



## ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΜΕΛΕΤΗΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Α/Α ΕΒΔΟΜΑΔ. ΜΕΛΕΤΗΣ	ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΕΣ ΜΕΛΕΤΗΣ			ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ
1				1 <sup>ο</sup> ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ : <b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ &amp; ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ 3ds MAX</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Παρουσίαση στόχου μαθήματος</li><li>- Ανάλυση διαγράμματος μελέτης</li><li>- Ανάλυση ροής εργασιών</li><li>- Εξοικείωση με το 3ds Max</li><li>- Περιβάλλον εργασίας</li><li>- Γραμμή μενού</li><li>- Πάνελ εντολών</li><li>- Προβολή και αλλαγή viewport</li></ul>
2				2 <sup>ο</sup> ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: <b>ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΑΡΧΕΙΩΝ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Επιλογή μοντέλων των φοιτητών</li><li>- Εισαγωγή μοντέλων στο MAX από μη μητρικά αρχεία</li><li>- Διαχείριση εισηγμένων αρχείων</li></ul>
3				3 <sup>ο</sup> ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: 3d <b>ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ - ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΤΕΣ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Εισαγωγή αντικειμένων στο 3ds MAX</li><li>- Φιλοσοφία Modifiers</li><li>- Εφαρμογή Modifiers</li></ul>
4				4 <sup>ο</sup> ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: <b>ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΥΦΗΣ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Εισαγωγή υλικών</li><li>- Δημιουργία νέων υλικών</li><li>- Απόδοση υφής</li></ul>
5				5 <sup>ο</sup> ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: <b>ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΥΦΗΣ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ιδιότητες υλικών</li><li>- Τύποι υλικών</li><li>- Χάρτες υλικών</li><li>- Τροποποιητές υλικών</li></ul>
6				6 <sup>ο</sup> ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: <b>ΦΩΤΙΣΜΟΣ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Έννοια φωτισμού</li><li>- Ανάλυση πηγών φωτισμού</li><li>- Απεικόνιση φωτισμού</li><li>- Παράμετροι φωτός</li></ul>
7				7 <sup>ο</sup> ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: <b>ΦΩΤΙΣΜΟΣ &amp; ΕΦΕ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Επεξεργασία φωτισμού</li><li>- Εφέ φωτισμού</li><li>- Προσθήκη ειδικών εφέ (ομίχλη, έκρηξη κ.α.)</li><li>- Απόδοση σκιάς</li></ul>



8			<b>8ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: ΑΠΟΔΟΣΗ ΚΙΝΗΣΗΣ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Δημιουργία κίνησης</li><li>- Εργαλεία κίνησης</li><li>- Ρυθμίσεις κίνησης</li></ul>
9			<b>9ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΙΝΗΣΗΣ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Μελέτη ιεραρχίας</li><li>- Καμπύλες κίνησης</li><li>- Τύποι καμπυλών κίνησης</li><li>- Διαχείριση καμπυλών κίνησης</li></ul>
10			<b>10ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΙΝΗΣΗ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Κίνηση σε τροποποιητές</li><li>- Προσθήκη τροχιάς κίνησης</li><li>- Βελτιστοποίηση της κίνησης</li></ul>
11			<b>11ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΛΗΨΗΣ ΚΑΜΕΡΑΣ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Δημιουργία κάμερας</li><li>- Χρήση κάμερας</li><li>- Κίνηση σε κάμερα</li><li>- Ελεγκτές κίνησης</li></ul>
12			<b>12ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: ΑΠΟΔΟΣΗ ΣΚΗΝΗΣ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Διαμόρφωση απόδοσης της σκηνής</li><li>- Ρυθμίσεις απόδοσης</li><li>- Εφέ απόδοσης</li><li>- Εξαγωγή απόδοσης σε αρχείο</li></ul>
13			<b>13ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Επανάληψη επί της διδαχθείσας ύλης</li></ul>
14			1 <sup>η</sup> εξεταστική εργαστηρίου

Διδάσκοντες : Ντιντάκης Ιωάννης

Σύγγραμμα : Autodesk 3ds max design 2010 ο επίσημος εκπαιδευτικός οδηγός & dvd, Εκδόσεις Παπασωτηρίου

Ώρες και ημέρες υποδοχής σπουδαστών : Τετάρτη 11:00-14:00

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

Ιστοσελίδα: