



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ : ΦΩΤΟΡΕΑΛΙΣΜΟΣ & ΚΙΝΗΣΗ

Στόχος του Μαθήματος

Είναι με τη βοήθεια του λογισμικού ηλεκτρονικών γραφικών 3ds MAX 2010 η εκμάθηση της διαδικασίας δημιουργίας τρισδιάστατων ηλεκτρονικών μοντέλων με ρεαλιστική απεικόνιση υλικών, φωτισμού και υφής. Επίσης, είναι η δημιουργία 3d animation με την προσθήκη ειδικών εφέ φωτισμού και κίνησης.

Με το πέρας του μαθήματος οι φοιτητές θα πρέπει να έχουν δημιουργήσει τουλάχιστον τρία δικά τους τρισδιάστατα ψηφιακά μοντέλα με φωτορεαλιστική απόδοση και κίνηση.

Οργάνωση Μαθήματος

Το μάθημα θα πρέπει να ολοκληρωθεί σε 13 εργαστηριακές εβδομάδες. Κάθε εβδομάδα θα εκτελείται μια εργαστηριακή άσκηση προσαρμοσμένη στις εκπαιδευτικές ανάγκες του διαγράμματος μελέτης που ακολουθεί. Οι εργαστηριακές ασκήσεις θα διανέμονται στους φοιτητές ηλεκτρονικά κατά τη διάρκεια του μαθήματος, ενώ θα είναι διαθέσιμες και στην ιστοσελίδα του μαθήματος. Στο τέλος κάθε εργασίας θα αναφέρονται τα παραδοτέα που θα πρέπει οι φοιτητές να προσκομίσουν την επόμενη εργαστηριακή εβδομάδα.

Κατά τη δεύτερη εργαστηριακή εβδομάδα, οι φοιτητές θα πρέπει να προσκομίσουν τουλάχιστον πέντε τρισδιάστατα ηλεκτρονικά μοντέλα τα οποία δημιουργήθηκαν στα πλαίσια εργαστηριακών μαθημάτων προηγούμενων εξαμήνων. Από αυτά τα σχέδια θα επιλεγθούν για κάθε φοιτητή τρία.

Κάθε εργαστηριακή εβδομάδα οι φοιτητές θα προσκομίζουν σε ηλεκτρονική μορφή τα τρία αυτά σχέδια, τα οποία θα τα έχουν επεξεργαστεί σύμφωνα με τη διδαχθείσα ύλη της προηγούμενης εβδομάδας, αλλά και βάση των παραδοτέων που θα έχουν οριστεί.

Εφόσον τα τρία σχέδια είναι άρτια επεξεργασμένα από τους φοιτητές θα προσμετρώνται στην τελική βαθμολογία του μαθήματος τρεις μονάδες. Απαραίτητη προϋπόθεση για να επιτύχει στο μάθημα ο φοιτητής είναι να σημειώσει στη τελική εξέταση επίδοση τουλάχιστον πέντε μονάδες.

Ο υπεύθυνος Καθηγητής

Ντιντάκης Ιωάννης