

İletişim Fakültesi / Medya ve Görsel Sanatlar Programı

2024 - 2025 Eğitim Öğretim Yılı

2D ANİMASYON

Syllabus

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
2D ANİMASYON	MGS3173950	Güz Dönemi	1+2	2	5
Ön Koşul Dersleri					
Önerilen Seçmeli Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Lisans				
Dersin Türü	Zorunlu				
Dersin Koordinatörü	Doç.Dr. İpek Fatma ERTAN				
Dersi Verenler	Doç.Dr. İpek Fatma ERTAN				
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	2 Boyutlu animasyon teknikleri ile kişisel projelerini üretip, bu alandaki üretim sahasında iş bulabilme imkanına sahip olacaktır.				
Dersin İçeriği	Bu ders; 2 Boyutlu Animasyon Tekniklerinin Anlatımı,Toon Boom programına giriş,Çizim araçlarının detaylı incelenmesi,Animasyon araçlarının öğrenilmesi,Toon Boom ile klasik animasyon tekniğinin uygulanması,12 Temel Animasyon Prensiplerinin uygulanması,Yapılan tasarımların Toon Boom'a aktarılması,Node sistemine giriş,İK ve FK sistemi,Karakter iskelet sisteminin uygulanması,Karakter iskelet sisteminin uygulanması,Animasyonda ağız senkronu,3 Boyutlu Katman sistemi ve Kamera hareketleri,Render ve kompozisyon; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Kazanımları				Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
2D animasyonun temel prensiplerini (hareket, zamanlama, ağırlık, çizgi hareketi vb.) anlar ve bu prensipleri uygulayarak akıcı animasyonlar oluşturur.				10, 11, 19, 2, 37, 5, 9	A, E
2D animasyon oluşturmak için yaygın olarak kullanılan yazılımları etkili bir şekilde kullanmayı öğrenir.				11, 14, 9	A, F
Animasyonun hikaye anlatımına odaklanır ve karakter tasarımı yaparak karakterler arasında duygusal bağ kurma becerisi geliştirir.				11, 2, 5, 9	A, E
Animasyonlarına ses ve müzik entegre etme becerisi kazanır, böylece görsel ve işitsel unsurları birleştirerek daha etkileyici animasyonlar ortaya koyar.				11, 14, 9	A, E
2D animasyonun ileri düzey tekniklerini öğrenir, örneğin paralaks efektleri, ışık ve gölge kullanımı gibi unsurları içeren daha karmaşık animasyonlar oluşturma yeteneği kazanır.				10, 2, 5, 9	A, E
Öğretim Yöntemleri	10: Tartışma Yöntemi, 11: Gösterip Yapma Yöntemi, 14: Bireysel Çalışma Yöntemi, 19: Beyin Fırtınası Tekniği, 2: Proje Temelli Öğrenme Modeli, 37: Bilgisayar Ve İnternet Destekli Öğretim, 5: İşbirlikli Öğrenme Modeli, 9: Anlatım Yöntemi				
Ölçme Yöntemleri	A: Klasik Yazılı Sınav, E: Ödev, F: Proje Görevi				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	2 Boyutlu Animasyon Tekniklerinin Anlatımı	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
2	Toon Boom programına giriş	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
3	Çizim araçlarının detaylı incelenmesi	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
4	Animasyon araçlarının öğrenilmesi	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
5	Toon Boom ile klasik animasyon tekniğinin uygulanması	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
6	12 Temel Animasyon Prensiplerinin uygulanması	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
7	Yapılan tasarımların Toon Boom'a aktarılması	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
8	Node sistemine giriş	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
9	İK ve FK sistemi	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
10	Karakter iskelet sisteminin uygulanması	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
11	Karakter iskelet sisteminin uygulanması	Verilen kaynağın ilgili bölümünün izlenmesi			
12	Animasyonda ağız senkronu	Final projesine hazırlık			
13	3 Boyutlu Katman sistemi ve Kamera hareketleri	Final projesine hazırlık			
14	Render ve kompozisyon	Final projesine hazırlık			
Değerlendirme Yöntemleri		Sınava Katkısı			
Ara Sınav		40			
Genel Sınav		60			

Kaynaklar
https://www.youtube.com/@AlanBeckerTutorials https://www.youtube.com/@Drawfee https://www.youtube.com/@blooanimation https://www.youtube.com/@AaronBlaiseArt https://www.youtube.com/@ToonBoomAnimation