

İletişim Fakültesi / Radyo, Televizyon ve Sinema Programı

2023 - 2024 Eğitim Öğretim Yılı

3D ANİMASYON II

Syllabus

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
3D ANİMASYON II	RTS2274320	Bahar Dönemi	1+2	2	5
Ön Koşul Dersleri					
Önerilen Seçmeli Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Lisans				
Dersin Türü	Programa Bağlı Seçmeli				
Dersin Koordinatörü	Doç.Dr. İhsan EKEN				
Dersi Verenler	Öğr.Gör. Yusuf ÖZİŞİK				
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Grafik Animasyon dersinin öğrencilere üç boyutlu animasyonun temel ilkelerini, tekniklerini ve uygulamalarını öğretir. Öğrencilerin film, video oyunları, reklamcılık alanlarında kariyer sahibi olmalarını sağlar.				
Dersin İçeriği	Bu ders; Blender'a giriş,Blender arayüzünün tanıtılması,Mesh Tool ile Low Poly Oyun Sahnesi Tasarımı ve Edit Mode Kullanımı,Object Mode ve Edit Mode Kullanarak Karakter ve Sahne Tasarımı,Üç Boyutlu Soyut Tasarım,Farklı Türlerde Üç Boyutlu Yazı Animasyonu,High Poly Karakter Tasarımına Giriş,High Poly Karakter Tasarımına devam,Blender ile Organik Modelleme (Sculpt Mode),Üç Boyutlu Ürün Tasarımı ve Ürünü Reklam Animasyonuna Dönüştürme,Reklamcılık İçin Ürün Tasarımı ve UV Açma,Çizgi Film Karakteri Modelleme ve Rigleme ,Eklentilerle Animasyon Yapma ,Final projesi için uygulama; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Kazanımları				Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Üç boyutlu modelleme yazılımlarını (blender, cinema 4d) kullanarak nesnelere, karakterlere ve sahneleri oluşturur.				16, 9	A, E, F
Nesne ve sahneleri hareketlendirmeyi, karakterlere animasyon vermeyi uygular.				11, 16, 6	A, E, F
Film, video oyun ve reklamcılık alanlarında animasyonu kullanır				11, 16, 6, 8, 9	A, E, F
3D animasyon projelerini planlama, zaman yönetimi ve işbirliğiyle sürdürme becerilerini kazanır.				14, 16, 5, 9	E, F
Sahneleri aydınlatma ve malzemeleri kullanarak gerçekçi ve atmosferik görüntüler oluşturur.				16, 6, 8, 9	A, E, F
Öğretim Yöntemleri	11: Gösterip Yapma Yöntemi, 14: Bireysel Çalışma Yöntemi, 16: Soru - Cevap Tekniği , 5: İşbirlikli Öğrenme Modeli, 6: Deneyimle Öğrenme Modeli, 8: Ters-yüz Edilmiş Sınıf Modeli, 9: Anlatım Yöntemi				
Ölçme Yöntemleri	A: Klasik Yazılı Sınav, E: Ödev, F: Proje Görevi				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	Blender'a giriş	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
2	Blender arayüzünün tanıtılması	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
3	Mesh Tool ile Low Poly Oyun Sahnesi Tasarımı ve Edit Mode Kullanımı	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
4	Object Mode ve Edit Mode Kullanarak Karakter ve Sahne Tasarımı	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
5	Üç Boyutlu Soyut Tasarım	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
6	Farklı Türlerde Üç Boyutlu Yazı Animasyonu	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
7	High Poly Karakter Tasarımına Giriş	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
8	High Poly Karakter Tasarımına devam	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
9	Blender ile Organik Modelleme (Sculpt Mode)	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
10	Üç Boyutlu Ürün Tasarımı ve Ürünü Reklam Animasyonuna Dönüştürme	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
11	Reklamcılık İçin Ürün Tasarımı ve UV Açma	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
12	Çizgi Film Karakteri Modelleme ve Rigleme	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
13	Eklentilerle Animasyon Yapma	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
14	Final projesi için uygulama	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
Değerlendirme Yöntemleri		Sınava Katkısı			
Ara Sınav		40			
Genel Sınav		60			

Kaynaklar
https://www.youtube.com/user/Autodesk https://www.blenderguru.com/ https://www.youtube.com/c/piximperfect https://www.youtube.com/c/GrantAbbitt https://www.youtube.com/c/CGGeek https://www.youtube.com/c/FlippedNormalsTutorials https://www.youtube.com/c/PluralsightCreative https://www.youtube.com/c/LevelPixelLevel