

İletişim Fakültesi / Halkla İlişkiler ve Reklamcılık Programı (İngilizce)

2023 - 2024 Eğitim Öğretim Yılı

GÖRSEL EFEKT VE UYGULAMALARI

Syllabus

| Dersin Tanımı | | | | | |
|---|---|--|----------|--------------------|------------------|
| Adı | Kodu | Yarıyıl | T+U Saat | Kredi | AKTS |
| GÖRSEL EFEKT VE UYGULAMALARI | PR3110515 | Güz Dönemi | 1+2 | 2 | 5 |
| Ön Koşul Dersleri | | | | | |
| Önerilen Seçmeli Dersler | | | | | |
| Dersin Dili | İngilizce | | | | |
| Dersin Seviyesi | Lisans | | | | |
| Dersin Türü | Programa Bağlı Seçmeli | | | | |
| Dersin Koordinatörü | Doç.Dr. İhsan EKEN | | | | |
| Dersi Verenler | Öğr.Gör. Zafer TOPALOĞLU | | | | |
| Dersin Yardımcıları | | | | | |
| Dersin Amacı | Bu dersin amacı reklam, sinema, televizyon alanında kullanılan videolar, bant reklamlar, internet bannerları vb. işler için efekt kullanma yetisini öğretmektir. | | | | |
| Dersin İçeriği | Bu ders; After Effects ve uygulama (kamera hareketleri), Vektör tabanlı görseller ve İllustrator ,Maskeleme ve Photoshop ,Pentool ve diğer araçlarla seçim yapma,After Effects programına giriş, After Effect ve uygulama (yazı oluşturma), After Effects ve uygulama (hareketli grafikler oluşturma),After Effects ve uygulama (keyframe), After Effects ve uygulama tracking,After Effects ve uygulama 3d tracking,Final projesi konularının belirlenmesi ve değerlendirme,Final projesi için konu dağıtımı, Final projesi uygulama; konularını içermektedir. | | | | |
| Dersin Öğrenme Kazanımları | | | | Öğretim Yöntemleri | Ölçme Yöntemleri |
| Vektörel ve piksel tabanlı uygulamaları hareketli hale getirerek efekt vermek | | | | 14, 17, 18, 9 | A |
| Özel efekt uygulamaları | | | | 14, 17, 18, 5, 9 | A |
| Kısa reklamlarda efekt programlarının önemi | | | | 14, 17, 18, 5, 9 | A |
| Öğretim Yöntemleri | 14: Bireysel Çalışma Yöntemi, 17: Deney yapma Tekniği, 18: Mikro Öğretim Tekniği , 5: İşbirlikli Öğrenme Modeli, 9: Anlatım Yöntemi | | | | |
| Ölçme Yöntemleri | A: Klasik Yazılı Sınav | | | | |
| Ders Akışı | | | | | |
| Sıra | Konular | Ön Hazırlık | | | |
| 1 | After Effects ve uygulama (kamera hareketleri) | Adobe After Effects'in temel kavramlarını ve arayüzünü anlamak için çevrimiçi videoları veya yazılı kaynakları gözden geçirin. | | | |
| 2 | Vektör tabanlı görseller ve İllustrator | Adobe Illustrator'da vektör tabanlı görseller oluşturmaya deneyin ve temel araçları öğrenin. | | | |
| 3 | Maskeleme ve Photoshop | Photoshop'ta maskeleme konseptini ve temel araçları öğrenmek için çevrimiçi kaynakları takip edin. | | | |
| 4 | Pentool ve diğer araçlarla seçim yapma | Pen Tool'u ve diğer seçim araçlarını kullanarak Illustrator veya Photoshop'ta pratik yapın. | | | |
| 5 | After Effects programına giriş | After Effects'e giriş yapın, temel arayüzü keşfedin ve birkaç temel animasyon oluşturma deneyin. | | | |
| 6 | After Effect ve uygulama (yazı oluşturma) | After Effects'te metin oluşturma konseptini anlamak için uygulamalı videoları izleyin ve pratik yapın. | | | |
| 8 | After Effects ve uygulama (hareketli grafikler oluşturma) | Hareketli grafikler oluşturmaya öğrenmek için çeşitli efektleri deneyin ve örnek projeler üzerinde çalışın. | | | |
| 9 | After Effects ve uygulama (keyframe) | Keyframe kullanımını anlamak için örnek projeleri inceleyin ve kendi animasyonlarınızda kullanmaya çalışın. | | | |
| 10 | After Effects ve uygulama tracking | Öğrendiklerinizi derinleştirin, örnek projelerle pratik yapın ve eksik konuları gözden geçirin. | | | |
| 11 | After Effects ve uygulama 3d tracking | Önceki haftalarda öğrendiklerinizi bir araya getirin, kendi küçük projelerinizi oluşturun ve eksiklikleri giderin. | | | |
| 12 | Final projesi konularının belirlenmesi ve değerlendirme | Final projesi için fikirler geliştirin, konseptleri tartışın ve projenizi planlamaya başlayın. | | | |
| 13 | Final projesi için konu dağıtımı | Çalışmak istediğiniz konuları seçin ve açıklayın | | | |
| 14 | Final projesi uygulama | | | | |
| Değerlendirme Yöntemleri | | Sınava Katkısı | | | |
| Ara Sınav | | 40 | | | |
| Genel Sınav | | 60 | | | |

Kaynaklar

Kleon, Austin. Bir Sanatçı Gibi Araklayın. İstanbul: Butik Yayıncılık ve Kişisel Gelişim, 2012. Gavin Ambrose , Paul Harris, Grafik Tasarım Temelleri Seti, Literatür Yayıncılık Gavin Ambrose , Paul Harris , Mehmet Emir Uslu (Çevirmen), Grafik Tasarımın Temelleri 2. Basım, Literatür Yayıncılık Gavin Ambrose , Paul Harris , Adnan Tepecik (Çevirmen) , Murat Devrim Atılğan (Çevirmen), Yaratıcı Tasarımın Temelleri, Literatür Yayıncılık Steven Heller , Veronique Vienne , Bengisu Bayrak (Çevirmen), Grafik Tasarımı Değiştiren 100 Fikir, Literatür Yayıncılık Öğretmen notları www.behance.com www.designspiration.com www.digitalartsonline.com www.fubiz.net <http://www.tr3d.com>