

Dersin Adı	Kodu	Yarıyılı	T+U	Kredisi	AKTS
Dijital Efekt	3301507	V	3+0	3	3
Ön Koşul Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Türü	Seçmeli				
Dersin Koordinatörü					
Dersi Veren					
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Film, televizyon ve eğlence sektörlerinde yaygın olarak kullanılan, normal yollarla yaratılması mümkün olmayan veya çok riskli olan olayları yaratma yolunu öğrencinin öğrenmesidir. Büyük patlamalar, gerçek dışı olayların canlandırılması ya da çekimi mümkün olmayan sahneleri yapabilmesidir.				
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersin sonunda öğrenci; Yazılımı PC tabanlı bilgisayara kurar. Gerçekte çekilemeyecek olan sahneleri sanal bir ortamda kurgular. Herhangi bir objenin etrafında istediği yol veya eksende yazıları gezdirir. Film parçalarını manipüle eder.				
Dersin içeriği	Kompozisyon Mantığı. Efekt mantık algoritması ve Flow ekranı kullanımı. Dosya açma ve kaydetme araçlarının kullanımı. Merge aracı ile birden fazla görseli birleştirme. Pozisyon, Rotasyon, Boyutlamak, Transparan (opacity), Apply mode menusu. Keyframe verme ve spline kullanımı.				
Haftalar	Konular				
1	Tanışma. Program arayüzü ve kullanım alanları. Kullanım tercihleri (Preferences).				
2	Araçların giriş-çıkış (input ve output) kullanımı. Timeline ve monitör kullanımı. Monitor alt menüleri.				
3	Merge aracı ile birden fazla görseli birleştirme. Aracın alt menüleri. Katman (layer) mantığı.				
4	Rectangle, ellipse, polygon ve diğer mask yöntemleri. Hareketli Kullanımı.				
5	Filtre uygulama tekniği , or, Text Araçları.				
6	Filtre uygulama tekniği , Blur, Color araçları, Dissolve araçları				
7	Ara sınav				
8	Filtre uygulama tekniği, Effect Araçları, Film Grain, Filter Araçları				
9	Filtre uygulama tekniği, Transform araçları.				
10	Filtre uygulama tekniği, Warp Araçları.				
11	Filtre uygulama tekniği, Tracking Araçları				
12	Filtre uygulama tekniği,Matte (Keyer) Araçları.				
13	Filtre uygulama tekniği, 3D Araçları				
14	Filtre uygulama tekniği,Particles Araçları				
Genel Yeterlilikler					
1. Herhangi bir objenin etrafında istediği yol veya eksende yazıları gezdirebilir. 2. Mavi ya da Yeşil fonda kayıt edilmiş görüntüleri sanal ya da gerçek başka ortama monte edebilir. 3. 3 boyutlu sanal ortamda basit objeler tasarlayabilir. Bu objeleri film parçaları ile aynı uzay ortamında kurgulayabilir. Uzay ortamına farklı ışık araçları ekleyebilir. Kamera hareketi ile bu uzay ortamında gezebilir ve bu kameranın görüntüsünü film parçası olarak kayıt edebilir. 4. Hareketli objeleri seçebilir ve seçilmiş olan bölüme istediği efekti (renk, bulanıklaştırma, kontrast vb) verebilir.					
Kaynaklar					
1. http://documents.blackmagicdesign.com/Fusion/Fusion_7_User_Manual_2015-02-12.pdf					
Değerlendirme Sistemi					
Arasınay: % 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	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5
ÖÇ2	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5
ÖÇ3	5	5	5	5	5	4	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
Dijital Efekt	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5