



T.C. Avrupa Birliđi Bakanlıđı AB Eđitim ve Gençlik Programları Merkezi Başkanlıđı ve Erciyes Üniversitesi, Güzeli Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü tarafından ERASMUS+ Programı KA2 Yenilik ve İyi Uygulamaların Deđişimi için İşbirliđi kapsamında, Yükseköđrenim Programları için Stratejik Ortaklıklar çerçevesinde uygulanmakta olan 2017-1-TR01-KA203-046117 kodlu "CDICAE-Animasyon Eđitiminde Yenilikçi bir Müfredat Tasarlamak için İşbirliđi Projesi"



Ders Bilgileri ve Tanıtımları

(02.)

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."

"Funded by the Erasmus+ Program of the European Union. However, European Commission and Turkish National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Ders Bilgileri / Tanımları



Zorunlu Dersler



YÖK Dersleri



Seçmeli (Profil) Dersleri

1.YIL : GÜZ DÖNEMİ (1.Yarıyıl)

Proje (TEMEL TASARIM - I) - ANIM101

Bu dersin temel amacı öğrencilere tasarımın temel ilke ve öğelerini tanıtmaktır. Öğrencilere tasarım dilini, başarılı ve başarısız tasarımı nasıl ayırt edeceğini, tasarımcı düşünce yollarını, tasarım prensipleri ve uygulamalarını hakkında temel bir anlayış kazandırmak için temel tasarım ilkelerine dayalı temel tasarım konularını keşfetmek, tartışmak ve yorumlamak amaçlanmaktadır.

Animasyon Tarihi - ANIM103

Bu ders animasyon formlarının kökeni de dahil olmak üzere animasyon alanının gelişimi ve tarihçesine bir giriş niteliğindedir. Filmin icadından öncesinden başlayarak günümüz animasyon endüstrisine kadarki periyod bütüncül bir şekilde ele alınacaktır. Animasyonun tarihçesi incelenirken örnekler yöntem, ortam, sanatçılar ve kültürler açılarından tartışılarak incelenecektir. Öğrencilerin bu kursu hem filmin teknik özellikleri ile ilgili bilgileri hem de animasyonun bir sanat formu olarak büyüü ve derinliği hakkında derinlemesine bir anlayışa sahip olarak tamamlamaları beklenmektedir.

Renk Teorisi ve Uygulamaları - ANIM105

Bu ders içeriği tarihsel ve çağdaş renk sistemleri konularını içermektedir. Renk kuramcıları ve geliştirdikleri renk sistemlerinden başlayarak bunların günümüz dijital dünyasını nasıl şekillendirdiği ve renk ile ilgili güncel sistemler ve yaklaşımlar tartışılacaktır. Renk uzayları ve bu uzayların birbirine dönüşümü ile ilgili teorik bilgiler ve pratik yaklaşımlar tanıtılacaktır. Öğrenciler renk sistemlerindeki ilişkileri kullanan özgün, yaratıcı tasarımlar geliştirecek ve renk tasarımı ile ilgili problemlere pratik çözüm yaklaşımları geliştireceklerdir. Dönemin ikinci yarısında ise sıcak-soğuk renkler, tamamlayıcı renkler, eş zamanlı kontrast kanunu, renk armonileri vb renk teorileri açıklanacak ve öğrencilerden proje olarak dijital çevreler için kavramsal bir renk modeli geliştirmesi beklenecektir.

Nesne ve Mekan Çizimi - ANIM107

Bu ders üç boyutlu uzayı iki boyutlu çalışmalarda çizim yolu ile ifade etmek için gerekli teorik bilgi ve teknikleri içeren giriş seviyesinde bir derstir. Basit geometrik biçimlerden sonraki seviyeler olan figür, hayvan, yaratık, hibrit veya mekanik karakter çizimleri gibi seviyelere sorunsuz geçiş yapmak için temellerin verildiği bir derstir. Nesne çizimlerinin yanısıra mekân çizimleri için gerekli perspektif çizim teknikleri de temel seviyede verilmektedir. Öğrenciler, malzeme ve ortam olarak kurşunkalem,

füzen, lavi, pastel, çeşitli dokularda kağıtlar vb çeşitli malzeme ve teknikleri deneyimleyeceklerdir. Öğrenciler ifade biçimi olarak kendi bireysel üsluplarını geliştirmeleri için teşvik edilecektir.

Bilgisayar Sanatlarına Giriş - ANIM109

Bu ders öğrencilere dijital sanat pratikleri ve teorisini tanıtan stüdyo tabanlı bir derstir. Bilgisayar ve bilgisayarla ilişkili çalışan ekipmanlar ve yazılımların olanaklarını kullanarak mevcut görüntüleri manipüle etmek ve yeni özgün görüntüler oluşturmak üzerine odaklanılacaktır. Bunun için gerekli yaklaşımlar, çizim boyama tasarım programlarına dair teknikler temel yeterliklerin öğrenciye kazandırılması amaçlanmaktadır. Ayrıca bilgisayar teknolojisinin sanat dünyasında etkileri tarihsel süreçte incelenecek olup çeşitli avangard sanatçılardan bahsedilecektir. Günümüz Dünya sanatında önde gelen sanatçı ve tasarımcıların bilgisayar merkezli ürettikleri işler hakkında açıklamalar ve yorumlara yer verilerek öğrencilerin güncel yaklaşımlara ulaşabilmeleri ve kendi özgün projelerini geliştirmeleri beklenmektedir.

Animasyonun Temelleri - ANIM111

Bu ders öğrencilere animasyonun temeli olan 12 prensip uygulamalı olarak tanıtılacaktır. Ders hernekadar sunumlar ve tartışmaları içeriyor olsa da proje tabanlı bir derstir. Derslerde canlandırma sanatı ve görüntünün hareketli halde üretilmesi ile ilgili tarihsel süreçler incelenecek olup, zaman zaman öncü yaklaşım ve yönetmenlerin uygulamalarına yer verilecektir. Animasyon sineması ve animasyonun 12 temel prensibi üzerine kurulu olan dersin içeriğine ek olarak öğrencilerden temel seviyede kendi özgün projeleri için bir üretim yapmaları da beklenmektedir.

Türk Dili - I - ATDE101

Bu derste Türkçe dilbilgisi, dil ve kültür ilişkisi, sesler ve ses uyumu, isimler, sıfatlar, vb gramer kuralları, yazım hataları ve noktalama işaretleri, kısaltmalar, kelime yapısı ve çalışması, sözlük, yazım çalışması, kitap yorumları, edebi yazı türleri, yaratıcı yazma ve gezi yazısı gibi konulara dayalı çalışmalar yapmak. Öğrencilere Türkçenin tarihi ve bugünkü durumu hakkında bilgi verip Türkçeyle yazılmış metinler üzerinde çalışmalar yapmaktır. Dilin tanımı, dilin özelliği, dil ve biliş, dil ve toplum, dil ve kültür, dil aileleri, dil yapısı ve kaynakları, Türk dilinin diğer diller arasındaki yeri, Türkçenin fonetik özellikleri, fonetik kuralları, Türkçede kırılma, büküm, Türkçede kelime kategorileri, imla kuralları, kompozisyon, cümlelerin unsurları ve analiz örnekleri gibi başlıklar incelenecektir.

Yabancı Dil - I - AYBD101

Bu ders kapsamında öğrencilerin İngilizce diline yönelik gramer bilgilerini ve dil bilimsel becerilerini temel ve alt-orta düzeye kadar ilerletmeyi hedeflemektedir. Ders öğrencileri günlük konuşmaları kavramaya, bir konuşmanın ya da basında yer alan haberlerin kilit noktalarını yakalamaya, bireysel düşüncelerini ve duygularını yazılı ve sözlü olarak ifade etmeye teşvik eder. Ders her hafta ele alınacak olan okuma, yazma, konuşma ve dinleme becerilerini kapsayan 14 adet

üniteden oluşmaktadır. Üniteler temel itibariyle İngilizce becerisinin geliştirilmesine ve İngiliz kültürünün kavranmasına yönelik tümleşik becerileri sunmaktadır.

Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi - I - ATRH101

Bu derste temel İnkılap Tarihi içeriklerini kapsar bir biçimde Milli Mücadele Dönemi, Atatürkçü Düşünce, Türkiye Cumhuriyeti'nin hangi koşullarda kurulduğu ve Atatürk'ün ölümünden 1980'li yıllara kadar olan yakın tarih ile ilgili gelişmelerin anlatılması planlanmaktadır.

Oryantasyon - ANIM113

Bu derste Üniversiteyi yeni kazanmış öğrencilere, üniversiteyi tanıtmak, kendilerini yabancı hissetmemelerini sağlamak ve kaynaşıp arkadaş olmalarını sağlamaktır. Oryantasyon: yönelme; çevre şartlarına uydurma veya uyma, alışma; yeni bir çevreye alıştırma programı, anlamına gelmektedir. Bu bağlamda ünivesitenin işleyiş biçimi, organları ve sosyo-kültürel imkanları öğrencilere tanıtılacaktır.

1.YIL : BAHAR DÖNEMİ (2.Yarıyıl)

Proje (TEMEL TASARIM - II) - ANIM102

Bu derste temel tasarım ilke ve elemanlarına hakim olmaya başlayan öğrencilerden, bu çerçevede özgün ve bütünlük içeren tasarımlar oluşturmaya başlamaları beklenmektedir. Bu özgün tasarım görevleri ders yürütücüsü tarafından sınıfın durumuna göre opsiyonel olarak değişebilmesi söz konusu olabilir. Tasarım ilke ve elemanlarını özgün ve hibrit bir biçimde ele alabilecek öğrencilerden animasyon tasarımına yönelik bireysel arayışlarını sergilemeleri beklenmektedir.

Mitoloji ve İkonografi - ANIM104

Bu dersin temel amacı Antik Yunan ve İslamiyet öncesi Türk mitolojileri ve efsaneleri üzerinden oluşturulmuş hikaye ve karakterlere yüklenen özellikleri tanımlayarak insanlık tarihi içerisinde efsanelere konu olan kavramları incelemektir. Öğitmen tarafından farklı kültür, inanış ve efsanelerde iz bırakmış semboller ve resimlerde ders içeriğine dahil edilebilir.

Görsel Kültüre Giriş - ANIM106

Da Vinci'den Warhol'a, ilk dijital görselin üretilmesinden Facebook'a, görseller ve kültür içerisinde bilgiyi barındırmaktadır. Ders kapsamında görsel sanatlar, reklamlar, filmler, oyunlar, popüler kültür, haberler, bilimsel çalışmalar, jenerikler ve daha fazlası gibi geniş bir görüntü dizisine bakarak görsel söylemlerin dünyamızı algılama biçimimizi nasıl şekillendirdiğini keşfedeceğiz. Görsel kültürün temel konularından olan imgelerin dijital ortamda nasıl dolaştığını ve hayatımıza nasıl etki

ettiğini sorgulayacağız. Son olarak yaşadığımız şehrin görsel kültür algısını sosyolojik ve kültürel boyutları ile tartışacak ve bu kapsamda araştırma yazıları yazacağız.

Doğal Formlar ve İnsan Figürü Çizimi - ANIM108

Bu dersin içeriği özel olarak doğadan formlar (ağaç, kaya vb.) ve insan figürü çizimine odaklanmıştır. Doğal formların incelenmesi çizerek araştırılması ve öğrencilerin bu yolla doğadan formların detayları hakkında bilgi sahibi olmalarını amaçlamaktadır. Benzer şekilde insan figürü çizimi için duruşları, kısa çizimler, porter ve anatomik detaylarda desen çiziminin ölçü alma, proporsiyon, kağıda yerleşim, çizgi kalitesi, ışık ve gölgelendirme, hacim, tarama, kompozisyon gibi Teknik konular uygulamalı olarak işlenecektir. Bu derste öğrenilen konuların öğrenciler için daha sonra dersin devamı niteliğindeki hayvan, yaratık, mekanik ve bunların melez figürlerinin çizimi gibi derslere hazırlık olması beklenmektedir.

Perspektif ve Teknik Çizim - ANIM110

Bu dersin temel içeriği animasyon tasarımında ihtiyaç duyulabilecek mekan, malzeme ve mekanik gereksinimleri, görselleştirirken karşılaşılabilecek eksiklikleri, temel perspektif ve teknik çizim yeterlikleri açısından çözümleyebilecek çizim ve desen pratikleridir. Derste mekansal çizimler, silah, ulaşım araçları, uzay gemileri vb animasyon filmi ve bilgisayar oyunlarında ihtiyaç duyulabilecek her türlü nesne araç gerecin farklı perspektif (paralel ve konik perspektif vb.) tür ve kurallarına göre oluşturulması yolu ile öğrenci projeleri üretilmesi beklenmektedir. Eşya, araç gerecin yanısıra farklı bakış açılarından perspektif çizimin konusuna giren karakter çizimleri de ders projeleri kapsamındadır.

Görüntü ve Zaman - ANIM112

Öğrenciler bir stüdyo sanat pratiği içinde zamana dayalı bilgisayar görüntü üretimi ve görüntüleme teknikleri ve bağlamı hakkında bilgi edineceklerdir. Derste zaman algısı, bir video dosyasının analizi, durağan ve hareketli dijital görüntülerin oluşturulması, durağan hareketli görüntüler ve ses öğelerinin birlikte kullanımına dair konuları üzerinde durulacaktır. Ayrıca ders dijital medyanın çağdaş ve deneysel kullanımları ve bu kullanımları mümkün kılan yazılımların teknik boyutlarında incelemektedir. Dersin teorik kısmında ise hareketli görüntülerin ilk örnekleri, siyah beyaz sinema döneminden 90' lı yıllarda yaşanan PC devrimine kadar yaşanan görüntünün hareketli hale geliş evreleri öğrencilerle birlikte sunum, gösterim ve tartışmalarla birlikte işlenecektir.

Türk Dili - II - ATDE102

Bu derste Türkçe dilbilgisi, dil ve kültür ilişkisi, sesler ve ses uyumu, isimler, sıfatlar, vbgrammer kuralları, yazım hataları ve noktalama işaretleri, kısaltmalar, kelime yapısı ve çalışması, sözlük, yazım çalışması, kitap yorumları, edebi yazı türleri, yaratıcı yazma ve gezi yazısı gibi konulara dayalı

çalışmalar yapmak. Öğrencilere Türkçenin tarihi ve bugünkü durumu hakkında bilgi verip Türkçeye yazılmış metinler üzerinde çalışmalar yapmaktır.

Yabancı Dil - II - AYBD102

Öğrenciler Subjunctive, Inversion ve NounClause gibi orta üstü (Upper-Intermediate) düzeyinde dil bilgisi konularını işleyeceklerdir. Bu konular daha çok dersin ilk yarım saatini kapsayacak olup arta kalan zaman diliminde sunulan okuma parçaları aracılığıyla tartışma ve sunum teknikleri üzerinde odaklanacaklardır. İzlenecek yöntem CommunicativeBasedMethod (İletişimsel Temelli Yaklaşım) olup ders süresince GrammarTranslationMethod (Dilbilgisi Çevirisi Yaklaşımı) da işlenen konu bazında kullanılacaktır. Mevcut dersin hedefi orta üstü (Upper-Intermediate) seviyesindeki sekiz dil bilgisi konusunun işlenmesine dayanmaktadır. Daha sonraki adım verilen herhangi bir metnin ana fikrini bulmak amacıyla taramak, göz gezdirme metodunu kullanarak sadeleştirilmiş metin içerisinde bir ifadeyi aramak, çıkarımlarda bulunup bunları yorumlamak, telaffuzu geliştirme amaçlı ek materyallerin sunulması ve orta üstü seviyenin gerektirdiği okuma, yazma ve telaffuz becerilerini kazanmak şeklinde atılacaktır. Sonuç olarak öğrencilerin İngilizce seviyelerini akademik ve iş çevrelerinde kullanabilecekleri seviyeye yönelik geliştirmek mevcut dersin hedefleri içerisinde yer almaktadır.

Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi - II - ATRH102

Atatürk İlkeleri ve İnkılâp Tarihi Dersinin amacı, üniversite gençliğine Türkiye Cumhuriyeti'nin hangi koşullarda kurulduğunu anlatmak, Atatürkçü Düşünce'yi ve onun dayandığı felsefeyi, ilkeleri ve bunun yanında çağdaş değerleri benimsetmektir.

2.YIL : GÜZ DÖNEMİ (3.Yarıyıl)

Proje (Animasyon Film Uygulaması I) - ANIM201

Bu ders temel animasyon üretimi için kavram, karakter ve storyboardların incelenmesi ile ilgilidir. Geleneksel veya elektronik olarak oluşturulan görüntü dizileri kullanılarak hareket ve ifade yaratmayı merkeze almaktadır. Geleneksel animasyona giriş niteliğinde olduğu için tasarım, storyboard, stop-motion ve karakter animasyonu gibi konuları içerir. Öğrencilere animasyon dizileri tasarlamak için gerekli animasyon teknikleri hakkında bilgi verir.

2D Karakter Animasyonu (Cel Animasyon) - ANIM203

Bu ders öğrencilere klasik Cel animasyon (soğan zarı animasyon) tekniği ile 2 boyutlu karakter animasyonu ile tanışmalarını amaçlayan stüdyo tabanlı bir derstir. Ders kapsamında flipbook uygulamaları, ışıklı masada el çizimleri, çizimlerin bilgisayar ortamına aktarımı, dizi haline getirilmesi,

harekete dair revizyonların tartışılması ve öğrenci projelerinin sunumunu içermektedir. Öğrencilerin görsel estetik beğeni ve yaratıcılıklarının desteklenmesi önemsenmektedir.

Stop-Motion Animasyon Sanatı - ANIM205

Bu ders stop-motion animasyon tekniği için kukla yapımı, armatür tasarımı, mekân, sahne tasarımı ve üretimi gibi daha ziyade zanaat çalışmaları odaklı uygulamalı bir derstir. Projede bireysel ve grup çalışmalarına dahil olacak öğrenciler çok çeşitli araç gereç (pense, testere, maket bıçağı, matkap, zımpara vb) fiziksel materyalin (tel, metal aksam, alüminyum folyo, polimer kil vb.) yanısıra 3D Printer, CNC, gibi yeni teknolojiler ve kalıp teknikleri gibi farklı alanlardan teknik ve yaklaşımları da deneyimleme şansı bulacaktır. Ders kapsamında ileri düzeyde kompozisyon, karakter, kostüm ve mekan üretilecek olup bu alanda kendini geliştirmek isteyen öğrencilerin materyal ve teknik açıdan kendilerini geliştirmesi için yararlı olacağı söylenebilir.

Doğal Formlar ve Hayvan Figürü Çizimi – ANIM207

Bu dersin içeriği özel olarak doğadan formlar (ağaç, kaya vb.) ve hayvan anatomisi çizimine odaklanmıştır. Doğal formların incelenmesi çizerek araştırılması ve öğrencilerin bu yolla doğadan formların detayları hakkında bilgi sahibi olmalarını amaçlamaktadır. Benzer şekilde hayvan figürü çizimi için hayvan hareketleri, referanslardan çizimler, kas ve kemik yapısı ve anatomik detaylarda desen çiziminin ölçü alma, proporsiyon, kağıda yerleşim, çizgi kalitesi, ışık ve gölgelendirme, hacim, doku, tarama, kompozisyon gibi teknik konular uygulamalı olarak işlenecektir. Bu derste öğrenilen konuların öğrenciler için dersin devamı niteliğindeki insan, yaratık, mekanik ve bunların melez figürlerinin çizimi gibi derslere hazırlık olması beklenmektedir.

Dijital Sanatçılar için Hikaye Anlatımı - ANIM209

Bu ders dijital hikaye anlatım araçlarına odaklanmaktadır. Öğrenciler çeşitli açık kaynaklı geliştirme platformları (unity vb. oyun motorları) ve araçları kullanacaklardır. Öğrenciler anlatı, izleyici ve tasarım ilkelerini de gözeterek birinci şahıs (firstperson) bakış açısından veya alternatif yaklaşımlar ile etkileşimli hikayelerini anlatma yollarını deneyecekler ve kendi özgün üsluplarını oluşturmak için bu araçların kendine özgü özelliklerini kullanacaklardır. Ders için bir ön dijital yeterlilik gerekmemektedir, ders asıl olarak hikayenin etkili biçimde anlatılabilmesine odaklanacaktır. Verilerin görsel ve etkileşimli formlara dönüştürmek için standart bir yoldan söz edilemez ve her öğrenci kendi yolunu arayıp bulmaktan sorumludur.

Üretim Araçlarına Giriş - ANIM211.1 (YÖNETMEN Profili)

Bu ders proje iş akışı hakkında farkındalığını artırmaya odaklıdır. Kendi animasyon projesi için eleştirel analiz yapabilmeyi, üretimini nasıl kolaylaştıracağı, proje iş adımlarını nasıl tasarlayacağını, zaman yönetimini öğrenecektir. Projesini kurgulayacağı ve takip edeceği stüdyolarda kullanılan

profesyonel proje takip ve yönetim araçları hakkında bilgi sahibi olacak ve bu araçlardan birini kullanması beklenecektir. Öğrencilerin ödev projelerini planlayabilme ve tamamlamanın sorumluluğunu almak ve bunun için sınıf dışında çok fazla zaman ayırmaları gerekecektir.

Suluboya Teknikleri - ANIM211.2 (SANAT YÖNETMENİ Profili)

Bu ders uygulamalar yolu ile öğrencileri klasik ve çağdaş suluboya resim teknikleriyle tanıştırmayı amaçlar. Ders animasyon karakter veya konsept sanatçı adaylarına suluboya malzemesinin bu çalışmalardaki potansiyelini tanıtmayı amaçlamaktadır. Dersler spesifik hedeflere yönelik uygulama ve boyama tekniklerine odaklanmış etkinlikler şeklinde planlanmıştır. Farklı fırça, Teknik ve yöntemler denenmesi, sonuçlardaki etkilerin grup halinde tartışılması ve öğrencinin yüreklendirilmesi önemsenmektedir.

Jest Çizimi - ANIM211.3 (SANAT YÖNETMENİ Profili)

Figürde hareketin yakalanması güzel sanatlar disiplini içerisinde canlı formunun hareketinin incelenmesi hususunda en önemli konu başlıklarındandır. Figürasyonun sanatta uzun bir geçmişi vardır. Bu geçmişin teorik olarak üzerinden geçeceğimiz derste, canlı formda hareketi nasıl gördüğümüzü ve nasıl çizdiğimizi daha iyi ifade etmek ve bunu animasyon yapım sürecinde nasıl kullanabileceğimizi deneyimleyeceğiz.

Stop-Motion Stüdyo Uygulaması - ANIM211.4 (ANİMATÖR Profili)

Bu derste, öğrenci kullanacağı malzemenin imkânlarına göre hareket ilüzyonunu nasıl oluşturacağını ve bir dijital fotoğraf makinesi ve tripod ile canlandırma dizilerini nasıl oluşturup hareketi nasıl yakalayacağını öğrenecektir. Projenin aşamalarını grup arkadaşlarıyla paylaşarak kişisel gelişimine ortak çalışma becerilerini de ekleyecek olan öğrenci, süreç sonunda stop motion animasyon üretimini deneyimlemiş ve sunmuş bir birey olacaktır.

Storyboard ve Animatik - ANIM211.5 (ANİMATÖR Profili)

Bu ders storyboard ve animatik ile ilgili temel konulara odaklı stüdyo temelli bir derstir. Storyboardlar senaryonun görsel versiyonu olarakta anılan hikayeyi hızlı ve kaba çizimlerle anlatan çizim dizileridir. Derste storyboard ile ilgili bakış açıları, karakterizasyon, çizimler boyunca gözün yönlendirilmesi ve dizilerin montajlanması konuları öğrencilere tanıtılacaktır. Bu derste edindikleri becerileri daha sonraki dönemlerdeki 3D animasyon dersleri veya film projeleri gibi diğer alanlarda da uygulayabilirler. Derste storyboard konusunun haricinde animatik üretimi konusu üzerine de durulacaktır.

3D Düşük Çokgen Modelleme (Oyunlar için) - ANIM211.6 (MODEL SANATÇISI Profili)

Bu ders 3 boyutlu oyun içeriđi üretiminin temellerini geniş bir perspektiften öğretir. Öğrenciler çokgen modelleme ile ilgili kavramları, 3D StudioMax, Maya, Blender gibi tasarım ve animasyon yazılımlarına ait modelleme araçlarını öğrenecekler ve bu bilgileri pekiştirmek için köşe noktası (vertex), kenar (edge), yüz (face), çokgen (polygon), eleman (element), yüzey açıklık sınırı (border) gibi alt-nesneler ve bu alt-nesneler için çalışan komutlarla (bevel, extrude, inset,...) modelleme uygulamaları yapacaklardır. Yapısal olarak sağlam model üretme yaklaşımlarının yanısıralod (Level of Detail) ile detay seviyelendirme ve çokgen bütçesini yönetmek için en iyileme (optimizasyon) yöntemlerine hakimiyet kazanacaklardır.

Karakter Modelleme ve Doku Eşleme - ANIM211.7 (MODEL SANATÇISI Profili)

Öğrencilerin üç boyutlu bilgisayar oyunlarında kullanılan karakter çeşitlerine dair bilgilere sahip olmaları, karakterlerin karakalem eskizinin çizimi, iki boyutlu vektörelblueprint çizimlerini ve üç boyutlu modellerini oluşturmaları ve modelin oyuna hazır hale getirilmesine yönelik bilgi ve becerileri kazanması amaçlanmaktadır. 3D Max programı ile poligon modelleme yöntemleri kullanılarak lowpoly modelleme, modelin optimize edilmesi, kaplama koordinatlarının uygulanması, doku kaplaması ve dokuların AdobePhotoshop ve Corel Photo Paint fotoğraf işleme yazılımlarıyla hazırlayabilir hale gelmesi dersin amaçları içindedir.

RIG'in Temelleri - ANIM211.8 (RIG SANATÇISI Profili)

Animasyon karakterleri ve sahnedeki canlandırma için sanal iskelet ve mekanizmalara ihtiyaç duyan her tür öge için donatılabilirmanın (RIG) süreç, yaklaşım ve tekniklerine odaklı bir derstir. Ders kapsamında CAT (CharacterAnimation Toolkit) ve CharacterStudio (BIPED) sistemleri tanıtılacak, karakterin kemik / eklem yapısı, eksen kısıtlamaları, vertex boyama, ağırlıklandırma, Physque ve Skin değiştiricilerinin karşılaştırmalı ve uygulamalı tanıtımı, controller yaratılması ve ten, mimik vb öğelerin sanal armatürler ile ilişkilendirilmesi temel konuları kapsamaktadır. Derste temel olarak 3D StudioMax ve Maya yazılımlarının araçları kullanılacaktır. Öğrencilerin temel seviyede kendi Rig çözümlerini üretmeleri beklenmektedir.

Oyun Sanatının Temelleri - ANIM211.9 (OYUN SANATÇISI Profili)

Bu ders, oyun dünyalarının yaratımına, içeriklerin sanatsal teknikler yolu ile üretimine odaklanmaktadır. Oyunlar için sanat üretiminin temellerini geniş bir perspektiften öğretir. Öğrenciler, oyun kurgusu geliştirme ve ilgili süreçler hakkında genel bir anlayış geliştirmek için oyun sanatı alanında çalışmayı öğreneceklerdir. Öğrencilerin temel becerilerini geliştirmek için, zorlayıcı kavramsal fikirlere ve bireysel olarak problem çözebilmek gibi yeteneklere önem verilir.Öğrencilerin zorlayıcı bir oyun dünyası oluşturmak için gruplar halinde çalışacakları bir proje geliştirmeleri beklenecektir. Ders süreci, gösterilerden, sınıf içi atölyelerden ve ev projelerinden oluşacaktır.Gruplar tarafından geliştirilen nihai projeler, ileri dönemlerdeki dersler açısından bir platform olarak kullanılacaktır.

2.YIL : BAHAR DÖNEMİ (4.Yarıyıl)

Proje (Animasyon Filmi Uygulaması II) - ANIM202

Bu ders, aynı isimdeki ilk dersin devamı niteliğindeki ana proje dersidir. Animasyon Pratikleri 1 dersini başarıyla tamamlamış öğrencinin, animasyonun temelleri hakkında güdülendiği ve birikim sahibi olduğu öngörülmektedir. Bu derste öğrencilerden kendi animasyon projelerini üretirken animasyon filmlerine dair daha detaylı ve gelişmiş bir kavrayış ve bunun yanısıra dijital teknolojileri de projelerinde kullanmaları beklenmektedir. Ders animasyon filmi yaratım sürecine odaklı bir ders olup film üretimi konusunda dijital ya da geleneksel teknikler açısından bir kısıtlama sözkonusu değildir. Bu derste ayrıca öğrencilere günümüz animasyon filmlerinde kullanılan teknikler hakkında eğitimler verilecektir.

2D Bilgisayar Animasyonu - ANIM204

Bu ders, öğrencinin bilgisayar ortamında 2boyutlu animasyon araçları kullanarak film ve video üretimi için dijital karakter tabanlı animasyon, hareketli grafik, jenerik, başlık ve görsel efektler üretebilmesi için gerekli temel becerilerini geliştirmeyi amaçlar. Öğrenciler, mevcut medya mekânlarında bu kavramların kullanımına yönelik eleştirel ve yaratıcı bir göz geliştirirken, hikaye anlatımı, animasyon ve sinematografi sanatlarını öğrenir ve deneyimlerler. Öğrenciler ToonboomHarmony, AdobeAnimate CC, Krita, Photoshop, Illustrator ve AfterEffects gibi çeşitli tasarım araçlarını, dikkatli bir planlama işleminden sonra bahsi geçen kavramları geliştirmek için kullanır.

Yaratık ve Mekanik Figürleri Çizimi - ANIM206

Bu ders, önceki 3 dönem desen tabanlı ders içeriklerinde çizime dayalı olarak işlenmiş olan üç boyutlu uzayı, insan ve hayvan anatomisini, doğal formları ve son olarak perspektif ve mekan algısını irdelemiş öğrencinin yaratıcı sürecini hayal gücü ile buluşturarak fantastik yaratıklar, canavarlar ve mekanik karakterler oluşturabileceği bir çalışma alanıdır. Japon animelerindeki "Mecha" robotları, fantastik kurgu kitaplarındaki evrenlerde betimlenen varlıkları ve popüler sinema filmlerindeki karakterleri irdeler ve öğrencileri bu alanda yeni üretimler yapmaya yönlendirir. Ders kapsamında öğrencilerden özgün yaratıklar, robotlar yaratmaları beklenir. Bu karakterlerin çıkış noktaları insan-bitki-hayvan-mekanik karakterlerden esinlenme veya bunların karışımı melez karakterler olabilir.

Animasyon için Eskiz Teknikleri - ANIM208

Bu ders fikir ve kavramları eskiz çizimleriyle yorumlama yeteneğinin geliştirilmesine odaklanmaktadır. Ders stüdyo temelli bir ders olup uygulama çalışmalarında öğrencilerin çeşitli çizim tekniklerini deneyimlemesini bu yolla kendi üslubunu bulmasına destek vermeyi amaçlamaktadır. Öğrencilerim kurgu, teknik veya çocuk kitapları ya da sanatsal çizimler gibi farklı türler hakkında bilgi

sahibi olmaları ve bu bilgilere dayalı geleneksel material ve dijital ortam çizim araçlarını kullanabilecekleri yetkinliğe ulaşmaları amaçlanmaktadır.

Üretim / İş Akışı Yönetimi - ANIM210.1 (YÖNETMEN Profili)

Bu ders animasyon film projesi iş akışı yönetimine odaklanmaktadır. Bir film projesinin en başından sonuçlanana kadarki iş akış adımları ve bu adımların yönetilmesi optimize edilmesi konuları üzerinde durulacaktır. Öğrencilerden bir film projesinin iş akışını tasarlaması beklenmektedir.

Çizgi Film İçin Senaryo Yazımı - ANIM210.2 (YÖNETMEN Profili)

Bu ders, animasyon öğrencilerine anlatı geliştirmek için araçlar sunarak yaratıcı süreçleri şekillendirmek için tasarlanmış bir derstir. Öğrenciler fikirlerini senaryolaştırıp yarattıkları karakterlere hikayeler yazmayı, eski efsanelerden çağdaş filmlere, kitaplardan bilgisayar oyunlarına dair senaryoları incelemeyi, çeşitli yazım tekniklerini, yapı ve temaları kullanarak kendi çizgi roman ve animasyon hikayelerini yazmayı öğrenecekler. Öğrenciler hikaye yazımının ana hatlarını, kurgusal biyografileri ve karakter tarihçelerini kullanarak geliştirecekler. Kendi hayal dünyalarından yarattıkları hikaye evrenlerinde mutlak otoriteler haline gelip; film, tv, oyun, animasyon, çizgi roman vb. platformlar için senaryolar üreteceklerdir. Öğrenciler; animasyonda hikaye ve olaylar döngüsü nelere ihtiyaç duyar, karakter çeşitleri nasıl geliştirilir, tema ve evrenler nasıl belirlenir gibi konuları örnekler ve teorik altyapıları ile birlikte incelerler.

Animasyon İçin Ön-Görselleştirme - ANIM210.3 (SANAT YÖNETMENİ Profili)

Bu derste animasyon filmlerinin son haline getirmeden önce gerçekleştirilen filmin ön-görselleştirmesine (hesaplamalı ön-görselleştirme (pre-rendering), önizleme, (preview), telkafes pencere (wireframewindows) olarak anılır.) odaklanılacaktır. Ön-görselleştirmeler stortboard ve ardından üretilen animatıkların 3boyutlu yazılımlarla üretilmiş halidir. Filmin değerlendirilmesine ve revizyon kararlarının alınabileceği kadar anlaşılmasına yetecek detayda yani filmin sonuç karelerdeki geometrik detaylar, dokular, gölgeler, yansımalar vb etkilerin indirgenmiş hallerinden oluşan bir gösterimdir. Öğrenciler indirgemelerin hangi başlıklarda ve nasıl yapılacağını, Ön-görselleştirme yapısını (PrevizStructure), kısıtlamalar, kurulum ve iş akışı, kamera teorisi, aydınlatma ve render, görsel efekt düzenleme ve zamanlama konularını öğreneceklerdir.

Dijital Fotoğrafçılık - ANIM210.4 (SANAT YÖNETMENİ Profili)

Öğrenciler bu derste DSLR fotoğraf makineleri ile başarılı görüntüler elde etme becerisini daha iyi kavrayacaktır. Pozlama, ISO/ASA kavramları, Diyafram kullanımı, net alan derinliği, kadrarlar, kompozisyon, ışık kullanımları, açılar ve çekim teknikleri, ayrıca parafash ve tetikleyici ekipman kullanımı gibi konuları uygulamalı olarak öğreneceklerdir. Temel fotoğraf kavramları ve daha ileri tekniklerden de bahsedilecek olan ders elbette kamera ile uygulamalı gösterimler ve temel dijital

görüntü düzenleme tekniklerini de içerecektir. Büyüleyici görüntüler oluşturmak ve kompozisyona dair gelişmiş bir kavrayışa sahip olmak için, fotoğrafçıların çalışmalarını öğrencilerin fotoğrafları ile karşılaştırmalı olarak tartışılacaktır. Bu derste edinilecek yetkinliklerin birçok alan ile birlikte özellikle stop-motion sahnelerinde gerekli olacağı vurgusu bu ders için önemlidir.

Yüz Animasyonunun Temelleri - ANIM210.5 (ANİMATÖR Profili)

Üç boyutlu animasyonda ileri düzey çalışmalar başlığı altında incelenebilecek olan yüz ve mimik ifadeleri "rig" kavramı ile ilişkilidir. Bu ders karakterlerin, özellikle yüz ve mimik ifadelerini oluşturmak, karakter ile empati kurarak onun tepkilerini belirlemek ve benzeri konularda özel bir uzmanlık alanı olarak öğrencilerin profesyonel hayatlarında seçecekleri çalışma alanlarından biri olan rigleme alanına yönlendirici niteliktedir.

3D Yüksek Çokgen Modelleme (Animasyon için) - ANIM210.6 (MODEL SANATÇISI Profili)

Modelleme işlemi, 3D bilgisayar grafiklerinde üç boyutlu nesne yüzeyinin matematiksel bir gösterimini geliştirme sürecidir ve 3D bilgisayar animasyonu üretiminin önemli bir alanıdır. Bu ders, 3D yazılımlar ile organik ve inorganik yüksek detayda model inşasında uzmanlık geliştirmeye yöneliktir. Ders parametrik, NURBS, poly, vb çeşitli modelleme teknikleri, iş akışları ve geometri türlerinin kullanımı, sınıf içi uygulamalar takip edilerek incelenecektir. Derslerde süreç içerisinde öğrencilerin bireysel gelişimi üzerine daha fazla zaman harcanacak olup, bilgi ve tecrübe alışverişi için sunum, tartışma ve eleştiri oturumları yapılacaktır.

Kil Modelleme - ANIM210.7 (MODEL SANATÇISI Profili)

Bu ders 3boyutlu dijital tasarımlara temel olacak kil malzeme ile modellemeye odaklanan bir stüdyo dersidir. Ders kapsamında kil ile karakter modelleme çalışmaları yapılacak, eklemeli ve çıkarmalı modelaj, formu ışık gölge takibi ile oluşturma, temel modelaj araçlarının kullanımı gibi klasik heykel teknikleri üzerinde durulacaktır. Öğrencilerin dönem sonunda modelledikleri heykellerin kalıplarını almaları ve döküm yapmaları beklenecektir. Bu sayede dijital ortamdaki zBrush, AutodeskMudbox ve sanal gerçeklik ortamındaki OculusMedium gibi sayısal heykel ve modelleme yazılımlarında gereken geleneksel modelaj becerilerini kazanmaları amaçlanmaktadır.

RIG için Kodlamanın Temelleri - ANIM210.8 (RIG SANATÇISI Profili)

Animasyonda kullanılacak olan karakterin anatomi, eklem, iskelet ve ağırlığı gibi temel konuları kapsayan riglemeye yönelik temel seviyede kodlama konularının tanıtıldığı giriş seviyesinde bir derstir.

Oyun Programlamaya Giriş - ANIM210.9 (OYUN SANATÇISI Profili)

Bu ders oyun programlama ile ilgili giriş konularını içermektedir. Ders kapsamında 2boyutlu oyun nesnelere ve döngüler üzerine odaklanılacaktır. Fare, klavye, dokunmatik ekranlar, sensörler, dokunsal controller çeşitli arayüzler üzerinden girdilerin yönetimi, çarpışma tespit algoritmaları, hafıza yönetimi gibi konular ele alınacaktır. Öğrencilerin belirlenen konularda sunumlar yapması beklenmektedir.

3. YIL: GÜZ DÖNEMİ (5.Yarıyıl)

Proje (Animasyon Filmi Uygulaması III) - ANIM301

Bu ders lisans eğitimi kapsamında 5. dönem öğrencisine yakınsır ileri düzey animasyon uygulamaları ve projelerini içerir. Öğrencilerden proje tabanlı özgün uygulamalar ve farklı teknikleri denemeleri beklenir. Projeleri ile ilgili olarak teorik alt yapıya yönelik ileri düzey yenilikçi yaklaşımlar irdelenir. Bu derste öğrenciler CGI ve VR dahil dijital ve yeni medya uygulamalarının kullanımına teşvik edilmektedir.

3D Bilgisayar Animasyonu - I - ANIM303

3-boyutlu animasyon yazılımlarını tanıtmaya ve 3dsmax ve Maya yazılımlarını uygulamaya odaklanan ders, animasyonun 12 prensibi merkezli başlangıç düzeyinde bir 3D bilgisayar animasyonu kursu niteliğindedir. Bu ders 3 boyutlu modelleme ve animasyon yazılımlarını kullanarak; canlandırma yaklaşımları, dopesheet ve grafik editörler gibi canlandırma takibi araçlarının kullanımı, otomatik ve manuel anahtar kare yaratma, hedef ortamın video zaman tabanına (time base) göre animasyon üretme, zamanın ölçeklendirilmesi (time scale), harekete giriş ve çıkış süratini dopesheetvegrafik üzerinden yönetimi, ayrıca parametrik modeller ve değiştirici parametrelerinin canlandırılması tekniklerini kapsar.

3D Karakter Animasyonu - ANIM305

Bu ders içeriği 3-boyutlu karakter animasyonunda kullanılan kavramları, araçları ve teknikleri kapsar. Ders kapsamında yaratılması beklenen hareketler duyguları taşıyan bir araç olarak ele alınacaktır. Temel prensipler ve 3D ortamın animasyon imkânlarından çok hareketin doğasına odaklanılacaktır. Öğrencilerin 2D karakter animasyonu, 3D model topolojisi, rig işlemleri, yazılımlara hakimiyet, yazılımlardaki animasyon araçları gibi konularda hazır bulunuşluklarının olması beklenmektedir.

Film / Video Prodüksiyon Tekniklerine Giriş - ANIM307

Ders Film / Video üretim (prodüksiyon) teorisi ve pratiğini ele almaktadır. Öğrencilerden kamera kullanımı, ses kontrolü, temel yönlendirmeler, ışıklandırma ve düzenleme kurallarını biliyor olmaları beklenmektedir. Ayrıca öğrencilerden video prodüksiyon / post prodüksiyon terminolojisini öğrenmeleri ve bu terminolojiyi ustalıkla kullanmaları bir diğer beklentidir. Bu kapsamda video düzenleme, kaba kurgu, video ve ses geçiş ve efektlerinin kullanımı, gibi birçok uygulamanın yanısıra bir videonun analizi, video kayıt formatları, sıkıştırma formatları gibi teorik konular da dersin kapsamındadır.

Serbest Animasyon Sanatçısı Olmak - ANIM311.1 (YÖNETMEN Profili)

Bu ders mezunların bir stüdyoya bağlı olmadan freelance olarak yapabilecekleri çalışmalar. vefreelance olarak stüdyolar ile ilişkilerin yönetilmesi, bireysel, bağımsız veya grup çalışmaları gibi konularda farkındalık yaratmaya odaklanan bir derstir. Bir sanatçı olarak stüdyo çevreleri ve freelanceçalışma arasındaki olumlu olumsuz yönlerin ve farkların aydınlatılması (sadece bir sanatçı olmanın dışında, kendi ajansı, yapımcısı, muhasebecisi, destekçisi olması gerektiği gibi), iş alabilmesi ve yaratıma devam edebilmesi için nasıl bir network kurması gerektiği, iletişim becerilerinin nasıl olması gerektiği, endüstri ile nasıl iletişim içinde kalması gerektiği, anlaşmalar kontratlar gibi konular üzerinde durulacaktır.

Ortam Boyamaya Giriş (Matte Painting) - ANIM311.2 (SANAT YÖNETMENİ Profili)

Bu derste MattePainting kavramı, yani fotoğraflanması imkansız ya da pahalıya mal olacak olan arkaplanların veya gerçekte olmayan hayali mekanların görselleştirilerek çizimlerinin gerçekçi olarak yapılması ile ilgili çalışmalar yapılacaktır. Mattepainting'in bilgisayarlardan önceki geçmişi ile ilgili olarak cam levhalarla katman katman çalışılan, tamamen elle üretildiği dönemler ile günümüz sinema sektöründe kullanıldığı örnekler gösterilecektir. Derste AdobePhotoshop ve CorelPainteryazılımlarınınyanısıraKrita gibi açık kaynak kodlu ücretsiz yazılımlar da öğrencilere tanıtılacaktır. Derste boyama teknikleri, renk teorisi, mekan ışıklandırma, ışık ile ambians yaratma gibi konular üzerine durulacak yazılım tercihi öğrenciye bırakılacaktır.

Dijital Boyama - ANIM311.3 (SANAT YÖNETMENİ Profili)

Bu ders dijital ortamda konu bağımsız boyama araçlarının tanıtıldığı stüdyo tabanlı bir derstir. Dijital animasyon ve oyunların arka planları, doku ve diğer tüm yüzeyler için oluşturulacak dijital görüntülerin üretimi ile ilgili süreçleri merkeze alan, alternatif bir çalışma alanı olarak dijital illüstrasyon çalışmalarına da kapsayan dijital anlamda temel derslerden biridir. Derste AdobePhotoshop ve CorelPainteryazılımlarınınyanısıraKrita gibi açık kaynak kodlu ücretsiz yazılımlar da öğrencilere tanıtılacaktır. Öğrencilerden dönem sonunda dijital portreler, ve fantasticçizimlerin dijital versiyonlarını yaparak sunmaları beklenecektir.

Dijital Yüz Animasyonu - ANIM311.4 (ANİMATÖR Profili)

Bu derste, 2D dijital ortamda yüz animasyonu konularına odaklanılacaktır. Ders Toonboomharmony ve AdobeAnimate yazılımları ile yüz animasyonu ayarlarının nasıl kurulacağı, kontrollerin nasıl yaratılacağı. Proje ihtiyacına göre ayarların nasıl optimize edileceği gibi konular anlatılacaktır. Göz, Kaş, Dudak vb tüm mimiklerle ilgili geleneksel yöntemlerde öğrendikleri teknikleri 2-boyutlu bilgisayar ortamına aktarmaları beklenecektir. Öğrencilerin kendi karakterleri için yüz rig kurulumu yapmaları ve bu kurulumla ait demoreel video üretmeleri beklenmektedir. Ayrıca öğrenci projelerinin ders bilgi paketinde belirtildiği formatta raporu da istenmektedir.

3D Geometrinin Taranması ve İşlenmesi - ANIM311.5 (MODEL SANATÇISI Profili)

Bu ders gerçek nesnelere, canlılar mekanlar gibi varlıkların geometrik yapıları ve renk bilgilerinin fotogrametri yöntemi ile bilgisayar ortamında yeniden inşasına odaklanan proje temelli bir derstir. Derste fotogrametrinin Structure From Motion (SFM) yöntemi kullanılarak gerçek dünyadan çekilen bindirmeli fotoğrafların çeşitli algoritmalar (eşlenik nokta bulma, geri çatım vb.) kullanılarak nesne geometrilerine ait nokta bulutları, ve çokgen modelleri üretilmesi üzerinde durulacaktır. Ayrıca fotogrametri verisinden doku ve renk özellikleri için kaplama dokusu üretimi ve bu dokunun manuel yöntemlerle revizyonu konuları işlenecektir. Öğrencilerden dönem başında belirlenen projeleri için çekim, sayısal ortamda yeniden inşa, diğer programlara aktarım, topolojiyi yeniden örme (retopoloji), kaplama koordinatlarını yeniden oluşturma (UV mapping) ve dokulandırma (texturing) yapmaları beklenecektir.

Gelişmiş RIG Teknikleri - ANIM311.6 (MODEL SANATÇISI Profili)

Bu ders ileri seviye Rig tekniklerinin uygulamalı olarak verildiği stüdyo temelli bir derstir. Ders kapsamında eklem kısıtlamaları, ileri ve ters hareketlenme (Forward Kinematic (FK), Inverse Kinematic (IK)), ters ayak (reverse foot), kol bükümleri (armtwist), Parmak için FK, yüz için blendshapes gibi ileri seviye konular işlenecektir. Dönem boyunca öğrencilerin iki farklı karakterin yukarıda bahsi geçen seviyede tamamen donatılanmış (riglenmiş) halde tamamlaması gerekmektedir. Karakterlerin testi için akran değerlendirmesi yönteminden yararlanılacaktır.

Video Oyunları için Animasyon - ANIM311.7 (MODEL SANATÇISI Profili)

Bu ders vide oyunlarına uygulanabilecek animasyonlar oluşturmaya yönelik kavramları ve yaklaşımları içeren stüdyo temelli bir derstir. Öğrencilerin animasyonlarını bir animasyon filminden ziyade gerçek zamanlı bir video oyununun sınırlılıklarını gözeterek yapması beklenmektedir. Bu derste animasyon konularına ek olarak oyun assetleri üretimi konusunda da kısmi çalışmalar mevcuttur. Derste gerçek zamanlı oyun motorlarının sınırlılıkları, kendi rig sistemleri, 3D tasarım yazılımları ile geliştirme platformu arasında sorunsuz içerik (geometri, material, animasyon, bake animasyon, ışık, kamera vb.) aktarım yaklaşımları, problem çözme becerileri, dosya formatları (FBX ve seçenekleri başta olmak üzere)

3.YIL : BAHAR DÖNEMİ (6.Yarıyıl)

Proje (Animasyon Filmi Uygulaması IV) - ANIM302

Ders yürütücüsü rehberliğinde belirlenecek olan sahneler ve eylemler üzerinde durularak öğrencilerin özgün ve bireysel olarak üretecekleri hikaye ve karakter odaklı animasyon film projesi odağında yürütülecektir. Öğrenciler kendi karakterlerini ve hikayelerini yaratma deneyimini yaşarlar. Bu dönem projeleri animasyon festivalleri hedeflenerek üretilecektir. Böylece öğrenciler işlerini görücüye çıkarma ve diğer yönetmenlerin çalışmalarını görme şansı bulacaklardır.

3D Bilgisayar Animasyonu - II – ANIM304

Bu ders, önceki dönemdeki aynı isimli dersin devamı niteliğinde olup, animasyon, oyunlar veya interaktif dijital medya eğitimi alan lisans öğrencileri için daha yüksek bir seviye kazanmaya yöneliktir. Öğrencilere 3D dijital sanat, animasyon ve görsel efektlerde uzmanlaşmasını sağlayacak güçlü bir beceri tabanı geliştirmek için fırsatlar sağlamak üzere tasarlanmıştır. Öğrencinin kendi üslubunu geliştirebilmesi için yüreklendirilmesi bu derste önemsenmektedir. Ders animasyonun geleneksel ve teknik yönü, fiziksel modelleme çizimi (3D heykeller), animasyonun temel ilkeleri ve inandırıcı hareketler oluşturmak gibi sanatsal yetenekler geliştirmenin yanı sıra 3boyutlu animasyon tekniklerini kullanarak güncel yaratıcı ve deneysel işler üretebilmeye olanak sağlar.

Sinematografi ve Görsel Tasarım - ANIM306

Sinema teknik, yöntem ve yaklaşımlarının sağlayabileceği olanakların farklı alanlarda görsel tasarım açısından nasıl kullanılabilirliği irdelenmektedir. Bunun için günümüzde var olan farklı yaklaşım, uygulama ve sanatçıların çalışmaları ele alınarak bu özgün yaklaşımlar ışığında öğrencilerin yönlendirilmesi istenmektedir. Başarılı örneklerin analizlerinin de yapılacağı bu ders kapsamında öğrencilerden uygulamalar ve teorik sunumlar yapmaları beklenmektedir.

Yaratıcı Araştırma Yöntemleri ve Mesleki Etik - ANIM308

Bu ders yaratıcı araştırmalar ve profesyonel etik konularına odaklıdır. Yaratıcı araştırmalar bilgiyi anlamak, konumlandırmak ve yeniden yapılandırmak için yeni yollar geliştirmek isteyen yeni bir alandır. Dersin diğer odağı ise bilim felsefesi, hipotez geliştirme, problem tanımlama, bilimsel literatürün değerlendirilmesi, proje kurgulama / başvurusu hazırlama, metot seçimi, deney tasarımı, veri toplama ve analizi, araştırma sonuçlarının sunumu ve yayın haline getirilmesi ve akademik etik konularına odaklanmaktadır.

Animasyon için Ses - ANIM310.1 – (YÖNETMEN Profili)

Bu ders, video ve multimedya prodüksiyonları için ses tasarımını geniş yelpazede ve çeşitli yöntemlerle tanıtmayı amaçlamaktadır. Ders boyunca, ses tasarımının nasıl anlam ifade ettiği ve sesin görsel ile birlikte nasıl işlediğine odaklanılacaktır. Animasyondan sanat eserlerine, performanstan, web arayüzlerinde, hareketli grafiklerden video oyunlara kadar uzanan geniş bir yelpazede ses kullanımı ile ilgili örnekler incelenecektir. Hareketli görüntülerin etkilerini güçlendirmek ve görsel formata ve sese derinlik katmak ya da uygulamada görsel olarak meydana gelecek olan unsurlar hakkında ipuçlarını vermek gibi formatlarda sesin nasıl kullanıldığı incelenecektir.

Fantastik Figür Çizimi - ANIM310.2 (SANAT YÖNETMENİ Profili)

Bu ders fantastik figür çizimine odaklı stüdyo temelli bir derstir. Dersi alan öğrencilerin figür çizimi ve dijital boyama araçları konusunda temel seviyenin üzerinde olmaları beklenir. Doalısıyla ders kapsamında temel çizim konuları ve dijital boyama araçlarından ziyade daha ileri seviye görsel dil oluşturulması, anatomik oranlar, figürün inşası, kompozisyon, eskiz, fantazistero tipler, ışık, değer, renk ve görselleştirme gibi daha genel konular ve karakterin kişiliği, ırkı (insan, robot, melez, elf, karanlık elf, denizkızı, uzaylı, ork, trol, dev, görünümü (vücut biçimi, kıyafet, silahlar, ekipmanlar, yüz vb.) karakteri geliştirme konuları uygulamalı olarak işlenecektir. Ayrıca dijital boyama için cilt tonları, kıyafetler, metal aksamlar vb her türlü doku ve malzeme için paletler, atmosfer perspektifi, karakterin pozlanması gibi ek konular tartışılacaktır. Öğrencilerin bu derste karakter geliştirme soru listesinden başlayarak, sırasıyla eskizler, karakterin inşası, dijital boyama aşamalarının tümünden oluşan özgün bir proje dosyası teslim etmesi beklenmektedir.

Sanal Gerçeklikte Animasyon - ANIM310.3 (ANİMATÖR Profili)

Bu ders Sanal Gerçeklik (VR) teknolojilerinin animasyon yaratımı için kullanılmasına odaklanmaktadır. Maya gibi mevcut 3-boyutlu tasarım yazılımları içinde VR araçlarının kullanımı konuları ders kapsamındadır. Fakat asıl olarak işbiririci yazılımlar olarak anılan ANIMVR ve QUILL gibi yeni trend VR yazılımları üzerinde durulacaktır. Derste animasyonun 12 prensibine dayalı geleneksel el çizimi yöntemlerinin VR ortamında nasıl gerçekleştirileceği, geleneksel ve dijital imkânların VR teknolojileriyle nasıl bir araya getirildiği vurgulanacaktır. VR ortamında üretilen animasyonların kullanım amaçları ve diğer animasyon yazılımlarına nasıl aktarılacağı tanıtılacaktır. Dönem sonunda öğrencilerden VR ortamında üretilmiş kısa animasyon filmi sunmaları beklenecektir.

Karma Animasyon - ANIM310.4 (ANİMATÖR Profili)

Animasyon üretiminde birbirinden farklı türlerin birlikte kullanımı ve etkileşimli olarak yaratacakları yeni etkiler üzerine işlenen deneysel projeler tabanlı bir derstir. Bu derste geleneksel yöntemlerin bileşimleri, dijital yöntemlerin kendi içinde birlikte kullanımı veya dijital ve geleneksel yöntemlerin kombinasyonu ile yeni animasyon üretim yöntemleri keşfetmeye odaklanılacaktır.

Öğrenciler Cut-out'tan 3D CGI'ya veya VR tabanlı tekniklere kadar her türlü yeni-eski teknikleri bir arada kullanma konusunda özgür ve yaratıcı olmaları için yüreklendirilecektir.

Sanal Gerçeklikte 3B Modelleme - ANIM310.5 (MODEL SANATÇISI Profili)

Bu ders Sanal Gerçeklik (VR) teknolojilerinin 3boyutlu model yaratımı için kullanılmasına odaklanmaktadır. Derste olarak işbirici yazılımlar olarak anılan yeni nesil tasarım araçlarından MEDIUM üzerinde durulacaktır. VR'nin yenilikçi kullanıcıyı saran (immersive) modelleme imkânları MEDIUM yazılımı üzerinden tanıtılacaktır. Dijital heykel üretimi VR perspektifinden ele alınacak ayrıca VR ortamında boyama ve fotogrametri gibi başka tekniklerle üretilen 3D geometrilerin rötuşlanması ek konuları ele alınacaktır. Geleneksel heykel modelaj araçları ve bilgisayar destekli 3D modelleme araçlarının bir kombinasyonu olan VR modelleme araçları bu yöntemlere göre güçlü, zayıf ve yenilikçi yanları, ayrıca VR ile üretilen içeriğin endüstride kullanılan diğer yazılımlara aktarımı sırasında çıkan sorunlar ve çözümleri tartışılacaktır.

Dijital Heykel / Modelaj - ANIM310.6 (MODEL SANATÇISI Profili)

Bu ders sayısal çevrelerde heykel yaratımına odaklanmaktadır. Ders proje temelli bir ders olup, ders süresince Zbrush, Mudbox gibi dijital organik modelleme araçları ile çalışılacaktır. Derste daha yenilikçi olan VR modelleme araçları da kısaca tanıtılacak fakat ağırlıkla grafik tabletler kullanılarak immersive olmayan iki boyutlu ekranlar üzerinden yürütülecektir. Ders kapsamında Öğrencilerin büst ve fantastic figür olmak üzere en az iki dijital heykel üretmesi ve temel düzeyde renklendirmesi/dokulandırması beklenmektedir.

RIG için İleri Kodlama - ANIM310.7 (RIG SANATÇISI Profili)

Bu ders ileri seviye rig uygulamalarının tanıtılacağı proje temelli bir derstir. Öğrenciler senaryo ve storyboarda dayalı bir riglestratejisini nasıl planlayacaklarını öğreneceklerdir. Öğrenciler kendi karakterleri için iskelet dizilimlerini ve bağlantılarını yapacaklar, ideal esneklik için cilt deformasyonu ve ağırlıkları uygulayacaklar, eksen kısıtlamalarını ayarlayacaklar ve yay-temelli ileri hareketlenme (arc-based FK) ve hedef odaklı tersine hareketlenmeye (IK) yönelik kontrollerin özelleştirilmesi, ek performansı gözeterek konroller oluşturulması çalışmalarını yapacaklardır. Bu derste hareket yakalama verilerinin üretilen rig ile test edilmesi ve oyun motorlarına entegrasyonu konuları da incelenecektir. Dönem sonunda ders kapsamında rig işlemleri yapılan karakterlerin tüm hareketlerini içeren bir demoreel videosu ve PDF formatında ders uygulama raporu teslim edilecektir.

İleri Oyun Programlama - ANIM310.8 (OYUN SANATÇISI Profili)

Bu ders, dijital oyun yaratmanın pratik ve kavramsal yönlerine odaklanmaktadır. Bu dersin amacı, oyun programlamak için gerekli temel kodlama becerilerini geliştirirken, bu becerileri oyun tabanlı

etkileşimin geniş teorik çerçevesine dayandırmaktır. Öğrenciler modern oyun kültürünün çeşitli teorik, sosyal ve diğer yönlerini keşfederken, çeşitli oyun geliştirme araçları ve yaklaşımlarını öğrenme fırsatına sahip olacaklar ve dönem boyunca şu konuları öğreneceklerdir; Unity oyun geliştirme platformunda oyun mekanizmaları geliştirmeyi, hazır asset ve kod kütüphanelerini projelerine entegre etmeyi, 3dsmax ve Maya gibi yazılımlarda kendi yarattıkları nesne, model, animasyon vb dijital içeriği bu platformlara aktarmayı ve yazılımlar arasındaki iş akışı problemlerini çözebilmeyi, geliştirdikleri oyunları masaüstü ve mobil (IOS ve Android) platformlarına derleme yapmak. Öğrencilerden bu ders kapsamında 3-boyutlu bir oyun projesi gerçekleştirmeleri beklenecektir.

4. YIL: GÜZ DÖNEMİ (7.Yarıyıl)

Proje (Animasyon Filmi Uygulaması V) - ANIM401

Bu ders bitirme projesi dersi ile eşgüdüm içinde yürütülecek, öğrencinin öğretim elemanı rehberliğinde özgün işler üretebileceği stüdyo temelli bir derstir. Öğrenci bu derste bireysel çalışabileceği gibi daha büyük ölçekli işler üretmek kaydı ile grup çalışmaları yapabilir. Öğrenci projelerinde hikayenin anlatım kalitesi ve animasyon filminin estetik ve teknik kalitesini geliştirme üzerine odaklanılacaktır.

Araştırma Projesi Hazırlama – ANIM405

Bu ders öğrencilere proje kültürüne aşinalık kazandırmaya yönelik bir derstir. Ders proje mantığı, türlerini, proje hazırlama, başvuru, proje yönetimi, işbirlikçi çalışma, proje ortakları ile sağlıklı iletişim kurma, proje yönetim/takip yazılımları gibi araştırma projesi hazırlamak ve yürütmek için gerekli bilgi ve uygulama pratiğini kazandırmayı amaçlar. Öğrencilerden seçilen bir fona yönelik verilen formatta proje başvurusu hazırlamaları beklenmektedir.

Mezuniyet Projesi - I – ANIM403

Bu ders öğrencilerin ders danışmanı rehberliğinde üreteceği bitirme projesidir. Derste üretilecek olan proje iki dönemlik bir proje olup bu dönemin değerlendirmesi dönem boyunca yapılan işler ve gelinen nokta göz önünde tutularak süreç değerlendirmesi şeklinde yapılacaktır. Öğrencilerin bitirme projesi olarak tamamen özgün konu ve yaklaşımla bir animasyon filmi üretmesi beklenmektedir. Öğrencinin bu film ile festival veya yarışmalara katılması ve ayrıca bölüm öğretim elemanları ve öğrencilerine gösterim yapılması beklenmektedir.

Yağlı Boya – ANIM407.3 (SANAT YÖNETMENİ Profili)

Bu ders teknik beceriler ve algı odağında yağlıboya resmin temellerini tanıtmak için tasarlanmıştır. Yağlıboya resim teknikleri, yöntem, kompozisyon ve renk teorisi üzerine odaklanacaktır. Natürmort, manzara ve canlı modelden resimler yapılacaktır. Ayrıca figür / zemin ilişkisi, doğrusal perspektif, kompozisyon, mekan, görsel algı gibi kavramlar verilecektir. Öğrencilerin bireysel üsluplarının geliştirilmesi ve yaratıcılıklarının teşvik edilmesi dersin öncelikleri arasındadır.

Hareket Yakalama ve Düzenleme – ANIM407.4 (ANİMATÖR Profili)

Bu derste öğrencilere hareket yakalama sistemleri (optik mekanik, inersiyal vb.) tanıtılacaktır. Sistemlere kalibrasyon yapma, hareket verisini kaydetme ve düzenleme işlemleri incelenecektir. Ders proje tabanlı bir ders olup öğrencilerden hareket yakalama teknolojileri ile animasyon filmi veya bilgisayar oyunu için kısa animasyonlar üretmesi beklenmektedir.

Animasyon Filminde Müzik ve Ses Efektleri – ANIM407.1 (YÖNETMEN Profili)

Bu derste animasyon filmi ve bilgisayar oyunlarına yönelik ses ve müzik seçme, yaratma, düzenleme, işleme ve entegrasyonuna odaklanılacaktır. Ders kısmen teorik kısmen stüdyo temelli bir şekilde yürütülecektir. Öğrenciler filmde imge ve müzik arasındaki ilişkileri keşfetmek için yapacakları proje yaratımlarına bireysel veya gruplar halinde çalışabilirler. Öğrenciler ses efektleri, diyalog ve müzik ilişkisini inceleyecek ve ayrıca dijital ses teknikleri ve MIDI temel kavramlarını keşfetmeleri, synthesizer'larla temel becerileri öğrenmeleri beklenir.

İleri Film / Video Prodüksiyon Teknikleri – ANIM407.2 (YÖNETMEN Profili)

Bu ders, hareketli görüntüler ile çalışma (video düzenleme, video efektler/geçişler, ses düzenleme, ses efektler/geçişler vb.) konularında bilgi verme ve uygulama çalışmalarına öğrencilerin hakim seviyeye gelmesini amaçlar. Bu dersin sonunda öğrencilerin film / video grafikleri alanlarında kurgu, video editing, video efektler konuları başta olmak üzere baştan sona uygulama becerisi, sürecin tasarımı yetilerini kazanması ve herhangi bir film / video projesinde çalışabilecek yeterlilik ve bilgi seviyesine gelmesi beklenmektedir.

İleri Seviye Dijital Karakter Oluşturma – ANIM407.5 (MODEL SANATÇISI Profili)

Bu ders film ve oyun için karakter profillerine odaklanarak karakter yaratımını konu alan proje temelli bir derstir. Derste karakter tasarımına referas olabilecek nesnelerin incelenmesi ile başlayan süreç yüksek çokgen sayısına sahip detaylı bir model üretimine ve karakterin renkendirilmiş/dokulandırılmış görsel sunumuna kadarki tüm süreçleri kapsayacaktır. Modele ait organik kısımlar ve silah vb. ekipmanlarına ait sert-yüzey nesnelere, kıyafetler, ve diğer aksesuarların modellenmesi, boyanıp dokulandırılması, sunum sahnesinin ışıklandırılması, gölgelerin eklenmesi ve son görselleştirme için filtreler, ışık vurguları vb etkilerin eklenmesini kapsamaktadır.

Yüz RIG'leme Teknikleri – ANIM407.6 (RIG SANATÇISI Profili)

Ders endüstri standardı karakter yüz rigleme yöntemlerine odaklanacaktır. Eklemler ve BlendShape yöntemlerinin tanıtımı yapılacak öğrencilerden anlamlı yüz-pozları, kaşlar, göz bebekleri, ağız vb için kontroller yaratma konularını içeren kendi karakterlerinin yüz riglerini (donatılarını) yapmaları beklenmektedir. Ders proje tabanlı bir ders olup öğrenciler yaratacakları yüz ayar kurulumları üzerinden değerlendirilecektir. Karakterlerinin yapabildiği tüm hareketlerin sergilendiğidemoreel videosu ve PDF formatında proje raporu teslim etmeleri beklenmektedir.

Animasyon için Görsel Efektler – ANIM407.7 (RIG SANATÇISI Profili)

Son sınıf öğrencilerinin daha önceki yıllarda uygulamalar içinde tanıştıkları ve farkındalıklarının oluşmaya başladıkları görsel efekt (VFX) kavramlarına odaklanan bir derstir. Derte görsel efektalanı ilgili uygulama ve çeşitleri, üretim içerisindeki temel örnekler ve uygulamalar ile irdelemektedir. Derste AdobeAfterEffects gibi video düzenleme ve görsel efekt uygulamaları yanısıra 3dsMax gibi 3boyutlu tasarım ve animasyon yazılımları içindeki araçlar incelenecektir. Ders kapsamında çok geniş yelpazede etkiler ve yapım teknikleri tanıtılacaktır (Green/Blue Boxanahtarlama, parçaçık akış etkileri (kar, sprey vb.), lens etkileri (glov, lens flare vb.), patlama vb.)

Oyun Üretimi - ANIM407.8. (OYUN SANATÇISI Profili)

Bu ders Unity geliştirme ortamında C# ve/veya Java dilinde programlama, oyun mekanizmaları yaratma, fizik, yapay zeka gibi konulara odaklanacaktır. Dersin temel amacı öğrencilerin programlama becerileri ve oyun geliştirme becerilerinin uygulamalı entegrasyonudur. Ders ayrıca mevcut oyun stillerinin analizi ve öğrencilerin benzer kurgudaki oyunları nasıl geliştirebilecekleri ve yeni özgün oyunlar kurguları geliştirme ve programlamasına odaklanacaktır.

Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları – ANIM407.9 (OYUN SANATÇISI Profili)

Sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik(AR), karma gerçeklik(MR) gibi yeni gelişmekte olan sistemler kullanıcılara inanılmaz derecede farklı deneyimler sağlayabilir durumdadır. Artırılmış gerçeklik gerçek dünya görüntüsü üzerine bilgisayar üretimi içeriğin bindirilmesiyle oluşturulan zenginleştirilmiş bir içerik sunar. Bu ana fikirden yola çıkarak ders, AR tabanlı uygulamaların geliştirilmesi ve bilgisayar tarafından üretilen içeriğin gerçek dünya ile ilişkilendirilerek akıllı telefonlar, tabletler ve bilgisayar ekranlarında billikte sunulması konularına odaklanmaktadır. Dijital içeriklerin gerçek dünya ile hizalanması için işaretçi (marker) kullanan ve kullanmayan yöntemler, geliştirme ortamları (Unity vb.), AR eklentileri (Vuforia vb.), AR içinde kullanılacak media türleri (video, 3b model, animasyonlu model,durağan görüntüler, görsel efektler vb.) tanıtılacak. Öğrencilerden bir AR uygulaması geliştirmeleri ve sunmaları beklenmektedir.

4.YIL : BAHAR DÖNEMİ (8.Yarıyıl)

Proje (Animasyon Filmi Uygulaması VI) – ANIM402

Bu ders bitirme projesi dersi ile eşgüdüm içinde yürütülecek, öğrencinin öğretim elemanı rehberliğinde özgün işler üretebileceği stüdyo temelli bir derstir. Öğrenci bu derste bireysel çalışabileceği gibi daha büyük ölçekli işler üretmek kaydı ile grup çalışmaları yapabilir. Öğrenci projelerinde hikâyenin anlatım kalitesi ve animasyon filminin estetik ve teknik kalitesini geliştirme üzerine odaklanılacaktır.

Portfolyo Tasarımı – ANIM404

Mezun olmaya hazırlanan öğrencilerim kişisel süreç ve portfolyo dosyalarını oluşturdukları derstir. Sanatsal üretimlerini dijital ve baskı ortamları için portfolio haline getirmenin püf noktalarını öğrenecek olan bireylere ayrıca Deviantart, Behance, Artstation, LinkedIn, Vimeo, Youtube platformları tanıtılacaktır. Kendi işlerini kategorize ederek mezuniyet sonrası iş başvuru dosyaları haline getirmeleri ve çevrimiçi web tabanlı portfolyolarını oluşturmaları beklenmektedir.

Oyun Projesi – ANIM406

Oyun projesi dersi disiplinler-arası takım çalışmalarını gerektiren bir derstir. Ders oyun içerik tasarımı ve oyun programlaması olarak iki perspektiften ele alınacaktır. Öğrenciler ortak oyun projelerini geliştirmek için gruplar oluşturabilir ya da tercihlerine göre bireysel çalışabilirler. Oyun projeleri; oyun içerik tasarımları, arayüzler, biçimsel oyun öğeleri, oyun mekanikleri ve dinamiği, tasarım süreci, oynanabilir prototoip geliştirme, doğrusal olmayan hikaye anlatımı vbkriterlerüzerinden değerlendirilecektir.

İleri Simülasyon – ANIM408

Bu ders,temel olarak hareketi ve formu yönetmek için kullanılan fizik tabanlı simülasyon yöntemlerine odaklanmaktadır. Bu yöntemler akışkanlar (sıvı, duman), parçacık sistemleri, deforme olabilen modeller, çarpışmalar, yerçekimi simülasyonları konularını kapsamaktadır. Ayrıca derste sanal karakterlerin kalabalıklar olarak canlandırılması, veriye dayalı animasyon yöntemleri gibi konular da tanıtılacaktır.

Mezuniyet Projesi - II – ANIM410

Bu ders öğrencilerin ders danışmanı rehberliğinde üreteceği bitirme projesidir. Derste üretilecek olan proje iki dönemlik bir proje olup ikinci dönemin değerlendirmesi dönem boyunca yapılan işler ve geline nokta ve sonuç için teknik ve estetik kalitesi göz önünde tutularak yapılacaktır. Öğrencilerin bitirme projesi olarak tamamen özgün konu ve yaklaşımla bir animasyon filmi üretmesi beklenmektedir. Öğrencinin bu film ile festival veya yarışmalara katılması ve ayrıca bölüm öğretim elemanları ve öğrencilerine gösterim yapılması beklenmektedir.