

İletişim Fakültesi / Medya ve Görsel Sanatlar Programı

2024 - 2025 Eğitim Öğretim Yılı

JENERİK UYGULAMALARI

Syllabus

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
JENERİK UYGULAMALARI	MGS3274140	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. İpek Fatma ERTAN				
Dersi Verenler	Doç.Dr. İpek Fatma ERTAN				
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Bu dersin amacı içerikle uyumlu görsel mesajları alıcıya çarpıcı bir şekilde iletebilmek ve akılda kalıcı yaratıcı konseptler oluşturmak için gerekli altyapıyı kazandırmaktır.Bu kapsamda ilk dönem verilen jenerik tasarımına giriş dersindeki içeriğin uygulaması ve geliştirilmesi amaçlanmaktadır.				
Dersin İçeriği	Bu ders; Jenerik tasarımının genel yapısı ve uygulama örnekleri,Jenerik için uygulanan teknikler ve kullanılan güncel yazılımlar,Konsept yaratırken yararlanılacak kaynaklar ve program konseptine uygun jenerik tasarlamak,Renk font perspektif uyumu ve ritme göre kurgu,Adobe Creative Cloud hakkında genel bilgiler,Adobe Premier'de ritme göre kurgu uygulaması,Adobe Premierle After Effects programının birlikte çalışma prensibi. Kolaylıklar ve pratik yollar.,After Effects yardımıyla track motion ve paint uygulaması,After Effects ve Premier yardımıyla Graphic Motion uygulaması,After Effects ile kamera yaratma ve hareket ettirme,After Effects ve Adobe Premierde jenerik için kullanılan hazır şablonlar ve animasyon efektleri,Particle İllusion programı ve jeneriğe katabilecekleri,Öğrenilenler yardımıyla Jenerik uygulaması ,Öğrenilenler yardımıyla Jenerik uygulaması; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Kazanımları			Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri	
Jeneriğin kullanım amacını tanımlar.			16, 6	A, D, E, H	
Görsel dili kavrar.			10, 16	A, D	
Jenerik tasarım uygulamalarını kavrar.			11, 2, 20, 6	H	
After Effects ve Adobe Premieri de etkin biçimde uygular.			10, 16, 9	A, D, E, H	
Teknolojik gelişmeleri takip eder.			10, 16, 9	D, G	
Birikimleri görsel uygulamalarda kullanır.			11	F, H	
Jeneriğin kullanım amacına uygun içerik oluşturur.			14, 6	F, H	
Öğretim Yöntemleri	10: Tartışma Yöntemi, 11: Gösterip Yapma Yöntemi, 14: Bireysel Çalışma Yöntemi, 16: Soru - Cevap Tekniği , 2: Proje Temelli Öğrenme Modeli, 20: Tersine Beyin Fırtınası Tekniği, 6: Deneyimle Öğrenme Modeli, 9: Anlatım Yöntemi				
Ölçme Yöntemleri	A: Klasik Yazılı Sınav, D: Sözlü Sınav, E: Ödev, F: Proje Görevi, G: Kısa Sınav, H: Performans Görevi				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	Jenerik tasarımının genel yapısı ve uygulama örnekleri	Göz Kırparken - Walter Murch			
2	Jenerik için uygulanan teknikler ve kullanılan güncel yazılımlar	Göz Kırparken - Walter Murch			
3	Konsept yaratırken yararlanılacak kaynaklar ve program konseptine uygun jenerik tasarlamak	Göz Kırparken - Walter Murch			
4	Renk font perspektif uyumu ve ritme göre kurgu	Göz Kırparken - Walter Murch			
5	Adobe Creative Cloud hakkında genel bilgiler	Göz Kırparken - Walter Murch			
6	Adobe Premier'de ritme göre kurgu uygulaması	Göz Kırparken - Walter Murch			
7	Adobe Premierle After Effects programının birlikte çalışma prensibi. Kolaylıklar ve pratik yollar.	Göz Kırparken - Walter Murch			
8	After Effects yardımıyla track motion ve paint uygulaması	Göz Kırparken - Walter Murch			
9	After Effects ve Premier yardımıyla Graphic Motion uygulaması	Göz Kırparken - Walter Murch			
10	After Effects ile kamera yaratma ve hareket ettirme	Göz Kırparken - Walter Murch			
11	After Effects ve Adobe Premierde jenerik için kullanılan hazır şablonlar ve animasyon efektleri	Göz Kırparken - Walter Murch			
12	Particle İllusion programı ve jeneriğe katabilecekleri	Göz Kırparken - Walter Murch			
13	Öğrenilenler yardımıyla Jenerik uygulaması	Göz Kırparken - Walter Murch			
14	Öğrenilenler yardımıyla Jenerik uygulaması	Göz Kırparken - Walter Murch			
Değerlendirme Yöntemleri		Sınava Katkısı			
Ara Sınav		40			
Genel Sınav		60			

Kaynaklar

Görme Biçimleri - John Berger , Göz Kırparken - Walter MurchPDF dökümanlar, video örnekler, internet linkleri