

Τίτλος Μαθήματος	Σχεδιασμός Ψηφιακών Τρισδιάστατων (3D) Μοντέλων				
Κωδικός Μαθήματος	GRD400				
Τύπος μαθήματος	Υποχρεωτικό				
Επίπεδο	Πτυχίο (1ος Κύκλος)				
Έτος / Εξάμηνο φοίτησης	4 ^ο Έτος / 7 ^ο Εξάμηνο φοίτησης				
Όνομα Διδάσκοντα	Θα ανακοινωθεί				
ECTS	6	Διαλέξεις / εβδομάδα	3 ώρες/14 εβδομάδες	Εργαστήρια / εβδομάδα	Δεν Ισχύει
Στόχος Μαθήματος	<p>Σκοπός του μαθήματος είναι να εντάξει τους/τις φοιτητές/τριες στις βασικές αρχές και τις χρήσεις του τρισδιάστατου ψηφιακού (3D) σχεδιασμού. Κατά τη διάρκεια του μαθήματος οι φοιτητές/τριες θα έχουν την ευκαιρία να μάθουν τα βασικά εργαλεία και τις τεχνικές που χρησιμοποιούνται σε τρισδιάστατα (3D) λογισμικά και θα δημιουργήσουν αντικείμενα και σκηνές. Στο πλαίσιο αυτό θα τους προσφερθεί επιπρόσθετα μια επισκόπηση των τεχνικών μοντελοποίησης, ανάμεσα στις οποίες είναι η υφή, ο φωτισμός και η διαδικασία εξαγωγής, ενώ παράλληλα θα έρθουν σε επαφή με τις βασικές αρχές και τις τεχνικές των τρισδιάστατων (3D) κινούμενων σχεδίων.</p>				
Μαθησιακά Αποτελέσματα	<p>Με την ολοκλήρωση του μαθήματος οι φοιτητές/τριες αναμένονται να είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Αφομοιώνουν την χρήση παραμετρικών σχηματικών πρωτύπων • Χρησιμοποιούν υλικά στα οποία παράγουν την υφή και το χρώμα σε ένα τρισδιάστατο αντικείμενο ή φιγούρα. • Δικαιολογήσουν πρακτική κατανόηση χαρτογράφησης της υφής. • Δημιουργούν βασικούς χαρακτήρες, εφαρμόζοντας δημιουργικά ένα συνδυασμό τεχνικών μοντελοποίησης/ σχεδιασμού. • Αντιληφθούν κατανόηση σε διάφορα θέματα εξαγωγής μοντέλων. 				
Προαπαιτούμενα	GRD315	Συναπαιτούμενα	Δεν Ισχύει		
Περιεχόμενο Μαθήματος	<ul style="list-style-type: none"> • Η διάσταση Z και η λειτουργία της στον τρισδιάστατο κόσμο. • Αρχέτυπα για τη δημιουργία πιο σύνθετων αντικειμένων. Μοντελοποίηση/ σχεδιασμός πολυγωνικού περιβάλλον, μοντελοποίηση/σχεδιασμός πολυγωνικών αντικειμένων. • Τεχνικές μοντελοποίησης/ σχεδιασμού: υφής, φωτισμός, εξαγωγής κ.λπ. • Κατασκευή τρισδιάστατων σκηνών. • Έννοια της ιστορίας, εικονογραφημένο σενάριο, γενική ιδέα της τέχνης και οργάνωση κάμερας. • Βασική θεωρία των κινούμενων σχεδίων, κίνηση και τεχνικές. • Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Poser, Bryce, Z-Brush, 3ds Max, Photoshop. 				
Μεθοδολογία Διδασκαλίας	<p>Διαλέξεις Ομαδική Εργασία</p>				

	Εξατομικευμένη Διδασκαλία Κριτική Αυτόνομη Μελέτη Διδασκαλία Λογισμικού Παρουσιάσεις	
Βιβλιογραφία	<p><u>Ελληνική Βιβλιογραφία:</u></p> <p>Derakhshani, D & Derakhshani L., R. L. Οδηγός του Autodesk 3ds Max 2011. Μ. Γκιούρδας</p> <p><u>Αγγλική Βιβλιογραφία:</u></p> <p>Beane, A. <i>3D Animation Essentials (Essentials (John Wiley))</i>. John Wiley & Sons. 2012</p> <p>Roberts, S. <i>Character Animation Fundamentals: Developing Skills for 2D and 3D Character Animation</i>. Routledge. 2011</p> <p>Cavalier, S & Chomet. S. <i>The World History of Animation</i>. University of California Press. 2011</p> <p>Murdock, L. K. <i>Autodesk 3ds Max 2014 Bible</i>. John Wiley & Sons. 2013</p> <p>Derakhshani, D & Derakhshani L., R. L. <i>Autodesk 3ds Max 2013 Essentials</i>. Sybex. 2012</p>	
Αξιολόγηση	Μεγάλη Εργασία	40%
	Εργασίες	50%
	Παρουσία και Συμμετοχή στη Τάξη	10%
	Σύνολο	100%
Γλώσσα	Ελληνική	