

## **ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΗΣ ΚΙΝΗΣΗΣ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΛΗΨΗΣ ΚΙΝΗΣΗΣ: ΘΕΩΡΙΑ ΚΑΙ ΠΡΑΞΗ (3D Animation - Motion Capture)**

Η τρισδιάστατη κίνηση αφορά την κίνηση 3D χαρακτήρων και αντικειμένων σε τρισδιάστατους χώρους. Το 3D animation βρίσκεται χρησιμοποιείται ευρέως σε παιχνίδια ηλεκτρονικών υπολογιστών, στην εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα άλλα και σε μια σειρά από άλλες εφαρμογές επικοινωνίας όπως παρουσιάσεις, 3D βίντεο και ταινίες, Ψηφιακή Αφήγηση κ.α.

Σκοπός του μαθήματος να εισάγει τον φοιτητή στα είδη και στις τεχνολογίες και τεχνικές δημιουργίας 3D κινούμενου σχεδίου,

Οι φοιτητές επίσης στα πλαίσια του μαθήματος θα έρθουν σε επαφή με λογισμικά δημιουργίας τρισδιάστατου κινούμενου σχεδίου μέσω εργαστηριακών ασκήσεων και υλοποίησης ολοκληρωμένων εργασιών. Τα λογισμικά αυτά είναι εμπορικά (Maya, Motion Builder) η ανοιχτού κώδικα (Blender).

Οι φοιτητές επίσης θα έρθουν σε επαφή με εξοπλισμό καταγραφής κίνησης (Motion Capture) που υπάρχει στο τμήμα Επικοινωνίας και Ψηφιακών Μέσων και θα ασχοληθούν με την μεταφορά των δεδομένων κίνησης σε τρισδιάστατους χαρακτήρες (Avatars) με την χρήση κατάλληλων λογισμικών (π.χ. Motion Builder).

Οι φοιτητές θα αξιοποιήσουν τις γνώσεις που έλαβαν από το μάθημα σχεδίασης τρισδιάστατων γραφικών για να δημιουργήσουν χαρακτήρες (Avatars) κατάλληλους για κίνηση. Τέλος οι φοιτητές θα έρθουν σε επαφή με καλές πρακτικές χρήσης 3D κινούμενου σχεδίου σε τομείς της επικοινωνίας (διαφήμιση-προώθηση, ενημέρωση, εκπαίδευση)