



ESOGÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü
DERS BİLGİ FORMU

DÖNEM Güz

| | | | |
|-------------|-----------|------------|-------------------------------------|
| DERSİN KODU | 141315003 | DERSİN ADI | Üç Boyutlu Modelleme ve Animasyon I |
|-------------|-----------|------------|-------------------------------------|

| YARIYIL | HAFTALIK DERS SAATI | | | DERSİN | | | |
|---------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------------|---------|---------|-------------------------|--------------|
| | Teorik | Uygulama | Laboratuvar | Kredisi | AKTS | Türü | Dili |
| 5 | 2 | 2 | 0 | 3 | 6 | ZORUNLU (X) SEÇMELİ () | Türkçe |
| DERSİN KATEGORİSİ | | | | | | | |
| Temel Eğitim | Sanat | | Görsel İletişim | | Tasarım | | Sosyal Bilim |
| | 1 | | 2 | | 3 | | |
| DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ | | | | | | | |
| YARIYIL İÇİ | Faaliyet Türü | | Sayı | | % | | |
| | I. Ara Sınav | | | | | | |
| | II. Ara Sınav | | | | | | |
| | Kısa Sınav | | | | | | |
| | Ödev | | | | | | |
| | Proje | | 1 | | 40 | | |
| | Rapor | | | | | | |
| Diğer (...) | | | | | | | |
| YARIYIL SONU SINAVI | Proje | | 1 | | 60 | | |
| VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR) | | | | | | | |
| DERSİN KISA İÇERİĞİ | Hareket temelleri, Blender uygulaması, animasyon hareket kontrolleri, anahtar kare animasyonu, karakter animasyonu, insan hareket mekaniği, yürüme, oyunculuk, duyu hareketlendirme ve boyama | | | | | | |
| DERSİN AMAÇLARI | Üç boyutlu animasyona yönelik karakter hareketlendirme teknik ve yöntemlerinin üç boyutlu animasyon uygulaması (Blender) aracılığı ile öğretilmesi | | | | | | |
| DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI | <input type="checkbox"/> Sorgulayarak ve eleştirel düşünerek analiz yapabilme, bunu tasarımlarına yansıtabilme ve problemlere uygun çözüm önerileri getirebilme becerisi <input type="checkbox"/> Tasarım teknik ve teknolojisini tanıma; farklılıklarını, uygulama alan ve yöntemlerini kavrama becerisi <input type="checkbox"/> Tasarım oluşturma sürecini, işlem basamaklarını ve üretim tekniklerini kavrama ve uygulama becerisi | | | | | | |
| DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI | <input type="checkbox"/> Üç boyutlu hareketlendirme yöntemlerini açıklayabilecektir. <input type="checkbox"/> Üç boyutlu karakterlerin hareketlendirmelerini tasarlayabilecektir <input type="checkbox"/> Karakterlerin hareketlerini bilgisayar ortamında sunabilecektir | | | | | | |
| TEMEL DERS KİTABI | Blain, John M. (2022), The Complete Guide to Blender Graphics: Computer Modelling & Animation, CRC Press | | | | | | |
| YARDIMCI KAYNAKLAR | | | | | | | |
| DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER | Bilgisayar, Blender uygulaması | | | | | | |

DERSİN HAFTALIK PLANI

| HAFTA | İŞLENEN KONULAR |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | 3D Viewport, Outliner, Properties, Timeline alanları |
| 2 | 3D koordinat sistemi, 3D navigasyon kontrolleri |
| 3 | 3D ölçeklendirme, döndürme, konumlandırma |
| 4 | Araç ve obje özellikleri paneli |
| 5 | Mesh bileşenleri, temel dönüştürücüler (subdivision surface, simple deform araçları) |
| 6 | Temel dönüştürücülerle küp animasyonu |
| 7 | ARA SINAV HAFTASI |
| 8 | Animasyon zamanlama kontrolleri, graph editor |
| 9 | Edit mode araçları |
| 10 | Temel obje modelleme |
| 11 | Bitki modelleme |
| 12 | El modelleme |
| 13 | Baş modelleme |
| 14 | Karakter modelleme |
| 15 | Skin dönüştürücüsü ile karakter modelleme |
| 16 | FİNAL HAFTASI |
| 17 | FİNAL HAFTASI |

| NO | PROGRAM ÇIKTISI | Katkı Düzeyi | | |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|---|---|
| | | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Görsel iletişim tasarımının temel kavramlarını ve ilkelerini kavrama, bunların diğer disiplinlerle ilişkisini kurabilme yeteneği | | x | |
| 2 | Tasarım kültürünü ve etiğini, tasarımcıların hak ve sorumluluklarını kavrama yeteneği | x | | |
| 3 | Tasarımın görsel dilini ve estetik duyarlılığı kavrama, bunları tasarımlara yansıtma becerisi | | x | |
| 4 | Eleştirel düşünerek analiz yapabilme, bunu tasarımlarına yansıtabilme ve problemlere uygun çözüm önerileri getirebilme becerisi | | | x |
| 5 | Tasarım tekniğini ve teknolojisini tanıma, uygulama alan ve yöntemlerini kavrama becerisi | | | x |
| 6 | Tasarım sürecini, üretim tekniklerini kavrama ve uygulama becerisi | | | x |
| 7 | Tasarım bilgilerini çağın gereksinimleri ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda güncelleyebilme becerisi | | x | |
| 8 | Yerel ve evrensel değerleri kavrama; yerelden evrensele tasarım anlayışını geliştirme becerisi | | x | |
| 9 | Doğanın ve çevrenin korunmasında sürdürülebilir tasarımın önemini kavrama becerisi | x | | |
| 10 | Toplumun güncel sorunlarına dair duyarlılık kazanma ve bu sorunlara çözüm önerileri geliştirebilme becerisi | x | | |

1: Hiç katkısı yok. 2: Kısmen katkısı var. 3: Tam katkısı var.

Dersin Öğretim Üyesi: Öğr. Gör. Tunçemre Dođramacı

İmza:

Tarih: