

İletişim Fakültesi / Medya ve Görsel Sanatlar Programı
2019 - 2020 Eğitim Öğretim Yılı
2D ANİMASYON
Ders Tasarımı (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	Öğr.Gör. Ali İhsan GÜRBÜZ				
Dersi Verenler	Öğr.Gör. Ali İhsan GÜRBÜZ				
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, IK 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 Çıktıları	1. Çeşitli uygulama alanlarında kullanılan 2 Boyutlu Animasyon tekniklerini çözümlenebilecektir. 1.1. Üretilen işin yapım aşamasında ki süreçle ilgili bilgisi olacaktır.		Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri	
Öğretim Yöntemleri	1: Anlatım, 10: Beyin Fırtınası, 14: Bireysel Çalışma, 15: Problem Çözme, 16: Proje Temelli Öğrenme, 21: Video, 3: Tartışma, 5: Gösteri, 6: Gösterip Yapma, 8: Grup Çalışması		1, 10, 14, 15, 16, 21, 3, 5, 6, 8	C, D, E	
Ölçme Yöntemleri	C: Ödev, D: Proje / Tasarım, E: Kısa Sınav				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	2 Boyutlu Animasyon Tekniklerinin Anlatımı				
2	Toon Boom programına giriş				
3	Çizim araçlarının detaylı incelenmesi				
4	Animasyon araçlarının öğrenilmesi				
5	Toon Boom ile klasik animasyon tekniğinin uygulanması				
6	12 Temel Animasyon Prensiplerinin uygulanması				
7	Yapılan tasarımların Toon Boom'a aktarılması				
8	Node sistemine giriş				
9	IK ve FK sistemi				
10	Karakter iskelet sisteminin uygulanması				
11	Karakter iskelet sisteminin uygulanması				
12	Animasyonda ağız senkronu				
13	3 Boyutlu Katman sistemi ve Kamera hareketleri				
14	Render ve kompozisyon				
Kaynaklar					
toonboom.com, digital-tutors, Disney Animation: The Illusion of Life, The Animator's Survival Kit					