



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Animasyon Teknikleri II							
Ders Kodu		BDT108		Ders Düzeyi		Önlisans			
AKTS Kredi	5	İş Yüğü	80 (Saat)	Teori	3	Uygulama	1	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		3 boyut algısını geliştirmek ve 3 boyut animasyon programlarını kullanmak.							
Özet İçeriğı		Bu dersin temel içeriğı 3 boyut algısını geliştirip Autodesk Maya programını öğrenmektir.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Örnek Olay, Proje Tabanlı Öğrenme, Bireysel Çalışma, Problem Çözme							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)									

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	60

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Autodesk Maya
---	---------------

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	3B Giriş ve Autodesk Maya Programı ile tanışma
2	Teorik	Autodesk Maya Curves, Poligon, Nurbs
3	Teorik	Surface araçları, inorganik modelleme giriş.
4	Teorik	Primitive Topology
5	Teorik	Primitive Topology
6	Teorik	Temel kural örnekleme: top zıplatma animasyonu
7	Teorik	Hareket hiyerarşisi ve etkileşimli hareketler.
8	Ara Sınav (Vize)	Uygulamalı Ara Sınav
9	Teorik	3D Animasyon örnekleri inceleme.
10	Teorik	Animasyonda insan hareketleri
11	Teorik	Sürekli yinelenen yürüme animasyonu örnekleme ve uygulaması
12	Teorik	Animasyonun 12 temel kuralı.
13	Teorik	Uygulamalı animasyon örnekleme
14	Teorik	Animasyona yönelik kaba kurgu değerlendirme

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yüğü Hesabı (Ortalama Saat)

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	14	0	3	42
Uygulamalı Ders	14	1	1	28
Ara Sınav	1	4	1	5
Dönem Sonu Sınavı	1	4	1	5
Toplam İş Yüğü (Saat)				80
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				3

*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	3 Boyut algısını geliştirip Autodesk Maya Programını öğrenir.
2	Animasyon programı ile animasyon oluşturur
3	Bir fikrin storyboard'unu hazırlama ve dijital ortamda animasyon uygulaması yapabilecek
4	Animasyonun temelleri ve teknik terimlerini tanıyabilecek



5	Animasyonun tarihi sürecini kavrayabilecek
---	--

Program Çıktıları (Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı)

1	Alanında edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri kullanarak, verileri yorumlayabilme ve değerlendirebilme, sorunları tanımlayabilme, analiz edebilme, kanıtlara dayalı çözüm önerileri geliştirebilme becerisine sahip olmak.
2	Alanı ile ilgili uygulamalar için gerekli olan modern teknikleri, araçları ve bilişim teknolojilerini seçebilmek ve etkin kullanabilmek.
3	Sanayi ve hizmet sektöründeki ilgili süreçleri yerinde inceleyerek uygulama becerisi kazanmak.
4	Alanı ile ilgili uygulamalarda öngörülmeleyen durumlarla karşılaştığında çözüm üretebilmek, takımlarda sorumluluk alabilmek veya bireysel çalışma yapabilme becerisini kazanmak.
5	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci; bilim ve teknolojiadaki gelişmeleri izleme ve kendini sürekli yenileme bilincini kazanmak.
6	Alanının gerektirdiği temel düzeyde bilgisayar yazılım ve donanımlarını kullanabilme becerisi kazanmak.
7	İş güvenliği, işçi sağlığı, çevre koruma bilgisi ve kalite bilincine sahip olmak.
8	Etkili iletişim kurma tekniklerine hâkim ve alanındaki yenilikleri takip edebilme.
9	Matematik, fen bilimleri ve temel mühendislik konularında alanı ile ilgili temel düzeydeki kuramsal ve uygulamalı bilgileri kazanmak.
10	Sektörün beklentilerini karşılayacak şekilde Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı ile ilgili süreci/süreçleri planlama becerisine sahip olmak.
11	Teknik resim, bilgisayar destekli çizim, simülasyon programları kullanarak tasarım yapma ve çeşitli yazılımları kullanarak alanı ile ilgili sistemleri ve bileşenlerini seçebilme, temel boyutlandırma hesaplarını yapabilme, mesleki plan ve projeleri çizebilme becerisini kazanmak.
12	Kariyer planlamasının yöntem ve tekniklerini kullanmak ve karakter özelliklerinin meslek seçimine etkilerini tartışmak.
13	Kendi meslek alanında kariyer planlamasını yapabilmek.

Program ve Öğrenme Çıktıları İlişkisi 1:Çok Düşük, 2:Düşük, 3:Orta, 4:Yüksek, 5:Çok Yüksek

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ1	4	4	3	3	
PÇ2	4	4	3	3	
PÇ4			4		1
PÇ10	4				
PÇ11	4	4	3	3	

