



ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ

Μάθημα:

Σχεδιασμός Ψηφιακού Παιχνιδιού (Gaming)

Υπεύθυνος Καθηγητής (Η):
Δρ. ΣΠΥΡΟΣ ΣΙΑΚΑΣ

Βοηθός Καθηγητή:
Δρ. ΛΑΜΠΡΙΝΗ ΤΡΙΒΕΛΛΑ

Στοιχεία φοιτητή:
ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ ΡΑΛΛΙΑΣ gd19674157 (Η' ΕΞΑΜΗΝΟ)

Ακ. Έτος 2022-2023

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	03
2. ΣΕΝΑΡΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	04
3. ΕΡΕΥΝΑ.....	22
4. ΠΡΟΣΧΕΔΙΑ.....	31
5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ.....	34
6. ΤΕΛΙΚΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ (Rendering).....	65
7. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ.....	69

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τίτλος:

ZOMBIE ΧΩΡΙΟΑΠΟΚΑΛΥΨ

Είδος:

- 3D Game (Τρισδιάστατο παιχνίδι)
- First-Person shooter (POV)
- Δράσης / Τρόμου Επιβίωσης (Survival)
- Singleplayer (1 Παίκτης)

Που απευθύνεται / Target group:

Λόγο πολύ βίαιου υλικού και χρήση όπλων απευθύνεται **στις ηλικίες πάνω από 18 χρονών**, αλλά συγκεκριμένα απευθύνεται στα **άτομα που θέλουν να βιώσουν τον τρόμο της επιβίωσης από την αποκάλυψη των Zombie**.

Σκοπός:

Σκοπός του παιχνιδιού είναι **να προκαλέσει φόβο και ανατριχίλα στον παίκτη, ο οποίος προσπαθεί να επιβιώσει** από τα Zombie με οποιοδήποτε τρόπο, μέσα από το ελληνικό παραδοσιακό κατεστραμμένο περιβάλλον.

2. ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κεντρική Ιδέα:

Η εξολόθρευση κάθε Ζόμπι δίνει στον παίκτη κάποιους πόντους, όπου με αυτούς μπορεί να αγοράσει όλα τα απαραίτητα ώστε να μπορεί να προστατευτεί καλύτερα.

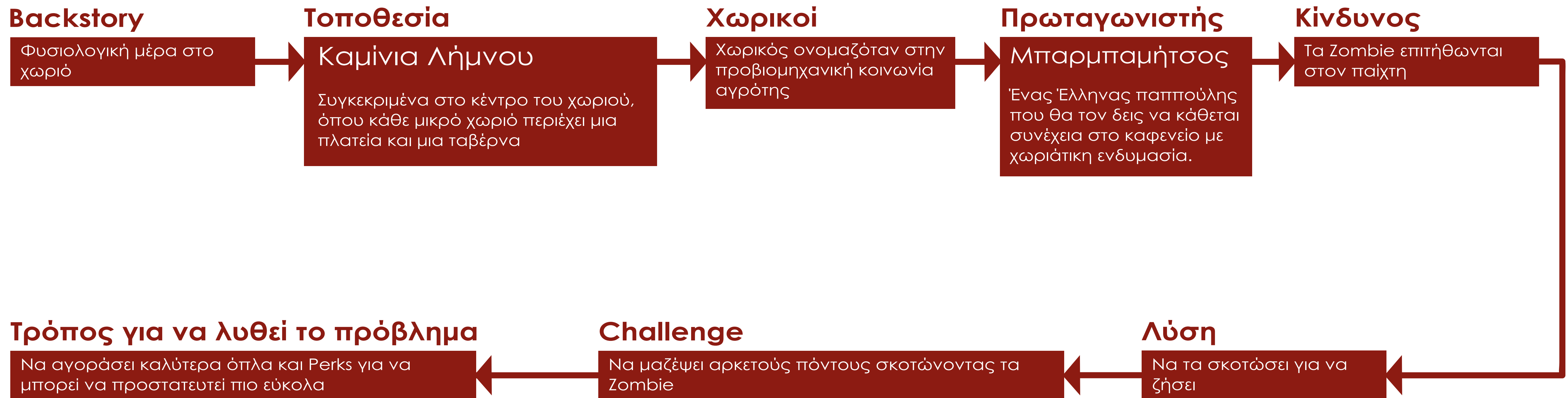
Σύνοψη:

Χρονολογία 1953 στα Καμίνια της Λήμνου... Ο μόνος επιζώντας από την αποκάλυψη των Zombie στο χωριό είσαι εσύ που προσπαθείς να αμυνθείς και να επιβιώσεις όσο περισσότερο γίνεται αποτελειώνοντας τα Zombie (το παιχνίδι τελειώνει μέχρι να μην μείνεις ζωντανός). Για να μπορέσεις να αμυνθείς καλύτερα μπορείς (αλλά καλό είναι) να αγοράσεις με πόντους:

- **Προνομιακές Ιδιότητες/Perks** (βρίσκονται σε βαρέλια με κρασί, που το καθένα δίνει διαφορετικές ιδιότητες στον παίκτη, όπου με αυτό μπορεί να προστατευτεί πιο εύκολα από τα Zombie. π.χ υπάρχει ένα Perk που όταν το πει ο παίκτης του προσφέρει γρηγορότερο γέμισμα όπλου)
- **Όπλα** (από το τυχερό κουτί)
- **Κλειδωμένα μέρη του χάρτη** (αγοράζοντάς τα, βοηθάνε τον παίκτη να είναι πιο ελεύθερος γιατί όσο αυξάνονται οι γύροι έρχονται περισσότερα και δυνατότερα Zombie, οπότε θα ήταν καλύτερο, να έχει ξεκλειδωτά διάφορα μέρη για να μπορεί να τρέχει σε μεγάλους χώρους και όχι σε μικρούς διότι θα εγκλωβιστεί)

2. ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Σχεδιάγραμμα της δομής και του gameplay του παιχνιδιού:



2. ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Storyboard (Αρχικό για Trailer)



ΜΕΣΑΙΟ ΠΛΑΝΟ

TRAVELLING CAMERA (Lateral)

Παρουσίαση της ελληνικής ταβέρνας πριν την επίθεση των Zombies δείχνοντας το πόσο χαρούμενοι και το πόσο καλά πέρασαν με τραγούδι, χορό και γέλιο.

(Όσο η κάμερα κάνει fade out ο ήχος χαμηλώνει)



Ακούγονται χτύπηματα παλιάς καμπάνας

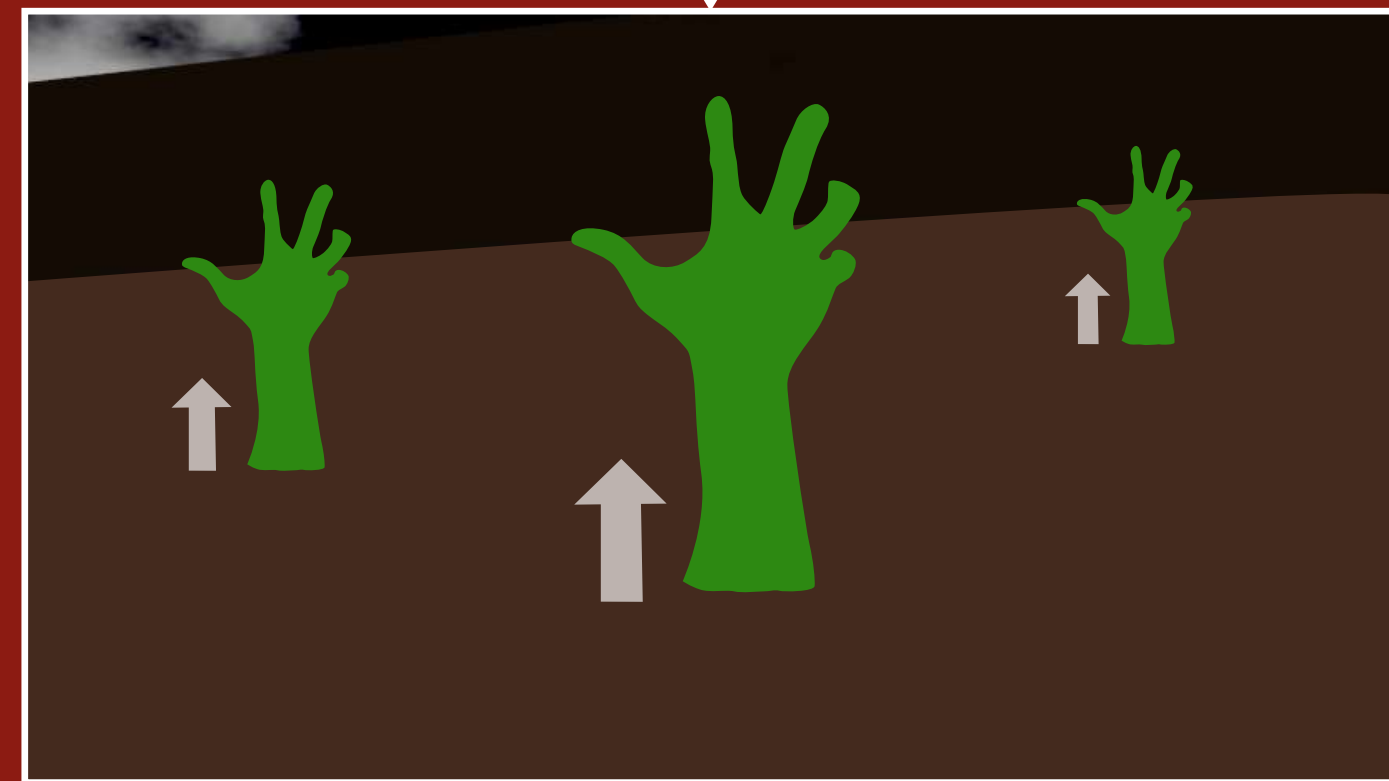
ΛΟΓΙΑ: ΣΥΓΧΩΡΙΑΝΟΙ ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΕΡΧΟΝΤΑΙ!!!...

(Ο Παπα-Γεώργης φωνάζει φοβισμένος καθώς χτυπάνε οι καμπάνες)

CUT

2. ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Storyboard



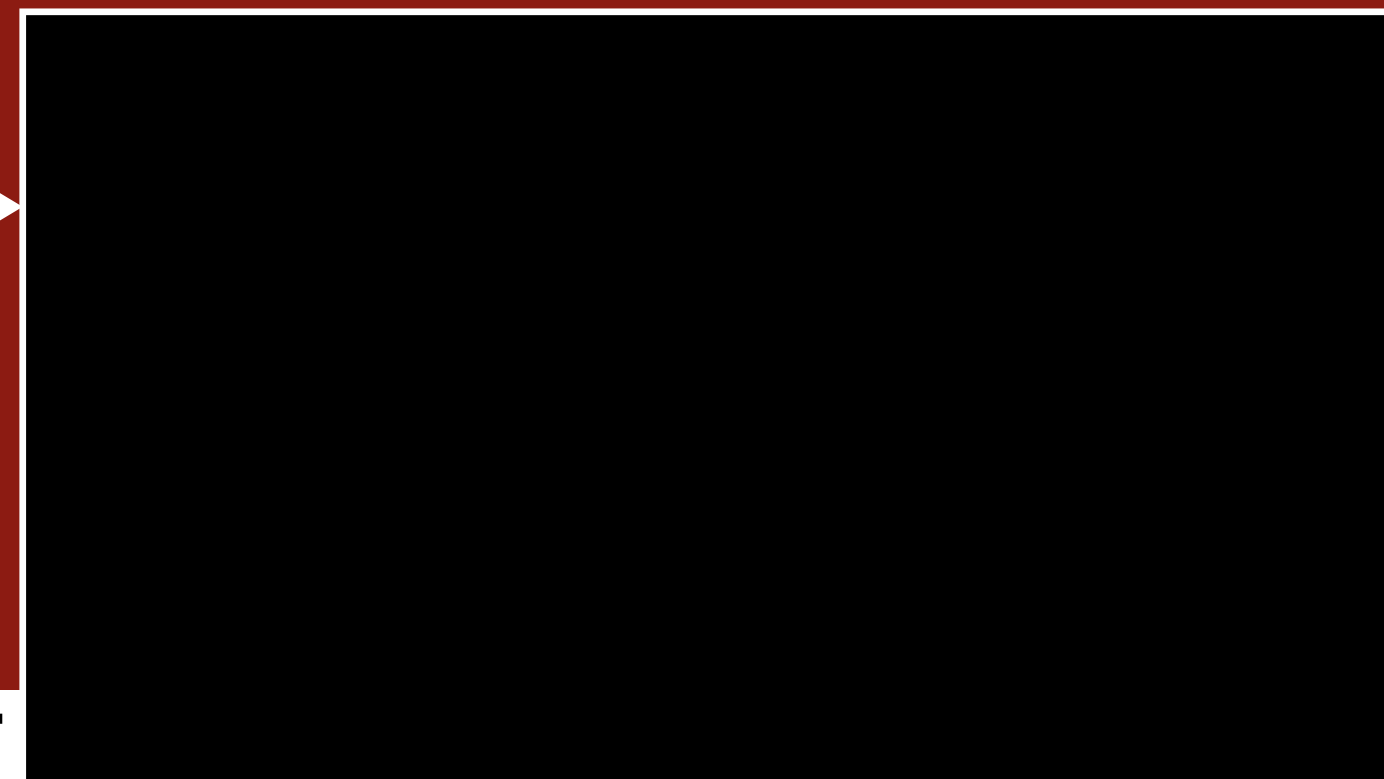
ΚΟΝΤΙΝΟ ΠΛΑΝΟ

! (το πλάνο θα δείχνεται για λίγο) !

Τα χέρια των Zombie βγαίνουν στην επιφάνεια

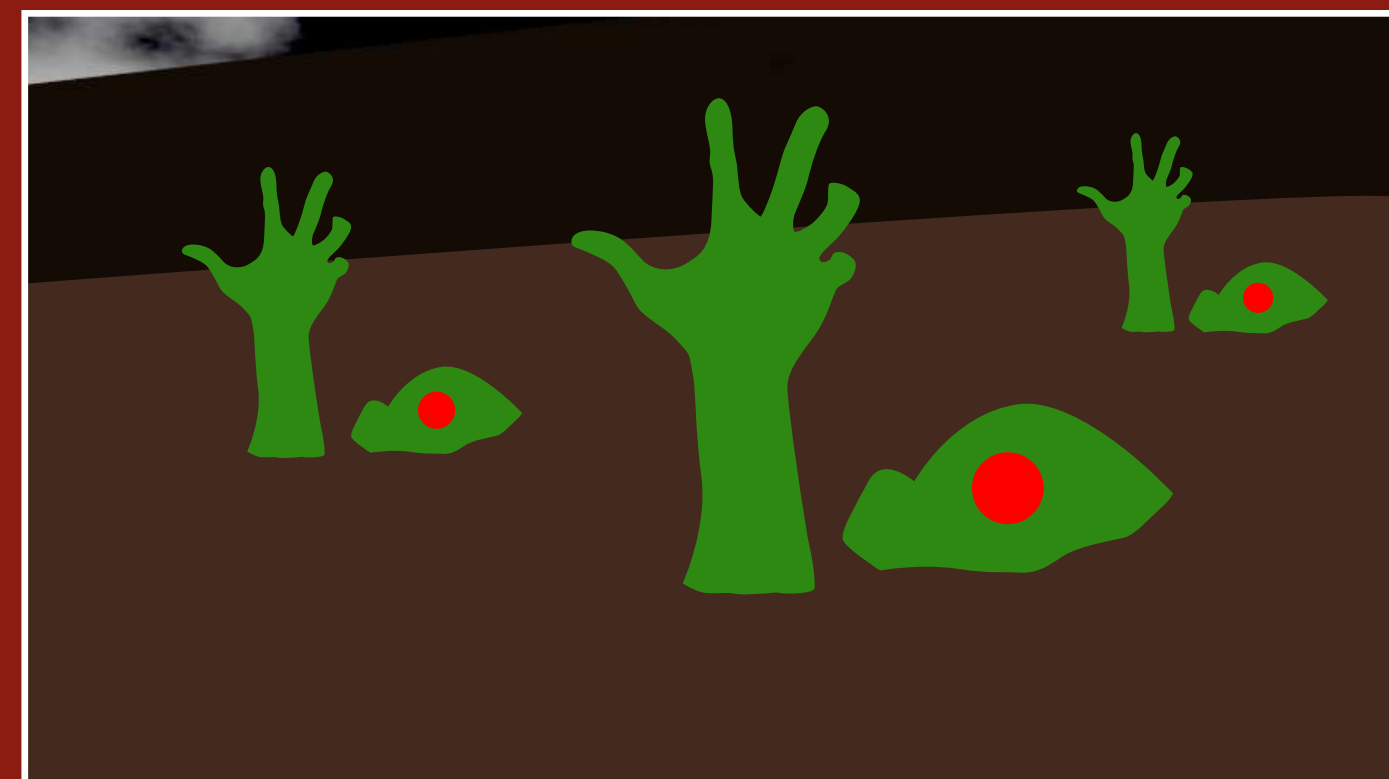
CUT

ΓΡΗΓΟΡΟ



CUT

ΓΡΗΓΟΡΟ



ΚΟΝΤΙΝΟ ΠΛΑΝΟ

Μετά την γρήγορη αλλαγή πλάνου (Cut) στην επιφάνεια βρίσκονται και τα κεφάλια των Zombie όπου θα κοιτάνε την κάμερα έντονα

CUT



2. ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Storyboard



ΜΕΣΑΙΟ ΠΛΑΝΟ

TRAVELLING CAMERA (Lateral)

Παρουσίαση της ελληνικής ταβέρνας και της πλατείας μετά την επίθεση των Zombie δείχνοντας το πόσο κατεστραμμένο και εγκαταλελημένο είναι με τα Zombie να σκοτώνουν όποιον άνθρωπο βρίσκουν.

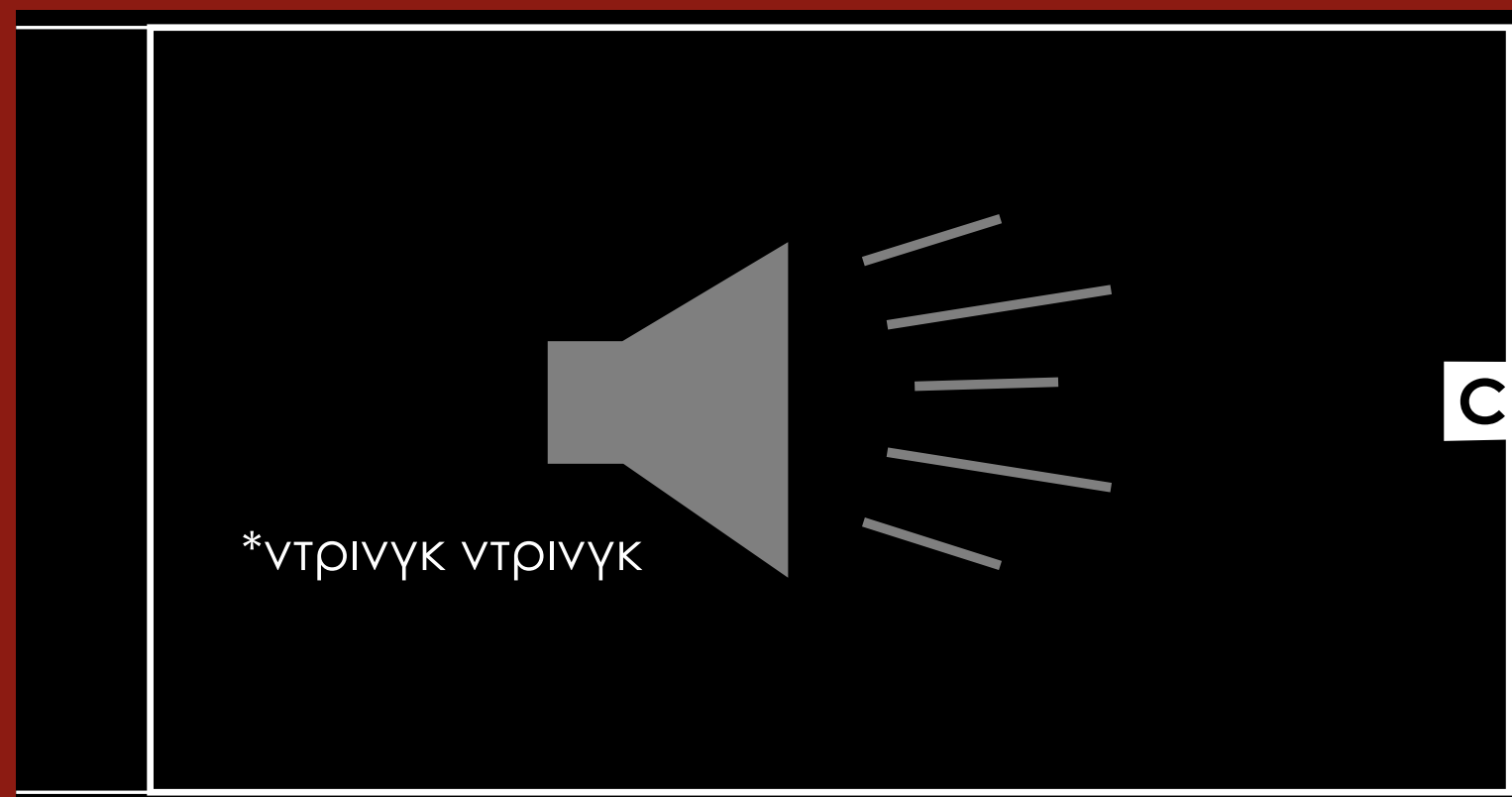
(Όσο η κάμερα κάνει fade in ο ήχος δυναμώνει)



(Όσο η κάμερα κάνει fade out ο ήχος χαμηλώνει)

2. ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Storyboard



CUT

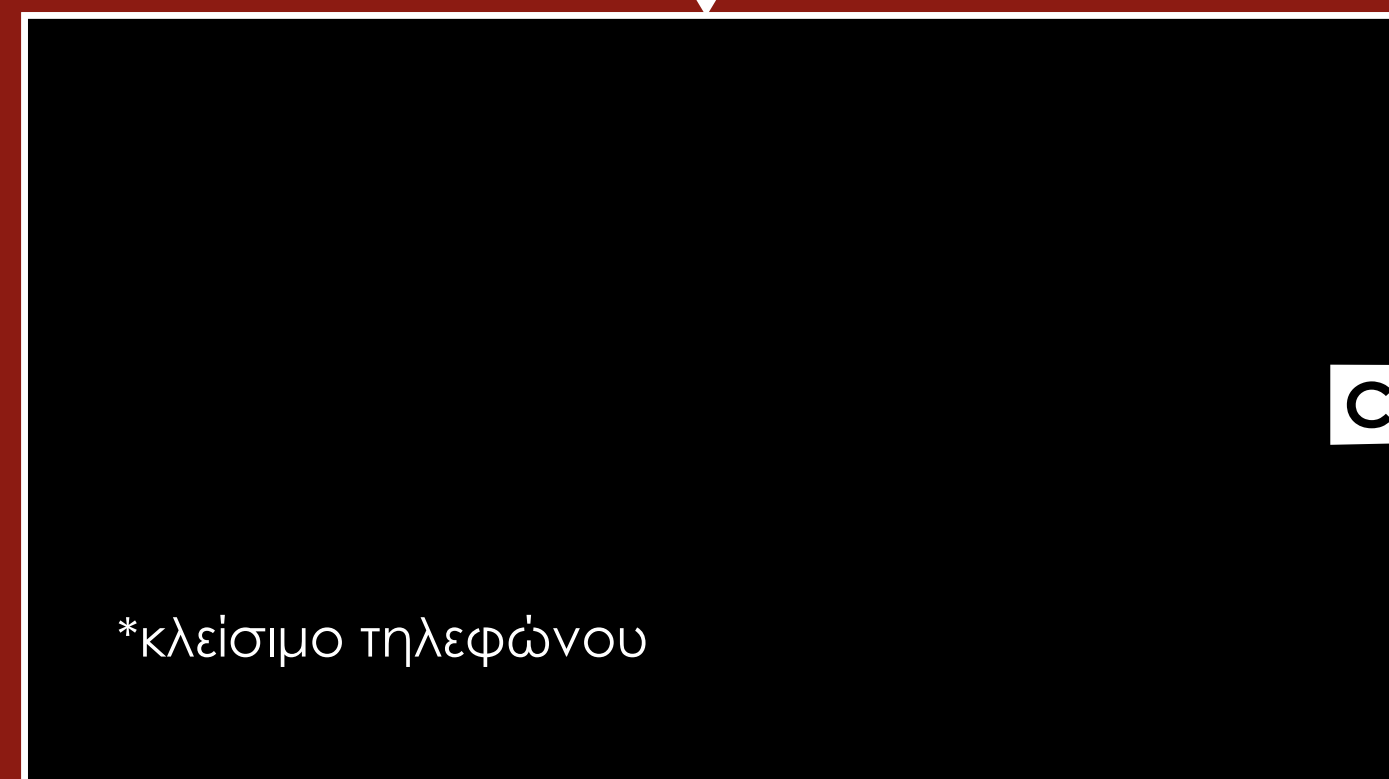


CUT (ΣΤΟΝ ΗΧΟ ΔΑΓΚΩΜΑΤΟΣ)

ΚΟΝΤΙΝΟ ΠΛΑΝΟ

Ο μπαρμπαμήτσος ακούει το τηλέφωνο και το σηκώνει, όμως δεν είναι καλά τα νέα που θα του πει ο Παπαγεώργης

ΛΟΓΙΑ Παπαγεώργη:
Μπαρμπαμήτσο...είσαι μόνος σου....
προστατεύσου...
(Στον ήχο του δαγκώματος αλλάζει η σκηνή)



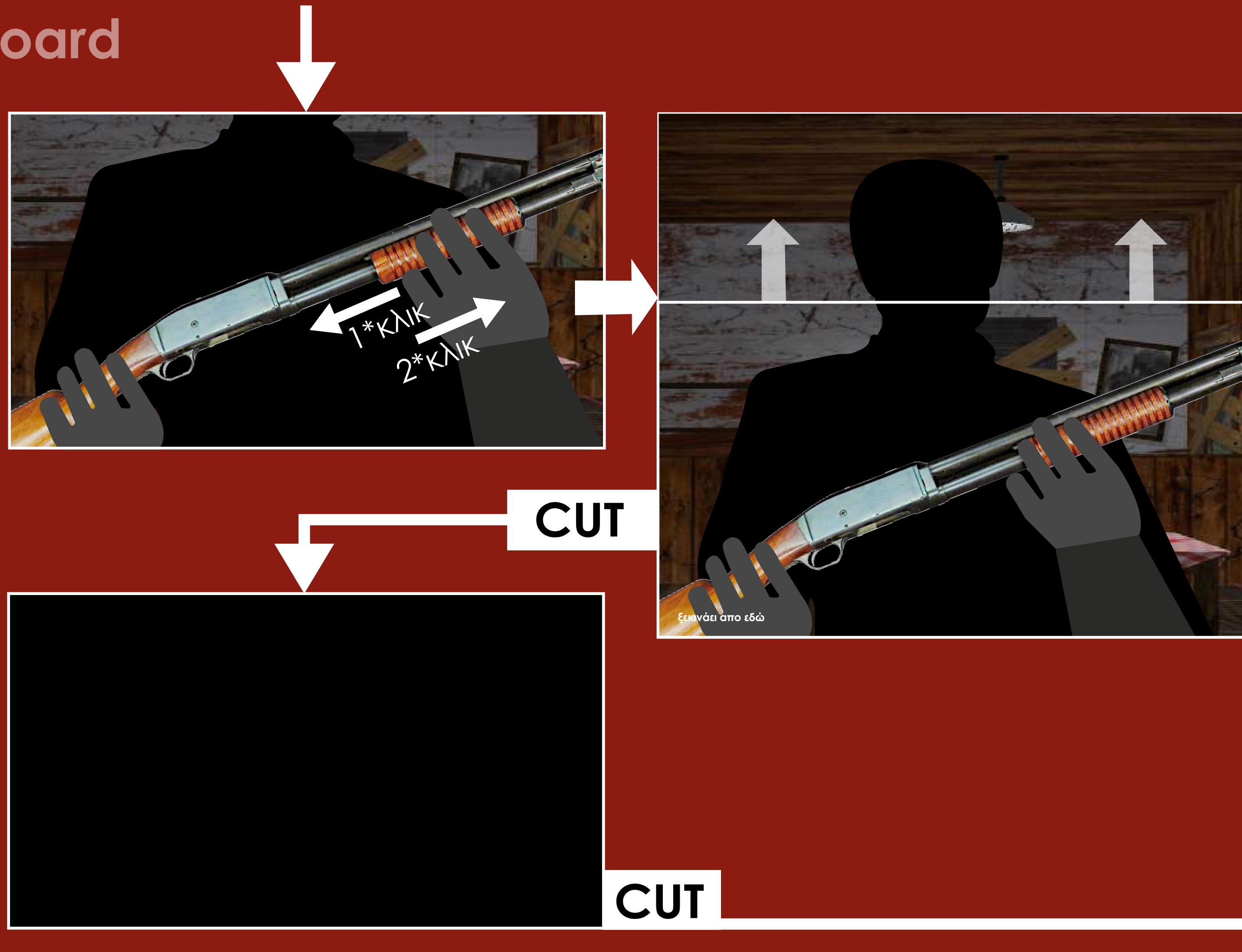
CUT



CUT

2. ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Storyboard



ΚΟΝΤΙΝΟ ΠΛΑΝΟ
TRAVELLING CAMERA

Ο Μπαρμπαμήτσος σπλίζει την
καραμπίνα και η κάμερα ανεβαίνει για
να δούμε το βλέμμα του

2. ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Storyboard



ΓΕΝΙΚΟ ΠΛΑΝΟ

CONTRE PLONGEE (ΚΑΜΕΡΑ ΧΑΜΗΛΑ)
+ TRACKING SHOT

Τα Zombie κατευθύνονται προς την ταβέρνα
όπου μέσα βρίσκεται ο Μπαρμπαμήτσος

CUT



(ΣΤΟΧΕΥΕΙ)



(ΠΥΡΟΒΟΛΕΙ)

ΓΕΝΙΚΟ ΠΛΑΝΟ

POINT OF VIEW (POV)

Ο Μπαρμπαμήτσος πυροβολάει

CUT (ΣΤΟΝ ΗΧΟ ΤΟΥ
ΠΥΡΟΒΟΛΙΣΜΟΥ)

2. ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Storyboard



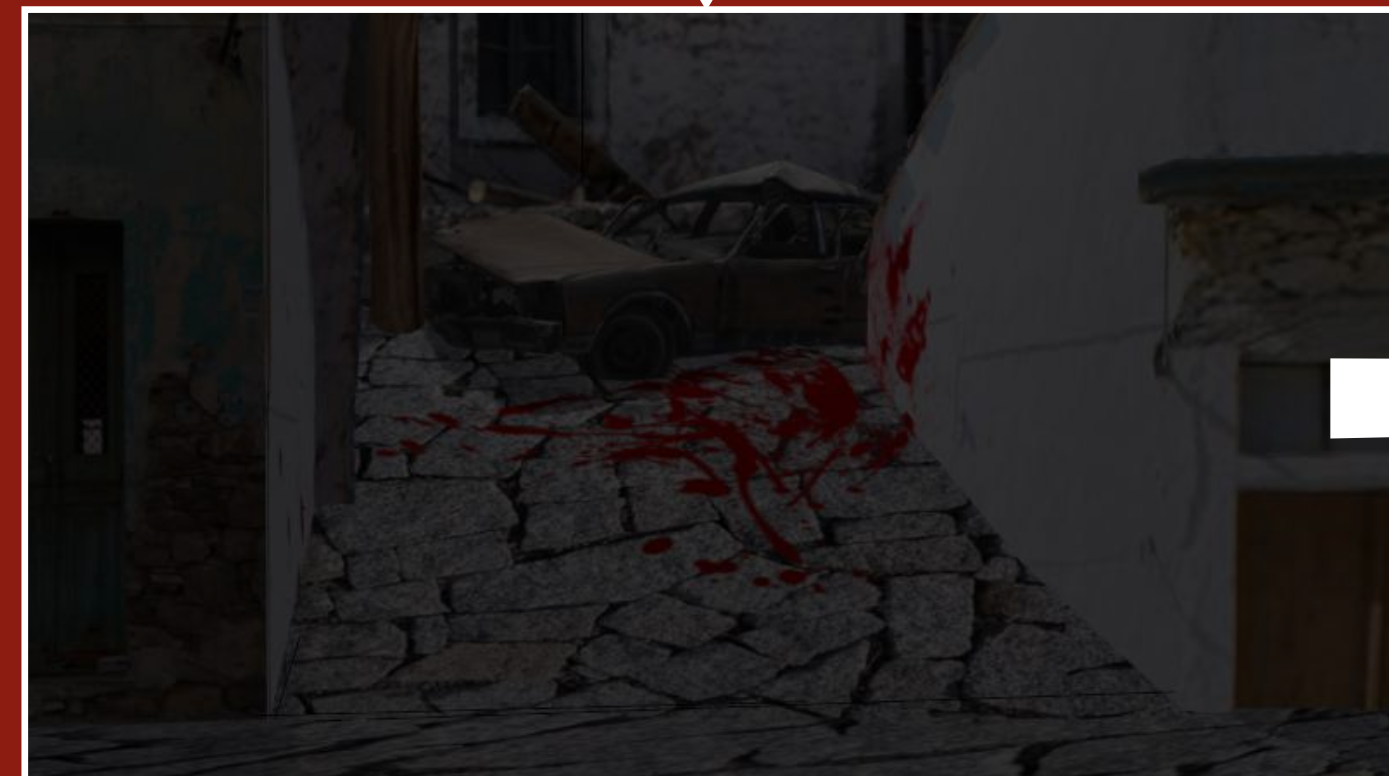
CUT



ΑΝΑΒΟΣΒΗΝΕΙ Η ΛΑΜΠΑ

ΓΕΝΙΚΟ ΠΛΑΝΟ
TRAVELLING CAMERA

Βλέπουμε τον ανατριχιαστικό χώρο που τα φώτα αναβοσβήνουν



CUT



CUT

ΓΕΝΙΚΟ ΠΛΑΝΟ
TRAVELLING CAMERA

Τα zombie βγαίνουν στην επιφάνεια και τρέχουν αλλά είναι πάρα πολλά

2. ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Storyboard



CUT

(οταν θα γίνεται η διαφήμιση του το animation του ήρωα θα είναι σταματημένο)

ΓΕΝΙΚΟ ΠΛΑΝΟ

Ο μπαρμπαμήτσος βρίσκεται στο τυχερό κουτί για να πάρει ένα καλύτερο όπλο.

(Για να καταλάβει αυτός που το βλέπει πόσο σημαντικό είναι, διαφημίζεται)



CUT ΣΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΟΤΑ

ΚΟΝΤΙΝΟ ΠΛΑΝΟ

POINT OF VIEW (ΡΟΝ)

Ο Μπαρμπαμήτσος αγοράζει ένα όπλο από το τυχερό κουτί και αυτό ανοίγει

Ακούγεται ο ήχος του τυχερού κουτιού



2. ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Storyboard



ΛΟΓΙΑ: ΟΟΟΟΟΟΟΟΟΟΟ ΤΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΠΟΥ ΜΙΛΑΜΕ ΣΩΣΤΑ...
(Ο Μπαρμπαμήτσος μιλάει ενθουσιασμένος)

*Ακούγεται μετά από την ομιλία του το γέμισμα του όπλου (αυτόματο όπλο)

CUT



ΚΟΝΤΙΝΟ ΠΛΑΝΟ

Ο Μπαρμπαμήτσος πυροβολάει τα Zombie με το καινούργιο όπλο

CUT



2. ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Storyboard



(Η ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΠΟΥ ΚΑΝΕΙ)



ΓΕΝΙΚΟ ΠΡΟΣ ΚΟΝΤΙΝΟ ΠΛΑΝΟ

POINT OF VIEW (POV)

Ο μπαρμπαμήτσος κατευθύνεται προς το Perk για να το πει



ΜΕΣΑΙΟ ΠΛΑΝΟ

POINT OF VIEW (POV)

Ο Μπαρμπαμήτσος κατεβάζει το όπλο κάτω και σηκώνει το ποτήρι για να πει

2. ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Storyboard



ΚΟΝΤΙΝΟ ΠΛΑΝΟ

POINT OF VIEW (POV)

Σηκώνει το ποτήρι ψηλά σαν σωστός Έλληνας και λέει την χαρακτηριστική φράση ΣΤΗΝ ΥΓΕΙΑ ΜΑΣ και το πίνει

CUT



ΓΕΝΙΚΟ ΠΛΑΝΟ

Καθώς το πίνει αλλάζει το πλάνο και διαφημίζεται

ΛΟΓΙΑ: ΓΙΑ ΕΛΑΤΕ ΣΤΟΝ ΘΕΙΟ ΜΗΤΣΟ ΤΩΡΑΑΑ ΔΙΑΒΟΛΙΑ
(καθώς διαφημίζεται)

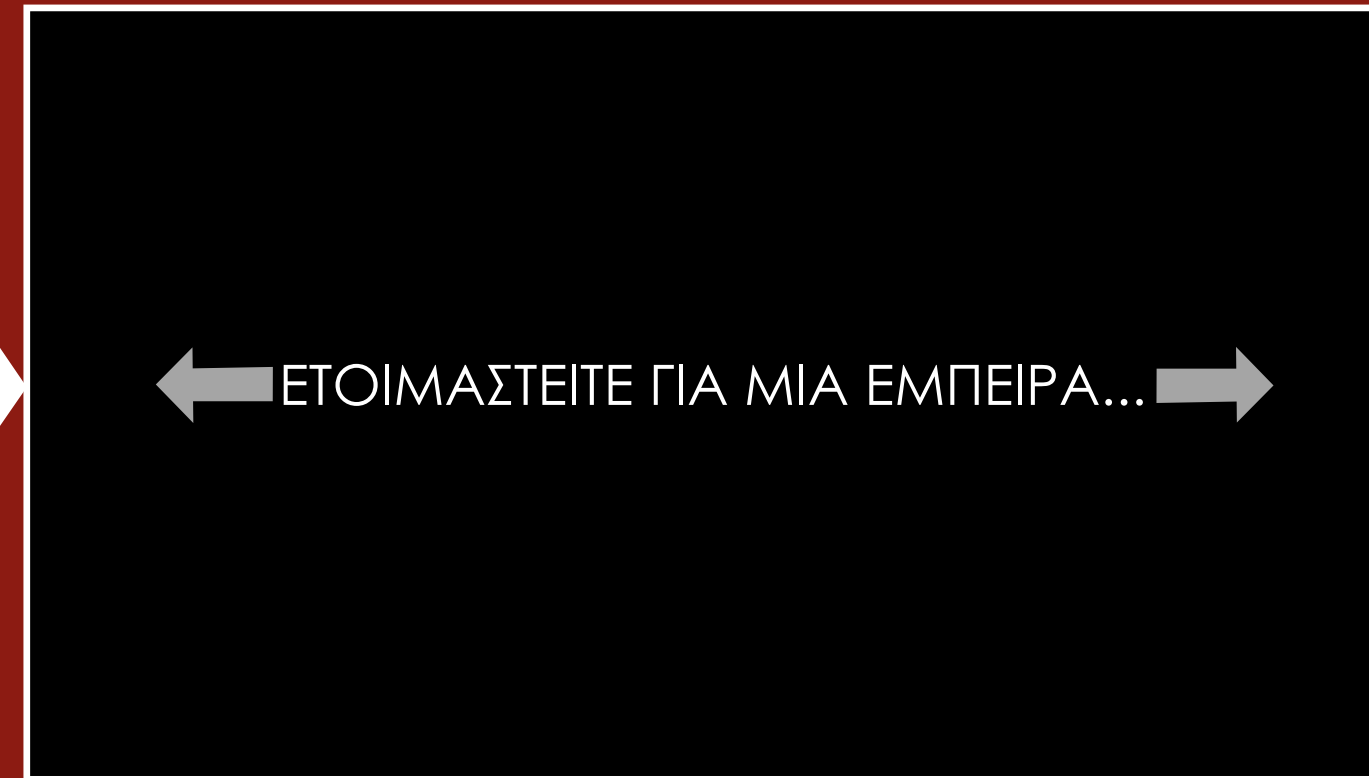
CUT

2. ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Storyboard



CUT



CUT



CUT



ΓΕΝΙΚΟ ΠΛΑΝΟ
POINT OF VIEW (POV)

Ο Μπαρμπαμήτσος πυροβολάει τα
Zombie

(Τα γράμματα μεγαλώνουν)

ΓΕΝΙΚΟ ΠΛΑΝΟ

Πίνει το κρασί και διαφημίζεται και αυτό

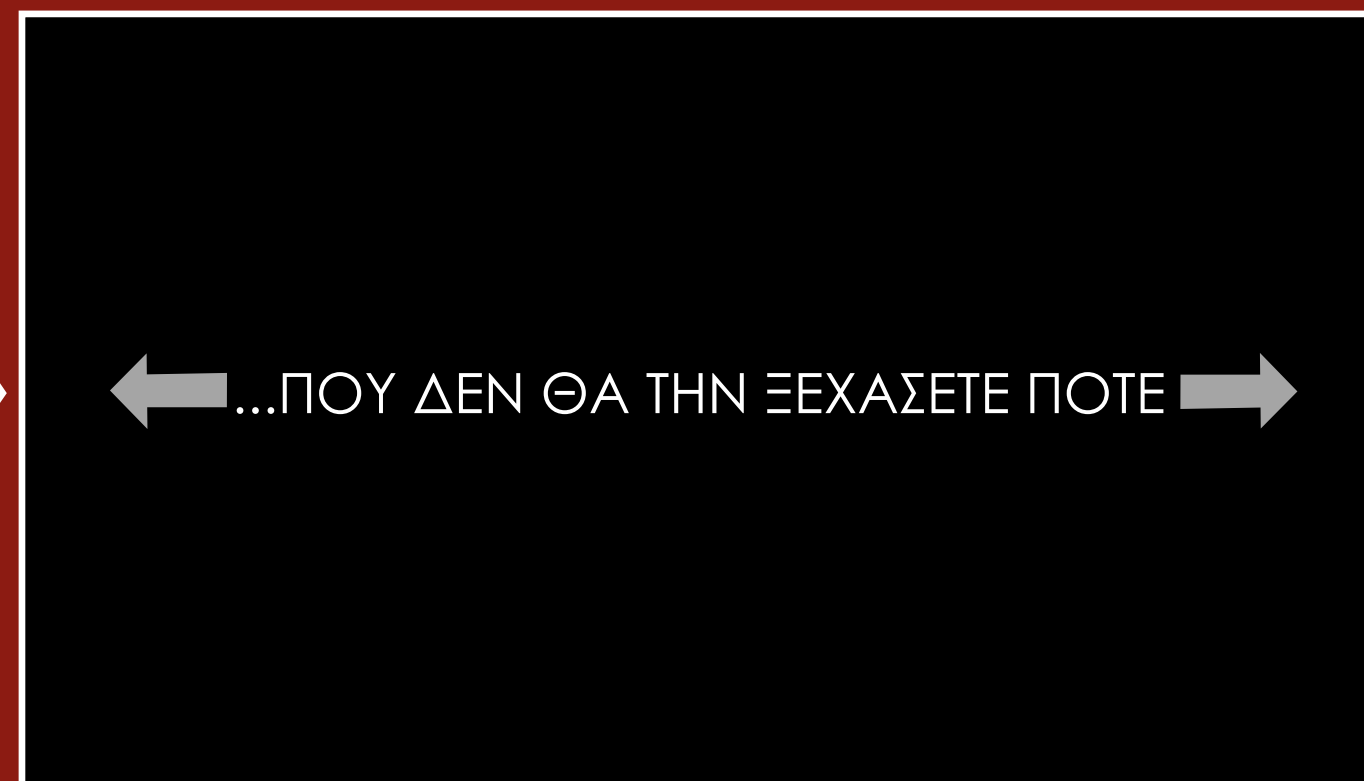
ΛΟΓΙΑ: ΑΛΛΟ ΕΝΑ ΘΑ ΤΟ ΕΠΙΝΑ
(καθώς διαφημίζεται)

2. ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Storyboard



CUT



CUT

ΓΕΝΙΚΟ ΠΛΑΝΟ
POINT OF VIEW (POV)

Βλέπουμε το γρήγορο γέμισμα που κάνει χάρης το perk που ήπια



CUT



ΓΕΝΙΚΟ ΠΛΑΝΟ

Πίνει το κρασί και διαφημίζεται και αυτό

ΛΟΓΙΑ: ΒΑΡΕΣΤΕ ΜΕ ΟΣΟ ΘΕΛΕΤΕ
(καθώς διαφημίζεται)

2. ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Storyboard

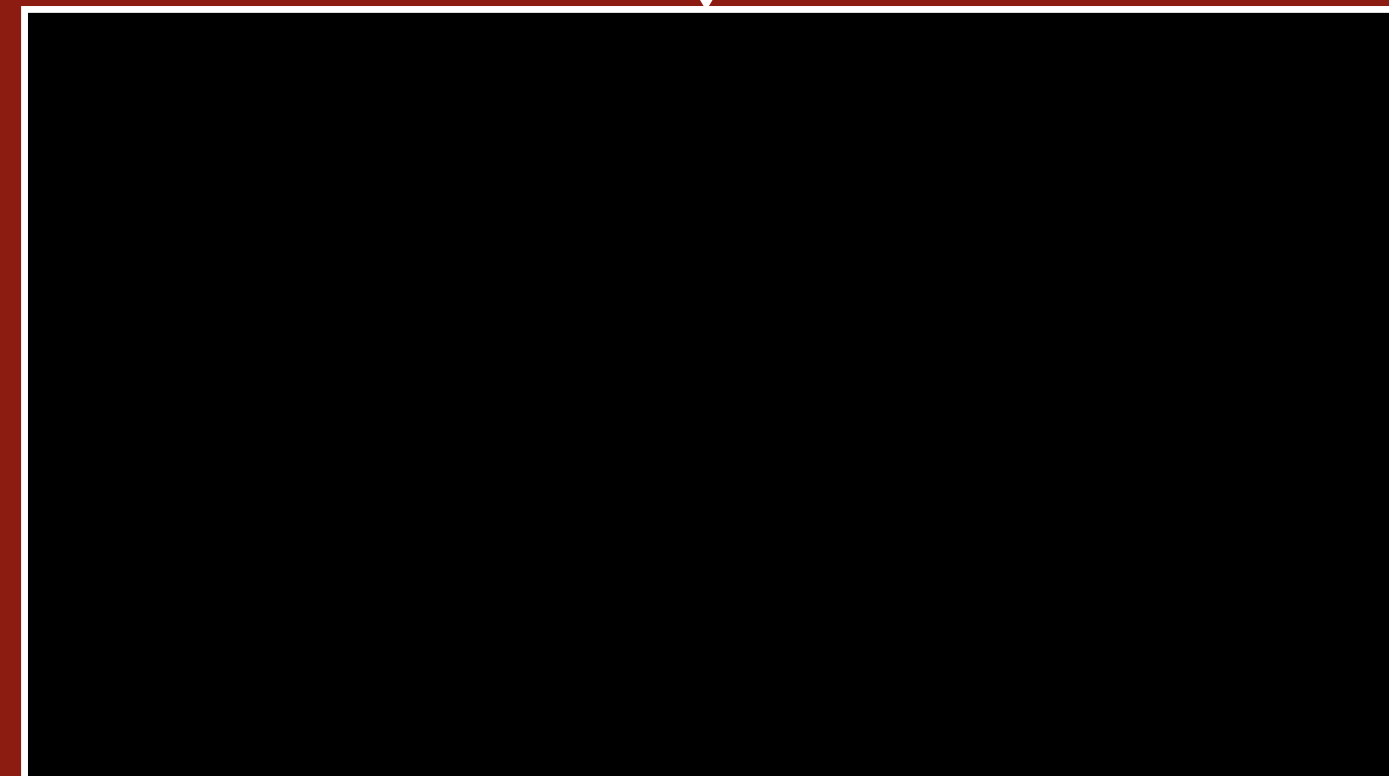


ΜΕΣΑΙΟ ΠΛΑΝΟ
POINT OF VIEW (POV)

Το Zombie χτυπάει τον Μπαρμπαμήτσο και η οθόνη κοκκινίζει

(στον πυροβολισμό αλλάζει το πλάνο)

CUT



ΛΟΓΙΑ: ΦΥΓΕΤΕ ΠΑΝΑΘΕΜΑ ΣΑΣ ΘΕΛΩ ΝΑ ΠΑΩ ΣΤΟ ΧΩΡΑΦΙ ΜΟΥ
(Ο Μπαρμπαμητσος φωναζει νευριασμενος)

CUT

2. ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Storyboard

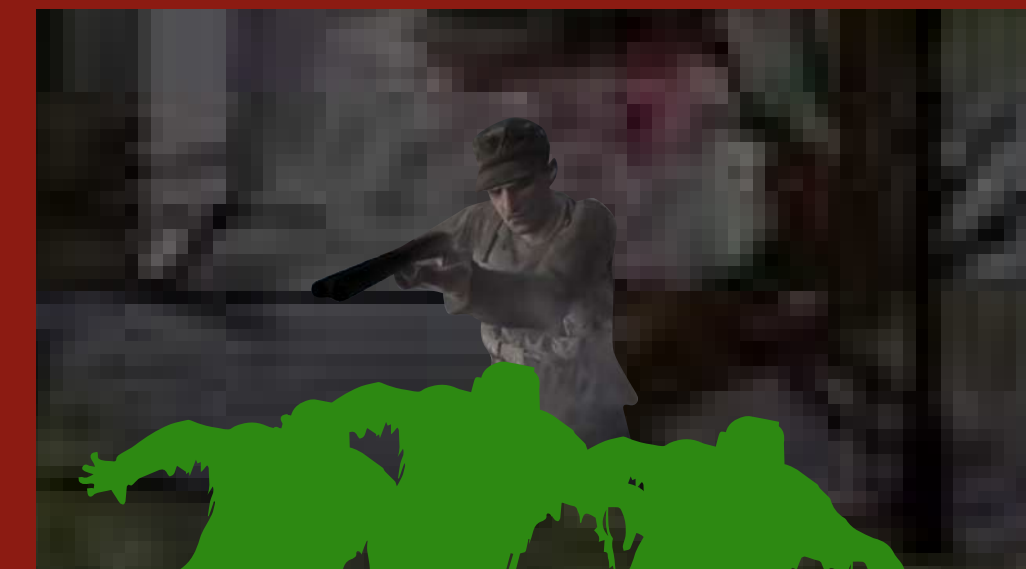


ΜΕΣΑΙΟ ΠΡΟΣ ΓΕΝΙΚΟ ΠΛΑΝΟ
ZOOM OUT

Ο μπαρμπαμήτσος προσπαθεί να προστατευτεί αλλά από το zoom out βλέπουμε ότι έρχονται όλο και περισσότερα

ΛΟΓΙΑ: ΑΥΤΗ ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΟ Η ΑΡΧΗΗΗΗ ΔΕΝ ΘΑ ΜΕ ΒΑΛΕΤΕ ΕΥΚΟΛΑ ΚΑΤΩ
(Μπαρμπαμήτσος φωνάζει από μακριά)

(ΤΟ ΠΛΑΝΟ ΠΡΙΝ ΚΑΝΕΙ ZOOM IN)



2. ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Storyboard



Χαμηλώνει το opacity και μπαίνει το λογότυπο του παιχνιδιού στην θέση του δυναμώνοντας το opacity του



Πέφτει το αίμα πίσω από τον τίτλο-λογότυπο για να προκαλέσει περισσότερο φόβο-τρόμο

ΗΧΟΙ: πιτσιλιές από αίματα - δαγκωματιές

3. ΕΡΕΥΝΑ

Αναφορές από παιχνίδια:



CALL OF DUTY
WORLD AT WAR
ZOMBIES



CALL OF DUTY
BLACK OPS II
ZOMBIES

WORLD PREMIERE 26.09.12



CALL OF DUTY
BLACK OPS
RESURRECTION



CALL OF DUTY
BLACK OPS III
ZOMBIES

ACTIVISION

Game features and performance may vary by platform. Visit callofduty.com/blackops3/features for more information.
© 2015 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS, and stylized roman numeral III are trademarks of Activision Publishing, Inc.

trejarch



CALL OF DUTY
BLACK OPS
ZOMBIES

OCTOBER 12
ON DISC AND DIGITAL DOWNLOAD

ACTIVISION

CALLOFDUTY.COM

TREYARCH

© 2015 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS, and the shield logo are trademarks of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.



(ΑΠΟ ΤΗΝ ΣΕΙΡΑ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΤΟΥ CALL OF DUTY)

Gameplay

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να επιβιώσετε σε κάθε γύρο εισβολής ζόμπι μετά τον οποίο ξεκινά ένας πιο δύσκολος γύρος. Οι παίκτες ξεκινάνε το παιχνίδι με ένα Colt 1911 και έχουν πρόσβαση σε μια επίθεση σώμα με σώμα μέσω ενός μαχαιριού μάχης, καθώς και το πολύ 4 χειροβομβίδες. Κατά τη διάρκεια οι παίκτες πολεμούν τα ζόμπι, λαμβάνουν πόντους. Αυτά τα σημεία χρησιμοποιούνται για την αγορά όπλων, προνόμια και πρόσβαση σε διάφορα μέρη του χάρτη. Μερικοί χάρτες έχουν διαφορετικές παραλλαγές ζόμπι που γεννιούνται σε συγκεκριμένα κύματα, όπως τα κυνηγόσκυλα ζόμπι. Το παιχνίδι διαθέτει μια ποικιλία από προνόμια που μπορούν να αγοραστούν με πόντους και τα οποία προσδίδουν στους παίκτες βελτιωμένες ικανότητες.

Στοιχεία Ενδιαφέροντος

- Gameplay
- Ρεαλιστικά τρισδιάστατα αντικείμενα/πίστες
- Ρεαλιστικές Zombie + κινήσεις
- Καταστροφικό περιβάλλον
- Σκοτεινή χρωματική παλέτα (Zombie/Αντικείμενα/Ουρανός)
- Σήμανση χρωματική/σχεδιαστική των Perks
- Ηχητικά εφέ

3. ΕΡΕΥΝΑ

Κολάζ από εικόνες αναφοράς (Zombie):



3. ΕΡΕΥΝΑ

Κολάζ από εικόνες αναφοράς (Πίστα):



3. ΕΡΕΥΝΑ

Κολάζ από εικόνες αναφοράς (Mystery Box):



3. ΕΡΕΥΝΑ

Κολάζ από εικόνες αναφοράς (Perks):



3. ΕΡΕΥΝΑ

Αναφορές από την πραγματικότητα:



(ΚΑΜΙΝΙΑ ΛΗΜΝΟΥ, ΕΛΛΑΔΑ)

Πληροφορίες

Τα Καμίνια βρίσκονται στη νοτιοανατολική χερσόνησο της Λήμνου σε απόσταση περίπου μισής ώρας από την ακτή. Διοικητικά ανήκουν στον Δήμο Λήμνου της Περιφέρειας Βορείου Αιγαίου (πρόγραμμα Καλλικράτης). Οι κάτοικοι είναι κυρίως αγρότες και κτηνοτρόφοι. Σήμερα καλλιεργούνται σιτηρά και αμπέλια, ενώ ως το 1970 περίπου καλλιεργούσαν και το βαμβάκι. Από το 1937 λειτουργεί Γεωργικός Συνεταιρισμός. Στο κέντρο των Καμινίων υπάρχει η Ταβέρνα Ανδρέας όπου είναι παραδοσιακό στα χωριά από παλιά να βρίσκονται στο κέντρο του χωριού με το φημισμένο κυκλικό δέντρο στο κέντρο της πλατείας.

Στοιχεία Ενδιαφέροντος

- Παλιά σπίτια (+εκκλησία)
- Παραδοσιακή (παλιά) ταβέρνα
- Πλατεία χωριού με το κυκλικό δέντρο
- Κάτοικοι χωριού (χαρακτήρες+φορεσιές τους)

3. ΕΡΕΥΝΑ

Κολάζ από εικόνες αναφοράς (Πλατεία):



3. ΕΡΕΥΝΑ

Κολάζ από εικόνες αναφοράς (Ταβέρνα):



3. ΕΡΕΥΝΑ

Κολάζ από εικόνες αναφοράς (Μπαρμπάδες):



4. ΠΡΟΣΧΕΔΙΑ

Πλατεία

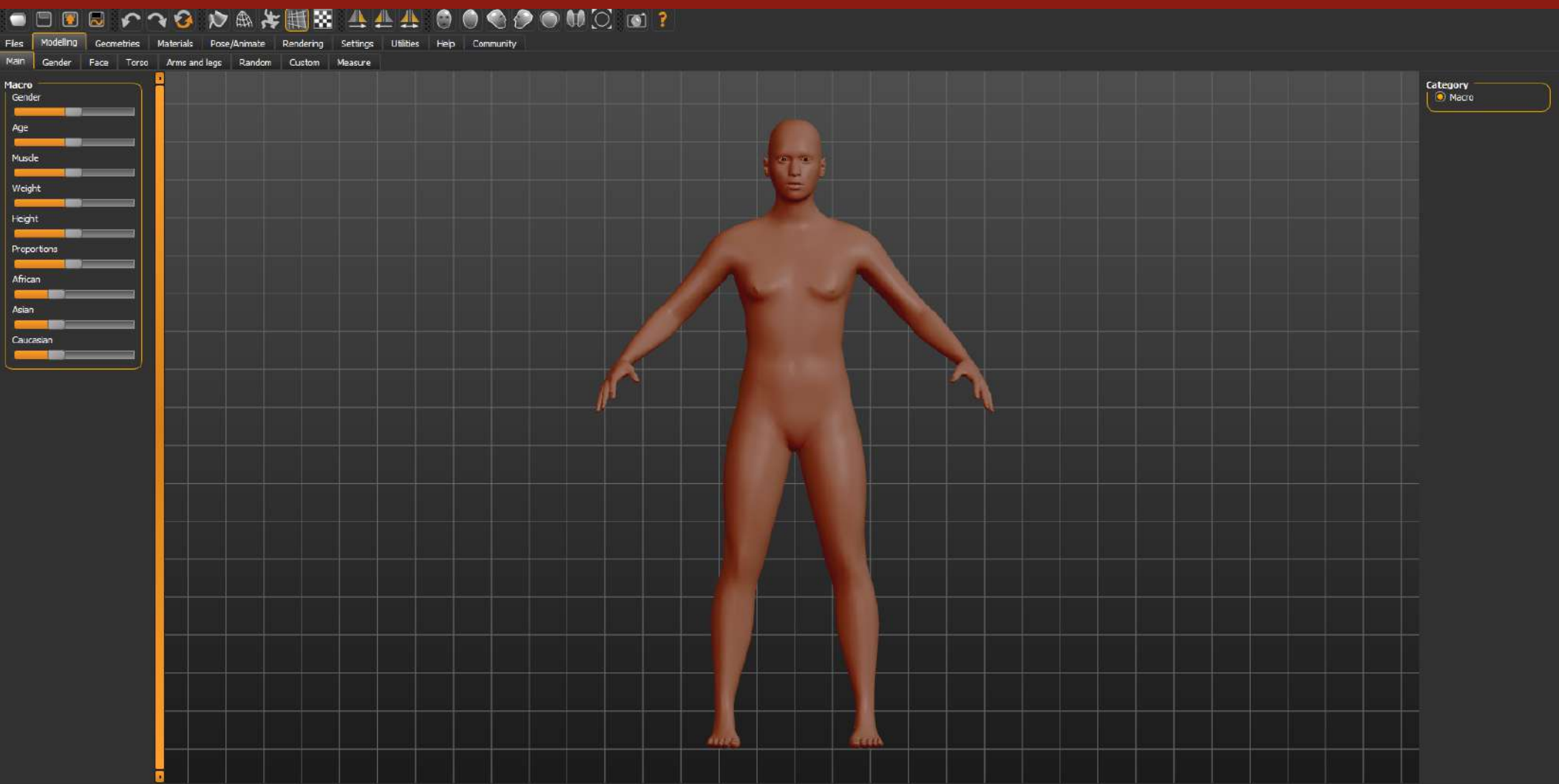


4. ΠΡΟΣΧΕΔΙΑ

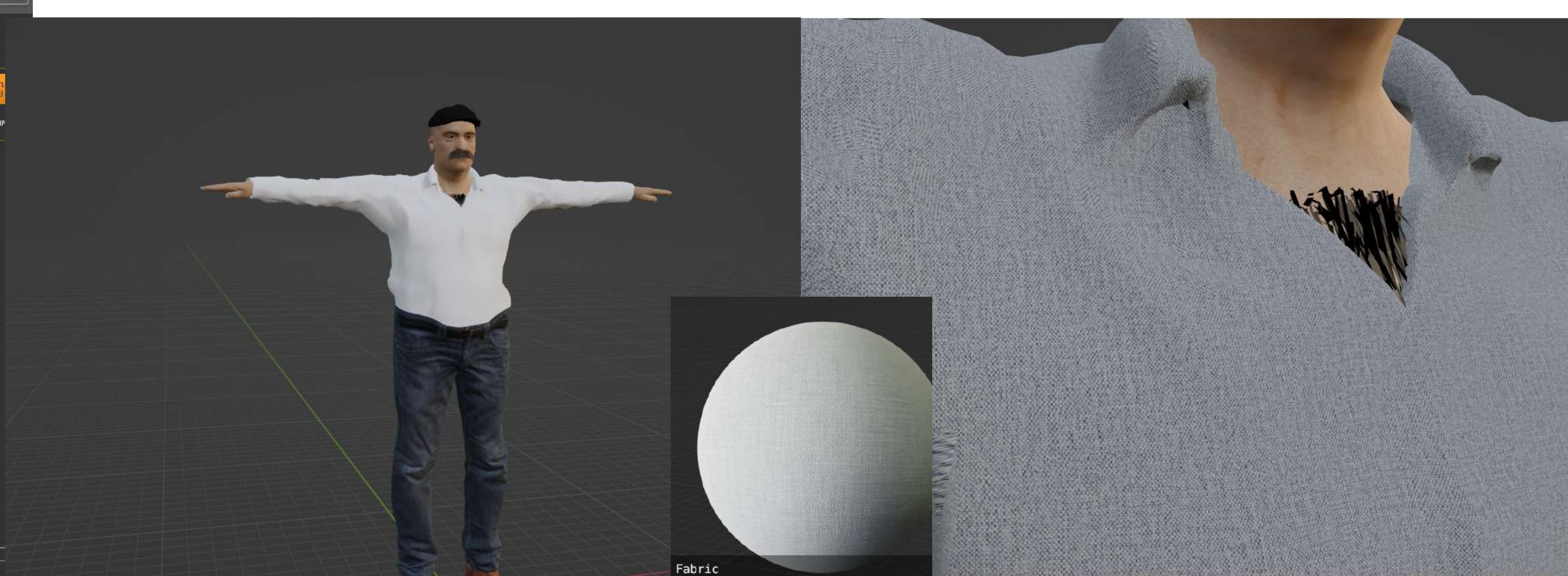


5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Χαρακτήρας (Μπαρμπαμήτσος):

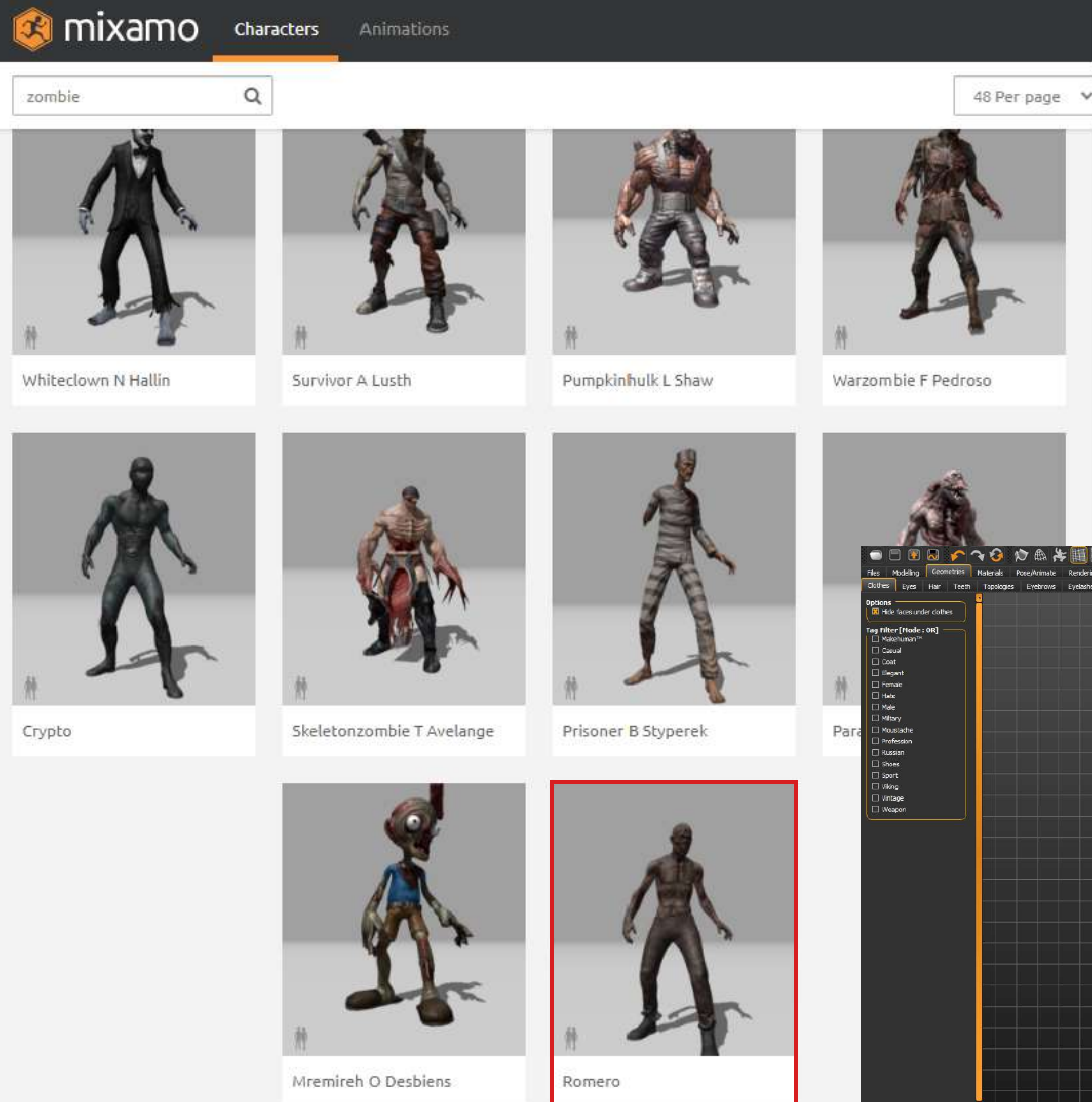


Για την διαμόρφωση του χαρακτήρα στο παιχνίδι μου, επέλεξα ως βάση να δημιουργήσω ένα μοντέλο από την αρχή για να μπορέσω να το διαμορφώσω σαν έναν ηλικιωμένο άνθρωπο. Το συγκεκριμένο μοντέλο το έφτιαξα με την βοήθεια του προγράμματος make human και στη συνέχεια το έβαλα στο blender για το αλλάξω χρώμα στα ρούχα του αλλά και για να δημιουργήσω την υφή του πλεκτού ρούχου. Έπρεπε να επιλέξω την μπλούζα και να δημιουργήσω για αυτήν ένα καινούργιο material και μετά με την βοήθεια της εφαρμογής BlenderKit (εφαρμογή στο Blender που έχει εύκολη τοποθέτηση αντικειμένων, υφών κλπ) έψαξα και τοποθέτησα την υφή που ήθελα.

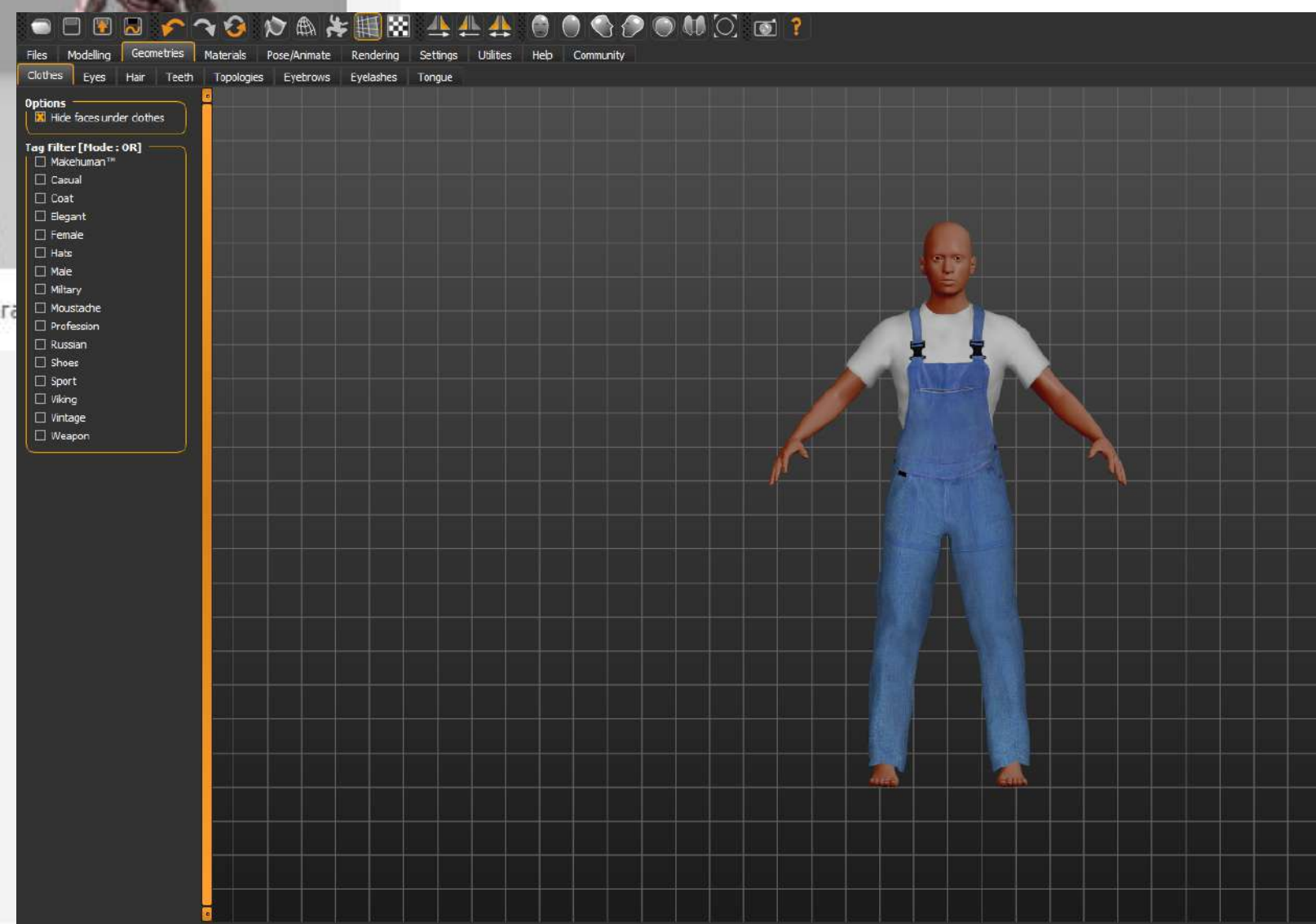


5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Χαρακτήρας (Zombie):

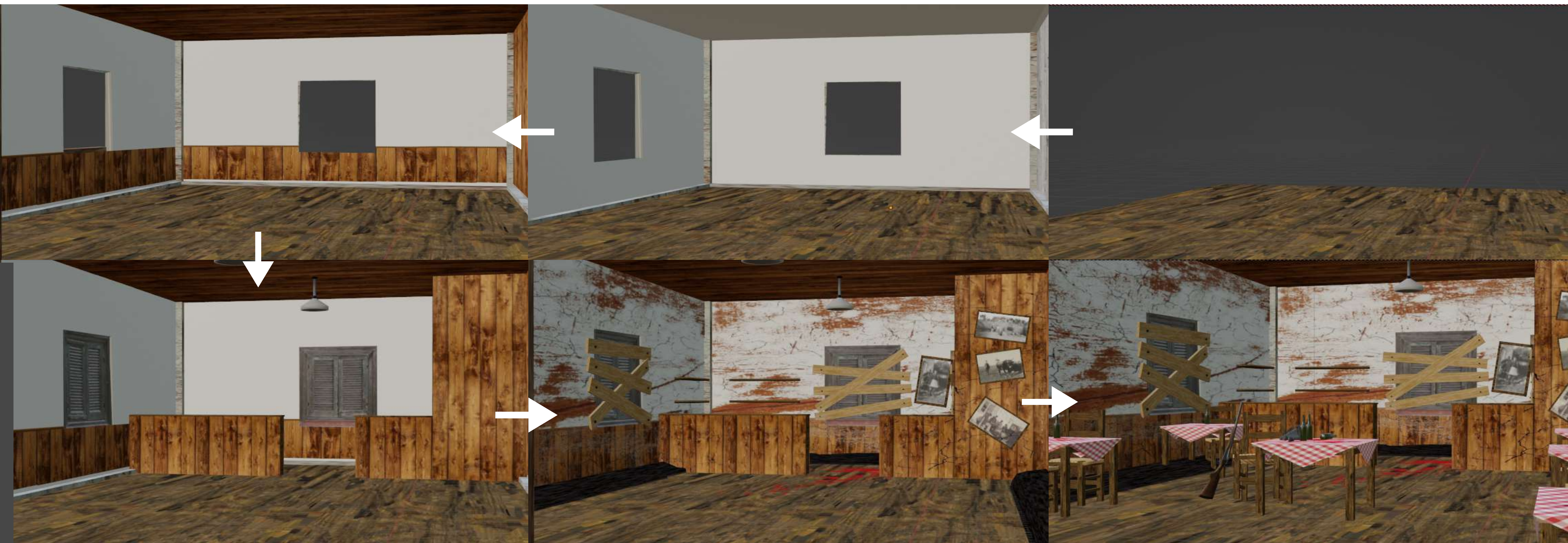


ο χαρακτήρας είναι έτοιμος από το mixamo, όμως για να του τοποθετήσω το αγροτικό ρούχο, έπρεπε να κατεβάσω μια φιγούρα με το ρούχο από το makehuman. Αφού την τοποθετήσω θα διαγράψω την φιγούρα και την μπλουζα ώστε να αφήσω μόνο αυτό που θέλω. Αφήνοντας μόνο αυτό θα κουνήσω τον χαρακτήρα μέσα στο ρούχο και με το ctrl + j θα το κάνω ένα.



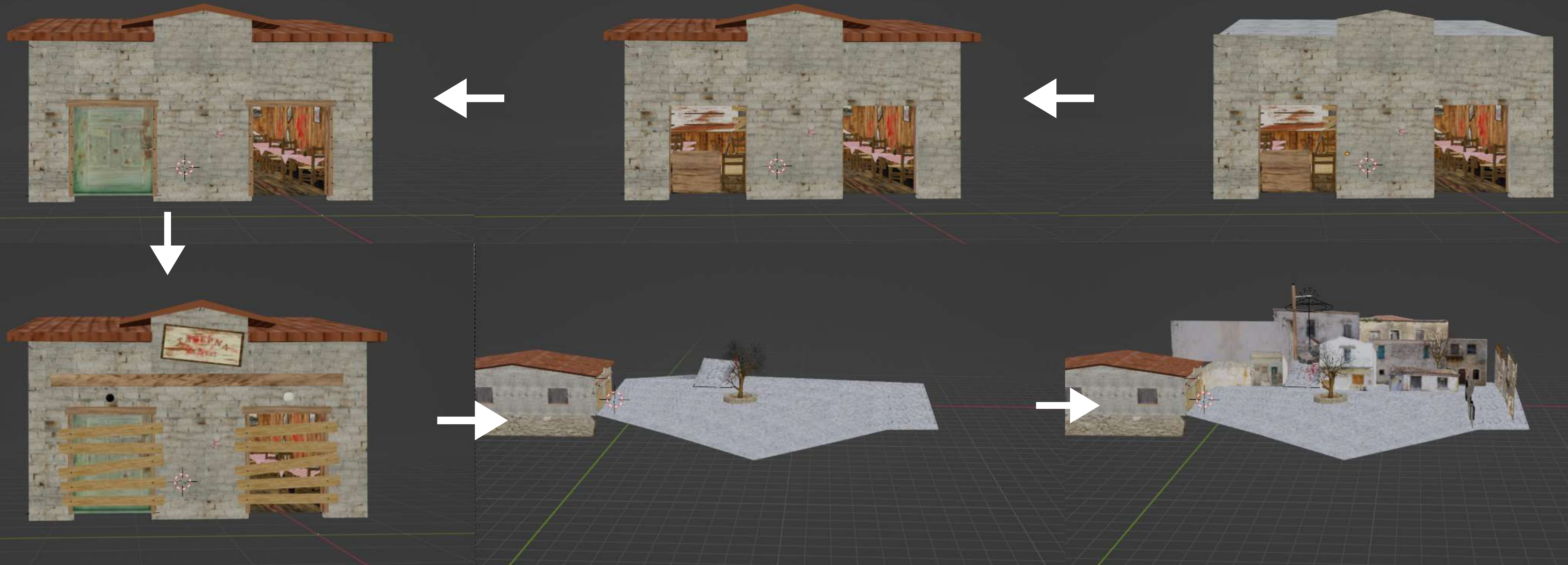
5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Πίστα:



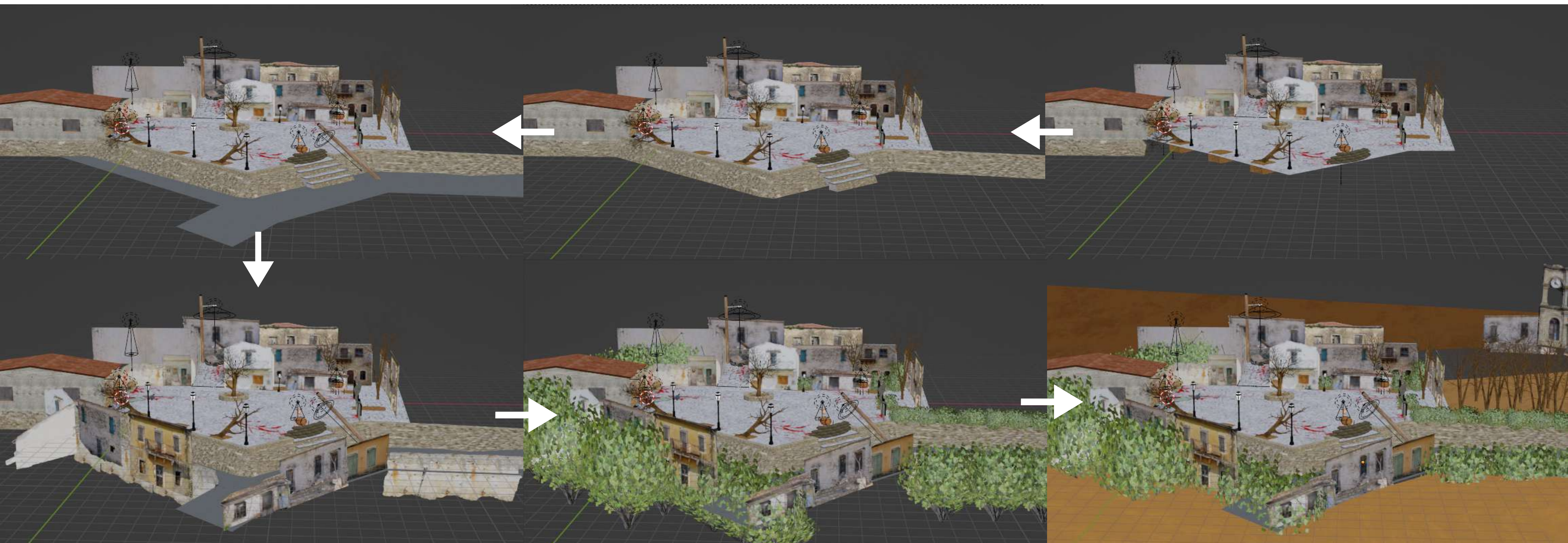
5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Πίστα:



5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

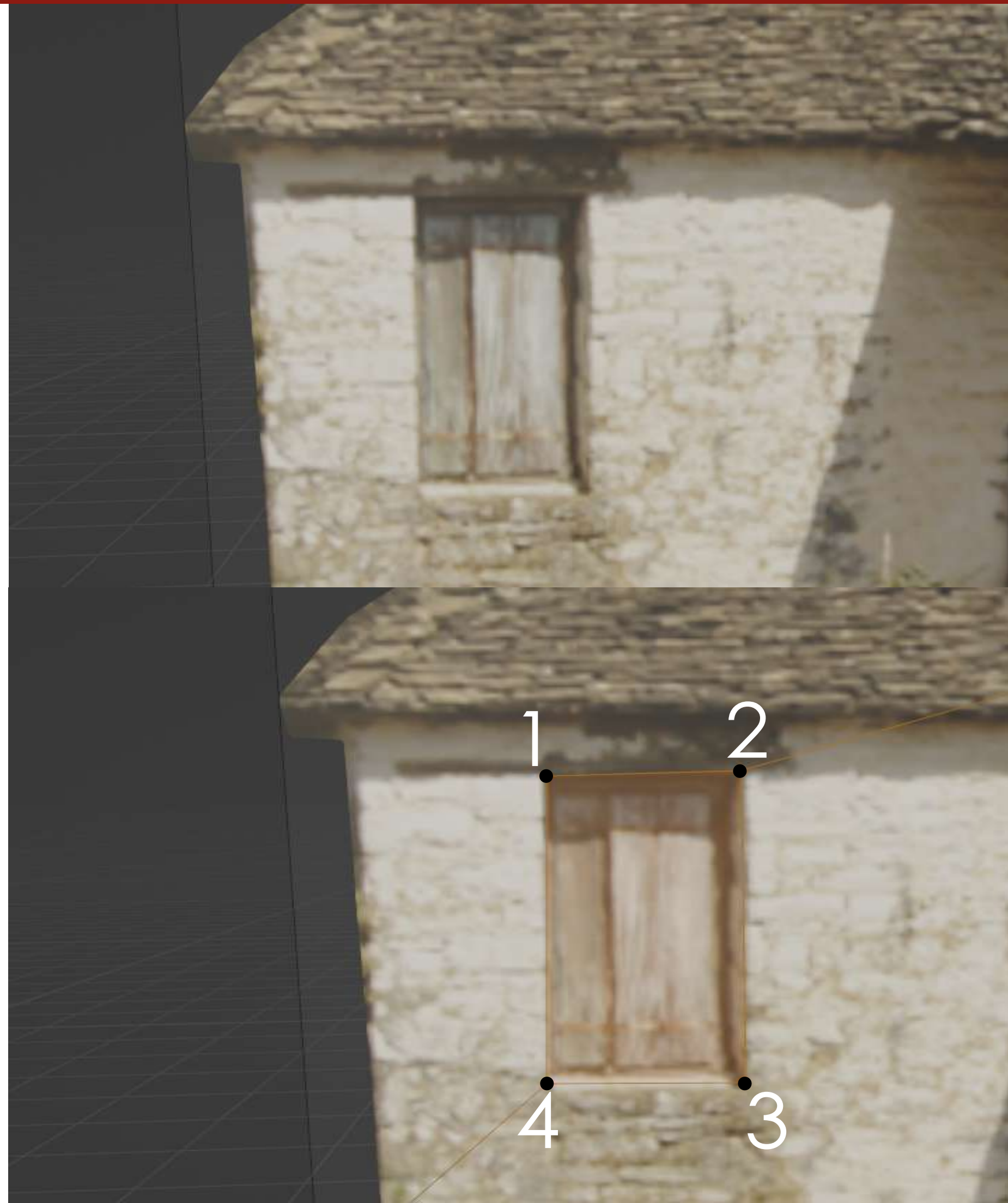
Πίστα:



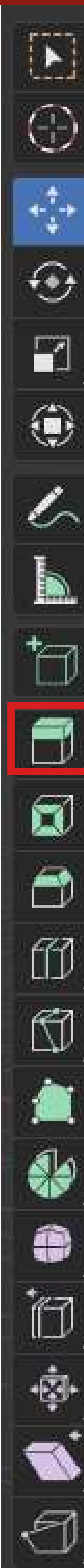
5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Image as plane (Σπίτια)

ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΣΤΟ EDIT MODE



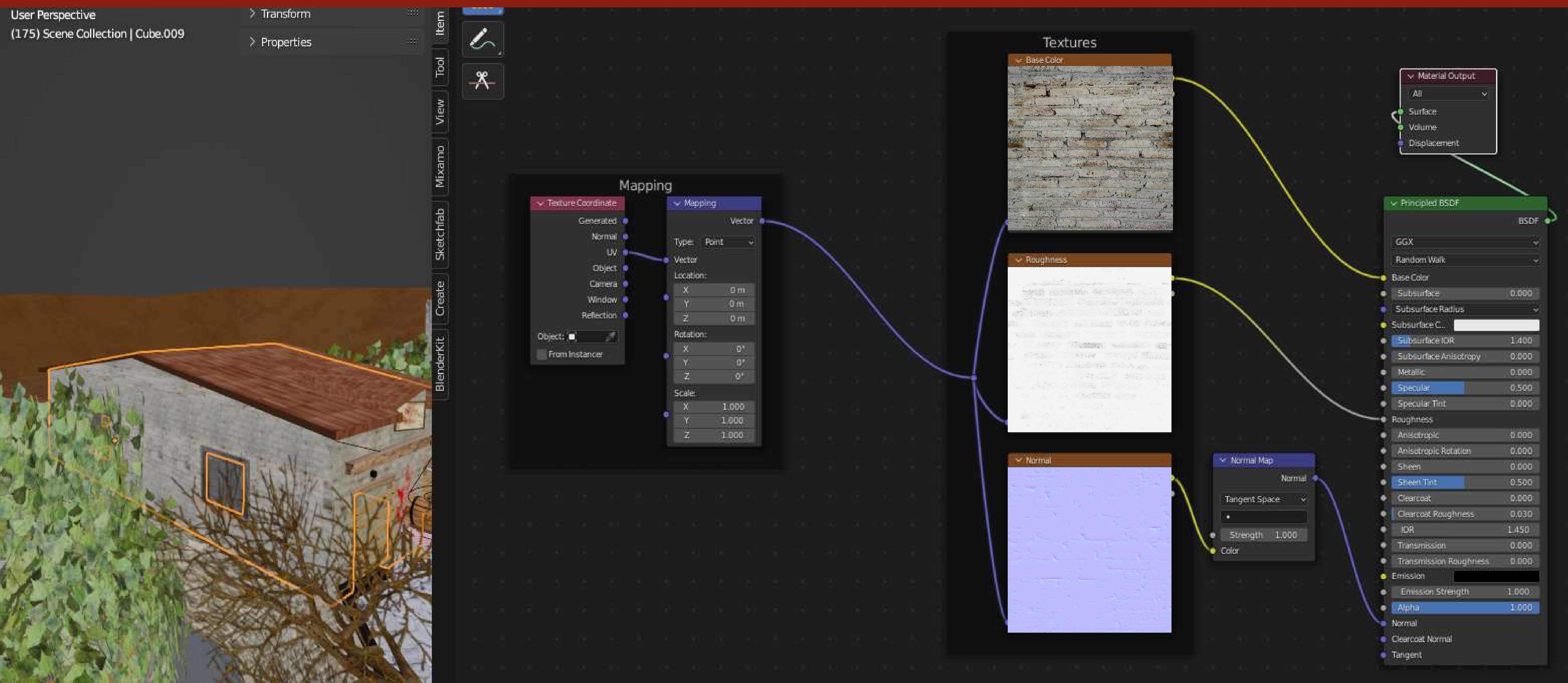
ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΣΤΟ EDIT MODE



5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Textures (κατεβασμένες από το BlenderKit)

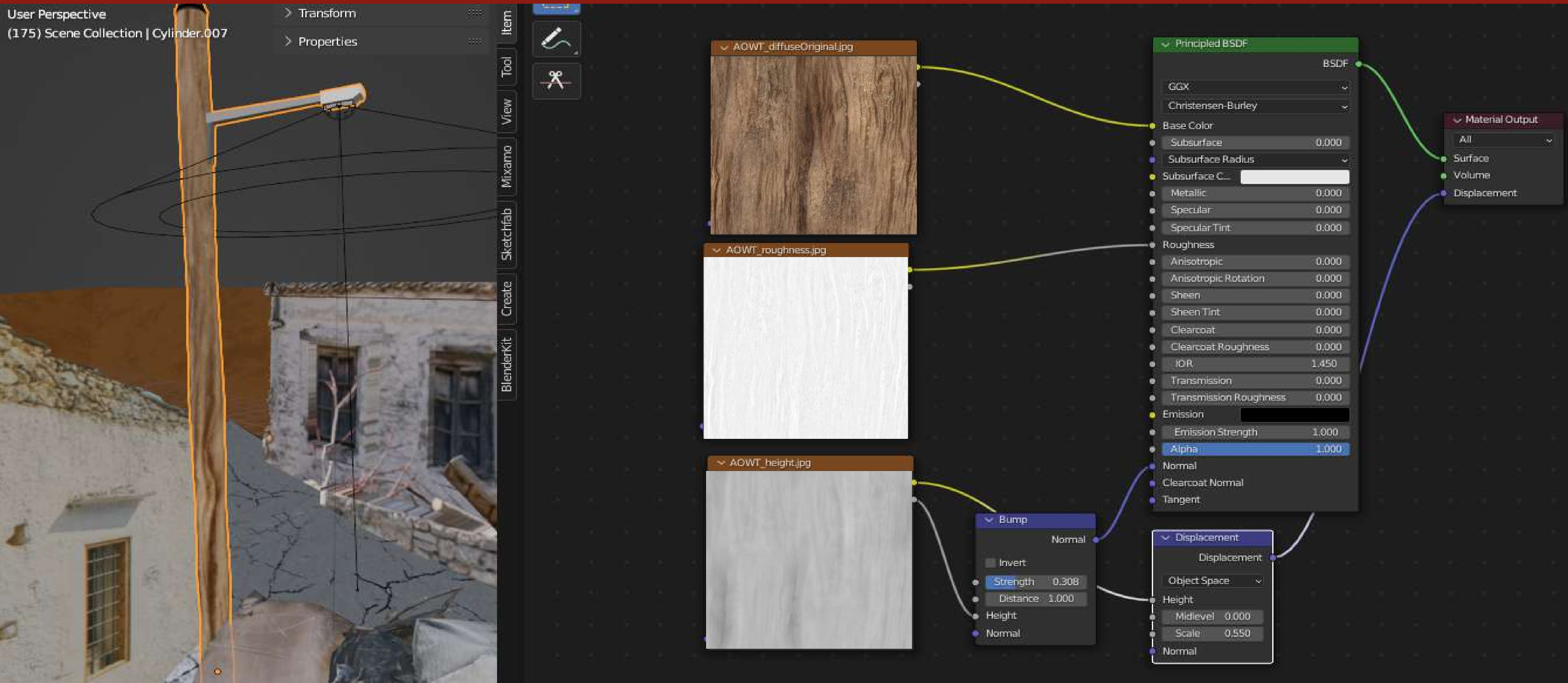
Ταβέρνα κτήριο



5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Textures (κατεβασμένες από το BlenderKit)

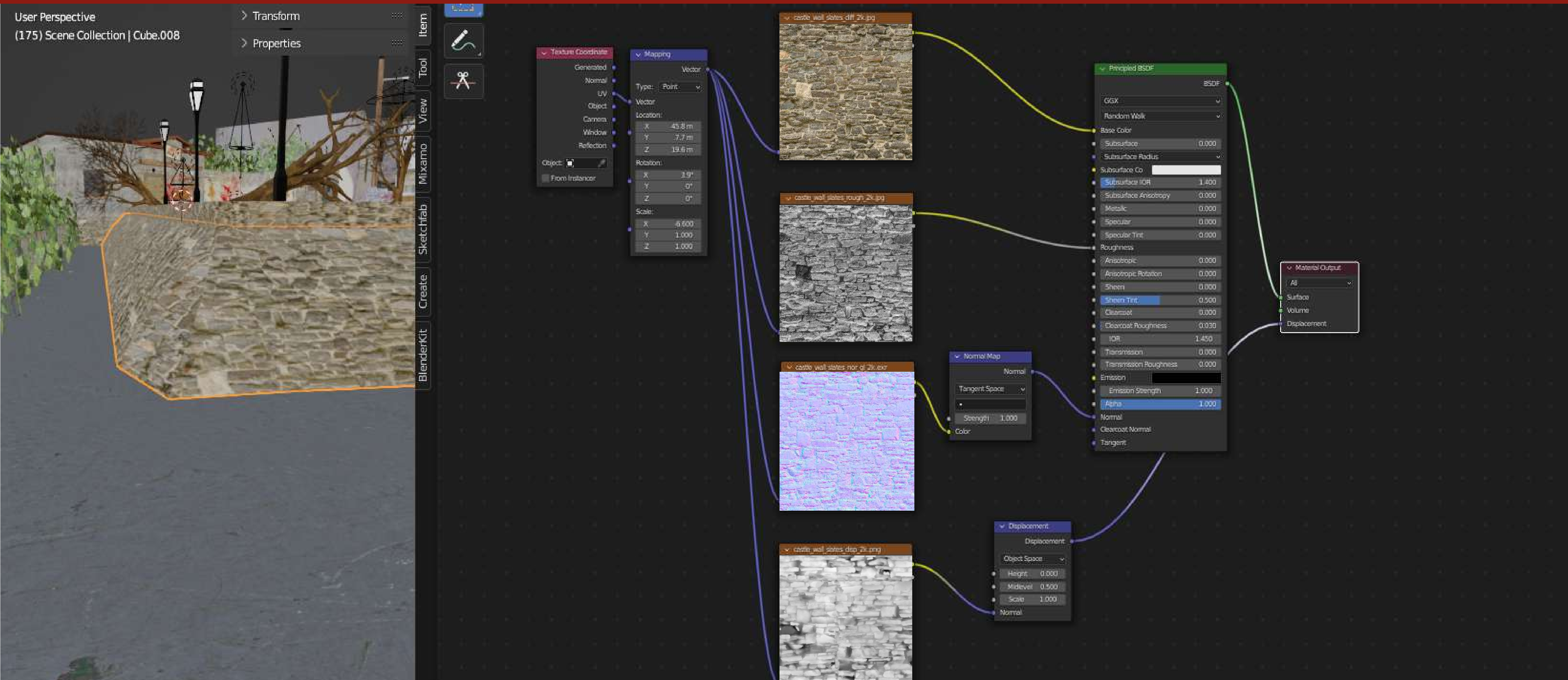
Ξύλινη κολώνα



5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Textures (κατεβασμένες από το BlenderKit)

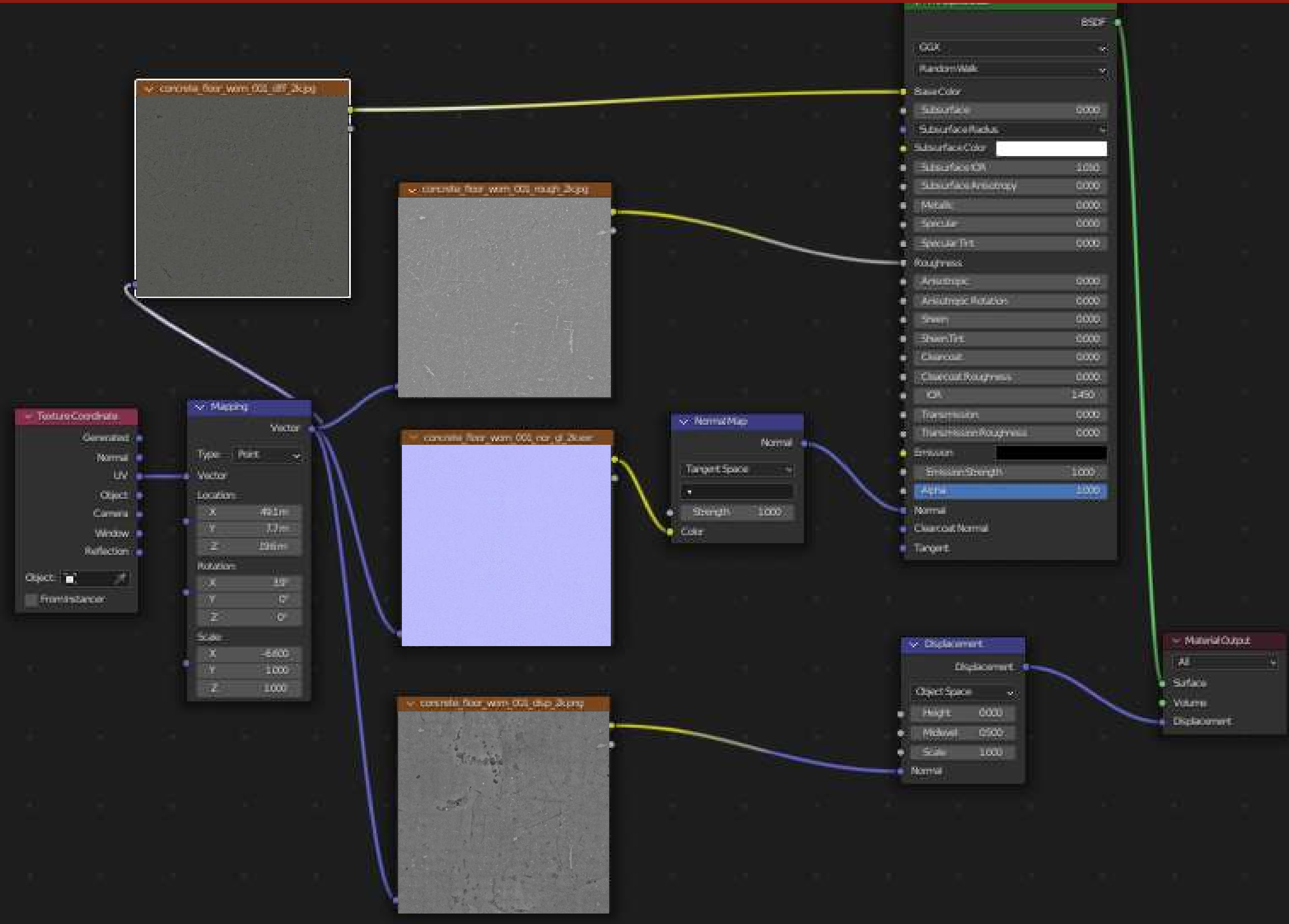
Τοίχος πέτρες



5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Textures (κατεβασμένες από το BlenderKit)

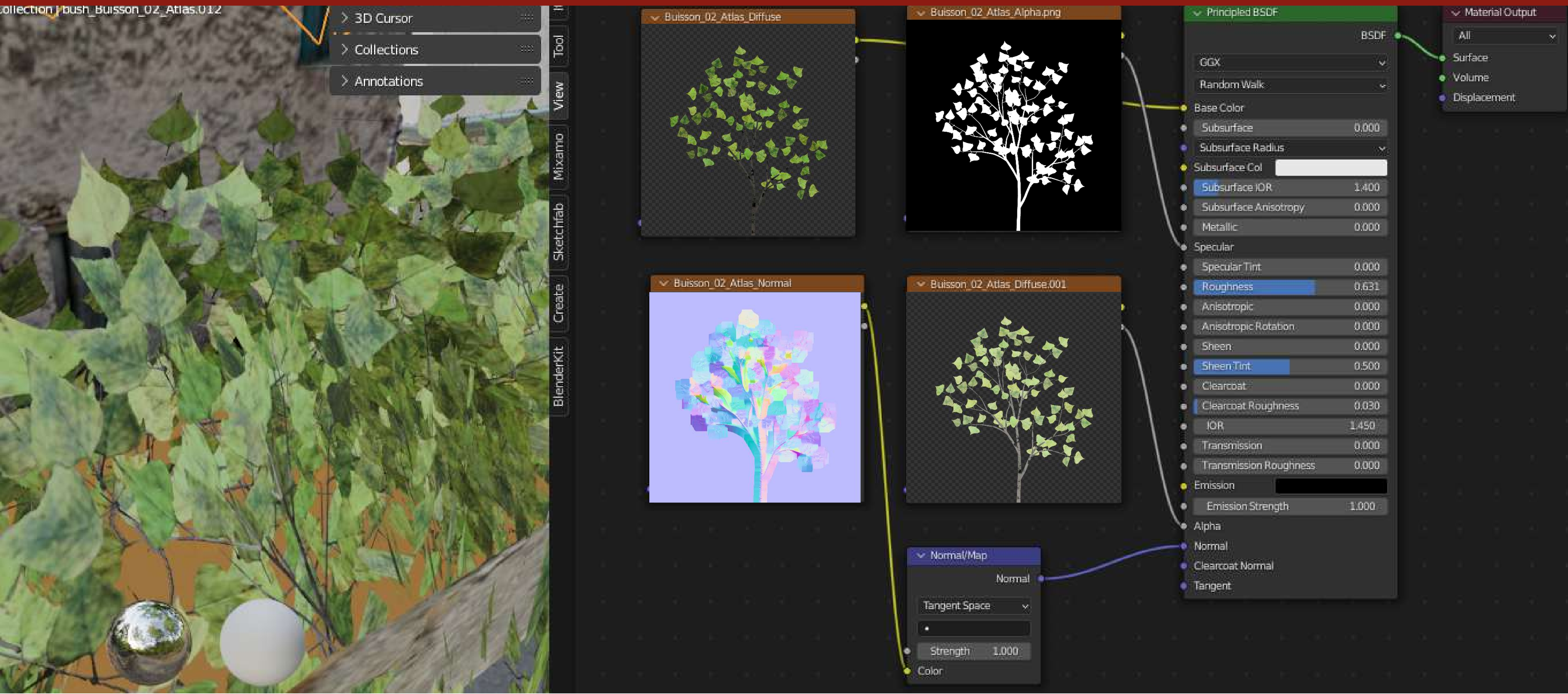
Ξύλο



5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Textures (κατεβασμένο από το Sketchfab)

ΦΥΤΑ



5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Textures (Φωτογραφία)

Πάτωμα πέτρες



ΠΕΤΡΕΣ ΠΑΤΩΜΑ

Principled BSDF

GGX

Random Walk

Base Color

Subsurface 0.000

Subsurface Radius

Subsurface C...

Subsurface IOR 1.400

Subsurface Anisotropy 0.000

Metallic 0.000

Specular 0.000

Specular Tint 0.000

Roughness 0.500

Anisotropic 0.000

Anisotropic Rotation 0.000

Sheen 0.000

Sheen Tint 0.500

Clearcoat 0.000

Clearcoat Roughness 0.030

IOR 1.450

Transmission 0.000

Transmission Roughness 0.000

Emission

Emission Strength 1.000

Alpha 1.000

Normal

Clearcoat Normal

Tangent

Material Output

All

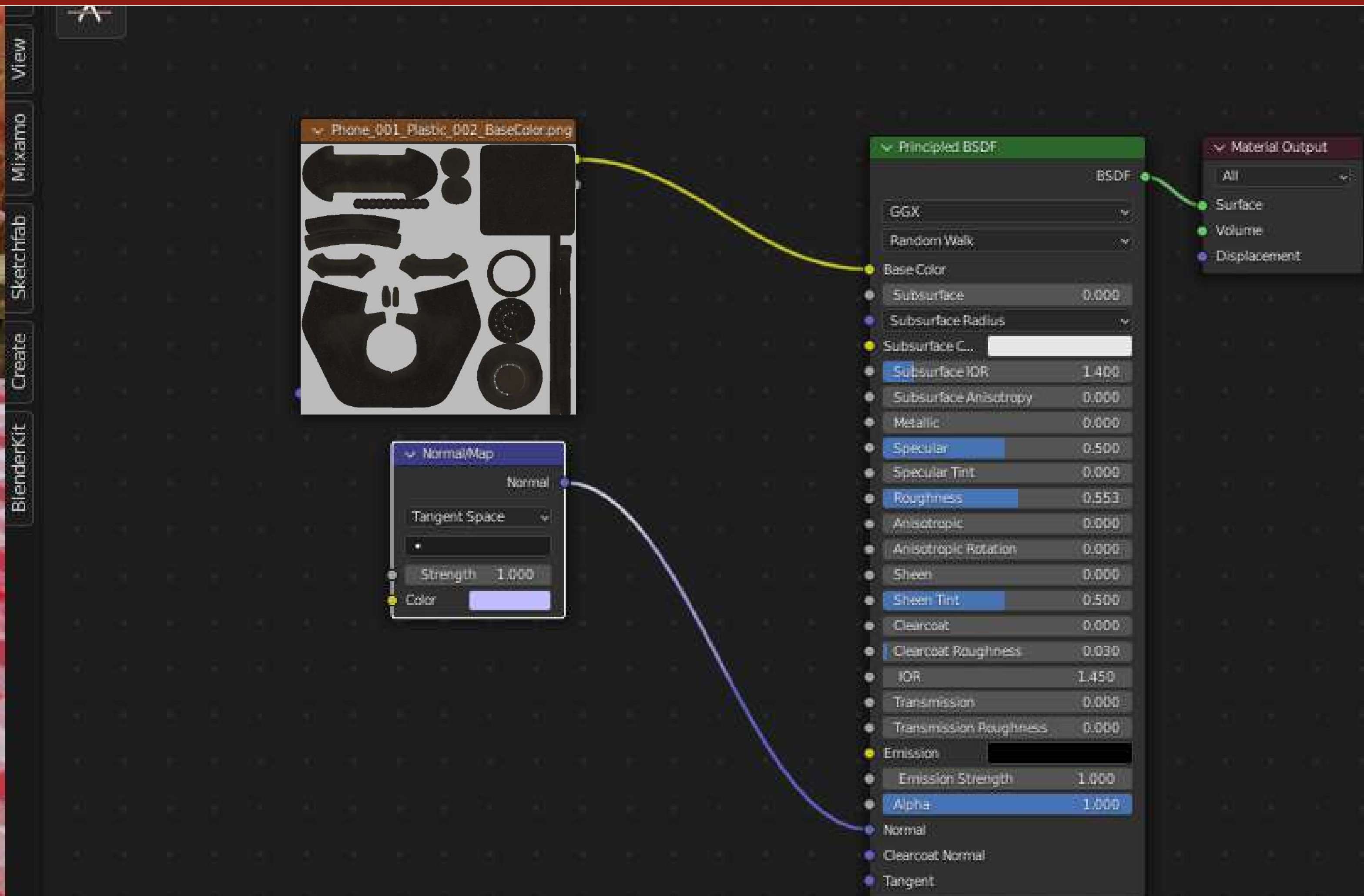
Surface

Volume

Displacement

5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

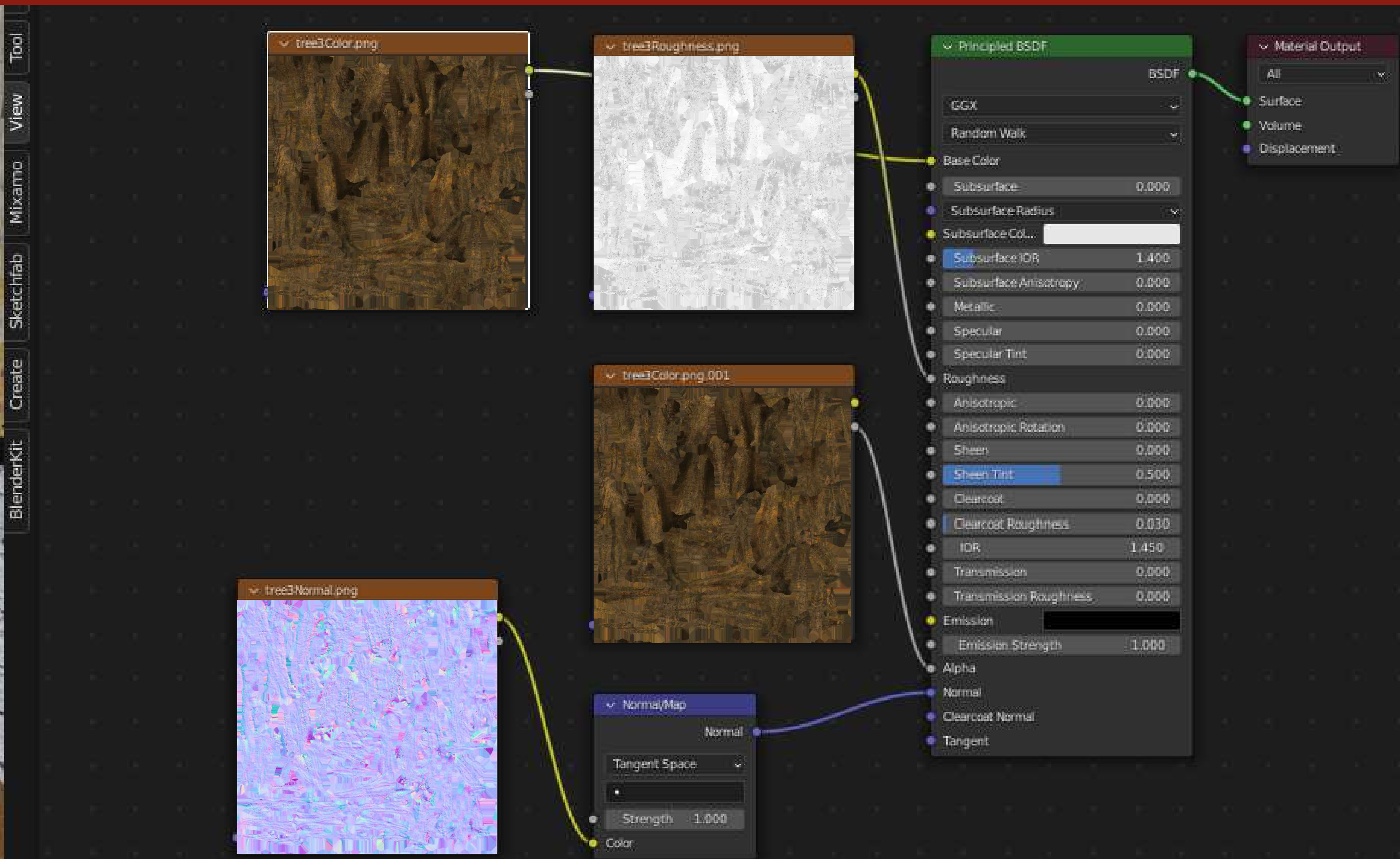
Textures (Sketchfab)



5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Textures (κατεβασμένες από το BlenderKit)

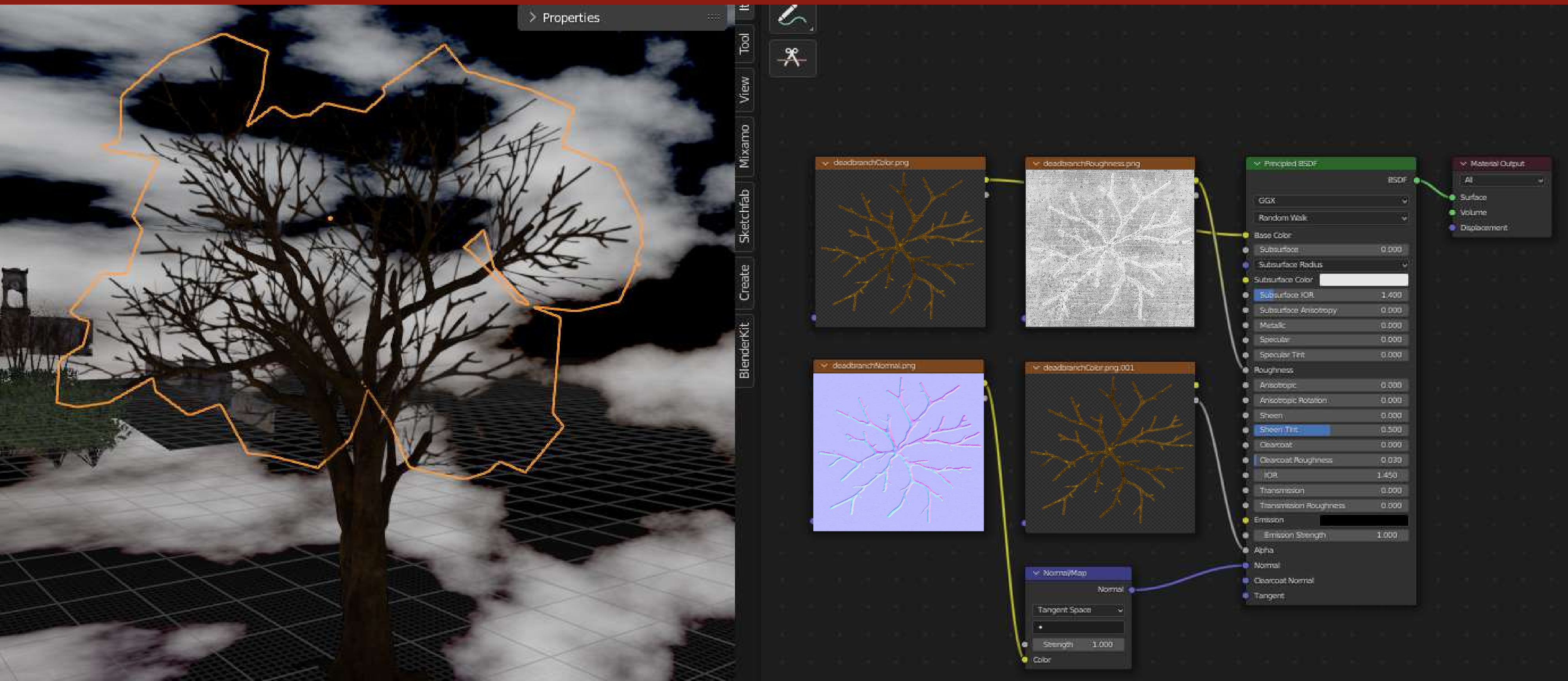
Ξύλο - Κορμός δέντρου



5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Textures (κατεβασμένες από το BlenderKit)

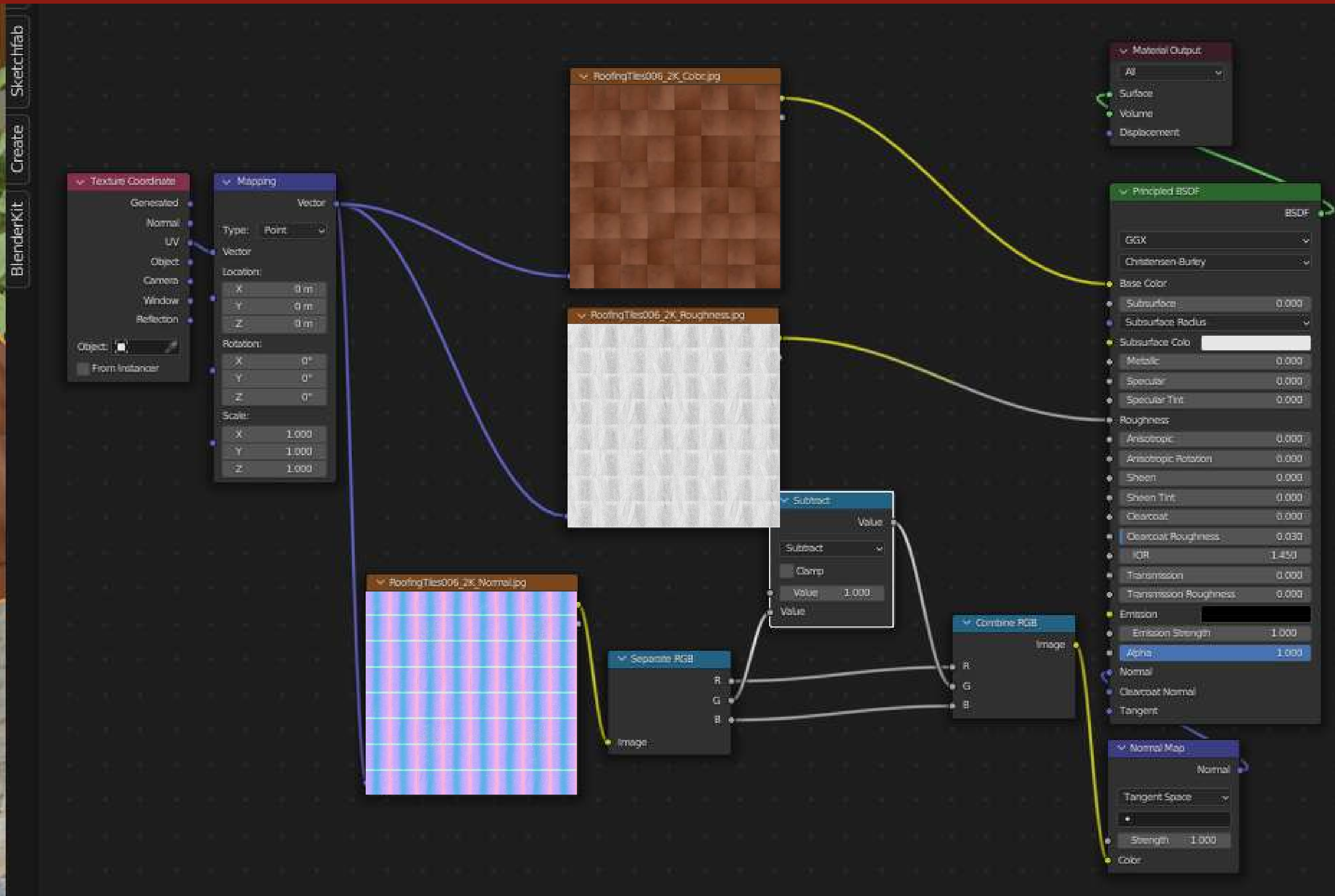
Κλαδιά



5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

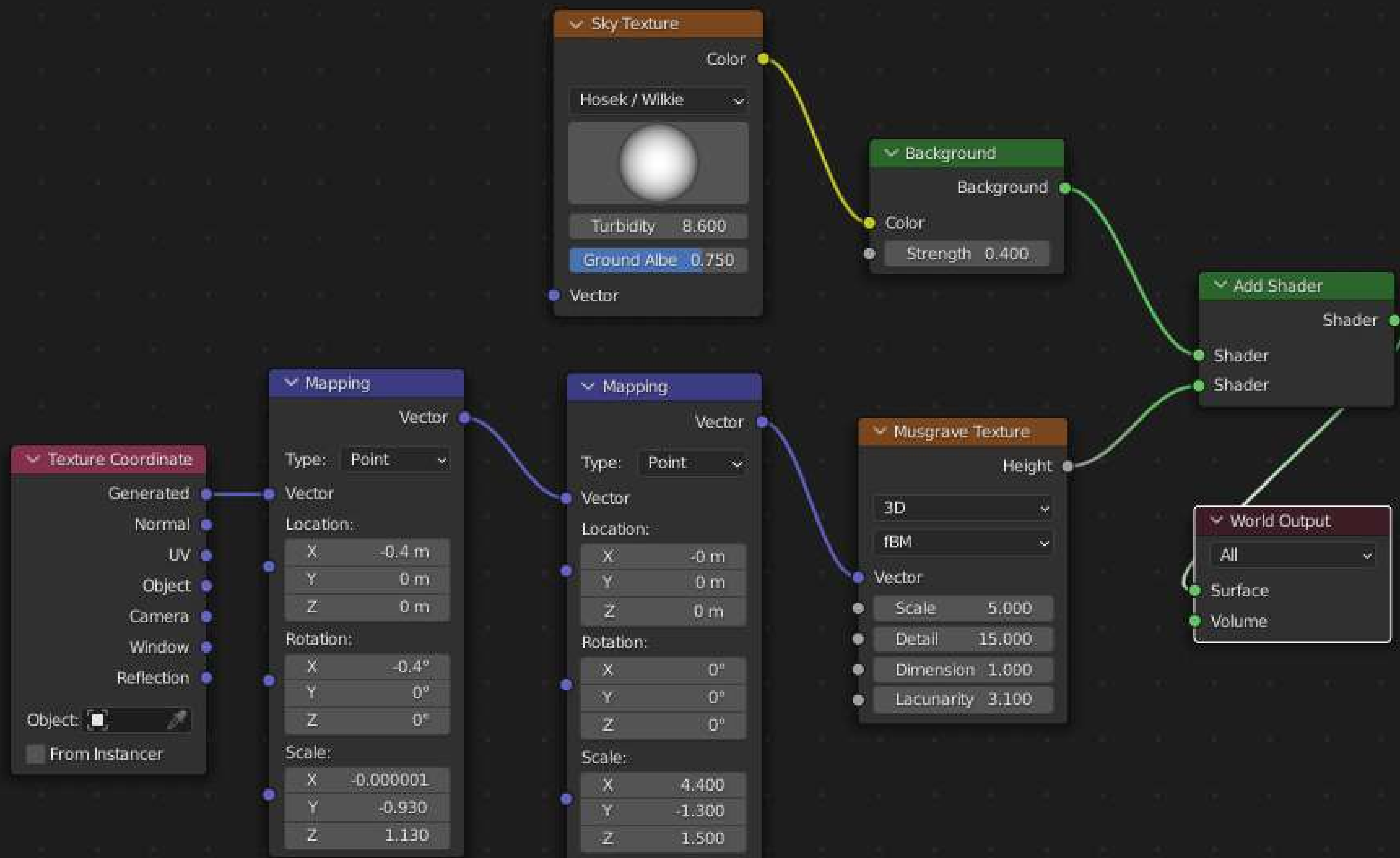
Textures (κατεβασμένες από το BlenderKit)

Κεραμίδια



5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Καιρός/World



5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Materials

Σανίδα Ξύλου



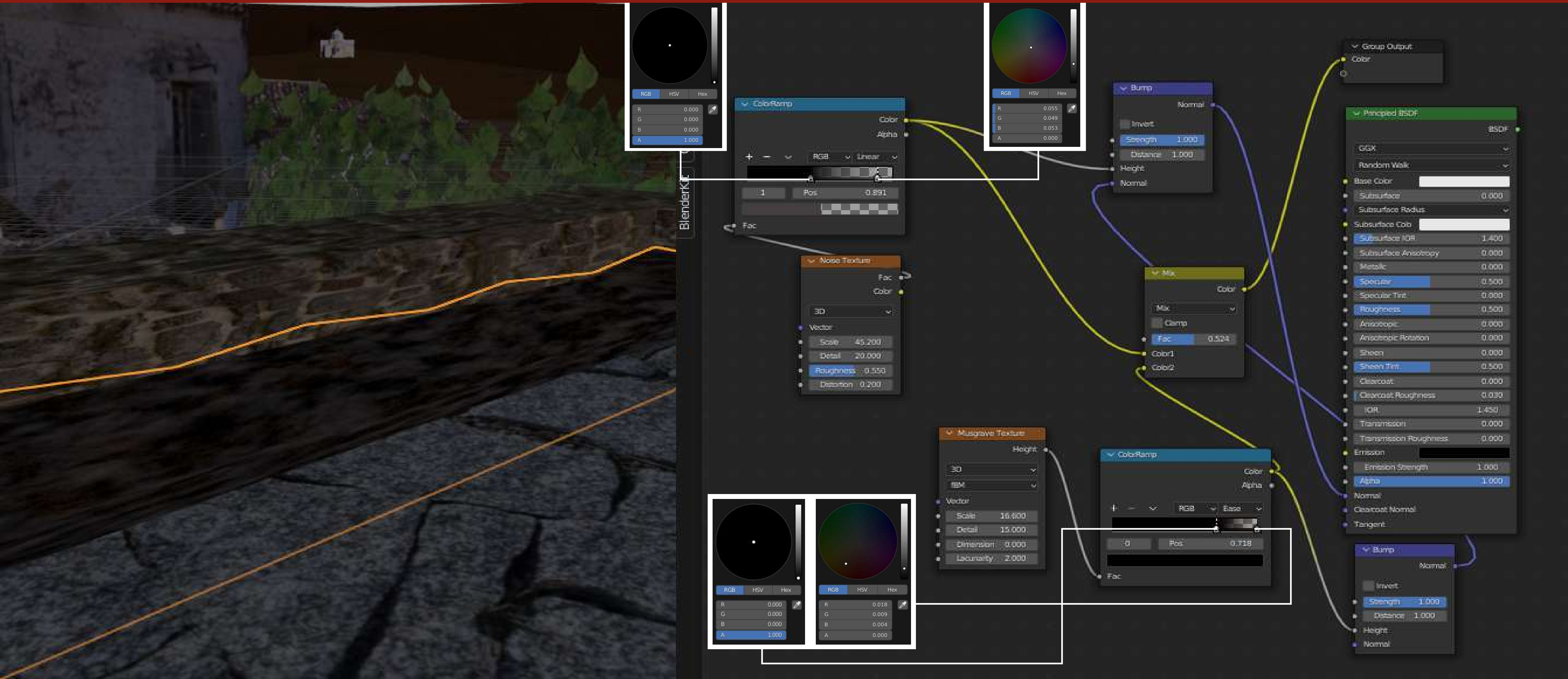
The image displays a material editor interface with the following components:

- Noise Texture:** A node with properties: Fac, Color, 3D, Vector, Scale (5.400), Detail (3.300), Roughness (1.000), and Distortion (0.500).
- ColorRamp:** A node with properties: Color, Alpha, RGB, Linear, 1, Pos (0.886), and Fac. It includes two color wheels and a table of RGB, HSV, and Hex values.
- Principled BSDF:** A node with properties: GGX, Random Walk, Base Color, Subsurface (0.000), Subsurface Radius, Subsurface Col, Subsurface IOR (1.010), Subsurface Anisotropy (0.000), Metallic (0.000), Specular (0.000), Specular Tint (0.000), Roughness (0.000), Anisotropic (0.000), Anisotropic Rotation (0.000), Sheen (0.000), Sheen Tint (0.000), Clearcoat (0.000), Clearcoat Roughness (0.000), IOR (1.450), Transmission (0.000), Transmission Roughness (0.000), Emission, Emission Strength (1.000), Alpha (1.000), Normal, Clearcoat Normal, and Tangent.
- Material Output:** A node with properties: All, Surface, Volume, and Displacement.

5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Materials

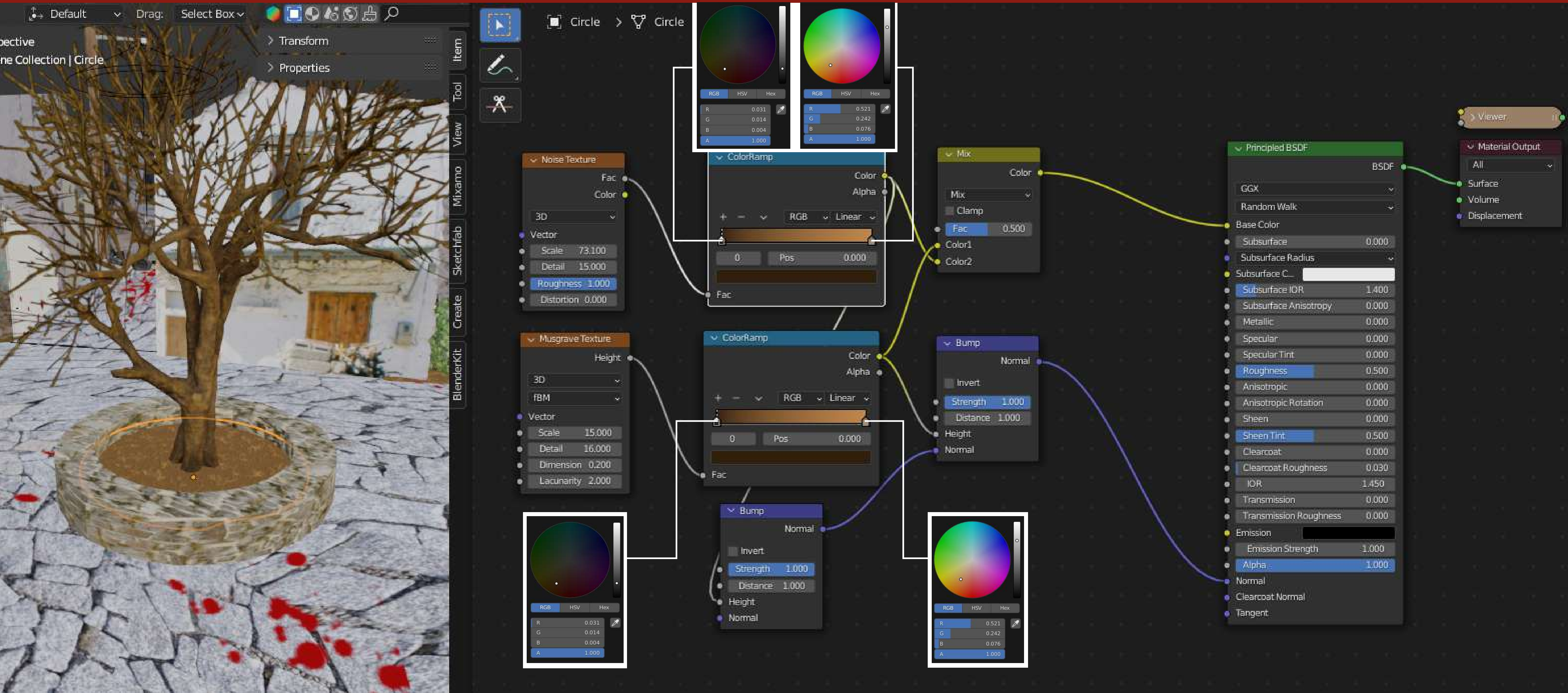
Βρωμιό



5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Materials

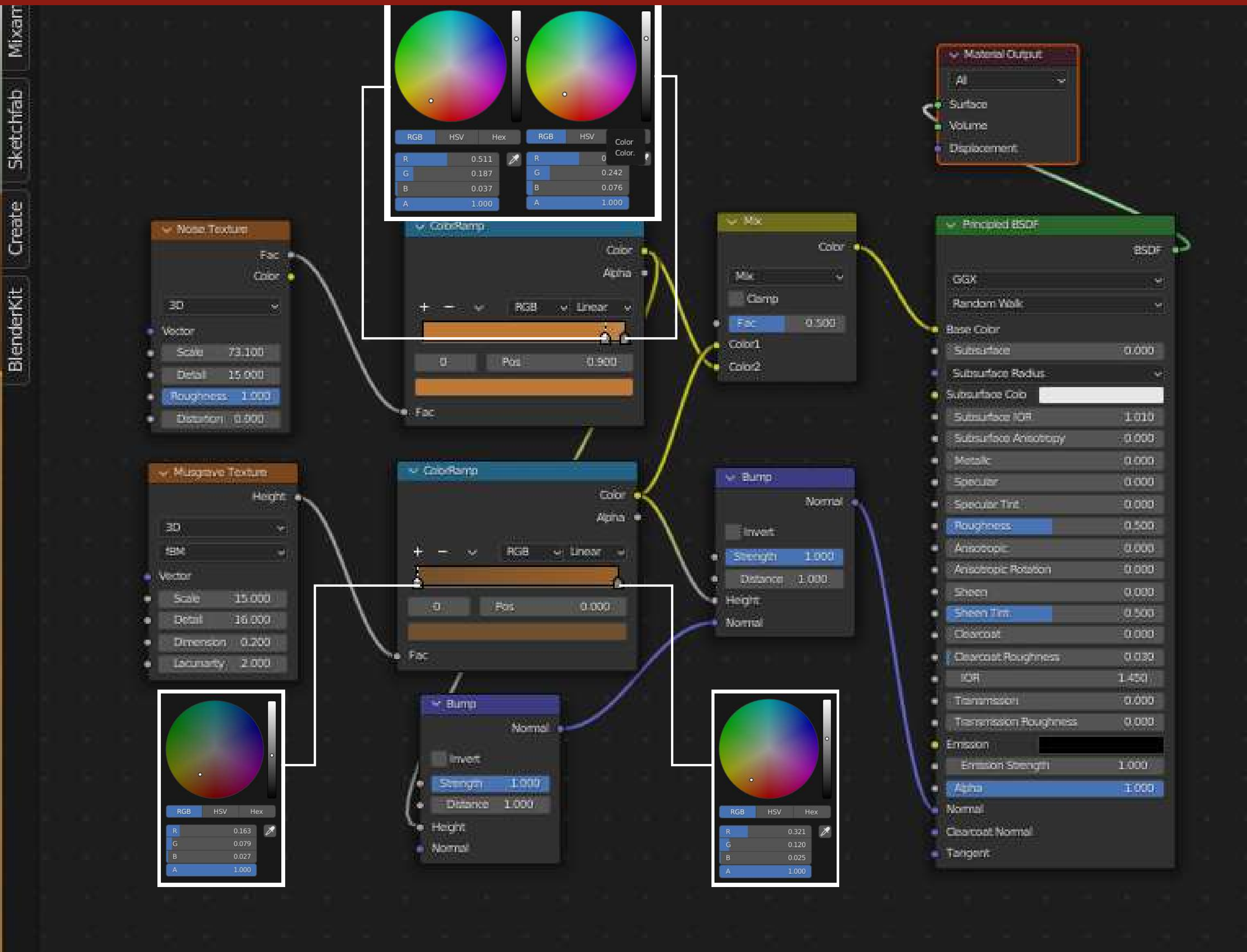
Χώμα



5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Materials

Βουνό (1)



5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Materials

Βουνό (2)

The image displays the Blender 2.80 material editor interface for a mountain material. The interface is divided into several panels:

- Left Panel:** Shows the 3D viewport with a mountain scene. The top left corner indicates "User Perspective" and "(175) Scene Collection | Plane.020". The left sidebar contains "Transform" and "Properties" panels.
- Right Panel:** The Properties panel shows the material's settings, including "Principled BSDF" and "Material Output". The "Principled BSDF" node is expanded, showing parameters like "Base Color", "Subsurface IOR", "Roughness", "Sheen Tint", and "Alpha".
- Central Panel:** The Shader Editor shows a procedural material graph. It includes nodes for "Noise Texture", "Musgrave Texture", "ColorRamp", "Mix", "Bump", and "Principled BSDF". The "ColorRamp" nodes are used to generate color gradients from the textures. The "Mix" node combines the outputs of the "ColorRamp" nodes. The "Bump" node is used to generate a normal map from the "Musgrave Texture".
- Color Pickers:** Three color pickers are highlighted with white boxes. The top two are for the "ColorRamp" nodes, and the bottom one is for the "Bump" node. Each picker shows RGB, HSV, and Hex values.

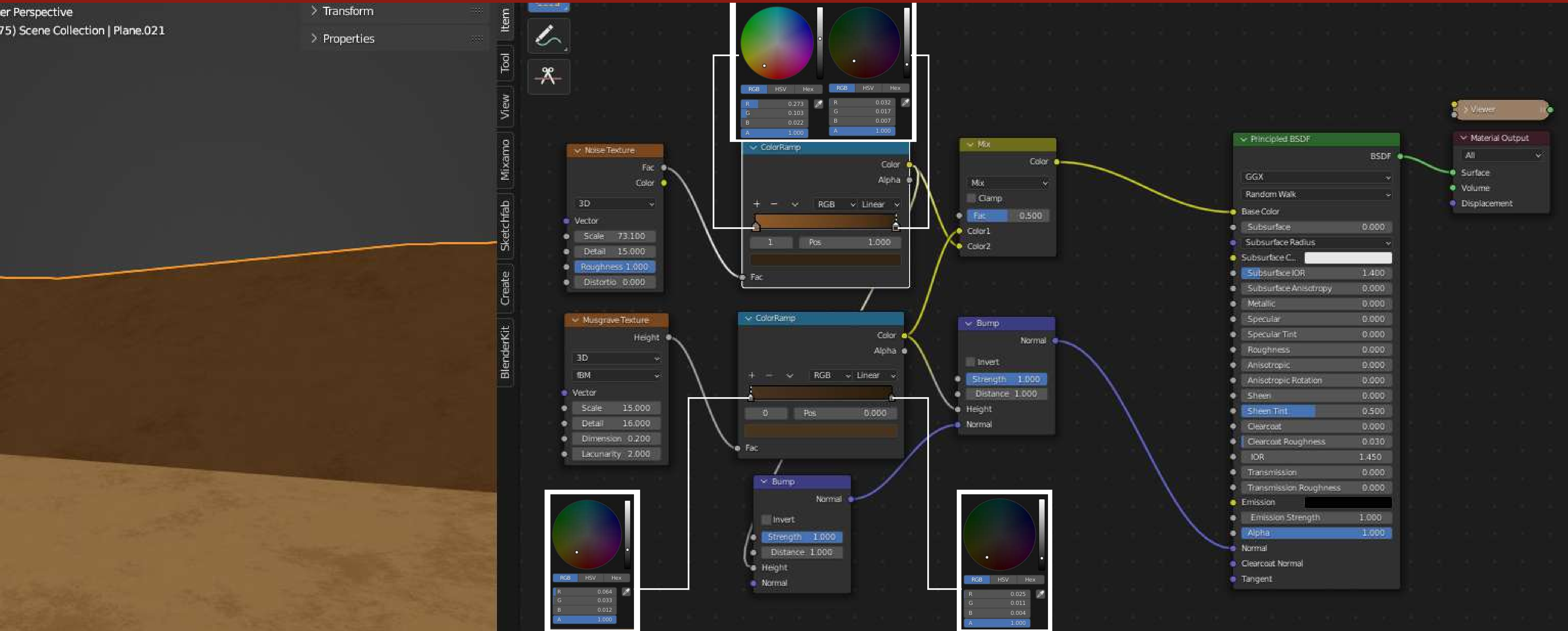
The material graph is as follows:

- "Noise Texture" (Fac) and "Musgrave Texture" (Height) are connected to "ColorRamp" nodes.
- The "ColorRamp" nodes are connected to a "Mix" node.
- The "Musgrave Texture" (Normal) is connected to a "Bump" node.
- The "Bump" node is connected to the "Principled BSDF" node.
- The "Mix" node is connected to the "Principled BSDF" node.
- The "Principled BSDF" node is connected to the "Material Output" node.

5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Materials

Βουνό (3)



5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Φωτισμός

Ξύλινη Κολώνα



Spot.001

Preview

Light

Point Sun Spot Area

Color

Power 26500 W

Diffuse 1.00

Specular 1.00

Volume 1.00

Radius 1.15 m

Custom Distance

Spot Shape

Size 130°

Blend 0.250

Show Cone

Shadow

Custom Properties

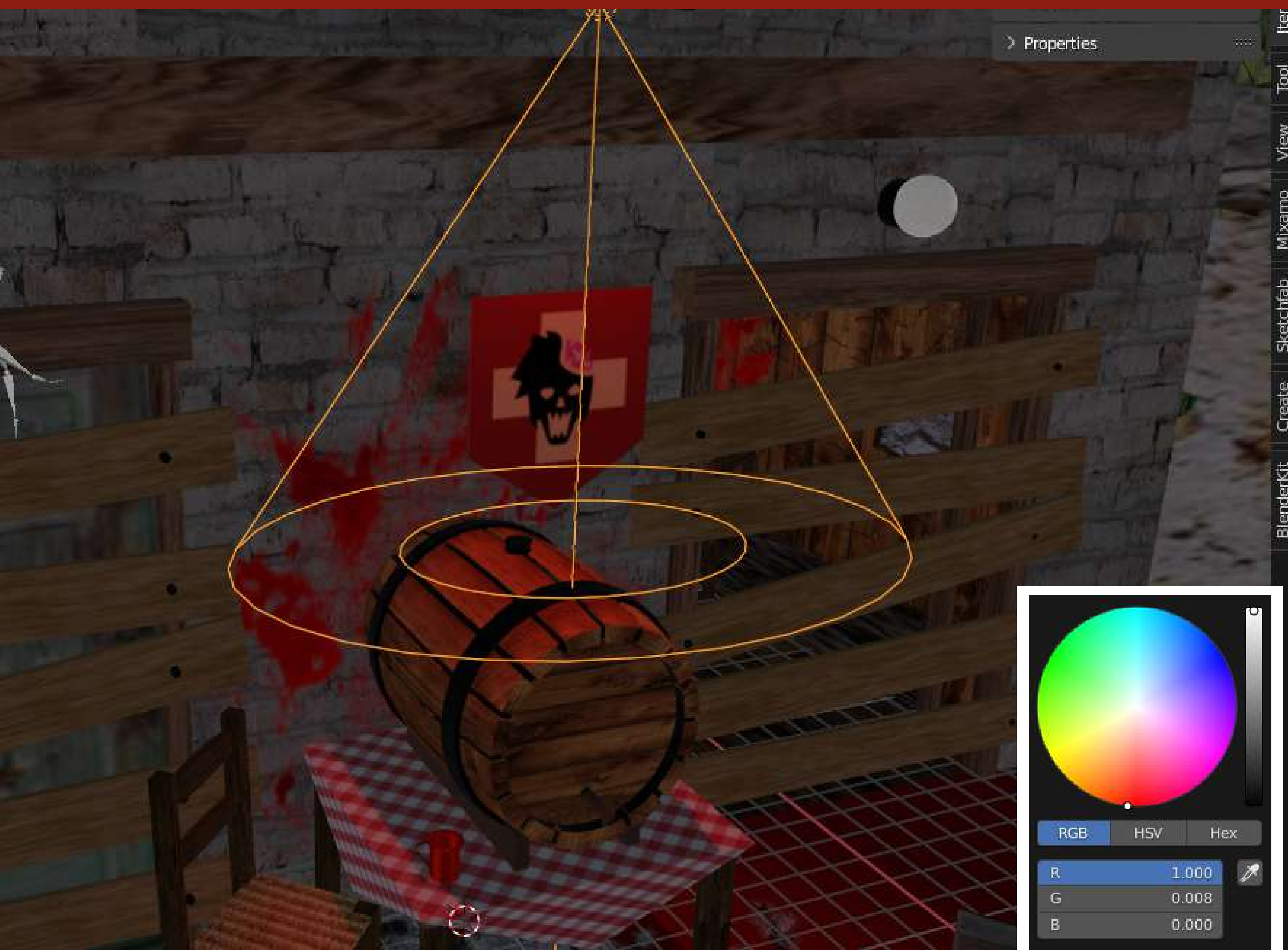
RGB HSV Hex

R	1.000
G	1.000
B	1.000

5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Φωτισμός

Perks(1)



Spot.004

Preview

Light

Point Sun Spot Area

Color

Power 1700 W

Diffuse 1.00

Specular 1.00

Volume 1.00

Radius 0 m

Custom Distance

Spot Shape

Size 96.1°

Blend 0.650

Show Cone

Shadow

Custom Properties

Color Picker

RGB HSV Hex

R 1.000

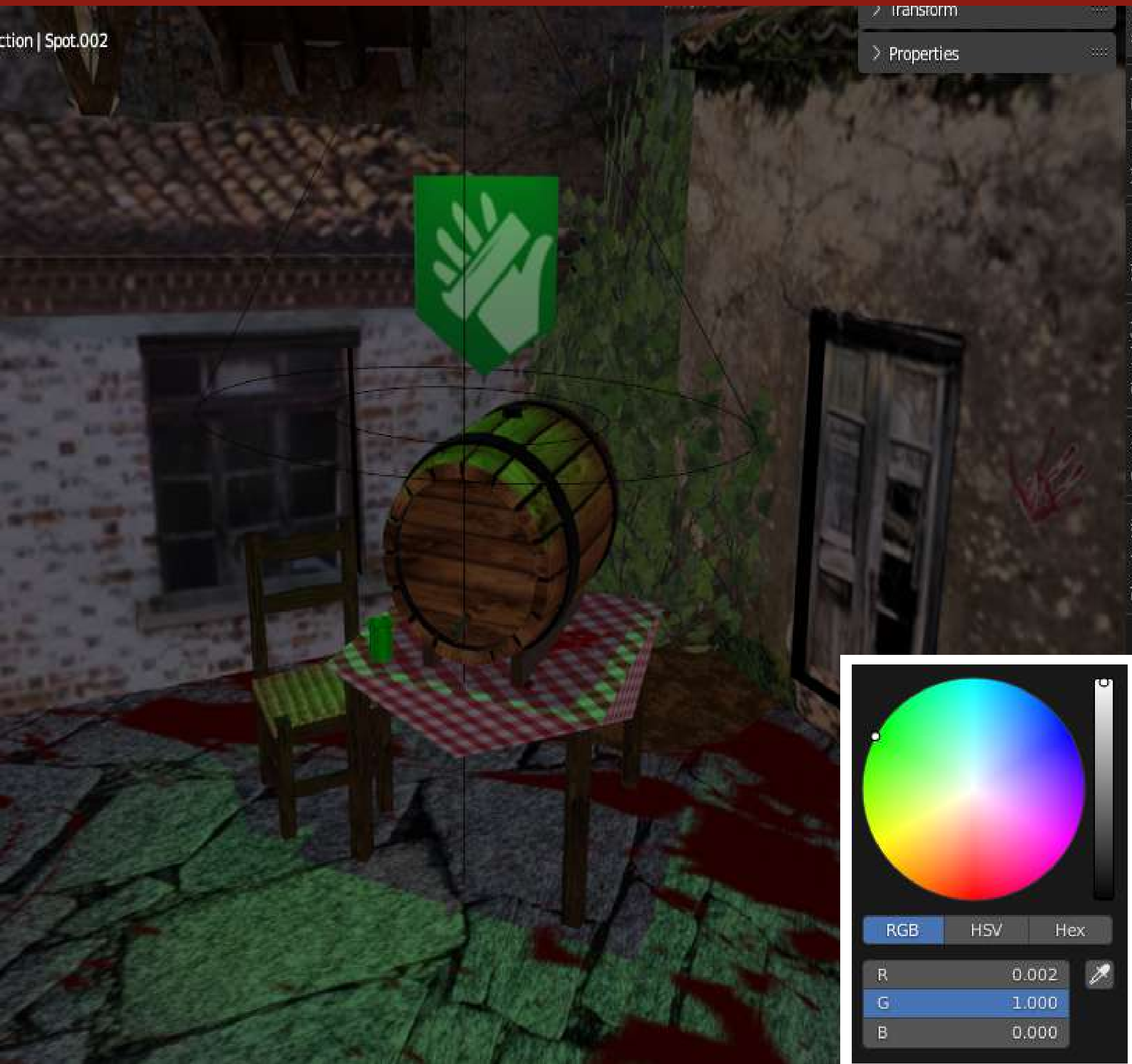
G 0.008

B 0.000

5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Φωτισμός

Perks(2)



Item: Spot.003

Preview

Light

Point Sun Spot Area

Color: [Bright Green]

Power: 1700 W

Diffuse: 1.00

Specular: 1.00

Volume: 1.00

Radius: 0 m

Custom Distance

Spot Shape

Size: 96.1°

Blend: 0.650

Show Cone

Shadow: [Checked]

Custom Properties

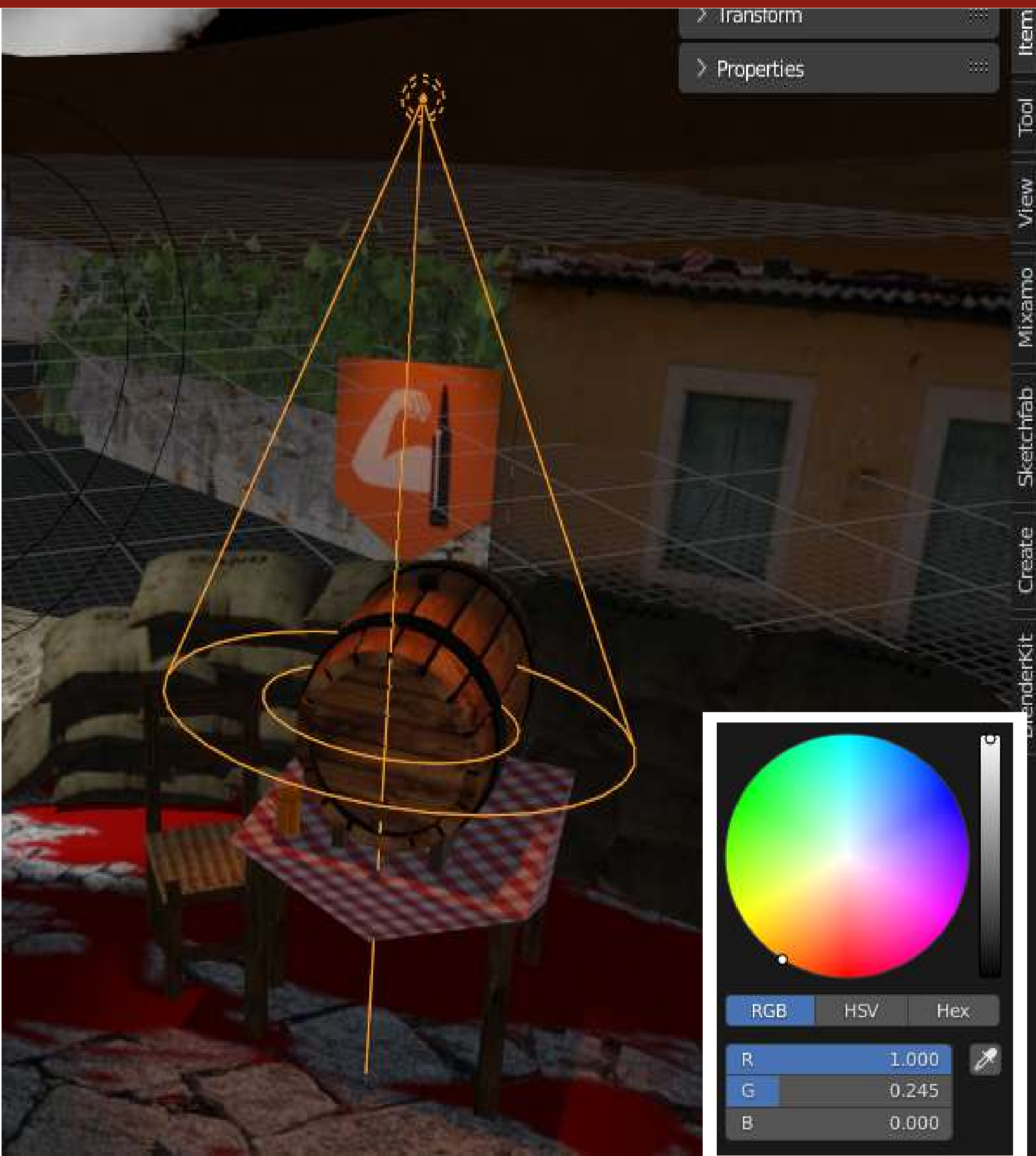
Color Picker:

RGB: 0.002, 1.000, 0.000

5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Φωτισμός

Perks(3)



Item

Tool

View

Mixamo

Sketchfab

Create

RenderKit

Spot.006

Preview

Light

Point Sun Spot Area

Color

Power 1700 W

Diffuse 1.00

Specular 1.00

Volume 1.00

Radius 0 m

Custom Distance

Spot Shape

Size 75°

Blend 0.650

Show Cone

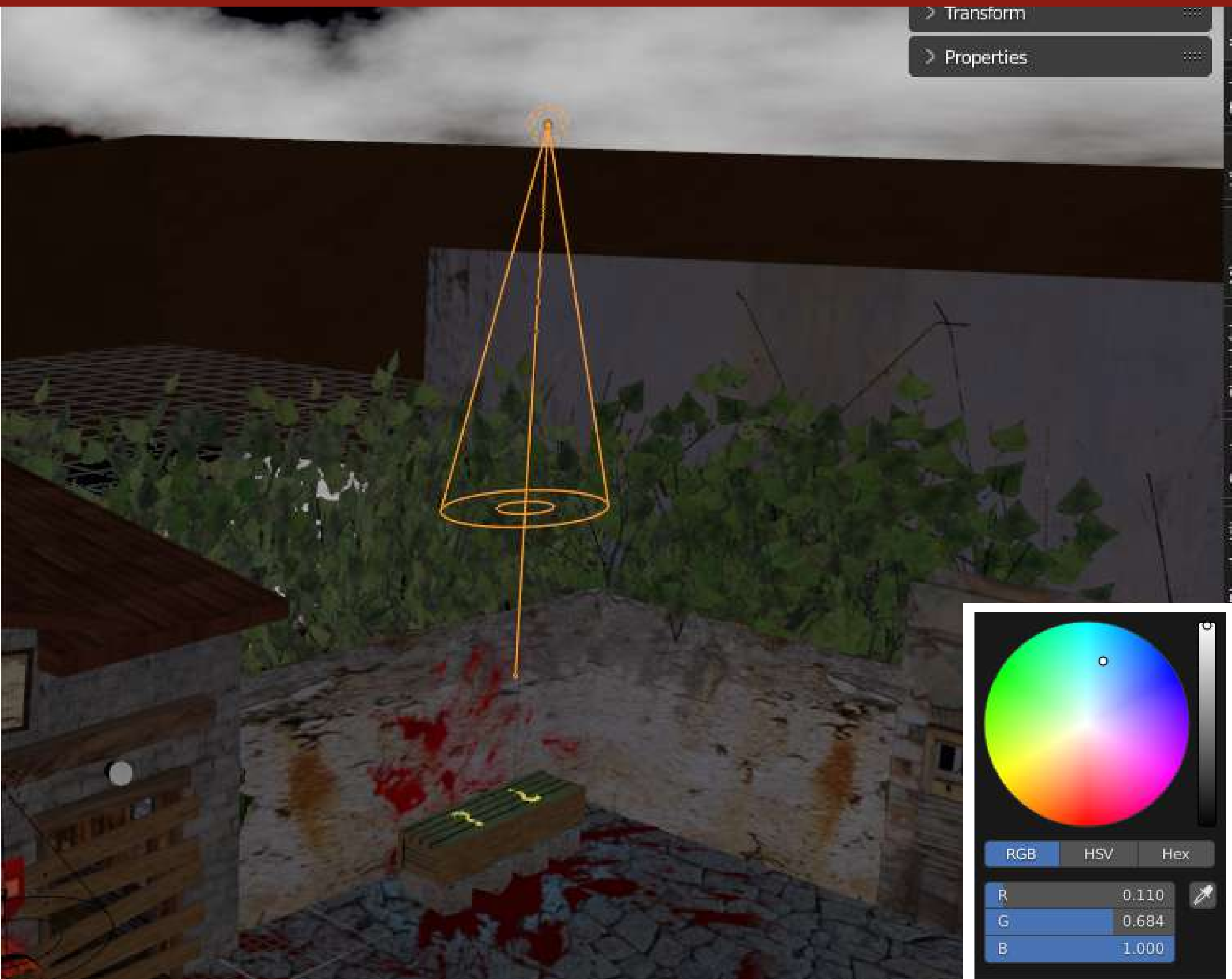
Shadow

Custom Properties

5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Φωτισμός

Mystery Box



Point.002

Preview

Light

Point Sun Spot Area

Color

Power 14000 W

Diffuse 1.00

Specular 1.00

Volume 1.00

Radius 0 m

Custom Distance

Spot Shape

Size 94.6°

Blend 0.835

Show Cone

Shadow

Custom Properties

Color Picker

RGB HSV Hex

R 0.110

G 0.684

B 1.000

5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Φωτισμός

Λάμπα Ταβέρνας



Point.006

Preview

Light

Point Sun Spot Area

Color

Power

Diffuse

Specular

Volume

Radius

Custom Distance

Shadow

Custom Properties

RGB HSV Hex

R	1.000
G	1.000
B	1.000

5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Λογότυπο



Το λογότυπο του παιχνιδιού σχεδιάστηκε στο πρόγραμμα Adobe Illustrator. Τα χρώματα αυτά επιλέχθηκαν, για να φαίνονται έντονα και ζωηρά στο μαύρο background. Τα χρώματα αυτά είναι επηρεασμένα από τα χρώματα της Ελληνικής σημαίας (το θεώρησα ταιριαστό επειδή το παιχνίδι παίρνει μέρος στα Καμίνια της Λήμνου που είναι ένα νησί της Ελλάδας).


Με την επιλογή του πρώτου προσχεδίου έχουν χρησιμοποιηθεί οι γραμματοσειρές Aka-AcidGRPathetic και Population Zero BB για να δείξουν ότι αυτό που πρόκειται να παίξει κάποιος είναι κάτι που περιέχει την καταστροφή και όχι κάτι χαλαρό ή απλό. Επίσης η λέξη ZOMBIE είναι μεγαλύτερη σε μέγεθος για να βλέπει ο παίκτης από την αρχή για τι πρόκειται και μετά να βλέπει το υπόλοιπο.

Γραμματοσειρές
POPULATIONZEROBB

Aka-AcidGRPathetic

Χρώματα

 R: 0
G: 95
B: 178

 R: 255
G: 255
B: 255

5. ΠΟΡΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

UI DESIGN



(Για να επιλέξεις πάτησε το πλήκτρο ENTER)

Τα στοιχεία UI δημιουργήθηκαν στο πρόγραμμα after effect. Επέλεξα να είναι τοποθετημένα στο δεξιό μέρος για να μπορέσει να δώσει μια ισορροπία διότι στο αριστερό μέρος βρίσκονται οι χαρακτήρες. Αποφάσισα να μην τα εφαρμόσω και αυτά σε τρισδιάστατη μορφή για να υπάρχει μια διαφοροποίηση του βίντεο με τις επιλογές στο main menu.

Το κόκκινο πλαίσιο γύρο από την κάθε λέξη ενημερώνει τον παίχτη για την επιλογή που πρόκειται να κάνει.



6. ΤΕΛΙΚΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ (Rendering)

Περιβάλλον (Ταβέρνα):



6. ΤΕΛΙΚΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ (Rendering)

Περιβάλλον (Πλατεία):



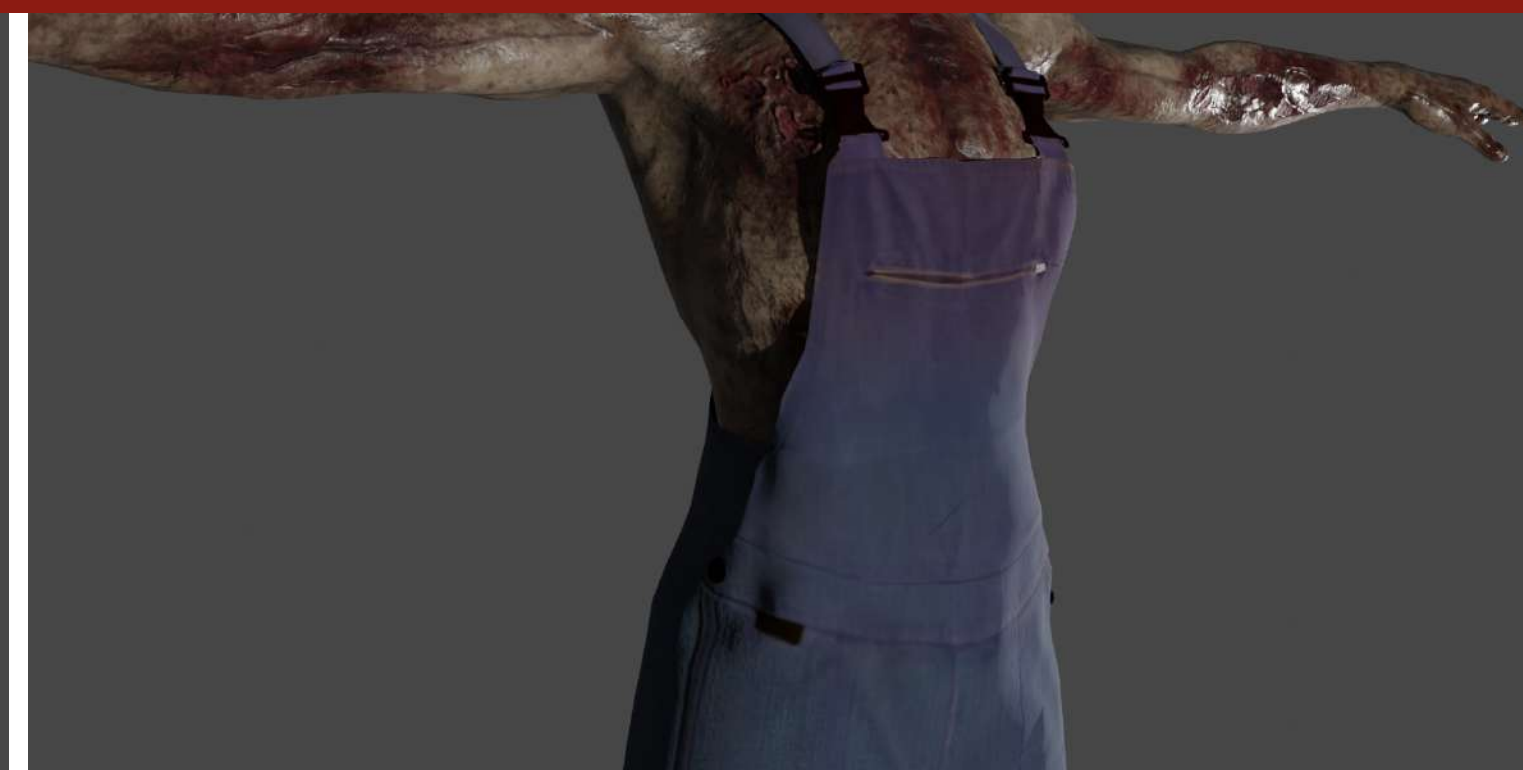
6. ΤΕΛΙΚΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ (Rendering)

Χαρακτήρας (Μπαρμπαμήτσος)



6. ΤΕΛΙΚΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ (Rendering)

Χαρακτήρας (Zombie)



7. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ



Photoshop

- Δημιουργία png εικόνων
- Τροποποίηση εικόνων χρωματικά



Blender

- Δημιουργία πίστας
- Κινήσεις κάμερας-ών
- Τοποθέτηση και τροποποιήσεις στις έτοιμες κινήσεις
- Δημιουργία εκφράσεων και στους δύο ήρωες (shape keys)
- Render σε cycle engine για να γίνει ρεαλιστικό το βίντεο



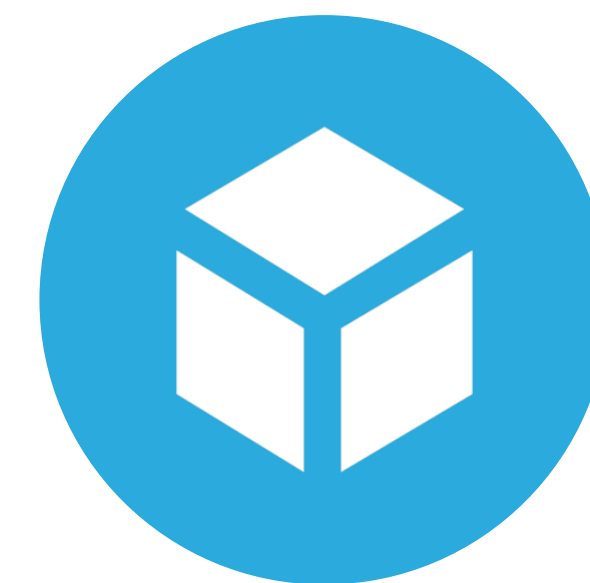
Illustrator

- Δημιουργία λογοτύπου
- Δημιουργία σήμανσης για τα Perks



mixamo

- Κατέβασμα έτοιμου χαρακτήρα (το Zombie ως δευτερεύων ήρωας)
- Τοποθέτηση βασικού ήρωα για την δημιουργία αυτόματου σκελετού
- Κατέβασμα έτοιμων κινήσεων (και στους δύο ήρωες)



Sketchfab

- Κατέβασμα έτοιμων αντικειμένων για την πίστα



After Effect

- Δημιουργία Μοντάζ
- Τοποθέτηση-τροποποίηση ηχητικών εφέ/τραγουδιών/φωνών



Make Human

- Δημιουργία βασικού ήρωα
- Τοποθέτηση ρούχων στον βασικό ήρωα

ΤΕΛΟΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ

Στοιχεία φοιτητή:

ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ ΡΑΛΛΙΑΣ GD19674157

(Η' ΕΞΑΜΗΝΟ)