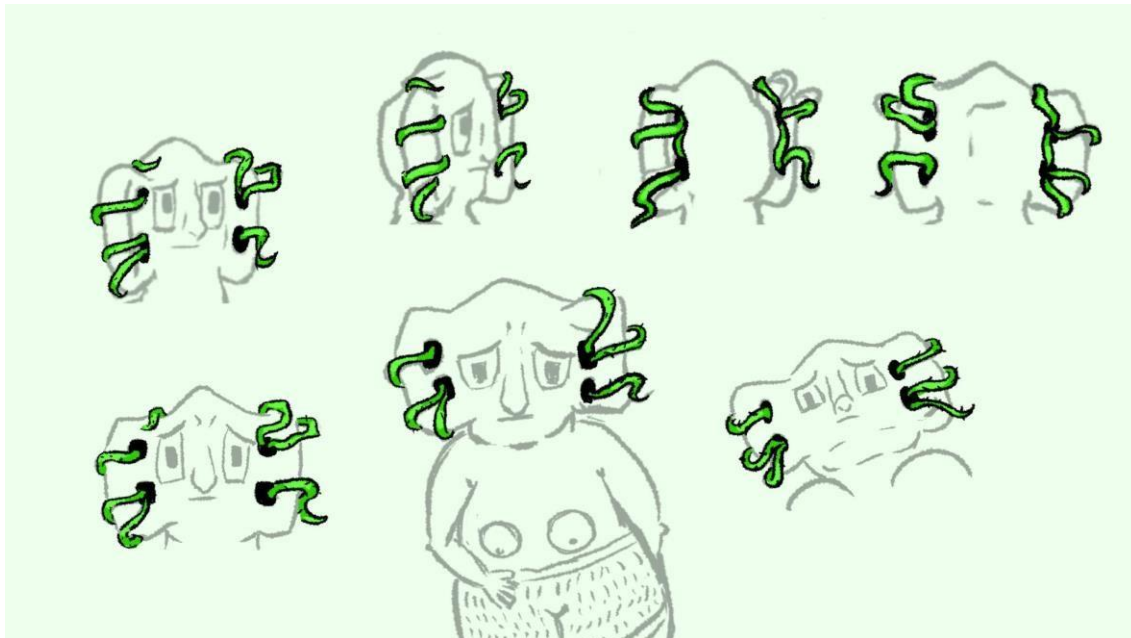
Διάγραμμα 60: Αφροδίτη: Σκουλαρίκια



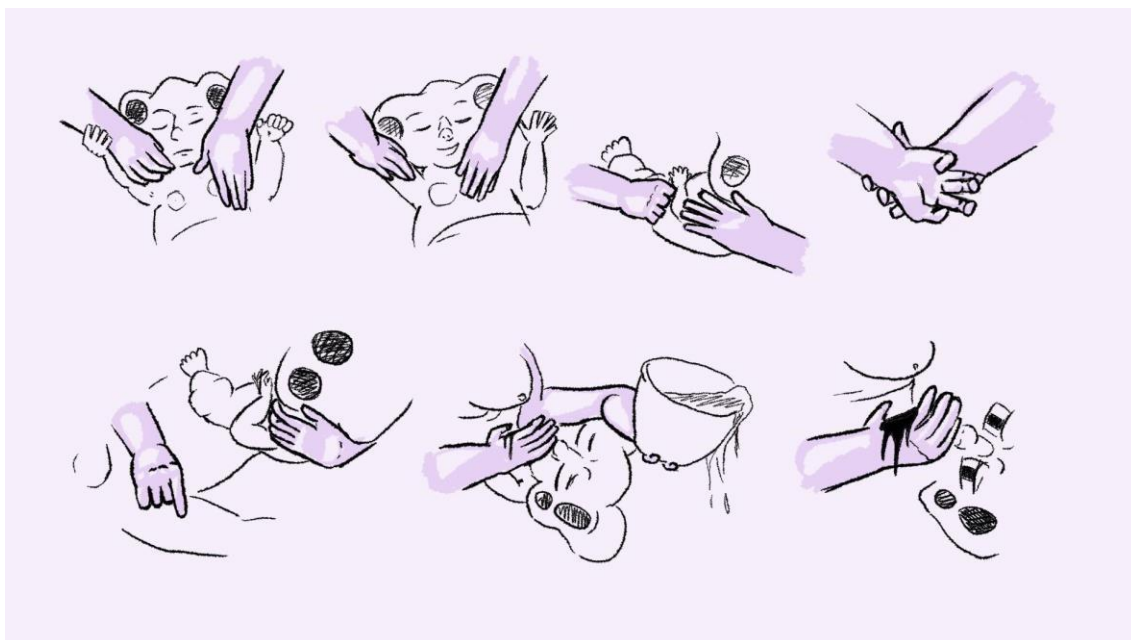
Διάγραμμα 61: Δήμητρα: Χέρια



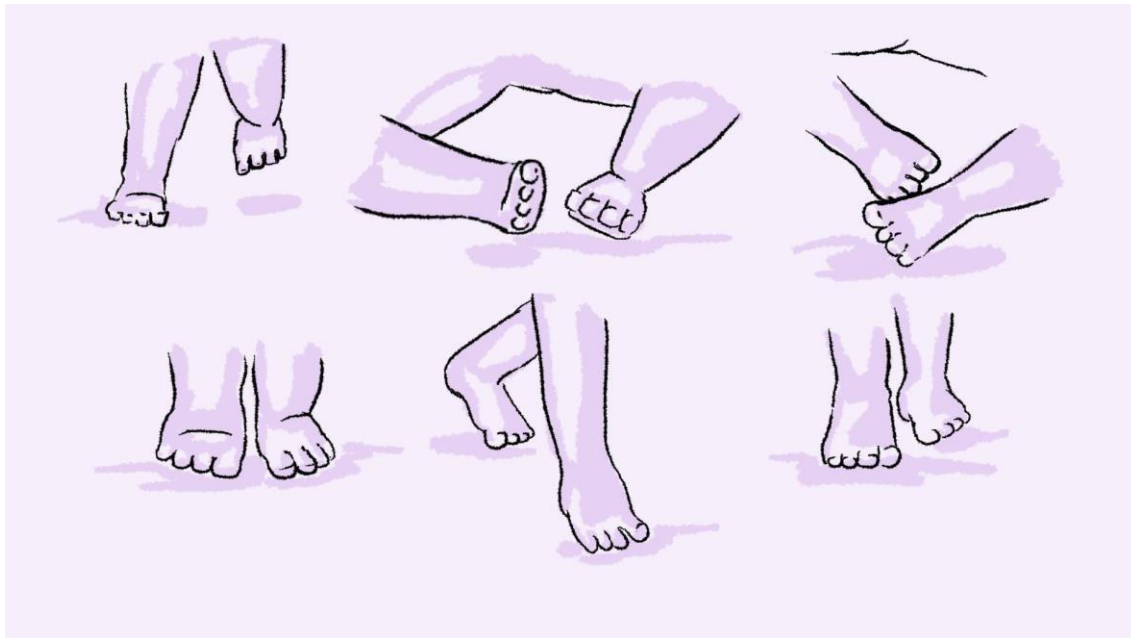
Διάγραμμα 62: Δήμητρα: Πόδια



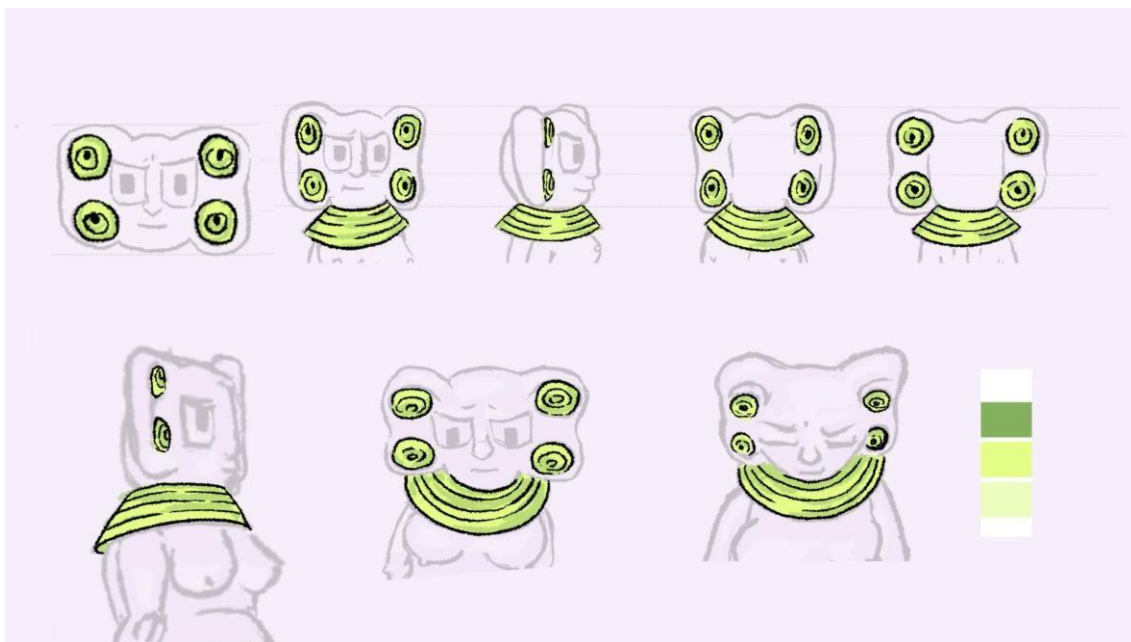
Διάγραμμα 63: Δήμητρα: Βλάστηση γύρω και μέσα από τα αυτιά



Διάγραμμα 64: Ήρα: Χέρια



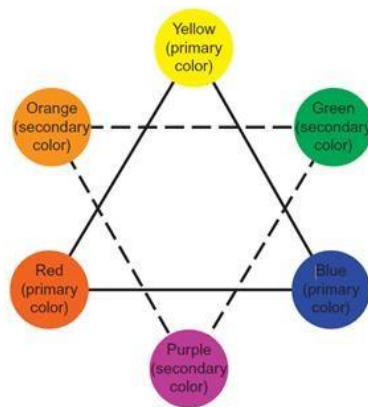
Διάγραμμα 65: Ήρα: Πόδια



Διάγραμμα 66: Ήρα: Αξεσουάρ

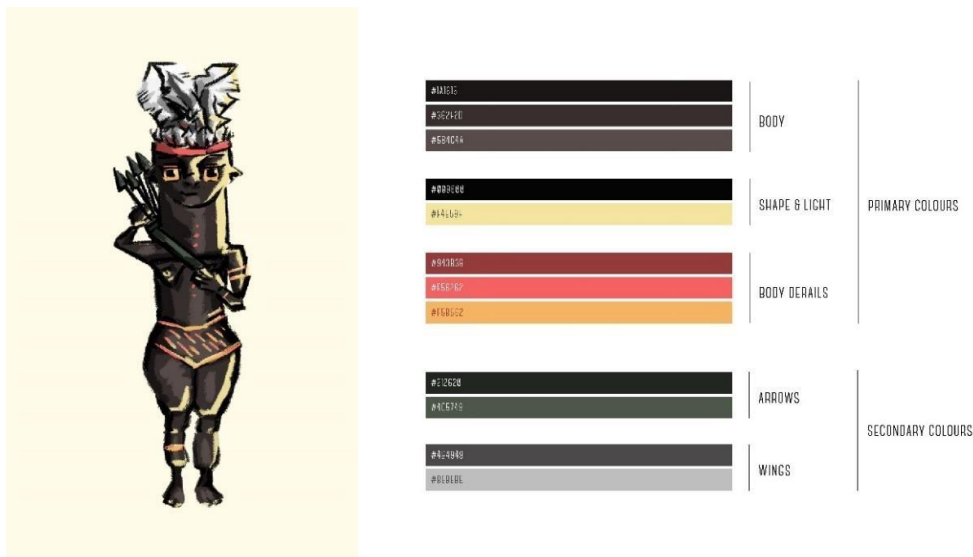
3.2.5 Χρωματολόγιο του κάθε χαρακτήρα

Στο κεφάλαιο στο βιβλίο του Tillman, (2011) (σελ 111-114) για τα χρώματα στους χαρακτήρες, γίνεται αναφορά για την σημασία του χρώματος, όπως και στην απαραίτητη γνώση των συμβολισμών του κάθε χρώματος. Ο συγγραφέας αναφέρει ότι αλλάζοντας τα χρώματα σε έναν χαρακτήρα, ο χαρακτήρας μεταφέρει μια άλλη ιστορία και συναίσθημα στον θεατή. Αναφορικά, έχει χρησιμοποιηθεί η πιο κάτω θεωρία, βασικών και δευτερευόντων χρωμάτων, καθώς και ο συμβολισμός τους, για να σχεδιαστούν με τα απαραίτητα χρώματα οι χαρακτήρες.



Διάγραμμα 67: Εικόνα από το βιβλίο του Tillman, (2011)

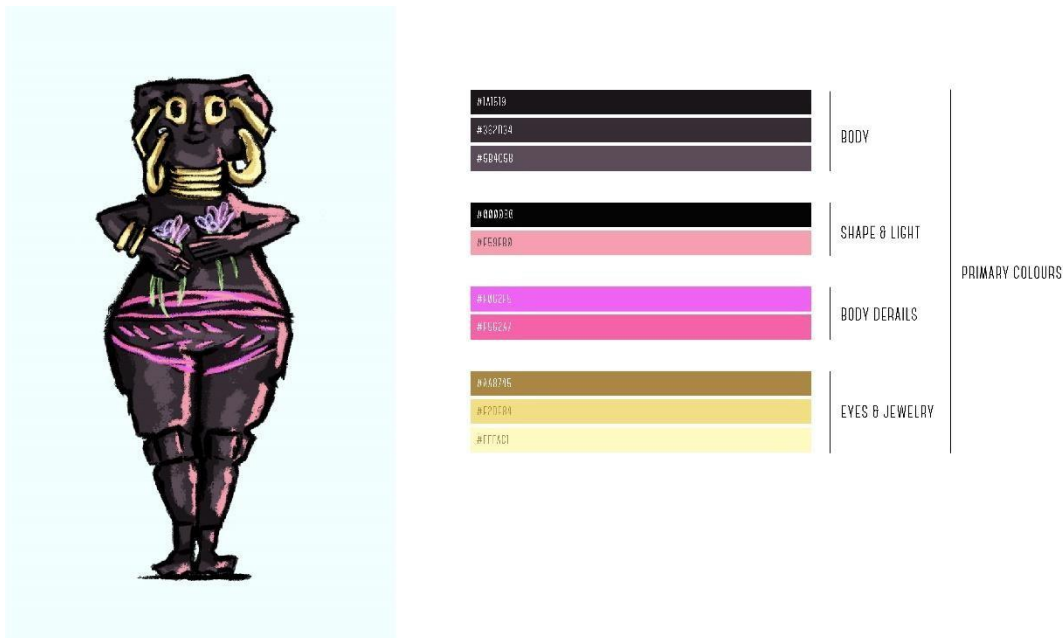
3.2.5.1 Άρτεμις



Διάγραμμα 68: Χρωματολόγιο της Άρτεμις

Για τον χαρακτήρα Άρτεμις, έχουν χρησιμοποιηθεί τα πιο πάνω χρώματα, και η μεγαλύτερη ένταση και προσοχή δίνεται στο κόκκινο (βασικό) και το πορτοκαλί (δευτερεύον) χρώμα. Με βάση τον συγγραφέα, το κόκκινο χρώμα εκδηλώνει το αίσθημα της δράσης, αυτοπεποίθησης, θάρρους, ζωτικότητας, ενέργειας, κινδύνου, δύναμης, και της αποφασιστικότητας. Το πορτοκαλί προκαλεί συναισθήματα ενθουσιασμού, δημιουργικότητας, αποφασιστικότητας και ενθάρρυνσης. Αυτά τα χαρακτηριστικά, είναι στοιχεία του χαρακτήρα της Άρτεμις.

3.2.5.2 Αφροδίτη



Διάγραμμα 69: Χρωματολόγιο της Αφροδίτης

Από την άλλη, στην Αφροδίτη δίνεται έμφαση στο χρυσό-κίτρινο, των σκουλαρικιών και αξεσουάρ της και των ροζ σημείων του σώματος της. Με βάση το βιβλίο, το κίτρινο (βασικό) συμβολίζει την χαρά, την ευτυχία, την άνεση, την ζωντάνια και το αίσθημα της υπερβολής. Ενώ το ροζ (τριτεύον) έχει την αίσθηση της θηλυκότητας, του ρομαντισμού και της αγαθότητας και όλα αυτά αποτελούν στοιχεία του χαρακτήρα της.

3.2.5.3 Δήμητρα



#6666	#272727	#003366	BODY	PRIMARY COLOURS
#000000	#000000	#000000		
#000000	#000000	#000000		
#000000	#000000	#000000	SHAPE & LIGHT	
#000000	#000000	#000000	BODY DETAILS	
#000000	#000000	#000000		
#000000	#000000	#000000		
#000000	#000000	#000000	PICK & CROWTH	SECONDARY COLOURS
#000000	#000000	#000000		
#000000	#000000	#000000		

Διάγραμμα 70: Χρωματολόγιο της Δήμητρας

Σε συνέχεια στην αναφορά την θεωρία των χρωμάτων, η αναπαράσταση της Δήμητρας γίνεται με πράσινο και μωβ χρώμα, όπου οι συγκεκριμένες αποχρώσεις αποτελούν συμπληρωματικά χρώματα, τα οποία δημιουργούν αρμονία στο μάτι. Το πράσινο έχει το αίσθημα της φύσης και της το οποίο συνδέεται με την γεωργία και καλλιέργεια, που είναι η κύρια δραστηριότητα της Δήμητρας.

3.2.5.1 Ήρα



#000000	#000000	#000000	BODY	PRIMARY COLOURS
#000000	#000000	#000000		
#000000	#000000	#000000		
#000000	#000000	#000000	SHAPE & LIGHT	
#000000	#000000	#000000	BODY DETAILS	
#000000	#000000	#000000		
#000000	#000000	#000000		

Διάγραμμα 71: Χρωματολόγιο της Ήρας

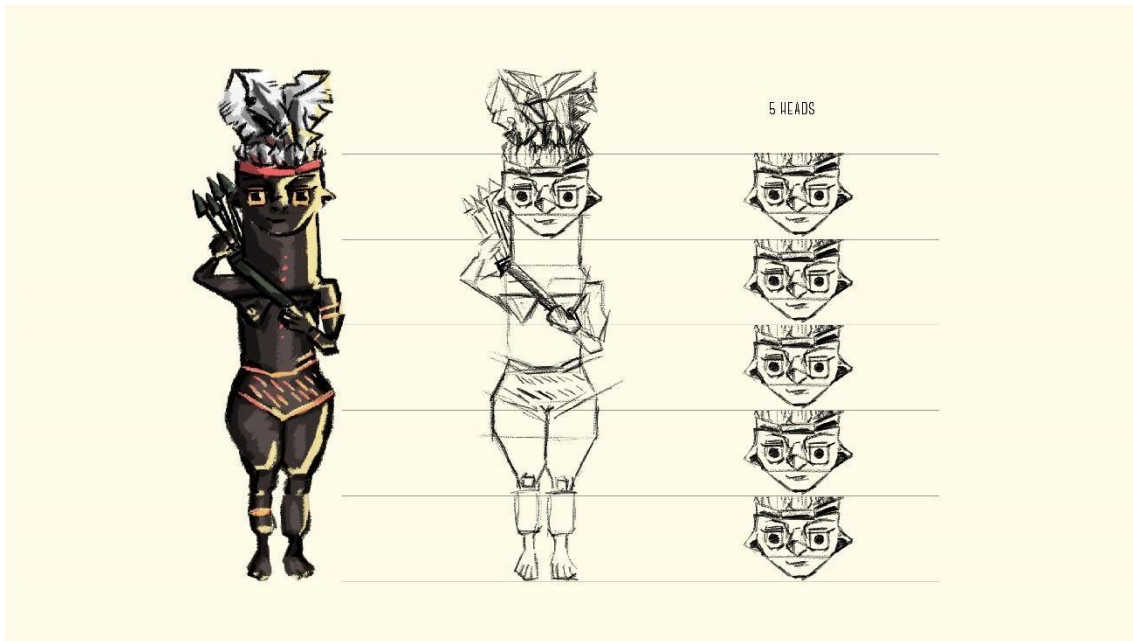
Τέλος, η Ήρα αναπαρίσταται με παρόμοια χρώματα με την Δήμητρα, σε αντίθετη θέση, για να εντάξει το στοιχείο της συγγενικής σχέσης μεταξύ τους. Το μωβ χρώμα στο σώμα της εκπέμπει δύναμη, μυστήριο, σοφία, και αξιοπρέπεια ενώ το πράσινο εντάσσει το στοιχείο της γονιμότητας και της ανθεκτικότητας, αναδεικνύοντας την.

3.2.6 Solid drawing (σχηματική δομή) και Style sheet

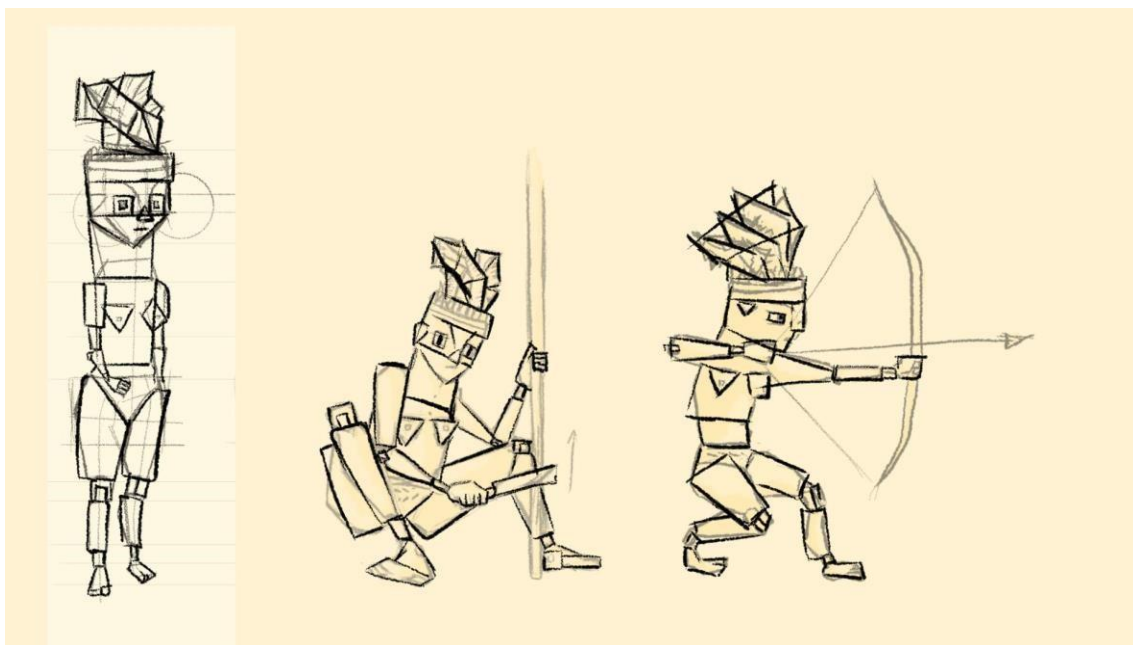
Ένα Style sheet χαρακτήρα, δείχνει τον χαρακτήρα σπασμένο στην πιο απλοϊκή του μορφή, έτσι ώστε οι άλλοι καλλιτέχνες να γνωρίζουν ακριβώς πόσο ψηλός και ποιο είναι το μέγεθος του κεφαλιού του σε σχέση με το σώμα. (Bryan Tillman, 2011).

Η σχηματική δομή (Solid drawing) είναι η αρχή του animation που κάνει τον χαρακτήρα να φαίνεται τρισδιάστατος με όγκο, βάρος και ισορροπία. Επίσης οι γραμμές πρέπει να κάμπτονται προς το σημείο φυγής, διαφορετικά το σχέδιο γίνεται ισομετρικό και επίπεδο. Συμπληρωματικά, αυτή η δομή αποτελεί τη βάση για επανασχεδιασμό του χαρακτήρα σε διάφορες πόζες ειδικά σε animation που προϋποθέτει κίνηση. (Tetali, P.)

3.2.6.1 Άρτεμις

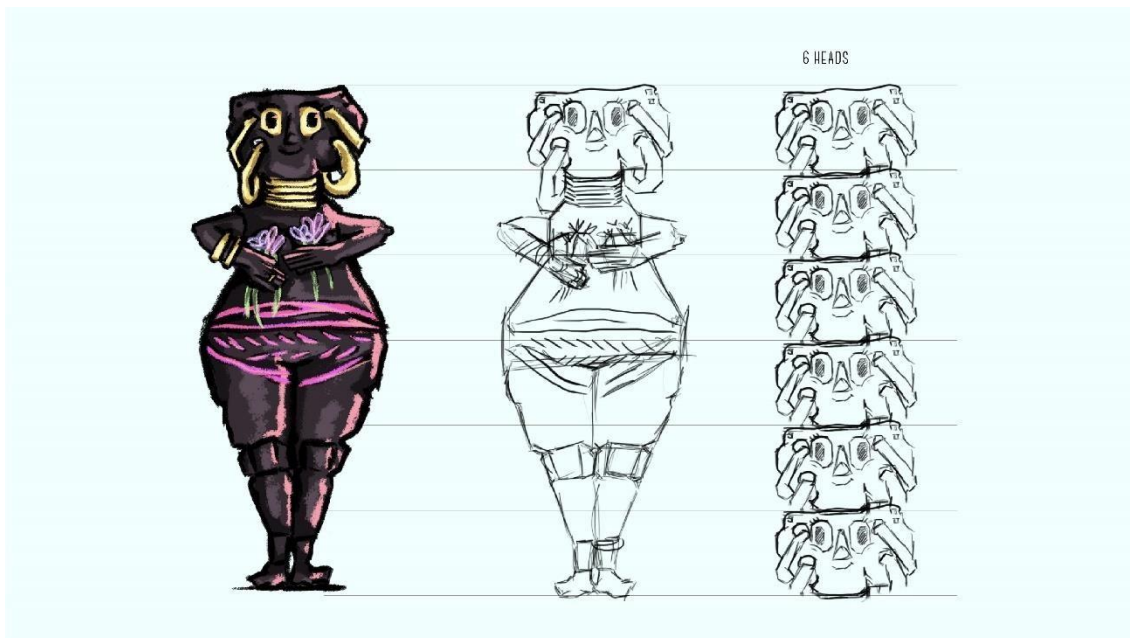


Διάγραμμα 72: Άρτεμις: Style sheet

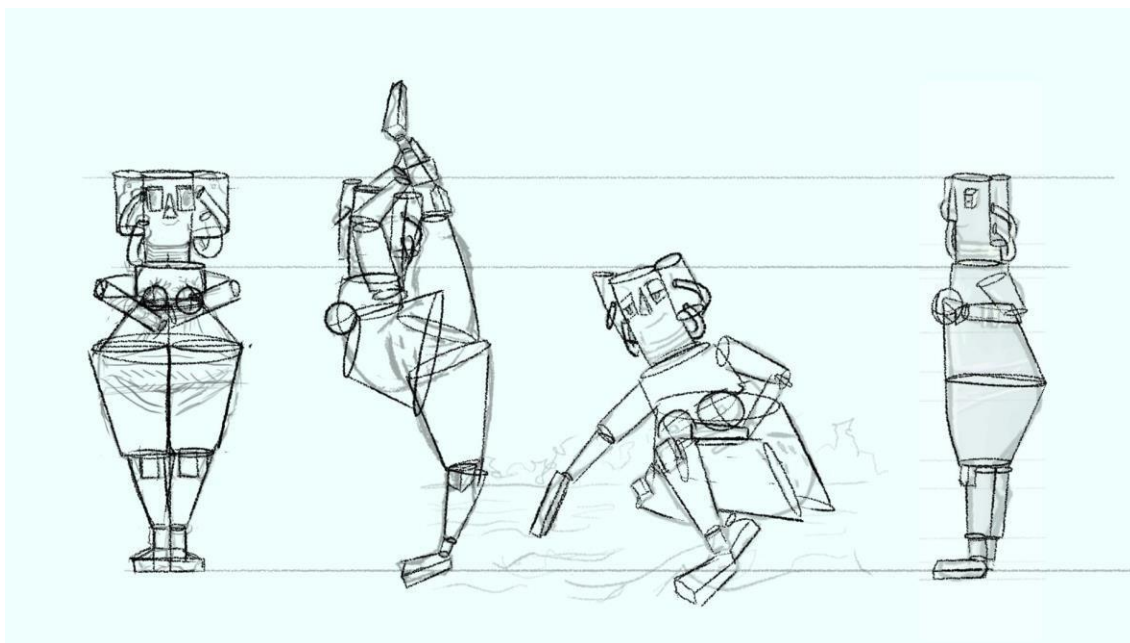


Διάγραμμα 73: Άρτεμις: Solid drawing

3.2.6.2 Αφροδίτη

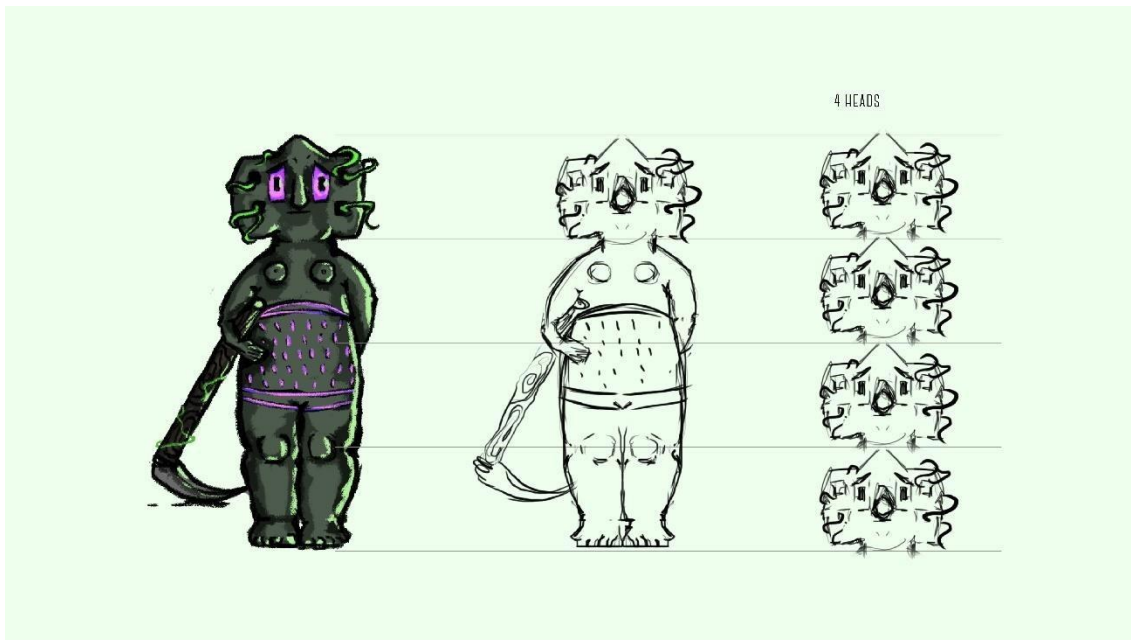


Διάγραμμα 74: Αφροδίτη: Style sheet

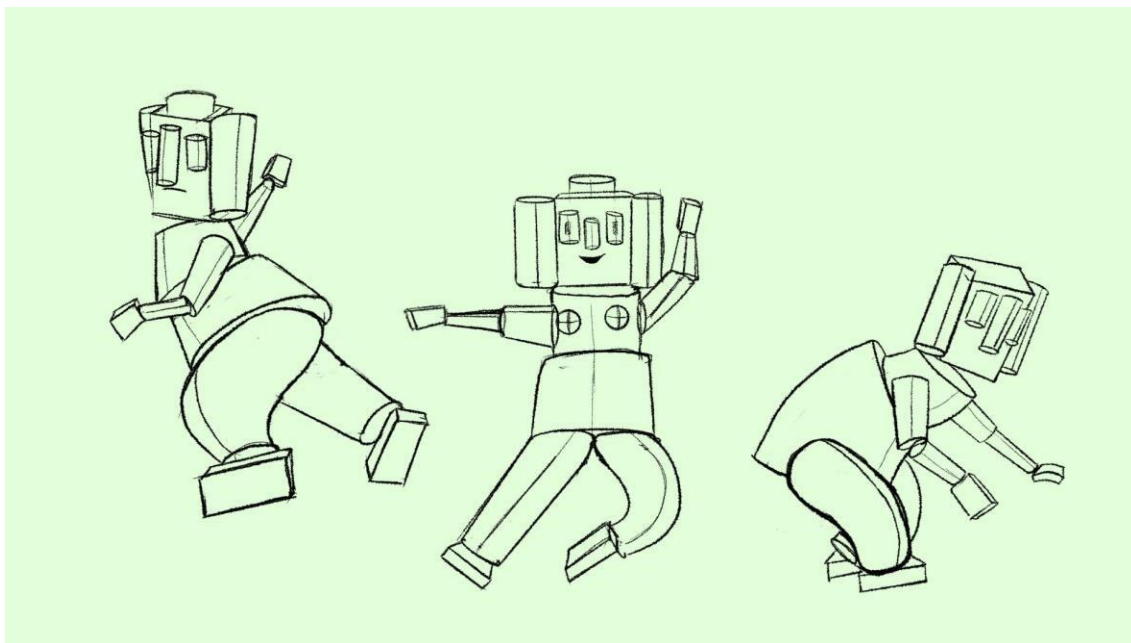


Διάγραμμα 75: Αφροδίτη: Solid drawing

3.2.6.3 Δήμητρα

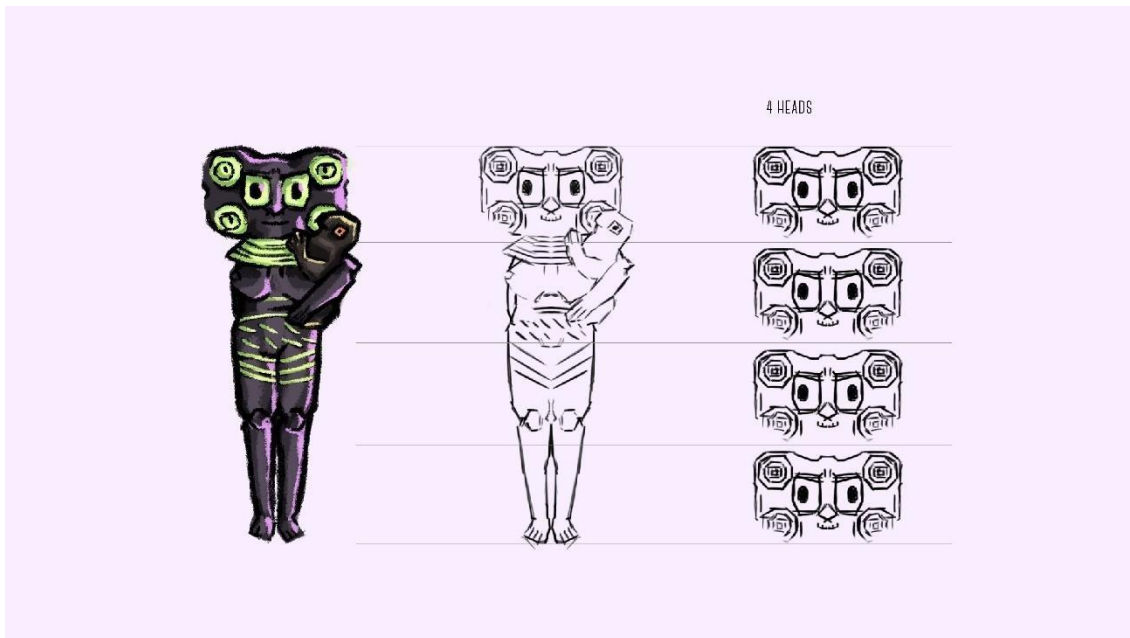


Διάγραμμα 76: Δήμητρα: Style sheet

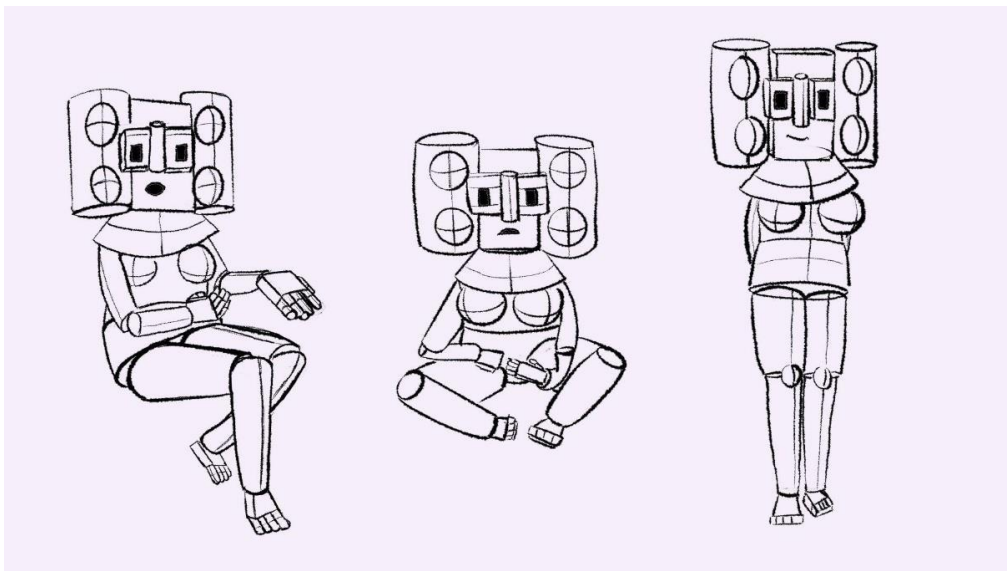


Διάγραμμα 77: Δήμητρα: Solid drawing

3.2.6.4 Ήρα



Διάγραμμα 78: Ήρα: Style sheet

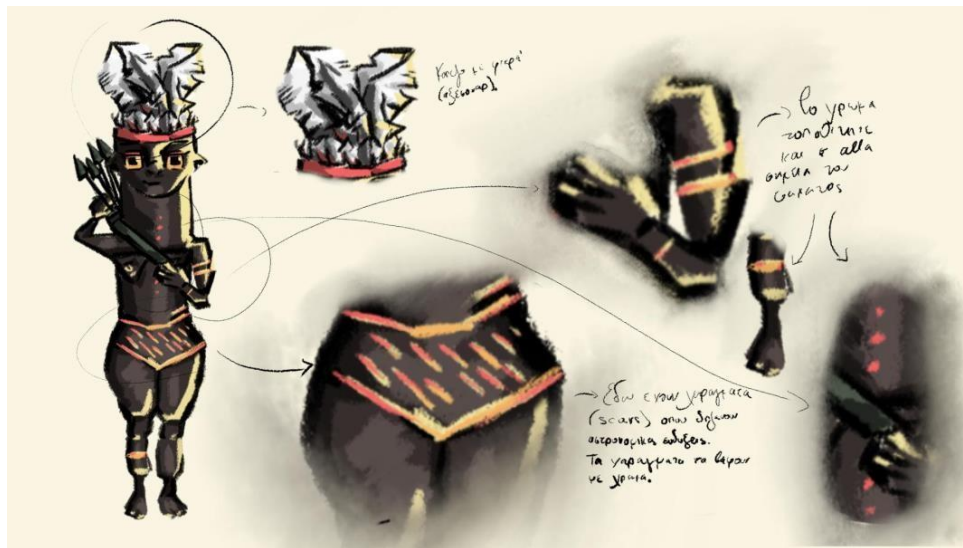


Διάγραμμα 79: Ήρα: Solid drawing

3.2.7 Ενδυμασία

Στην ενδυμασία παρουσιάζονται τα διάφορα στοιχεία που συνοδεύουν την εμφάνιση του χαρακτήρα. Στην περίπτωση των χαρακτήρων μας, αυτή η κατηγορία αφορά τα αξεσουάρ, τα αντικείμενα και τα εργαλεία που έχουν πάντα μαζί τους και όχι ρούχα, επειδή δεν υπάρχουν. Το ηβικό τρίγωνο και κάποιες

λεπτομέρειες είναι βαμμένα σε συγκεκριμένες κλίσεις, σαν τα πρωτότυπα ειδώλιά αφού αυτά τα σχήματα έχουν μεταφραστεί σαν αστρονομικές παρατηρήσεις, με βάση την ανάλυση θεωριών στο κεφάλαιο 2.2 της έρευνας.



Διάγραμμα 80: Άρτεμις: Ενδυμασία



Διάγραμμα 81: Αφροδίτη: Ενδυμασία



Διάγραμμα 82: Δήμητρα: Ενδυμασία



Διάγραμμα 83: Ήρα: Ενδυμασία

3.3 Concept drawings

Σε αυτό το μέρος της ερευνάς παρουσιάζονται τα τελειοποιημένα concept drawing, όπου οι περισσότερες τοποθεσίες της αναπαράστασης των χαρακτήρων είναι πραγματικοί χώροι που βρίσκονται στην Κύπρο.

3.3.1 Άρτεμις



Διάγραμμα 84: Η Άρτεμις κυνηγά ένα αγρινό, παρέα με το κατοκίδιο της (αναφορά και ερεύνα για το κατοκίδιο στο παράρτημα 1)

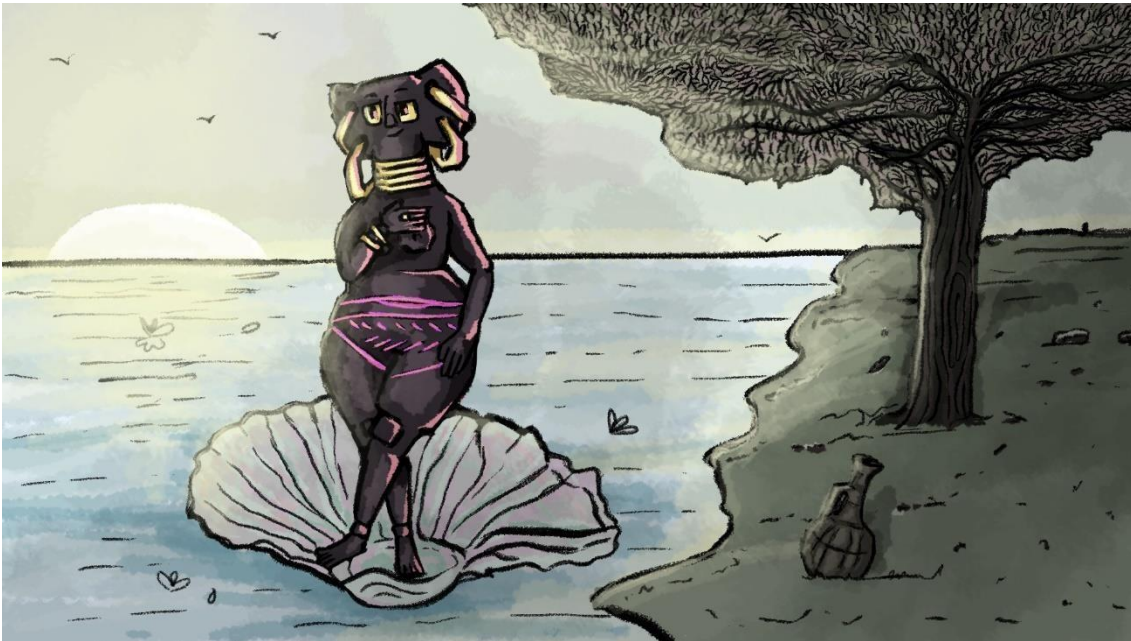


Διάγραμμα 85: Η Άρτεμις κατασκευάζει ένα τόξο δίπλα από το Μεσαιωνικό γεφύρι του Τζιλεφού

3.3.2 Αφροδίτη

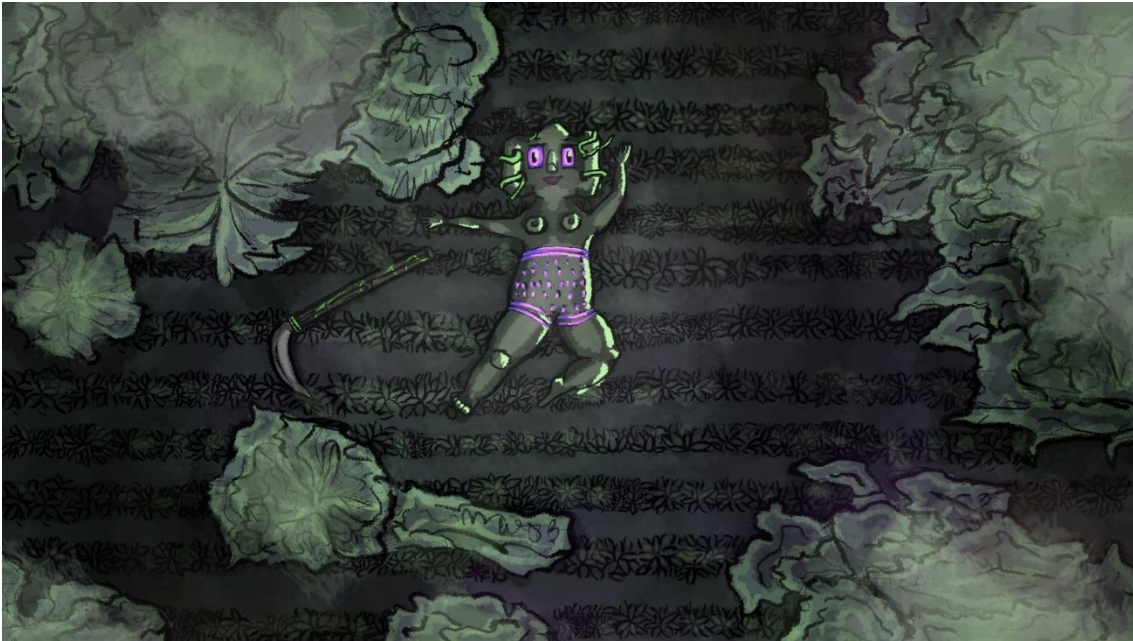


Διάγραμμα 86: Η Αφροδίτη στο Το Φαράγγι του Άβακα



Διάγραμμα 87: Σκηνή εμπνευσμένη από τον πίνακα του Sandro Botticelli: *The Birth of Venus*

3.3.3 Δήμητρα



Διάγραμμα 88: Η Δήμητρα πέφτει επάνω στην καλλιέργεια της στο Τρόδος

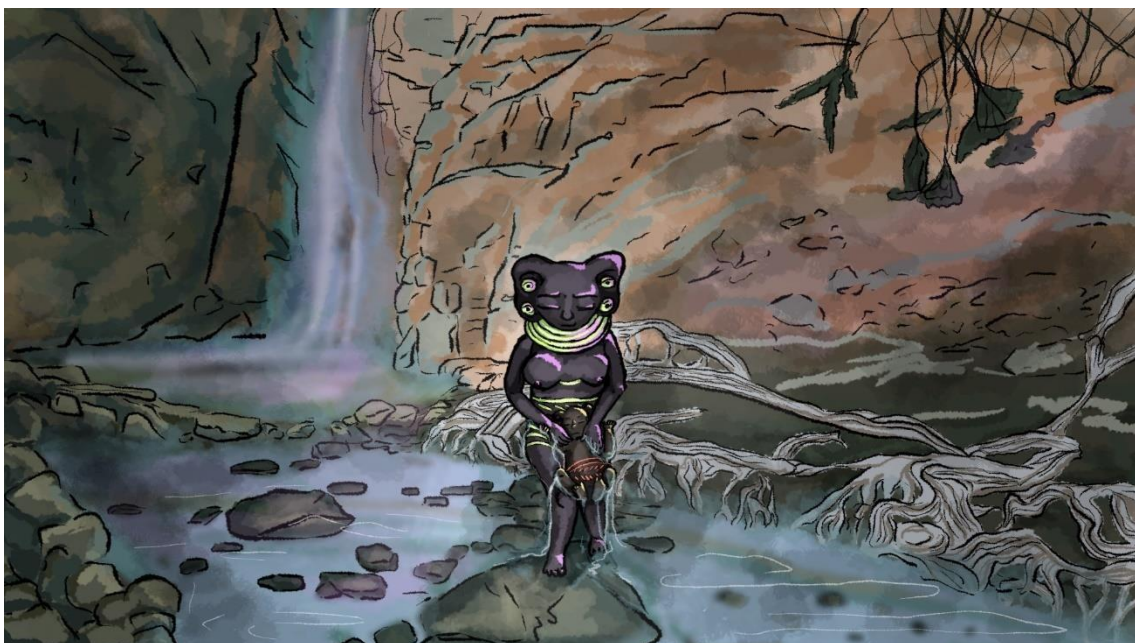


Διάγραμμα 89: Η Δήμητρα καλλιεργεί δίπλα από θάλασσα

3.3.4 Ήρα



Διάγραμμα 90: Η Ήρα φροντίζει τα παιδιά των άλλων μπροστά από οικοδομές του Μυκηναϊκού πολιτισμού



Διάγραμμα 91: Η Ήρα στον καταρράκτη του Μιλλομέρη πλένει ένα νεογέννητο

3.3.5 Όλοι οι χαρακτήρες



Διάγραμμα 92: Οι χαρακτήρες συνυπάρχουν στην Αγία Παρασκευή

3.4 Ερωτηματολόγιο για το Model Sheet

Για να αξιολογηθεί ο σχεδιασμός του Model sheet των χαρακτήρων, έχει επιλεγεί ένα από τα τέσσερα, αυτό του χαρακτήρα της Δήμητρας. Στο Model sheet έχουν προστεθεί και concept drawings της Δήμητρας για καλύτερη κατανόηση της εικόνας του χαρακτήρα και συνοδεύεται με ένα ερωτηματολόγιο σε ελληνικά και αγγλικά, το οποίο βρίσκεται με τα αποτελέσματα στο Παράρτημα 5.

Το ερωτηματολόγιο ξεκινά με γενικές ερωτήσεις όπως και τα προηγούμενα και συνολικά έχει 8 κλειστές και 3 ανοικτού τύπου ερωτήσεις. Στη συνέχεια, το ερωτηματολόγιο επικεντρώνεται στα 7 τμήματα του Model sheet με κλειστού τύπου ερωτήσεις για την αξιολόγησή τους και με σκοπό να εξακριβωθεί πού μπορεί να χρειάζεται περισσότερη ανάλυση και σχεδιασμός. Το ερωτηματολόγιο τελειώνει με δυο ανοικτού τύπου προαιρετικές ερωτήσεις για περισσότερη διευκρίνιση και επεξήγηση από τους ερωτηθέντες.

3.4.1 Αποτελέσματα ερωτηματολογίων για το Model Sheet

Τα αποτελέσματα της αξιολόγησης του model sheet είναι θετικά, και με λίγες προσθήκες και βελτιώσεις ο κάθε χαρακτήρας μπορεί να βελτιωθεί ακόμη περισσότερο.

Στο ερωτηματολόγιο έχουν απαντήσει συνολικά 11 άτομα, από τα οποία οι τέσσερις είναι επαγγελματίες και οι άλλοι τέσσερις φοιτητές Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών (οι υπόλοιποι κανένα από τα δυο). Σχεδόν όλοι (10/11) βλέπουν animation, δεδομένο το οποίο είναι πολύ χρήσιμο για την ερευνα. Συγκεκριμένα, όσο αφορά την παρουσίαση, η κινησιολογία (movement) και οι λεπτομέρειες (detail studies) του χαρακτήρα, θεωρούνται «καλά» προς «πολύ καλά» από 8 στα 11 άτομα. Ωστόσο, με βάση τα σχόλια, θέλουν βελτίωση. Επεξηγηματικά, στην κινησιολογία μπορούν να προστεθούν κινήσεις με δράση (action poses) και στις λεπτομέρειες μπορούν να προστεθούν κινήσεις που αφορούν την προσωπικότητα των χαρακτήρων.

Όσον αφορά το Face studies, 9 στους 11 δήλωσαν ότι έχουν «καλή» ως «πολύ καλή» εντύπωση. Παρόλα αυτά, 4 άτομα τόνισαν πως χρειάζεται περισσότερο σχεδιασμό και ανάλυση. Με βάση τα σχόλια ο χαρακτήρας χρειάζεται περισσότερες εκφράσεις, που παίρνει όταν κάνει κάποιες δραστηριότητες. Με βάση τις απαντήσεις, τα concept drawings δεν χρειάζονται κάποια βελτίωση, και όσο αφορά τα υπόλοιπα (Solid drawing, turn-around και clothing) παρόλο που η γενική εντύπωση είναι καλή, κάποιιοι ερωτηθέντες πιστεύουν ότι χρειάζονται περισσότερη ανάλυση για βελτίωση, χωρίς να υπάρχουν διευκρινιστικά σχόλια προς αυτά στο ερωτηματολόγιο.

3.5 Σχεδιασμός κύκλων κίνησης για κάθε χαρακτήρα

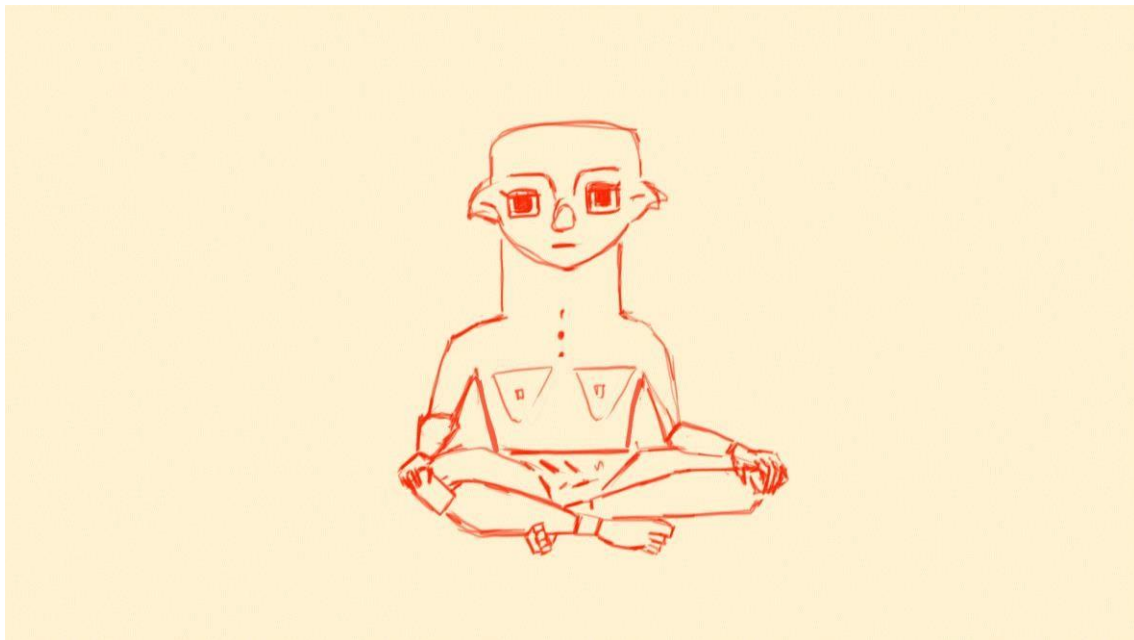
Για κάθε χαρακτήρα, έχουν δημιουργηθεί δυο κύκλοι κίνησης (συνολικά 8) σε πρόχειρή μορφή. Οι κινήσεις δημιουργήθηκαν με βάση το Model Sheet, συγκεκριμένα στο κομμάτι όπου οπτικοποιεί την Κινησιολογία και από Μελέτη

λεπτομέρειας (Detail Studies) για τον κάθε χαρακτήρα, αλλά και από παραδείγματα κινήσεων για συγκεκριμένες δραστηριότητες ανθρώπων.

Για τον σχεδιασμό τους, έχει μελετηθεί το βιβλίο του Williams R. (2009): The animator's survival kit και το βιβλίο του Roberts S. (2007): Character Animation (second edition).

Στο Παράρτημα 6, βρίσκεται η έρευνα για τον σχεδιασμό τους, και επίσης οι κινήσεις βρίσκονται εδώ:

<https://drive.google.com/drive/folders/10ylOEF6yYbsWlGQnCsQeAciQ9qSA6a3T?usp=sharing>



Διάγραμμα 93: Animation: Η Άρτεμις κάνει διαλογισμό στην θεά της



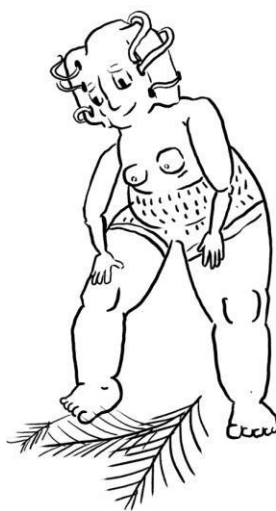
Διάγραμμα 94: Η Άρτεμις κάνει τοξοβολία



Διάγραμμα 95: Η Αφροδίτη κάνει τεντώματα



Διάγραμμα 96: Η Αφροδίτη παίζει με το νερό



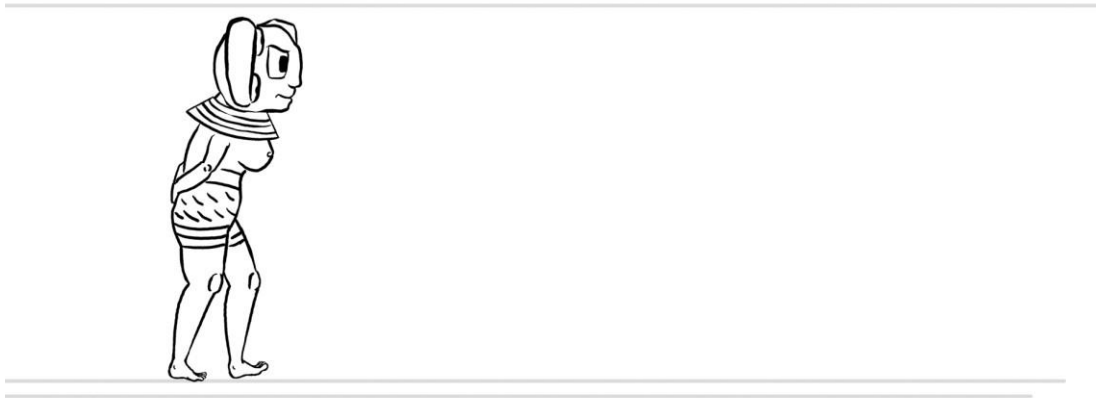
Διάγραμμα 97: Η Δήμητρα πετάει χόρτα



Διάγραμμα 98: Η Δήμητρα σκάβει



Διάγραμμα 99: Η Ήρα ταΐζει βρέφος



Διάγραμμα 100: Η Ήρα περπατάει

4 Συμπεράσματα

Η προσπάθεια και το αποτέλεσμα θεωρώ ότι δουλεύει και μαζί με βελτιώσεις σε κάποια σημεία του έργου, μπορεί τα γίνει το έργο ακόμη πιο βελτιωμένο. Αναλύοντας την κάθε παρατήρηση, σχόλιο και αξιολόγηση που πάρθηκαν για τον κάθε σχεδιαστικό κομμάτι των χαρακτήρων, το έργο χρειάζεται τις πιο κάτω βελτιώσεις:

Η μεγαλύτερη πρόκληση ήταν μια στατική μορφή, να καταλήξει σε ένα κινούμενο, με βάθος χαρακτήρα, με την δική του προσωπικότητα και μορφή. Αυτό που λείπει, είναι η σε βάθος μελέτη όσο αφορά την ανατομία του ανθρωπίνου σώματος και οι περισσότερες παραπομπές οπτικής έρευνας με πραγματικούς ανθρώπους. Αυτό θα φέρει ως αποτέλεσμα το ξεκλείδωμα και την αυτοπεποίθηση στο να σχεδιαστούν οι χαρακτήρες σε βάθος, όπως στο κομμάτι της κινησιολογίας, των δραστηριοτήτων, και της ανάδειξης των προσωπικοτήτων τους μέσα από λεπτομέρειες. Σε γενικές γραμμές, όσο περισσότερο βάθος δοθεί σε αυτούς τους χαρακτήρες, τόσο περισσότερο ενδιαφέρον θα έχουν σε όλους τους τομείς του model sheet και τόσο πιο έτοιμοι θα είναι να απεικονιστούν σε ταινίες.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η έρευνα είχε ως σκοπό την ανάπτυξη χαρακτήρων βασισμένων στα κυπριακά ειδώλια. Για τον σχεδιασμό τους, εκκινώντας από τα ειδώλια, μιμούμενη τις πρακτικές που υιοθετούν οι σχεδιαστές χαρακτήρων στην βιομηχανία του κινηματογράφου του animation, η έρευνα επεκτάθηκε και άντλησε έμπνευση και ιδέες και από έργα της αρχαιότητας άλλων πολιτισμών, με σκοπό να αποφύγει την στερεοτυπική απόδοση του κυπριακού χαρακτήρα των συγκεκριμένων ειδωλίων. Ως αποτέλεσμα, έχει επιτευχθεί δημιουργία χαρακτήρων που αναδεικνύουν στοιχεία μοναδικότητας και προσωπικότητας στο χαρακτήρα και στην οπτική τους εμφάνιση.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

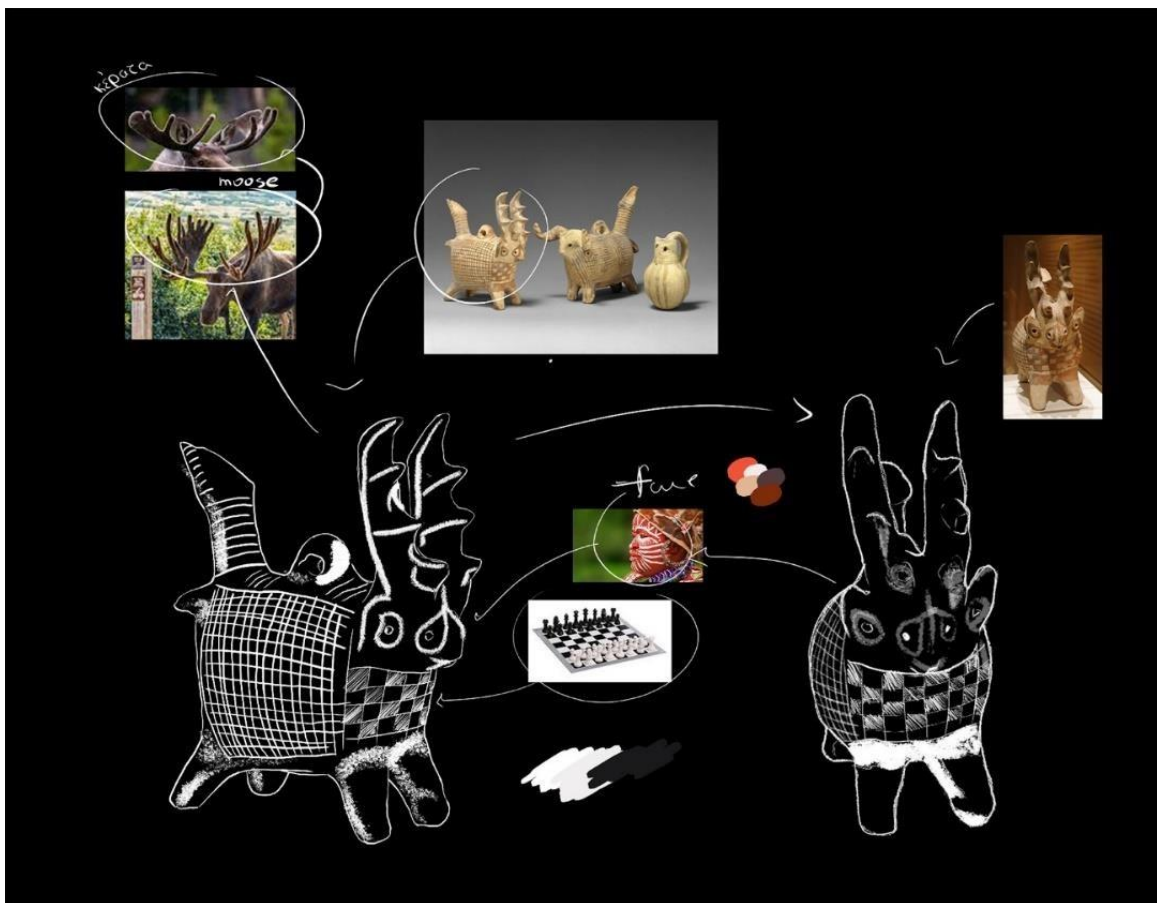
- Barbera, H. (Director). (1998). *The Powerpuff Girls* [Film]. Cartoon Network.
- [BattaBox] (2019, Ιουλ. 22) 3D *ARCHERY - Shocking Ways Nigerian Mothers Feed their Babies* [Video]. YouTube. <http://surl.li/gubec>
- Botticelli, Sandro. *The Birth of Venus*. 1486. Tempera on canvas. 172.5 cm × 278.9 cm (67.9 in × 109.6 in). Uffizi, Florence
- Bendazzi, G (2016) *ANIMATION: A WORLD HISTORY Volume I: Foundations—The Golden Age*
- Blackton, S. J. (Director). (1906). *Humorous Phases of Funny Faces* [Film]. Vitagraph Studios.
- C. (2022, June 17). *What Is Character Design? + How to Get Started*. Coursera.org. Retrieved September 19, 2022, from <https://www.coursera.org/articles/character-design>
- Clements, R., & Musker, J. (Directors). (1996). *Hercules* [Film]. Walt Disney Pictures.
- [Cnn]. (2014, April 14). *See African tribe hunt for breakfast* [Video]. Edition.cnn.com. <https://rb.gy/nlfve>
- Coffin, P., & Balda, K. (Directors). *Minions* [Film]. Universal Pictures, United International Pictures.
- Cohem, S. (2006) *How to Draw & Paint_Art Instruction Program: Character Design* Editors Of Walter Foster
- Foster, W. (1994), (The Collector's Series) Preston Blair - Cartoon Animation
- Gillan, J. (2013, December 21). *Does Oldest Written Text Reveal a 30,000 year old Cult that Worshipped the Prediction of Eclipses?* Ancient-Origins.net. Retrieved September 11, 2022, <https://rb.gy/27irs>
- History.com (1400). *Mycenae* [Painting]. HISTORY. <https://www.history.com/topics/ancient-greece/mycenae>
- Karagiōrgēs, J. (2005). *Kypris, the Aphrodite of Cyprus: ancient sources and archaeological evidence*. AG Leventis Foundation.
- Karageorghis, V., Merker, G. S., & Mertens, J. R. (2016). *The Cesnola Collection of Cypriot Art: Terracottas*. Metropolitan Museum of Art.

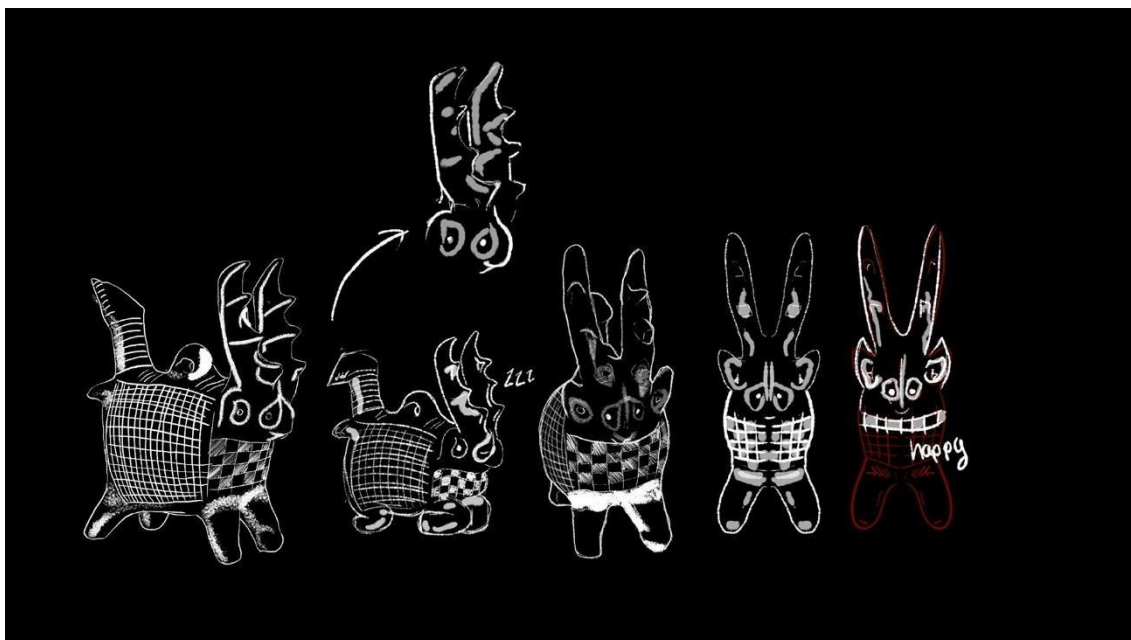
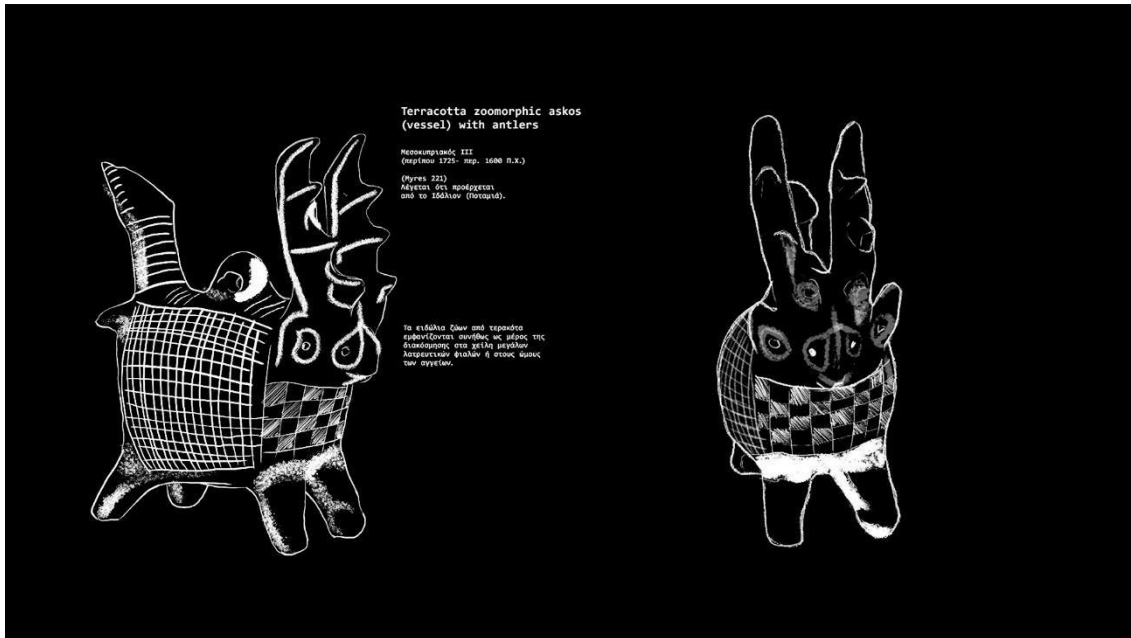
- Koch, J., & Koch, A. (n.d.). *About Magic Lanterns*. Magiclantern Society of the United States and Canada. <https://www.magiclanternsociety.org/about-magic-lanterns/>
- [Lukostrel'ba pre radost'] (2022, Μάιος 23) *3D ARCHERY - Bogensport Hohenau Parcours 2022* [Video]. YouTube. <https://rb.gy/11gjj>
- McCay, W. J. (Director). (1914). *Gertie the Dinosaur* [Film]. Winsor McCay.
- (n.d.). *The Muses*. Disneyclips.com. <https://www.disneyclips.com/characters/muses.html>
- [Oh My Disney]. (2016, June 27). *Hercules: Zero to Hero | Disney Side by Side* by Oh My Disney [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=sCoJvu8PF7Q&t=147s&ab_channel=OhMyDisney
- [OsiyoTV] (2020, Οκτ. 30) *Knowledge Is Meant to Be Shared: Cherokee National Treasure Noel Grayson* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ACEmMhBZQj0&ab_channel=OsiyoTV
- Roberts, S. (2007). *Character Animation: 2D Skills for Better 3D* (2nd ed., pp. 35-125). Elsevier Ltd.
- Teacup For One (2020, Νοέμβριο 25). *Identifying the Muses in Disney's Hercules! Greek Mythology* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=PTHsaKCL86Y&ab_channel=TeacupForOne
- Tetali, P. (2016, March 30). *Principles of Animation: Solid Drawing*. Dsource. Retrieved October 12, 2022, from <https://www.dsource.in/course/principles-animation/solid-drawing>
- Tillman, B. (2019) *Creative Character Design*, CRC Press
- [Visit Cherokee Nation] (2021, Ιουν. 18) *Cherokee Traditions: Bows & Arrows* [Video]. YouTube. <https://rb.gy/yx1g1>
- Williams, R. (2001) *The Animator's Survival Kit*, Faber & Faber.
- (2018, February 22). *Art of Animation: Art of Hercules*. Character Design References. Retrieved October 14, 2022, from <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-5/art-of-hercules>
- Ζήρα, Μ., & Τσαγγάρης, Γ. (2021, August 4). *Κυπριακό Animation: Οι πρωτοπόροι και οι νεότεροι*. Φιλεnews. Retrieved September 9, 2022, from <https://www.philenews.com/politismos/kypros/article/1256686>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι : Σχεδιασμός επιπλέον στοιχείων για τα concept drawings

Το κατοικίδιο και φίλος του χαρακτήρα Άρτεμις

Αυτός ο χαρακτήρας, δημιουργήθηκε επίσης εμπνευσμένος από ζωομορφικά ειδώλια που βρέθηκαν (λίγο πιο παλιά 1600 με 1450π.Χ), το οποίο παρουσιάζεται σε κάποια προσχέδια και concept drawings της Άρτεμις αλλά δεν αναπτύχθηκε περισσότερο.





Διάγραμμα 101: Moodboard, Έρευνα και Σχεδιασμός επιπλέον χαρακτήρα (side kit) της Άρτεμις

Επιπλέον αντικείμενα που εμφανίζονται στα concept drawings



Διάγραμμα 102: Κανάτα: περίπου (1600-περίπου 1200 π.Χ.) εμφανίζεται σε concept drawing με την Αφροδίτη



Διάγραμμα 103: Αιχμή του δόρατος: (περίπου 1200-περίπου 1100 π.Χ.) εμφανίζεται σε concept drawing με την Άρτεμις

Παράρτημα 2: Ερωτηματολόγιο ΦΑΣΗ Α' ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ : Ερωτηματολόγιο ΦΑΣΗ Α΄

Πτυχιακή εργασία για σχεδιασμό χαρακτήρων για ταινία animation.

Στο πλαίσιο της πτυχιακής μου έρευνας στο Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου, με θέμα "ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΒΑΣΙΣΜΕΝΩΝ ΣΕ ΕΙΔΩΛΙΑ ΤΗΣ ΎΣΤΕΡΗΣ ΕΠΟΧΗΣ ΤΟΥ ΧΑΛΚΟΥ ΣΤΗΝ ΚΥΠΡΟ, ΧΩΡΙΣ ΣΤΕΡΕΟΤΥΠΙΚΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ, ΓΙΑ ΚΥΠΡΙΑΚΗ ΤΑΙΝΙΑ ANIMATION" σας καλώ να απαντήσετε σε αυτό το ερωτηματολόγιο. Σκοπός του είναι να βοηθήσει την αξιολόγηση των χαρακτήρων που σχεδιαστήκαν για να χρησιμοποιηθούν σε ντοκιμαντέρ ιστορικού περιεχομένου. Οι χαρακτήρες είναι εμπνευσμένοι από ειδώλια που βρέθηκαν στην Αγία Παρασκευή στην Λευκωσία της Κύπρου και που χρονολογούνται από την Ύστερη κυπριακή ΙΙ και ΙΙΙ περιόδου.(1450 με 1050 π.Χ.) και απευθύνονται σε άτομα άνω των 16 ετών και σε άτομα τα οποία έχουν ενδιαφέρον στην ιστορία, η στα ντοκιμαντέρ, η στην τέχνη γενικότερα. Το ερωτηματολόγιο είναι ανώνυμο και οι απαντήσεις θα χρησιμοποιηθούν μόνο για σκοπούς έρευνας. Οποιαδήποτε στοιχεία δωθούν από όσους απαντήσουν στο ερωτηματολόγιο, θα διαγραφούν μέσα σε διάστημα δυο μηνών.

Ενότητα 1/6

Κυπριακά ειδώλια: Ύστερης κυπριακής ΙΙ και ΙΙΙ περιόδου (1450 με 1050 π.Χ.)



Ηλικία *

Mark only one oval.

- 18-24
- 25-30
- 31-40
- 41-55
- >=55

Φύλο *

Mark only one oval.

- Αρσενικό
- Θηλυκό
- Άλλο
- Προτιμώ να μην απαντήσω

Επάγγελμα *

Mark only one oval.

- Φοιτήτρια/της
- Επαγγελματίας στο χώρο του κινηματογράφου / animation
- Κανένα από τα δυο/άλλο

Εχετε ξαναδεί τα ειδώλια της εικόνας "Κυπριακά ειδώλια: Υστερη εποχη *
του Χαλκου (1450 με 1050 π.Χ.)"?

Mark only one oval.

- Ναι, τα έχω ξαναδεί.
- Όχι, αλλά έχω δει άλλα κυπριακά ειδώλια.
- Δεν έχω ξαναδεί ειδώλια της Κύπρου μέχρι τώρα.

Όλοι οι χαρακτήρες



Κοιτάζοντας την εικόνα "Όλοι οι χαρακτήρες" ποια είναι η εντύπωση σου όσο αφορά την γενική εικόνα και σχεδιασμό των χαρακτήρων? *

- Πολυ κακή
- Κακή
- Ούτε κακή ούτε καλή
- Καλή
- Πολυ καλή

Κοιτάζοντας την εικόνα "Όλοι οι χαρακτήρες" πιστεύεις ο κάθε χαρακτήρας είναι εύκολο ή δύσκολο να ξεχωρίσει από τους υπόλοιπους? *

Mark only one oval.

- Δύσκολο
- Εύκολο
- Άλλο

Αν απάντησες "δύσκολο" γράψε συγκεκριμένα για ποιον/ποιους χαρακτήρες απευθύνεσαι και γιατί (προαιρετικό)

Ενότητα 2/6

1. Άρτεμις / Artemis

Η Άρτεμις περνά τον χρόνο της στην φύση, όπου κυνηγά ζώα, και προσεύχεται συχνά στην θεά από την οποία πήρε το όνομα της, την Άρτεμη. Είναι υπεύθυνη στο να φέρει κρέας στον πληθυσμό, από το κυνήγι. Είναι έντονος χαρακτήρας, εξωστρεφής και φασαριώδης. Επειδή έχει τις ικανότητες να επικοινωνεί με τα ζώα, συνηθίζει να φωνάζει, να μιλά δυνατά, και να κάνει απότομες κινήσεις. Έχει γεννηθεί στην Αγία Παρασκευή, και οι γονείς της έχουν πεθάνει. Η μητέρα της στην γέννηση της και ο πατέρας της στο κυνήγι από ένα άγριο ζώο. Την έχει μεγαλώσει η Ήρα (ο χαρακτήρας της επομενης ενότητας).

1.1. Άρτεμις / Artemis



1.2. Άρτεμις / Artemis concept drawing



1.3. Άρτεμις / Artemis concept drawing

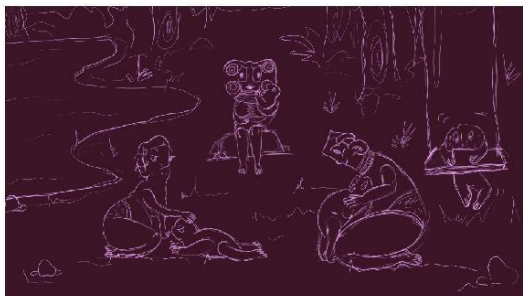


Βαθμολογήστε με κλίμακα 0 (κακό), 1 (αδιάφορο), 2 (μέτριο), 3 (καλό), 4 (πολύ καλό), το *
κάθε ένα από τα πιο κάτω στοιχεία για τον χαρακτήρα: Άρτεμις .

	0	1	2	3	4
Σχέδιο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Χρώμα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προσωπικότητα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προσωπική ισ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Εξηγήσε, προαιρετικά τις επιλογές των/κάποιων απαντήσεων σου:

2.3 Ήρα / Hera concept drawing



Βαθμολογήστε με κλίμακα 0 (κακό), 1 (αδιάφορο), 2 (μέτριο), 3 (καλό), 4 (πολύ καλό), το *
κάθε ένα από τα πιο κάτω στοιχεία για τον χαρακτήρα: Ήρα .

	0	1	2	3	4
Σχέδιο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Χρώμα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προσωπικότητα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προσωπική ισ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

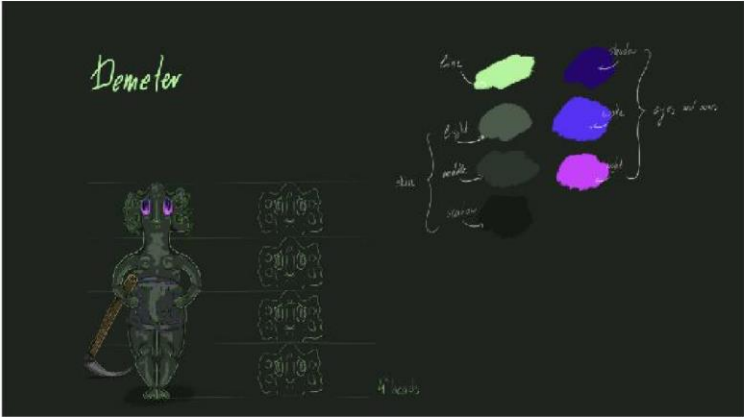
Εξήγησε, προαιρετικά τις επιλογές των/κάποιων απαντήσεων σου:

Ενότητα 4/6

Δήμητρα / Demeter

Η Δήμητρα πήρε το όνομα της από την θεά Δήμητρα του Ολύμπου, τη θεότητα της καλλιέργειας και της γεωργίας. Είναι η μικρή αδελφή της Ήρας, (του προηγούμενου χαρακτήρα) και είναι η πιο μικρή σε ηλικία. Αφιερώνει αρκετό χρόνο στην καλλιέργεια και στην γεωργία. Θεωρείται ειδική σε βότανα και τρόφιμα που βλαστούν στην γη. Ήταν η πιο νεαρή της οικογένειας και μεγάλωσε σε σκληρό και αυστηρό περιβάλλον. Αυτό επηρέασε τον χαρακτήρα της, και την έκανε να προσπαθεί να είναι συνεχώς τέλεια και αλάνθαστη. Ειδικά όταν πέθανε η μητέρα της από μεγάλη ηλικία, προσπάθησε να βοηθά και να είναι πάντα δίπλα στην Ήρα. Η Δήμητρα είναι ίσως ο πιο σιωπηλός και ντροπαλός χαρακτήρας. Είναι εσωστρεφής και περνά αρκετό χρόνο μόνη της καλλιεργώντας.

3.1 Δήμητρα / Demeter



3.2 Δήμητρα / Demeter concept drawings



3.3 Δήμητρα / Demeter concept drawings



Βαθμολογήστε με κλίμακα 0 (κακό), 1 (αδιάφορο), 2 (μέτριο), 3 (καλό), 4 (πολύ καλό), το *
κάθε ένα από τα πιο κάτω στοιχεία για τον χαρακτήρα: Δήμητρα.

	0	1	2	3	4
Σχέδιο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Χρώμα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προσωπικότητα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προσωπική ισ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Εξήγησε, προαιρετικά τις επιλογές των/κάποιων απαντήσεων σου:

Ενότητα 5/6

Αφροδίτη / Aphrodite

Η Αφροδίτη πήρε το όνομα της από την Κύπρια θεά Αφροδίτη: την θεά του έρωτα, της ομορφιάς, της σεξουαλικότητας, της ηδονής και της τεκνοποίησης. Οι γονείς της πέθαναν, μαζί με όλους τους κατοίκους από μια πλημμύρα στην Πάφο. Η Αφροδίτη, η οποία ήταν η μόνη που επέζησε, περπάτησε από την άκρη της Κύπρου και έφτασε στην Αγια Παρασκευή όπου γνώρισε τις άλλες γυναίκες. Περνά το χρόνο της με περιπέτεια και φαντασία. Της αρέσει να ταξιδεύει σε ποτάμια και θάλασσες, με σκοπό να κάνει μπάνια. Όταν είναι στην Αγια Παρασκευή με τις άλλες γυναίκες, βοηθάει την Ήρα στην φροντίδα των παιδιών και τη Δήμητρα στην καλλιέργεια. Είναι το άτομο που συνεχώς αφαιρείται, κοιτάζει άλλου και μαγεύεται. Ζει στον δικό της κόσμο, με χαλαρότητα, χωρίς να δίνει σημασία στην αυστηρή Ήρα η οποία της επιβάλει καθήκοντα.

4.1 Αφροδίτη / Aphrodite



4.2. Αφροδίτη / Aphrodite concept drawing



4.3. Αφροδίτη / Aphrodite concept drawing



Βαθμολογήστε με κλίμακα 0 (κακό), 1 (αδιάφορο), 2 (μέτριο), 3 (καλό), 4 (πολύ καλό), το
κάθε ένα από τα πιο κάτω στοιχεία για τον χαρακτήρα: Αφροδίτη.

	0	1	2	3	4
Σχέδιο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Χρώμα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προσωπικότητα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προσωπική ισ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Εξήγησε, προαιρετικά τις επιλογές των/κάποιων απαντήσεων σου:

Ενότητα 6/6

Γενικά για τους χαρακτήρες

Όλοι οι χαρακτήρες



Αν αυτοί οι χαρακτήρες εμφανίζονταν σε μια ταινία, πόσο ενδιαφέρον θα είχατε για να την δείτε;

Mark only one oval.

- καθόλου
- ελάχιστα
- μέτρια
- αρκετά
- πολύ

Αυτοί οι χαρακτήρες σας θυμίζουν άλλους χαρακτήρες από ταινίες/σειρές που έχετε δει;

Mark only one oval.

- Όχι
- Ναι

αν ναι, ποιους; το θεωρείτε καλό ή κακό; (προαιρετικό)

Οι χαρακτήρες απευθύνονται σε άτομα άνω των 16 ετών και σε άτομα τα οποία έχουν ενδιαφέρον στην ιστορία, η στα ντοκιμαντέρ, η στην τέχνη γενικότερα. Πόσο καλά θεωρείτε ότι οι χαρακτήρες ταιριάζουν για το κοινό στο οποίο απευθύνονται?

Mark only one oval.

- καθόλου
- ελάχιστα
- μέτρια
- αρκετά
- πολύ

Οι χαρακτήρες προορίζονται για ταινία ντοκιμαντέρ που θα περιλάβει περιεχόμενο της ιστορίας της Κύπρου. Πόσο καλά θεωρείτε ότι οι χαρακτήρες ταιριάζουν για το είδος στο οποίο προορίζονται; *

Mark only one oval.

- καθόλου
- ελάχιστα
- μέτρια
- αρκετά
- πολύ

Πώς θα αξιολογούσατε το σύνολο αυτής της παρουσίασης των χαρακτήρων? με κλίμακα 0 (κακή), 1 (αδιάφορη), 2 (μέτρια), 3 (καλή), 4 (πολύ καλή) *

Mark only one oval.

- 1 2 3 4 5

Θεωρείτε ότι η παρουσίαση των χαρακτήρων που σας δόθηκε είναι ελλιπής; Αν ναι, ποιες ελλείψεις εντοπίζετε; (προαιρετικό)

Θα θέλατε να δείτε περισσότερα για τους χαρακτήρες; Αν ναι, τι θα θέλατε να βλέπατε; (προαιρετικό)

Σας κάνει να θέλετε να τους δείτε σε κίνηση; *

Mark only one oval.

Όχι

Ναι

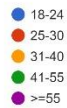
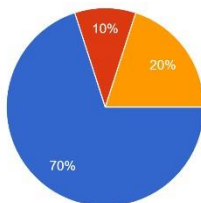
Άλλα σχόλια: (προαιρετικό)

Αν το επιθυμητέ, γράψτε το όνομα σας για τυχόν μελλοντικές αξιολογήσεις επάνω σε αυτήν την έρευνα

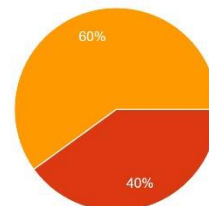
Αποτελέσματα ερωτηματολογίου

Ενότητα 1/6

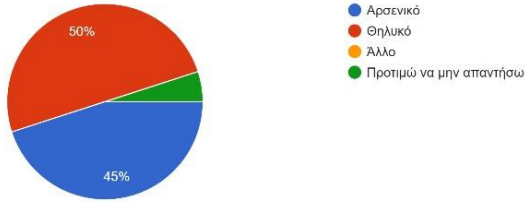
Ηλικία
20 responses



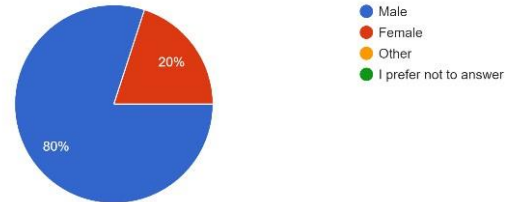
Age
5 responses



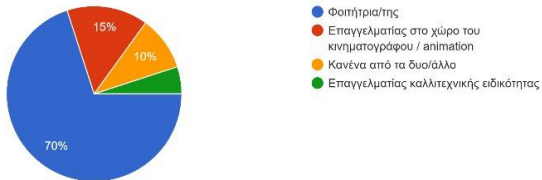
Φύλο
20 responses



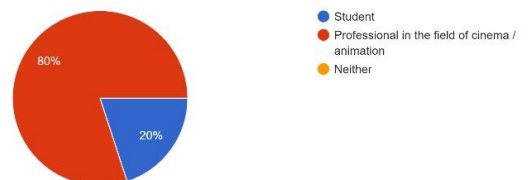
Gender
5 responses



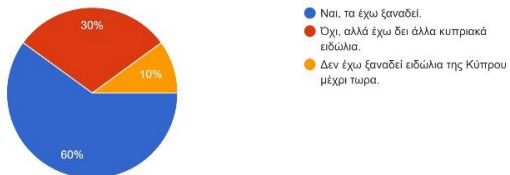
Επάγγελμα
20 responses



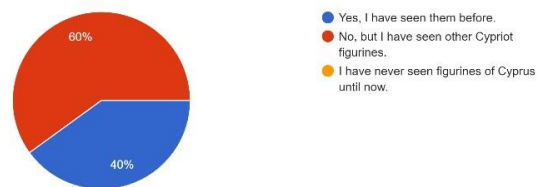
Occupation
5 responses



Εχετε ξαναδεί τα ειδώλια της εικόνας "Κυπριακά ειδώλια: Υστερη εποχή του Χαλκού (1450 με 1050 π.Χ.)"?
20 responses

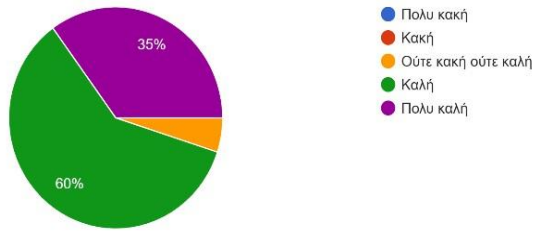


Have you ever seen the figurines in the image "Cypriot figurines: Late Bronze Age (1450 to 1050 BC)"?
5 responses



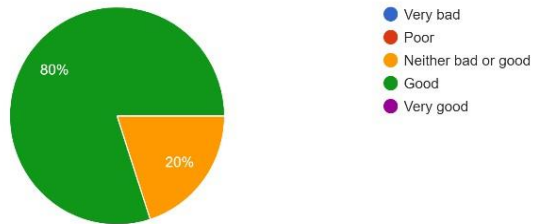
Κοιτάζοντας την εικόνα "Όλοι οι χαρακτήρες" ποια είναι η εντύπωση σου όσο αφορά την γενική εικόνα και σχεδιασμό των χαρακτήρων?

20 responses



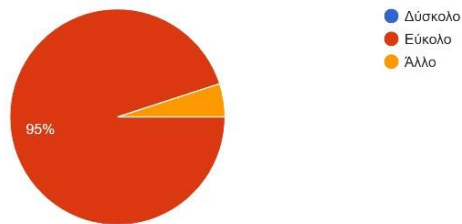
Looking at the image "All the characters" what is your impression in terms of the general image and design of the characters?

5 responses



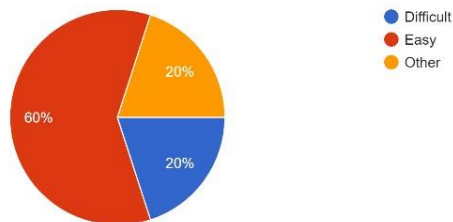
Κοιτάζοντας την εικόνα "Όλοι οι χαρακτήρες" πιστεύεις ο κάθε χαρακτήρας είναι εύκολο ή δύσκολο να ξεχωρίσει από τους υπόλοιπους?

20 responses



Looking at the "All Characters" image do you think each character is easy or difficult to distinguish from the rest?

5 responses



If you answered "difficult" write specifically for whom / which characters you are addressing and why (optional)

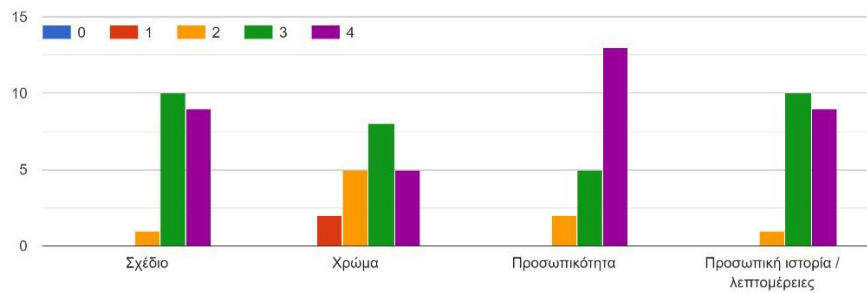
2 responses

The colours generally are very similar. The 2 short ones are particularly hard to distinguish at first

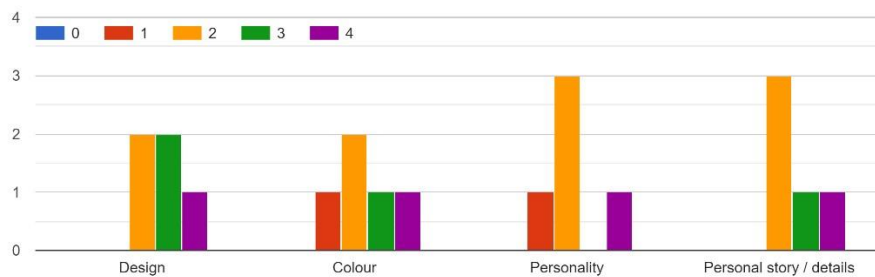
Its easy to distinguish them from each other due to their shape and height, but they are VERY difficult to read in the dark backgrounds they currently have, which is the same tone with their skin. I would suggest lighter backgrounds to make it easy to see their silhouettes and figures. Because the way they are now is extremely difficult to read their body details.

Ενότητα 2/6

Βαθμολογήστε με κλίμακα 0 (κακό), 1 (αδιάφορο), 2 (μέτριο), 3 (καλό), 4 (πολύ καλό), το κάθε ένα από τα πιο κάτω στοιχεία για τον χαρακτήρα: Άρτεμις .



Rate on a scale of 0 (bad), 1 (indifferent), 2 (moderate), 3 (good), 4 (very good), each of the following character traits: Artemis.



Εξήγησε, προαιρετικά τις επιλογές των/κάποιων απαντήσεων σου:

6 responses

- ...
- The colors are earthly colors and the eyes resemble an animal which represent Artemis's personality/story
- Poli kala ola ta stoixeia..isos omos ta xromata na ine sto sinolo poli skoura. Se genikes grammes omos ine poli kala ola kai o xaraktiras kai h istoria. To sxedio apistefto
- Το σχέδιο μου αρέσει πολύ αλλά το χρώμα νομίζω έχει περιθώριο για βελτίωση. Είναι αρκετά σκοτεινό.
- Τα χρωματα ειναι λιγο μονοτονα
- Ta prota 2 sxedia einai perfect alla sto trito kati me xala. Isos einai pos den eisai teliomeno xromatika alla h texniki pu xrisimopias gia to trito den einai tu goustumu

Explain the choices of some of your answers: (optional)

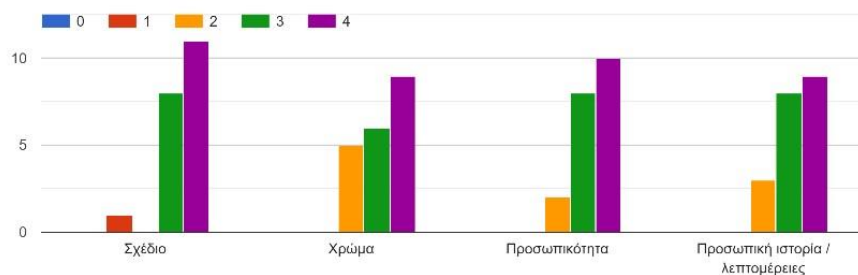
2 responses

Overall i believe the design is too confined and close to the original. This goes for all the characters. In my opinion there should be a new direction, inspired bi the original figurines . Looser lines and figure, nad most importantly improve the contrast with the background, that would help emphasize the characters features and their overall appeal.

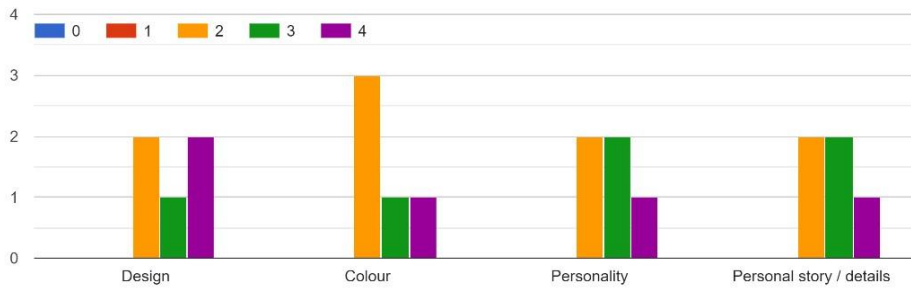
Would like to see more designs about her personality, her facial expressions and how she interacts with animals. How she shows her care and love for them and people around her. because as you mention she cares about animals, but at the same time she is hunting them. These two are a bit contradicting to each other. Maybe she is hunting them because she doesnt have any other choice, or she has a specific way of hunting so that they dont suffer because she cares about them.

Ενότητα 3/6

Βαθμολογήστε με κλίμακα 0 (κακό), 1 (αδιάφορο), 2 (μέτριο), 3 (καλό), 4 (πολύ καλό), το κάθε ένα από τα πιο κάτω στοιχεία για τον χαρακτήρα: Ήρα .



Rate on a scale of 0 (bad), 1 (indifferent), 2 (moderate), 3 (good), 4 (very good), each of the following character traits: Hera.



Εξήγησε, προαιρετικά τις επιλογές των/κάποιων απαντήσεων σου:

5 responses

to telefteo "prosopiki istoria leptomeries en to katalavw

Having big eyes (and in general the shape of the head) is very fitting of the story and her characteristics

Mou aresoun ola ta stoixeia para poli! Mono ena sxolio ta matia tis tha ta protimousa ligo pio storgika logo tou oti exi mitriko rolo (afou prosexi neogennita). Theoro oti ine ligo agria se sxesi me to xaraktira tis. (den xero an ftei to xroma h to sxima tous)

Η προσωπική της ιστορία μπορεί να έχει παραπάνω λεπτομέρειες.

Η προσοικότητα της είναι λίγο παρόμοια με την αρτεμίσ. Ίσως εάν θεωρήσει λίγο πιο "karen" λόγω της ηλικίας της και ότι είναι η μάμα, να είναι πιο funny

Explain the choices of some of your answers: (optional)

2 responses

I think that over all they need a stronger characterisation, your personal touch is missing, compared to the original statues

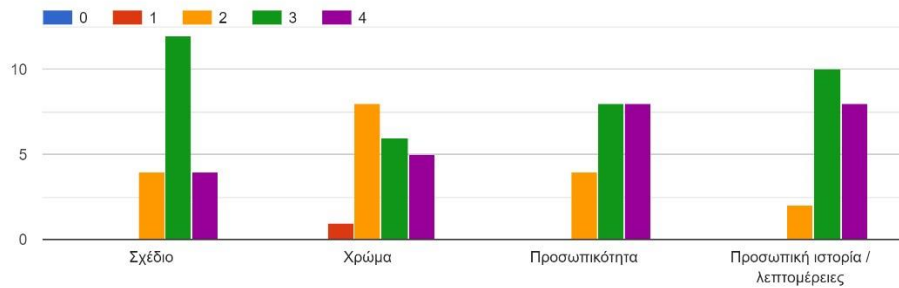
Overall i still find some of the colors very dark. They need more contrast.

I like how you have her around other characters and set the mood.

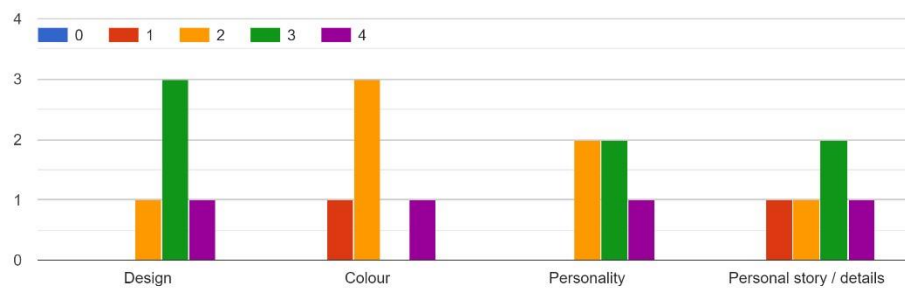
Although it would be nice to see how SHE interacts with newborns as well and what is the reason behind for her to do so.

Ενότητα 4/6

Βαθμολογήστε με κλίμακα 0 (κακό), 1 (αδιάφορο), 2 (μέτριο), 3 (καλό), 4 (πολύ καλό), το κάθε ένα από τα πιο κάτω στοιχεία για τον χαρακτήρα: Δήμητρα.



Rate on a scale of 0 (bad), 1 (indifferent), 2 (moderate), 3 (good), 4 (very good), each of the following character traits: Demeter.



Εξήγησε, προαιρετικά τις επιλογές των/κάποιων απαντήσεων σου:

2 responses

Αριστέφθ η demetra! Εfstoxa xromata kai sxedio! Mou arese poli to stoma pou ine mikro afou ine siopili kai esostrefis! Poli kali!!

Πάλι το χρώμα νομίζω έχει περιθώριο για βελτίωση. Είναι αρκετά σκοτεινό.

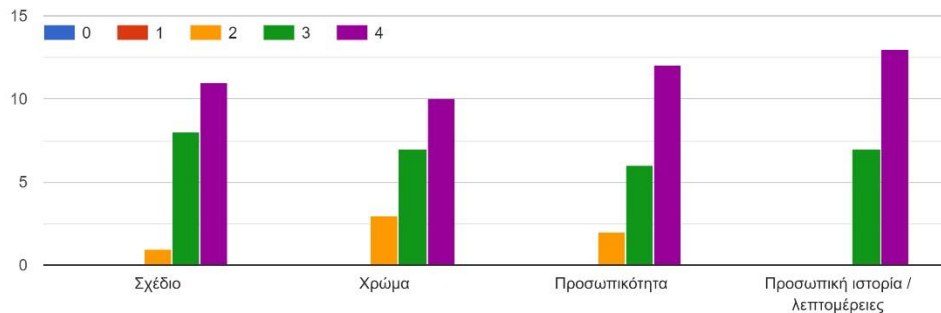
Explain the choices of some of your answers: (optional)

1 response

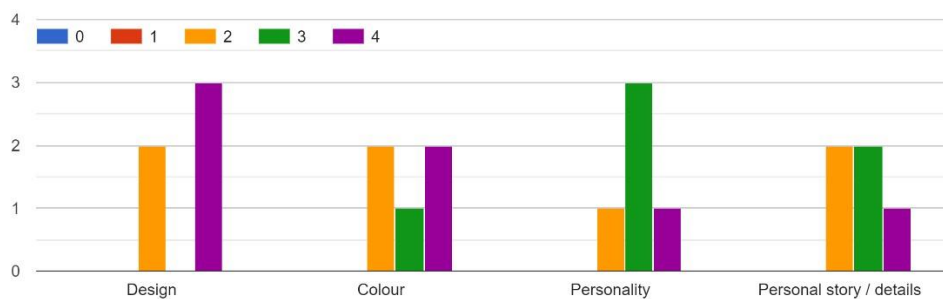
I love the bright blue/purple colors you have on your color palette. Would love to see those take up more space on her character design and not just on her eyes.

Ενότητα 5/6

Βαθμολογήστε με κλίμακα 0 (κακό), 1 (αδιάφορο), 2 (μέτριο), 3 (καλό), 4 (πολύ καλό), το κάθε ένα από τα πιο κάτω στοιχεία για τον χαρακτήρα: Αφροδίτη.



Rate on a scale of 0 (bad), 1 (indifferent), 2 (moderate), 3 (good), 4 (very good), each of the following character traits: Aphrodite.



Εξήγησε, προαιρετικά τις επιλογές των/κάποιων απαντήσεων σου:

1 response

TELEIA!! Η αγαπημένη μου mexri stigmis! Fenete apo ta matia tis oti zi se ena diko tis kosmo! Ine omorfi, kallopiameni kai arketa thilikia!

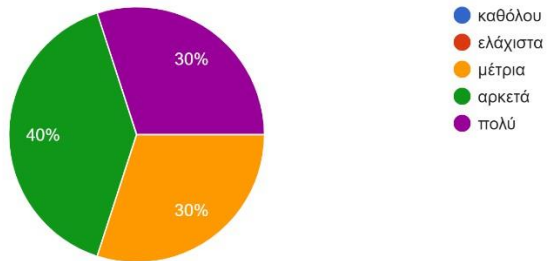
Explain the choices of some of your answers: (optional)

1 response

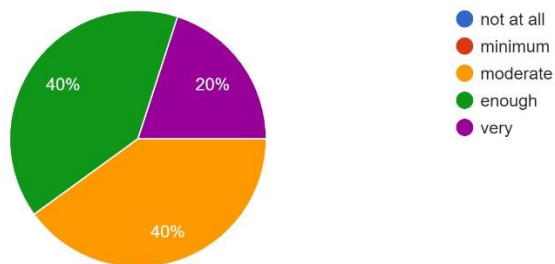
Very nice design. You concept drawing 4.3 has some really nice contrast and love the colors. The accessories and colors on her head are really really nice although they are very strong only on the top part of her body and that makes the design a bit imbalances. I would suggest to add some more color or light accents on the rest of her body to balance the character color.

Ενότητα 6/6

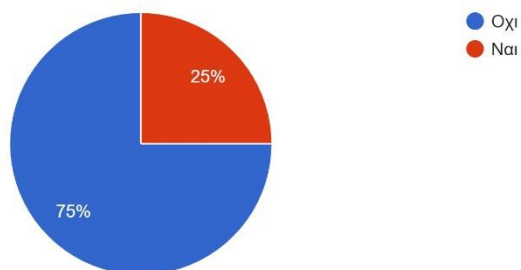
Αν αυτοί οι χαρακτήρες εμφανίζονταν σε μια ταινία, πόσο ενδιαφέρον θα είχατε για να την δείτε;
20 responses



If these characters appeared in a movie, how interesting would you be to see them?
5 responses

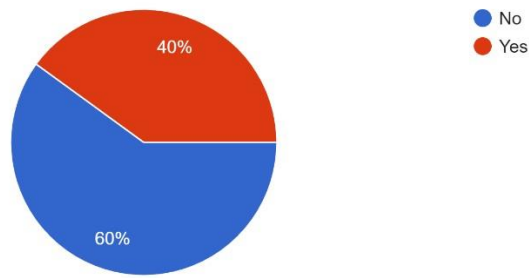


Αυτοί οι χαρακτήρες σας θυμίζουν άλλους χαρακτήρες από ταινίες/σειρές που έχετε δει;
20 responses



Do these characters remind you of other characters from movies / series you've seen?

5 responses



αν ναι, ποιους; το θεωρείτε καλό ή κακό; (προαιρετικό)

4 responses

en vlepw animation

Artemis-pocahontas(awesome)

Troll Hunters (Tv show on Netflix)

Καλό

If so, which? do you consider it good or bad? (optional)

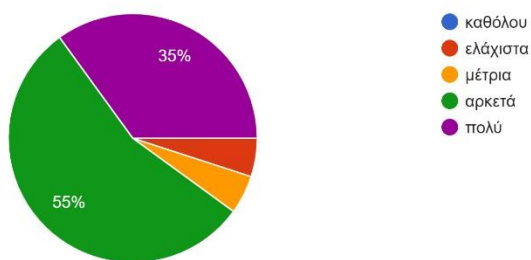
3 responses

There are a few movies and series out there referencing ancient history like Hercules (Disney) and a recent Netflix series based on Mayas, where the characters are based on statues. It's not bad, and they're not that similar, the important thing is the story and premise that will detach these characters from anything else.

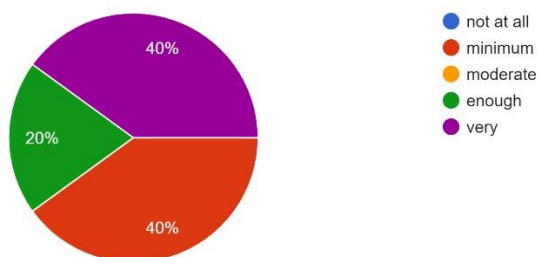
That's good

Moana

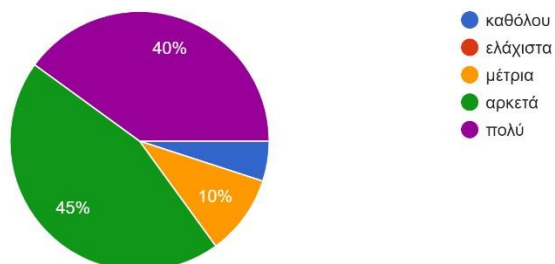
Οι χαρακτήρες απευθύνονται σε άτομα άνω των 16 ετών και σε άτομα τα οποία έχουν ενδιαφέρον στην ιστορία, η στα ντοκιμαντέρ, η σ...ταιριάζουν για το κοινό στο οποίο απευθύνονται?
20 responses



The characters are aimed at people over the age of 16 and at people who have an interest in history, documentaries, or art in general. How well do you think the characters fit in with the target audience?
5 responses

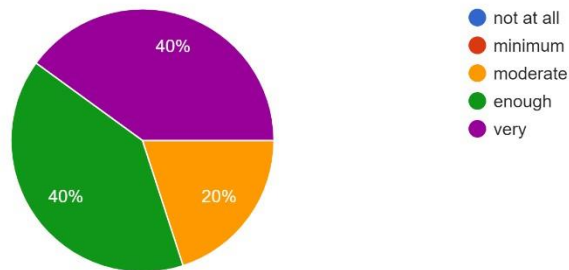


Οι χαρακτήρες προορίζονται για ταινία ντοκιμαντέρ που θα περιλάβει περιεχόμενο της ιστορίας της Κύπρου. Πόσο καλά θεωρείτε ότι οι χαρακτήρες...αιριάζουν για το είδος στο οποίο προορίζονται;
20 responses



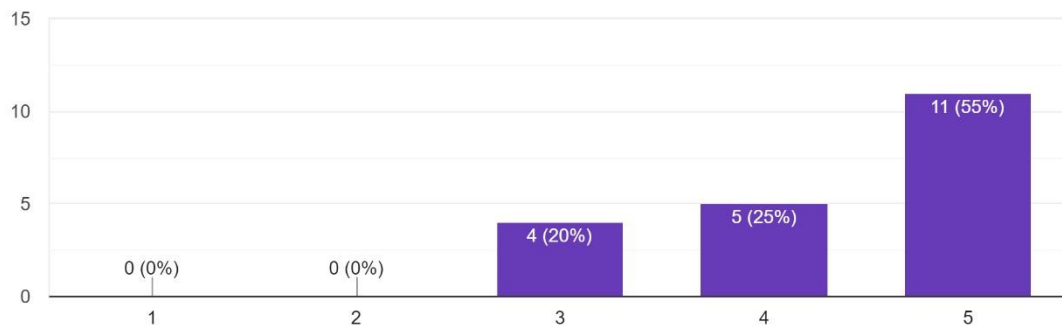
The characters are intended for a documentary film that will include content from the history of Cyprus. How well do you think the characters fit into the genre they are intended for?

5 responses



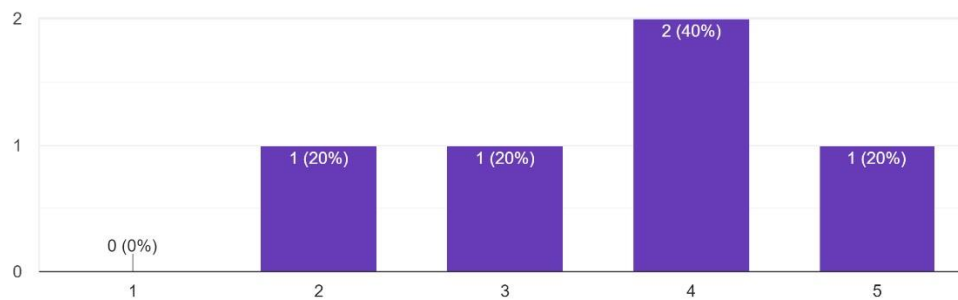
Πώς θα αξιολογούσατε το σύνολο αυτής της παρουσίασης των χαρακτήρων? με κλίμακα 1 (κακή), 2 (αδιάφορη), 3 (μέτρια), 4 (καλή), 5 (πολύ καλή)

20 responses



How would you rate the whole presentation of these characters? with scale 0 (poor), 1 (indifferent), 2 (moderate), 3 (good), 4 (very good) *

5 responses



Θεωρείτε ότι η παρουσίαση των χαρακτήρων που σας δόθηκε είναι ελλιπής; Αν ναι, ποιες ελλείψεις εντοπίζετε; (προαιρετικό)

2 responses

Όχι

Θα ήθελα μια εικόνα με όλους τους χαρακτήρες που να siniparxoun se ena koino perivallon, epd mexri tora tous ida atomika ton kathe ena sto diko tou perivallon

Do you think that the presentation of the characters given to you is incomplete? If so, what shortcomings do you identify? (optional)

2 responses

Do they have voices? How do they move?

The downside for me is the extra details on their personality and the background colors.

Θα θέλατε να δείτε περισσότερα για τους χαρακτήρες; Αν ναι, τι θα θέλατε να βλέπατε; (προαιρετικό)

5 responses

tin tenia

Relations between them

Όχι

Na do oxi, alla tha ice endiaferon na akouso tis fones tous

Την αλληλεπίδραση μεταξύ τους

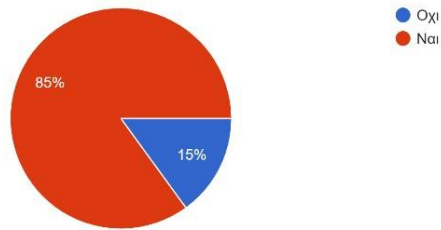
Would you like to see more about the characters? If so, what would you like to see? (optional)

2 responses

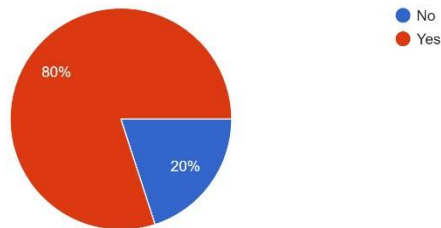
In general the character sheets need more refinement. Yes they're draft but you need to grasp exactly how the character will move, what they are made of, how much they bend and are elastic or stiff. This would be elevated using different poses and angles demonstrating those features.

More sketches on their personality and character.

Σας κάνει να θέλετε να τους δείτε σε κίνηση;
20 responses



Does it make you want to see them in a film?
5 responses



Άλλα σχόλια: (προαιρετικό)

3 responses

SASHAA TOPP MPRAVOOOO

Καλή δουλειά απλά τα χρώματα ήταν λίγο σκούρα για εμένα.

Προσωπικά δεν μου αρέσει ο συνδυασμός χρωμάτων και background, και πιστεύω ότι θα αδικηθεί αν προορίζεται για ντοκιμαντερ. Αν προορίζονταν για fiction ίσως να ήταν καλύτερα αλλά για ντοκιμαντερ θεωρώ ότι θα ήταν καλύτερο αισθητικά αν άλλαζε ολο το σετ χρωμάτων!

Other comments: (optional)

2 responses

Not yet. But it's a very good and well structured beginning. Just needs a bit more refinement.

Why the sizes? Why 2 of them are shorter? Is it a choice or you just kept the proportions of the statues? If so, why?

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙΙ : Ερωτηματολόγιο ΦΑΣΗ Β'

Πτυχιακή εργασία για σχεδιασμό χαρακτήρων για ταινία animation.

Στο πλαίσιο της πτυχιακής μου έρευνας στο Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου, με θέμα "ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΒΑΣΙΣΜΕΝΩΝ ΣΕ ΕΙΔΩΛΙΑ ΤΗΣ ΎΣΤΕΡΗΣ ΕΠΟΧΗΣ ΤΟΥ ΧΑΛΚΟΥ ΣΤΗΝ ΚΥΠΡΟ, ΧΩΡΙΣ ΣΤΕΡΕΟΤΥΠΙΚΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ, ΓΙΑ ΚΥΠΡΙΑΚΗ ΤΑΙΝΙΑ ANIMATION" σας καλώ να απαντήσετε σε αυτό το ερωτηματολόγιο. Σκοπός του είναι να βοηθήσει την αξιολόγηση των χαρακτήρων που σχεδιαστήκαν για να χρησιμοποιηθούν σε ντοκιμαντέρ ιστορικού περιεχομένου. Οι χαρακτήρες είναι εμπνευσμένοι από ειδώλια που βρέθηκαν στην Αγία Παρασκευή στην Λευκωσία της Κύπρου και που χρονολογούνται από την Ύστερη κυπριακή ΙΙ και ΙΙΙ περίοδο. (1450 με 1050 π.Χ.) και απευθύνονται σε άτομα άνω των 16 ετών και σε άτομα τα οποία έχουν ενδιαφέρων στην ιστορία, η στα ντοκιμαντέρ, η στην τέχνη γενικότερα. Το ερωτηματολόγιο είναι ανώνυμο και οι απαντήσεις θα χρησιμοποιηθούν μόνο για σκοπούς έρευνας. Οποιαδήποτε στοιχεία δωθούν από όσους απαντήσουν στο ερωτηματολόγιο, θα διαγραφούν μέσα σε διάστημα δυο μηνών.

Ενότητα 1/6

Κυπριακά ειδώλια: Ύστερης κυπριακής ΙΙ και ΙΙΙ περιόδου (1450 με 1050 π.Χ.)



Ηλικία *

Mark only one oval.

- 18-24
- 25-30
- 31-40
- 41-55
- >=55

Φύλο *

Mark only one oval.

- Αρσενικό
- Θηλυκό
- Άλλο
- Προτιμώ να μην απαντήσω

Επάγγελμα *

Mark only one oval.

- Φοιτήτρια/της
- Επαγγελματίας στο χώρο του κινηματογράφου / animation
- Κανένα από τα δυο/άλλο

Πόσο συχνά βλέπετε ταινίες ή σειρές animation; *

Mark only one oval.

- καθόλου
- ελάχιστα
- αρκετά
- μέτρια
- πολύ

Εχετε ξαναδεί τα ειδώλια της εικόνας "Κυπριακά ειδώλια: Υστερη εποχή του Χαλκού (1450 με 1050 π.Χ.)"? *

Mark only one oval.

- Ναι, τα έχω ξαναδεί.
- Όχι, αλλά έχω δει άλλα κυπριακά ειδώλια.
- Δεν έχω ξαναδεί ειδώλια της Κύπρου μέχρι τώρα.

Όλοι οι χαρακτήρες



Όλοι οι χαρακτήρες: προσχέδιο Concept drawing



Κοιτάζοντας την εικόνα "Όλοι οι χαρακτήρες" ποια είναι η εντύπωση σου *
όσο αφορά την γενική εικόνα και σχεδιασμό των χαρακτήρων?

- Πολυ κακή
- Κακή
- Ούτε κακή ούτε καλή
- Καλή
- Πολυ καλή

Κοιτάζοντας την εικόνα "Όλοι οι χαρακτήρες" πιστεύεις ο κάθε χαρακτήρας είναι εύκολο ή δύσκολο να ξεχωρίσει από τους υπόλοιπους? *

Mark only one oval.

- Δύσκολο
- Εύκολο
- Άλλο

Αν απάντησες "δύσκολο" γράψε συγκεκριμένα για ποιον/ποιους χαρακτήρες απευθύνεσαι και γιατί (προαιρετικό)

Ενότητα 2/6

1. Άρτεμις / Artemis

Η Άρτεμις περνά τον χρόνο της στην φύση, όπου κυνηγά ζώα, και προσεύχεται συχνά στην θεά από την οποία πήρε το όνομα της, την Άρτεμη. Είναι υπεύθυνη στο να φέρει κρέας στον πληθυσμό, από το κυνήγι. Είναι έντονος χαρακτήρας, εξωστρεφής και φασαριώδης. Επειδή έχει τις ικανότητες να επικοινωνεί με τα ζώα, συνηθίζει να φωνάζει, να μιλά δυνατά, και να κάνει απότομες κινήσεις. Έχει γεννηθεί στην Αγία Παρασκευή, και οι γονείς της έχουν πεθάνει. Η μητέρα της στην γέννηση της και ο πατέρας της στο κυνήγι από ένα άγριο ζώο. Την έχει μεγαλώσει η Ήρα (ο χαρακτήρας της επόμενης ενότητας).

1.1. Άρτεμις / Artemis



1.2. Άρτεμις / Artemis: προσχέδιο concept drawing



Βαθμολογήστε με κλίμακα 0 (κακό), 1 (αδιάφορο), 2 (μέτριο), 3 (καλό), 4 (πολύ καλό), το *
κάθε ένα από τα πιο κάτω στοιχεία για τον χαρακτήρα: Άρτεμις .

	0	1	2	3	4
Σχέδιο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Χρώμα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προσωπικότητα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προσωπική ισ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Εξήγησε, προαιρετικά τις επιλογές των/κάποιων απαντήσεων σου:

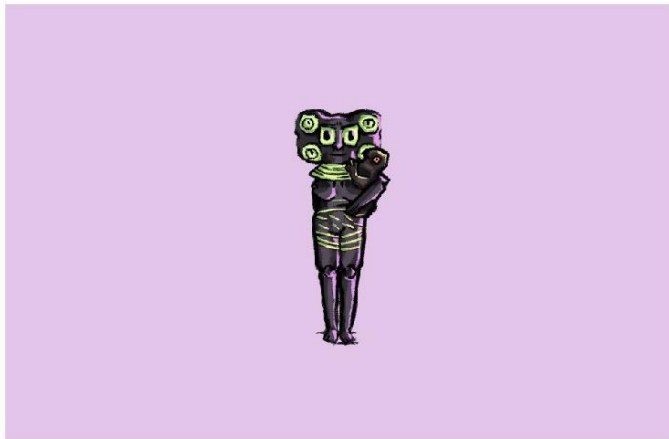
Έχετε άλλα σχόλια και παρατηρήσεις όσον αφορά αυτό τον χαρακτήρα; (προαιρετικό)

Ενότητα 3/6

Ήρα / Hera

Πήρε το όνομα της από την θεά Ήρα, τη θεά του γάμου και της γονιμότητας. Η Ήρα έχει το καθήκον να καθορίζει και να προγραμματίζει τη ροή των δραστηριοτήτων των άλλων χαρακτήρων. Είναι η πιο μεγάλη σε ηλικία, γι' αυτό όλοι την σέβονται αλλά και την φοβούνται. Η Ήρα έχει αυτά τα χαρακτηριστικά από την μητριαρχική οικογένεια που την μεγάλωσε. Μεγάλωσε την αδελφή της την Δήμητρα (ο χαρακτήρας στην επόμενη ενότητα) και ανέλαβε την ευθηνή να μεγαλώσει όλα τα νεογέννητα των άλλων γυναικών στα πρώτα στάδια τις ζωής τους. Συνηθίζει να να γκρινιάζει χαμηλόφωνα, γιατί ποτέ δεν είναι ικανοποιημένη. Φωνάζει συχνά και ποτέ δεν κοιμάται, πείθοντας τους άλλους ότι η δύναμη της, έρχεται από τις πολλές θυσίες που έχει κάνει στους θεούς του Ολύμπου.

2.1 Ήρα / Hera



2.2 Ήρα / Hera προσχέδιο concept drawing



Βαθμολογήστε με κλίμακα 0 (κακό), 1 (αδιάφορο), 2 (μέτριο), 3 (καλό), 4 (πολύ καλό), το *
κάθε ένα από τα πιο κάτω στοιχεία για τον χαρακτήρα: Ήρα .

	0	1	2	3	4
Σχέδιο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Χρώμα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προσωπικότητα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προσωπική ισ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Εξήγησε, προαιρετικά τις επιλογές των/κάποιων απαντήσεων σου:

Έχετε άλλα σχόλια και παρατηρήσεις όσον αφορά αυτό τον χαρακτήρα; (προαιρετικό)

Ενότητα 4/6

Δήμητρα / Demeter

Η Δήμητρα πήρε το όνομα της από την θεά Δήμητρα του Ολύμπου, τη θεότητα της καλλιέργειας και της γεωργίας. Είναι η μικρή αδελφή της Ήρας, (του προηγούμενου χαρακτήρα) και είναι η πιο μικρή σε ηλικία. Αφιερώνει αρκετό χρόνο στην καλλιέργεια και στην γεωργία. Θεωρείται ειδική σε βότανα και τρόφιμα που βλαστούν στην γη. Ήταν η πιο νεαρή της οικογένειας και μεγάλωσε σε σκληρό και αυστηρό περιβάλλον. Αυτό επηρέασε τον χαρακτήρα της, και την έκανε να προσπαθεί να είναι συνεχώς τέλεια και αλάνθαστη. Ειδικά όταν πέθανε η μητέρα της από μεγάλη ηλικία, προσπάθησε να βοηθά και να είναι πάντα δίπλα στην Ήρα. Η Δήμητρα είναι ίσως ο πιο σιωπηλός και ντροπαλός χαρακτήρας. Είναι εσωστρεφής και περνά αρκετό χρόνο μόνη της καλλιεργώντας.

3.1 Δήμητρα / Demeter



3.2 Δήμητρα / Demeter: προσχέδιο concept drawing



Βαθμολογήστε με κλίμακα 0 (κακό), 1 (αδιάφορο), 2 (μέτριο), 3 (καλό), 4 (πολύ καλό), το *
κάθε ένα από τα πιο κάτω στοιχεία για τον χαρακτήρα: Δήμητρα.

	0	1	2	3	4
Σχέδιο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Χρώμα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προσωπικότητα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προσωπική ισ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Εξήγησε, προαιρετικά τις επιλογές των/κάποιων απαντήσεων σου:

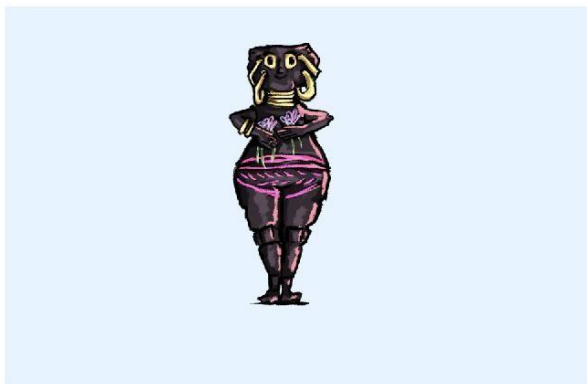
Έχετε άλλα σχόλια και παρατηρήσεις όσον αφορά αυτό τον χαρακτήρα; (προαιρετικό)

Ενότητα 5/6

Αφροδίτη / Aphrodite

Η Αφροδίτη πήρε το όνομα της από την Κύπρια θεά Αφροδίτη: την θεά του έρωτα, της ομορφιάς, της σεξουαλικότητας, της ηδονής και της τεκνοποίησης. Οι γονείς της πέθαναν, μαζί με όλους τους κάτοικους από μια πλημμύρα στην Πάφο. Η Αφροδίτη, η οποία ήταν η μόνη που επέζησε, περπάτησε από την άκρη της Κύπρου και έφτασε στην Αγια Παρασκευή όπου γνώρισε τις άλλες γυναίκες. Περνά το χρόνο της με περιπέτεια και φαντασία. Της αρέσει να ταξιδεύει σε ποτάμια και θάλασσες, για να κάνει μπάνια. Όταν είναι στην Αγια Παρασκευή με τις άλλες, βοηθάει την Ήρα στην φροντίδα των παιδιών και τη Δήμητρα στην καλλιέργεια. Είναι το άτομο που συνεχώς αφαιρείται, κοιτάζει άλλου και μαγεύεται. Ζει στον δικό της κόσμο, με χαλαρότητα, χωρίς να δίνει σημασία στην αυστηρή Ήρα η οποία της επιβάλλει καθήκοντα.

4.1 Αφροδίτη / Aphrodite



4.2. Αφροδίτη / Aphrodite: προσχέδιο concept drawing 2



Βαθμολογήστε με κλίμακα 0 (κακό), 1 (αδιάφορο), 2 (μέτριο), 3 (καλό), 4 (πολύ καλό), το *
κάθε ένα από τα πιο κάτω στοιχεία για τον χαρακτήρα: Αφροδίτη.

	0	1	2	3	4
Σχέδιο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Χρώμα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προσωπικότητα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προσωπική ισ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Εξήγησε, προαιρετικά τις επιλογές των/κάποιων απαντήσεων σου:

Έχετε άλλα σχόλια και παρατηρήσεις όσον αφορά αυτό τον χαρακτήρα; (προαιρετικό)

Ενότητα 6/6

Γενικά για τους χαρακτήρες

Όλοι οι χαρακτήρες



Όλοι οι χαρακτήρες: προσχέδιο Concept drawing



Αν αυτοί οι χαρακτήρες εμφανίζονταν σε μια ταινία, πόσο ενδιαφέρον θα είχατε για να την δείτε;

Mark only one oval.

- καθόλου
- ελάχιστα
- μέτρια
- αρκετά
- πολύ

Αυτοί οι χαρακτήρες σας θυμίζουν άλλους χαρακτήρες από ταινίες/
σειρές που έχετε δει; *

Mark only one oval.

Όχι

Ναι

αν ναι, ποιους; το θεωρείτε καλό ή κακό; (προαιρετικό)

Οι χαρακτήρες απευθύνονται σε άτομα άνω των 16 ετών και σε άτομα τα
οποία έχουν ενδιαφέρον στην ιστορία, η στα ντοκιμαντέρ, η στην τέχνη
γενικότερα. Πόσο καλά θεωρείτε ότι οι χαρακτήρες ταιριάζουν για το
κοινό στο οποίο προορίζονται; *

Mark only one oval.

καθόλου

ελάχιστα

μέτρια

αρκετά

πολύ

Οι χαρακτήρες προορίζονται για ταινία ντοκιμαντέρ που θα περιλάβει
περιεχόμενο της ιστορίας της Κύπρου. Πόσο καλά θεωρείτε ότι οι
χαρακτήρες ταιριάζουν για το είδος στο οποίο προορίζονται; *

Mark only one oval.

καθόλου

ελάχιστα

μέτρια

αρκετά

πολύ

Πώς θα αξιολογούσατε το σύνολο αυτής της παρουσίασης των χαρακτήρων? με κλίμακα 0 (κακή), 1 (αδιάφορη), 2 (μέτρια), 3 (καλή), 4 (πολύ καλή) *

Mark only one oval.

1 2 3 4 5

Θα θέλατε να δείτε περισσότερα για τους χαρακτήρες;
Αν ναι, τι θα θέλατε να βλέπατε; (προαιρετικό)

Σας κάνει να θέλετε να τους δείτε σε κίνηση; *

Mark only one oval.

Όχι
 Ναι

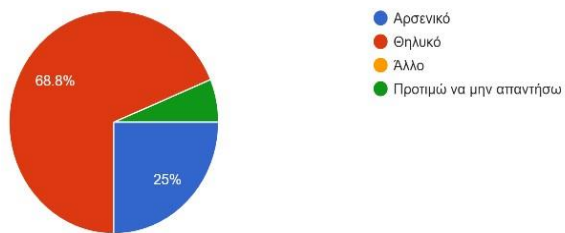
Άλλα σχόλια: (προαιρετικό)

Αν το επιθυμητέ, γράψτε το όνομα σας για τυχόν μελλοντικές αξιολογήσεις επάνω σε αυτήν την έρευνα

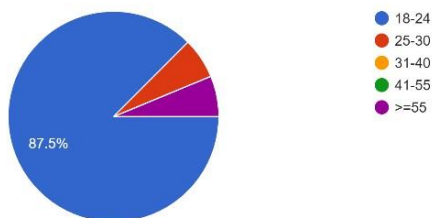
Αποτελέσματα ερωτηματολογίου

Ενότητα 1/6

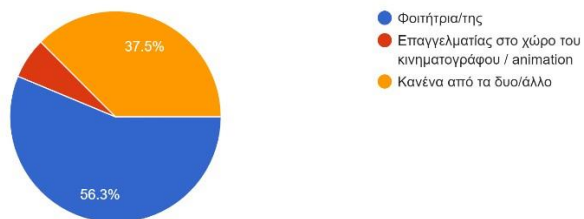
Φύλο
16 responses



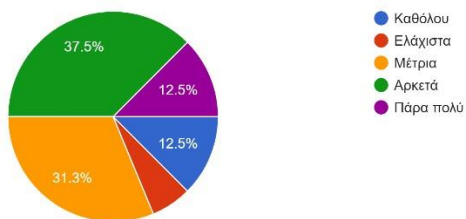
Ηλικία
16 responses



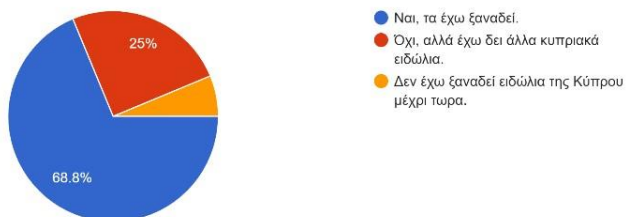
Επάγγελμα
16 responses



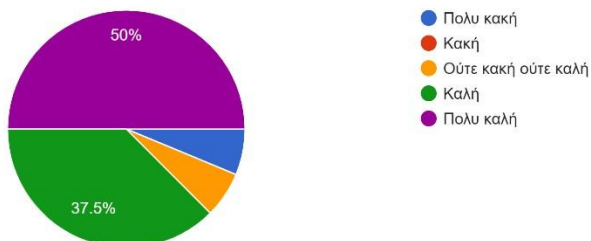
Πόσο συχνά βλέπετε ταινίες ή σειρές animation;
16 responses



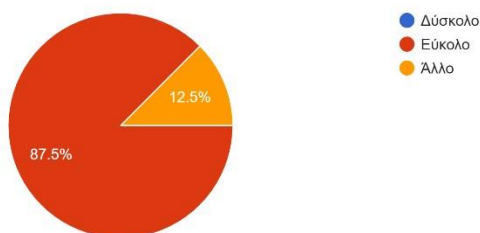
Εχετε ξαναδεί τα ειδώλια της εικόνας "Κυπριακά ειδώλια: Υστερη εποχη του Χαλκου (1450 με 1050 π.Χ.)"?
16 responses



Κοιτάζοντας την εικόνα "Όλοι οι χαρακτήρες" ποια είναι η εντύπωση σου όσο αφορά την γενική εικόνα και σχεδιασμό των χαρακτήρων?
16 responses



Κοιτάζοντας την εικόνα "Όλοι οι χαρακτήρες" πιστεύεις ο κάθε χαρακτήρας είναι εύκολο ή δύσκολο να ξεχωρίσει από τους υπόλοιπους?
16 responses



Αν απάντησες "δύσκολο" η "άλλο" διευκρίνισε για ποιον/ποιους χαρακτήρες απευθύνεσαι και γιατί (προαιρετικό)

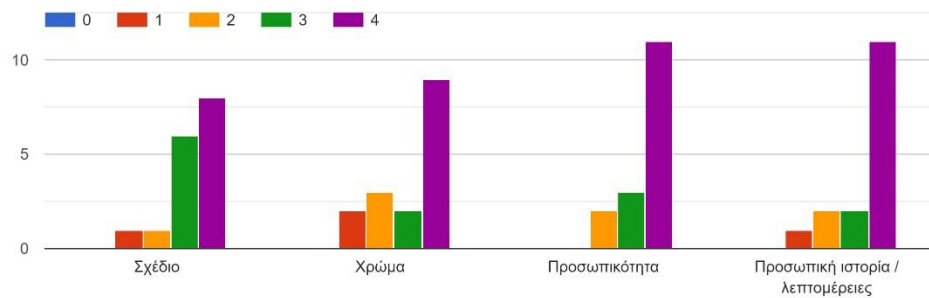
1 response

Νομίζω πως οι χαρακτήρες χρειάζονται να απλοποιηθούν λίγο παραπάνω, χωρίς σκίασης και άλλες λεπτομέρειες, και μήπως αν είχαν λίγο διαφορετικές χρωματικές αποχρώσεις να ξεχωρίζαν παραπάνω.

Αλλά είναι πολύ ωραίο concept και πανέμορφη χαρακτήρες, good job :)

Ενότητα 2/6

Βαθμολογήστε με κλίμακα 0 (κακό), 1 (αδιάφορο), 2 (μέτριο), 3 (καλό), 4 (πολύ καλό), το κάθε ένα από τα πιο κάτω στοιχεία για τον χαρακτήρα: Άρτεμις .



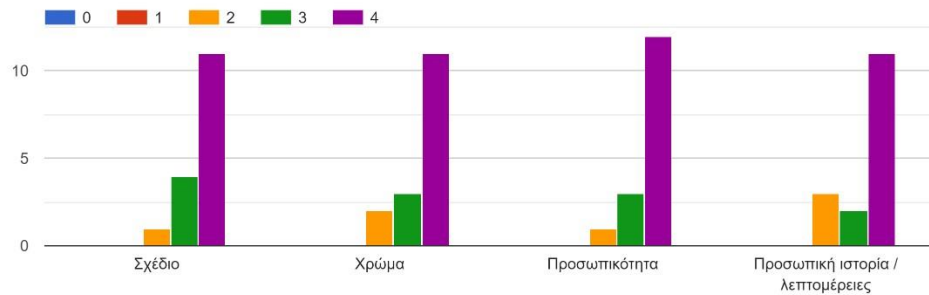
Εξήγησε, προαιρετικά τις επιλογές των/κάποιων απαντήσεων σου:

1 response

Θεωρώ πως η προσωπικότητα και η ιστορία της είναι πολύ ωραία, το σχέδιο και το χρώμα νομίζω μπορούν να θέλουν μερικές αλλαγές από τα προηγούμενα σχόλια.

Ενότητα 3/6

Βαθμολογήστε με κλίμακα 0 (κακό), 1 (αδιάφορο), 2 (μέτριο), 3 (καλό), 4 (πολύ καλό), το κάθε ένα από τα πιο κάτω στοιχεία για τον χαρακτήρα: Ήρα.



Εξήγησε, προαιρετικά τις επιλογές των/κάποιων απαντήσεων σου:

3 responses

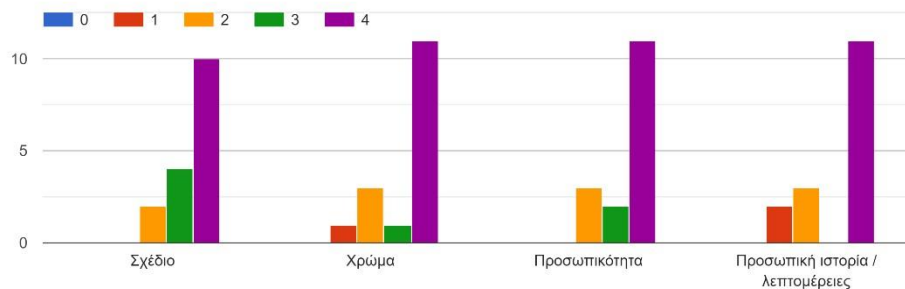
Enai poli detailed kai endiposiakos o tropos pou fenetai tipou Aztec aesthetic.

Είναι πολύ ωραία η ανάδειξη των λεπτομερειών του χαρακτήρα, φαίνεται η μητρικότητα.

Θεωρώ πως είναι ένας πολύ ωραίος χαρακτήρας και πώς το σχέδιο την χαρακτηρίζει τέλεια.]

Ενότητα 4/6

Βαθμολογήστε με κλίμακα 0 (κακό), 1 (αδιάφορο), 2 (μέτριο), 3 (καλό), 4 (πολύ καλό), το κάθε ένα από τα πιο κάτω στοιχεία για τον χαρακτήρα: Δήμητρα.



Εξήγησε, προαιρετικά τις επιλογές των/κάποιων απαντήσεων σου:

3 responses

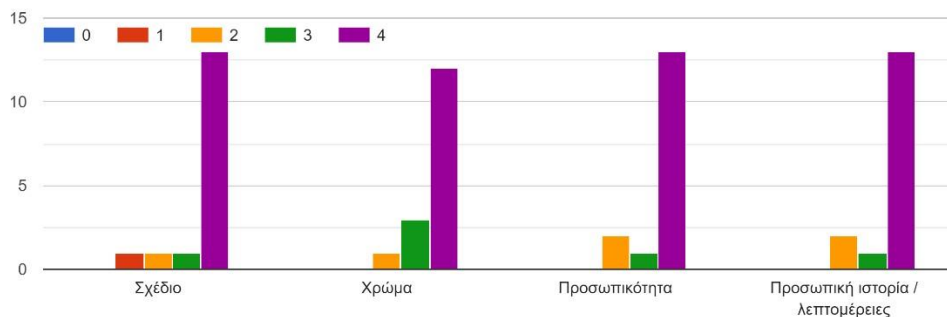
Mou aresi poli poso genata zoi ine I karakteres oli borun na taftistoun me enan apo Autous toys karakteres, tus niothis pragmatika

Δεν φαίνεται και πολύ η ιεραρχία στο σχέδιο όσο αφορά το βάθος του σχεδίου, είναι λίγο φλατ. Αλλά πολύ καλή η έκφραση για το τι κάνει ο χαρακτήρας.

Πιστεύω πως έχεις δημιουργήσει ξανά ένα απίστευτα ωραίο χαρακτήρα με ωραίο σχέδιο και προσωπικότητα.

Ενότητα 5/6

Βαθμολογήστε με κλίμακα 0 (κακό), 1 (αδιάφορο), 2 (μέτριο), 3 (καλό), 4 (πολύ καλό), το κάθε ένα από τα πιο κάτω στοιχεία για τον χαρακτήρα: Αφροδίτη.



Εξήγησε, προαιρετικά τις επιλογές των/κάποιων απαντήσεων σου:

2 responses

By far the nonstop interesting character

Ένας πολύ ωραίος χαρακτήρας με ωραία προσωπικότητα, σαν όλους τους άλλους.

Έχετε άλλα σχόλια και παρατηρήσεις όσον αφορά αυτό τον χαρακτήρα; (προαιρετικό)

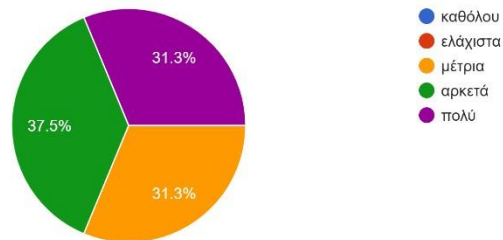
1 response

Θεωρώ γενικά πώς οι χαρακτήρες έχουν πολύ ωραία χημια και θα ήταν πολύ ωραίο να βλέπαμε της ανάπτυξη τους μεσα απο την καθημερινή ζωη τούς, με μια χιουμοριστική ματιά.

Ενότητα 6/6

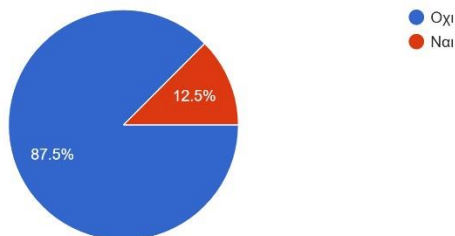
Αν αυτοί οι χαρακτήρες εμφανίζονταν σε μια ταινία, πόσο ενδιαφέρον θα είχατε για να την δείτε;

16 responses



Αυτοί οι χαρακτήρες σας θυμίζουν άλλους χαρακτήρες από ταινίες/σειρές που έχετε δει;

16 responses



αν ναι, ποιους; το θεωρείτε καλό ή κακό; (προαιρετικό)

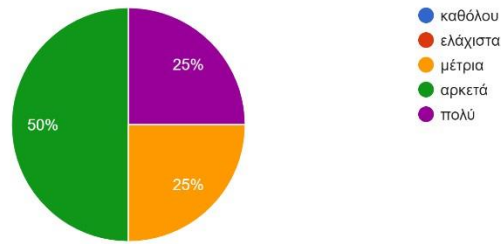
3 responses

Avatar

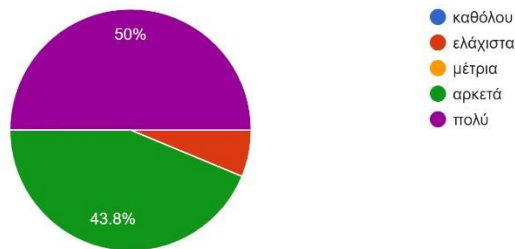
Το θεωρω λογικό και καλο! αφου ειναι εμπνευσμένο απο την ελληνική μυθολογία/ιστορία της Κύπρου, οποτε πολλες ταινιες βασίστηκαν εκει.

Δεν νομιζω πως μου θυμιζουν κάποιους άλλους χαρακτήρες, απλά το art style μου θυμίζει αλλα shortfilms που ειχα δει πιο παλιά.

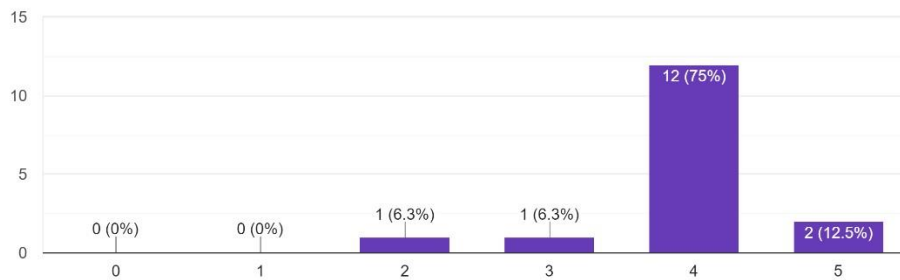
Οι χαρακτήρες προορίζονται για ταινία ή σειρά animation που απευθύνεται σε κοινό ηλικίας 16 ετών και άνω και σε άτομα τα οποία έχουν ενδιαφ...αιριάζουν για το κοινό στο οποίο προορίζονται;
16 responses



Οι χαρακτήρες προορίζονται για ταινία ντοκιμαντέρ που θα περιλάβει περιεχόμενο της ιστορίας της Κύπρου. Πόσο καλά θεωρείτε ότι οι χαρακτήρε...αιριάζουν για το είδος στο οποίο προορίζονται;
16 responses



Πώς θα αξιολογούσατε το σύνολο αυτής της παρουσίασης των χαρακτήρων? με κλίμακα 0 (κακή), 1 (αδιάφορη), 2 (μέτρια), 3 (καλή), 4 (πολύ καλή)
16 responses



Στο παραπάνω έχει προστεθεί λανθασμένα η κλίμακα μέχρι το 5, και έχει διορθωθεί παράλληλα με την αξιολόγηση. Το 4 και το 5 θεωρείτε η ίδια κριτική (Πολύ καλή) με σύνολο 14 άτομα.

Θα θέλατε να δείτε περισσότερα για τους χαρακτήρες; Αν ναι, τι θα θέλατε να βλέπατε; (προαιρετικό)

3 responses

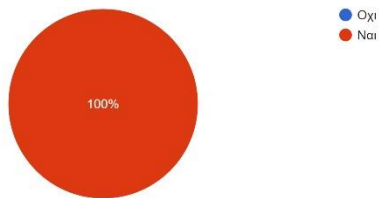
Na eksaplonete o xarakthiras toys kai na doume pio poli to back story tous

Θα ήθελα να δω κι άλλα σκίτσα τύπου δραστηριότητες που θα έκαναν οι χαρακτήρες

Θα ήθελα να έβλεπε πιο κοντινά τής σχέσεις που έχει ο κάθε χαρακτήρας αναμεταξύ του, και τη συλ θα επικρατούσε στην ταινία, για παράδειγμα θα είχε σοβαρό ύφος, η ένα πιο αστείο υφος?

Σας κάνει να θέλετε να τους δείτε σε κίνηση;

16 responses



Άλλα σχόλια: (προαιρετικό)

2 responses

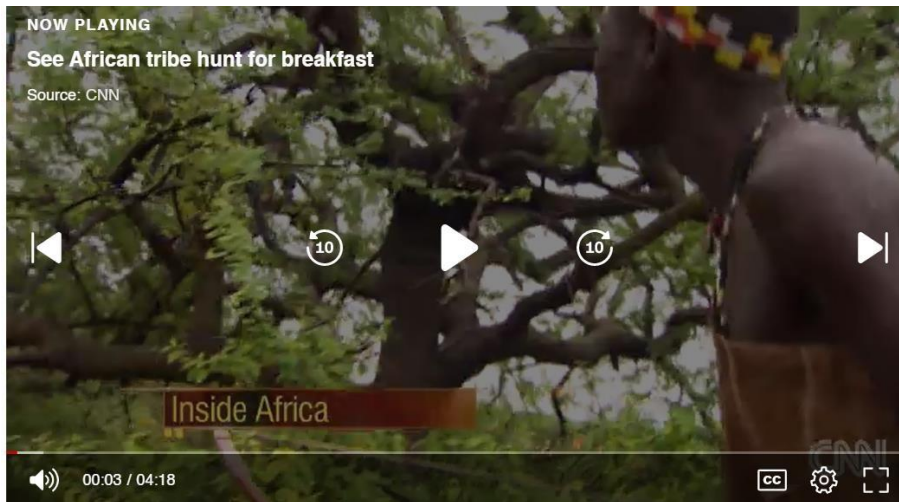
Θέλω πάρα πολύ να δω την εξέλιξη αυτού του project :)

Μου αρέσουν πάρα πολύ η χαρακτήρες που είναι ζωγραφισμένη. Είναι πιο εύκολο και να ξεχωρίζουν έτσι. Είναι πολύ ωραίο ότι είναι πιο ταιριαστοί στην σημερινή εποχή. Επίσης πιστεύω ότι θα μπορούσε να το δουν πιο μικρής ηλικίας μωρά. Είναι πολύ ωραίο η λεπτομέρεια και εξήγηση τον κάθε χαρακτήρα, έτσι καταλαβαίνει κάθε άτομο την σημασία τους.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ IV : Παραπομπές για το Model Sheet

Παραπομπές από βίντεο που βοήθησαν στον σχεδιασμό

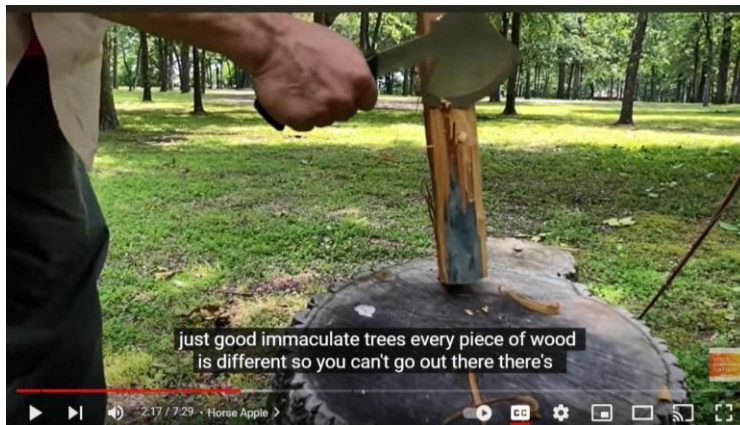
Τα παρακάτω βίντεο ήταν παραπομπές για τον σχεδιασμό κινήσεων για την Άρτεμις (Διάγραμμα 38 με 41 και 55)



Διάγραμμα 104: CNN, *See African tribe hunt for breakfast*



Διάγραμμα 105: OsियोTV *Knowledge Is Meant to Be Shared: Cherokee National Treasure*
Noel Grayson



Διάγραμμα 106: *Cherokee Traditions: Bows & Arrows* [

Παραπομπές από τοπία τις Κύπρου



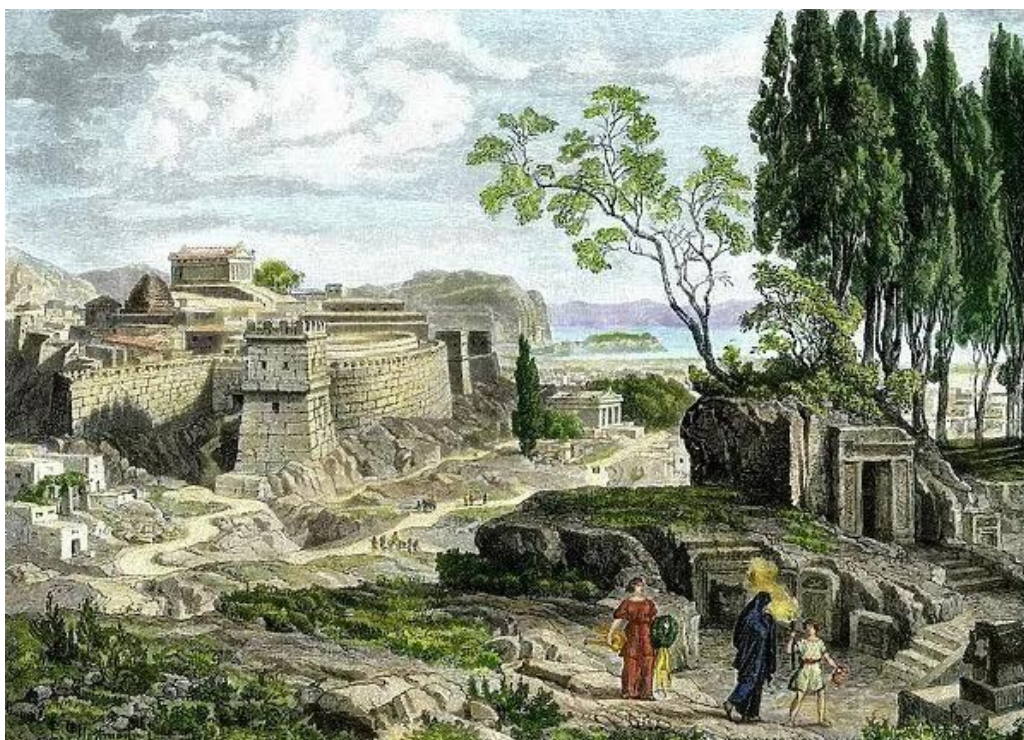
Διάγραμμα 107: Μεσαιωνικό γεφύρι του Τζιελεφού (παραπομπή για το περιβάλλον που σχεδιαστικέ στο Διάγραμμα 85)



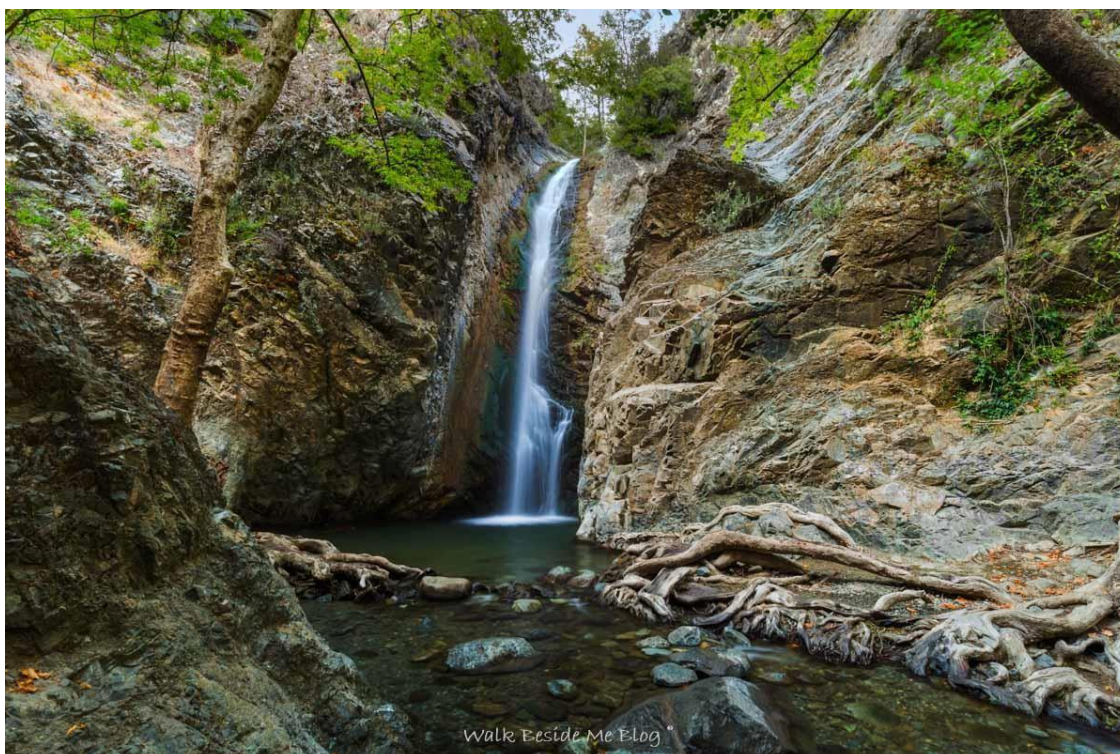
Διάγραμμα 108: Το Φαράγγι του Άβακα (παραπομπή για το περιβάλλον που σχεδιαστικέ στο Διάγραμμα 86)



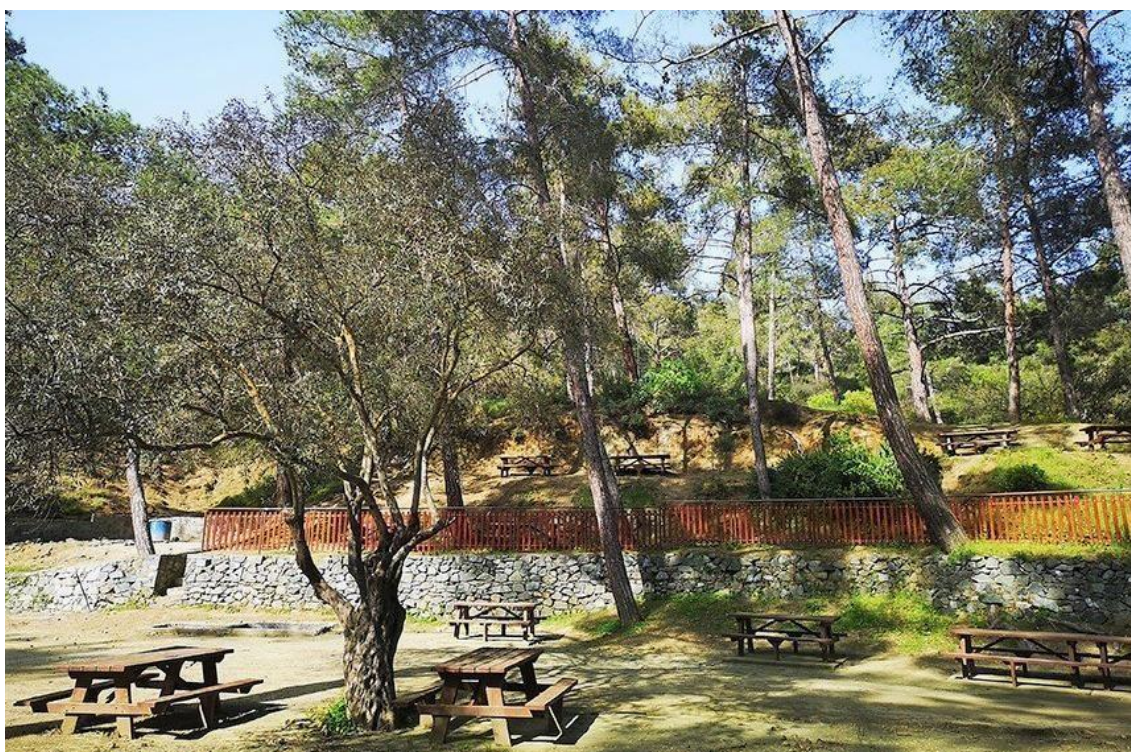
Διάγραμμα 109: πίνακας του Sandro Botticelli: *The Birth of Venus* (παραπομπή για τον σχεδιασμό στο Διάγραμμα 87)



Διάγραμμα 110: Οικοδομές του Μυκηναϊκού πολιτισμού (παραπομπή για τον σχεδιασμό στο Διάγραμμα 90)



Διάγραμμα 111: Καταρράκτης του Μιλλομέρη (παραπομπή για τον σχεδιασμό στο Διάγραμμα 91)



Διάγραμμα 112: Αγία Παρασκευή (παραπομπή για τον σχεδιασμό στο Διάγραμμα 92)

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ V : Ερωτηματολόγιο για το Model Sheet

Model Sheet

Στο πλαίσιο της πτυχιακής μου έρευνας στο Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου, με θέμα "ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΒΑΣΙΣΜΕΝΩΝ ΣΕ ΕΙΔΩΛΙΑ ΤΗΣ ΥΣΤΕΡΗΣ ΕΠΟΧΗΣ ΤΟΥ ΧΑΛΚΟΥ ΣΤΗΝ ΚΥΠΡΟ, ΧΩΡΙΣ ΣΤΕΡΕΟΤΥΠΙΚΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ, ΓΙΑ ΚΥΠΡΙΑΚΗ ΤΑΙΝΙΑ ANIMATION" σας καλώ να απαντήσετε σε αυτό το ερωτηματολόγιο. Σκοπός του είναι να βοηθήσει την αξιολόγηση του model sheet ενός από των χαρακτήρων που σχεδίασα, την Δήμητρα. Το ερωτηματολόγιο είναι ανώνυμο και οι απαντήσεις θα χρησιμοποιηθούν μόνο για σκοπούς έρευνας. Οποιαδήποτε στοιχεία δοθούν από όσους απαντήσουν στο ερωτηματολόγιο, θα διαγραφούν μέσα σε διάστημα δυο μηνών.

In the context of my dissertation research at the Department of Multimedia and Graphic Arts of the Cyprus University of Technology, on "CREATION OF CHARACTERS BASED ON LATE BRONZE AGE FIGURINES IN CYPRUS, WITHOUT STEREOTYPICAL CHARACTER, FOR CYPRIOT FILM ANIMATION" I invite you to reply to this questionnaire. Its purpose is to help the evaluation of the model sheet of one of the characters I designed, Demeter. Any information given by those who answer the questionnaire will be deleted within two months.

** Indicates required question*

Οδηγίες /Instructions

Άνοιξε το model sheet, δες το και συμπλήρωσε το ερωτηματολόγιο.
/Open the model sheet and fill in the questionnaire.

[Model Sheet](#)

1. Ηλικία **/Age**

Mark only one oval.

- 18-24
- 25-30
- 31-40
- 41-55
- >=55

2. Φύλο **/Gender**

Mark only one oval.

- Αρσενικό /Male
- Θηλυκό /Female
- Άλλο /Other
- Προτιμώ να μην απαντήσω /I prefer not to answer

3. Επάγγελμα **/Occupation**

Mark only one oval.

- Φοιτήτρια/της /Student
- Επαγγελματίας στο χώρο του κινηματογράφου, animation /Professional in the field of cinema / animation
- Κανένα από τα δυο/άλλο /Neither

4. Πόσο συχνά βλέπετε ταινίες ή σειρές animation;
/ How often do you watch animation?

Mark only one oval.

- Καθόλου /not at all
 Ελάχιστα /minimum
 Μέτρια /moderate
 Αρκετά /enough
 Πάρα πολύ /very

5. Κοιτάζοντας το αρχείο με το model sheet του χαρακτήρα Δήμητρα, ποια είναι η γενική σας εντύπωση για την παρουσίαση του model sheet;
/Looking at the Demetra character model sheet file, what is your general impression of the presentation of the model sheet? *

Mark only one oval.

- Πολυ κακή /Very bad
 Κακή /Poor
 Ούτε κακή ούτε καλή /Neither bad or good
 Καλή /Good
 Πολύ Καλή /Very good

6. Θεωρείται είναι ελλιπής η παρουσίαση η πλήρης σε σχέση με το τι πρέπει να περιλαμβάνει ένα model sheet ενός χαρακτήρα;
/Is the presentation considered incomplete or complete in relation to what a character model sheet should include? *

Mark only one oval.

- Ελλιπής /Incomplete
 Πλήρης /Complete
 Άλλο /Other
 Δεν ξέρω τι περιέχει ένα πλήρης model sheet /I don't know what a model sheet contains

7. Αν απαντήσεις "άλλο" στην προηγούμενη, επεξήγησε. (προαιρετικό)
/If you answered "other" to the previous one, please explain. (optional)

8. Ποια είναι η εντύπωση σου για τα παρακάτω κομμάτια του model sheet: *
/What is your impression of the following parts of the model sheet:

Mark only one oval per row.

	Πολυ κακή /Very bad	Κακή /Poor	Ούτε κακή ούτε καλή /Neither bad or good	Καλή /Good	Πολύ Καλή /Very good
Solid Drawings / Συμπαγές σχέδιο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Face Studies / Μελέτη Προσώπου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Turn Around	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Movement / Κίνηση	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Detail Studies /Μελέτη λεπτομέρειας	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Clothing / Ενδυμασία	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Concept Drawings	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ποία κομμάτια του model sheet πιστεύεις θέλουν περισσότερο σχεδιασμό *
ή ανάλυση;

/Which parts of the model sheet do you think need more design or analysis?

Check all that apply.

- Solid Drawings
- Face Studies
- Turn Around
- Movement /Κίνηση
- Detail Studies /Μελέτη λεπτομέρειας
- Clothing /Ενδυμασία
- Concept Drawings
- None of the following /Κανένα απο τα παρακάτω
- Other /Άλλο

Επεξήγησε προαιρετικά κάποιες από τις απαντήσεις σου για τα κομμάτια του model sheet:

/Optionally explain some of your answers for the parts of the model sheet:

Υπάρχουν κάποια γενικά σχόλια που θέλετε να προσθέσετε? (πραιτορικό)

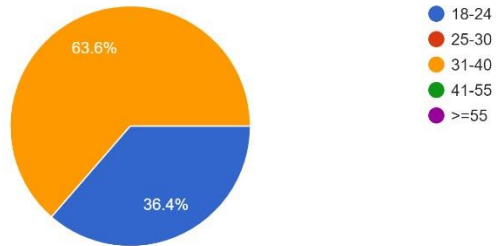
/Are there any general comments you would like to add? (praetorian)

Αν το επιθυμείτε, γράψτε το όνομα σας για τυχόν μελλοντικές αξιολογήσεις επάνω σε αυτήν την έρευνα.

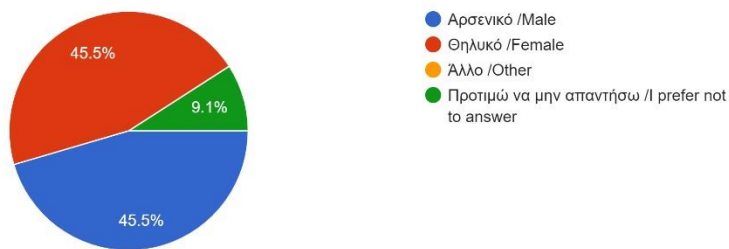
/If you wish, write your name for any future evaluations on this survey.

Αποτελέσματα ερωτηματολογίου

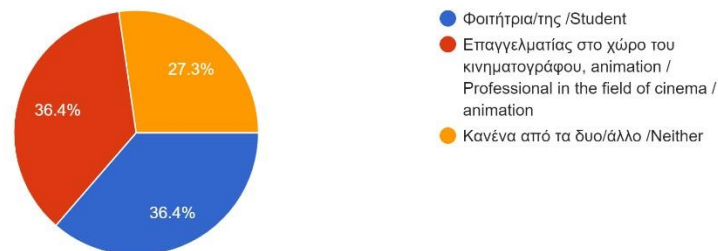
Ηλικία /Age
11 responses



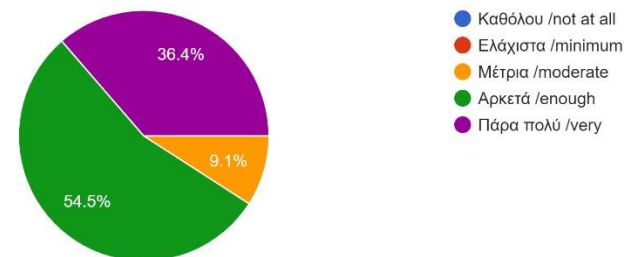
Φύλο /Gender
11 responses



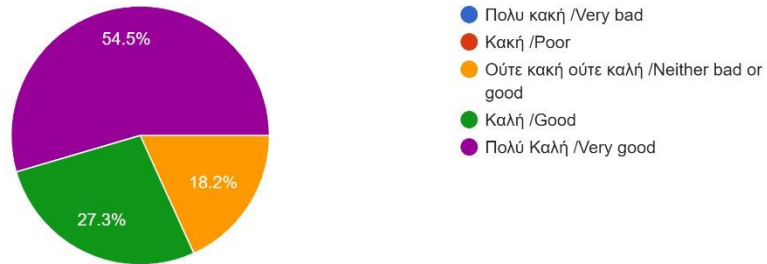
Επάγγελμα /Occupation
11 responses



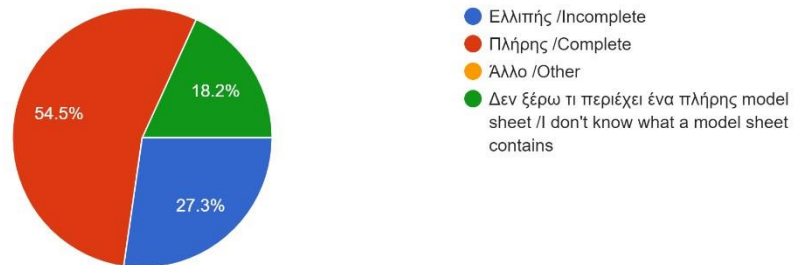
Πόσο συχνά βλέπετε ταινίες ή σειρές animation; / How often do you watch animation?
11 responses



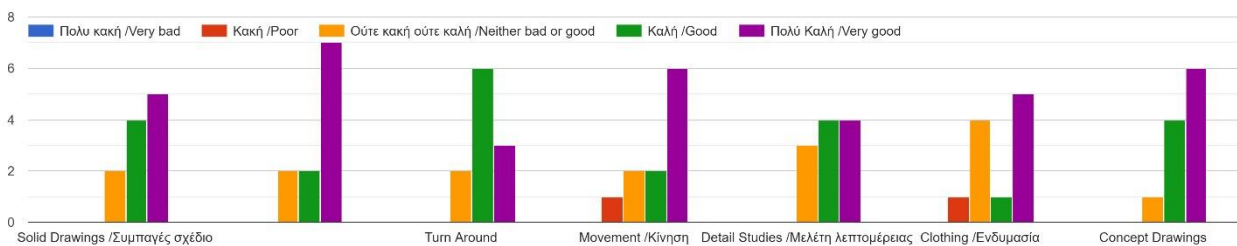
Κοιτάζοντας το αρχείο με το model sheet του χαρακτήρα Δήμητρα, ποια είναι η γενική σας εντύπωση για την παρουσίαση του model sheet; /Looking at the presentation of the model sheet?
11 responses



Θεωρείται είναι ελλιπής η παρουσίαση η πλήρης σε σχέση με το τι πρέπει να περιλαμβάνει ένα model sheet ενός χαρακτήρα; /Is the presentation c... to what a character model sheet should include?
11 responses

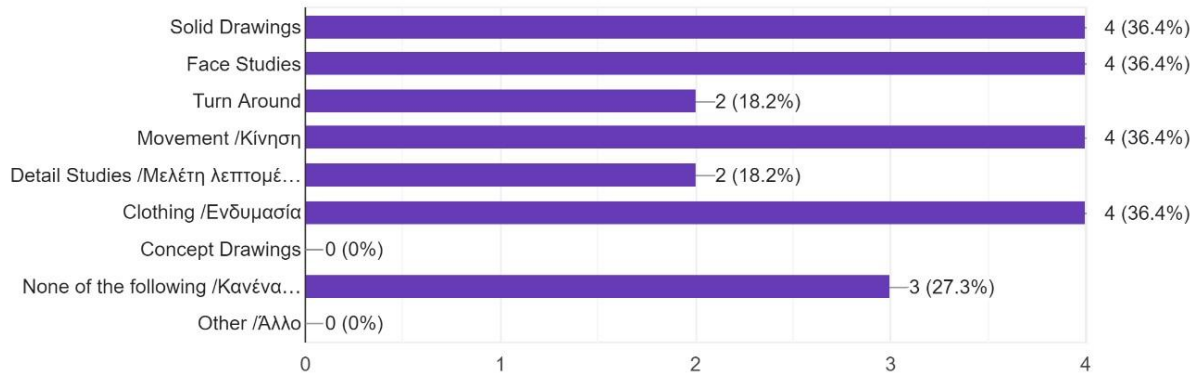


Ποια είναι η εντύπωση σου για τα παρακάτω κομμάτια του model sheet: /What is your impression of the following parts of the model sheet:



Ποία κομμάτια του model sheet πιστεύεις θέλουν περισσότερο σχεδιασμό η ανάλυση; /Which parts of the model sheet do you think need more design or analysis?

11 responses



Επεξήγησε προαιρετικά κάποιες από τις απαντήσεις σου για τα κομμάτια του model sheet:
/Optionally explain some of your answers for the parts of the model sheet:

2 responses

Ίσως στα face studies, να υπάρχουν ακόμη περισσότερες εκφράσεις, επειδή βλέπω πως υπάρχουν χειρονακτικές εργασίες στα χωράφια κτλ. Ίσως κατι πιο έντονο

Very good start! I believe the character needs a bit more exploration and explanation on the personality in the character model sheet. Would love to see more face exploration designs, like thinking, or secondary action poses when she speaks like playing with the leaves on her ears, or scratching her chin. Such details give more depth and personality to the character.

Also the movement part of the model sheet, needs a bit more exploration on more broad and exaggerated movements. The ones you have are good, but are more on the standing, static side instead of "movement"

Detail studies need more explanation as well. Explain the "Why" you designed the close up of the hands and feet. It shouldn't be just for the action, but focus on personality as well, does she touch the leaves and flowers in a specific way? Is there a specific pose of her hands that are unique for that action. Why are her feet different and unique? Does she push the gardening tools with her toes because she wants to feel the dirt on her feet as well? Or does she push the gardening tools on the ground with her heel for more power.

("the art of tangled" is a great reference to see how they explore their characters. More info here:
<https://www.iomag.co/tangled-120-original-concept-art-collection/>

And generally all "the art of..." books are a GREAT source to see how the characters are explored in big budget productions.)

Υπάρχουν κάποια γενικά σχόλια που θέλετε να προσθέσετε? (προαιρετικό)

/Are there any general comments you would like to add? (optional)

2 responses

Είναι πολύ καλη δουλειά, και μου άρεσε που είδα περισσότερα, συγκεκριμένα στοιχεία για τον κάθε χαρακτήρα που θα δούμε σε αυτή την εργασία.

When exploring a character its good to have rough drawings as well in the model sheet. Quick poses that help you explore the character faster, instead of a full colored detailed ones. The sketched poses are the ones who end up bringing out more of the character's personality and style.

If you would like to specialized in character design, I highly recommend anatomy and life drawing lessons. They are super important for design and more often than not are ignored or undervalued.

Finally take into consideration the "line of action" and exaggeration when designing characters. Some book recommendations on the matter are:

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ VI : Προσχεδιασμός και έρευνα για τους κύκλους κίνησης

Άρτεμις



Διάγραμμα 113: Lukostrel'ba pre radost' 3D ARCHERY - Bogensport Hohenau
Parcours

Ἡρα



Διάγραμμα 114: BattaBox 3D ARCHERY - *Shocking Ways Nigerian Mothers*