



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
SÖKE MESLEK YÜKSEKOKULU
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ
BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM VE ANİMASYON PROGRAMI
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Animasyon Teknikleri II								
Ders Kodu	BDT108			Ders Düzeyi			Önlisans		
AKTS Kredi	5	İş Yüğü	125 (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
Ödev	6	3	2	30
Dönem Ödevi	1	2	1	3
Ara Sınav	1	10	1	11
Dönem Sonu Sınavı	1	10	1	11
Toplam İş Yüğü (Saat)				125
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				5

*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 animasyonu 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 öngörülme 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 çizibilme becerisini kazanmak.

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	

