

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
CBM203	İKİ BOYUTLU ANİMASYON	Zorunlu	4	-	30.10.2025
Dersi Veren Öğretim Üyesi & E-Posta Adresi	ÖĞR. GÖR. EKREM PALA, epala@aybu.edu.tr				
Öğrenci Görüşme Saatleri & Yeri	Cuma, 11.00-11.30, ÇBMA LAB				
Dersin İçeriği ve Amaçları	Dijital dünyanın hızla gelişmesinin sonucu olarak sinema, animasyon, reklam, tasarım gibi alanlarda Bilgisayar Destekli 3 Boyutlu tasarımlar büyük bir ihtiyaç haline geldiği için bu ders sayesinde öğrencilerin 3 Boyutlu mdoelleme ve tasarım yapabilmeleri amaçlanmıştır.				
Ders Kitabı / Kitapları	Animasyon Yapım Teknikleri, Preston Blair Adobe Animate Classroom in a Book, Russell Chun				
Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Bu derste, öğretim yöntem ve teknikleri olarak anlatım, örnekler ve sınıf içi uygulamalar kullanılacaktır.				
Dersin Öğrenim Çıktıları	2 Boyutlu Animasyon Programlarını tanıma				
	Bu programlardan en az birinde animasyon yapabilme				
	Animasyon yapım aşamalarını öğrenme				
	Tasarım zekasını tasarım ve animasyonlarına yansıtabilme				
	2 Boyutlu karakterler çizebilme ve hareketlendirebilme				
	Zaman çizelgesini doğru kullanabilme				
	Aniamasyonun temel ilkelerini çalışmalarına yansıtabilme				
Dersin Katkı Sağladığı Program Çıktıları	Program Çıktısı (PÇ)				
	1	Tüm illüstrasyon programlarını tanır.			
	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	2 Boyutlu Animasyon Nedir? Geçmişten Günümüze Gelişim Süreci.		
	3. Hafta	Animasyon Programlarını Tanıma		
	4. Hafta	Program Arayüz Tanıtımı, Dosya Oluşturma.		
	5. Hafta	Araçlar		
	6. Hafta	Araçlar		
	7. Hafta	Timeline		
	8. Hafta	ARA SINAV		
	9. Hafta	Modifikasyon		
	10. Hafta	Text Animasyonları		
	11. Hafta	Mask Kullanımı, Klavuz Çizgi Animasyonu		
	12. Hafta	Renklerin Doğru Kullanımı		
	13. Hafta	Karakter Rigleme		
	14. Hafta	Mekanik Rigleme		
	15. Hafta	Rotoskop		
Dersin Değerlendirilme Kriterleri	Yarıyıl Çalışmaları		Sayısı	Katkı %
	Ara Sınav		1	%40
	Kısa Sınav			%
	Ödev		0	%
	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.			