

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Stop-Motion Animasyon	VCD 324	Güz	02+02+00	Seçmeli	3	5
Akademik Birim:	Görsel İletişim Tasarımı					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	-					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	Joseph Robert Graham					
Dersin Amacı:	<p>-Dijital fotografi kullanarak profesyonel stop-motion animasyon sürecini takip etmesi,</p> <p>-Birlikte çalışarak kaynakları bir araya getirmesi ve kompleks projeleri bitirmesi</p> <p>-Basit hikayeler canlandırarak yaratıcı kapasitelerini arttırmaları,</p> <p>-Profesyonellik gösterebilmeleri (Düzenli sunum, yönergelere uyum,tesim tarihlerine dikkat) beklenir,</p>					
Dersin İçeriği:	<p>Modüller, öğrencilerin dijital fotografiyi 2D, 3D ve 4D teknikleriyle birleştirerek basit anlatıları geliştirmesi ve hayata getirmesini içerir. Ders dört modüle bölünmüştür:</p> <p>1- Boiling-line animasyon</p> <p>2- Looped animasyon</p> <p>3- Basit set yapımı</p> <p>4- Set kullanarak stop-frame animasyon</p> <p>Bu modüller ile öğrenciler yeni fikirler ve süreçler ile deney yapma becerisi kazanacak ve hayal edilen senaryoları izleyiciye ulaştırabileceklerdir.</p>					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>1-</b> Stop-motion'ın sürecinin nasıl işlediğine ilişkin bilgi edinecek ve yaratıcı hikaye anlatıcılığı becerileri kazanacaktır,</li><li>• <b>2-</b> Bir dizi el-çizimi ve el-işi yaklaşımlarıyla animasyona hazır orijinal içerikler üretebileceklerdir,</li><li>• <b>3-</b> Dijital kamera tekniklerini ilgili Adobe (Photoshop, Premiere vb) programları ile birleştirme becerisini elde edeceklerdir,</li><li>• <b>4-</b> Deneysel yöntemler ile yeni fikirler oluşturabilecek ve izleyici ile etkileşime geçmekte bu yeni yöntemleri kullanabilecektir,</li><li>• <b>5-</b> Takımlar halinde ortak çalışmaya dayalı iş geliştirme becerileri kazanacaklardır,</li><li>• <b>6-</b> Fikirleri ve konseptleri eleştirel bir şekilde animasyon süreci ile birleştirebileceklerdir,</li></ul>					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	<p>Screening: Ders boyunca öğrencilere kısa stop-frame animasyon seçkileri gösterilecek ve farklı animasyon yaklaşımları ile tanışmaları sağlanacaktır.</p> <p>Making: Proje 1 ve 2 üretim için gözleme ve hayal gücüne dayalı çizim teknikleri içermektedir. Proje 3 etraftaki eşyalar ile basit bir set oluşturmayı ve proje 4 bu seti kullanarak stop-frame animasyon üretimini içermektedir.</p> <p>Photographing: Öğrenciler işlerinde kullanmak üzere fotoğraflamayı, fotoğrafı taramayı ve Photoshop/Premiere kullanarak çıktıklarını oluşturmayı öğrenir.</p> <p>Collaborating: Proje 3 ve Proje 4 öğrencilerin grup olarak çalışmasını içerir. İşler 3D animasyon yaratımı için, yapım, fotoğraflama ve düzenlemeyi kapsar.</p>					

## HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
-------	---------	-------------

1	Oryantasyon haftası	
2	Modül (I): Boiling Line Animation (GIF) Boiling line animasyon tanıtımı	Seçili Görsel: Öğrenciler gözleyerek çizebilecekleri ve sonrasında 3 karelik GIF hazırlayacakları bir obje seçecek ve sınıfa getirecektir
3	Modül (I): Boiling Line Animation (GIF) Üretim: 3-kare boiling line GIF	Seçili Görsel: Öğrenciler gözleyerek çizebilecekleri ve sonrasında 3 karelik GIF hazırlayacakları bir obje seçecek ve sınıfa getirecektir
4	Modül (II): Looped Animation (MP4) 15 karelik el çizimi animasyona geçiş	Seçili Görsel: Öğrenciler Modül 1'de kullandıkları objeyi merkez alarak 15 karelik bir GIF storyboard'u geliştirecektir.
5	Modül (II): Looped Animation (MP4) Üretim: MP4 Animasyon	Seçili Görsel: Öğrenciler Modül 1'de kullandıkları objeyi merkez alarak 15 karelik bir GIF storyboard'u geliştirecektir.
6	Modül (III): 3D Set Yapımı Stop-motion animasyonu için 3D set yapımı	Seçili materyal ve görsel: Öğrenciler hem modül 3 setlerini hem de başlangıç noktası olarak seçtikleri nesneyi kullanarak daha büyük bir stop-frame animasyon projesine başlayacaklar. Öğrenciler storyboard fikirlerini geliştirmeye başlayacaklar
7	Modül (III): 3D Set Yapımı Kurulu set ile kamera testi	Seçili materyal ve görsel: Öğrenciler hem modül 3 setlerini hem de başlangıç noktası olarak seçtikleri nesneyi kullanarak daha büyük bir stop-frame animasyon projesine başlayacaklar. Öğrenciler storyboard fikirlerini geliştirmeye başlayacaklar
8	Modül (III): 3D Set Yapımı Üretim: 3D set ve ışıklandırma	Seçili materyal ve görsel: Öğrenciler hem modül 3 setlerini hem de başlangıç noktası olarak seçtikleri nesneyi kullanarak daha büyük bir stop-frame animasyon projesine başlayacaklar. Öğrenciler storyboard fikirlerini geliştirmeye başlayacaklar
9	Modül (IV): Stopframe Animasyon (MP4) Set kullanarak 50 kare animasyon testi	Showreel: Öğrenciler animasyonlarını sınıfta sunacaktır.
10	Modül (IV): Stopframe Animasyon (MP4) Test animasyonunun sınıfta sunumu	Showreel: Öğrenciler animasyonlarını sınıfta sunacaktır.
11	Modül (IV): Stopframe Animasyon (MP4) Stop-frame animasyonun devamı - Bireysel görüşmeler	Showreel: Öğrenciler animasyonlarını sınıfta sunacaktır.
12	Modül (IV): Stopframe Animasyon (MP4) Animasyon için son düzenleme	Showreel: Öğrenciler animasyonlarını sınıfta sunacaktır.
13	Sunumlar	
14	Sunumlar	

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

## ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

-
---

## DİĞER KAYNAKLAR

## DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	14	10
Proje	4	70
Sunum/Jüri	1	20
<b>Total:</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

## İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yükü (saat)
Ders Saati	14	4	56
Proje	4	10	40
Sunum/Jüriye Hazırlık	1	9	9
Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler	10	2	20
<b>Toplam İş Yükü (saat):</b>			<b>125</b>

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

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

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11
OC1					3	3					
OC2						3					
OC3			2			2					
OC4					3	3					
OC5				3	3						
OC6	2							2			

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