

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

| Dersin Adı                          | Kodu   | Yarıyıl | T+U+L<br>(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: <ul style="list-style-type: none"><li>• Endüstri terminolojisini kullanarak çalışmalarını analiz etmesi ve tartışmaları</li><li>• Projelerinin konsept ve tasarım süreçlerini tartışmaları</li><li>• Sektör bağlantısı geliştirmeleri</li><li>• Profesyonellik becerileri edinmeleri (sunum, takip, zamanlama)</li></ul>   |         |                       |              |             |      |
| 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):      | <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>1-</b> Animasyonun ilkelerini sıralayabilecek ve açıklayabilecek,</li><li>• <b>2-</b> Tasarım sürecine yardımcı olan profesyonel iş yöntemleri geliştirecek,</li><li>• <b>3-</b> Projelerinin konsept ve tasarım süreçlerini tartışabilecek,</li><li>• <b>4-</b> Endüstri standartlarında pipeline, pozisyon ve profesyonel performans şartları anlayacak ve tartışabilecek,</li><li>• <b>5-</b> Portfolyoları için üç boyutlu animasyonlar hazırlayabilecek,</li><li>• <b>6-</b> Sektör ilişkileri geliştirebileceklerdir.</li></ul> |         |                       |              |             |      |
| Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri | Ders 4 temel modülden oluşmaktadır. Bunlar: 1. Pipeline 2. Animasyon Teknolojisi 3. Karakter Animasyonu 4. Çok-eyemli Performans Modüller genellikle modül içinde analiz edilecek kavramın gerekliliğini ortaya koyan bir giriş ile başlar. Sonrasında öğrencilerden gözlemlerini sunmaları ve konseptle ilgili bir proje tasarımları 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 teknolojiler | 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-eylemler Performans) Hayat yaratmak: eylemleri düşünce sürecine bağlamak                   | Seçili görsel   |
| 12 | (Modül IV: Çok-eylemler 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             |
| <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      | 3             | 12                    |
| Proje       | 4      | 10            | 40                    |

|                               |   |   |            |
|-------------------------------|---|---|------------|
| Sunum/Jüriye Hazırlık         | 4 | 6 | 24         |
| 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 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| OC1 |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| OC2 |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| OC3 |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| OC4 |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| OC5 |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
| OC6 |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |

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