



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

DÖNEM Güz

DERSİN KODU	141315016	DERSİN ADI	Animasyon Teknikleri
--------------------	-----------	-------------------	----------------------

YARIYIL	HAFTALIK DERS SAATİ			DERSİN			
	Teorik	Uygulama	Laboratuvar	Kredisi	AKTS	Türü	Dili
5	2	2	0	3	5	ZORUNLU () SEÇMELİ (X)	Türkçe
DERSİN KATEGORİSİ							
Temel Eğitim	Sanat		Görsel İletişim		Tasarım		Sosyal Bilim
			3		2		
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	Animasyon tarihi, Animasyonda temel kurallar, Karakter tasarımı, hareketlendirme, zaman ve hareket, Yumuşaklık ve Esneklik, abartı, animasyonda yürüme teknikleri, uygulama projeleri						
DERSİN AMAÇLARI	Klasik (cell) canlandırma tekniklerinin ve temel hareketlendirme kurallarının uygulamalı olarak kavratılması						
DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI	<input type="checkbox"/> Tasarım teknik ve teknolojisini tanıma; farklılıklarını, uygulama alan ve yöntemlerini kavrama. <input type="checkbox"/> Tasarım oluşturma sürecini, işlem basamaklarını ve üretim tekniklerini kavrama ve uygulama <input type="checkbox"/> Tasarım sürecini ve tasarım bilgilerini çağın gereksinimleri ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda güncelleme						
DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI	Öğrenci; <input type="checkbox"/> Canlandırmalarını, klasik(cell) canlandırma tekniklerini ve çizgi film genel kurallarını öğrenir. <input type="checkbox"/> Animasyonda hareket ve zamanlama ilişkisini planlar ve test ederek kavrar. <input type="checkbox"/> Çizgi film yapım sürecini öğrenir.						
TEMEL DERS KİTABI	<input type="checkbox"/> Back, Jerry & Friedwald, Will (1997) Animation Art. London: Virgin publishing Ltd <input type="checkbox"/> Blair, Preston (1990) Film Cartoons. Tustin:Walter Foster publishing Inc.						
YARDIMCI KAYNAKLAR	<input type="checkbox"/> Foss, Bob (1992) Film Making. Los Angles:Silman-James Press. Co. <input type="checkbox"/> Peter Lord & Brian Sibley, Foreword By Nick Park (1998) Cracking Animation. London:Thames & Hudson ltd.						
DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER	Bilgisayar, Çizim tableti						

DERSİN HAFTALIK PLANI

HAFTA	İŞLENEN KONULAR
1	Animasyon tarihi
2	Animasyonda temel kural ve prensipler
3	Temel kurallar üzerine uygulama çalışmaları
4	Animasyonda karakter tasarımı
5	Karakterin hareketlendirilmesi
6	Animasyonda zaman ve hareket kavramları
7	Animasyonda Yumuşaklık ve Esneklik
8	ARA SINAV HAFTASI
9	Uygulama projesi
10	Animasyonda abartı
11	Uygulama projesi
12	Animasyonda yürüme teknikleri
13	Uygulama projesi
14	Uygulama projesi
15	Uygulama projesi
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: