

TOROS ÜNİVERSİTESİ

Meslek Yüksekokulu
Grafik Tasarımı

Ders Bilgileri

ANİMASYON

Kodu	Dönemi	Teori	Uygulama	Ulusal Kredisi	AKTS Kredisi
		Saat / Hafta			
GRF243	Güz	2	0	2	2

Ön Koşulu Olan Ders(ler)	Yok
Dili	Türkçe
Türü	Seçmeli
Seviyesi	Ön Lisans
Öğretim Elemanı(ları)	Öğr.Gör. Hülya GÜNDOĞDU
Öğretim Sistemi	Yüz Yüze
Önerilen Hususlar	Yok
Staj Durumu	Yok
Amacı	Derste, başlangıç düzeyinden ileri düzeylere kadar Animasyon Üretiminde Flash CS6 programı kullanılması; Resim dosyaları, resim hazırlama ve düzenleme, animasyon hazırlama ve düzenleme, animasyonları ve resimleri web ortamında kullanma öğretilir.
İçeriği	Animasyon üzerine teknik ve kuramsal bilgi verilerek giriş yapılır.Bilgilendirme sürecinin ardından karakter tasarımı ve geliştirilmesi, temel hareket formları, farklı malzeme ve yöntemlerden oluşan küçük uygulamalar aracılığıyla canlandırma tekniği araştırmaları, senaryo oluşturma ve storyboard tasarımı üzerine çalışmalar yaptırmak bu dersin ana amaçlarını oluşturur.

Dersin Öğrenim Çıktıları

#	Öğrenim Çıktıları
1	Çizgi karakter oluşturmayı ve kağıt üzerinde çizimlerin hareketini vermeyi öğrenir
2	Animasyon tabanlı programlarda uygulamalar yapmayı öğrenir
3	Çizmiş olduğu karakterleri animasyon programına geçirip hareketlendirme yapmayı öğrenir
4	Animasyon ile ilgili temel düzeydeki bir çalışmaları bağımsız olarak yürütür.

Haftalık Ayrıntılı Ders İçeriği

#	Konular	Öğretim Yöntem ve Teknikleri
1	Flash: başlangıç ve ders planına dair bilgi verilir	Anlatım,Örnek Uygulama Araştırma
2	Araç çubuğu	Anlatım, Eskiz değerlendirme
3	Semboller, Katmanlar, Zaman Çizelgesi	Anlatım, Beyin fırtınası, Eskiz değerlendirme
4	Motion ve shape tween oluşturmak.	Anlatım, Beyin fırtınası, Eskiz değerlendirme
5	Metinlerle çalışmak	Anlatım, Beyin fırtınası, Eskiz değerlendirme
6	Düğmeler, Izgaralar	Anlatım, Beyin fırtınası, Eskiz değerlendirme
7	Ses dosyaları	Anlatım, Beyin fırtınası, Eskiz değerlendirme
8	Ara Sınav	Proje Teslimi ve Sunumu
9	Sinopsis ve hikaye oluşturma	Uygulama, Değerlendirme, Tartışma
10	Storyboard hazırlama	Uygulama, Değerlendirme, Tartışma
11	Karakter oluşturma	Anlatım, beyin fırtınası
12	Anahtar kareleme	Uygulama, Değerlendirme, Tartışma

13	Hareket oluřturma	Uygulama, Deęerlendirme, Tartıřma
14	Arka plan tasarımı	Uygulama, Deęerlendirme, Tartıřma
15	Canlandırma proje uygulama	Uygulama, Deęerlendirme, Tartıřma
16	Son Sınav	Proje Teslimi ve Sunumu

Resources

#	Malzeme / Kaynak Adı	Kaynak Hakkında Bilgi	Referans / Önerilen Kaynak
1	Adobe Flash Drawing		
2	Gürkan, Osman, Flash CS6		

Ölçme ve Deęerlendirme Sistemi

#	Ağırlık	Çalışma Türü	Çalışma Adı
1	%40	Ara Sınav	Ara Sınav
2	%60	Son Sınav	Son Sınav

Dersin Öğrenim Çıktıları ve Program Yeterlilikleri ile İliřkileri

#	Öğrenim Çıktıları	Program Çıktıları	Ölçme ve Deęerlendirme
1	Çizgi karakter oluřturmayı ve kağıt üzerinde çizimlerin hareketini vermeyi öğrenir	2,3,4,5	1,2
2	Animasyon tabanlı programlarda uygulamalar yapmayı öğrenir	4,5	1,2
3	Çizmiş olduęu karakterleri animasyon programına geçirip hareketlendirme yapmayı öğrenir	5	1,2
4	Animasyon ile ilgili temel düzeydeki bir çalışmaları bağımsız olarak yürütür.	3,4,5,9,10	1,2

Not: Ölçme ve Deęerlendirme sütununda belirtilen sayılar, bir üstte bulunan Ölçme ve Deęerlendirme Sistemi bařlıklı tabloda belirtilen çalışmaları işaret etmektedir.

İř Yüğü Detayları

#	Etkinlik	Adet	Süre (Saat)	İř Yüğü
1	Ders Süresi	14	2	28
2	Sınıf Dıřı Ders Süresi (Ön çalışma, pekiřtirme)	14	2	28
3	Sunum ve Seminer Hazırlama	0	0	0
4	İnternette tarama, kütüphane ve arřiv çalışması	0	0	0
5	Belge/Bilgi listeleri oluřturma	0	0	0
6	Atölye	0	0	0
7	Ara Sınav için Hazırlık	0	0	0
8	Ara Sınav	1	1	1
9	Kısa Sınav	0	0	0
10	Ödev	0	0	0
11	Ara Proje	0	0	0
12	Ara Uygulama	0	0	0
13	Son Proje	1	1	1
14	Son Uygulama	0	0	0
15	Son Sınav için Hazırlık	0	0	0
16	Son Sınav	1	2	2
				60

