



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

DÖNEM Bahar

DERSİN KODU	141316002	DERSİN ADI	Üç Boyutlu Modelleme ve Animasyon II
--------------------	-----------	-------------------	--------------------------------------

YARIYIL	HAFTALIK DERS SAATİ			DERSİN			
	Teorik	Uygulama	Laboratuvar	Kredisi	AKTS	Türü	Dili
1	2	2	0	3	6	ZORUNLU (X) SEÇMELİ ()	Türkçe

DERSİN KATEGORİSİ

Temel Eğitim	Sanat	Görsel İletişim	Tasarım	Sosyal Bilim
		3	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

- Sorgulayarak ve eleştirel düşünerek analiz yapabilme, bunu tasarımlarına yansıtabilme ve problemlere uygun çözüm önerileri getirebilme becerisi
- Tasarım teknik ve teknolojisini tanıma; farklılıklarını, uygulama alan ve yöntemlerini kavrama becerisi
- Tasarım oluşturma sürecini, işlem basamaklarını ve üretim tekniklerini kavrama ve uygulama becerisi

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI

- Üç boyutlu hareketlendirme yöntemlerini açıklayabilecektir.
- Üç boyutlu karakterlerin hareketlendirmelerini tasarlayabilecektir
- 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

Blender uygulaması, bilgisayar laboratuvarı

DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER

Bilgisayar, Projeksiyon

DERSİN HAFTALIK PLANI

HAFTA	İŞLENEN KONULAR
1	Kamera
2	Aydınlatma tasarımı
3	Material ve Texture
4	Shading
5	UV editing
6	Render
7	Geometry nodes
8	ARA SINAV HAFTASI
9	Geometry nodes
10	Ev aletleri modelleme
11	Mobilya modelleme
12	Mutfak modelleme
13	Oda modelleme
14	Bina modelleme
15	Çevre 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 Doğramacı

İmza:

Tarih: