



ESOGÜ SANAT VE TASARIM FAKÜLTESİ
GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ



DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Dersin Kodu
Üç Boyutlu Modelleme ve Animasyon I	141315003

Yarıyıl	Haftalık Ders Saati		Kredi	AKTS
	Teorik	Uygulama		
5	2	2	3	6

Dersin Kategorisi (kredi dağılımı)				
Matematik ve Temel Bilimler	Mühendislik Bilimleri	Tasarım	Genel Eğitim	Sosyal Bilimler
		6		

Dersin Dili	Dersin Seviyesi	Dersin Türü
Türkçe	Lisans	Zorunlu

Önkoşul Dersleri	
Dersin Amacı	Üç boyutlu animasyona yönelik karakter hareketlendirme teknik ve yöntemlerinin üç boyutlu animasyon uygulaması (Blender) aracılığı ile öğretilmesi
Dersin Kısa İçeriği	Hareket temelleri, Blender uygulaması, animasyon hareket kontrolleri, anahtar kare animasyonu, karakter animasyonu, insan hareket mekaniği, yürüme, oyunculuk, duyguların hareketlendirme ve boyama

Dersin Öğrenim Çıktıları	Katkı Sağladığı PÇ/PÇ'ler	Öğretim Yöntemleri *	Ölçme Yöntemleri **
1 Üç boyutlu hareketlendirme yöntemlerini açıklayabilecektir.	3, 5, 6, 7	1, 6, 10	D
2 Üç boyutlu karakterlerin hareketlendirmelerini tasarlayabilecektir	3, 5, 6, 7	1, 6, 10	D, J
3 Karakterlerin hareketlerini bilgisayar ortamında sunabilecektir	3, 5, 6, 7	1, 6, 10	D, J
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

*Öğretim Yöntemleri 1:Anlatım, 2:Tartışma, 3:Deney, 4:Benzetim, 5:Soru-Yanıt, 6:Uygulama, 7:Gözlem, 8:Örnek Olay İncelemesi, 9:Teknik Gezi, 10:Sorun/Problem Çözme, 11:Bireysel Çalışma, 12:Takım/Grup Çalışması, 13:Beyin Fırtınası, 14:Proje Tasarımı / Yönetimi, 15:Rapor Hazırlama ve/veya Sunma

**Ölçme Yöntemleri A:Sınav, B:Kısa Sınav, C:Sözlü Sınav, D:Ödev, E:Rapor, F:Makale İnceleme, G:Sunum, I:Deney Yapma Becerisi, J:Proje İzleme, K:Devam; L:Juri Sınavı

Temel Ders kitabı	Blain, John M. (2022), The Complete Guide to Blender Graphics: Computer Modelling & Animation, CRC Press
Yardımcı Kaynaklar	
Derste Gerekli Araç ve Gereçler	Bilgisayar, Blender uygulaması

Dersin Haftalık Planı	
1	3D Viewport, Outliner, Properties, Timeline alanları
2	3D koordinat sistemi, 3D navigasyon kontrolleri
3	3D ölçeklendirme, döndürme, konumlandırma
4	Araç ve obje özellikleri paneli
5	Mesh bileşenleri, temel dönüştürücüler (subdivision surface, simple deform araçları)
6	Temel dönüştürücülerle küp animasyonu
7	3D Viewport, Outliner, Properties, Timeline alanları
8	Ara Sınavlar
9	Animasyon zamanlama kontrolleri, graph editor
10	Edit mode araçları
11	Temel obje modelleme
12	Bitki modelleme
13	El modelleme
14	Baş modelleme
15	Karakter modelleme
16,17	Yarıyıl sonu sınavları

Dersin İş Yükünün Hesaplanması			
Etkinlikler	Sayısı	Süresi (Saat)	Toplam İş Yükü (saat)
Ders Süresi (haftalık toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Ders çalışma süresi (tekrar, pekiştirme, ön çalışma,...)	14	2	28
Ödev	8	4	32
Kısa Sınav			
Kısa Sınav hazırlık			
Sözlü Sınav			
Sözlü Sınav hazırlık			
Rapor (Hazırlık ve sunum süresi dahil)			
Proje (Hazırlık ve sunum süresi dahil)			
Sunum (hazırlık süresi dahil)			
	1	1	1
	1	25	25
Ara sınav	1	1	1
Ara Sınav hazırlık	1	25	25
Yarıyıl sonu sınavı	14	4	56
Yarıyıl sonu sınavı hazırlık	14	2	28
Toplam iş yükü			168
Toplam iş yükü / 30			5,6
Dersin AKTS Kredisi			6

Değerlendirme	
Yarıyıl İçi Etkinlikleri	%
Ara Sınav	40
Ödev	
Yarıyıl Sonu Sınavı	60
Toplam	100

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ PROGRAM ÇIKTILARI (PÇ) İLE OLAN İLİŞKİSİ (5: Çok yüksek, 4: Yüksek, 3: Orta, 2: Düşük, 1: Çok düşük,)		
NO	PROGRAM ÇIKTISI	Katkı
1	Görsel iletişim tasarımının temel kavramlarını ve ilkelerini kavrama, bunların diğer disiplinlerle ilişkisini kurabilme yeteneği	2
2	Tasarım kültürünü ve etiğini, tasarımcıların hak ve sorumluluklarını kavrama yeteneği	2
3	Tasarımın görsel dilini ve estetik duyarlılığı kavrama, bunları tasarımlara yansıtma becerisi	4
4	Eleştirel düşünerek analiz yapabilme, bunu tasarımlarına yansıtabilme ve problemlere uygun çözüm önerileri getirebilme becerisi	2
5	Tasarım tekniğini ve teknolojisini tanıma, uygulama alan ve yöntemlerini kavrama becerisi	5
6	Tasarım sürecini, üretim tekniklerini kavrama ve uygulama becerisi	5
7	Tasarım bilgilerini çağın gereksinimleri ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda güncelleyebilme becerisi	4
8	Yerel ve evrensel değerleri kavrama; yerelden evrensele tasarım anlayışını geliştirme becerisi	1
9	Doğanın ve çevrenin korunmasında sürdürülebilir tasarımın önemini kavrama becerisi	2
10	Toplumun güncel sorunlarına dair duyarlılık kazanma ve bu sorunlara çözüm önerileri geliştirebilme becerisi	2
11		
12		

DERSİN YÜRÜTÜCÜLERİ				
Yürütücü	Öğr. Gör. Dr. Tunçemre Doğramacı			
İmza				

6/06/2024