

**İletişim Fakültesi / Radyo, Televizyon ve Sinema Programı****2019 - 2020 Eğitim Öğretim Yılı****GÖRSEL EFEKT VE UYGULAMALARI****Ders Tasarımı (Syllabus)**

<b>Dersin Tanımı</b>					
<b>Adı</b>	<b>Kodu</b>	<b>Yarıyıl</b>	<b>T+U Saat</b>	<b>Kredi</b>	<b>AKTS</b>
GÖRSEL EFEKT VE UYGULAMALARI	RTS3110489	Güz Dönemi	1+2	2	5
<b>Ön Koşul Dersleri</b>					
<b>Önerilen Seçmeli Dersler</b>					
<b>Dersin Dili</b>	Türkçe				
<b>Dersin Seviyesi</b>	Lisans				
<b>Dersin Türü</b>	Programa Bağlı Seçmeli				
<b>Dersin Koordinatörü</b>	Dr.Öğr.Üye. İhsan EKEN				
<b>Dersi Verenler</b>	Dr.Öğr.Üye. İhsan EKEN				
<b>Dersin Yardımcıları</b>					
<b>Dersin Amacı</b>	Bu dersin amacı reklam, sinema, televizyon alanında kullanılan videolar, bant reklamlar, internet bannerları vb. işler için efekt kullanma yetisini öğretmektir.				
<b>Dersin İçeriği</b>	Bu ders; Tanışma, Dersin işleniş ve içeriğinin açıklanması,Vektör tabanlı görseller ve İllustrator ,Maskeleme ve Photoshop ,Pentool ve diğer araçlarla seçim yapma,After Effect programına giriş,After Effect ve uygulama (yazı oluşturma),After Effect ve uygulama (kamera hareketleri),After Effect ve uygulama (hareketli grafikler oluşturma),After Effect ve uygulama (keyframe),After Effect ve uygulama,After Effect ve uygulama,Final projesi konularının belirlenmesi ve değerlendirme,Final projesi uygulama,Final projesi uygulama; konularını içermektedir.				
<b>Dersin Öğrenme Çıktıları</b>	<b>Öğretim Yöntemleri</b>	<b>Ölçme Yöntemleri</b>			
Vektörel ve piksel tabanlı uygulamaları hareketli hale getirerek efekt vermek	1, 11, 13, 14, 8	A			
Özel efekt uygulamaları	1, 11, 13, 14, 8	A			
Kısa reklamlarda efekt programlarının önemi	1, 11, 13, 14, 8	A			
<b>Öğretim Yöntemleri</b>	1: Anlatım, 11: Seminer, 13: Deney / Laboratuvar, 14: Bireysel Çalışma, 8: Grup Çalışması				
<b>Ölçme Yöntemleri</b>	A: Yazılı sınav				
<b>Ders Akışı</b>					
<b>Sıra</b>	<b>Konular</b>	<b>Ön Hazırlık</b>			
1	Tanışma, Dersin işleniş ve içeriğinin açıklanması				
2	Vektör tabanlı görseller ve İllustrator				
3	Maskeleme ve Photoshop				
4	Pentool ve diğer araçlarla seçim yapma				
5	After Effect programına giriş				
6	After Effect ve uygulama (yazı oluşturma)				
7	After Effect ve uygulama (kamera hareketleri)				
8	After Effect ve uygulama (hareketli grafikler oluşturma)				
9	After Effect ve uygulama (keyframe)				
10	After Effect ve uygulama				
11	After Effect ve uygulama				
12	Final projesi konularının belirlenmesi ve değerlendirme				
13	Final projesi uygulama				
14	Final projesi uygulama				
<b>Kaynaklar</b>					
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 Atılgan (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					