



### ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΜΕΛΕΤΗΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Α/Α ΕΒΔΟΜΑΔ. ΜΕΛΕΤΗΣ	ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΕΣ ΜΕΛΕΤΗΣ			ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ
1	28/02	~	04/03	<b>1<sup>η</sup> ΘΕΩΡΙΑ : ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ</b> - Ηλεκτρονικά γραφικά - Τι είναι η φωτοαπόδοση - Παράμετροι που επηρεάζουν τη φωτοαπόδοση - Χώρος 3d - Ροή εργασιών στα ηλεκτρονικά γραφικά - Βασικές έννοιες
2	07/03	~	11/03	<b>2<sup>η</sup> ΘΕΩΡΙΑ: ΑΠΟΔΟΣΗ ΧΡΩΜΑΤΟΣ</b> - Γιατί 3ds Max; - Τι είναι χρώμα - Χρωματικά συστήματα - Απόδοση του χρώματος στον Η/Υ - Κανάλια εικόνας - Ανάλυση γραφικών - Ανάλυση οθόνης
3	14/03	~	18/03	<b>3η ΘΕΩΡΙΑ: ΦΩΤΙΣΜΟΣ Ι</b> - 3ds & Διανυσματικές Εικόνες - Φωτεινές πηγές παράλληλης δέσμης - Σημειακές πηγές φωτός - Φωτεινές πηγές κωνικής δέσμης - Φώς περιβάλλοντος - Προκαθορισμένα φώτα - Μετατροπή προκαθορισμένων φώτων - Target spotlight - Spot target light - Παράμετροι φωτισμού
4	21/03	~	25/03	<b>4η ΘΕΩΡΙΑ: ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ ΦΩΤΟΣ</b> - Ιδιότητες φωτός - Γωνία πρόσπτωσης φωτός - Ανάκλαση και διάχυση φωτός - Διάθλαση του φωτός - Εξασθένηση του φωτός
5	28/03	~	01/04	<b>5η ΘΕΩΡΙΑ: ΑΠΟΔΟΣΗ ΥΛΙΚΩΝ</b> - Βασικοί παράμετροι υλικών - Τύποι υλικών - Παράμετροι υλικών - Χάρτες υλικών & χαρτογράφηση - Είδη χαρτογράφησης
6	04/04	~	08/04	<b>6η ΘΕΩΡΙΑ: ΠΟΛΥΓΩΝΑ</b> - Τι είναι τα πολύγωνα - Σχεδίαση με πολύγωνα - Αναπαράσταση πολυγώνων - Αλγόριθμοι αναπαράστασης γεωμετρίας



7	11/04	~	15/04	7η ΘΕΩΡΙΑ: <b>ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΙ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ</b> - Έννοια αλγορίθμων - Painter Algorithm - Z buffer Algorithm
8	02/05	~	06/05	8η ΘΕΩΡΙΑ: <b>ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΙ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ</b> - Scan Line Algorithm - Mental Ray - Warnock Algorithm - Franklin Algorithm - Σύγκριση θέσης πολυγώνων
9	09/05	~	13/05	9ο ΘΕΩΡΙΑ: <b>ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΙ &amp; ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΠΟΔΟΣΗΣ ΜΟΝΤΕΛΟΥ</b> - Απόδοση μοντέλου - Τεχνικές απόδοσης - Αλγόριθμος αφαίρεσης πίσω όψης
10	16/05	~	20/05	10ο ΘΕΩΡΙΑ: <b>ΦΩΤΟΑΠΟΔΟΣΗ</b> - Ρυθμίσεις απόδοσης - Ρυθμίσεις αρχείου - Φίλτρα απόδοσης - Εφέ rendering - Αντανάκλαση και διάθλαση Raytraced - Υλικό Raytraced - Απεικόνιση Raytraced
11	23/05	~	27/05	11η ΘΕΩΡΙΑ: <b>ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ ΚΙΝΗΣΗΣ</b> - Καρέ και ενδιάμεσα καρέ - Χαρακτηριστικά κίνησης - Ελεγκτές κίνησης - Καμπύλες κίνησης
12	30/05	~	03/06	12η ΘΕΩΡΙΑ: <b>ΚΙΝΗΣΗ</b> - Βασικές αρχές χρήσης καμερών - Εύρος πεδίου απόδοσης - Δημιουργία ειδώλων - Προεπισκόπηση κίνησης
13	06/06	~	10/06	13η ΘΕΩΡΙΑ: <b>ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ</b> - Επανάληψη επί όλης της ύλης
14				1 <sup>η</sup> Εξεταστική

Διδάσκοντες : Ντιντάκης Ιωάννης, Χαϊδάς Δημήτρης

Σύγγραμμα : Οδηγός του 3ds MAX 2008, Εκδόσεις Κλειδάριθμος

Ώρες και ημέρες υποδοχής σπουδαστών : Παρασκευή 10:00-13:00

E-mail διδασκόντων: [ntintakis@teilar.gr](mailto:ntintakis@teilar.gr).

Ιστοσελίδα: <http://www.wfdt.teilar.gr/people/ntintakis.php>