

ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ – TEKNİK BİLİMLER MYO BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ DERS İZLENESİ					
Dersin Kodu	Dersin Adı	Dersin Türü	AKTS Kredisi	Dersin Önkoşul Bilgisi	İzlenenin Hazırlanma Tarihi
CBM102	ANİMASYON DESEN II	Zorunlu	4	-	30.10.2025
Dersi Veren Öğretim Üyesi & E-Posta Adresi	ÖĞR. GÖR. EKREM PALA, epala@aybu.edu.tr				
Öğrenci Görüşme Saatleri & Yeri	Perşembe, 16.00-16.30, SBMYO Derslik 8				
Dersin İçeriği ve Amaçları	Öğrencilerde Oran-Orantı, Kompozisyon, Çizgi, Hareket, Işık Gölge, Perspektif, karakter tasarımı gibi konularda çizim becerilerini geliştirerek organik modelleme ve animasyonda doğru hareketleri verebilme konusunda yeterlilik düzeylerini geliştirmek.				
Ders Kitabı / Kitapları	Kolay Çizim Teknikleri, Barrington BARBER Herkes Çizim Yapabilir, Barrington BARBER Karakter Tasarımı, Mehmet Naci DEDEAL Perspektif Sanatı-Herkes İçin Temel Kılavuz, Phil METZGER				
Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Bu derste, öğretim yöntem ve teknikleri olarak anlatım, örnekler ve sınıf içi uygulamalar kullanılacaktır.				
Dersin Öğrenim Çıktıları	Çizim becerisini geliştirme.				
	Çizimlerde doğru ölçeklendirme yapabilmek.				
	Çizimlerde hareketleri doğru verebilmek.				
	Oran orantıyı kavrayabilmek.				
	Işık gölge dengesini kurabilmek.				
	Perspektif algısını geliştirmek.				
Dersin Katkı Sağladığı Program Çıktıları	Program Çıktısı (PÇ)				
	1	Tüm illüstrasyon programlarını tanıtır.			
	2	Temel tasarım prensip ve öğelerinin ürün tasarımında kullanır.			
	3	Renk çalışmaları, Ürün-işlev-kullanıcı-çevre ilişkisi kurabilir.			
	4	En az bir illüstrasyon programını çok iyi kullanır.			
	5	Dijital analiz ve görselleştirme becerisi geliştirebilir.			
	6	Serbest el çizimi ile perspektif çizimi yapar.			
	7	Güncel matbaa ve baskı tekniklerini bilir.			
	8	3 boyutlu ifadeyi güçlendiren en az bir yazılım kullanır.			
	9	Markör ile renklendirir, kişisel sunum tekniği geliştirir.			
	10	3D animasyon ve katı modelleme yazılımlarını bilir.			
	11	En az bir 3D animasyon yazılımını çok iyi kullanır.			
	12	3D yazıcıları, çalışma prensiplerini ve sarf malzemeleri bilir.			
	13	3D yazıcı kullanır, temel arızalarını ve çözüm yollarını bilir.			
	14	Temel çizgi film animasyon tekniğini bilir.			
	15	Mesleki etik değerlerine uygun davranır.			

Dersin Alan Öğretimine Katkısı	Öğrenciler, teorik ve pratik uygulamalar hakkında bilgi sahibi olabileceklerdir.
---------------------------------------	--

Derste İşlenen Konular	1. Hafta	Oryantasyon Haftası
	2. Hafta	Perspektif, kaçış noktası, ufuk çizgisi hakkında bilgilendirme.
	3. Hafta	Bakış Açıları: Göz Hizası, Kuş Bakışı, Solucan Bakış
	4. Hafta	İki Kaçışlı Perspektif
	5. Hafta	Üç Kaçışlı Perspektif
	6. Hafta	Çok Kaçışlı Perspektif
	7. Hafta	İz Düşüm, Gölge Perspektifi
	8. Hafta	ARA SINAV
	9. Hafta	Çizimlerde Renkm Kullanımı
	10. Hafta	Ana renkler ve ara renklerin kullanımı
	11. Hafta	Açık ve Koyu Renklerle Işık Gölge Oluşturma
	12. Hafta	Storyboard Nedir?
	13. Hafta	Sahnelendirilen Senaryoların Storyboarda dönüştürülme Aşamaları
	14. Hafta	Storyboard Çizimi
	15. Hafta	Storyboard Çizimi

Dersin Değerlendirilme Kriterleri	Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı %
	Ara Sınav	1	%40
	Kısa Sınav		%
	Ödev		%
	Devam		%
	Uygulama		%
	Proje		%
	Yarıyıl Sonu Sınavı	1	%60
	Toplam	2	%100

Engellilik Politikası	Bu derste performansınızı etkileyebilecek belgelenmiş bir engeliniz (görme, işitme veya fiziksel engel vb.) varsa, bu dersin tüm gereksinimlerini eşit bir şekilde karşılamak için makul koşulları ayarlamak üzere Engelsiz AYBU (https://aybu.edu.tr/engelsiz/icerik_listesi-327-yildirim-beyazit-universitesi-engelsiz-universite-birimi-yonergesi.html) ile görüşmeniz önerilir. Ayrıca, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi yönetimiyle de iletişime geçebilirsiniz. Sınavlar, ders materyalleri vb. ile ilgili herhangi bir ders ihtiyacının karşılanmasını sağlamak için ihtiyaçlarınızı mümkün olan en kısa sürede ders öğretim elemanına bildirmelisiniz.
------------------------------	--