



DERS BİLGİ FORMU

|             |           |            |                                      |
|-------------|-----------|------------|--------------------------------------|
| DERSİN KODU | 141316002 | DERSİN ADI | ÜÇ BOYUTLU MODELLEME VE ANİMASYON II |
|-------------|-----------|------------|--------------------------------------|

YARIYIL Bahar

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

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

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

|                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)</b>                       | Üç Boyutlu Modelleme ve Animasyon I                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>DERSİN KISA İÇERİĞİ</b>                               | Storyboard hazırlanması, karakter geliştirme, hareketlendirme için karakter özelliklerinin tanımlanması, hareketlendirme için planlama, karakter kontrolü, iskelet sistemi, kinematik, animatik hazırlanması, animasyonun tamamlanması ve sunumu                                                                                                                              |
| <b>DERSİN AMAÇLARI</b>                                   | Üç boyutlu animasyon yöntemleriyle kısa bir film hazırlama yeteneği kazandırmak                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>Tasarım teknik ve teknolojisini tanıma; farklılıklarını, uygulama alan ve yöntemlerini kavrama becerisi</li><li>Tasarım sürecini ve tasarım bilgilerini çağın gereksinimleri ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda güncelleyebilme becerisi</li><li>Farklı sanatsal ve endüstriyel üretim tekniklerinden yararlanma becerisi</li></ul> |
| <b>DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI</b>                          | <ul style="list-style-type: none"><li>Bir öyküyü üç boyutlu animasyon teknikleri ile açıklayabilme.</li><li>Üç boyutlu canlandırmaya uygun bir film hazırlayabilme</li><li>Projeyi uygun biçimde sunabilme</li></ul>                                                                                                                                                          |
| <b>TEMEL DERS KİTABI</b>                                 | MURDOCK K. L., Autodesk 3ds Max 2014 Bible, John Wiley & Sons, 2013, ISBN: 978-1118755075                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>YARDIMCI KAYNAKLAR</b>                                | SIMON M. A., Storyboards: Motion in Art, Focal Press, 2006, ISBN: 978-0240808055                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER</b>                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |



**Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi**  
**Görsel İletişim Tasarımı Bölümü**

| DERSİN HAFTALIK PLANI |                          |
|-----------------------|--------------------------|
| HAFTA                 | İŞLENEN KONULAR          |
| 1                     | Storyboard               |
| 2                     | Storyboard               |
| 3                     | Karakter geliştirme      |
| 4                     | Karakter geliştirme      |
| 5                     | Karakter donanım         |
| 6                     | Karakter donanım         |
| 7                     | ARA SINAV                |
| 8                     | ARA SINAV                |
| 9                     | Hareket planları         |
| 10                    | Karakter kontrol         |
| 11                    | İskelet ve kinematik     |
| 12                    | İskelet ve kinematik     |
| 13                    | Animatik                 |
| 14                    | Animasyonun kaydedilmesi |
| 15,16                 | YARIYIL SONU SINAVI      |

| NO | DERSİN PROGRAM ÇIKTILARINA KATKISI                                                                                                                     | KATKI DÜZEYİ |           |          |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-----------|----------|
|    |                                                                                                                                                        | 1<br>Az      | 2<br>Orta | 3<br>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 |      | 27.03.2015 |