



T.C. Avrupa Birliđi Bakanlıđı AB Eđitim ve Gençlik Programları Merkezi Başkanlıđı ve Erciyes Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü tarafından ERASMUS+ Programı KA2 Yenilik ve İyi Uygulamaların Deđişimi için İş birliđi 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 İzlencesi

(03. Sanal Sanat Uygulamaları Dersi)

"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."

Sanal Sanat Uygulamaları Dersi Müfredatı

Bahar, 2019 - GRF.SU351

Eđitmen Bilgisi

Eđitmen

Dr. Levent oruh

Email

Lcoruh@gmail.com

Ofis Konumu ve Saatler

GSF-No:228, 13:00-17:00, Cuma

Genel bilgi

Aıklama

Ders, Sanat retiminin VR ekipmanları ve ortamları aracılıđıyla kavramsal ve teknik ynlerinin incelenmesinden oluřmaktadır. đrenciler, resim heykel modellemesi gibi zgn alıřmaları sanal ortamda farklı řekillerde gerekleřtirecekler ve ayrıca projelerinden birini ekip alıřması ile gerekleřtirecektir.

Beklentiler ve Hedefler

Bu dersin sonunda đrenciler sanal gereklikte zgn sanat eserleri retebilecekler. đrenci, fiziksel Dnya'nın sınırlarının tesinde, kullanıcıyı saran ve etkileřimli bir ortamda lek bađımsız sanat eseri retebilecek teknik bilgi ve anlayıřa sahip olacaklardır.

Ders Kredileri (AKTS)

3 Kredi

Ders Saati

3 Saat

Teorik

1 Saat

Pratik(Saat)

2 Saat

Ders Tipi:

Atlye []

Semeli [X]

İkincil []

Kurs Malzemeleri

Gerekli malzemeler

Gerekli tm ekipman ve yazılımlar đrenci kullanımı iin faklte laboratuvarında mevcuttur. đrencilerin saatlerce kullanım iin randevu almaları gerekir.

- VR Bařlık (HTC Vive or Oculus Rift)
- Boyama / Modelleme / Heykel araları (Google Tilt Brush, Gravity Sketch, Unbound Alpha, Oculus Medium, Substance Painter, Mozilla A-Painter).

İsteđe bađlı malzemeler

- đrenciler, laboratuvar grevlisinin onayı ile bilgisayarlara kullanmak istedikleri ek aralar veya yazılımlar ykleyebilirler. Bu durumda yazılım lisanslarına sahip olduđunu beyan etmek đrencinin sorumluluđundadır.
- Oculus Rift Medium Aracı Eđitim Videosu, Levent oruh (<http://ase-erasmus.org/tr/io3.php>)
- VR Boyama Eđitim Videosu, Levent oruh
- VR Heykel Eđitim Videosu, Levent oruh

Ders Programı

Hafta	Konu	Okuma
1	VR'ın geleceğini anlamak (sanal gerçeklik ortamlarında boyamanın, çizmenin ve şekillendirmenin yeni yolu.)	R.6
2	VR ortamları ile ilgili temel kavramların tanıtılması.	R1. R2. R3
3	VR boyama ve modelleme araçlarının tanıtımı	R4 R.5
4	Stüdyo çalışmaları - VR boyama	V1.
5	Stüdyo çalışmaları - VR boyama	V2.
6	Stüdyo çalışmaları - VR boyama	V3.
7	Stüdyo çalışmaları - VR boyama	V4.
8	Ara sınav	
9	Ara sınav	
10	Stüdyo çalışmaları - VR boyama / Heykel	
11	Stüdyo çalışmaları - VR boyama / Heykel	
12	Stüdyo çalışmaları - VR boyama / Heykel	
13	Stüdyo çalışmaları - Substance painter ile VR dokulama	
14	Stüdyo çalışmaları - Substance painter ile VR dokulama	
15	Stüdyo Çalışmaları - Substance painter ile VR dokulama prensip”	
16	Dönem Sonu Sınavı - (Ek olarak VR'da Sanat Performans sunumu)	
17	Dönem Sonu Sınavı - (Ek olarak VR'da Sanat Performans sunumu)	

Değerlendirme

Değerlendirme Yöntemlerinin Özeti

Bu dersin değerlendirilmesi üç sanat eseri ve bir sanat performansına dayanmaktadır: ilk iki sanat eseri ara sınav olarak değerlendirilir. Jüri önünde gerçekleştirilen üçüncü sanat eseri ve sanat performansı da final sınavı olarak kabul edilir. Sınavlar 100 puan üzerinden ölçülür. Değerlendirme için süreç değerlendirme formu kullanılacaktır.

Değerlendirme Planı

Sınav	Konu			
Ara sınav projesi 1	Sanat Eseri Projesi 1	%20	Ara sınav% 40	
Ara sınav projesi 2	Sanat Eseri Projesi 2	%20		
Final projesi 1	Sanat Eseri Projesi 3	%40	Final %60	Toplam %100

Sınav Takvimi

Hafta	Tarihler	Konu
8	01.01.2019	Ara sınav
9	01.01.2019	Ara sınav
16	01.01.2019	Final Sınavı
17	01.01.2019	Final Sınavı

Öğrenme Çıktıları

Teknik ve Teorik Yönleri

Bu kursu başarıyla tamamladıktan sonra, öğrenci aşağıdaki leri edinmiş olacaktır:

Sanal gerçeklik sanatının ortaya çıkış alanında önemli eserlerin bilgisi.

- Geleneksel pc ortamına göre Sanal ortamda 3d içerik yaratmanın avantaj ve dezavantajlarını karşılaştırabileceklerdir.
- Vr teknolojilerini anlamlı estetik ifadeler, yeni anlatılar ve eleştirel yorumlar için yeni bir araç olarak kullanma becerisi.
- Kültürel ve sosyo-teknolojik bağlamlarda VR sanat eserlerinde temel araştırma becerileri.
- Temel bilgi de dahil olmak üzere çeşitli pratik yeterlilikler
- Sanal gerçeklik sanatı yaratmak için kullanılan Tilt Brush, Gravity Sketch, Oculus Medium gibi yazılım araçları hakkında bilgi

Ek Bilgi ve Kaynaklar

Makaleler / Bloglar / Video Kaynaklar

Öğrencilerin derslere katılmadan önce aşağıdaki belgeleri gözden geçirmeleri tavsiye edilir.

R1. A-Painter: Paint in VR in Your Browser, Blog, Fernando Serrano,

<https://blog.mozvr.com/a-painter/>

R2. Oculus Medium - Manual / User Guide, PDF Document, Oculus Medium,

<https://forums.oculusvr.com/community/discussion/49283/oculus-medium-manual-user-guide>

R3. Discussion and latest information for Medium, Web Forum, Oculus Medium,

<https://forums.oculusvr.com/community/categories/medium>

R.4 About Unbound, Video, Unbound Technologies, Inc.

<http://www.playunbound.com>

R.5 Gravity Sketch is the first pro-level VR app for artists Web Article, Neil Bennett,

<https://www.digitalartsonline.co.uk/news/creative-software/gravity-sketch-is-first-pro-level-vr-app-for-artists/>

R.6 Galleries of Featured Artists, Web, Giovanni Nakpil, Razmig Mavlian, Martin Nebelong, Ross

Young, Dominic Qwek, DaCosta Bayley,

<https://www.oculus.com/medium/>

V.1 Video Tutorials pack 1 for VR painting (<http://ase-erasmus.org/tr/io3.php>)

V.2 Video Tutorials pack 2 for VR painting (<http://ase-erasmus.org/tr/io3.php>)

V.3 Video Tutorials pack 1 for VR sculpting (<http://ase-erasmus.org/tr/io3.php>)

V.4 Video Tutorials pack 2 for VR sculpting (<http://ase-erasmus.org/tr/io3.php>)

Artists

- Rebecca Allen
<http://www.rebeccaallen.com/home>
- Janet Cardiff & George Bures Miller
<http://www.cardiffmiller.com/artworks/inst/forest.html>
- Ian Cheng
<http://iancheng.com/>
- Jeremy Couillard
<http://www.jeremycouillard.com/>
- Char Davies
<http://www.immersence.com/>
- Janicza Bravo
<http://www.indiewire.com/2017/01/lemon-janicza-bravo-sundance-interview-1201774063/>
- Maurice Benayoun
<http://benayoun.com/moben/1997/02/12/world-skin-a-photo-safari-in-the-land-of-war/>
- Cao Fei
<http://www.caofei.com/news.aspx> <https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s5/cao-fei-in-fantasy-segment/>

Online Resources

VR Experiences

Contemporary Art

<http://www.theartassignment.com/about/>

<http://www.pbs.org/art21/>

New Media Artworks and History

<http://www.mediaartnet.org/>

<http://www.fondation-langlois.org/html/e/>

<http://www.ubuweb.com/>

<http://rhizome.org/>

VR Experiences

<https://www.oculus.com/experiences/rift>

<https://www.vive.com/us/product-experiences/>

<https://www.transportvr.com/>

<http://www.nytimes.com/marketing/nytvr/>

Aesthetics

<http://digital-foundations.net/>