



Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

DERS BİLGİ FORMU

YARIYIL	Güz
---------	-----

DERSİN KODU	141315003	DERSİN ADI	ÜÇ BOYUTLU MODELLEME VE ANİMASYON I
-------------	-----------	------------	-------------------------------------

YARIYIL	HAFTALIK DERS SAATİ			DERSİN			
	TEORİK	UYGULAMA	LAB.	KREDİSİ	AKTS	TÜRÜ	DİLİ
1	2	2	0	3	6	Zorunlu	Türkçe

DERSİN KATEGORİSİ (AKTS Kredi Dağılımı)				
Temel Eğitim	Sanat	Tasarım	Görsel İletişim	Sosyal Bilim
	1	3	2	

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ			
SINAV TÜRÜ		Sınav Türü	Sınav Ağırlığı (%)
YARIYIL İÇİ SINAVLAR	Ara Sınav 1	Proje	40
YARIYIL SONU SINAVI		Proje	60
MAZERET SINAVI			
BÜTÜNLEME SINAVI			

VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)	YOK
DERS İÇERİĞİ	Hareket temelleri, 3D Max bilgisayar uygulaması, animasyon hareket kontrolleri, anahtar kare animasyonu, karakter animasyonu, insan hareket mekaniği, yürüme, oyunculuk, duyu hareketlendirme ve boyama
DERSİN AMAÇLARI	Üç boyutlu animasyona yönelik karakter hareketlendirme teknik ve yöntemlerinin üç boyutlu animasyon yazılımı (3D Max) aracılığı ile öğretilmesi
DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI	- Sorgulayarak ve eleştirel düşünerek analiz yapabilme, bunu tasarımlarına yansıtabilme ve problemlere uygun çözüm önerileri getirebilme becerisi - Tasarım teknik ve teknolojisini tanıma; farklılıklarını, uygulama alan ve yöntemlerini kavrama becerisi - Tasarım oluşturma sürecini, işlem basamaklarını ve üretim tekniklerini kavrama ve uygulama becerisi
DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI	- Üç boyutlu hareketlendirme yöntemlerini açıklayabilecektir. - Üç boyutlu karakterlerin hareketlendirmelerini tasarlayabilecektir - Karakterlerin hareketlerini bilgisayar ortamında sunabilecektir
TEMEL DERS KİTABI	Maestri, G. [Digital] Character Animation
YARDIMCI KAYNAKLAR	- Kelly, D. Character animation in depth - Lord, P. (1994). Creating 3-D animation - Solomon, C. The history of animation
DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER	3D Max yazılım, bilgisayar laboratuvarı



Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

DERSİN HAFTALIK PLANI	
HAFTA	İŞLENEN KONULAR
1	Hareket temelleri
2	3D Max arayüzü, 3D Max arayüzünün uyarlanması
3	Animasyon hareket kontrolleri
4	Anahtar kare animasyonu
5	Karakter animasyon
6	İnsan hareket mekaniği
7	ARA SINAVLAR
8	ARA SINAVLAR
9	İnsan hareket mekaniği
10	Yürüme
11	Oyunculuk
12	Oyunculuk teknikleri, duygu
13	Hareketlendirme
14	Boyama; ekran çıktısının kontrolü ve çıktı alınması
15,16	YARIYIL SONU SINAVLARI

NO	DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI	KATKI DÜZEYİ		
		1 Az	2 Orta	3 Çok
1	Görsel iletişim tasarımının ve iletişimin temel kavram, eleman ve ilkelerini, tarihçesini kavrama ve diğer disiplinlerle ilişkisini kurabilme yeteneği		x	
2	Tasarım kültürünü, etiğini ve tasarımcıların hak ve sorumluluklarını kavrama yeteneği	x		
3	Sanatın ve tasarımın görsel dilini ve farklılıklarını ve estetik duyarlılığı kavrama ve tasarımlarına yansıtma becerisi		x	
4	Sorgulayarak ve eleştirel düşünerek analiz yapabilme, bunu tasarımlarına yansıtabilme ve problemlere uygun çözüm önerileri getirebilme becerisi			x
5	Tasarım teknik ve teknolojisini tanıma; farklılıklarını, uygulama alan ve yöntemlerini kavrama becerisi			x
6	Tasarım oluşturma sürecini, işlem basamaklarını ve üretim tekniklerini kavrama ve uygulama becerisi			x
7	Tasarım sürecini ve tasarım bilgilerini çağın gereksinimleri ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda güncelleyebilme becerisi		x	
8	Farklı sanatsal ve endüstriyel üretim tekniklerinden yararlanma becerisi		x	
9	Ulusal ve evrensel değerleri kavrama; ulusaldan evrensele tasarım anlayışını geliştirme becerisi	x		
10	Doğanın ve çevrenin korunmasında ve eko-tasarım hakkında farkındalık	x		
11	Tasarımın önemini kavratmak ve tasarım bilincini kazandırmak için sosyal sorumluluk projeleri hazırlama becerisi	x		

Dersi Veren Öğretim Üyesi	İmza	Tarih
Öğr. Gör Tunçemre DOĞRAMACI		02.02.2015