

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Animasyon Tasarımı	VCD 328	Bahar	02+02+00	Zorunlu	3	5
Akademik Birim:	İletişim Fakültesi					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	Yok					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	Balca Arda					
Dersin Amacı:	Bu dersi alan öğrencilerin: <ul style="list-style-type: none"><li>• Tasarım sürecini destekleyen profesyonel çalışma yöntemi geliştirmesi</li><li>• Hareketli görüntüler oluşturmak için animasyon çizimlerini kullanması</li><li>• Alan terminolojisini kullanarak işleri analiz etmesi ve tartışması</li><li>• Profesyonellik becerileri edinmesi (düzenli sunum, talimatların takibi, teslim tarihlerine uyum) beklenmektedir.</li></ul>					
Dersin İçeriği:	Bu ders boyunca, temel animasyon becerileri ve ilkeleri işlenecektir. Öğrenciler bu dersi alarak, animasyonda hareketin nasıl oluşturulacağını keşfedeceklerdir. Atölyeler, sınıf içi ve sınıf dışı çalışmalar ve ödevlerle birlikte öğrenciler temel animasyon bileşenleri ile tanıştırlacaktır. Öğrenciler bu bileşenleri ve zaman/mekân kullanarak stop-motion animasyon üzerinde hareketli bileşenler oluşturabileceklerdir.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>1-</b> Animasyon ilkelerini açıklayabilecek,</li><li>• <b>2-</b> 3D çizimleri; zamanlama, ritim ve boşluk ilkelerini kullanarak hareketlendirebilecek,</li><li>• <b>3-</b> Animasyon ve stop motion tasarımında kullanılan arayüzleri kullanmayı öğrenecek,</li><li>• <b>4-</b> Ortama özgü üretim yöntemlerini kullanarak etkili stop motion animasyonlar yaratabilecek,</li><li>• <b>5-</b> Stop motion animasyon ortamını diğer animasyon biçimleriyle karşılaştırabilecektir.</li></ul>					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Ders 4 temel modülden oluşmaktadır. Bunlar: 1. Animasyon İlkeleri 2. Animasyon Modelleme 3. S&C Eğrisi 4. Stop Motion Animasyon Modüller genellikle modül içinde analiz edilecek kavramın gerekliliğini ortaya koyan bir giriş ile başlar. Sonrasında öğrencilerden gözlemlerini sunmaları ve konseptle ilgili bir proje tasarlamaları istenir, bu sayede bilgiyi içselleştirmeleri sağlanır.					

## HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Oryantasyon Haftası	
2	(Modül I: Animasyon İlkeleri) Animasyon süreci ve terminolojisi	Seçili görsel
3	(Modül I: Animasyon İlkeleri) Zıplayan Top Farklı kütle ve materyalin farklı zıplayan top biçimlerinde kullanımı	Görsel ödev & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi.
4	(Modül II: Animasyon Modelleme) Perspektif, geometrik ve organik formlar	Seçili görsel
5	(Modül II: Animasyon Modelleme) Basit figür inşası ve tasarım ilkeleri	Seçili görsel
6	(Modül II: Animasyon Modelleme) Poligonal Modelleme	Seçili görsel
7	(Modül II: Animasyon Modelleme) Poligonal Modelleme II	Görsel ödev & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi.

8	(Modül III: S&C Eğrisi) Dalga ilkesi ve S&C eğrisi	Seçili görsel
9	(Modül III: S&C Eğrisi) Tekrar döngüsü	Görsel ödev & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi.
10	(Modül IV: Stop Motion Animasyon) Stop motion temelleri	Seçili görsel
11	(Modül IV: Stop Motion Animasyon) Stop motion animasyonu yaratımı	Seçili görsel
12	(Modül IV: Stop Motion Animasyon) Stop motion animasyonu yaratımı II	Görsel ödev & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi.
13	Final sunumları	
14	Tekrar	

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

## ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Model, Purves, Barry, Bloomsbury., 2014  
Richard Williams, Richard. The Animator's Survival Kit. Faber and Faber Ltd. 2001.  
Drawn to Life, Stanchfield, Walt, Burlington, Massachusetts: Focal Press, 2009

## DİĞER KAYNAKLAR

## DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	14	-
Uygulama	4	10
Proje	4	50
Sunum/Jüri	4	30
Diğer Uygulamalar (seminer, stüdyo kritiği, workshop vb.)	1	10
<b>Total:</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

## İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yüğü (saat)
Ders Saati	14	3	42

Uygulama	4	2	8
Proje	4	10	40
Sunum/Jüriye Hazırlık	4	7	28
Diğer Uygulamalara Hazırlık	1	7	7
<b>Toplam İş Yüğü (saat):</b>			<b>125</b>

1 AKTS = 25 saatlik iş yüğü

## PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11
OC1				2	2						
OC2				3		3					
OC3				3		3					
OC4				3		3					
OC5			2	3		3					

**Katkı Düzeyi:** 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek