

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

(1) ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ		
ΤΜΗΜΑ	ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟ		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΕΤΕΠ615	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	ΣΤ, Η
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ II		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ <i>σε περίπτωση που οι πιστωτικές μονάδες απονέμονται σε διακριτά μέρη του μαθήματος π.χ. Διαλέξεις, Εργαστηριακές Ασκήσεις κ.λπ. Αν οι πιστωτικές μονάδες απονέμονται ενιαία για το σύνολο του μαθήματος αναγράψτε τις εβδομαδιαίες ώρες διδασκαλίας και το σύνολο των πιστωτικών μονάδων</i>		ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ
Διαλέξεις και εργαστηριακές ασκήσεις		3	3
Προσθέστε σειρές αν χρειαστεί. Η οργάνωση διδασκαλίας και οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται περιγράφονται αναλυτικά στο (δ).			
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Ανάπτυξη δεξιοτήτων <i>γενικού υποβάθρου, ειδικού υποβάθρου, ειδίκευσης, γενικών γνώσεων, ανάπτυξης δεξιοτήτων</i>		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:			
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:	ΕΛΛΗΝΙΚΗ		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	ΝΑΙ		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://ecourse.uoi.gr/course/view.php?id=3973		

(2) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μαθησιακά Αποτελέσματα <i>Περιγράφονται τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος οι συγκεκριμένες γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες καταλλήλου επιπέδου που θα αποκτήσουν οι φοιτητές μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος.</i> <i>Συμβουλευτείτε το Παράρτημα Α</i> - Περιγραφή του Επιπέδου των Μαθησιακών Αποτελεσμάτων για κάθε ένα κύκλο σπουδών σύμφωνα με το Πλαίσιο Προσόντων του Ευρωπαϊκού Χώρου Ανώτατης Εκπαίδευσης - Περιγραφικοί Δείκτες Επιπέδων 6, 7 & 8 του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Προσόντων Διά Βίου Μάθησης και το Παράρτημα Β - Περίληπτικός Οδηγός συγγραφής Μαθησιακών Αποτελεσμάτων
1) Το μάθημα έχει ως στόχο να παρέχει στους/στις φοιτητές/τριες μια ολοκληρωμένη κατανόηση των αρχών, των τεχνικών και των εργαλείων που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία τρισδιάστατων κινούμενων σχεδίων. Κατά τη διάρκεια του μαθήματος, οι φοιτητές/τριες θα γνωρίσουν την ιστορία και την εξέλιξη του 3Danimation, κατανοώντας τη σημασία του στο ευρύτερο πλαίσιο της παραγωγής ψηφιακών μέσων. Αξιοποιώντας λογισμικά τρισδιάστατης σχεδίασης, οι φοιτητές/τριες θα αποκτήσουν επάρκεια στην πλοήγηση στο περιβάλλον εργασίας του λογισμικού, στη χρήση βασικών εργαλείων και στην εκτέλεση θεμελιωδών εργασιών, όπως μοντελοποίηση, υφή, rigging και animation. Το μάθημα δίνει έμφαση στην πρακτική μάθηση, ενθαρρύνοντας τους/τις φοιτητές/τριες να εφαρμόζουν τις θεωρητικές έννοιες μέσω πρακτικών ασκήσεων και έργων. Μέσα από μια σειρά εργασιών και έργων, θα αναπτυχθούν οι απαραίτητες δεξιότητες για τη δημιουργία τρισδιάστατων κινούμενων σχεδίων, συμπεριλαμβανομένων των κινούμενων σχεδίων χαρακτήρων, των ειδικών εφέ και της απόδοσης σκηνών.

2) Το μάθημα βασίζεται στην Εποικοδομιστική Μάθηση(Constructionism), ενισχύοντας την κριτική σκέψη και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, προκαλώντας τους/τις φοιτητές/τριες να αναλύσουν και να επιλύσουν κοινά προβλήματα που συναντώνται στην παραγωγή 3D animation

Γενικές Ικανότητες

Λαμβάνοντας υπόψη τις γενικές ικανότητες που πρέπει να έχει αποκτήσει ο πτυχιούχος (όπως αυτές αναγράφονται στο Παράρτημα Διπλώματος και παρατίθενται ακολούθως) σε ποια / ποιες από αυτές αποσκοπεί το μάθημα;

Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών
Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις
Λήψη αποφάσεων
Αυτόνομη εργασία
Ομαδική εργασία
Εργασία σε διεθνές περιβάλλον
Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον
Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών

Σχεδιασμός και διαχείριση έργων
Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα
Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον
Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και ευαισθησίας σε θέματα φύλου
Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής
Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης
.....
Άλλες...
.....

Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση των απαραίτητων τεχνολογιών
Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις
Λήψη αποφάσεων
Αυτόνομη εργασία
Ομαδική εργασία
Σχεδιασμός και διαχείριση έργων
Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα
Άσκηση κριτικής σκέψης
Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

(3) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Βασικές αρχές των 3D γραφικών, και του κινουμένου σχεδίου. Εξοικείωση με το βασικό περιβάλλον εργασίας, εγκατάστασης λογισμικού και επίδειξη των βασικών εργαλείων. Άνιση, αντικείμενα, rendering, material colors, φωτισμός.

- Δημιουργία περιβάλλοντος- δημιουργία αντικειμένων, χρήση εργαλείων επεξεργασίας αντικειμένων (Bevel, .nife, Loop cuts), αξιοποίηση modifiers
- Δημιουργία πολυγωνικών μοντέλων. Tracing image, δημιουργία κορμού, άκρων κεφαλιού. Δημιουργία περιβάλλοντος, δέντρα, φώτα, χρώματα.
- Τεχνικές UV mapping. Εισαγωγή στο UV mapping, βασικές αρχές, δημιουργία αντικειμένων
- Animation basics, animation principles, frames.
- Animation, rigging, recording, graph editor, bones
- Bones basics
- Animation rigging, recording, graph editor, bones, walk cycle
- Animation, bones, wllaking
- Low poly character
- Animation Principles
- Character creation, sculpting cartoon heads

(4) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ <i>Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</i>	Πρόσωπο με πρόσωπο																						
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ <i>Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές</i>	Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση και στην Επικοινωνία με τους φοιτητές																						
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ <i>Περιγράφονται αναλυτικά ο τρόπος και μέθοδοι διδασκαλίας. Διαλέξεις, Σεμινάρια, Εργαστηριακή Άσκηση, Άσκηση Πεδίου, Μελέτη & ανάλυση βιβλιογραφίας, Φροντιστήριο, Πρακτική (Τοποθέτηση), Κλινική Άσκηση, Καλλιτεχνικό Εργαστήριο, Διαδραστική διδασκαλία, Εκπαιδευτικές επισκέψεις, Εκπόνηση μελέτης (project), Συγγραφή εργασίας / εργασιών, Καλλιτεχνική δημιουργία, κ.λπ. Αναγράφονται οι ώρες μελέτης του φοιτητή για κάθε μαθησιακή δραστηριότητα καθώς και οι ώρες μη καθοδηγούμενης μελέτης σύμφωνα με τις αρχές του ECTS</i>	<table><tr><th>Δραστηριότητα</th><th>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</th></tr><tr><td>Διαλέξεις -Εργαστηριακές Ασκήσεις</td><td>8</td></tr><tr><td>Καλλιτεχνικό εργαστήριο</td><td>22</td></tr><tr><td>Ασκήσεις πράξης με εφαρμογή μεθοδολογιών και ανάλυση μελετών περίπτωσης σε μικρές ομάδες</td><td>9</td></tr><tr><td>Αυτόνομη μελέτη, δημιουργία project</td><td>36</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>Σύνολο Μαθήματος</td><td>50</td></tr></table>	Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου	Διαλέξεις -Εργαστηριακές Ασκήσεις	8	Καλλιτεχνικό εργαστήριο	22	Ασκήσεις πράξης με εφαρμογή μεθοδολογιών και ανάλυση μελετών περίπτωσης σε μικρές ομάδες	9	Αυτόνομη μελέτη, δημιουργία project	36											Σύνολο Μαθήματος	50
Δραστηριότητα	Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου																						
Διαλέξεις -Εργαστηριακές Ασκήσεις	8																						
Καλλιτεχνικό εργαστήριο	22																						
Ασκήσεις πράξης με εφαρμογή μεθοδολογιών και ανάλυση μελετών περίπτωσης σε μικρές ομάδες	9																						
Αυτόνομη μελέτη, δημιουργία project	36																						
Σύνολο Μαθήματος	50																						
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ <i>Περιγραφή της διαδικασίας αξιολόγησης Γλώσσα Αξιολόγησης, Μέθοδοι αξιολόγησης, Διαμορφωτική ή Συμπερασματική, Δοκιμασία Πολλαπλής Επιλογής, Ερωτήσεις Σύντομης Απάντησης, Ερωτήσεις Ανάπτυξης Δοκιμίων, Επίλυση Προβλημάτων, Γραπτή Εργασία, Έκθεση / Αναφορά, Προφορική Εξέταση, Δημόσια Παρουσίαση, Εργαστηριακή Εργασία, Κλινική Εξέταση Ασθενούς, Καλλιτεχνική Ερμηνεία, Άλλη / Άλλες Αναφέρονται ρητά προσδιορισμένα κριτήρια αξιολόγησης και εάν και που είναι προσβάσιμα από τους φοιτητές.</i>	1.Η αξιολόγηση της επίδοσης των φοιτητών διεξάγεται μετά από τη συγκεντρωτική εκτίμηση των παρακάτω:1. Της εργαστηριακής επίδοσης, η οποία συνίσταται στην προφορική συμμετοχή και συνεισφορά στο μάθημα, ενδιαφέρον και ευαισθητοποίηση του φοιτητή κατά τη διεξαγωγή του μαθήματος, τακτική παρακολούθηση των μαθημάτων (40%). 2. Της ολοκλήρωσης project Αξιολόγηση προσωπικής προσπάθειας μέσω παραγόμενου έργου (project) που καλείται να ολοκληρώσει ο φοιτητής στο ζητούμενο χρονικό περιθώριο. Αξιολογείται, μέσω δημόσιας παρουσίασης η εφαρμογή των όσων διδάχθηκαν καθώς και η περεταίρω ατομική διερεύνηση του θέματος (60%). Στα μέσο του εξαμήνου πραγματοποιείται διαμορφωτική αξιολόγηση																						

--	--

(5) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Beane, A. (2012). 3D animation essentials. John Wiley & Sons.
- Blair, P. (1949). Advanced animation. ⁷⁸ ₂₅
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2002). Animation as an aid to multimedia learning. Educational Psychology Review, 14(1), 87–991
- Petrovic, M. (2015). Manga Crash Course: Drawing Manga Characters and Scenes from Start to Finish. Penguin.
- Wells, P. (2006). The fundamentals of animation. Ava Publishing.
- Wells, P. (2013). Understanding animation. Routledge.
- Whitaker, H., & Halas, J. (2013). Timing for animation. Routledge.
- Williams, R. (2012). The animators survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. Macmillan.