

Dersin Adı	Kodu	Yarıyılı	T+U	Kredisi	AKTS
Animasyon	3301502	V	3+2	4	6
Ön Koşul Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Türü	Zorunlu				
Dersin Koordinatörü					
Dersi Veren					
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Bu ders, öğrencilere animasyon sanatının zamanlama, hareket, ritm ve kurgu gibi niteliklerini tanıtmayı hedefler. Bu ders beraberinde öğrenciler hem animasyon sanatına bakış açılarını genişletir hem de bu sanatın farklı tekniklerini öğrenirler.				
Dersin Öğrenme Çıktıları	<p>Bu dersin sonunda öğrenci;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Üç boyutlu çizgi film karakterleri üretip canlandırır. 2. Öğrenciler, kendi canlandırma filmini üretir. 3. Animasyon alanında kuramsal ve uygulamalı bilgiye sahip olur. 4. Temel animasyon kavramlarını anlar ve onları kullanır. 5. Animasyon alanında araştırma, gözlem-deneyimleme, değerlendirme becerisi geliştirir. 				
Dersin içeriği	Bu ödev bazlı ders, animasyonun temellerinin öğrenilmesi, örneklerle pekiştirilmesi ve konu anlatımları eşliğinde işlenecektir. Dönem sonunda her öğrencinin içinde temel animasyon çalışmalarını barındıran bir portfolyosu olması hedeflenir.				
Haftalar	Konular				
1	Tanıtım ve animasyonun temelleriyle ilgili giriş.				
2	Geleneksel animasyona giriş: Timing and spacing.				
3	Disney okulunun temel kuralları.				
4	Ağırlığı olan objelerin animasyonu.				
5	Cycles. Yürüme.				
6	Yürüme, uçuş ve koşma.				
7	Ara sınav				
8	Karakter tasarımına giriş.				
9	Cut-Out animasyon için karakter hazırlama.				
10	Cut-Out animasyon.				
11	Ağız senkronizasyonu ve yüz ifadeleri animasyonu				
12	Ağız senkronizasyonu ve yüz ifadeleri animasyonu devam.				
13	Farklı ülkelerin canlandırma filmleri seyretme				
14	Canlandırma film analizi.				
Genel Yeterlilikler					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Üç boyutlu anlatım dilinin oluşmasını sağlayacak temel öğelerini analiz eder. 2. Eser incelemesi ve genel film eleştirisi yapabilir. 3. Üç boyut kavramını tanımlar. 4. Üç boyutlu modelleme tekniklerini kavrar. 5. Animasyon canlandırma filmler ile ilgili bilgi alır ve öğrendiklerini uygular. 					
Kaynaklar					
1. Williams, R. (2001). <i>The Animator's Survival Kit</i> - Richard Williams, ABD					
Değerlendirme Sistemi					
Arasınav: % 40					
Final: % 60					
Bütünleme:					

**PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI İLE
DERS ÖĞRENİM ÇIKTILARI İLİŞKİSİ TABLOSU**

	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12	PÇ13	PÇ14	PÇ15
ÖÇ1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5
ÖÇ2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5
ÖÇ3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5
ÖÇ4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	4	5
ÖÇ5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5
ÖÇ: Öğrenme Çıktıları PÇ: Program Çıktıları															
Katkı Düzeyi	1 Çok Düşük			2 Düşük			3 Orta			4 Yüksek			5 Çok Yüksek		

Program Çıktıları ve İlgili Dersin İlişkisi

Ders	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12	PÇ13	PÇ14	PÇ15
Animasyon	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5