

Τίτλος Μαθήματος	Τρισδιάστατα (3D) Κινούμενα Σχέδια				
Κωδικός Μαθήματος	GRD430				
Τύπος μαθήματος	Επιλογής				
Επίπεδο	Πτυχίο (1ος Κύκλος)				
Έτος / Εξάμηνο φοίτησης	4ο Έτος / 8ο Εξάμηνο φοίτησης				
Όνομα Διδάσκοντα	Θα ανακοινωθεί				
ECTS	6	Διαλέξεις / εβδομάδα	3 ώρες/14 εβδομάδες	Εργαστήρια / εβδομάδα	Δεν Ισχύει
Στόχος Μαθήματος	<p>Το μάθημα έχει σχεδιαστεί ειδικά για να εξοικειώσει τους/τις φοιτητές/τριες με τη χρήση λογισμικού για τη δημιουργία τρισδιάστατων (3D) κινουμένων σχεδίων. Έμφαση δίνεται στην πρακτική εξάσκηση των δώδεκα αρχών των κινούμενων γραφικών, με σκοπό την κατανόηση του βάρους, του χρόνου, της απόστασης, κ.λπ. Οι φοιτητές/τριες θα έχουν την ευκαιρία να αποκτήσουν μια σταθερή κατανόηση της μοντελοποίησης, των κινούμενων γραφικών, της υφής, του φωτισμού, της απόδοσης και του ψηφιακού ελεγχόμενου συνδυασμού εικόνας.</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"> <li>• Δημιουργούν τρισδιάστατα (3D) κινούμενα σχέδια.</li> <li>• Εξελίσουν μια ολιστική κατανόηση των τεχνικών δημιουργίας κινούμενων σχεδίων μέσω πρακτικών εφαρμογών.</li> <li>• Κατασκευάσουν με ψηφιακό ελεγχόμενο συνδυασμό της εικόνας με δυναμικές σκηνές.</li> <li>• Σχεδιάζουν με δημιουργικότητα τρισδιάστατες (3D) σκηνές και αντικείμενα χρησιμοποιώντας προγράμματα τρισδιάστατης κινούμενης εικόνας, κάνοντας παράλληλα χρήση των κατάλληλων υλικών και υφών.</li> <li>• Εφαρμόζουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων: μοντελοποίηση, κινούμενη εικόνα, φωτισμός και απόδοση δημιουργίας τρισδιάστατων (3D) κινούμενων σχεδίων.</li> <li>• Αξιολογούν και επιλέγουν τις κατάλληλες τεχνικές και συμβάσεις για τη δημιουργία ταινιών, συσχετίζοντας τις με την επιτυχημένη παραγωγή κινούμενων γραφικών ηλεκτρονικού υπολογιστή.</li> </ul>				
Προαπαιτούμενα	GRD400	Συναπαιτούμενα	Δεν Ισχύει		
Περιεχόμενο Μαθήματος	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Τεχνικές τρισδιάστατων γραφικών κινούμενης εικόνας.</li> <li>• Σχεδιασμός και οργάνωση ιστορίας και χαρακτήρων.</li> <li>• Μοντελοποίηση, ένδυση και ύφανση.</li> <li>• Σκελετοί και κινηματική.</li> <li>• Επιμέρους συστήματα και δυναμική.</li> <li>• Κάμερες, φωτισμός και απόδοση.</li> <li>• Ψηφιακός ελεγχόμενος συνδυασμός εικόνας.</li> <li>• Λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν: Poser, Bryce, Z-Brush, 3DMax, Photoshop</li> </ul>				

Μεθοδολογία Διδασκαλίας	Διαλέξεις Ομαδική Εργασία Εξατομικευμένη Διδασκαλία Κριτική Αυτόνομη Μελέτη Διδασκαλία Λογισμικού Παρουσιάσεις		
Βιβλιογραφία	<p><u>Ελληνική Βιβλιογραφία:</u></p> <p>Νικήτα, Μ. <i>3ds MAX 2012 Ο φωτορεαλισμός γρήγορα και απλά</i>. Κλειδάριθμος</p> <p>Derakhshani, D &amp; Derakhshani L., R. L. <i>Οδηγός του Autodesk 3ds Max</i>. Μ. Γκιούρδας</p> <p><u>Αγγλική Βιβλιογραφία:</u></p> <p>Burns, M. <i>Femme Digitale: Perfecting the Female Form on Your Computer</i>. Watson Guptill Publications</p> <p>Steven Till, J. (2005). <i>Exploring 3D Modeling with 3ds Max 7 (Design Exploration)</i>. Delmar Thomson Learning</p> <p>Zahed, R &amp; Katzenberg, J &amp; Damaschke, B. <i>The Art of DreamWorks Animation</i>. Harry N. Abrams</p> <p>Cavalier, S &amp; Chomet. S. <i>The World History of Animation</i>. University of California Press</p> <p>Murdock, L. K. <i>Autodesk 3ds Max 2020 Complete Reference</i>. John Wiley &amp; Sons.</p> <p>Derakhshani, D &amp; Derakhshani L., R. L. <i>Autodesk 3ds Max 2013 Essentials</i>. Sybex</p>		
Αξιολόγηση	Μεγάλη Εργασία	40%	
	Εργασίες	50%	
	Παρουσία και Συμμετοχή στη Τάξη	10%	
	<b>Σύνολο</b>	<b>100%</b>	
Γλώσσα	Ελληνική		