DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
3D Karakter Tasarımı	VCD 433	Güz	02+02+00	Seçmeli	3	5

Akademik Birim:	İletişim Fakültesi
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim
Ön Koşullar	Yok
Öğrenim Dili:	İngilizce
Dersin Düzeyi:	Lisans
Dersin Koordinatörü:	- -
Dersin Amacı:	Bu dersi alan öğrencilerin: • Endüstri terminolojisini kullanarak çalışmaları analiz etmesi ve tartışmaları • Projelerinin konsept ve tasarım süreçlerini tartışmaları • Sektör bağlantısı geliştirmeleri • Profesyonellik becerileri edinmeleri (sunum, takip, zamanlama)
Dersin İçeriği:	Bu ders boyunca öğrenciler animasyonun temel kavramlarını, ilkelerini ve teorilerini öğreneceklerdir ve profesyonel animasyonlar oluşturmak için gerekli dijital beceri setine hâkim olacaklardır. Öğrenciler alandaki son gelişmelere paralel olarak gerekli yazılımları kullanabilecek ve 3D CG becerilerini geliştireceklerdir. Bu dersi başarıyla bitirerek öğrenciler, anlamlı ve profesyonel 3D animasyonlar yaratabileceklerdir.
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	• **1-** Animasyonun ilkelerini sıralayabilecek ve açıklayabilecek, • **2-** Tasarım sürecine yardımcı olan profesyonel iş yöntemleri geliştirecek, • **3-** Projelerinin konsept ve tasarım süreçlerini tartışabilecek, • **4-** Endüstri standartlarında pipeline, pozisyon ve profesyonel performans şartları anlayacak ve tartışabilecek, • **5-** Portfolyoları için üç boyutlu animasyonlar hazırlayabilecek, • **6-** Sektör ilişkileri geliştirebileceklerdir.
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Ders 4 temel modülden oluşmaktadır. Bunlar: 1. Pipeline 2. Animasyon Teknolojisi 3. Karakter Animasyonu 4. Çok-eylemli Performans 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: Pipeline) Proje yönetimi yazılımlarına giriş	Seçili görsel
3	(Modül I: Pipeline) Pipeline değerlendirmesi	Görsel ödev & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi.
4	(Modül II: Animasyon Teknolojisi) İş istasyonu (workstation) teknolojisi	Seçili görsel
5	(Modül II: Animasyon Teknolojisi) Animasyon yapımında kullanılan yeni ve ileri teknolijiler	Görsel ödev & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi.
6	(Modül III: Karakter Animasyonu) Beden mekaniklerine giriş 3D karakter modelleme	Seçili görsel
7	(Modül III: Karakter Animasyonu) 3D karakter modelleme 3D yürüme döngüsü	Seçili görsel
8	(Modül III: Karakter Animasyonu) Yürüme	Seçili görsel

	döngüsünde ince ayar ve sorun giderme	
9	(Modül III: Karakter Animasyonu) Animasyonu güçlendirme: ağırlık ve dalga ekleme ve hareket boyunca takip	Seçili görsel
10	(Modül III: Karakter Animasyonu) Yüz animasyonu: lip sync ve ağız şekiller	Görsel ödev & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi.
11	(Modül IV: Çok-eylemli Performans) Hayat yaratmak: eylemleri düşünce sürecine bağlamak	Seçili görsel
12	(Modül IV: Çok-eylemli Performans) İtici güçler: ruh hali, kişilik, tutum. Çoklu performans	Görsel ödev & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi.
13	Final sunumları	
14	Final sunumları	

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

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Gerekli/önerilen tüm okumalar dijital (KHASLearn ve / veya KHAS Bilgi Merkezi'nde mevcuttur) olarak sağlanacaktır.

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
Total:	**27**	**100**

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yükü (saat)
Ders Saati	14	3	42
Uygulama	4	3	12
Proje	4	10	40

Sunum/Jüriye Hazırlık	4	6	24
Diğer Uygulamalara Hazırlık	1	7	7
Toplam İş Yükü (saat):			**125**

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

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

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10
OC1										
OC2										
OC3										
OC4										
OC5										
OC6										

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek