ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΟΜΙΚ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΦΟΙΤΗΤΗ
Σαράντης-Γεώργιος Μπισμπικόπουλος ΤΧ2013067

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: Σπυρίδων Βερύκιος

ΣΥΜΒΟΥΛΟΙ ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ: Νίκος Κόκκαλης, Ανδρέας Γιαννακουλόπουλος

ΚΕΡΚΥΡΑ Ιούνιος 2019

Ορισμός Κόμικ #1

- **Scott McCloud (Δημιουργός Κόμικ).**

Κόμικ ορίζεται η σειρά παράλληλων εικονογραφήσεων τοποθετημένων σε σκόπιμη διαδοχή με απώτερο σκοπό την πληροφόρηση και την αισθητική αντίδραση του αναγνώστη.

Ορισμός Κόμικ #2

- **Will Eisner (Δημιουργός Κόμικ).**

Τα κόμικ στην πιο οικονομική τους κατάσταση,

εμπεριέχουν σειρές από επαναλαμβανόμενες εικόνες

και γνωστά σύμβολα. Η Διαδοχική Τέχνη.

Κύριος Στόχος

Δημιουργία ενός αφηγηματικού έργου σε μορφή έγχρωμου ψηφιακού κόμικ με τίτλο «**Above**».



Εικόνα 1. εξώφυλλο Κόμικ

Δευτερεύοντες Στόχοι

- Δημιουργία του πρωτότυπου σεναρίου του κόμικ.
- Δημιουργία εικαστικού σχεδιασμού (concept art) των χαρακτήρων και περιβαλλόντων του κόμικ.
- Θεωρητική ανάλυση της διαδικασίας παραγωγής.

Στάδια Παραγωγής

- **Προ-παραγωγή (pre-production).**

  Έρευνα/Μελέτη, Δημιουργία Σεναρίου και Εικαστικού Σχεδιασμού.

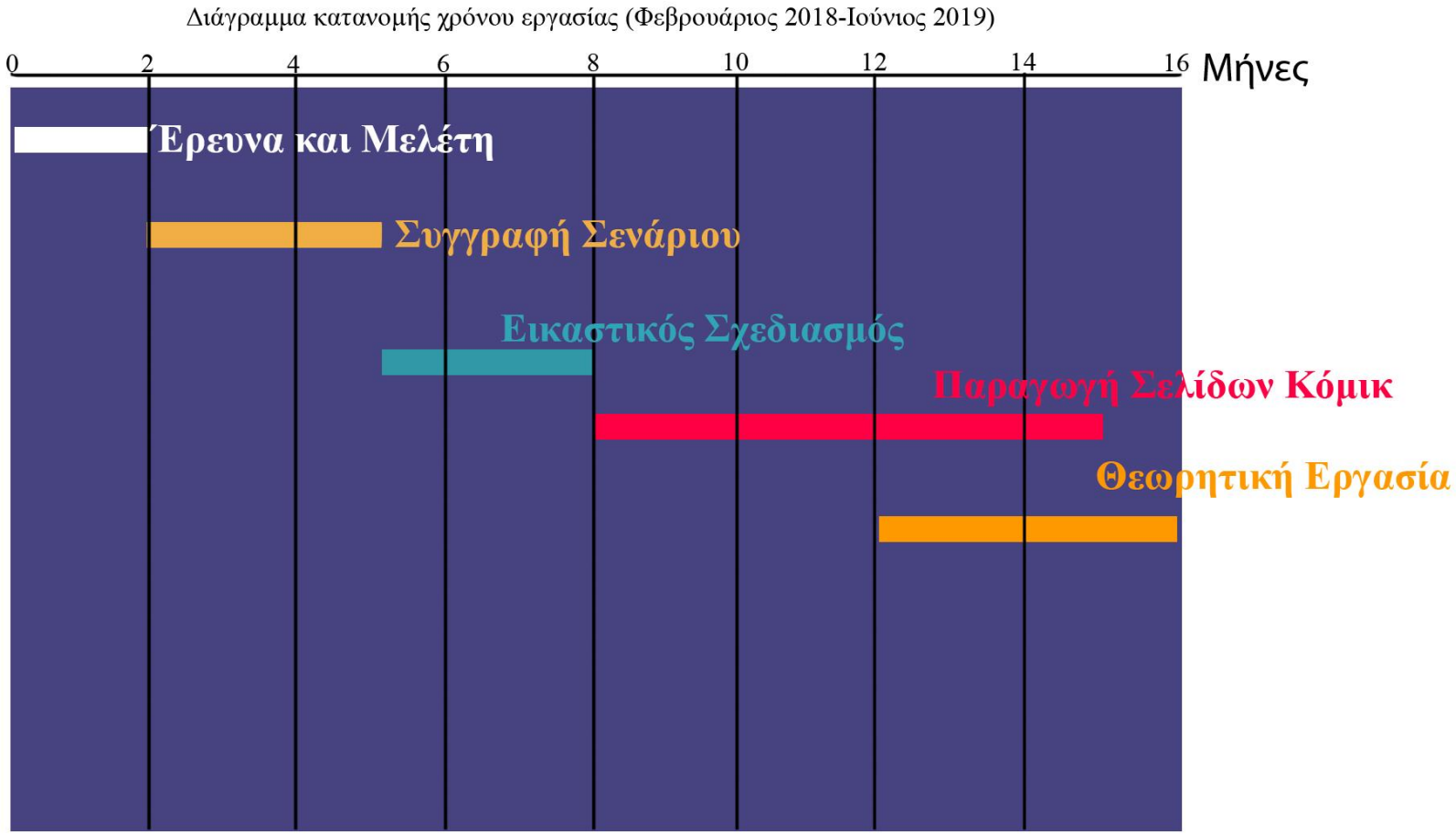
- **Παραγωγή (Production).**

  Δημιουργία κόμικ

- **Μετά-παραγωγή (post-production).**

  Βιβλιοδέτηση ή κοινοποίηση κόμικ.

Μεθοδολογία

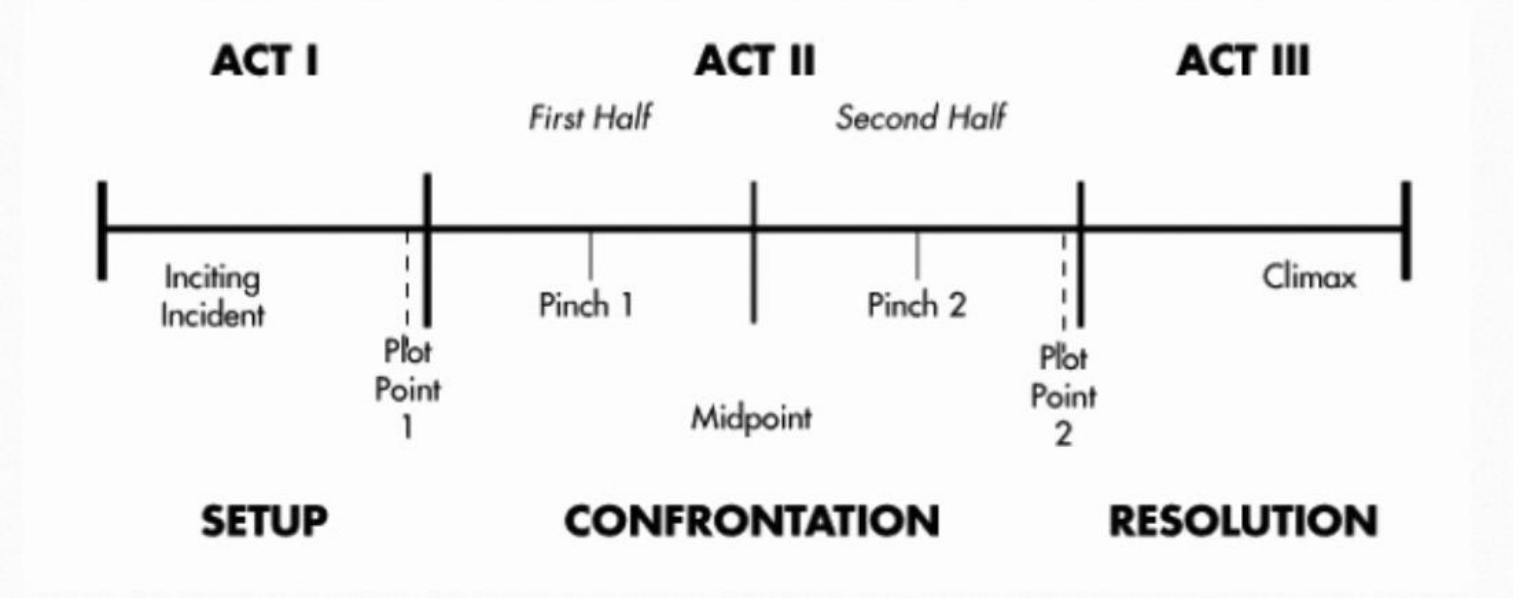


Εικόνα 2. Διάγραμμα Κατανομής Χρόνου Εργασίας.

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

ΣΕΝΑΡΙΟ ΚΟΜΙΚ

Δομή Τριών Πράξεων



Εικόνα 3. Syd Field. Δομή Τριών Πράξεων.

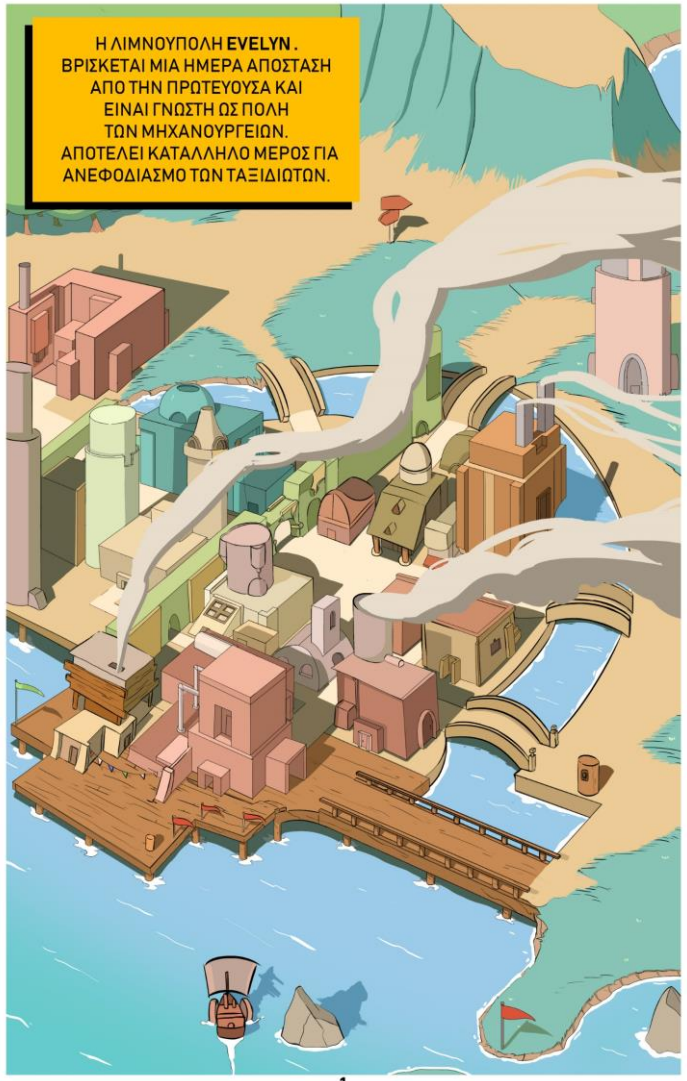
•Πρώτη Πράξη (Act 1)

- **Πράξη (Act)** σειρά αλληλουχιών, η οποία κορυφώνεται στην εκάστοτε κρισιμότερη σκηνή της, προκαλώντας μια σημαντική ανατροπή στις συνθήκες της ζωής των χαρακτήρων.

Εμπεριέχει :

- **Το Καταλύτη (inciting Incident).**
- **Το Πρώτο Σημείο Καμπής (Plot Point 1).**

Έκταση Πρώτης Πράξης



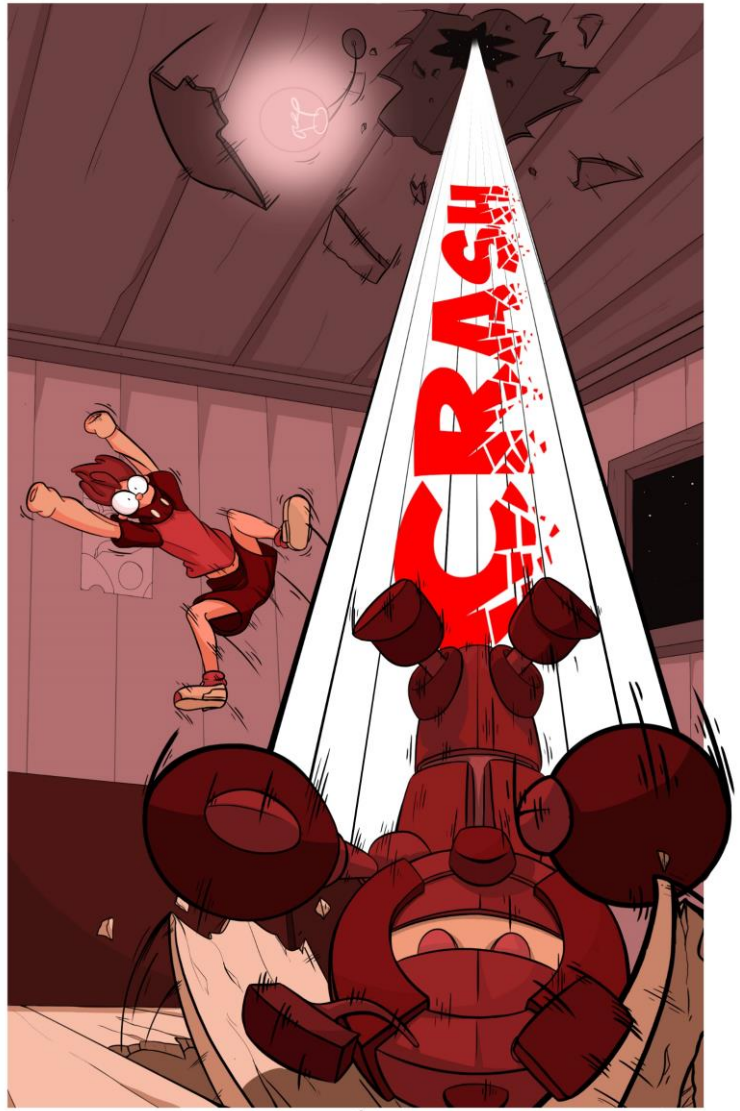
Εικόνα 4. σελίδα 1.



Εικόνα 5. σελίδα 14.

Καταλύτης

Πρώτο αφηγηματικό γεγονός,
το οποίο θέτει σε δράση την πλοκή,
που θα ακολουθήσει.



Εικόνα 6. σελίδα 6.

Πρώτο Σημείο Καμπής

Το αφηγηματικό γεγονός, το οποίο εγκαθίσταται στη εκάστοτε δράση της ιστορίας και την ανακατευθύνει σε εντελώς διαφορετική τροπή.



Εικόνα 7. σελίδα 14.

•Δεύτερη Πράξη (Act 2)

Εμπεριέχει :

- **Μεσαίο Σημείο Καμπής (Midpoint).**
- **Το Δεύτερο Σημείο Καμπής (Plot Point 2).**

Έκταση Πρώτου Μέρους Δεύτερης Πράξης



Εικόνα 8. σελίδες 15-16.



Εικόνα 9. σελίδα 23.

Μεσαίο Σημείο Καμπής

Χωρίζει την ίδια την πράξη,
καθώς και ολόκληρη την αφήγηση,
σε δύο ίσες αφηγηματικές ενότητες.



Εικόνα 10. σελίδα 24.

Έκταση Δεύτερου Μέρους Δεύτερης Πράξης



Εικόνα 11. σελίδα 24.



Εικόνα 12. σελίδα 33.

Δεύτερο Σημείο Καμπής

Κατά τη διάρκεια του
Δεύτερου Σημείου Καμπής,
ο πρωταγωνιστής βρίσκεται, αναλόγως,
στη δυσκολότερη ή καλύτερη κατάσταση
του καθ' όλη τη διάρκεια της αφήγησης.



Εικόνα 13. σελίδα 33.

•Τρίτη Πράξη (Act 3)

Εμπεριέχει :

- **Κλιμάκωση (Climax).**

Έκταση Τρίτης Πράξης



Εικόνα 14. σελίδα 34.



Εικόνα 15. σελίδα 40.

Κλιμάκωση

Η Κλιμάκωση φέρνει την απόλυτη, μη αναστρέψιμη αλλαγή,
η οποία απαντά σε όλες τις εκκρεμείς ερωτήσεις της ιστορίας.
είναι η υποχρεωτική σκηνή, η οποία χτίζονταν από την εμφάνιση
του καταλύτη.

Έκταση Κλιμάκωσης

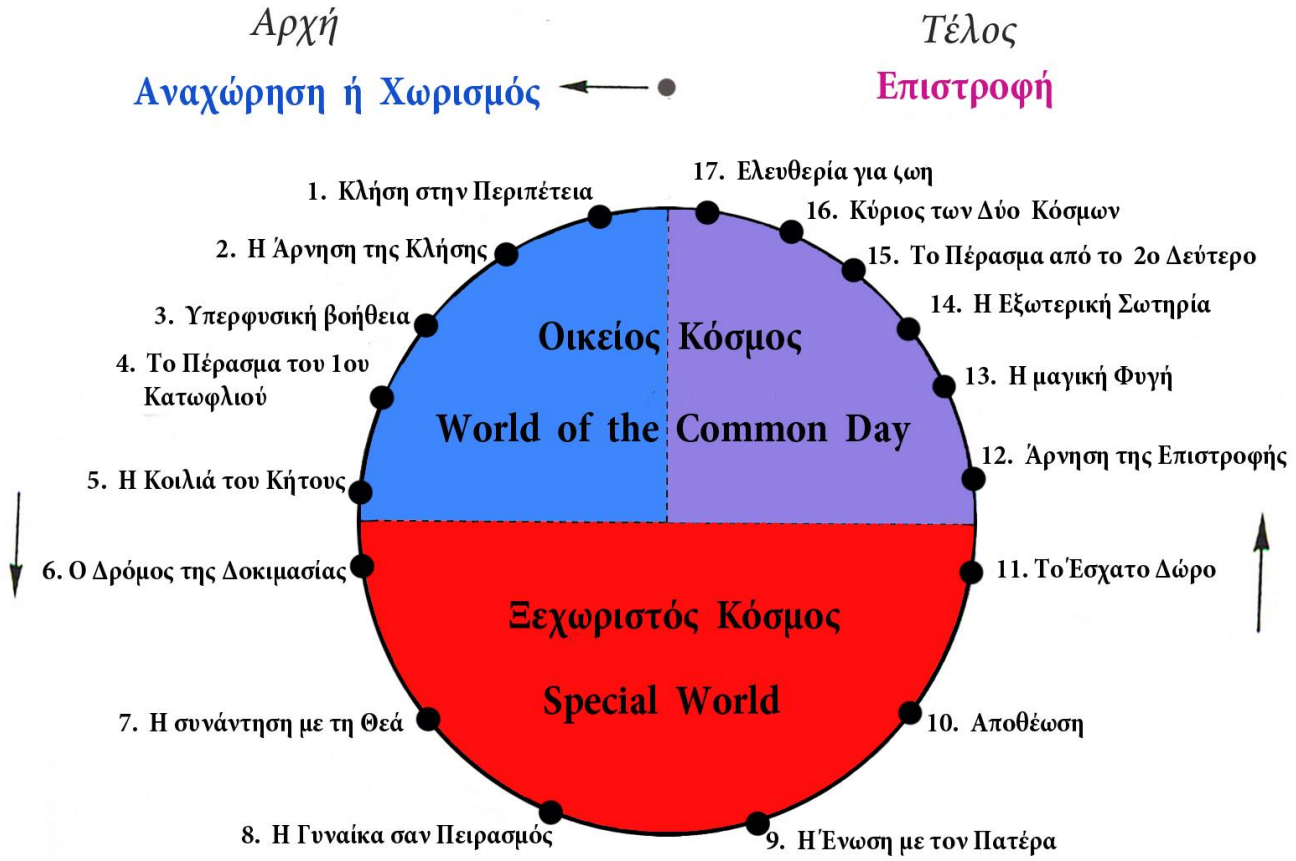


Εικόνα 16. σελίδα 34.



Εικόνα 17. σελίδα 38.

Το Ταξίδι του Ήρωα



Εικόνα 18. Joseph Campbell. Το Ταξίδι του Ήρωα.

1ο Στάδιο: Η Κλήση στην Περιπέτεια.

Ο ήρωας ξεκινά σε μια κατάσταση ουδετερότητας/καθημερινότητας (status quo) μέχρι που λαμβάνει μια πληροφορία/κλήση, η οποία τον παροτρύνει να ξεκινήσει ένα ταξίδι προς το άγνωστο.



Εικόνα 19. σελίδα 11.

2ο Στάδιο: Η Άρνηση της Κλήσης.

Ο ήρωας χάνει τη δύναμη,
να σημειώσει εποικοδομητική πρόοδο.
Το μόνο που μπορεί να κάνει,
αποδεχόμενος το κάλεσμα,
είναι να δημιουργήσει καινούργια
προβλήματα στον εαυτό του.



Εικόνα 20. σελίδα 13.

3ο Στάδιο: Υπερφυσική Βοήθεια.

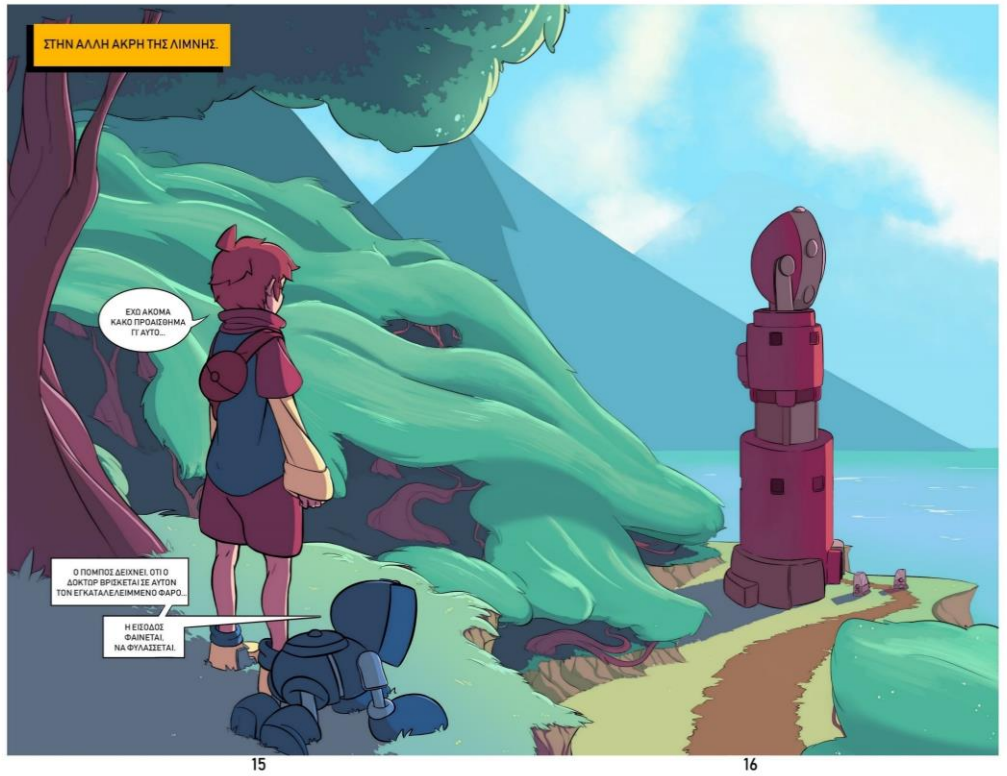
Οι ήρωες, που δεν αρνήθηκαν το κάλεσμα,
στην έναρξη του ταξιδιού τους
θα συναντήσουν έναν μέντορα.
Αυτή η μορφή προσφέρει στον ήρωα
φυλαχτά ή συμβουλές για να
τον προστατεύσουν
στο ταξίδι του.



Εικόνα 21. σελίδα 14.

4ο Στάδιο: Το Πέρασμα του Πρώτου Κατωφλιού.

Ο ήρωας φθάνει στον
«φύλακα του κατωφλιού»,
στην είσοδο μιας περιοχής υπέρτατης δύναμης.
Πίσω από το φύλακα βρίσκεται το άγνωστο.



Εικόνα 22. σελίδα 15-16.

5ο Στάδιο: Η Κοιλιά του Κήτους.

Πλέον ο «Ξεχωριστός Κόσμος» ξεδιπλώνεται.
Ο ήρωας, αντί να βγει στην επιφάνεια,
κινείται όλο και περισσότερο
προς το εσωτερικό της κοιλιάς.



Εικόνα 23. σελίδα 25.

6ο Στάδιο: Η Ένωση με τον Πατέρα.

Ο ήρωας βρίσκεται αντιμέτωπος
με μια πατρική όψη, η οποία πρέπει να νικηθεί.
Η πατρική αυτή όψη αποτελεί την πηγή
του σκοταδιού της ιστορίας.



Εικόνα 24. σελίδα 30.

7ο Στάδιο: Αποθέωση.

Ο ήρωας όταν καταφέρει
να ξεπεράσει το φόβο του,
ξεπερνά τον τρόμο της άγνοιας.
Ανακαλύπτει την γνώση, αποθεώνεται.



Εικόνα 25. σελίδα 34.

8ο Στάδιο: Το Έσχατο Δώρο.

Ο ήρωας, αφού περάσει από την άγνοια
στη γνώση λαμβάνει το «Δώρο»,
το οποίο αναζητούσε σε όλο του το ταξίδι.



Εικόνα 26. σελίδα 37.

9ο Στάδιο: Μαγική Φυγή.

Αν ο ήρωας θριαμβεύσει, επιστρέφει πίσω
στον κόσμο με κάποιο «ελιξίριο»,
με σκοπό την αναμόρφωση της κοινωνίας.



Εικόνα 27. σελίδα 39.

10ο Στάδιο: Κύριος των Δύο Κόσμων.

Ο ήρωας είναι πλέον κυρίαρχος του εξωτερικού χώρου και του εσωτερικού του εαυτού.

Ο Campbell το ονομάζει
«Το γνώρισμα της Ελευθερίας του Κυρίαρχου».



Εικόνα 28. σελίδα 40.



Εικόνα 29. Το Ταξίδι του Ήρωα στο Above.

ΠΡΟΤΥΠΟ ΓΡΑΦΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΚΟΜΙΚ

Μέθοδος (Full Scripting).

- **Τίτλος της Ιστορίας**
- **Όνομα Σεναριογράφου**

- **Σελίδα 1**

- **Panel 1:** Περιγραφή της δράσης της σκηνής του πρώτου πλάνου. Μόνο η πληροφορία που μπορεί να σχεδιαστεί από τον εικονογράφο πρέπει να σημειωθεί.

- **Caption:** Σημείωση αφηγηματικής φράσης του αφηγητή.

- **Ομιλία 1:** Σημείωση ομιλίας χαρακτήρα 1. όπως θα καταγραφεί στο ίδιο το κόμικ.

- **Ομιλία 2:** Σημείωση ομιλίας χαρακτήρα 2. όπως θα καταγραφεί στο ίδιο το κόμικ.

- **SFX:** Τα ηχητικά εφέ της σκηνής. Τα ηχητικά εφέ αποτελούν μορφή ονοματοποιίας, δηλαδή λέξεις οι οποίες ακούγονται όπως γράφονται. π.χ. BAM! CRACK!

ΤΥΠΟΙ ΚΑΜΕΡΑΣ

Πολλές φορές ο σεναριογράφος αναφέρει τον τύπο κάμερας, που επιθυμεί να χρησιμοποιηθεί σε κάθε πλάνο.

- **CU- close up** = Κοντινό πλάνο.
- **MS-medium shot** = Μεσαίο πλάνο
- **FS- full shot** = Μακρινό πλάνο
- **OTS- over the shoulder** = Πλάνο πάνω από τον ώμο
- **BEV- bird’s eye view** = Πανοραμικό πλάνο.
- **WEV- worm’s eye view** = Πλάνο από πολύ χαμηλό σημείο.

ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

Κύριες Αισθητικές Επιρροές από Ταινίες Εμψύχωσης.



Εικόνα 30. Ταινία «Treasure Planet»



Εικόνα 31. Ταινία «Big Hero 6»

Κύριες Αισθητικές Επιρροές από Σειρές Εμψύχωσης.



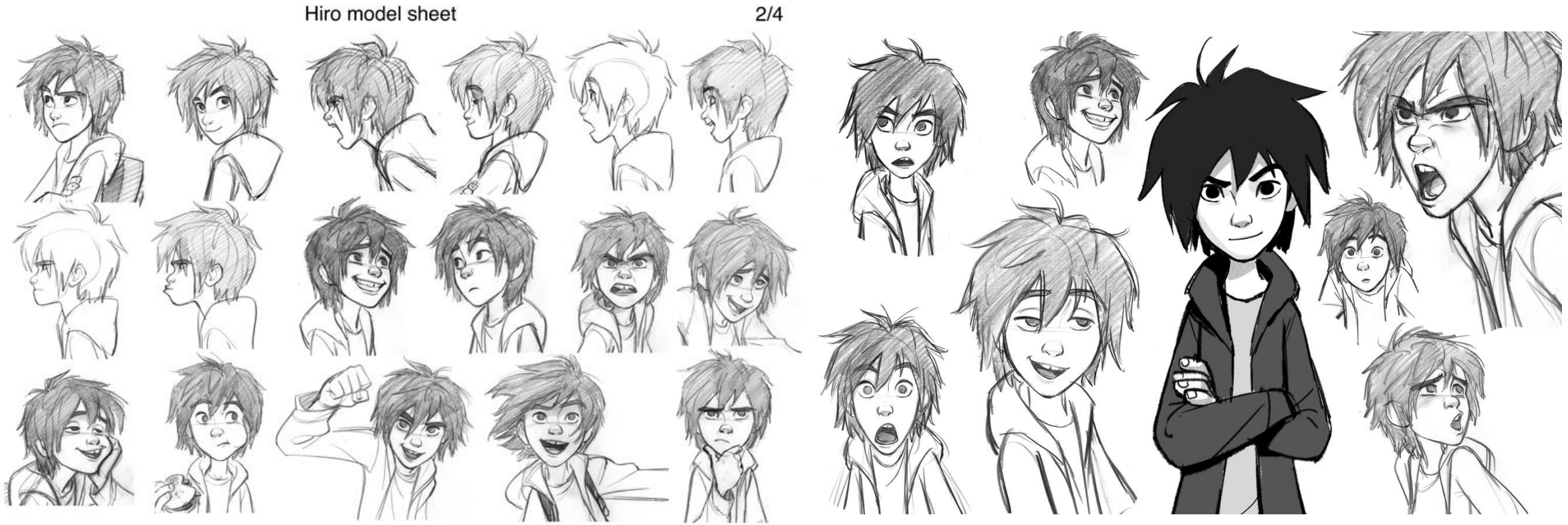
Εικόνα 32. Σειρά «FLCL».



Εικόνα 33. Σειρά «Tengen Toppa Gurren Lagann».

Κύριες Αισθητικές Επιρροές Καλλιτεχνών.

Jin Kim



Εικόνες 34-35. Εικαστικός σχεδιασμός Hiro «Big Hero 6».

Jason Lee

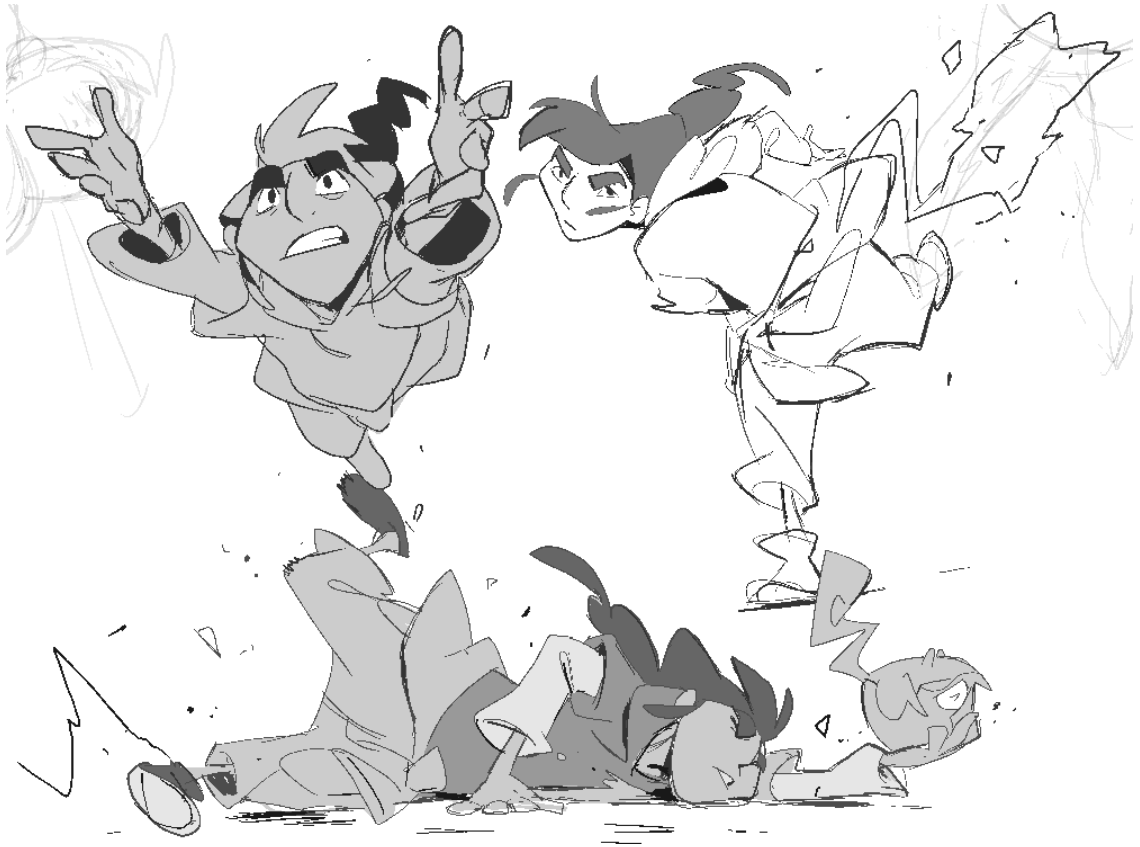




Εικόνες 36-37. Έργα Αυθεντικών Χαρακτήρων.

Grace Liu

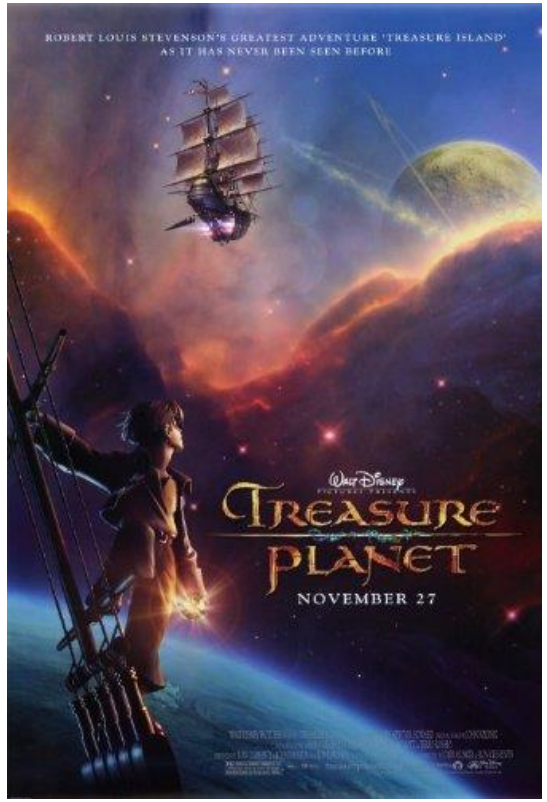




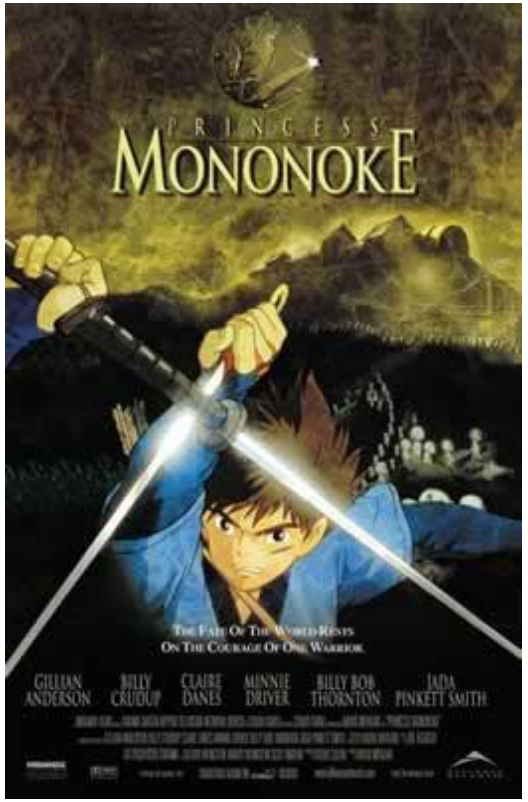
Εικόνες 38-39. Πόζες Αυθεντικού Χαρακτήρα.

ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ.

Η Βασική Σύνθεση του Κόσμου.



Εικόνα 40. «Treasure Planet».



Εικόνα 41 « Princess Mononoke».



Εικόνα 42 «Castle in the Sky».

Η Βασική Σύνθεση του Κόσμου.



Copyright Disney Enterprises, Inc.



Copyright Disney Enterprises, Inc.

Εικόνες 44-45. Εικαστικός Σχεδιασμός Steampunk κόσμου ταινίας «Treasure Planet».

Η Βασική Σύνθεση του Κόσμου.



Εικόνα 46. Η Αλλόκοτη επίγεια πόλη της ταινίας «Castle in the Sky»



Εικόνα 47. Ο καταπράσινος κόσμος της ταινίας «Princess Mononoke».

Ειδικές αισθητικές επιρροές (Κτίρια, Αντικείμενα).



Εικόνα 48. «HOB».



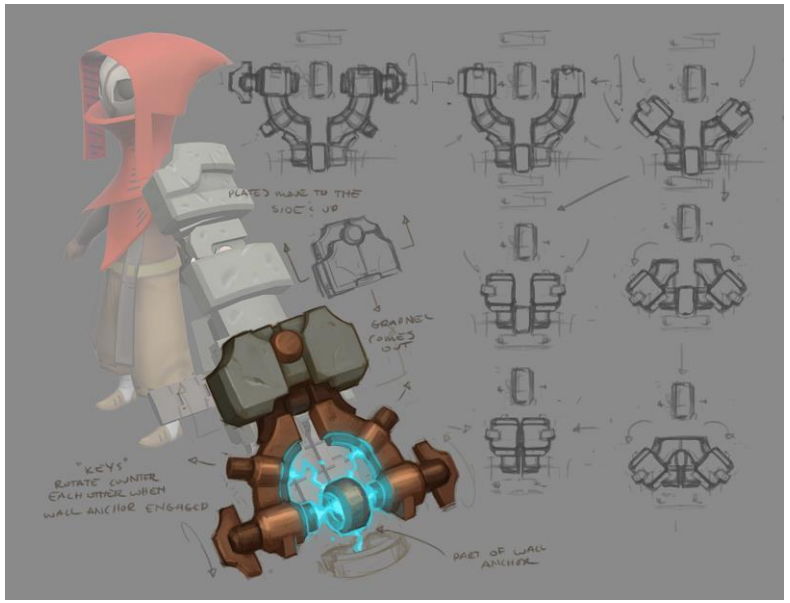
Εικόνα 49. «World of Warcraft».



Εικόνα 50 «Owlboy».

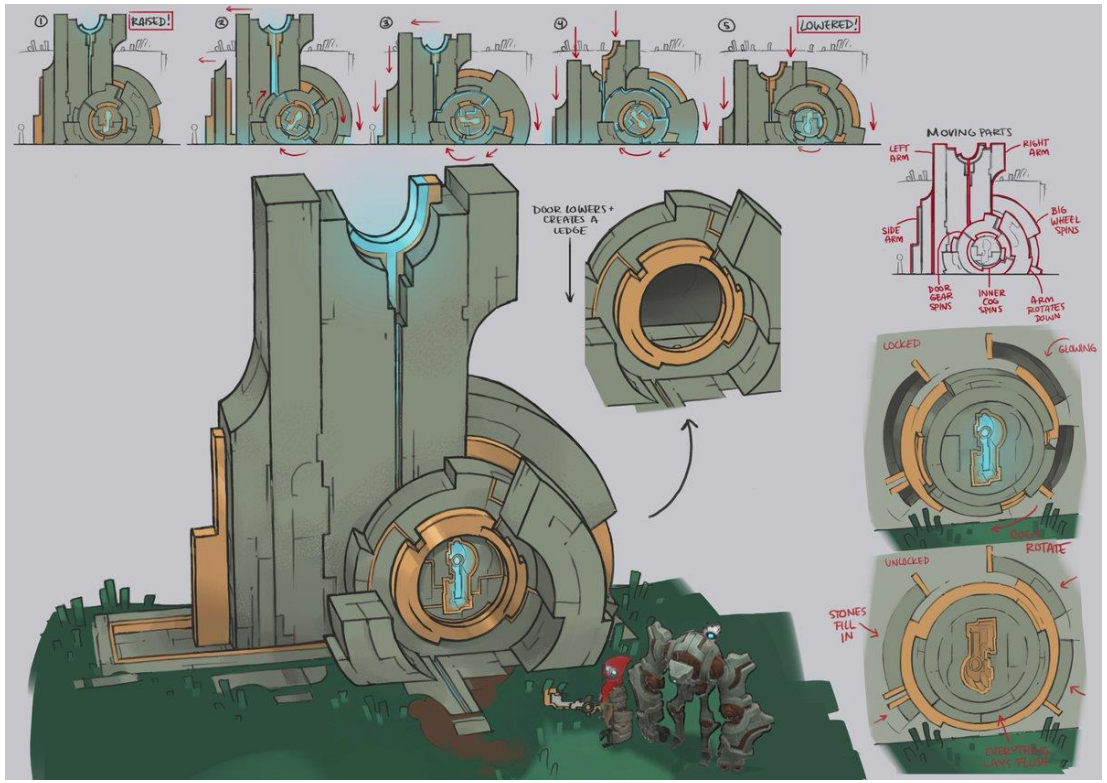
Ειδικές αισθητικές επιρροές (HOB).





Εικόνες 51-52 Εικαστικός Σχεδιασμός «HOB»

Ειδικές αισθητικές επιρροές (HOB).





Εικόνες 53-54 Εικαστικός Σχεδιασμός «HOB»

Ειδικές αισθητικές επιρροές (World of Warcraft).





Εικόνες 55-56 Εικαστικός Σχεδιασμός κατοικιών «World of Warcraft»

Ειδικές αισθητικές επιρροές (World of Warcraft).

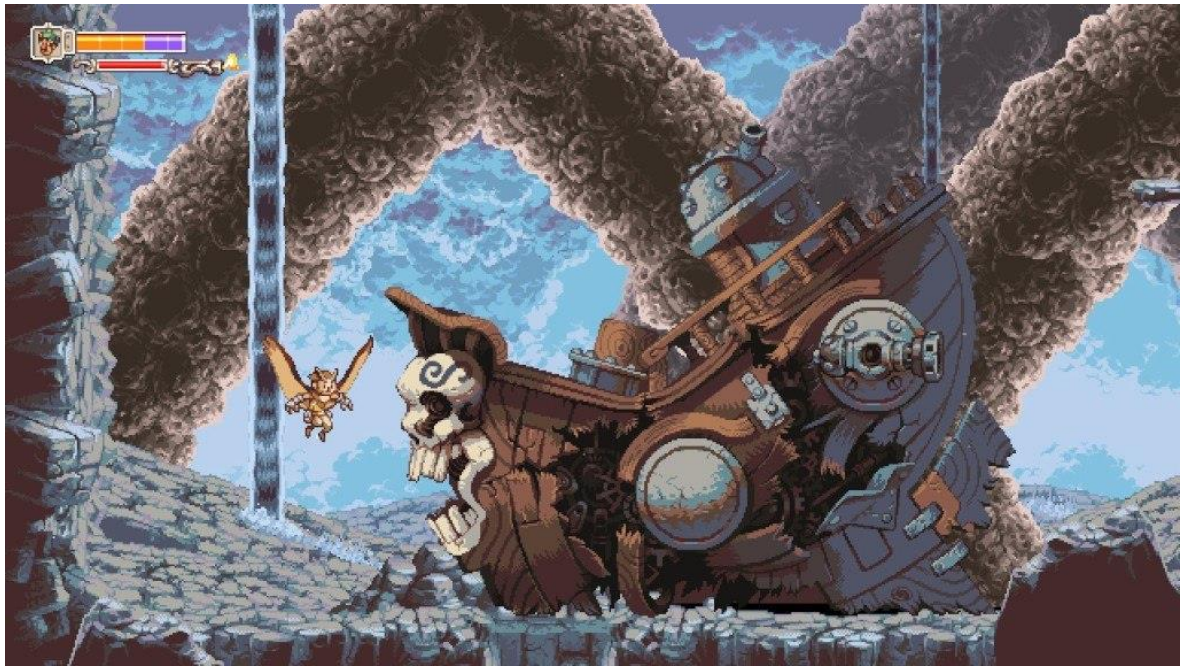




Εικόνες 57-57 Εικαστικός Σχεδιασμός ιπτάμενο και δίποδο άτι «World of Warcraft»

Ειδικές αισθητικές επιρροές (Owl boy).





Εικόνες 59 – 60. In Game πίστες «Owl Boy»

Ειδικές αισθητικές επιρροές (Owl boy).

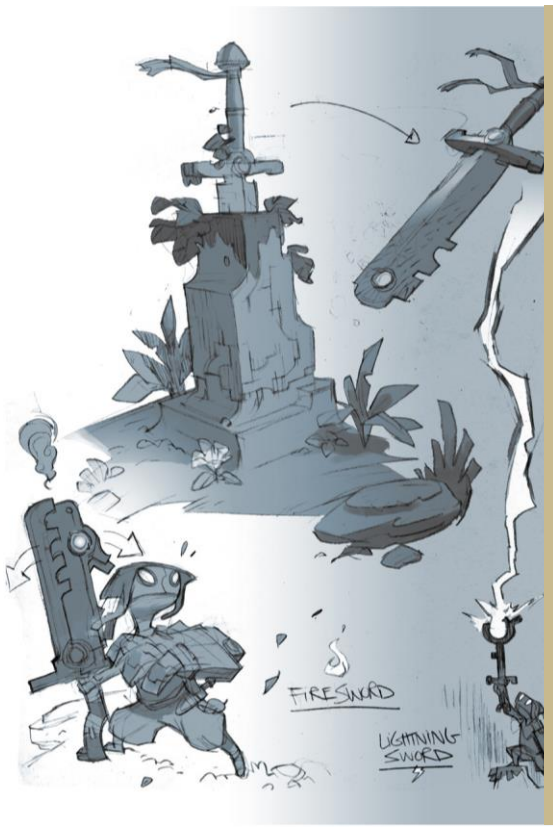




Εικόνες 63 – 64. In Game πίστες «Owl Boy»

Ειδικές αισθητικές επιρροές Καλλιτεχνών.







Εικόνες 65 – 66-67. Εικαστικός Σχεδιασμός «HOB» από τον Paul Richards.

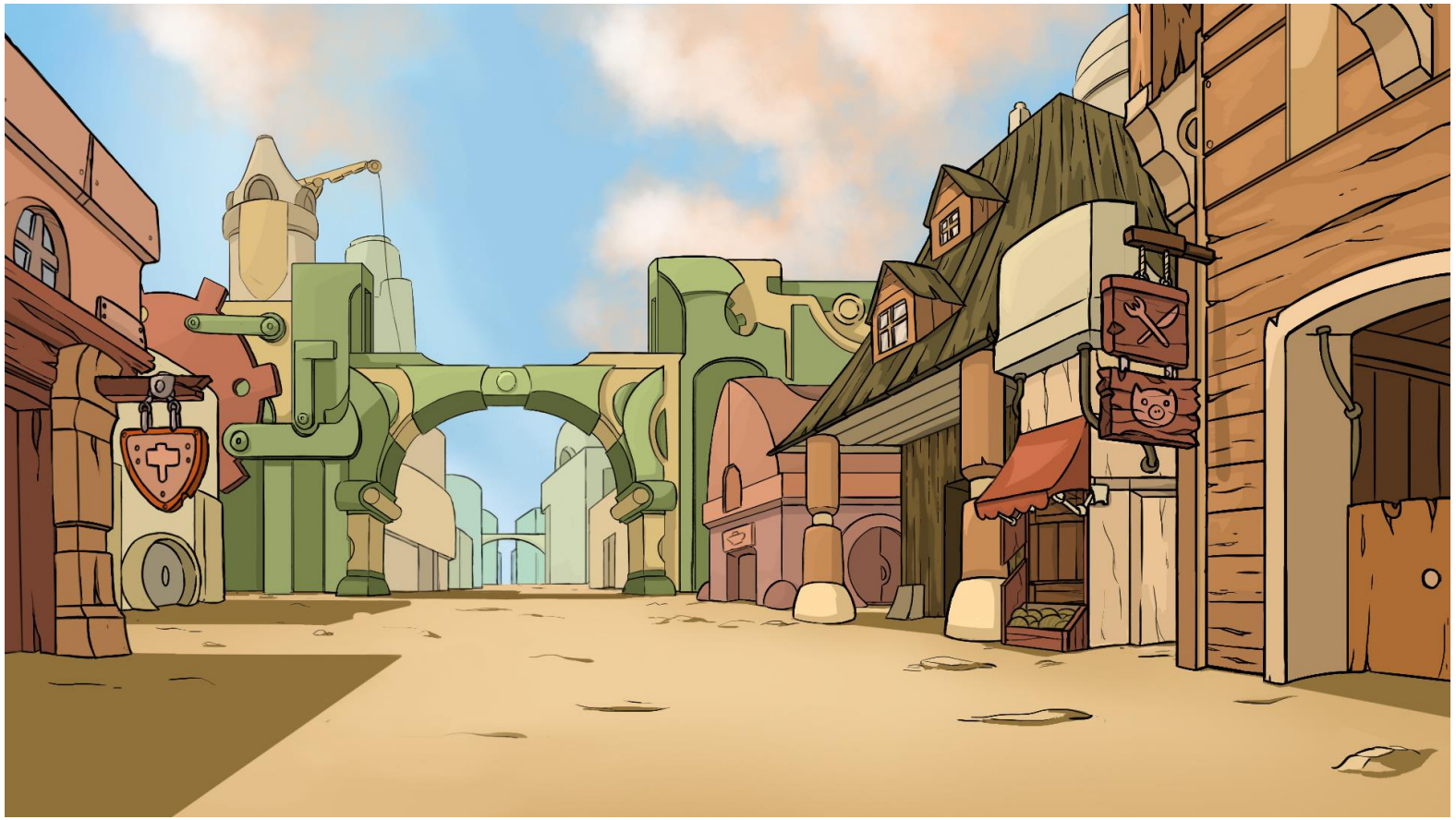
Ειδικές αισθητικές επιρροές Καλλιτεχνών.





Εικόνες 68 – 69. έργα του Alexandre Diboine.

Εικαστικός Σχεδιασμός Περιβαλλόντων



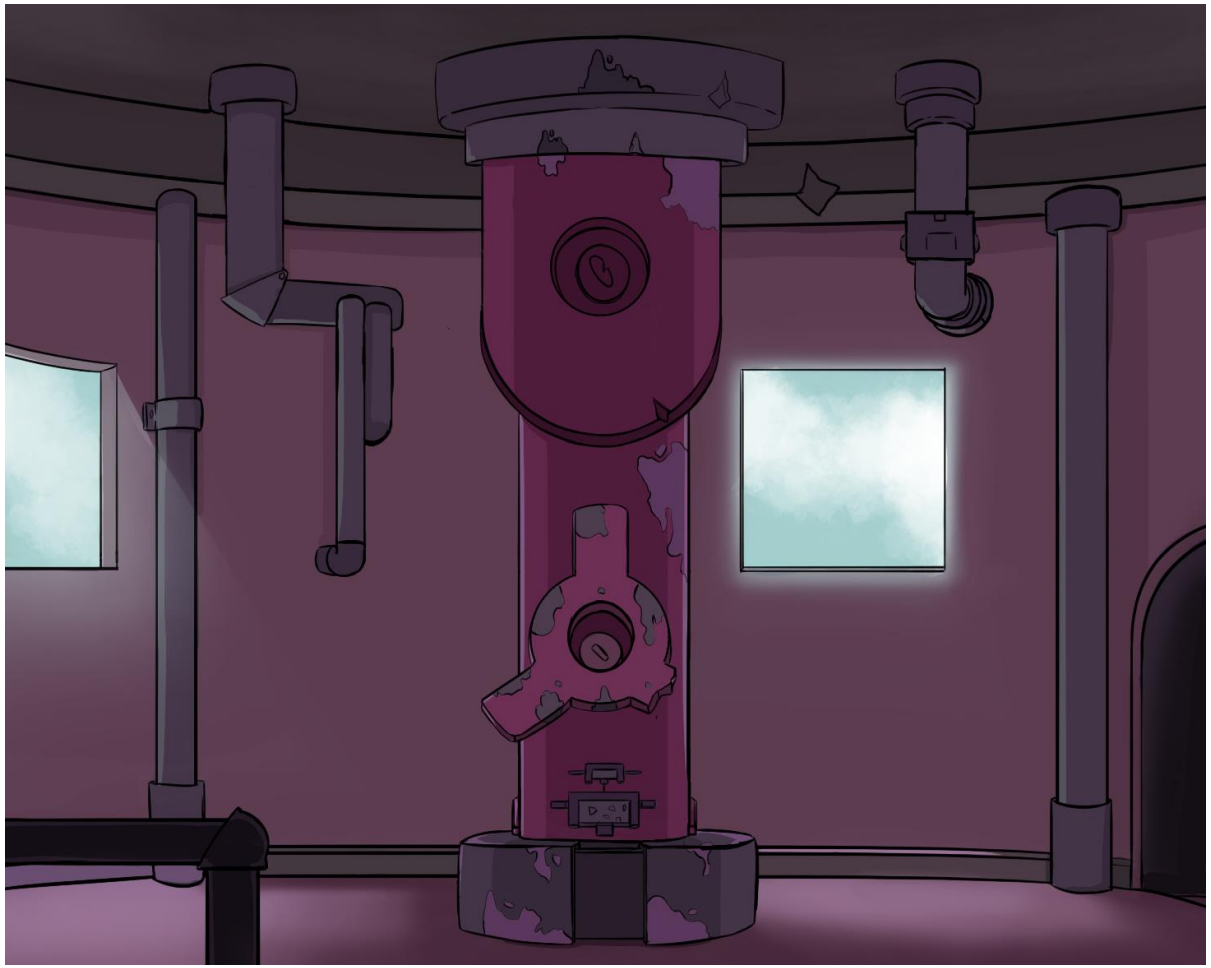
Εικόνα 70 Εικαστικός Σχεδιασμός Περιβάλλοντος 1

Εικαστικός Σχεδιασμός Περιβαλλόντων



Εικόνα 71 Εικαστικός Σχεδιασμός Περιβάλλοντος 2

Εικαστικός Σχεδιασμός Περιβαλλόντων



Εικόνα 72 Εικαστικός Σχεδιασμός Περιβάλλοντος 3

ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Εικαστικός Σχεδιασμός Ellio

ELLIO FULL BODY



Εικόνα 73 Ellio Εικαστικός Σχεδιασμός, model sheet.

Εικαστικός Σχεδιασμός Ellio



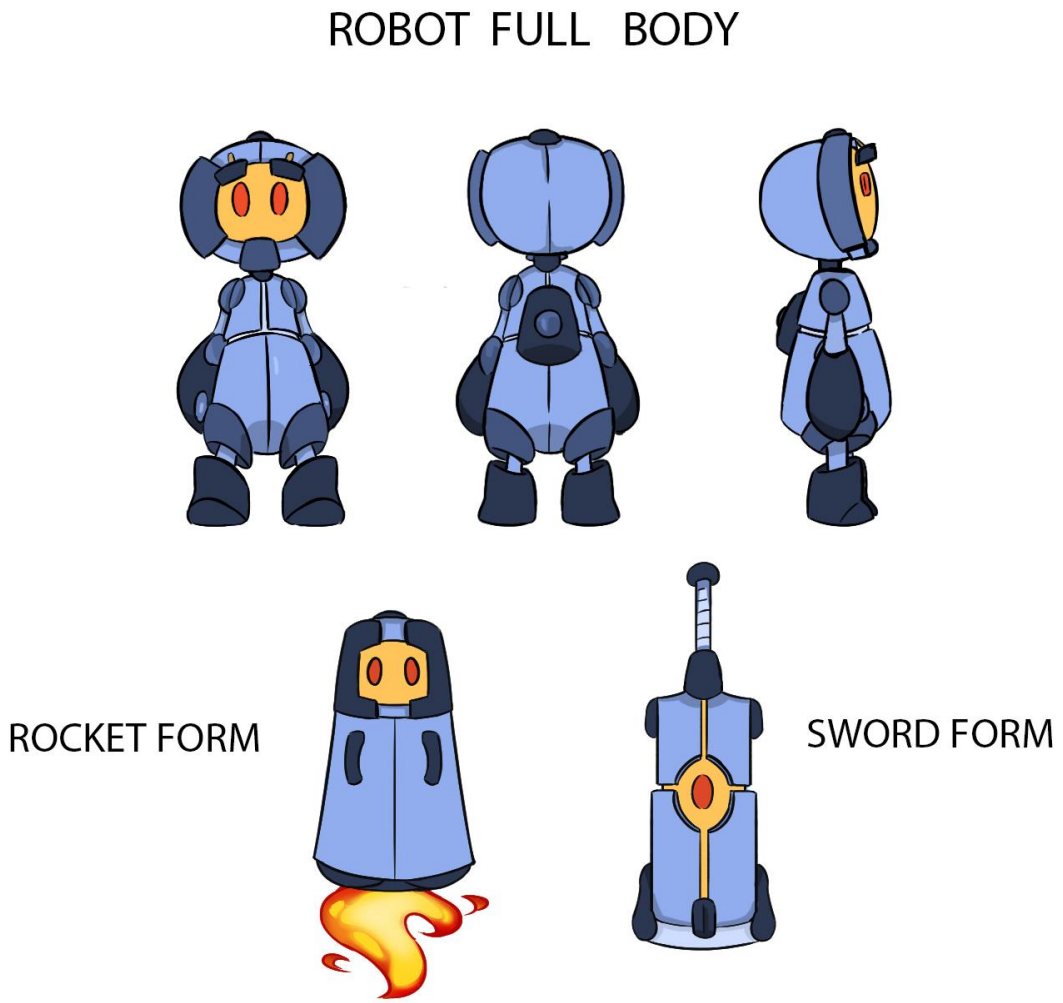
Εικόνα 74 Ellio Εικαστικός Σχεδιασμός, expression model sheet.

Εικαστικός Σχεδιασμός Ellio



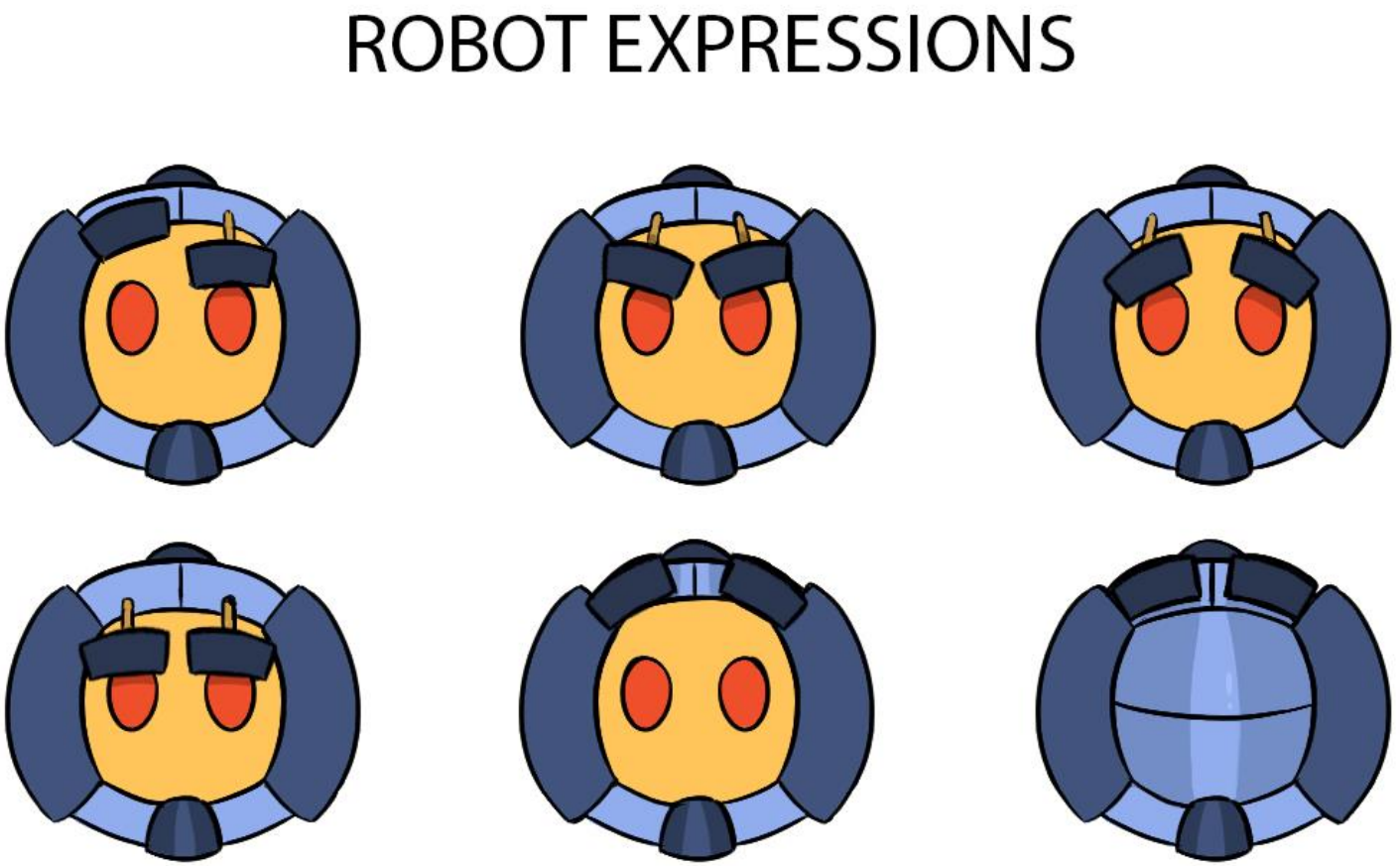
Εικόνα 75. Βασικές Επιρροές Εικαστικού Σχεδιασμού του Ellio.

Εικαστικός Σχεδιασμός RIC



Εικόνα 76. RIC Εικαστικός Σχεδιασμός, model sheet.

Εικαστικός Σχεδιασμός RIC



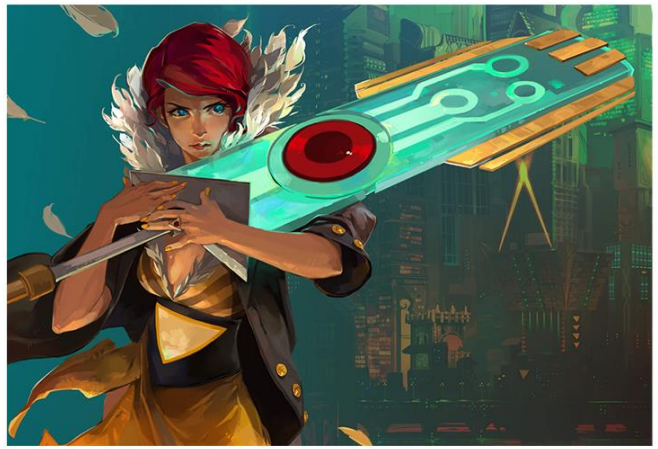
Εικόνα 77. RIC Εικαστικός Σχεδιασμός, expression model sheet.

Εικαστικός Σχεδιασμός RIC

1.



2.



3.



4.





RIC

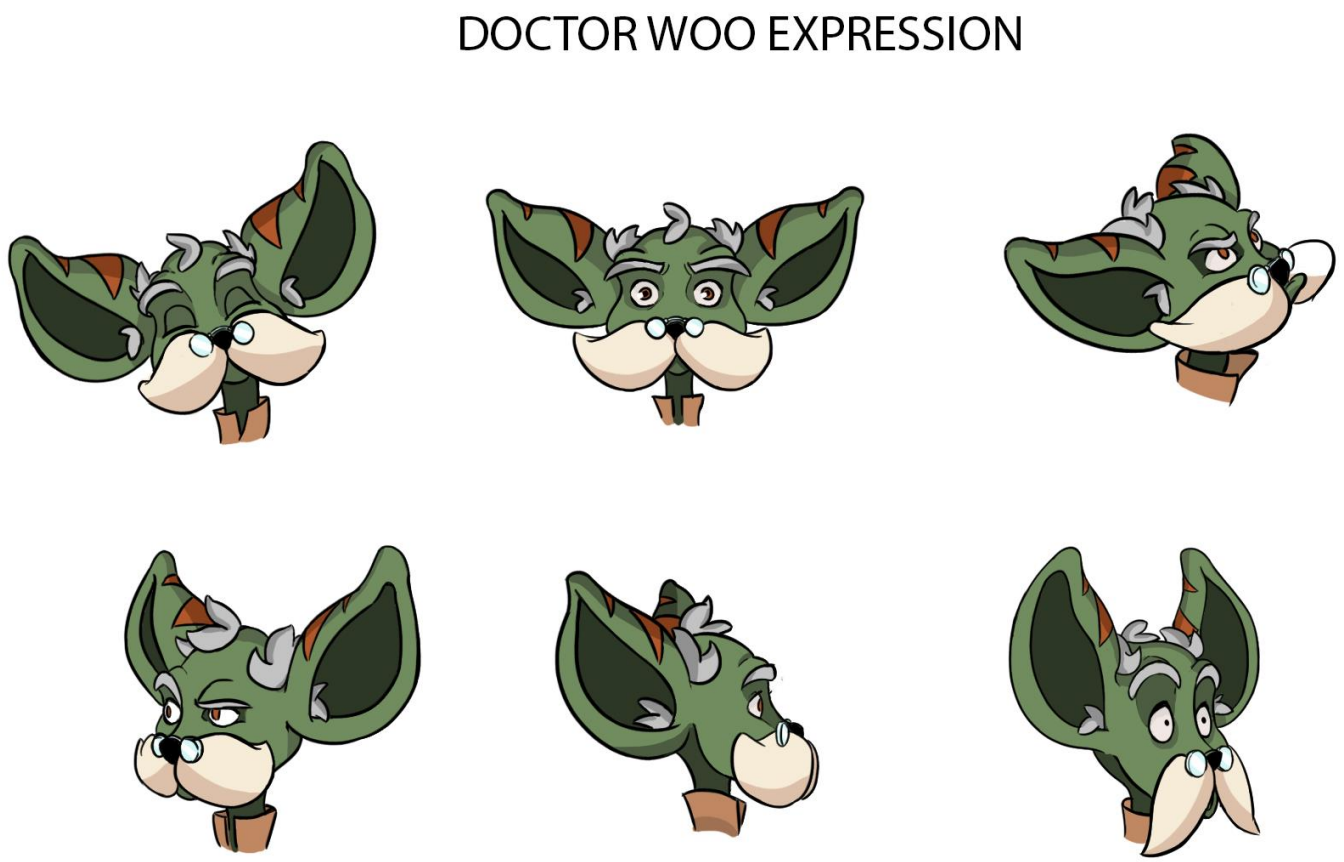
Εικόνα 78. Βασικές Επιρροές Εικαστικού Σχεδιασμού του RIC.

Εικαστικός Σχεδιασμός Δόκτωρ Woo



Εικόνα 79. Δόκτωρ Woo Εικαστικός Σχεδιασμός, model sheet.

Εικαστικός Σχεδιασμός Δόκτωρ Woo



Εικόνα 80. Δόκτωρ Woo Εικαστικός Σχεδιασμός, expression model sheet.

Εικαστικός Σχεδιασμός Δόκτωρ Woo

1.



2.



3.





Dr. Woo

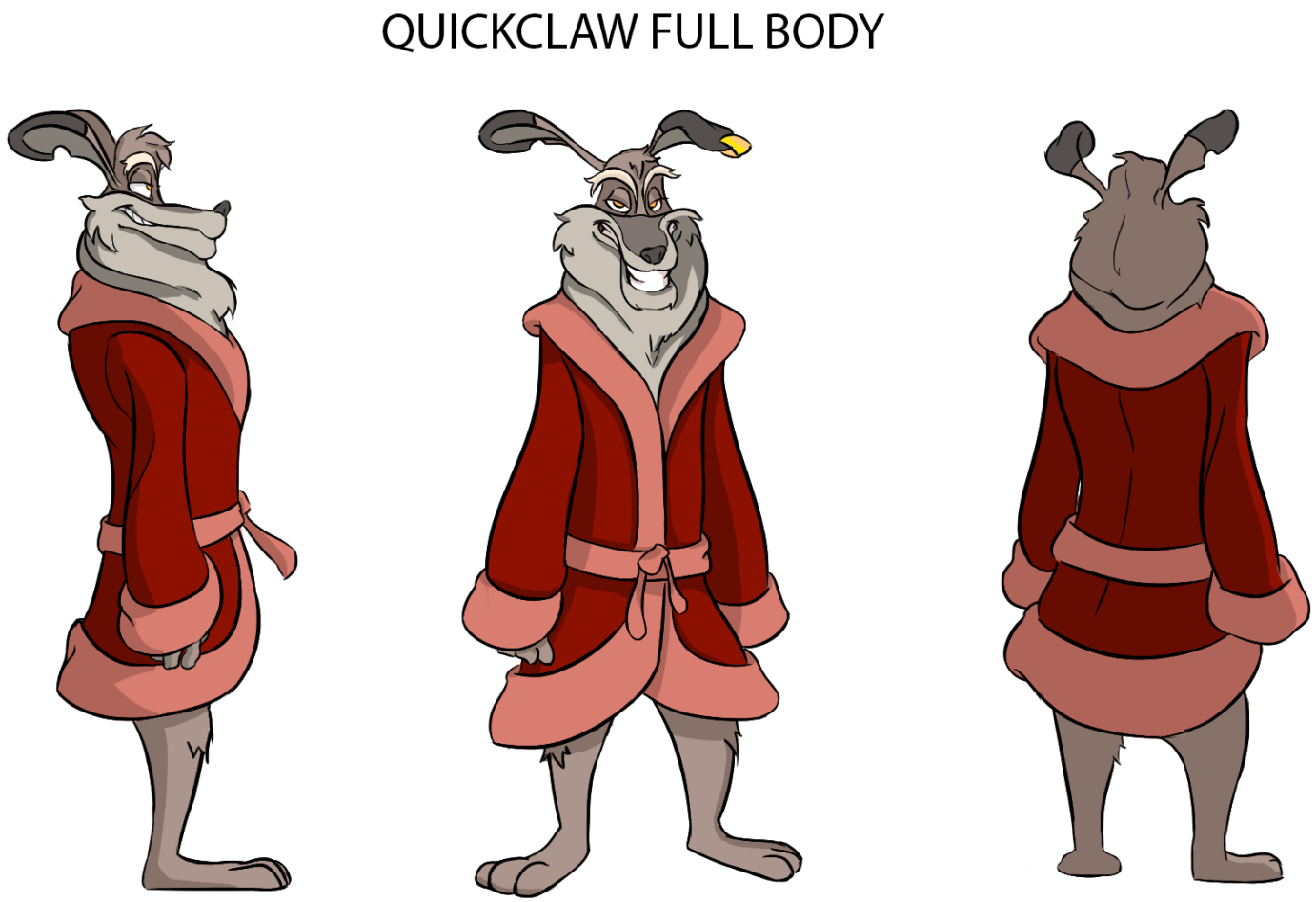
Εικόνα 81. Βασικές Επιρροές Εικαστικού Σχεδιασμού του Δόκτωρ Woo

Εικαστικός Σχεδιασμός Δόκτωρ Woo



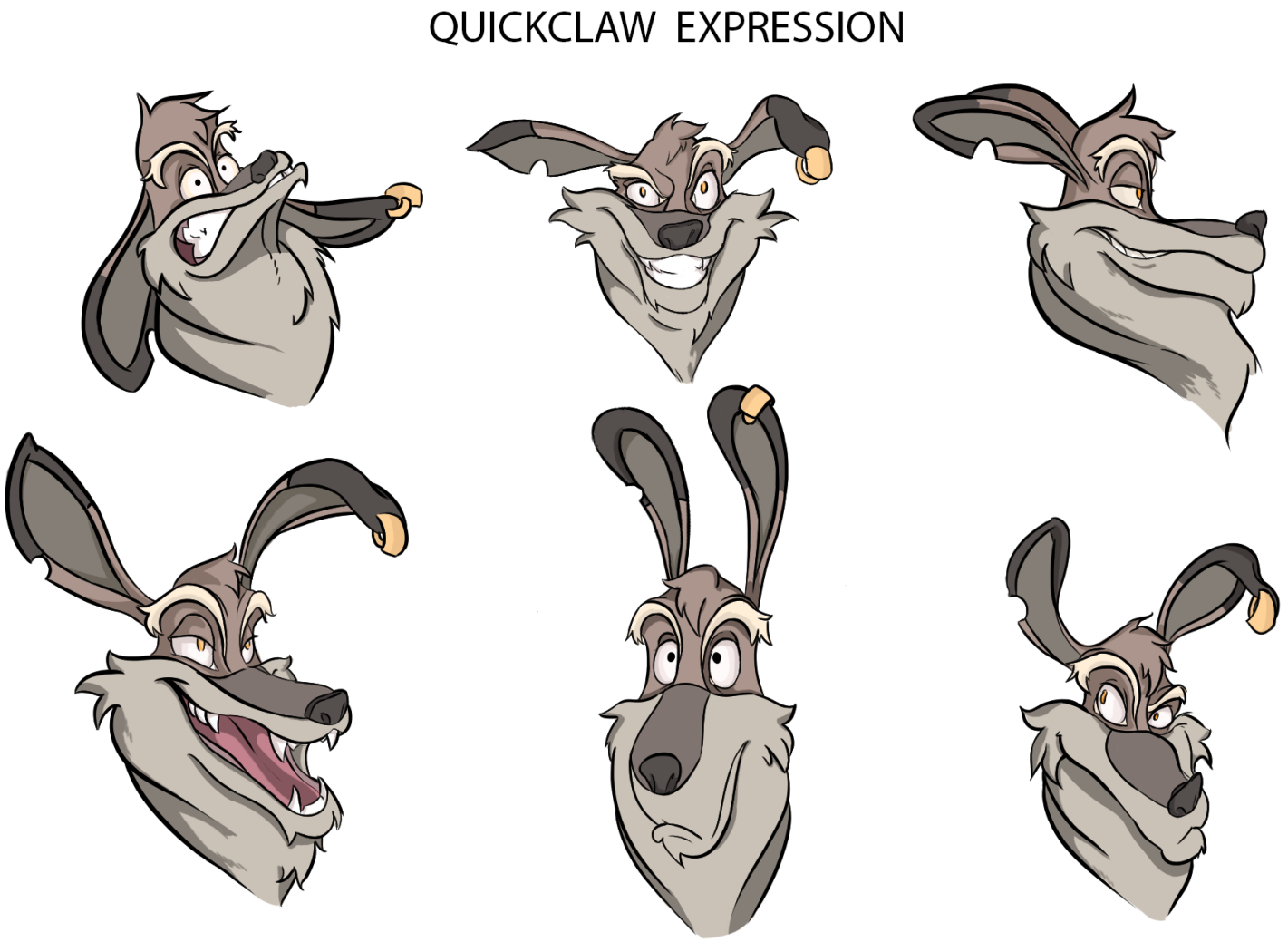
Εικόνα 81. Να ντρέπεσαι να πεθάνεις πριν πετύχεις κάποια νίκη για την ανθρωπότητα.

Εικαστικός Σχεδιασμός Quickclaw



Εικόνα 83. Quickclaw Εικαστικός Σχεδιασμός, model sheet.

Εικαστικός Σχεδιασμός Quickclaw



Εικόνα 84. Quickclaw Εικαστικός Σχεδιασμός, expression model sheet.

Εικαστικός Σχεδιασμός Quickclaw

1.



2-3.



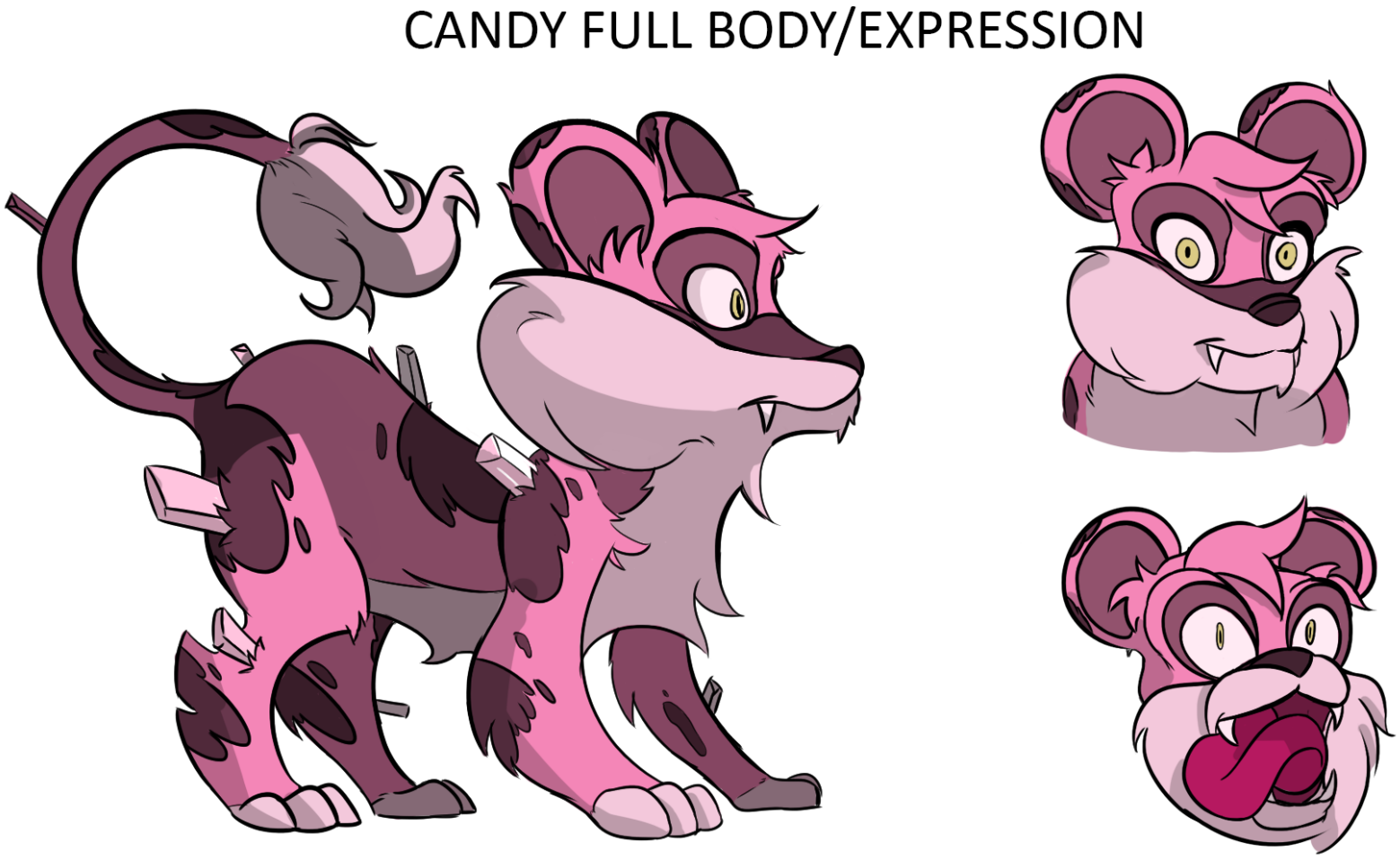




Quickclaw

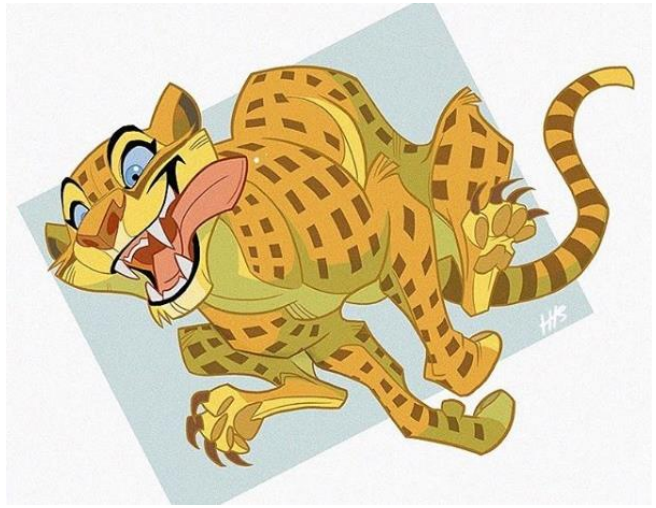
Εικόνα 85. Βασικές Επιρροές Εικαστικού Σχεδιασμού του Quickclaw.

Εικαστικός Σχεδιασμός Candy



Εικόνα 86. Candy Εικαστικός Σχεδιασμός, expression/ model sheet.

Εικαστικός Σχεδιασμός Candy





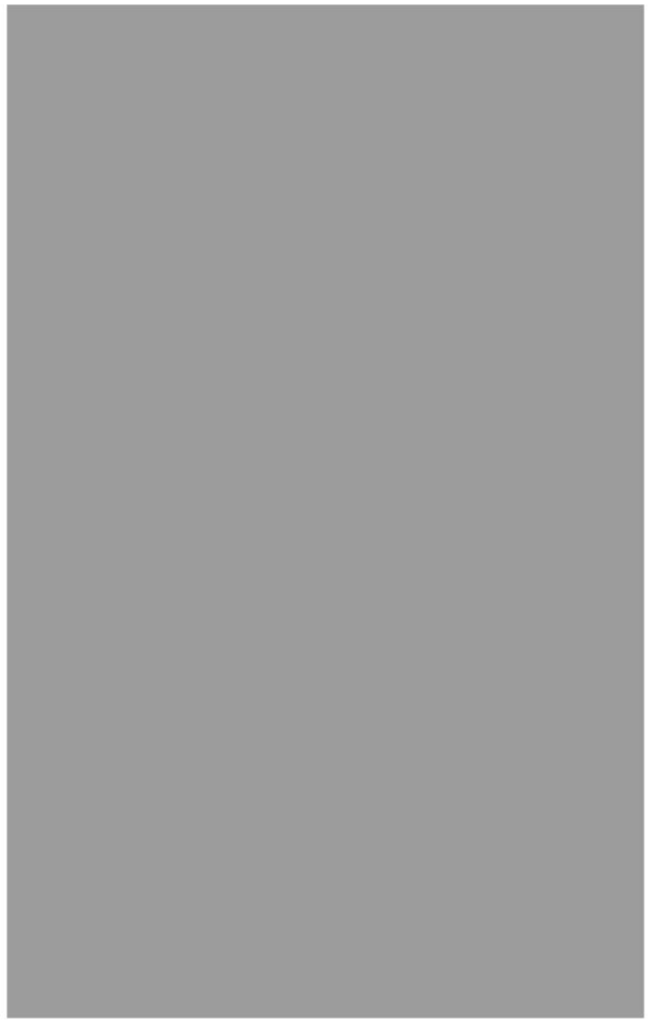




Εικόνα 87. Βασικές Επιρροές από έργα Hedvig HS.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΟΜΙΚ

ΒΑΣΙΚΗ ΔΟΜΗ ΚΟΜΙΚ

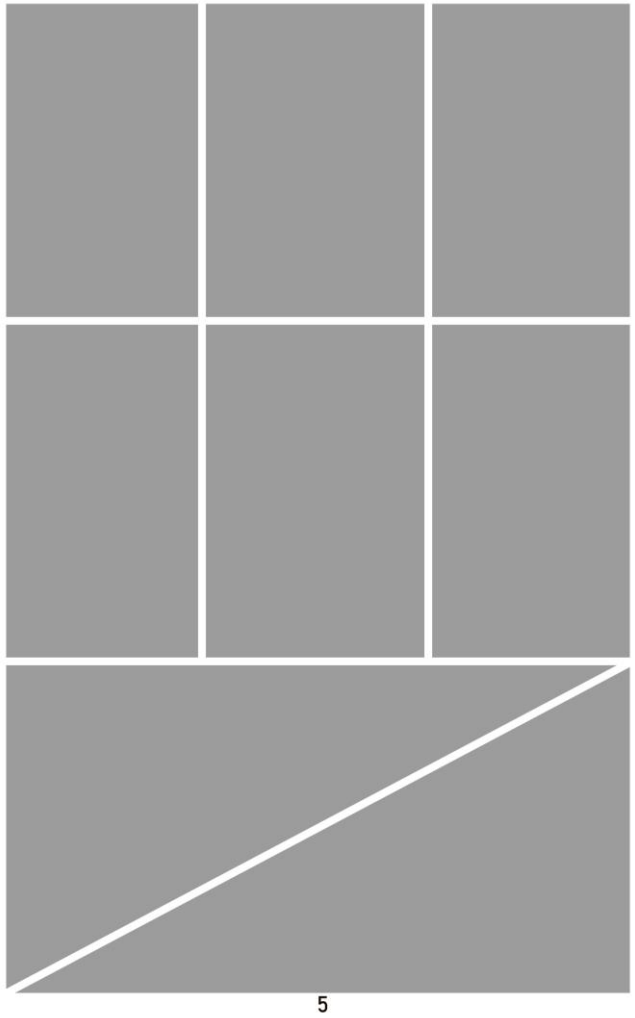


Εικόνα 88. Μονή Σελίδα (13.34 x 8.73 cm)



Εικόνα 89. Διπλή Σελίδα (13.34 x 17.31 cm)

ΒΑΣΙΚΗ ΔΟΜΗ ΚΟΜΙΚ

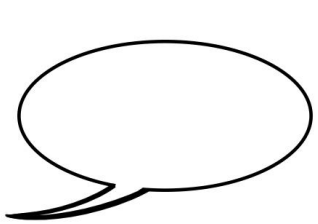


Εικόνα 90. Πλάνα/ Κενά σελίδας 5

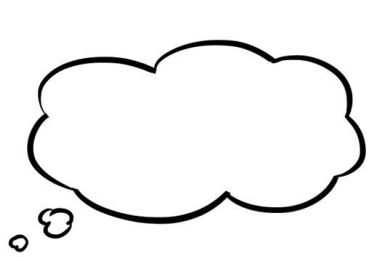


Εικόνα 91. Σελίδα κόμικ «The Divine».

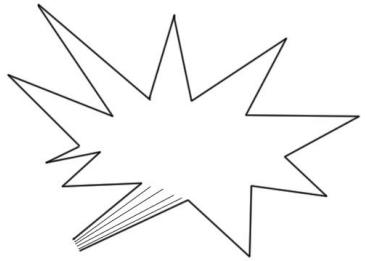
ΒΑΣΙΚΗ ΔΟΜΗ ΚΟΜΙΚ



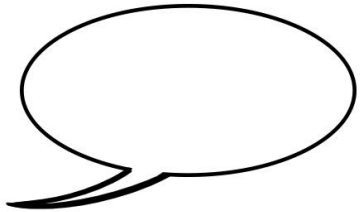
ΑΠΛΗ ΟΜΙΛΙΑ



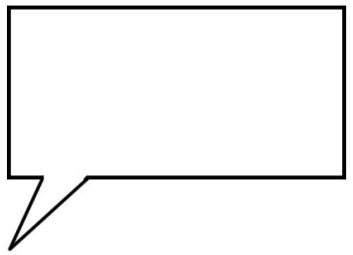
ΣΚΕΨΗ



ΟΜΙΛΙΑ ΜΕ ΔΥΝΑΤΗ ΦΩΝΗ



Οργανική Ομιλία

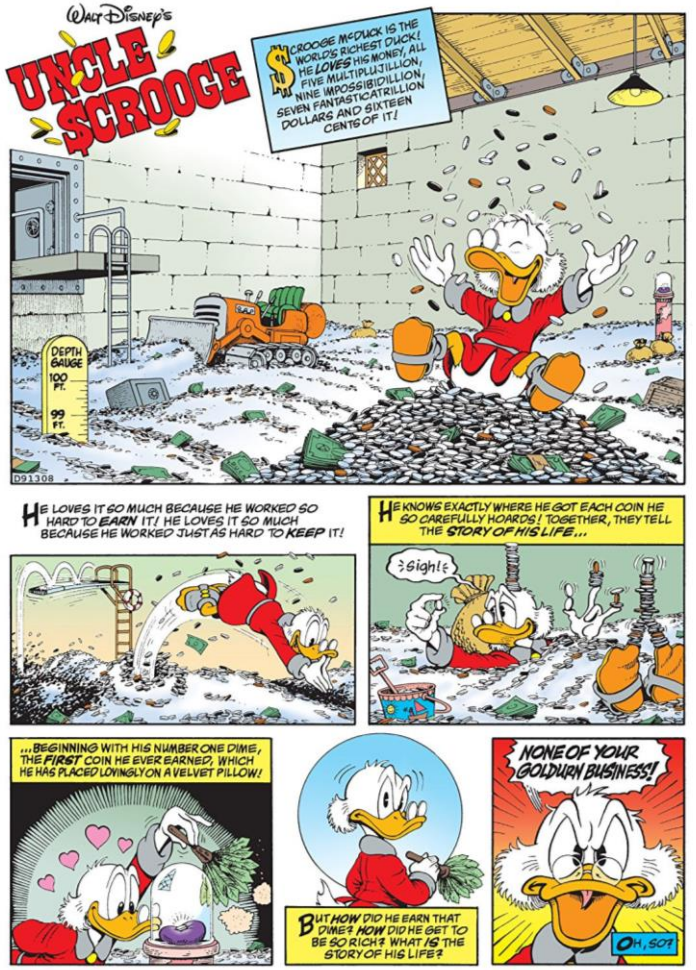


Μηχανική Ομιλία



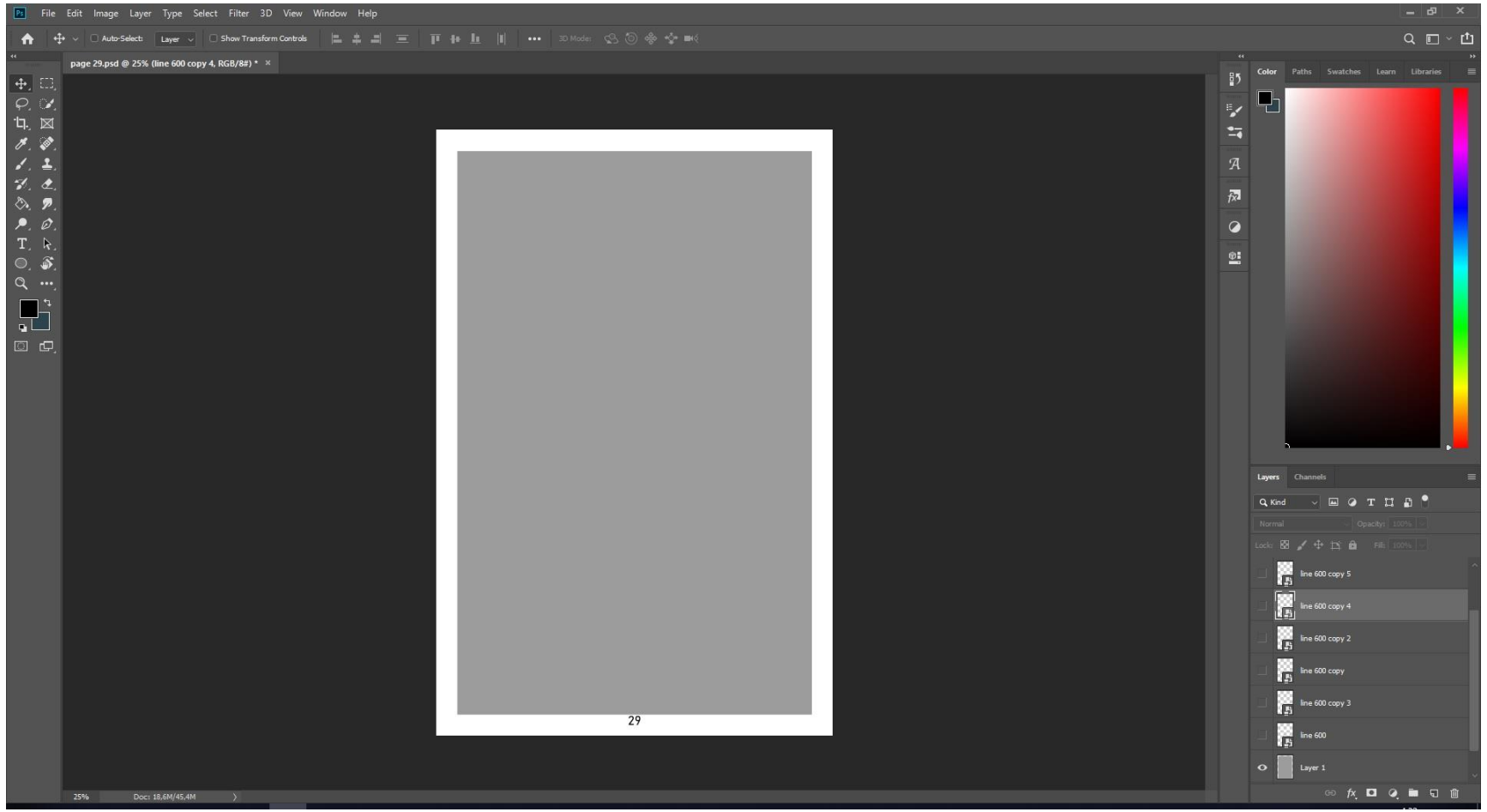
Λεζάντα (caption)

Εικόνα 92. «Λεκτικά Σύννεφα».



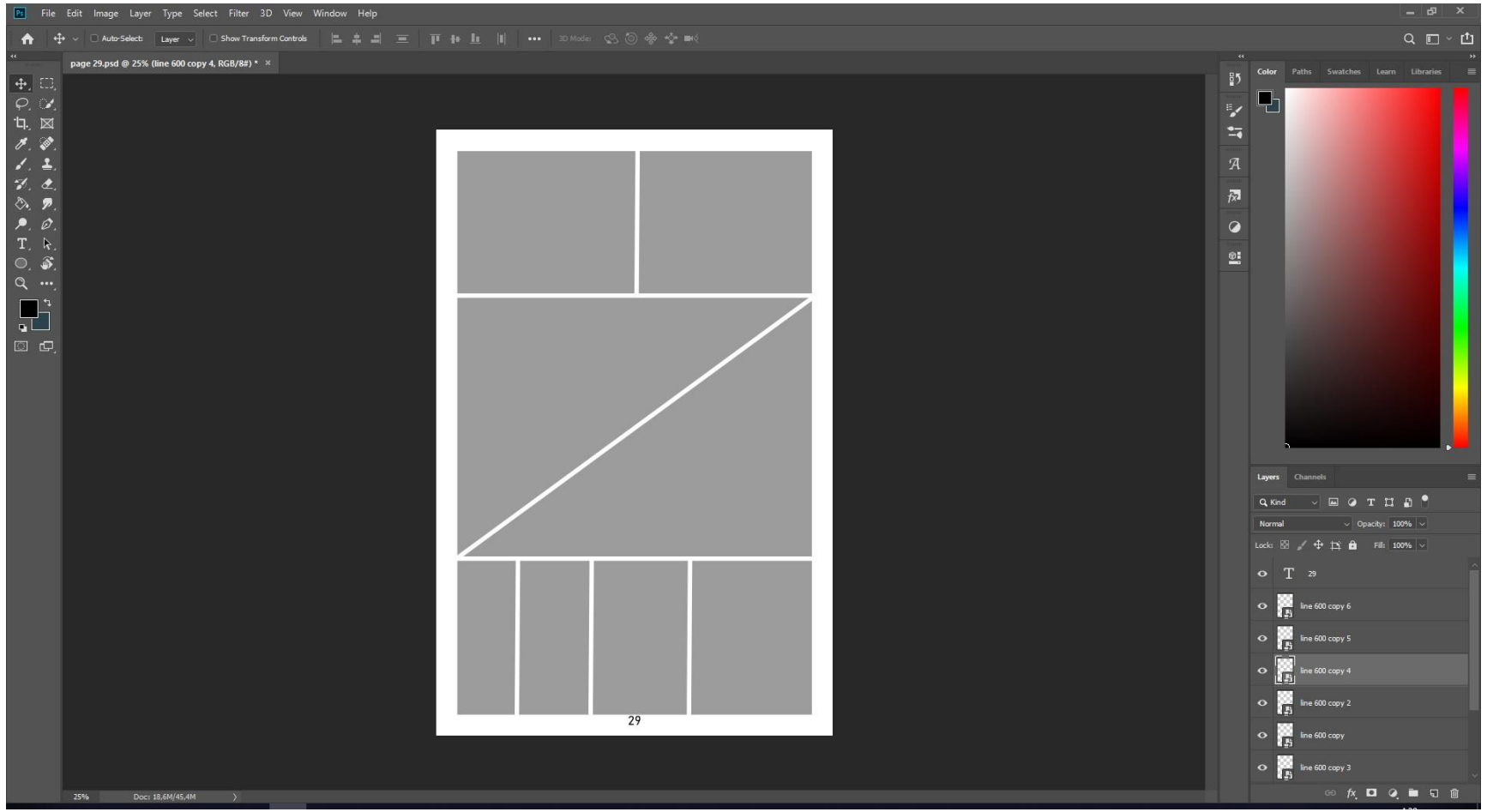
Εικόνα 93. Σελίδα του κόμικ «The Life and Times of Scrooge McDuck».

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΊΑΣ ΚΟΜΙΚ



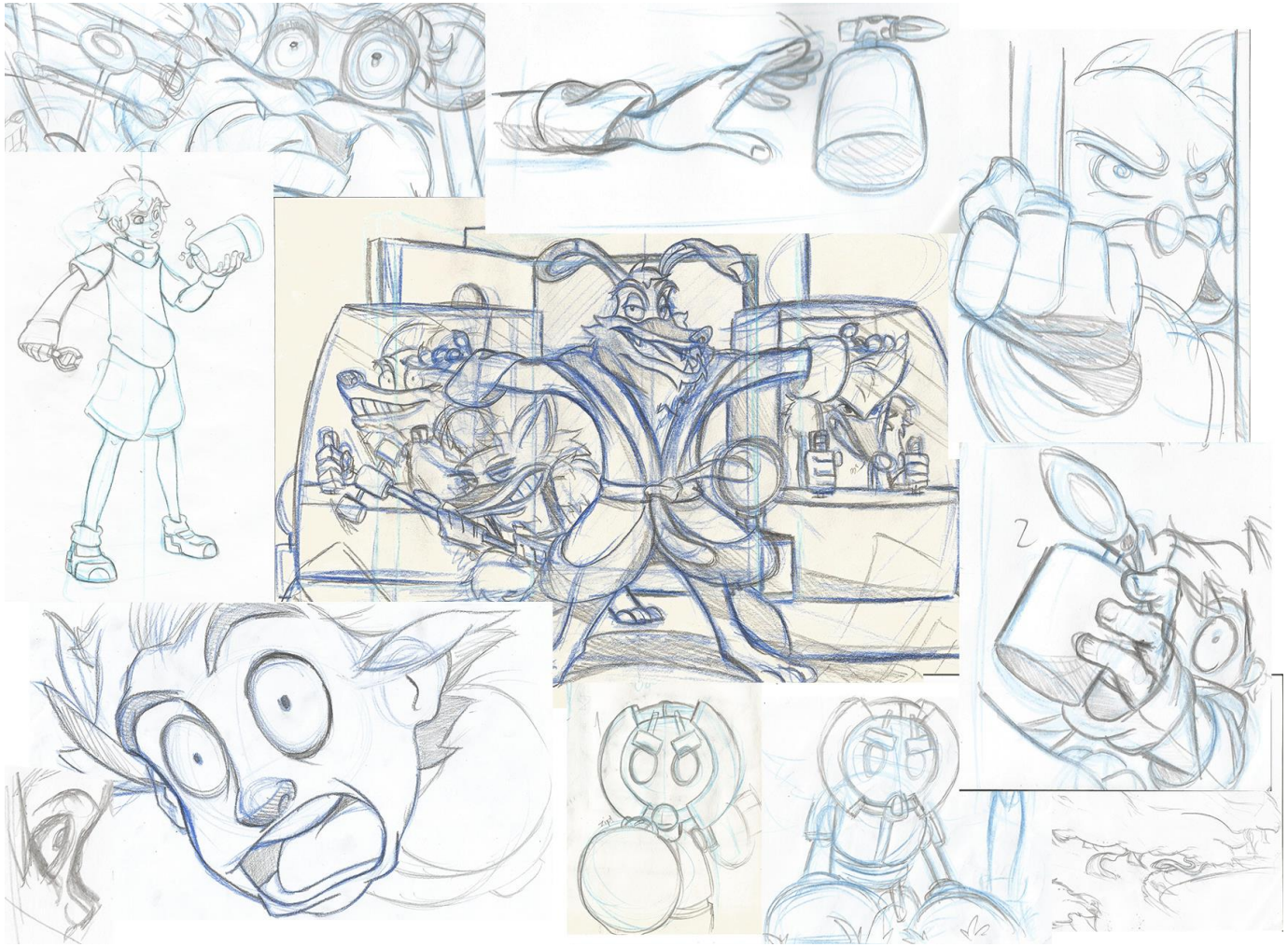
Εικόνα 94. Δημιουργία σελίδας στο Photoshop.

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΊΑΣ ΚΟΜΙΚ



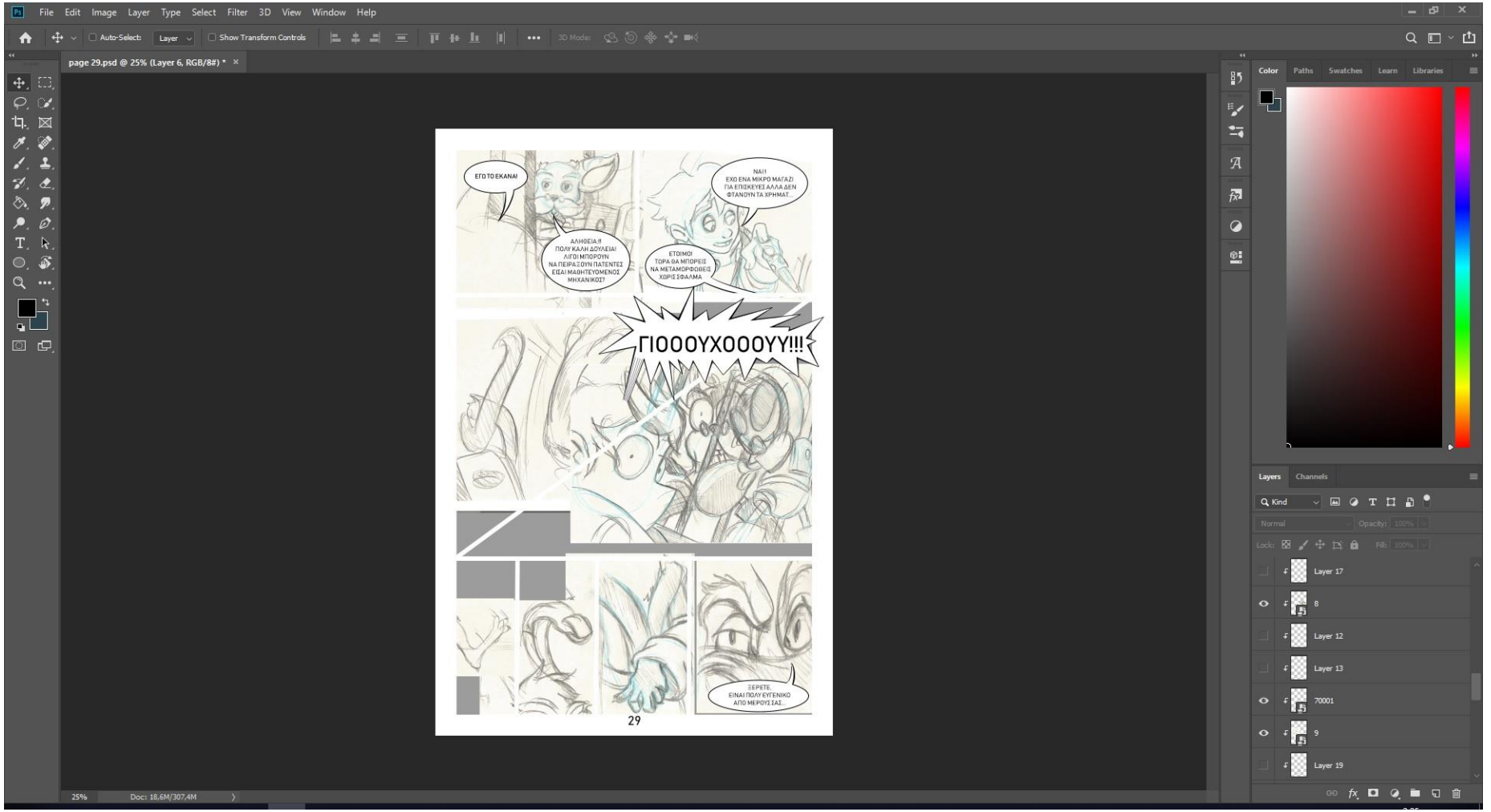
Εικόνα 95. Δημιουργία πλάνων και κενών

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΊΑΣ ΚΟΜΙΚ



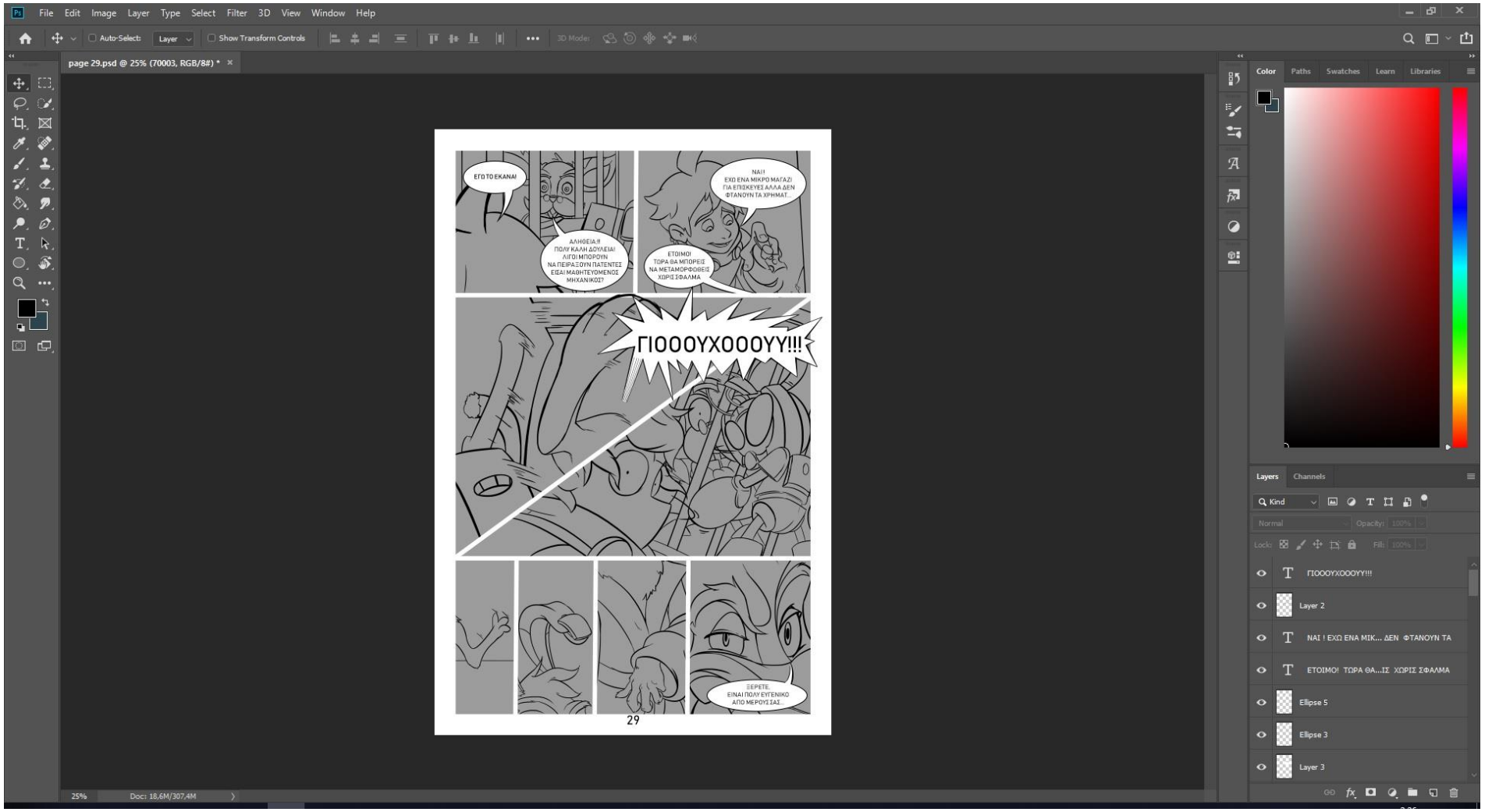
Εικόνα 96. Δημιουργία πρόχειρων σχεδίων με μολύβι σε χαρτί Α4.

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΊΑΣ ΚΟΜΙΚ



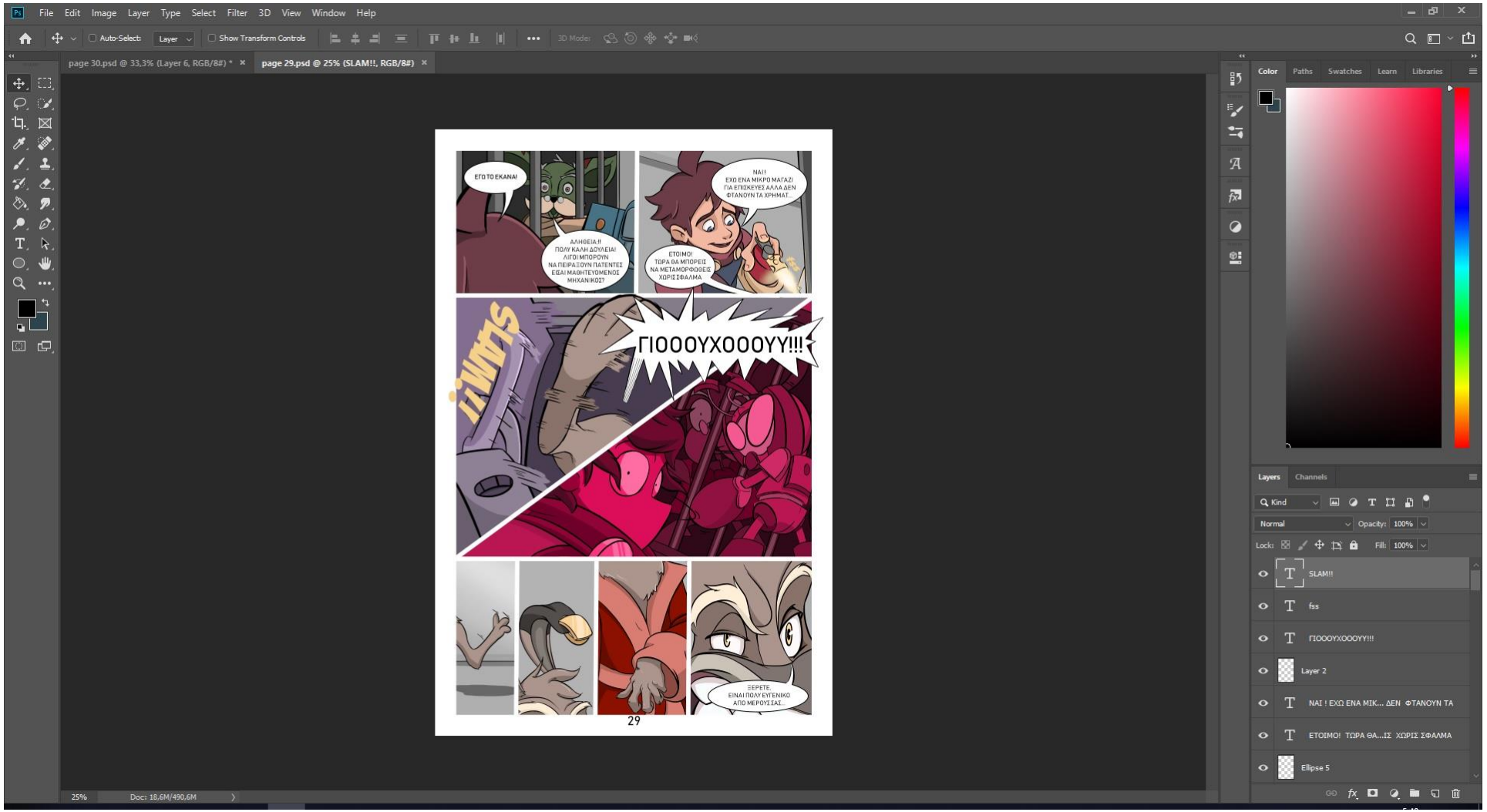
Εικόνα 97. Δημιουργία λεκτικών σύννεφων και διαλόγου.

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΊΑΣ ΚΟΜΙΚ



Εικόνα 98. Πέρασμα προχείρων με ψηφιακής βούρτσας μαύρου χρώματος.

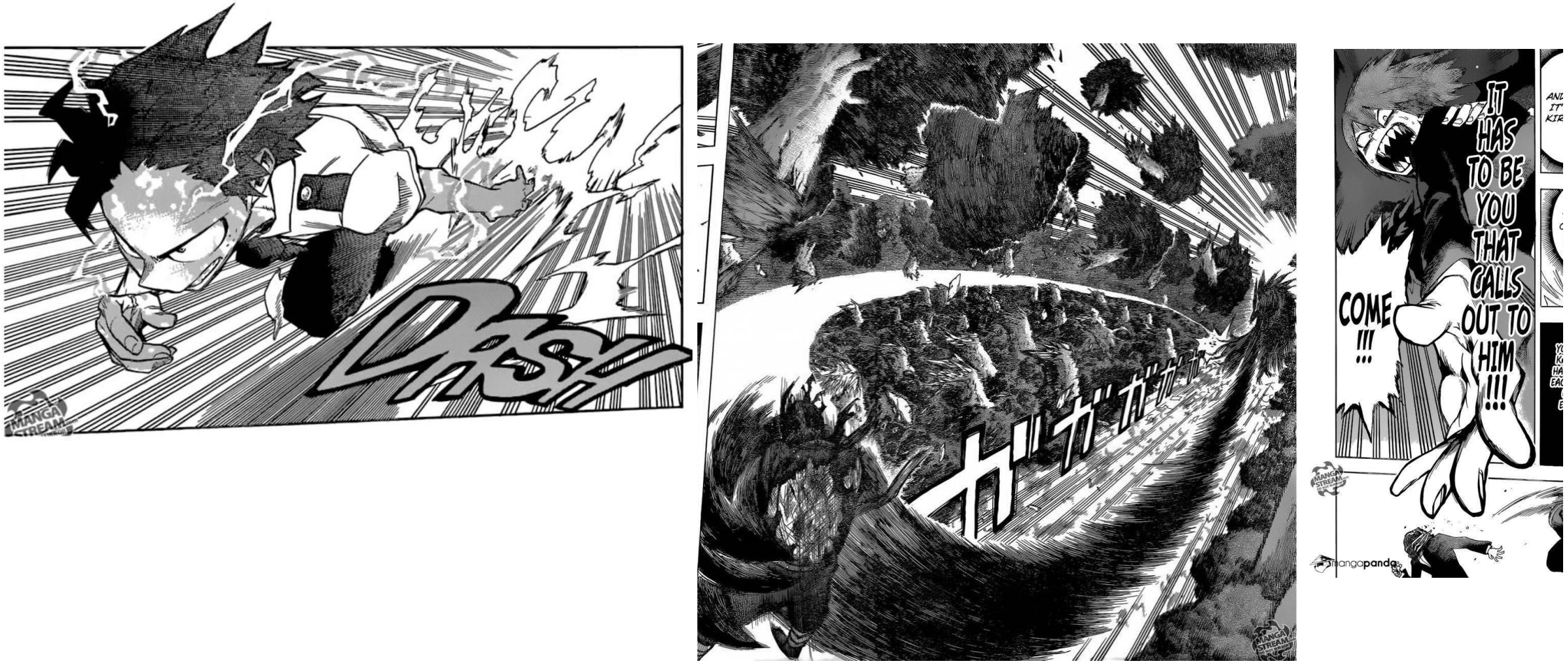
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΊΑΣ ΚΟΜΙΚ



Εικόνα 99. Χρωματισμός σελίδας και πρόσθεση ηχητικών effect.

ΣΚΗΝΟΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ / ΤΕΧΝΙΚΕΣ.

Ακραία Προοπτική



Εικόνα 100. Επιρροή Ακραίας Προοπτικής από το manga «My Hero Academia» .

Παραμόρφωση Φιγούρων.



Εικόνα 101. Παραδείγματα Παραμόρφωσης Φιγούρων.

Ακραία Προοπτική/ Παραμόρφωση Φιγούρων.



Εικόνα 102. Παραδείγματα Ακραίας Προοπτικής από το «Above»

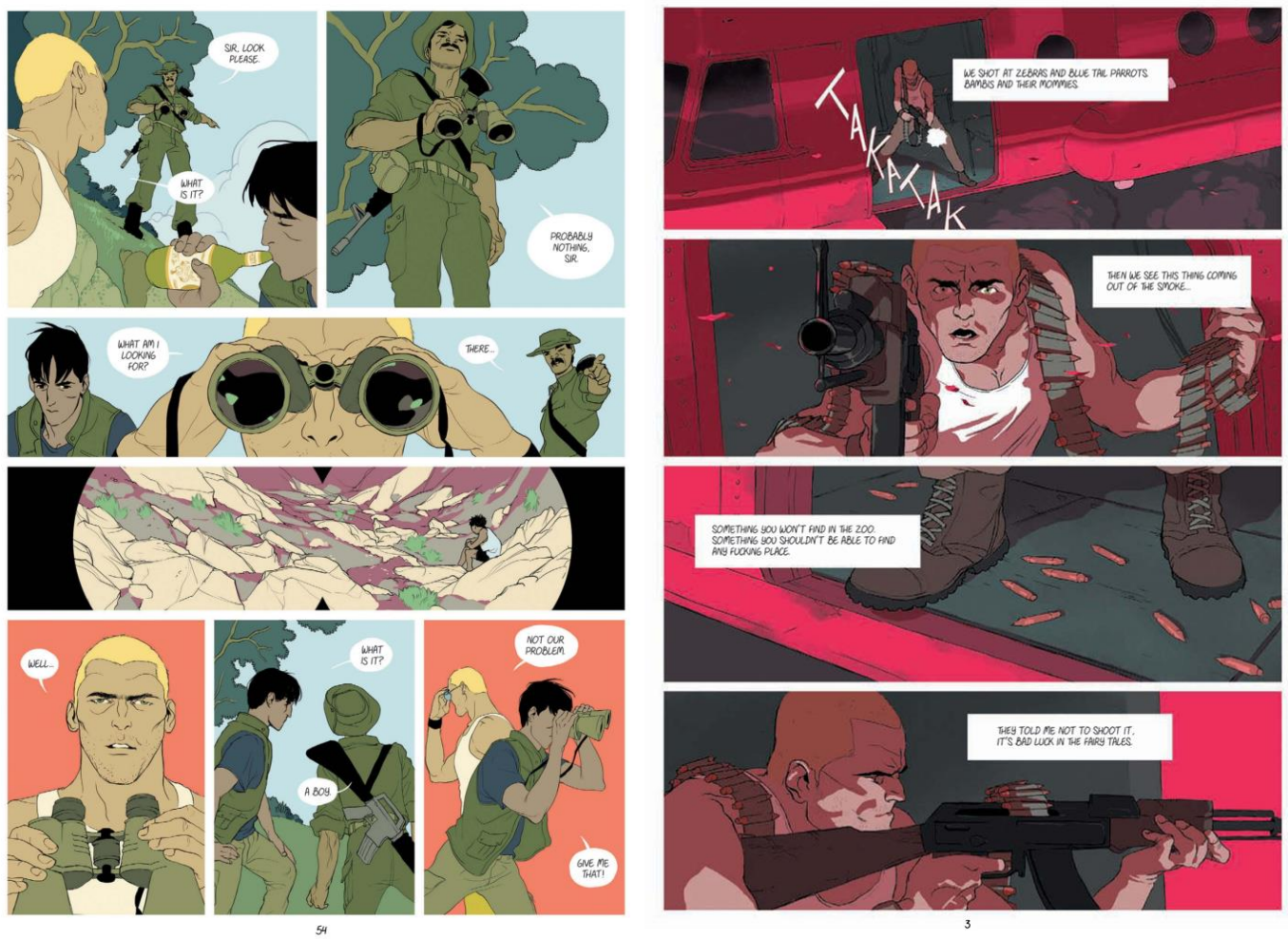


Εικόνα 103. Παραδείγματα Παραμόρφωσης Φιγούρων Από το «Above»

ΧΡΩΜΑΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ.

Παραμόρφωση Φιγούρων.

Βασικότερη επιρροή στο χρώμα αποτέλεσε το κόμικ «The Divine», το οποίο προσαρμόζει την χρωματική του παλέτα ανάλογα με το επίπεδο της συναισθηματικής φόρτισης.



Εικόνα 104. Χρωματικές Εναλλαγές στο κόμικ «The Divine».

Χρωματικές Αντιθέσεις 1.

Η Αντίθεση του χρώματος κάθε αυτό. (εγκαθίδρυση χαρακτήρων/περιβαλλόντων και ηρεμία).



Εικόνα 105. Παραδείγματα Αντίθεσης του χρώματος κάθε αυτό.

Χρωματικές Αντιθέσεις 2.

«Αντίθεση ανοιχτού/σκούρου» και «Ποιοτική Αντίθεση» (σημεία κυρίως απογοήτευσης, λύπης, έντασης)



Εικόνα 106. Παραδείγματα Αντίθεσης ανοιχτού/σκούρου και Ποιοτικής Αντίθεσης.

Χρωματικές Αντιθέσεις 3.

«Αντίθεση των συμπληρωματικών» (αποκάλυψη σημαντικών πληροφοριών και σκηνές έντονης δράσης).



Εικόνα 107. Παραδείγματα Αντίθεση των συμπληρωματικών.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ:

- **Η δημιουργία ενός σεναρίου μικρής εκτάσεως και χωρίς αφηγηματικά κενά.**
- **Δημιουργία κόμικ μέσα στα επιθυμητά χρονικά πλαίσια.**
- **Ανησυχία ελλιπούς εικαστικής ικανότητας.**

ΕΠΙΤΕΥΓΜΑΤΑ:

Δημιουργία πρώτου προσωπικού ολοκληρωμένου project.

Καλλιτεχνική ανάπτυξη.

Υπεύθυνη και μεθοδική εργασία.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

McCloud, Scott. *Understanding Comics*. Harper Collins Publisher. 1994.

Eisner, Will. *Comics and Sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist*. W.W. Norton& Company .2008.

Πίστα, Κωνσταντίνα. *Η Αμφισβήτηση στα κόμικ: πως αμφισβητούν τον κόσμο των μεγάλων, ο Charlie Brown του Schulz, η Mafalda του Quino, το Σπουργίτι του Αρκά & η Μνημόνικα*. Το Ανώνυμο Βιβλίο. 2016.

Field, Syd. *Screenplay: The foundations of screenwriting.* Delta. 2005.

Campbell, Joseph: *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα: Ο ρόλος του ήρωα στην παγκόσμια μυθολογία*. Ιάμβλιχος. 2001.

Kneece, Mark. *The art of comic book writing: The definitive guide to outlining, scripting and pitching your sequential art stories*. Watson-Guptill Publications. 2015.

Δρομάζου, Στάθη. *Αριστοτέλους Ποιητική*. Κέδρος. 1982.

Thomas, Frank και Johnston, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation*. The Walt Disney Productions. 1981.

McCloud, Scott. *Making Comics: Storytelling secrets of comics, manga, and graphic novels*. Harper Collins Publishers. 2006.
Hanuka, Tomer και Hanuka, Asaf και Lavie, Boaz. *The Divine*. First Second. 2015.

Rosa, Don. *The Life and Times of Scrooge McDuck.* Gladstone Publishing. 1996.

Horikoshi, Kohei. *My Hero Academia*. Sueisha.2014.

Kandinsky, Wassily. *Για το πνευματικό στην τέχνη*.Νεφέλη.1981.

Itten, Johannes. Μετάφραση Ομορφοπούλου, Ιωάννα. *Τέχνη του Χρώματος*. Κείμενα Εικαστικών Καλλιτεχνών. 2011

ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ

McKee, Robert. *Story: substance, structure, style and the Principals of screenwriting.* Regan books. 1997. (πρόσβαση 3/6/2019). https://issuu.com/sunnylamba/docs/robert-mckee-story

Cabrera, Cheryl. *An essential introduction to Maya character rigging*. Elsevier.2008. (πρόσβαση 3/6/2019). https://books.google.gr/books?id=xYArBgAAQBAJ&pg=PA12&dq=An+essential+introduction+to+Maya+character+rigging+character+sheet&hl=el&sa=X&ved=0ahUKEwiV-aHfnN3iAhWFPFAKHWuqCTcQ6AEIJzAA#v=onepage&q=An%20essential%20introduction%20to%20Maya%20character%20rigging%20character%20sheet&f=false

Kamikaze Family Studio. *Shonen manga: action packed!* Harper Collins Publisher. (πρόσβαση 8/6/2019). https://books.google.gr/books?id=LihuXLvr5GgC&pg=PT9&dq=shonen%20manga&hl=el&sa=X&ved=0ahUKEwigov6ugdjiAhVmw8QBHccuDgsQ6AEIQDAD&fbclid=IwAR1dDGiDLKVPCu8rsfX5eTv4_bnlYXWYBLvSv23FKtTRw4kFUS6b0hug0xM#v=onepage&q=shonen%20manga&f=false

Milic, Lea και McConville, Yasmin. *The Animation Producers handbook*. Allen & Unwin,2006 (πρόσβαση 1/6/2019) https://books.google.gr/books?id=1W74AAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=The+Animation+Producers+handbook&hl=el&sa=X&ved=0ahUKEwj2gZfjk-DiAhXC0qQKHaU9AegQ6AEIJzAA#v=onepage&q=The%20Animation%20Producers%20handbook&f=false

Waldrep, M, C. *Steampunk Sourcebook*. Dover Publications INC. 2001. (πρόσβαση 5/6/2019) https://books.google.gr/books?id=6IHG-leEF2YC&pg=PP4&dq=steampunk&hl=el&sa=X&ved=0ahUKEwjd0Y6rjNziAhVL2KQKHV5RDHYQ6AEISTAE#v=onepage&q=steampunk&f=false

Wells, Paul και Moore, Samantha. *The fundamentals of animation*. Blomsbury.2005. (πρόσβαση 3/6/2019) https://books.google.gr/books?id=hlA3DQAAQBAJ&pg=PA2&dq=Wells,+Paul+%CE%BA%CE%B1%CE%B9+Moore,+Samantha.+The+fundamentals+of+animation.+Blomsbury.2005.&hl=el&sa=X&ved=0ahUKEwih2KSZl-DiAhUQGewKHfMUB3EQ6AEIKjAA#v=onepage&q=Wells%2C%20Paul%20%CE%BA%CE%B1%CE%B9%20Moore%2C%20Samantha.%20The%20fundamentals%20of%20animation.%20Blomsbury.2005.&f=false

TED-Ed. *What makes a hero? - Matthew Winkler*.0:29-0:40. Δημοσιεύτηκε 4 Δεκεμβρίου του 2012. Πρόσβαση 1/6/2019. https://www.youtube.com/watch?v=Hhk4N9A0oCA

Larry King. *Neil deGrasse Tyson on the Afterlife, Origins of the Earth and Extreme Weather*. 26:05-26:15. Δημοσιεύτηκε στις 9 Νοεμβρίου 2017. Πρόσβαση 3/6/2019. https://www.youtube.com/watch?v=4x2ZrklQQYU

IMDB.com. *Imaishi Hiroyuki*. https://www.imdb.com/name/nm0408043/ (πρόσβαση 7/6/2019).

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ

IAMAG.CO. *The art of Jin Kim* (πρόσβαση 1/6/2019). https://www.iamag.co/the-art-of-jin-kim/

Tumblr.com. *Grace Liu*. (πρόσβαση 1/6/2019). https://nargyle.tumblr.com/

Jclee.info. *Jason Lee*. (πρόσβαση 1/6/2019). http://www.jclee.info/

Instagram.com. *Jachlee*. (πρόσβαση 1/6/2019). https://www.instagram.com/jachlee/

Artstation.com. *Paul Richards*. (πρόσβαση 8/6/2019). https://www.artstation.com/autodestruct

Artstation.com. *Alexandre Diboine*. (πρόσβαση 8/6/2019). https://www.artstation.com/alexandrediboine

Artstation.com. *Hedvig H-S.* (πρόσβαση 7/6/2019). https://www.artstation.com/vixiearts.

IAMAG.CO. *World of Warcraft: 100 Concept Art Collection.* (πρόσβαση 7/6/2019) https://www.iamag.co/world-of-warcraft-100-concept-art-collection/

ΤΑΙΝΙΟΓΡΑΦΙΑ

Conli, Roy. *Treasure Planet*. Σε σκηνοθεσία Clements, Roy και Musker, Jon. (2002; USA: Walt Disney Feature Animation), φιλμ.

Conli, Roy. *Big Hero 6*. Σε σκηνοθεσία Hall, Don και Williams, Chris. (2014; USA: FortyFour Studios, Walt Disney Animation Studios), φιλμ.

Miyazaki, Hayao. *Castle in the Sky.* Σε σκηνοθεσία Miyazaki, Hayao.(1986; Japan: Studio Ghibli, Nibariki, Tokuma Shoten), φιλμ.

Miyazaki, Hayao. *Princess Mononoke.* Σε σκηνοθεσία Miyazaki, Hayao.(1997; Japan: Studio Ghibli, Nibariki, Nippon Television Network, Tokuma Shoten), φιλμ.

Sato, Masanobu και Masatomo, Nishizawa και Sato, Hiroki. *FLCL*. Σε σκηνοθεσία Tsurumaki Kazuya (2000; Japan: Studio Gainax, Studio Production I.G), σειρά επεισοδίων.

Kamagata, Eiichi και Akai, Takami και Takeda, Yasuhiro. *Tengen Toppa Gurren Lagann*. Σε σκηνοθεσία Imaishi, Hiroyuki. (2007; Japan: Studio Gainax), σειρά επεισοδίων

Okamura, Wakana και Sanjōba, Kazumasa. *My Hero Academia*. Σε σκηνοθεσία Nagasaki, Kenji. (2016; Japan: Studio Bones.), σειρά επεισοδίων.

Reitherman, Wolfgang. *The Sword in the Stone*. Σε σκηνοθεσία Reitherman, Wolfgang. (1963: USA: Walt Disney Animation Studios, Buena Vista Distribution), φιλμ.

Fullmer, Randy. *Emperor's New Groove*. Σε σκηνοθεσία Dindal, Mark (2000; USA: Walt Disney Feature, Animation, Walt Disney Pictures), φιλμ

ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Runic Games, Inc.*Hob*. Σε σκηνοθεσία Blank, Patrick και Lefler και Marsh.(2017; USA: Runic Games, Inc.), βιντεοπαιχνίδι.

Blizzard Entertainment Inc. *World of Warcraft*. Σε σκηνοθεσία Metzen, Chris. (2004; USA: Blizzard Entertainment Inc.), βιντεοπαιχνίδι.

D-Pad Studio AS. *Owl boy*. Σε σκηνοθεσία Andersen, Simon, Stafsnes. (2016; Norway: D-Pad Studio AS), βιντεοπαιχνίδι.

Sony Interactive Entertainment America LLC. *Ratchet & Clank*. Σε σκηνοθεσία Munroe Kevin και Cleland, Jericca. (2016; USA: Insomniac Games, Inc.), βιντεοπαιχνίδι.

Supergiant Games, Inc. *Transistor.* Γράφτηκε από Kasavin, Greg. (2014; USA: Supergiant Games, Inc), βιντεοπαιχνίδι.

Riot Games, Inc. *League of Legends*. Conaty, Síofra (2009; Ireland: Riot Games, Inc.), βιντεοπαιχνίδι.

ΣΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ
ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΑΣ