

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1. ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ		
ΤΜΗΜΑ	ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Προπτυχιακό		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	AVA946	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	9 ^ο
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Παραγωγή και Μεταπαραγωγή 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/ava946/		
ΣΕΛΙΔΑ E CLASS			

2. ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μαθησιακά Αποτελέσματα
<p>Με την ολοκλήρωση των μαθημάτων οι φοιτήτριες/ές θα έχουν:</p> <ul style="list-style-type: none"> Γνώση, θεωρητική και πρακτική, για τη δημιουργία και παράγωγη ταινιών κινουμένων σχεδίων (Animation) επαγγελματικών προδιαγραφών για την παρουσίαση σε διεθνή φεστιβάλ και χώρων τέχνης. Εποπτεία όλων των σταδίων προπαραγωγής και μεταπαραγωγής για τη δημιουργία ενός έργου εμφύχωσης Εκπαίδευση στην ατομική και ομαδική εργασία προετοιμασίας καλλιτεχνικών πρότζεκτ Γνώση των τεχνικών προβλημάτων και μεθόδων επίλυσης αυτών Βασική επαγγελματική εμπειρία για όλο το φάσμα της διαφήμισης και των στούντιο εταιριών παραγωγής Κινηματογραφικού Animation. Δημιουργία οργανωμένου ακαδημαϊκού καλλιτεχνικού φάκελου για την συνέχιση των σπουδών και την εξειδίκευση μεταπτυχιακού επίπεδου.
Γενικές Ικανότητες
<ul style="list-style-type: none"> Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών Αυτόνομη εργασία Ομαδική εργασία Σχεδιασμός και διαχείριση έργων Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

3. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

<p>Το μάθημα εστιάζει εκπαιδευτικά στην ολοκλήρωση της μελέτης δημιουργίας δισδιάστατων και τρισδιάστατων ταινιών κινουμένων σχεδίων. Αναλυτικά αποτελεί συνέχεια του μαθήματος του ΣΤ΄ εξαμήνου: AVA643 Προπαραγωγή ταινιών κινούμενων σχεδίων (2D, 3D).</p> <p>Εδώ οι φοιτήτριες/τές καλούνται να ολοκληρώσουν τα στάδια της Παραγωγής & Μεταπαραγωγής με στόχο τη</p>
--

δημιουργία ταινίας animation και σκοπό την ανάπτυξη γνώσης, μεθοδολογίας, αισθητικής και εμπειρίας στον τομέα του animation. Το περιεχόμενο του μαθήματος περιλαμβάνει, από θεωρητικής πλευράς, την ιστορική αναφορά των πρώτων δημιουργιών ταινιών εμφύχωσης και τη μελέτη των δώδεκα αξιωμάτων του animation ενώ από πρακτικής πλευράς περιλαμβάνει τον πειραματισμό πάνω στις τεχνικές υλοποίησης ταινιών κινουμένων εικόνων μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή.

Οι φοιτητές/τριες θα πρέπει να επιλέξουν το κατάλληλο λογισμικό για την υλοποίηση των επιμέρους ασκήσεων και της τελικής εργασίας τους. Συγκεκριμένα, λογισμικό εφαρμογής “stop motion animation”, λογισμικό εξειδίκευσης στο δισδιάστατο και τρισδιάστατο σχεδιασμό σύνθεσης κίνησης ή “σχεδιοκίνησης”, όπως επίσης λογισμικό μοντάζ εικόνας-ήχου και ειδικών εφέ. Το εργαστήριο περιλαμβάνει την συμμετοχή των φοιτητών στις πρακτικές ασκήσεις ενώ στις διαλέξεις πραγματοποιούνται συζητήσεις ανάλυσης και κριτικής εμβληματικών έργων εμφύχωσης καθώς και παρουσίαση των εργασιών τους. Θετική προϋπόθεση η ύπαρξη εξοπλισμού από τους φοιτητές, όπως η κατοχή κάμερας, φορητού υπολογιστή, ψηφιοπινακίδας, καταγραφέα ήχου και φυσικά αγάπη και υπομονή για την Τέχνη της Εμφύχωσης.

1^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Οι αρχές κίνησης animation – Εφαρμογή και ανάλυση σε έργα εμφύχωσης

2^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Τα στάδια δημιουργίας ταινίας εμφύχωσης/ συγκέντρωση και αναθεώρηση υλικού της Προπαραγωγής

3^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Μέθοδοι θεωρητικής υποστήριξης του έργου

4^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Ασκήσεις ψηφιακής σχεδίασης κίνησης/ αναπήδηση μπάλας

5^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Ασκήσεις ψηφιακής σχεδίασης κίνησης/ walk cycle

6^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Morphing και Ανθρωπομορφισμός

7^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Σχέδιο Χαρακτήρα: τελική διαμόρφωση

8^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Σχέδιο Περιβαλλόντων

9^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Ήχος, μουσική επένδυση/ παραδείγματα και αντιπαραδείγματα

10^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Η σημασία του χρώματος στον κινηματογράφο και ειδικά στην εμφύχωση

11^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Rendering/ μορφές τίτλων εισαγωγής και τέλους

12^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Προβολή και τρόποι διακίνησης του έργου εμφύχωσης

13^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Παρουσίαση τελικών μορφών έργου και portfolio, αξιολόγηση και ανατροφοδότηση

4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ																	
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ	Χρήση υπολογιστών και ψηφιοπινακίδας, σύγχρονη και ασύγχρονη επικοινωνία, διάδραση μέσω open courses, πολυμεσικά εργαλεία/ οπτικοακουστικό υλικό, διαδικτυακή έρευνα.																
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	<table border="0"> <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	Παρουσιάσεις διαδρομών έρευνας και σκέψης (moodboard)/ Συγγραφή σεναρίου ειδικά για έργο εμφύχωσης/ Παραγωγή θεωρητικού κειμένου υποστήριξης του έργου εμφύχωσης/ storyboard, animatic και τελικό έργο animation																

5. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Cotte, Olivier. Le grand livre des techniques du cinéma d'animation - Ecriture, production, post-production, DUNOD, 2018

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

Milic, Lea & McConville, Yasmine. The Animation Producer's Handbook. Open University Press, 2011

Mori, Haruji (Author), Tezuka, Osamu (Illustrator), Cook, Caleb D. (Translator). Osamu Tezuka: Anime & Manga Character Sketchbook, Udon Entertainment, 2015

Selby, Andrew. Animation (Portfolio, Laurence King Publishing, 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

Βασιλειάδης, Γιάννης. ANIMATION Ιστορία και Αισθητική του Κινούμενου Σχεδίου, Αιγόκερως, 2006

Μούρη, Ελένη, FRAME BY FRAME, NEXUS PUBLICATIONS, 2009

ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ

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

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

<http://www.greekanimation.com/links/>

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)

www.cs.cmu.edu/afs/cs/academic/class/15462-f14/www/lec_slides/Lesseter.pdf