

## COURSE OUTLINE

### (1) GENERAL

<b>ΣΧΟΛΗ</b>	SCHOOL OF APPLIED ARTS & CULTURE		
<b>ΤΜΗΜΑ</b>	DEPARTMENT OF GRAPHIC DESIGN & VISUAL COMMUNICATION		
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	Undergraduate		
<b>ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	N1-6060	<b>ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ</b>	6th
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	CARTOON		
<b>ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b>	<b>ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ</b>	
<i>σε περίπτωση που οι πιστωτικές μονάδες απονέμονται σε διακριτά μέρη του μαθήματος π.χ. Διαλέξεις, Εργαστηριακές Ασκήσεις κ.λπ. Αν οι πιστωτικές μονάδες απονέμονται ενιαία για το σύνολο του μαθήματος αναγράφτε τις εβδομαδιαίες ώρες διδασκαλίας και το σύνολο των πιστωτικών μονάδων</i>	4	6	
<i>Προσθέστε σειρές αν χρειαστεί. Η οργάνωση διδασκαλίας και οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται περιγράφονται αναλυτικά στο (δ).</i>			
<b>ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b> <i>γενικού υποβάθρου, ειδικού υποβάθρου, ειδίκευσης, γενικών γνώσεων, ανάπτυξης δεξιοτήτων</i>	Specialty - elective course Specialization, Skills Development		
<b>ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ:</b>	NO		
<b>ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ:</b>	Greek		
<b>ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS</b>	YES (in English)		
<b>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)</b>	<a href="https://eclass.teiath.gr/courses/GRAF106/">https://eclass.teiath.gr/courses/GRAF106/</a>		

### (2) ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

#### Μαθησιακά Αποτελέσματα

Περιγράφονται τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος οι συγκεκριμένες γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες καταλλήλου επιπέδου που θα αποκτήσουν οι φοιτητές μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του μαθήματος.

Συμβουλευτείτε το Παράρτημα Α

- Περιγραφή του Επιπέδου των Μαθησιακών Αποτελεσμάτων για κάθε ένα κύκλο σπουδών σύμφωνα με το Πλαίσιο Προσόντων του Ευρωπαϊκού Χώρου Ανώτατης Εκπαίδευσης
- Περιγραφικοί Δείκτες Επιπέδων 6, 7 & 8 του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Προσόντων Διά Βίου Μάθησης και το Παράρτημα Β
- Περιληπτικός Οδηγός συγγραφής Μαθησιακών Αποτελεσμάτων

At the end of the semester, students will be able to design characters that will act like human characters. Through moves, use of techniques and time management, they'll be able to express through their character as a director through his actor. With the right use of computer software, students will be able to:

- Design characters
- Create shape keys and in betweens
- Develop the sense of timing in animation
- Create videos of physical phenomenon
- Move human characters or characters that act like humans
- Express their creativity in the classroom or in their groups at a workplace of their choice
- Give and receive feedbacks from their colleagues

#### **Γενικές Ικανότητες**

*Λαμβάνοντας υπόψη τις γενικές ικανότητες που πρέπει να έχει αποκτήσει ο πτυχιούχος (όπως αυτές αναγράφονται στο Παράρτημα Διπλώματος και παρατίθενται ακολούθως) σε ποια / ποιες από αυτές αποσκοπεί το μάθημα:*

*Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών  
Προσαρμογή σε νέες καταστάσεις  
Λήψη αποφάσεων  
Αυτόνομη εργασία  
Ομαδική εργασία  
Εργασία σε διεθνές περιβάλλον  
Εργασία σε διεπιστημονικό περιβάλλον  
Παράγωγή νέων ερευνητικών ιδεών*

*Σχεδιασμός και διαχείριση έργων  
Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα  
Σεβασμός στο φυσικό περιβάλλον  
Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και ευαισθησίας σε θέματα φύλου  
Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής  
Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης  
.....  
Άλλες...  
.....*

Research, analysis and composition of data and information, using the given technologies  
Promote free and creative way of thinking  
Adjust to new conditions and present market  
Independent way of working

### **(3) ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ**

#### **Theoretical part**

Teaching the basic principles of movement, presenting movies in the classroom, which have been awarded for their characters' movement and analysing the movies scene by scene in order for the students to understand and pay attention to the details. Explaining the timing in the character's movement, as part of expressing its characteristics. Emphasizing in timing as part of expression and its connection with the narration by following the development of a movement step by step.

#### **Creative part**

The development of this creative part of the class it gets more demanding every time, as the exercises get more complicated. First exercises are made to understand the role of a character in animation, then the use of basic poses and their in betweens and at the end the cycle of a single movement. The creative part of this class has to do with different exercises, with different characters, in order to understand the difference in their movements and their expression. These exercises are getting done mostly during the class and each student's work is corrected by the teacher in front of the class as part of case studies.

- Exercises,  
using paint programs with time line:
- Creating model sheets
  - Shape keys Frames and in between frames
  - Movement cycle in animation
  - Metamorphosis
  - Side walking cycle
  - Side running cycle
  - Side jumping
  - Jump in the front, using perspective
  - Walking in the front or 3/4 angle, using perspective
  - Side walking by an animal
  - Side running using jumps by an animal
  - Flying of a bird
  - Editing using computer software

#### (4) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

<p><b>ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ</b> <i>Πρόσωπο με πρόσωπο, Εξ αποστάσεως εκπαίδευση κ.λπ.</i></p>	<p>One Digital video at every exercise from any student</p>	
<p><b>ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b> <i>Χρήση Τ.Π.Ε. στη Διδασκαλία, στην Εργαστηριακή Εκπαίδευση, στην Επικοινωνία με τους φοιτητές</i></p>	<p>Presentations on power point and video projections, open e class. Training on special software for create 2D animation video, as paint programs with time line, editing, create vectors composition ect</p>	
<p><b>ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ</b> <i>Περιγράφονται αναλυτικά ο τρόπος και μέθοδοι διδασκαλίας. Διαλέξεις, Σεμινάρια, Εργαστηριακή Άσκηση, Άσκηση Πεδίου, Μελέτη &amp; ανάλυση βιβλιογραφίας, Φροντιστήριο, Πρακτική (Τοποθέτηση), Κλινική Άσκηση, Καλλιτεχνικό Εργαστήριο, Διαδραστική διδασκαλία, Εκπαιδευτικές επισκέψεις, Εκπόνηση μελέτης (project), Συγγραφή εργασίας / εργασιών, Καλλιτεχνική δημιουργία, κ.λπ.</i></p> <p><i>Αναγράφονται οι ώρες μελέτης του φοιτητή για κάθε μαθησιακή δραστηριότητα καθώς και οι ώρες μη καθοδηγούμενης μελέτης σύμφωνα με τις αρχές του ECTS</i></p>	<p><b>Δραστηριότητα</b></p>	<p><b>Φόρτος Εργασίας Εξαμήνου</b></p>
	<p>Lectures</p>	<p>20</p>
	<p>Study &amp; Analysis of Bibliography</p>	<p>10</p>
	<p>E class</p>	<p>10</p>
	<p>Analysis of cartoon movement from video</p>	<p>20</p>
	<p>Artistic workshop for design</p>	<p>40</p>
	<p>Artistic workshop for 2D motion of characters - timing.</p>	<p>50</p>
	<p>Total</p>	<p>150</p>
<p><b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ</b> <i>Περιγραφή της διαδικασίας αξιολόγησης</i></p> <p><i>Γλώσσα Αξιολόγησης, Μέθοδοι αξιολόγησης, Διαμορφωτική ή Συμπερασματική, Δοκιμασία Πολλαπλής Επιλογής, Ερωτήσεις Σύντομης Απάντησης, Ερωτήσεις Ανάπτυξης Δοκιμίων, Επίλυση Προβλημάτων, Γραπτή Εργασία, Έκθεση / Αναφορά, Προφορική Εξέταση, Δημόσια Παρουσίαση, Εργαστηριακή Εργασία, Κλινική Εξέταση Ασθενούς, Καλλιτεχνική Ερμηνεία, Άλλη / Άλλες</i></p> <p><i>Αναφέρονται ρητά προσδιορισμένα κριτήρια αξιολόγησης και εάν και που είναι προσβάσιμα από τους φοιτητές.</i></p>	<p><b>I. Theoretical part (essay) (25%)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparative evaluation of understanding the theory</li> <li>• Explaining creator's way of thinking about character's movement</li> </ul> <p><b>II. Individual's art creation (75%)</b></p> <p>Six small digital video/gifs, which are getting evaluated for:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Movement</li> <li>• Character's expression through movement</li> <li>• Timing</li> <li>• Concept art</li> <li>• Consistency in timetable</li> </ul>	

## (5) ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

### Greek sources

1. **Frame by Frame** Ελένη Μούρη (Nexus publications 2004)
2. **Animation-Το κινούμενο σχέδιο** Γ. Βασιλειάδης (Αιγόκερος 2007)
3. **Το κινούμενο σκίτσο** Τ. Ουάιτ (Ντουντούμη 1989)

### International Sources

1. **Cartoons and animation Ivan Bulloch** (Paperback Textbook 1999)
2. **Movements in animation** Brian Salt (Hardcover 1976)
3. **Animation: The art of Friz Freleng** David Weber- Friz Freleng (Donovan Pub 1994)
4. **Human Figure in motion** Edward Muybridge (Dover Publications 1955)
5. **Animal Figure in motion** Edward Muybridge (Dover Publications 1957)
6. **Timing for animation** Harold Whitaker – John Hallas (Focal press 1981)
7. **The Animator's survival kit** Richard Williams (Faber and Faber 2001)
8. **Disney animation: The illusion of life** Frank Thomas- Ollie Johnston (Abbeville press 1981)
9. **Treasures of Disney animation art** Robert Abrams, John Canemaker (Artabras 1982)
10. **Visual scripting** John Hallas (Focal press 1976)
11. **Cartoons, il cinema di animazione** Ciannalberto Bendazzi (Marsilio Editori 2000) in English
12. **Cartoon animation** Preston Blair (Paperback 1996)
13. **The animation master handbook** Jeff Paries (Paperback 1998)
14. **Animation now** Anna Mundi – Ed. Julius Wiedemann (Taschen 2004)
15. **Warner brother's animation art: The characters-the creators** Will Friedwald-Jerry Beck (Virgin Pub1998)
16. **Animation art: The later years 1954-1993** Jonnathan Smith-Jeff Lotman (Schiffer Publishing 1996)
17. **Basic animation** Walter Foster (Paperback 1989)