

## İletişim Fakültesi / Halkla İlişkiler ve Reklamcılık Programı (İngilizce)

2021 - 2022 Eğitim Öğretim Yılı

## KURGU UYGULAMALARI II

## Ders Tasarımı (Syllabus)

| Dersin Tanımı   |   |                    |          |                           |                         |
|---|---|--------------------|----------|---------------------------|-------------------------|
| Adı   | Kodu  | Yarıyıl            | T+U Saat | Kredi                     | AKTS                    |
| KURGU UYGULAMALARI II   | PR321.0525  | Bahar Dönemi       | 1+2      | 2                         | 5                       |
| <b>Ön Koşul Dersleri</b>  |   |                    |          |                           |                         |
| <b>Önerilen Seçmeli Dersler</b>                                   |   |                    |          |                           |                         |
| <b>Dersin Dili</b>  | İngilizce   |                    |          |                           |                         |
| <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>   | Öğr.Gör. Zafer TOPALOĞLU  |                    |          |                           |                         |
| <b>Dersin Yardımcıları</b>  |   |                    |          |                           |                         |
| <b>Dersin Amacı</b>   | Bu dersin amacı, öğrencinin temel kurgu prensiplerini kavramasını ve kurgu programını, tüm avantajlarıyla, pratikte kullanabilmesini öğretmektir.   |                    |          |                           |                         |
| <b>Dersin İçeriği</b>   | Bu ders; Premiere'de proje açma, proje ayarlarının detaylı incelenmesi, Premiere ara yüzünü, pencere ve segmentleri tanıma,Ediusta timeline üzerindeki segment ve ikonların işlevleri, timeline çalışma alanını tanıma. Bin (gallery), effect, sequence marker, source browser panellerin çalışma teknikleri.,Ediusta görüntü ve ses alma. Timeline üzerinde çalışma; görüntü geçiş efektlerini tanıma, ses kanalları arası geçiş sağlama, mark in, mark out, ön izleme gibi timlinenin sunduğu tüm seçeneklerin kullanımı,Layout kullanımı ; resim ebatlandırma, resme hareket verme. Video hız ayarları, gerekleri ve kullanım amaçları,Video efektlerinin kullanımı; color correction, blur kullanımı,Video efect filterinin kullanımı ve video format seçenekleri,Proje seçim ve uygulama ( belgesel, röportaj, müzik klip, haber vb konu seçimi ve uygulama çalışması),Ses kanallarının kullanımı; müzik looplama, waweform takip, ses seviyesi belirleme ölçümleri, ses filtreleri.Proje sunum ve değerlendirme,Programın yazı yazma alternatiflerini kullanma, yazıya hareket ve biçim verme ve kj hazırlama ,Croma key kullanma ve arka plan çalışması,Haber kurgu çalışması,Çoklu sayıda layerla çalışma (multicam), senkron sağlama,Export seçenekleri ve video formatları ve farklı formatlarda görüntü çıktısının alınması. ,Bitirme Projesi ve genel değerlendirme; konularını içermektedir. |                    |          |                           |                         |
| <b>Dersin Öğrenme Çıktıları</b>                                   |   |                    |          | <b>Öğretim Yöntemleri</b> | <b>Ölçme Yöntemleri</b> |
| 1. Kurgunun temel kavramlarını tanımlayabilir.                    |   |                    |          | 10, 14, 17, 2, 3          | A                       |
| 2. Bir sayısal kurgu programını temel düzeyde kullanabilir.       |   |                    |          | 12, 14                    |                         |
| 3. Kurguya ilişkin temel kuramları örneklerle açıklayabilir.      |   |                    |          | 14, 17, 18                |                         |
| 4. Filmin içeriği ile kurgu dili arasındaki bağlantıyı çözebilir. |   |                    |          | 12, 14, 15, 5             |                         |
| 5. Bir filmin kurgu yaklaşımını belirleyebilir.                   |   |                    |          | 10, 3, 5, 9               |                         |
| <b>Öğretim Yöntemleri</b>   | 10: Beyin Fırtınası, 12: Örnek Olay, 14: Bireysel Çalışma, 15: Problem Çözme, 17: Yansıtıcı Düşünce, 18: Vaka Çalışması, 2: Soru - Cevap, 3: Tartışma, 5: Gösteri, 9: Benzetim  |                    |          |                           |                         |
| <b>Ölçme Yöntemleri</b>   | A: Yazılı sınav   |                    |          |                           |                         |
| <b>Ders Akışı</b>   |   |                    |          |                           |                         |
| <b>Sıra</b>   | <b>Konular</b>  | <b>Ön Hazırlık</b> |          |                           |                         |
| 1   | Premiere'de proje açma, proje ayarlarının detaylı incelenmesi, Premiere ara yüzünü, pencere ve segmentleri tanıma   |                    |          |                           |                         |
| 2   | Ediusta timeline üzerindeki segment ve ikonların işlevleri, timeline çalışma alanını tanıma. Bin (gallery), effect, sequence marker, source browser panellerin çalışma teknikleri.  |                    |          |                           |                         |
| 3   | Ediusta görüntü ve ses alma. Timeline üzerinde çalışma; görüntü geçiş efektlerini tanıma, ses kanalları arası geçiş sağlama, mark in, mark out, ön izleme gibi timlinenin sunduğu tüm seçeneklerin kullanımı  |                    |          |                           |                         |
| 4   | Layout kullanımı ; resim ebatlandırma, resme hareket verme. Video hız ayarları, gerekleri ve kullanım amaçları  |                    |          |                           |                         |
| 5   | Video efektlerinin kullanımı; color correction, blur kullanımı  |                    |          |                           |                         |
| 6   | Video efect filterinin kullanımı ve video format seçenekleri  |                    |          |                           |                         |
| 7   | Proje seçim ve uygulama ( belgesel, röportaj, müzik klip, haber vb konu seçimi ve uygulama çalışması)   |                    |          |                           |                         |
| 8   | Ses kanallarının kullanımı; müzik looplama, waweform takip, ses seviyesi belirleme ölçümleri, ses filtreleri.Proje sunum ve değerlendirme   |                    |          |                           |                         |
| 9   | Programın yazı yazma alternatiflerini kullanma, yazıya hareket ve biçim verme ve kj hazırlama   |                    |          |                           |                         |
| 10  | Croma key kullanma ve arka plan çalışması   |                    |          |                           |                         |
| 11  | Haber kurgu çalışması   |                    |          |                           |                         |
| 12  | Çoklu sayıda layerla çalışma (multicam), senkron sağlama.   |                    |          |                           |                         |
| 13  | Export seçenekleri ve video formatları ve farklı formatlarda görüntü çıktısının alınması.   |                    |          |                           |                         |
| 14  | Bitirme Projesi ve genel değerlendirme  |                    |          |                           |                         |
| <b>Kaynaklar</b>  |   |                    |          |                           |                         |
| 1-  | In The Blink of an Eye (Walter Murch)   |                    |          |                           |                         |
| 2-  | The Fundamentals of Film Making (Jane Barnwel)  |                    |          |                           |                         |
| 3-  | Bir Film Çekmek – Mehmet Arslan   |                    |          |                           |                         |