



Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi
Görsel İletişim Tasarımı

181617129	Bilgisayarla 2B Animasyon			T+U	Kredi	AKTS
Yarıyıl	Kodu	Adı	T+U	Kredi	AKTS	
7	181617129	Bilgisayarla 2B Animasyon	4	3	4	

Dersin Dili:

Türkçe

Dersin Düzeyi:

Fakülte

Dersin Staj Durumu:

Yok

Bölümü/Programı:

Görsel İletişim Tasarımı

Dersin Türü:

Zorunlu

Dersin Amacı:

Dersin amacı 2 boyutlu animasyonun üretim ve uygulama sürecinde yapılması gerekenleri, kullanılan programları ve dikkat edilmesi gereken kuralları hem teorik hem de pratik olarak öğretmeyi amaçlamaktadır.

Öğretim Yöntem ve Teknikleri:

Ders, 2B animasyonun tarihçesi ve gelişiminin yanı sıra örnek bir uygulama da ele almaktadır. Öğrencilerin 2B animasyon hakkında genel bir anlayış kazanmalarına yardımcı olmak için örnek animasyonlar incelenecek ve analiz edilecektir. 2B animasyon yapım aşamasında temel animasyon üretim süreci, hikaye yazımı, sinopsis oluşturma, eskiz ve senaryo panosu çalışmaları ile pekiştirilecektir. 2B animasyonda kullanılan teknik kavramlar açıklanacak ve grup çalışması ve iş birliği yoluyla örnek bir animasyon yapımını içermektedir.

Ön Koşulları:

Dersin Koordinatörü:

Yok

Dersi Veren:

Öğr. Gör. Dr. FİGEN YAVUZ figen.durmus@dpu.edu.tr

Dersin Yardımcıları:

Yok

Dersin Kaynakları

Ders Notları

:

Kaynakları

: 1- Animasyon: 2D ve Ötesi, Jayne Pilling

Dökümanlar

: 2- Animatörün Hayatta Kalma Kiti: Klasik, Bilgisayar, Oyun, Stop Motion ve İnternet Animatörleri için Yöntemler, İlkeler ve Formüller El

Ödevler

: Kitabı, Richard Williams

Sınavlar

: 3- Modern Karikatür Çizimi: Günümüzün Popüler Çizgi Filmlerini Çizmek İçin Temel Teknikler, Christopher Hart

4- Bağımsız 2D Karakter Animasyonu Yapımı: Kısa Film Yapımı ve Satışı, Mark A. Simon

5- Çizgi Film Animatörü: 2D Storyboard Çizim Eskiz Defteri

Ders Yapısı

Matematik ve Temel Bilimler

:

Mühendislik Bilimleri

:

Mühendislik Tasarımı

:

Sosyal Bilimler

:

Eğitim Bilimleri

:

Fen Bilimleri

:

Sağlık Bilimleri

:

Alan Bilgisi

: 100

Ders Konuları

Hafta	Konu	Ön Hazırlık	Dökümanlar
1	2B modellemenin mantığı ve uygulamaların tanıtılması	Ders yürütücüsü tarafından hazırlanan sununun aktarılması.	.
2	2B modellemenin mantığı ve uygulamaların tanıtımının yapılması	Ders yürütücüsü tarafından hazırlanan sununun aktarılması.	.
3	Animasyon çalışma ekibi oluşturması	Fikir geliştirme, İş birliği	.
4	Animasyon senaryo yazımı hakkında bilgilendirilmesi	Senaryo yazımı ve sinopsis hakkında bilgilendirme ve çalışma eleştirisi Fikir geliştirme	.
5	Animasyon senaryo yazımı hakkında eleştirilmesi	Senaryo yazımı ve sinopsis hakkında bilgi aktarılması Fikir geliştirme	.
6	Storyboard tasarımı yapılması	Storyboard hakkında bilgi aktarılması	.
7	Storyboard eleştirisinin yapılması	Ders yürütücüsü tarafından hazırlanan sununun aktarılması.	.
8	Arkaplan tasarımlarının yapılması	Ders yürütücüsü konunun açıklanması, örnek uygulama yapılması	.
9	Hareketlendirme (cutout animasyon, semboller, , pivot, mask) tekniklerinin incelenmesi	Ders yürütücüsü konunun açıklanması, örnek uygulama yapılması	.
10	Hareketlendirme (gömülü animasyon, diyalog, mask) yöntemlerinin incelenmesi	Ders yürütücüsü konunun açıklanması, örnek uygulama yapılması	.
11	Kamera Hareketlerinin gösterilmesi	Ders yürütücüsü konunun açıklanması, örnek uygulama yapılması	.
12	Ses ve senkronizasyon hakkında bilgilendirme yapılması	Ders yürütücüsü konunun açıklanması, örnek uygulama yapılması	.
13	2B animasyon uygulama çalışması yapılması	Öğrenci uygulamaların incelenmesi	.
14	2B animasyon uygulama çalışması yapılması ve paylaşılması	Öğrenci uygulamaların incelenmesi	.

Dersin Öğrenme Çıktıları

Sıra No	Açıklama
Ö01	2B animasyonun teorisini, kullanılan motorları, araçları ve temel iş planını açıklar.
Ö02	2B ses ve seslendirme tekniklerine ilişkin temel kuramsal ve uygulama bilgilerini açıklar.
Ö03	Düşüncelerini iki boyutlu görsellerle oluşturur.
Ö04	2B animasyon sürecinde ses ve seslendirme tekniklerinin nasıl uygulanabileceğini değerlendirir.
Ö05	İki boyutlu bir animasyon filminin üretim sürecini tüm aşamalarıyla oluşturur.
Ö06	2B animasyon üretim süreçlerinde ekip çalışmasına sorumluluk üstlenerek etkin biçimde katılır.

Programın Öğrenme Çıktıları

Sıra No	Açıklama
P14	Tasarım odaklı düşünme prensiplerine uygun olarak alanı ile ilgili bir projeyi planlama, uygulama ve sonuçlandırabilme, ayrıca fikir ve tasarımları çoklu ortam araçlarını etkin kullanarak sözlü ve yazılı biçimde sunabilecek tarzda düzenler.
P15	Tasarım problemlerinin çözümünde alanın gerektirdiği temel mesleki bilgileri kullanarak bir marka veya kurum için, ayırt edici ve sürdürülebilir ürünler tasarlar.
P03	Görsel iletişim tasarımı alanının tarihsel gelişimi, tasarım eğilimleri ve kültürel boyutlarını açıklar.
P13	Disiplinler arası yaklaşımlardan yararlanarak ürün (görsel iletişim tasarımı) tasarlar.
P10	Görsel iletişim tasarımı ürünlerini (illüstrasyon, fotoğraf, tipografi, vb) biçim, içerik ve teknik açılarından eleştirel bir yaklaşımla analiz ederek işlevine uygun olarak düzenler.
P09	Tasarım ilkeleri doğrultusunda problemlerin çözümünün birden fazla yolu olabileceği anlayışından hareket ederek, esnek, eleştirel ve analitik düşünme becerilerini kullanarak yaratıcı ve özgün projeler gerçekleştirir.
P08	Gelişen teknolojik yenilikleri ile basılı mecra ve dijital medya tasarımlarını birleştirir.
P02	Tipografinin terminolojisi, yazı karakterleri ve özellikleri, kullanım ilkeleri, metin düzenleme kuralları ve tipografinin tasarımdaki rolünü açıklar.
P05	Tasarım sürecinde karşılaşılabilecek risk ve olgular ile ilgili iş sağlığı ve güvenliği konularında yasal hak ve sorumluluklarını değerlendirir.
P07	Görsel iletişim tasarımı üretim süreçleri, baskı teknikleri ve dijital medya üretim standartlarını açıklar.
P11	Farklı baskı teknikleri ile dijital platformlara uygun estetik ve özgün çalışmalar gerçekleştirir.
P06	Renk kuramı, modelleri, yönetimi, türleri, psikolojik özellikleri, önemi ve kullanım alanlarını açıklar.
P17	Mesleğin gerektirdiği bilgi ve becerileri aktarmada girişimci ve yenilikçi bir yaklaşım bilinci ile hareket ederek grup, müşteri ve paydaşlarla etkili iletişim kurmak için süreci takip eder
P01	Görsel iletişim tasarımının temel ilke ve öğeleri, görsel algı kuramları ve kompozisyon oluşturma ilkelerini tanımlar.
P16	Alanı ile ilgili tasarım problemlerinin çözümüne yönelik çalışmaları bireysel veya grup ile birlikte düzenler.
P04	Görsel iletişim tasarımı alanının gerektirdiği hak, yükümlülük ve telif haklarına ilişkin gelişmeler ile insan hakları, sürdürülebilirlik, çevre sorunları, kamu hizmeti sürecindeki olguların evrensel ve toplumsal boyuttaki etkileri ile hukuki sonuçlarını yorumlar.
P12	Alanı ile ilgili hem teorik hem de uygulama çalışmalarını hazırlarken teknolojik araç gereç ve program (yapay zekâ, artırılmış gerçeklik vb.) kullanarak tasarımlar gerçekleştirir.

Değerlendirme Ölçütleri		
Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı
Ara Sınav	1	%20
Kısa Sınav	0	%0
Ödev	0	%0
Devam	0	%0
Uygulama	1	%20
Proje	0	%0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	%60
Toplam		%100

AKTS Hesaplama İçeriği			
Etkinlik	Sayısı	Süresi	Toplam İş Yükü Saati
Ders Süresi	14	4	56
Sınıf Dışı Ç. Süresi	14	4	56
Ödevler	0	0	0
Sunum/Seminer Hazırlama	0	0	0
Ara Sınavlar	1	2	2
Uygulama	1	3	3
Laboratuvar	0	0	0
Proje	0	0	0
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	3	3
Toplam İş Yükü			120
AKTS Kredisi			4

Dersin Öğrenme Çıktılarının Programın Öğrenme Çıktılarına Katkıları																	
Katkı Düzeyi: 1: Çok Düşük 2: Düşük 3: Orta 4: Yüksek 5: Çok yüksek																	
	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17

Tüm	2	1	2	1	1	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4
Ö01	4		4			2	4	5	3	4	2	5	3	4	2		3
Ö02			2				3	4	3	3	2	4	5	3	2		2
Ö03	5	3	2			5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	3
Ö04							4	4	4	3	4	5	5	4	3	2	3
Ö05	5	4	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Ö06				2	2			3	3	3		2	3	4	3	5	5