



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

| | | | | | | | | | |
|-----------------------------------|---|---------|------------|-------------|---|----------|----------|-------------|---|
| Dersin Adı | Bilgisayar Destekli Hareketlendirme II | | | | | | | | |
| Ders Kodu | BDT202 | | | Ders Düzeyi | | | Önlisans | | |
| AKTS Kredi | 4 | İş Yüğü | 100 (Saat) | Teori | 3 | Uygulama | 1 | Laboratuvar | 0 |
| Dersin Amacı | Bu ders ile öğrencilere;Üç boyutlu Animasyona yönelik karakter hareketlendirme teknik ve yöntemlerinin üç boyutlu animasyon yazılımı | | | | | | | | |
| Özet İçeriği | Bu dersin ana konuları gelişmiş animasyon kontrolleri, kinematik, ters kinematik, karakter ve mekanik animasyonlar ve kontrolleri, parçacık sistemleri, alan etkileri (space warp), mimik animasyonları ve fiziksel tepkimeler olacaktır. | | | | | | | | |
| 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 | Maestri, George [Digital] character animation |
| 2 | Kelly, Doug Character animation in depth |

| Hafta | Haftalara Göre Ders Konuları | |
|-------|------------------------------|---|
| 1 | Teorik | Hareket temelleri |
| 2 | Teorik | Animasyon hareket kontrolleri |
| 3 | Teorik | Autodesk Maya arayüzü, arayüzünün uyarlanması |
| 4 | Teorik | Animasyon hareket kontrolleri |
| 5 | Teorik | Anahtar kare animasyon |
| 6 | Teorik | Karakter animasyon |
| 7 | Teorik | İnsan hareket mekaniği |
| 8 | Ara Sınav (Vize) | Ara sınav |
| 9 | Teorik | Hareketlendirme |
| 10 | Teorik | Hareketlendirme |
| 11 | Teorik | Hareketlendirme |
| 12 | Teorik | Render |
| 13 | Uygulama | Demo sunumu |
| 14 | Dönem Sonu Sınavı (Final) | Final sınavı |

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 | 0 | 1 | 14 |
| Ödev | 6 | 2 | 1 | 18 |
| Laboratuvar | 1 | 0 | 4 | 4 |
| Ara Sınav | 1 | 10 | 1 | 11 |
| Dönem Sonu Sınavı | 1 | 10 | 1 | 11 |
| Toplam İş Yüğü (Saat) | | | | 100 |
| Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi | | | | 4 |

*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.



Dersin Öğrenme Çıktıları

| | |
|---|--|
| 1 | Üç boyutlu hareketlendirme yöntemlerini açıklanması |
| 2 | Üç boyutlu karakterlerin hareketlendirmelerini tasarlanabilmesi. |
| 3 | Karakterlerin hareketlerini bilgisayar ortamında sunulabilmesi. |
| 4 | 3 boyutlu parça simülasyonu yapma |
| 5 | Temel iki boyutlu çizim oluşturma işlemi |

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 çizebilme 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 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 |
| PÇ2 | 2 | 2 | 4 | 4 | 2 |
| PÇ4 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| PÇ5 | | | 1 | | 1 |
| PÇ11 | 3 | 4 | | | 3 |

