



Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi  
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

DERS BİLGİ FORMU

		YARIYIL		Güz	
DERSİN KODU	141315016	DERSİN ADI	ANİMASYON TEKNİKLERİ		

YARIYIL	HAFTALIK DERS SAATİ			DERSİN			
	TEORİK	UYGULAMA	LAB.	KREDİSİ	AKTS	TÜRÜ	DİLİ
5	2	2	0	3	5	Seçmeli	Türkçe

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

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ			
SINAV		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>	Yok
<b>DERSİN KISA İÇERİĞİ</b>	Animasyon tarihi, Animasyonda temel kurallar, Karakter tasarımı, hareketlendirme, zaman ve hareket, Yumuşaklık ve Esneklik, abartı, animasyonda yürüme teknikleri, uygulama projeleri
<b>DERSİN AMAÇLARI</b>	Klasik (cell) canlandırma tekniklerinin ve temel hareketlendirme kurallarının uygulamalı olarak kavratılması
<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.</li><li>Tasarım oluşturma sürecini, işlem basamaklarını ve üretim tekniklerini kavrama ve uygulama</li><li>Tasarım sürecini ve tasarım bilgilerini çağın gereksinimleri ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda güncelleme</li></ul>
<b>DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI</b>	Öğrenci; <ul style="list-style-type: none"><li>Canlandırmalarını, klasik(cell) canlandırma tekniklerini ve çizgi film genel kurallarını öğrenir.</li><li>Animasyonda hareket ve zamanlama ilişkisini planlar ve test ederek kavrar.</li><li>Çizgi film yapım sürecini öğrenir.</li></ul>
<b>TEMEL DERS KİTABI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Back, Jerry &amp; Friedwald, Will (1997) Animation Art. London: Virgin publishing Ltd.</li><li>Blair, Preston (1990) Film Cartoons. Tustin:Walter Foster publishing Inc.</li></ul>
<b>YARDIMCI KAYNAKLAR</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Foss, Bob (1992) Film Making. Los Angeles:Silman-James Press. Co.</li><li>Peter Lord &amp; Brian Sibley, Foreword By Nick Park (1998) Cracking Animation. London:Thames &amp; Hudson Ltd.</li></ul>
<b>DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER</b>	Bilgisayar, Işıklı Animasyon Masası



Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi  
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

DERSİN HAFTALIK PLANI	
HAFTA	İŞLENEN KONULAR
1	Animasyon tarihi
2	Animasyonda temel kural ve prensipler
3	Temel kurallar üzerine uygulama çalışmaları
4	Animasyonda Karakter tasarımı
5	Karakterin hareketlendirilmesi
6	Animasyonda zaman ve hareket kavramları
7	ARASINAVLAR
8	ARASINAVLAR
9	Animasyonda Yumuşaklık ve Esneklik
10	Uygulama projesi
11	Animasyonda abartı
12	Uygulama projesi
13	Animasyonda yürüme teknikleri
14	Uygulama projesi
15,16	YARIYIL SONU SINAVI

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 diğer disiplinlerle ilişkisini kurabilme.		x	
2	Tasarım kültürünü, etiğini, tasarımcıların hak ve sorumluluklarını kavrama.	x		
3	Sanatın ve tasarımın görsel dilini, farklılıklarını, estetik duyarlılığı kavrama ve tasarımlarına yansıtma.			x
4	Sorgulayarak ve eleştirel düşünerek analiz yapabilme, tasarımlarına yansıtabilme ve problemlere uygun çözüm önerileri getirebilme.		x	
5	Tasarım teknik ve teknolojisini tanıma; farklılıklarını, uygulama alan ve yöntemlerini kavrama.			x
6	Tasarım oluşturma sürecini, işlem basamaklarını ve üretim tekniklerini kavrama ve uygulama			x
7	Tasarım sürecini ve tasarım bilgilerini çağın gereksinimleri ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda güncelleme			x
8	Farklı sanatsal ve endüstriyel üretim tekniklerinden yararlanma.	x		
9	Ulusal ve evrensel değerleri kavrama; ulusaldan evrensele tasarım anlayışını geliştirme.		x	
10	Doğanın ve çevrenin korunmasına duyarlı olma, eko-tasarıma önem verme	x		
11	Tasarımın önemini kavratmak ve tasarım bilincini kazandırmak için sosyal sorumluluk projeleri hazırlama.		x	

Dersi Veren Öğretim Üyesi	İmza	Tarih