

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1. ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ		
ΤΜΗΜΑ	ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Προπτυχιακό		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	AVA643	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	6 ^ο
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Προπαραγωγή ταινιών Κινουμένων Σχεδίων		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ	
Διαλέξη, Φροντιστήριο	5	7	
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ			
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Επιλογής		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ	-		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ	Ελληνικά		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	ΝΑΙ (στην Αγγλική)		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://avarts.ionio.gr/gr/studies/undergraduate/courses-descriptions/ava643/		
ΣΕΛΙΔΑ E CLASS			

2. ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μαθησιακά Αποτελέσματα
Απόκτηση γνώσης για τα είδη και τις σχολές σχεδιοκίνησης
Ικανότητα θεωρητικής προσέγγισης και ανάλυσης έργων σχεδιοκίνησης
Εκμάθηση των τεχνικών και μεθόδων της Προπαραγωγής, χειρισμός των σχεδιαστικών προγραμμάτων
Δημιουργία και παρουσίαση των σταδίων της Προπαραγωγής: moodboard, φυλλοσκόπιου, σεναρίου, storyboard, animatic.
Εδραίωση προσωπικού σχεδιαστικού/καλλιτεχνικού λεξιλογίου
Γενικές Ικανότητες
<ul style="list-style-type: none"> • Αυτόνομη εργασία • Ομαδική εργασία • Παραγωγή νέων ερευνητικών ιδεών • Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής • Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

3. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

<p>Το μάθημα αφορά στην Προπαραγωγή ταινιών κινούμενων σχεδίων (αναλογικό, 2D, 3D). Στο περιεχόμενο του μαθήματος περιλαμβάνεται, σε θεωρητικό επίπεδο, η γνωριμία με την ιστορία και τις σχολές της Σχεδιοκίνησης ανά τον κόσμο. Εστιάζει στην μελέτη και την ανάλυση του έργου δημιουργών (animators) που έπαιξαν ή παίζουν σημαντικό ρόλο στο χώρο της εμψύωσης. Στο πρακτικό μέρος οι φοιτητές/τριες οφείλουν να εμβαθύνουν στην εκμάθηση της κλασικής μεθοδολογίας γραμμής οργάνωσης για την Προπαραγωγή (Preproduction) κινηματογραφικών ψηφιακών ταινιών εμψύωσης: moodboard, φυλλοσκόπιο, σενάριο, storyboard, animatic. Παράλληλα στο πλαίσιο του εργαστηρίου θα εκτελούνται ασκήσεις για την σύνοψη και συγγραφή σεναρίου. Επίσης θα πραγματοποιούνται ασκήσεις εφαρμογής σε ψηφιακό περιβάλλον υπολογιστή με λογισμικά ζωγραφικής και σχεδίου (2D, 3D) με σκοπό την</p>
--

ενσωμάτωση και το συνδυασμό υλικών εικόνας και ήχου (ψηφιακής και αναλογικής μορφής). Απώτερος σκοπός του μαθήματος είναι ο/η φοιτητής/τρια να εξοικειωθεί με τον σχεδιασμό προσώπων, αντικειμένων και χώρων και με τη βασική απόδοση κίνησης και ήχου μέσω της αλληλουχίας στατικών εικόνων σε ψηφιακό περιβάλλον.

Το εργαστήριο εμπλουτίζεται με διαλέξεις από καλεσμένους δημιουργούς, συζητήσεις, κριτική και παρουσιάσεις από τις/τους φοιτήτριες/φοιτητές.

(Ιδανικές) προϋποθέσεις εξοπλισμού από τους φοιτητές η κατοχή κάμερας, φορητού υπολογιστή, ψηφιοπινακίδας, καταγραφέα ήχου.

Παραγόμενα στάδια:

1. Πινάκες (moodboard)
2. Flipbook
3. Αρχές κινηματογραφικής γλώσσας
4. Σύνοψη Σεναρίου
5. Σενάριο (Script)
6. Κατακερματισμός Σεναρίου (Script Breakdown)
7. Σχεδιασμός ήχου (Sound Design)
8. Σχεδίαση χαρακτήρων (Character Design).
9. Σχεδίαση Ατμόσφαιρας (Production Design)
10. Εικονογράφηση Σεναρίου (Storyboard)
11. Προϋπολογισμός (Budgeting)
12. Χρονοδιάγραμμα (Scheduling)

13. Animatic

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

1^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Γνωριμία με τα είδη εμπύχωσης - Προτεινόμενη βιβλιογραφία, ιστογραφία, ειδικό λογισμικό

2^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Παρουσίαση σημαντικών σταθμών στην ιστορία της εμπύχωσης - Δημιουργία αναλογικού Flipbook

3^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Κατανομή ειδών εμπύχωσης και εφαρμογή στο λογισμικό - Μέθοδοι για τη δημιουργία πινάκων Χαρακτήρα και Περιβάλλοντος (moodboard)

4^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Αρχές κινηματογραφικής γλώσσας

5^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Σύνοψη Σεναρίου - Εφαρμογές δοκιμών σεναριακών μορφών για το animation - Η γέννηση της ιδέας

6^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Παρουσιάσεις Σεναρίων (Script) και ανατροφοδότηση - Κατακερματισμός Σεναρίου (Script Breakdown)

7^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Σχεδίαση χαρακτήρων (Character Design)- Ανάλυση σχεδιαστικών μορφών ανά κατηγορία σχεδιοκίνησης

8^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Εικονογράφηση Σεναρίου (Storyboard)- Μέθοδοι, τεχνικές, παραδείγματα

9^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Σχεδιασμός ήχου (Sound Design)

10^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Χρονοδιάγραμμα (Scheduling) - Προϋπολογισμός (Budgeting)

11^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Σχεδίαση Ατμόσφαιρας (Production Design)

12^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Παραδείγματα Animatic - Προσαρμογή των storyboard στις διαστάσεις του χώρου και του χρόνου

13^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Εποπτική ανάλυση και ανασκόπηση των εργασιών

4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ	Στην τάξη																
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ	Χρήση υπολογιστών και ψηφιοπινακίδας, σύγχρονη και ασύγχρονη επικοινωνία μεταξύ των εκπαιδευομένων και αυτών με τους διδάσκοντες μέσω open courses, πολυμεσικά εργαλεία/ οπτικοακουστικό υλικό, διαδικτυακή έρευνα.																
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	<table> <tr> <td>Δραστηριότητα</td> <td>Φόρτος Εξαμήνου</td> </tr> <tr> <td>Διαλέξεις</td> <td>39</td> </tr> <tr> <td>Φροντιστηριακές Διαλέξεις</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td>Μελέτη και Ανάλυση</td> <td>71</td> </tr> <tr> <td>Βιβλιογραφίας</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Εξάσκηση και Προετοιμασία</td> <td>39</td> </tr> <tr> <td>Σύνολο Μαθήματος</td> <td>175</td> </tr> <tr> <td>(ECTS: 7)</td> <td></td> </tr> </table>	Δραστηριότητα	Φόρτος Εξαμήνου	Διαλέξεις	39	Φροντιστηριακές Διαλέξεις	26	Μελέτη και Ανάλυση	71	Βιβλιογραφίας		Εξάσκηση και Προετοιμασία	39	Σύνολο Μαθήματος	175	(ECTS: 7)	
Δραστηριότητα	Φόρτος Εξαμήνου																
Διαλέξεις	39																
Φροντιστηριακές Διαλέξεις	26																
Μελέτη και Ανάλυση	71																
Βιβλιογραφίας																	
Εξάσκηση και Προετοιμασία	39																
Σύνολο Μαθήματος	175																
(ECTS: 7)																	
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ	<p>Παρουσιάσεις διαδρομών έρευνας και σκέψης (mindmaps, moodboards, lapbook)</p> <p>Παραγωγή θεωρητικών κειμένων εννοιολογικής υποστήριξης του ψηφιακού έργου</p> <p>Αυτόνομη καλλιτεχνική δημιουργία σε στάδια και παραγωγή τελικού προϊόντος μέσα από τη διαδικασία της ομαδικής παρουσίασης και ανατροφοδότησης</p>																

5. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Βαλούκος, Στάθης. Το σενάριο, Αιγόκερως, 2006
- Βασιλειάδης, Γιάννης. ANIMATION Ιστορία και Αισθητική του Κινούμενου Σχεδίου, Αιγόκερως, 2006
- Μούρη, Ελένη, FRAME BY FRAME, NEXUS PUBLICATIONS, 2009
- Deleuze, Gilles. Η εικόνα - κίνηση, Καπόλα Παγώνα, 2009
- Harryhausen, R. & Dalton, T. A Century of Model Animation: From Méliès to Aardman. London: Aurum, 2008
- Jones, Angie & Oliff, Jamie. [Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG](#), Thomson Course Technology, 2006
- McKee, Robert. Το σενάριο. Ουσία, δομή, ύφος και βασικές αρχές, Πατάκης, 2017
- Mori, Haruji (Author), Tezuka, Osamu (Illustrator), Cook, Caleb D. (Translator). Osamu Tezuka: Anime & Manga Character Sketchbook, Udon Entertainment, 2015
- Selby, A. Animation. London: Laurence King, 2013
- Wellins, Mike. Storytelling through Animation, Charles River Media, 2005
- Williams, Richard. The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical Computer Games, Stop Motion and Internet Animators, Farrar, Straus and Girroux, 2012

ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ

<https://core.ac.uk/download/pdf/38105967.pdf>

<http://www.greekanimation.com/guides-for-animation/idea/>

Lighting for Digital Video & Television John Jackman Paperback, 272 σελίδες, Έκδοση: Focal Press, Πρώτη έκδοση: June 30th 2002

(read online)

Writing for Animation, Comics, and Games, Christy Marx, Paperback, 226 σελίδες, Έκδοση: Focal Press, 1 Οκτωβρίου 2006

(read online)