

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name	Graphics and Animation I / Graphics and Animation I	
Ders Kodu / Course Code	OGRF275	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	Associate / Associate	
Ders Akts Kredi / ECTS	4.00	
Haftalık Ders Saati (Kuramsal) / Course Hours For Week (Theoretical)	1.00	
Haftalık Uygulama Saati / Course Hours For Week (Objected)	2.00	
Haftalık Laboratuar Saati / Course Hours For Week (Laboratory)	0.00	
Dersin Verildiği Yıl / Year	2	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Daytime Class / Daytime Class	
Eğitim Dili / Education Language		
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses	Ön Koşul Bulunmamaktadır	No Prerequisites
Amacı / Purpose	Bilgisayar Grafiklerine Giriş ve Bilgisayar Animasyonu konularından oluşmaktadır. Öğrencilerin tasarım yetenekleri doğrultusunda, multimedya tabanlı animasyonlar meydana getirmektir. Yazılmış bir senaryoya uygun olarak, dijital ortamda animasyonlar oluşturabilmek.	It consists of Introduction to Computer Graphics and Computer Animation. To create multimedia-based animations in line with students' design abilities. To be able to create animations in digital environment in accordance with a written scenario.
İçeriği / Content	Kapsamlı Adobe After Effects, programı temel eğitimi verilecektir. Güncel reklam , görsel tasarım ve kurumsal kimlik çözümlerlerinin medya uygulamaları grafik tasarım içeriğiyle projelerde işlenecek ve uygulamalı yapılacaktır	Comprehensive Adobe After Effects program will be given basic training. Media applications of current advertising, visual design and corporate identity solutions will be processed and applied in projects with graphic design content.
Önerilen Diğer Hususlar / Recommended Other Considerations		
Staj Durumu / Internship Status		
Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar / Books / Materials / Recommended Reading	Öğr. Gör. kendi içeriğini oluşturacaktır	Instructor will create its own content
Öğretim Üyesi (Üyeleri) / Faculty Member (Members)	Öğr. Gör. Mustafa KINIŞ	

ÖĞRENME ÇIKTILARI / LEARNING OUTCOMES

1	Grafik Tasarım uygulamalarını gerçekleştirirken gerekli olan bilgi iletişim teknolojilerini başarı ile kullanabilme ve ilgili uygulamalar için gerekli olan modern teknikleri ve araçları etkin kullanabilmeyi öğrenirler.	They learn how to successfully use information and communication technologies necessary for Graphic Design applications and how to effectively use modern techniques and tools required for related applications.
2	Grafik Tasarım ile ilgili uygulamalarda, soruna tasarım kuramlarıyla çözüm üretebilme, takımlarda veya bireysel çalışmalarda sorumluluk alabilme becerisi kazanırlar.	They gain the ability to find solutions to problems with design theories and to take responsibility in teams or individual studies in applications related to Graphic Design.
3	grafik tasarımın dijital mecralarda farklı, özgün yorum ve anlatım kabiliyetine hakim olurlar	They master the different, original interpretation and expression ability of graphic design in digital media.

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week					
1	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Derse giriş, Animasyon tanımı ve kullanım alanları; anlatımı. Adobe After Effects Programına giriş.				
	Introduction to the course, Animation definition and usage areas; narrative. Introduction to Adobe After Effects Program.				
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Program arayüz tanıtımı video sistemleri tanıtımı pixel, resolution, fps nedir ne işe yarar nerelerde kullanılır bilgilerinin aktarımı ve After effects içerisindeki genel panellerin tanıtımı	uygulama			
	Program interface introduction, video systems presentation, transfer of pixel, resolution, fps, what is it good for, where it is used, and presentation of general panels in After effects	workshop			
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Layer mantığını kavrama ve katmanlar oluşturma Oluşturulan katmanlar üzerinden keyframe atamaları yapılması ve timeline çizelgesinin okunması				
	Understanding layer logic and creating layers Assigning keyframes over the created layers and reading the timeline chart				
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Photoshop ile bir afiş tasarımının yapılması bu afiş tasarımının After effects'e aktarımı, After effects de katmanları hareketlendirilmesi. After effects'e footage eklemeleri yapılması, footage'leri bir kompozisyon ile birleştirme, basit maskeleme tekniği ile katmanın maskelenmesi.				
	Making a poster design with Photoshop, transferring this poster design to After effects, animating the layers in After effects. Adding footage to After effects, combining footage with a composition, masking the layer with simple masking technique.				
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Alpha & Luma Matte mantığının kavranması ve bir logo introsu tasarımının yapılması	uygulama			
	Understanding Alpha & Luma Matte logic and designing a logo intro	workshop			

6	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Easy Ease ve Graph Editor ile keyframe düzenleme işlemleri - zaman komut ayarlamalarının sağlıklı biçimde düzenlenip işlenmesi	uygulama			
	Keyframe editing operations with Easy Ease and Graph Editor - healthy editing and processing of time command adjustments	workshop			
7	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Marka analizi üzerinde pratikler yapılması marka kişiliği marka metni oluşturulması ve marka söylemleri hakkında yorumlamalar yapılması				
	Practicing on brand analysis, creating brand personality brand text and making comments about brand discourses				
8	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	vize				
	midterm exam				
9	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Öğrencilerin seçmiş olduğu markaların sunumunu yapması ve bunları değerlendirmesi değerlendirilen markalar ile alakalı text animation mantığı ile bir animasyon filmi hazırlama projesinin ilk adımını atılması	uygulama			
	Taking the first step of the project of preparing an animation film with the logic of text animation related to the brands that are evaluated by the students to present the brands they have chosen and evaluate them.	workshop			
10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Marka söylemine uygun anahtar kelimelerin çıkartılması, bu anahtar kelimelerinin sıralanması ve seçilen markaya uygun bir font seçimi yapılması Text animasyonlarına giriş. Character ve Paragraph panellerinin tanıtılması, bu paneller ile yazıların düzenlemesi işlemleri, text paneli kullanımı ve yazı animasyonlarının başlanması	uygulama			
	Extracting the keywords suitable for the brand discourse, ranking these keywords and choosing a font suitable for the selected brand. Introduction to text animations. Introducing the Character and Paragraph panels, editing the texts with these panels, using the text panel and starting the text animations	workshop			

	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
11	Shape animation nasıl yapılır. Shapeler ile bir tasarım oluşturup bu tasarımın hareketlendirme işlemleri şekillere deformasyonlar ile ritmik bir şekil animasyonu hazırlanması	uygulama			
	animation. Creating a design with shapes and animating this design, preparing a rhythmic shape animation with deformations to shapes	workshop			
12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Harmanlama Modlarının tanıtılması. Lighten, Screen, Multiply ile katmanların birbirleri arasında harmanlanması	uygulama			
	Introduction of Blending Modes. Blending Lighten, Screen, Multiply and layers between each other	workshop			
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Müzikler ile senkron bir animasyon yapılması. Marker mantığını kavrama, müzik senkronizasyonun oluşturulması	uygulama			
	Making a synchronous animation with the music. Understanding marker logic, creating music synchronization	workshop			
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Ses senkronizasyonuna ve animasyonlarına dikkat edilerek oluşturulan reklam çalışmalarının sunumu üzerinde genel bir tartışılması ve son revizelerin verilmesi. Final sınavı öncesi son kontrollerin yapılması, son revizelerin bitirilmesi teknik çözümleme ile alakalı problemlerin çözülmesi ve final projesinin final renderlarının alınması.	uygulama			
	A general discussion on the presentation of the advertisement works created by paying attention to sound synchronization and animations and giving the final revisions. Making the final checks before the final exam, finishing the final revisions, solving the problems related to the technical analysis and getting the final renders of the final project.	workshop			
15	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	final				
	Final exam				

DEĞERLENDİRME / EVALUATION

Yarıyıl (Yıl) İçi Etkinlikleri / Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		40
Yarıyıl (Yıl) Sonu Etkinlikleri / End Of Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Final Sınavı / Final Examination	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		60
Etkinliklerinin Başarı Notuna Katkı Yüzdesi(%) Toplamı / Total Percentage of Contribution (%) to Success Grade:		100
Değerlendirme Tipi / Evaluation Type:		

İŞ YÜKÜ / WORKLOADS

Etkinlikler / Workloads	Sayı / Number	Süresi (Saat) / Duration (Hours)	Toplam İş Yüğü (Saat) / Total Work Load (Hour)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	1.00	1.00
Ara Sınav İçin Bireysel Çalışma / Individual Study for Mid term Examination	1	14.00	14.00
Beyin Fırtınası / Brain Storming	1	14.00	14.00
Final Sınavı / Final Examination	1	1.00	1.00
Final Sınavı için Bireysel Çalışma / Individual Study for Final Examination	1	15.00	15.00
Gösterme / Demonstration	1	20.00	20.00
Proje Hazırlama / Project Preparation	1	20.00	20.00
Proje Tasarımı /Yönetimi / Project Design/Management	1	15.00	15.00
Toplam / Total:	8	100.00	100.00
Dersin AKTS Kredisi = Toplam İş Yüğü (Saat) / 25.00 (Saat/AKTS) = 100.00/25.00 = 4.00 ~ 4.00 / Course ECTS Credit = Total Workload (Hour) / 25.00 (Hour / ECTS) = 100.00 / 25.00 = 4.00 ~ 4.00			

PROGRAM VE ÖĞRENME ÇIKTISI / PROGRAM LEARNING OUTCOMES

Öğrenme Çıktıları / Learning Outcomes	Program Çıktıları / Program Outcomes													
	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12	1.1.13	1.1.14
1.Grafik Tasarım uygulamalarını gerçekleştirirken gerekli olan bilgi iletişim teknolojilerini başarı ile kullanabilme ve ilgili uygulamalar için gerekli olan modern teknikleri ve araçları etkin kullanabilmeyi öğrenirler. / They learn how to successfully use information and communication technologies necessary for Graphic Design applications and how to effectively use modern techniques and tools required for related applications.	2	2	5	4	3	4	1	3	5	3	3	5	4	4
2.Grafik Tasarım ile ilgili uygulamalarda, soruna tasarım kuramlarıyla çözüm üretebilme, takımlarda veya bireysel çalışmalarda sorumluluk alabilme becerisi kazanırlar. / They gain the ability to find solutions to problems with design theories and to take responsibility in teams or individual studies in applications related to Graphic Design.	3	3	4	5	3	4	4	3	5	4	2	5	3	4
3.grafik tasarımın dijital mecralarda farklı, özgün yorum ve anlatım kabiliyetine hakim olurlar / They master the different, original interpretation and expression ability of graphic design in digital media.	1	3	2	4	3	4	3	4	5	5	2	4	5	5

Katkı Düzeyi / Contribution Level : 1-Çok Düşük / Very low, 2-Düşük / Low, 3-Orta / Moderate, 4-Yüksek / High, 5-Çok Yüksek / Very high