

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON BÖLÜM DERS LİSTESİ

S.N.	Bölüm	Kodu	Ders Adı TR	Ders Adı EN	K	U	L	Kredi	AKTS	Ders Açıklaması
1	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 101	Temel Tasarım I	Design Fundamentals I	2	4	0	4	9	Öğrencilere temel tasarımın ilkelerini, uygulama yaptırarak öğretmeyi hedefler. Temel tasarım öğeleri nokta ve çizgiyi kullanarak, renk uygulamaları yaparak ve perspektif temellerine uygun olarak çeşitli tasarım uygulamaları yapılacaktır.
2	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 102	Temel Tasarım II	Design Fundamentals II	2	4	0	4	9	Öğrencilere temel tasarımın ilkelerini, uygulama yaptırarak öğretmeyi hedefler. Temel tasarım öğeleri nokta ve çizgiyi kullanarak, renk uygulamaları yaparak ve perspektif temellerine uygun olarak çeşitli tasarım uygulamaları yapılacaktır.
3	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 103	Araştırma ve Sunum Teknikleri I	Research and Presentation Techniques I	2	2	0	3	5	Bu derste öğrenci, akademik araştırma nasıl yapılır, kaynaklar nasıl taranır, toplanan bilgiler belirli bir formatta nasıl yazılır öğrenir. Akademik formasyona uygun bir tezin nasıl hazırlanması gerektiği, biçim ve içerik oluşturma aşamalarının öğretilmesi, öğrencinin bu konuda donanım kazanması <u>dersin temel hedefidir.</u>
4	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 104	Araştırma ve Sunum Teknikleri II	Research and Presentation Techniques II	2	2	0	3	5	Bu derste öğrenci, akademik araştırma nasıl yapılır, kaynaklar nasıl taranır, toplanan bilgiler belirli bir formatta nasıl yazılır öğrenir. Akademik formasyona uygun bir tezin nasıl hazırlanması gerektiği, biçim ve içerik oluşturma aşamalarının öğretilmesi, öğrencinin bu konuda donanım kazanması <u>dersin temel hedefidir.</u>
5	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 105	Animasyon Filmi ve Fotoğrafı	Photography for Animated Film	1	4	0	3	5	Dersin amacı fotoğraf sanatının teknik özelliklerini öğrencilere öğretir. Uygulama yaparak tekniklerin kavranmasını sağlar. Animasyon sanatı içerisinde fotoğraf uygulamalarının çeşitlerini öğretir. Fotoğraf sanatının tarihinden bahsedilir. Camera Obscura dan günümüzdeki dijital fotoğraf makinelerine kadar olan gelişim süreci öğrenilir. doğru fotoğrafı çekebilmek için gerekli olan teknik ayarların öğrenilmesi için uygulamalar yapılır. Fotoğraflar kare kare çekilerek kısa animasyon filmleri yapılır.
6	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 106	Renk Teorisi	Color Theory	1	4	0	3	5	Bu ders kapsamında Renk kullanım ve etkilerine yönelik temel bilgi ve prensiplerin irdelenmesi ve bu bilgilerden hareket ile Renk ve Işığın nasıl kullanılacağına yönelik kişisel tarz ve yöntemlerin geliştirilmesi, geleneksel ve dijital metodlar kullanılarak uygulama yeterliliklerinin kazanılması <u>hedeflenmektedir.</u>
7	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 107	Temel Çizim I	Drawing Principles I	1	2	0	2	5	Görsel anlatım unsuru olarak çizimin tanınması ve çizim becerilerinin geliştirilmesine yönelik olan bu derste; gözlemlenen, algılanan, tasarlanılan ve ifade edilmek istenilen tüm unsurların çizilerek görselleştirilmesi ve kişisel bir çizgi zevki ve tarzının geliştirilmesine yönelik araştırma ve <u>uygulamaların yapılması amaçlanmaktadır.</u>
8	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 108	Temel Çizim II	Drawing Principles II	1	2	0	2	5	Görsel anlatım unsuru olarak çizimin tanınması ve çizim becerilerinin geliştirilmesine yönelik olan bu derste; gözlemlenen, algılanan, tasarlanılan ve ifade edilmek istenilen tüm unsurların çizilerek görselleştirilmesi ve kişisel bir çizgi zevki ve tarzının geliştirilmesine yönelik araştırma ve <u>uygulamaların yapılması amaçlanmaktadır.</u>
9	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 201	Animasyon Sanatının Temelleri	Fundamentals of the Art of Animation	2	4	0	4	8	Bu ders kapsamında Çizgi film ve Animasyon Sanatının temel unsurları olan; Zamanlama, Hareket, Planlama, Ağırlık, Enerji ve Deformasyon (Stretch ve Squash) gibi kavramların anlaşılmasına yönelik araştırmalar ve uygulamaların yapılması amaçlanmaktadır. Animasyon Sanatı ve Film Üretim'inin yaygın olarak kabul görmüş ve profesyonel yeterlilikler olarak tanımlanan Temel Prensip ve Uygulama Yöntemlerine yönelik çalışmaların yürütülmesi dersin içeriğini oluşturmaktadır.
10	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 202	Karakter Animasyonu	Character Animation	2	4	0	4	8	Bu ders kapsamında Karakter Animasyonu'na yönelik temel alıştırma ile karakterlerin ikna edici düzeyde animasyonlarının yapılmasını sağlayan unsurların detaylı olarak incelenmesi ve karaktere hayat kazandıran unsurların vurgulanmasının yanında, karakterin hikâye ve sahne içerisinde kendisinden beklenen oyunculuğu da gerçekleştirmesine yönelik uygulama yeterliliklerinin <u>kazanılması hedeflenmektedir.</u>
11	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 203	Karakter Tasarımı	Character Design	2	2	0	3	6	Bu ders kapsamında Karakter Tasarımı sanatının sadece Çizgi Film ve Animasyon değil Görsel Anlatım Sanatlarının tümüne ne şekilde bir katkıda bulunduğunun incelenmesi hedeflenmektedir. Animasyonu yapılabilecek Karakter teriminin detaylı olarak analizi ve Karakterlerin Tasarım <u>prensiplerinin anlaşılması amaçlanmaktadır.</u>
12	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 204	Storyboard Sanatı ve Teorisi	Art and Theory of the Storyboard	2	2	0	3	6	This course aims at developing and further improving Storyboarding skills. Students learn how to visually represent the ideas written in the script and how to apply the film language to the storyboards and how to pace the scenes so as to maintain the cinematic continuity of the film. The means of visual storytelling by using storyboards and their applications to animation and/or cinematic productions are thoroughly examined.
13	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 205	Animasyon Filmi ve Sinematografi	Cinematography for Animated Film	1	2	0	2	5	Bu ders kapsamında Çizgi Film Animasyon Sanatı'nın bir Sinema türü olmasından hareket ile Film Diline yönelik bilgi birikiminin sağlanması, Kamera ve bileşenlerinin tanınması, etkin kullanımı, Sinematografik teknikler kullanılarak Görsellerin elde edilmesi, kaydedilmesi, izlenmesi, kişisel anlatım tarzlarını geliştirilmesine yönelik yeterliliklerin kazanılması hedeflenmektedir.

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON BÖLÜM DERS LİSTESİ

14	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 206	Animasyon Filmi ve İllüstrasyon	Illustration for Animated Film	1	2	0	2	5	This course aims at developing and further improving Storyboarding skills. Students learn how to visually represent the ideas written in the script and how to apply the film language to the storyboards and how to pace the scenes so as to maintain the cinematic continuity of the film. The means of visual storytelling by using storyboards and their applications to animation and/or cinematic productions are thoroughly examined.
15	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 207	Dijital Modelleme ve Animasyon Tasarımı I	Digital Modeling and Animation Design I	1	4	0	3	5	Bu dersin öncelikli amacı öğrencilere bir 3 boyutlu modelleme programında yetkinlik kazandırmak ve tasarımlarını 3 boyutlu ortama taşıyabilmelerini sağlamaktır. Ders dahilinde, bilgisayar tabanlı animasyon yapımı için gerekli olan temel modelleme bilgisi verilecek, değişik teknikler tetkik edilecek ve uygulamalı örneklerle öğrencilere 3D ortamda kendilerini ifade etmek için gereken beceriler kazandırılacaktır. Bu sayede öğrenciler 3D animasyon yapımı için tüm ön bilgiye sahip olacaklardır. Ayrıca, çizgi film ve animasyon üretimi için stilize edilmiş karakter ve set tasarımı konuları da dersin içeriğine dahildir.
16	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 208	Dijital Modelleme ve Animasyon Tasarımı II	Digital Modelling and Animation Design II	1	4	0	3	5	Bu dersin öncelikli amacı öğrencilere 3 boyutlu ortamda modelleme ve üretim yapabilmelerini sağlamaktır. Bu sayede 3 boyutlu animasyon yapabilmek için gereken tüm alt yapıya sahip olacaklardır.
17	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 211	Dergi ve Yayıncılık	Magazines and Publishing	2	2	0	3	4	Öğrenciye, öncelikli olarak içinde bulunduğu ortama, çevreye, ülkeye ve dünyaya genel bir bakış açısı kazandırılmaktadır. Yaşadığı toplumla iletişim ve iletişimsizlik sürecine değinerek, yaşamı doğru algılaması konusunda hayata hazırlamaktadır. Eleştirel bir bakış açısı, doğruyu bulma konusunda araştırma ve sağlama becerileri, dersin hedefleri arasındadır. Birlikte bir dergi tasarım ve içeriği oluşturarak dönem sonunda hayata geçirmeyi başarmak ve bu sayede de öğrenciye, fikir-uygulama arasındaki aşamayı öğretmek dersin hedeflenen bir diğer amaçlarındandır.
18	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 212	Sanat ve Teknoloji	Art and Technology	2	2	0	3	4	
19	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 213	Karikatür Sanatı	Caricature	2	2	0	3	4	
20	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 214	Sayısal Görüntü İşleme	Digital Image Processing	2	2	0	3	4	Bu dersin öncelikli amacı öğrencilere hareketli ve sabit görüntülerle kompozisyon yapabilmelerini sağlamaktır. İllustrasyon, fotoğraf, video ve ses gibi değişik elementleri birleştirmeyi öğrenecek olan öğrenciler özellikle reklamcılık alanında kullanılabilecek üretimlerde bulunabileceklerdir.
21	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 215	Görsel Analiz	Visual Analysis	2	0	0	2	2	
22	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 216	Türk Sinemasında İlkler	First in Turkish Cinema	2	2	0	3	4	Dersin öncelikli amacı, Türk Sineması'nda İlkler başlığı altında, Türk Sinemasının dönemlerini, oyuncu ve yönetmenlerini, dünya sineması gerçeği içinde çeşitli örnek ve okumalarla tanıtmaktır. Kuramsal anlatımların yanı sıra örneklerin incelenmesi, izlenmesi ve uygulamalar yapılması suretiyle öğrencilerin aktif olarak dersin içerisinde yer alması hedeflenmektedir. Araştırma yöntemleri, dönemsel bir bakış, analiz yeteneği ve tüm bunların ışığında da bir belgesel filmin oluşum aşamaları, senaryo yazım tekniği ve görsel düşünme becerisini geliştiren alıştırma niteliği tasarımlardır.
23	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 217	Animasyon Filmi İçin Oyunculuk	Acting for Animation	2	2	0	3	4	
24	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 301	Bilgisayar Animasyonu Sanatı	Art of Computer Animation	2	4	0	4	6	Bu dersin öncelikli amacı öğrencilere bir 3 boyutlu modelleme ve animasyon programında yetkinlik kazandırarak, 3 boyutlu ortamda animasyon yapabilmelerini sağlamaktır. Öğrenciler, bilgisayar destekli animasyon üretiminin en önemli unsurlarından biri olan ve çizgi film üretimi için sektörde oldukça çok tercih edilen bir teknik olan 3 boyutlu modelleme ve animasyon programlarında gereken tüm donanımına sahip olacaklardır. Öğrenciler, animasyon üretimi için yeni teknikler, fikirler ve beceriler kazanacaklardır ve fikirlerini sayısal ortama taşıyarak animasyon üretimlerine yeni yorumlar getireceklerdir. Ders, aynı zamanda öğrencilere ışık, renk, kamera, kadraj ve montaj gibi temel film üretimi konularında da öğrencilere ihtiyaç duyacakları bilgileri kazandıracaktır.
25	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 302	Stop Motion Animasyon Sanatı	Art of Stop Motion Animation	2	4	0	4	6	Bu ders kapsamında Görsel anlatım unsuru olarak Stop-Motion Animasyon tekniği kullanılarak Animasyon Film üretimine ve sanatına yönelik bilgi ve prensiplerin irdelenmesi ve uygulama yeterliliklerinin kazanılması hedeflenmektedir.
26	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 303	DeneySEL Animasyon Sanatı	Art of Experimental Animation	2	4	0	4	6	Bu dersin öncelikli amacı alternatif animasyon teknikleri ve fikirlerini tetkik ederek, animasyon üretim aşamalarında öğrencilere karşılaçıkları problemlere daha geniş bir perspektiften bakmalarını ve daha etkili çözümler bulmalarını sağlamaktır. Uygulanan yeni teknikler ve bilgilerle öğrencilerin kalıpların dışına çıkması hedeflenmektedir. Öğrencilerin tasarım ve üretim süreçlerinde daha yaratıcı, işlevsel ve estetik bakış açısına sahip olmaları sağlanacaktır.

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON BÖLÜM DERS LİSTESİ

27	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 304	Görsel Efekt Animasyonu	Visual Effects Animation	2	4	0	4	6	Bu ders kapsamında Çizgi Film Animasyon üretiminde kullanılmak üzere Görsel Efekt yapısı altında toplanan üretimlerin neler olduğunu anlaşıması, Görsel Efektlerin aslına uygun ve ikna edici şekilde yeniden üretilmesi temel prensiplerinin irdelenmesi ve bunlara yönelik uygulama yeterliliklerinin kazanılması hedeflenmektedir.
28	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 305	Çizgi Film-Animasyon'da Film Analizi I	Film Analysis and Animated Film I	1	2	0	2	4	Çizgi Film Animasyon ve/veya diğer formatlarda üretilmiş Uzun Metraj Film çalışmalarının izlenerek öğrencilerin kendi anlatım dillerini geliştirmelerine yardımcı olunması hedeflenmektedir. Öğrenciler ile birlikte seçilen Uzun Metraj Film örneklerinin seyredilmesi, çeşitli konu başlıkları altında teknik ve sanatsal açıdan filmlerin detaylı analizinin, çözümlemelerinin ve kritiğinin yapılması dersin içeriğini oluşturmaktadır.
29	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 306	Çizgi Film-Animasyon'da Film Analizi II	Film Analysis and Animated Film II	1	2	0	2	4	Çizgi Film Animasyon ve/veya diğer formatlarda üretilmiş Uzun Metraj Film çalışmalarının izlenerek öğrencilerin kendi anlatım dillerini geliştirmelerine yardımcı olunması hedeflenmektedir. Öğrenciler ile birlikte seçilen Uzun Metraj Film örneklerinin seyredilmesi, çeşitli konu başlıkları altında teknik ve sanatsal açıdan filmlerin detaylı analizinin, çözümlemelerinin ve kritiğinin yapılması dersin içeriğini oluşturmaktadır.
30	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 307	Animasyon İçin Öykü Geliştirme ve Senaryo Yazımı	Story Development and Script Writing for Animation	1	2	0	2	4	Bu ders kapsamında bir fikrin hikayeleştirilmesi ve sonrasında Film üretimine uygun şekilde Senaryolaştırılması sürecine yönelik bilgi birikiminin sağlanması ve Senaryo yazım formatı ve tekniklerine yönelik uygulama yeterliliklerini kazanılması hedeflenmektedir.
31	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 308	Ses Tasarımı	Sound Design	1	2	0	2	4	Bu ders kapsamında Çizgi film Animasyon Sanatında İşitsel unsurların öneminin irdelenmesi, görselleri destekleyecek olan ve üretilmesi gereken ses ve ses efektlerinin üretilmesi, ses kayıtlarının alınması, yeniden değerlendirilmesi, animasyon senkronu gibi unsurların uygulama yeterliliklerinin kazanılması hedeflenmektedir.
32	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 309	İllüstrasyon Sergi Tasarımı	Illustration Exhibition Design	1	2	0	2	4	Dersin hedefi öğrencilerin belirlenmiş konsept/kavramlar dahilinde araştırmalar yaparak illüstrasyon çalışmaları üretmeleri ve üretimlerini sergileme/sunum formatına getirebilecek donanım kazanmalarını sağlamaktır.
33	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 310	Çizgi Film Animasyon Sergi Tasarımı	Animated Film Exhibition Design	1	2	0	2	4	Bu ders kapsamında Eğitim ve Öğrenim sürecinde edinilmiş olunan bilgi ve deneyimler doğrultusunda gelişmekte olan Sanatçı Kimliğinin tanıtılması amacı ile sergilemeye değer bulunan çalışmaların yeniden değerlendirilmesi ve bir tema etrafında toplanarak izleyiciler ile buluşturulması aşamalarının ve sunum tasarımı deneyiminin kazanılması hedeflenmektedir.
34	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 311	Etkileşimli Tasarım ve Animasyon	Interactive Design and Animation	2	2	0	3	4	
35	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 312	Sinemada Renk ve Işık	Color and Light in Cinema	2	2	0	3	4	
36	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 313	Türk Sinemasında Kadınlar	Women in Turkish Cinema	2	2	0	3	4	Türk sinemasında yer alan kadın oyuncuların özyaşam öyküleri; dönemleri, filmleri, oyunculukları açısından ele alınarak film analizleri uygulamalı olarak gerçekleştirilir. Seçilen her kadın portresi, kısa bir belgesel film senaryosu haline getirilir.
37	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 314	İstanbul ve Animasyon Sanatı Etkinlikleri	Art of Animation Activities and Istanbul	2	2	0	3	4	Bu ders öğrencinin yaşadığı şehiri tanımasını, sanatta ilişki kurmasını, kendisinin bu sanatın içerisinde nerede olduğu/olabileceği yönünde düşünce üretmesini, kısacası öğrencide "farkındalık" oluşturmalarını hedeflemektedir. Bu etkinlikler sonucunda öğrenciden beklenen sadece izleyici olarak değil, interaktif bir biçimde etkinliğin içinde yer alarak, sanatçı bakış açısı edinimi adına iyi bir deneyim sahibi olmasını sağlamaktır.
38	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 315	Çizgi Roman Sanatı	Art of Graphic Novel	2	2	0	3	4	Bu ders kapsamında Çizgi Roman Sanatının tanıtılması ve Görsel Anlatım aracı olarak kullanılmak istenildiğinde etkili bir anlatım sağlanması için gerekli unsurların irdelenmesi amaçlanmaktadır. Ders kapsamında öğrenciler seçtikleri bir konu ve/veya türde bir Çizgi Roman çalışması yapmayı veya aynı konu ve/veya tür ile ilgili bir araştırma yapmayı seçebileceklerdir.
39	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 316	Kukla Tasarımı	Puppet Design	2	2	0	3	4	Bu derste öğrenciler kuklanın nasıl yapıldığını, niye sinema, tiyatro ve çoğunlukla animasyon sektöründe kullanıldığını öğretmeyi amaçlar. Kuklalar, bu cansız objeler, ancak kuklacılar, ya da onu yaratanlar tarafından canlandırılarak bir karaktere dönüşür. Çok eskiden beri tiyatrodan, oyunlarda kukla kullanıldı. Kukla yapımında değişik materyaller kullanılarak oluşturulabilir, çok basit de çok komplike de yapılabilir, buradaki tercih tamamen hangi alanda kuklanın kullanılmak istendiğine bağlıdır. Bu dersle öğrencilere kukla tasarımının temel bilgilerini vermeyi amaçlamaktadır.
40	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 317	Animasyon Filminde Dijital Ses Uygulamaları	Digital Sound in Animation Film	2	2	0	3	4	
41	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 318	Animatik Tasarımı	Animatic Design	2	2	0	3	4	

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON BÖLÜM DERS LİSTESİ

42	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 320	3D Hareketli Grafikler	3D Motion Graphics	2	2	0	3	4	Bu derste öğrencilere temel olarak Sinema 4D kullanıcı arayüzü, modelleme araçları, fiziksel koşulları yaratmak benzeri bilgiler verilerek, 3D karakter animasyonunda organik karakter modelleme, organik ve mekanik karakter rig, morph, saç-tüy, ışık uygulamaları ve kamera hareketlerinde anime etmek, vb. teknik uygulamalar öğretilecektir.
43	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 401	Animasyon Film Üretimi	Animation Filmmaking	4	8	0	8	9	Bu ders kapsamında öğrenciler ile eğitmenlerin yapacağı toplantılar ile yapılacak olan filmin içeriğine karar verilmesi, İş Planının yapılması ve plan dâhilinde üretime başlanması ve film tamamlanana kadar yürütülmesi hedeflenmektedir. Bu ders kişisel bir Çizgi Film - Animasyon projesinin fikir aşamasından başlanarak gösterime sunulmasına kadar film yapımı sürecinin bütün evrelerinin belirlenen plan dâhilinde yürütülerek tamamlanması üzerine tasarlanmış bir çalışma bütünüdür.
44	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 402	Mezuniyet Projesi	Graduation Project	4	8	0	8	14	Bu ders kapsamında mezuniyet durumunda olan öğrencilerin proje üretimine yönelik bir çalışmayı Proje Danışmanları ile birlikte yürütmeleri ve bu çalışma ile profesyonel sanat üretimi adına ilk adımlarını atmaları hedeflenmektedir. Yapılan çalışmaların belirlenen kariyer hedeflerine hizmet edecek bir çalışma kapsamında üretilmesi beklenmektedir.
45	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 403	Portföy Tasarımı	Portfolio Design	1	2	0	2	4	Bu dersin amacı öğrencilerin çeşitli iş başvurularında ve/veya sunumlarda kullanmak üzere kendi sanatsal yeterliliklerini en iyi şekilde yansıtabilecek olan Portföyün içeriğine karar verilmesi ve onun hazırlanmasını sağlamasıdır. Bu ders kapsamında öğrencilerden olası kariyer hedeflerine yönelik detaylı bir araştırma yapmaları ve başvuruda bulunacakları kurum için bir Başvuru Paketi (Portföy, Demo Kaydı ve Gerekli Belgeler) hazırlamaları beklenmektedir.
46	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 404	Demo Reel Tasarımı	Demo Reel Design	1	2	0	2	6	Bu dersin kapsamında Mezuniyet aşamasına gelmiş olan ve profesyonelliğe adım atacak olan öğrencilerce olası kariyer hedeflerine yönelik detaylı bir araştırmanın yapılması ve bu araştırmalar sonucunda çeşitli iş başvurularında ve/veya sunumlarda kullanılmak üzere kendi sanatsal yeterliliklerini en iyi şekilde yansıtabilecek olan Demo Reel kaydının içeriğine karar verilmesi ve sunum tasarısının hazırlanması hedeflenmektedir.
47	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 405	Staj	Practice	0	0	0	0	7	Öğrenciler, öğrendikleri animasyon tekniklerini ve temel sanat eğitimi bilgilerini pekiştirmek amacı ile çeşitli ajanslarda ve iletişim ve görsel sanatlar alanındaki sektörlerde uygulama yaparlar.
48	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 406	Portföy ve Demo Reel Tasarımı	Portfolio and Demo Reel Design	1	4	0	3	10	
49	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 408	Mezuniyet Projesi	Graduation Project	3	6	0	6	14	
50	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 411	Oyun Tasarımı	Game Design	2	2	0	3	4	
51	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 412	Grafiti Sanatı	Art of Graffiti	2	2	0	3	4	
52	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 413	Çizgi Film Animasyon'da Akademik Araştırmalar	Academic Research in Animation Studies	2	2	0	3	4	Bu ders kapsamında Çizgi Film Animasyon Sanatı, Teorisi ve Uygulamalarına yönelik Akademik Araştırma kavramı ve uygulamalarının irdelenmesi, seçilen bir konu ile ilgili Akademik bir Araştırmanın yürütülerek Rapor şeklinde sunumu yeterliliğinin kazanılması hedeflenmektedir.
53	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 414	Yeni Medya ve Animasyon	New Media and Animation	2	2	0	3	4	Bu ders, teknolojinin gelişimi ile birlikte oluşan son kullanıcıya yönelik yeni iletişim kanallarını anlamayı, bu kanallar aracılığı ile tasarlanan ara yüz tasarımlarının çalışma prensiplerini araştırmayı, rakip analizi ile sektörde marka bazı gelişmeleri takip etmeyi, sosyal medya iletişimi, mobil iletişim gibi kavramları öğretmeyi hedeflemektedir.
54	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 415	Animasyon Tarihi	Animation History	2	2	0	3	2	Animasyonun dünya ve Türkiye'deki başlangıç ve gelişim sürecinin anlatılacağı bu dersle; Çizgi Film Animasyon Bölümü öğrencilerinin kendi branşlarını daha yakından tanıyabilmeleri amaçlanmaktadır.
55	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 416	Kısa Film Analizi ve Tanımları	Short Film Analysis and Definitions	2	2	0	3	4	
56	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 418	Sayısal Kompozisyon	Compositing	2	2	0	3	4	
57	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 420	Reklam Animasyonu	Commercial Animation	2	2	0	3	4	Bu derste öğrencilerin reklam filminin amacı, kapsamı, hedef kitlesi, marka imajı, tüketici davranışları gibi temel reklamcılık öğelerine ek olarak, özellikle farklı animasyon tekniklerinin oluşturduğu görsel estetik ile ürünün sunumu arasındaki ilişkinin analizi ve reklamın yayınlanacağı mecraaya yönelik olarak kurgu ve ses gibi biçimsel öğelerin kullanımına yönelik uygulama çalışmaları dersin içeriğini oluşturmaktadır.

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON BÖLÜM DERS LİSTESİ

58	Çizgi Film ve Animasyon	ANİ 422	Medikal İllüstrasyon	Medical Illustration	2	0	0	2	2	
59	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 101	Animasyonun Temel Prensipleri I	Fundamental Principles of Animation I	2	4	0	4	9	Bu ders kapsamında animasyonun 12 temel prensibinden ilk altısı olan; (Stretch And Squash (Anticipation)),(Staging), (Straight Ahead And Pose To Pose), (Follow Through And Overlapping Action),(Slow In, Slow Out) prensipleri ikiye haftalık animasyon egzersizleriyle öğretilecektir.
60	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 102	Animasyonun Temel Prensipleri II	Fundamental Principles of Animation II	2	4	0	4	9	Bu ders kapsamında animasyonun 12 temel prensibinden ikinci altısı olan; Yay (Arc), İkincil Hareket (Secondary Action), Zamanlama (Timing), Abartma (Exaggeration), Kaliteli Çizim (Solid Drawing), Çekicilik (Appeal) prensipleri ikiye haftalık animasyon egzersizleriyle öğretilecektir.
61	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 103	Temel Sanat Eğitimi	Foundations of Art Education	1	4	0	3	6	Bu ders öğrencilere temel tasarımın ilkelerini, uygulamaları yapılarak öğretmeyi hedefler. Temel tasarım öğeleri nokta ve çizgiyi kullanarak, renk uygulamaları yaparak ve perspektif temellerine uygun olarak çeşitli tasarım uygulamaları ile genişletilecektir.
62	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 104	Dinamik Figür Çizimi	Dynamic Figure Drawing	2	4	0	4	7	Görsel anlatım unsuru olarak çizginin tanınması ve çizim becerilerinin geliştirilmesine yönelik olan bu derste; gözlemlenen, algılanan, tasarılan ve ifade edilmek istenilen tüm unsurların çizilerek görselleştirilmesi ve kişisel bir çizgi zevki ve tarzının geliştirilmesine yönelik araştırma ve uygulamaların yapılması amaçlanmaktadır.
63	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 105	Animasyon Sanatında Fotoğrafi	Photography in Art of Animation	1	2	0	2	5	Dersin amacı fotoğraf sanatının teknik özelliklerini öğrencilere öğretmektir. Uygulama yaparak tekniklerin kavranmasını sağlar. Animasyon sanatı içerisinde fotoğraf uygulamalarının çeşitlerini öğretir. Fotoğraf sanatının tarihinden bahsedilir. Camera Obscura dan günümüzdeki dijital fotoğraf makinelerine kadar olan gelişim süreci öğrenilir. Doğru fotoğrafı çekebilmek için gerekli olan teknik ayarların öğrenilmesi için uygulamalar yapılır. Fotoğraflar kare kare çekilerek kısa animasyon filmleri yapılır.
64	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 106	Animasyon Sanatında Sinematografi	Cinematography in Art of Animation	1	2	0	2	5	Sinema alt dallarından biri olarak animasyon filmde, film diline yönelik bilgi birikiminin sağlanması, Kamera ve bileşenlerinin tanınması, etkin kullanımı, Sinematografik teknikler kullanılarak Görsellerin elde edilmesi, kaydedilmesi, izlenmesi, kişisel anlatım tarzlarını geliştirilmesine yönelik yeterliliklerin kazanılması hedeflenmektedir.
65	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 107	Araştırma ve Sunum Teknikleri	Research and Presentation Techniques	2	2	0	3	5	Bu derste öğrenci, akademik araştırma nasıl yapılır, kaynaklar nasıl taranır, toplanan bilgiler belirli bir formatta nasıl yazılır öğrenir. Akademik formasyona uygun bir tezin nasıl hazırlanması gerektiği, biçim ve içerik oluşturma aşamalarının öğretilmesi, öğrencinin bu konuda donanım kazanması dersin temel hedefidir.
66	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 108	Ses Tasarımı	Sound Design	2	0	0	2	4	Bu ders kapsamında Çizgi film Animasyon Sanatında İşitsel unsurların öneminin irdelenmesi, görselleri destekleyecek olan ve üretilmesi gereken ses ve ses efektlerinin üretilmesi, ses kayıtlarının alınması, yeniden değerlendirilmesi, animasyon senkronu gibi unsurların uygulama yeterliliklerinin kazanılması hedeflenmektedir.
67	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 201	İleri Animasyon Teknikleri	Advanced Animation Techniques	2	4	0	4	8	Hazırlık, aksiyon ve reaksiyon temellendirmesinde animasyonu kavrayan ve ana prensipleri sındiren öğrenci bu ders kapsamında prensipleri iki veya üçlü kombinasyonlarda birleştirerek iki boyutlu ortamda animasyon üretimindeki yetkinliğinin bir üst seviyeye çıkarabilecektir. Bunun yanı sıra animasyonun farklı türleri olan cell, flash, pikselasyon, cut-out gibi teknikleri de deneyimlemesi sağlanacak olan öğrencinin animasyondaki yetkinliği ileri seviyelere taşınabilecektir.
68	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 202	3 boyutlu Karakter Animasyonu	3D Character Animation	2	4	0	4	8	Bu ders kapsamında öncelikle öğrenciye verilen profesyonel anlamda rig sistemlerine sahip hazır modeller kullanılarak, karakter animasyonunun incelikleri öğretilecektir. Sektörde neredeyse standart haline gelen maya programıyla yapılacak olan animasyonlarda öğrenci ileri animasyon tekniklerinde öğrendiği teknikleri karakter animasyonuna entegre edecek ve bir karakter canlandırma ile ilgili jest, mimik, konuşma ve beden dili gibi konuları farklı animasyon egzersizleriyle öğretebilecektir.
69	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 203	Karakter Tasarımı	Character Design	2	2	0	3	6	Görsel sanatlarda film unsurunun ana öğelerinden biri olan karakterin görsel araçlar kullanarak tasarlanması temeline denk gelen bu ders; kişilik, karakter, geçmiş hikaye, tipin kişilikle uyumu, kılık kıyafet ve anatominin uygunluğu, yan ürünler olarak aksesuar ve cihazların tasarlanması, ortama uygunluk, stil ve jestler gibi bir çok konunun bütünleşerek karakteri var etme ve canlandırma süreçlerine öğrenciyi ulaştırmayı hedeflemektedir.

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON BÖLÜM DERS LİSTESİ

70	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 204	Storyboard Tasarımı	Storyboard Design	2	2	0	3	6	ı: Bu ders kapsamında senaryonun en etkili biçimde görselleşmesine yardımcı olabilecek bakış açılarının, kamera hareketleri, kompozisyonlar, renk ve atmosferlerin neler olabileceğinin detaylı olarak incelenmesi, sinema dilinin storyboardlara aktarılması ve tasarlanılan sahnelerin filmin sinematik akışını koruyacak şekilde sıralandırılması, kavramların genel olarak anlaşılması hedeflenmektedir.
71	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 205	Görsel Hikaye Anlatımı ve Senaryo Yazımı	Visual Storytelling & Scriptwriting	2	0	0	2	5	Görsel anlatım unsuru olarak Stop-Motion Animasyon tekniği kullanılarak Animasyon Film üretimine ve sanatına yönelik bilgi ve prensiplerin irdelenmesi ve uygulama yeterliliklerinin kazanılması hedeflenmektedir.
72	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 206	İllüstrasyon Tasarımı	Illustration Design	1	2	0	2	5	Bu ders kapsamında öğrencilerin anatomi, ışık-gölge, perspektif ve renk bilgilerini kullanarak bir konu özelinde görselleştirme yapmaları hedeflenmektedir. Karakterin fiziksel ve davranışsal özelliklerinin nasıl vurgulanabileceği ya da abartılabileceğine dair fikir edinmeleri sağlanır.
73	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 207	3 Boyutlu Modelleme	3D Modelling	1	4	0	3	5	3 boyutlu ortamda tasarım yapmak adına bir başlangıç olarak sayılabilecek olan ders hem Autodesk Maya programının ara yüzüne alışmak hem de modellemenin temellerini öğrenmek adına önem teşkil etmektedir. Öncelikle programın ara yüzü tanıtılacak ve ardından modelleme araçları gösterilerek basit bir objenin 3 boyutlu ortamda ne şekilde tasarlanabileceği öğretilmektedir.
74	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 208	3 Boyutlu Hareket ve Doku Sistemleri	3D Rigging & Texturing Systems	1	4	0	3	5	Bu ders kapsamında öğrenciye öncelikle maya programında riglemenin nasıl yapılacağı öğretilmelidir. Bir dönem önce topology'yi riglemeye uygun olarak modellenmiş olan karakterlerin önce kemik sistemlerinin kurulması ardından İk hadle?lar aracılığıyla harekete uygun hale getirilmesi ve son olarak kontrol noktalarına atanan curve?lerdeki nurbs kontrol şekilleri ile final hale getirilmelidir. Tüm bunlar yapıldıktan sonra önce low poly bir modelin UV texture?larının nasıl açılacağı ve doku nasıl atanabileceği gösterilmeli ve sonrasında Zbrush programında 3 boyutlu sculpting ile gerek modellerin detaylandırılması gerekse doku için 3 boyutlu boyama ve heykelleştirme aşamaları gösterilmelidir. Dersin sonunda ise substance painter programında üst seviye texture üretimine varan bir eğitimle bu ders sonlandırılabilir.
75	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 209	Karikatür Tasarımı	Caricature Design	2	2	0	3	4	Karikatür, ele aldığı konuları komik veya iğneleyici olması için abartan ve çarpıtan resim türüdür. Edebiyattaki abartılı ve çarpıtıcı betimlemelerin, aynı amaca yönelik olarak çizim formatında kullanılmasıdır. Başında karikatürler sosyal ve siyasi eleştiri yapmak için sıklıkla kullanılır. Ayrıca tüm dünyada bu amaçla düzenli olarak yayımlanan dergi ve gazeteler mevcuttur. Tüm bunların yanında farklı amaçlar için de karikatürler bulunmaktadır.
76	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 210	Karakter Animasyonu için Oyunculuk	Acting for Character Animation	2	2	0	3	4	Bu ders kapsamında öğrenci karakter animasyonu ile ilgili ilerlemek istediği taktirde, bir karakterin method oyunculuğunu kullanarak nasıl hareket ettirilmesi gerektiğini kavrayacak ve jest, mimik, vücut dili, hareket kontrolü ve duygu değişimleri gibi konularda nasıl bir yol izleyeceğini keşfedecektir.
77	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 211	Sanat ve Teknoloji	Art and Technology	2	0	0	2	2	21. yüzyılda yaşam biçimimizi tümüyle değiştiren ya da etkileyen teknolojinin geçen süreç içerisinde sanatla etkileşimini öğrencilere eserler üzerinden anlatmak. Yeni programdaki sanat ve teknoloji dersi, eski programdaki sanat ve teknoloji dersinin bir benzeri olarak devam edebilecektir.
78	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 212	Estetik	Aesthetics	2	0	0	2	2	Estetik, sanatla, güzellikle ve tatla ilgilenen felsefe dalıdır Anlamı duymak algılamak demektir. Güzelliğin oluşturulması ve değerlendirilmesiyle ilgilenir. Duygu ve beğenin yargılanması olarak da geçen duysal-duygusal değerleri inceler. Sanat felsefesi ile yakından ilişkilidir. En geniş tanımı ile sanat, kültür ve doğa üzerine estirel düşünce çalışmasıdır.
79	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 213	Genel Sanat Tarihi	General History of Art	2	2	0	3	4	Bu derste insanlık tarihinin kültürel öğeleri kronolojik sıra ile incelenecektir. Dersin amacı insanın kültürel ilerleyişini somut sanat eserleri üzerinden anlamaya çalışmaktır. Öğrencilerin analitik düşünme yetisi kazanarak karşılaştırmalı tarih bilgisine sahip olması ve bu bilgi çerçevesinde insanın ortaya koyduğu maddi verileri değerlendirebilmesi.
80	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 214	Dijital Medya ve Animasyon	Digital Media & Animation	2	2	0	3	4	Moderniteden postmoderniteye geçişte medyanın evrimi. Gelenekselden dijital medyanın evrimi. Toplumun medyayla ilişkisi. Sinemanın medyayla ilişkisi. Animasyonun medyayla ilişkisi. Neo-liberalizm, neo-konservatizm ve küresel pazar. Multimedya, etkileşimli medya, sosyal medya ve dijital medyalar. Hiper uzay, hiper gerçeklik ve hipermedya. Film ve TV endüstrisinin medyadaki dönüşümleri ve benzeri bir çok konu dersin içeriğini kapsayacaktır.
81	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 215	Mitoloji	Mythology	2	0	0	2	2	Bu ders kapsamında mit ve mitoloji kavramları açıklayıcı olarak farklı mitolojik hikayeler değerlendirilecek ve sırasıyla Mezopotamya mitolojileri, İbrani mitolojiler, Orta Asya mitolojileri, Pers mitolojileri, Mısır mitolojileri ve İskandinav mitolojileri, Maya Mitolojileri ve Yunan Mitolojileriyle ders bitirilecektir. Karşılaştırmalı olarak mitolojilerin ortak yönleri ve farklılaşan tarafları bulgulanarak insanlık kültürünün kalbine ulaşmak için uzun bir yolculuğa çıkılacaktır.

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON BÖLÜM DERS LİSTESİ

82	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 216	Çağdaş Sanat	Contemporary Art	2	0	0	2	2	Bu ders, Modern sanatın aksine üretim yöntemlerine ve akımlara göre incelenmesi güc; çevre ve toplum bilincinin ağır bastığı; ağırlıklı olarak feminizm, küreselleşme, çevre, biyomühendislik, teknoloji-insan ilişkisi ve çok kültürlülük gibi konularla ilgilenen; 1960'lı veya 1970'li yıllardan (başka bir deyişle modern sanatın veya Modernist dönemin bittiği kabul edilen zamandan sonra) günümüze kadar süregelen ve bir akım veya üslup benzeri birleştirici özellikleri olmadığından genel bir deyişle 'çağdaş' olarak adlandırılan sanat biçimlerini kapsayacaktır.
83	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 218	Hareketli Tipografi	Kinetic Typography	2	2	0	3	4	Tipografi, özel bir amaca/fonksiyona hizmet etmek üzere, yazıyı kullanarak dili görselleştirme sanatıdır. Yazı ailelerini kullanarak ya da sıfırdan tasarlayarak form, renk, doku ve belirli düzenleme yöntemleri ile hedeflenen fonksiyon özelinde izleyiciler üzerinde istenen algının nasıl yaratılmasını konu alan ders, özel olarak animasyon ve ekran için tipografiyi incelemektedir. Animasyon projelerinin görsel kimliklerinin önemli bir parçası olan tipografi tasarımı bu ders bünyesinde en temel unsurları ile ele alınmaya başlanıp, 2 boyutlu hareketli tipografi, 3 boyutlu hareketli tipografi ve deneysel animatik çalışmaların üretimi ile tamamlanacaktır.
84	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 219	Sinema Tarihinde İlkler	Film History Firsts	2	2	0	3	4	Dersin öncelikli amacı, "Sinemadaki İlkler" başlığı altında, Türk sinemasının dönemlerini, oyuncu ve yönetmenlerini, dünya sineması çerçevesi içinde çeşitli örnek ve okumalarla tanıtmaktır. Kuramsal anlatımların yanı sıra örneklerin incelenmesi, izlenmesi ve uygulamalar yapılması suretiyle öğrencilerin aktif olarak dersin içerisinde yer alması hedeflenmektedir. Araştırma yöntemleri, dönemsel bir bakış, analiz yeteneği ve tüm bunların ışığında da bir belgesel filmin oluşum aşamaları, senaryo yazım tekniği ve görsel düşünme becerisini geliştiren alıştırma niteliği taşımaktadır.
85	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 220	Duvar Resmi Uygulamaları	Mural Applications	2	2	0	3	4	
86	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 301	Animasyon Film Prodüksiyonu I	Animation Film Production I	2	4	0	4	8	Bu ders bölümün doğası gereği gereksinim duyulan üretim boyutunu son sene mezuniyet ile ilgili çekinceler olmaksızın üretime geçirecek şekilde devreye sokulabilecektir. Bir tam sene boyunca birbirini izleyecek iki dersin ilk ayağı olarak hem teknik hem de estetik anlamda sınırları zorlanmış birer film üretmek için gerekli ve yeterlidir.
87	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 302	Animasyon Film Prodüksiyonu II	Animation Film Production II	1	4	0	3	6	Bir animasyon film üretiminin tüm önemli yanlarını ilk iki sene kavramış olan öğrenci senaryo yazımıyla ilgili olarak aynı dönem verilecek olan görsel hikaye anlatımı ve senaryo yazımı dersinde direk olarak üretmek istediği filmin doğruluğunu sorgulayabilecektir.
88	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 303	Post Prodüksiyon Teknikleri	Post Production Techniques	2	4	0	4	8	Bu ders kapsamında öncelikle film kurgusunun inceliklerini öğrenmek adına adobe premiere öğretilebilecektir. Ardından After Effects'te efekt üretimi, color correction, keying, masking ve rotoskop teknikleri gösterilebilecektir.
89	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 304	3 Boyutlu Dinamik Simülasyonlar	3D Dynamic Simulations	1	4	0	3	6	Bu ders kapsamında 3 boyutlu ortamda simülasyonlar üretmek ileri görsel efekt tasarımı dersine hazır hale gelebilecek olan öğrenci Maya, 3ds Max ve Cinema 4D programlarında fluid simülasyonların farklı kullanımını öğrenebilecektir. Duman, alev, su ve cloth simülasyonlarını bu programlar dahilinde açmayı planlayan ders, simülasyonların render ve ışık ayarlarıyla particul simülasyonlarını da öğrenciye aktaracaktır.
90	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 305	2 Boyutlu Hareketli Grafikler	2D Motion Graphics	1	2	0	2	4	Stil, tutarlılık ve inandırıcılık üzerine deneysel yaklaşımlar yaratmanın yöntemleri araştırılır. After Effects programı ağırlıklı olarak olacak şekilde, diğer programlarla ilgili de teknik bilgi verilir. Öğrencilerin çalışmalarında yaratmak istedikleri atmosferi ve fikri destekleyecek çözümler üzerinde çalışılacaktır. After Effects proje oluşturma, kompozisyonlarla çalışma mantığı, layer, timeline, import, export başlıklarının tanıtımı yapılacaktır.
91	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 306	Stop Motion Animasyonu	Stop Motion Animation	1	2	0	2	4	Bu ders kapsamında Görsel anlatım unsuru olarak Stop-Motion Animasyon tekniği kullanılarak Animasyon Film üretimine ve sanatına yönelik bilgi ve prensiplerin irdelenmesi ve uygulama yeterliliklerinin kazanılması hedeflenmektedir.
92	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 307	3 Boyutlu Bilgisayar Üretimli İmgeleme	3D Computer Generated Imagery	1	2	0	2	4	Bu ders kapsamında Autodesk Maya ve 3Ds Max ile Cinema 4D programlarında ışıklandırma, kamera hareketleri ve render konularında ayrıntılı bir bilgi verilerek;temelde 3D CGI ile ilgili konular öğrencilere anlatılacaktır.
93	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 308	Animasyon Tarihi	History of Animation	1	2	0	2	4	Animasyonun dünya ve Türkiye'deki başlangıç ve gelişim sürecinin anlatılacağı bu dersle; Çizgi Film Animasyon Bölümü öğrencilerinin kendi branşlarını daha yakından tanıyabilmeleri amaçlanmaktadır.

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON BÖLÜM DERS LİSTESİ

94	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 310	3 Boyutlu Hareketli Grafikler	3D Motion Graphics	1	2	0	2	4	Bu derste öğrencilere temel olarak Cinema 4D kullanıcı arayüzü, modelleme araçları, fiziksel koşulları yaratma benzeri bilgiler verilerek, 3D karakter animasyonunda organik karakter modelleme, organik ve mekanik karakter rig, morph, saç-tüy, ışık uygulamaları ve kamera hareketlerinde anime etmek, vb. teknik uygulamalar öğretilmektedir.
95	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 311	Kısa Film Analizi	Short Film Analysis	2	2	0	3	4	Öğrencilerin filmin tanımı, mantığı ve çekim yöntemlerini öğretmek, kısa film projeleri gerçekleştirmeleri için gerekli alt yapının hazırlanmasıdır. Yeni programdaki kısa film analizi dersi, eski programdaki kısa film analizi ve tanımları dersinin bir benzeri olarak devam edebilecektir.
96	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 312	Bilgisayar Oyun Tasarımı	Computer Game Design	2	2	0	3	4	Bu ders kapsamında öncelikli olarak Autodesk Maya programında inorganik modelleme, organik modelleme, UV kaplama açılımı ve kemik sistemi kurulumu gösterilecektir. Ardından hareket yakalama sistemleri MotionBuilder programına aktarılacak. Kaplamalar Zbrush programında tasarlanacak ve tüm bu programların eşzamanlı kullanımıyla oyunun demosu üretilmektedir.
97	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 313	Türk Sinemasında Kadınlar	Women in Turkish Cinema	2	2	0	3	4	Dersin öncelikli amacı öğrenciye, Türk Sinemasında Kadınlar başlığı altında, Türk Sinemasının dönemlerini, oyuncu ve yönetmenlerini, dünya sineması çerçevesi içinde çeşitli örnek ve okumalarla tanıtmaktır. Kuramsal anlatımların yanı sıra örneklerin incelenmesi, izlenmesi ve uygulamalar yapılması suretiyle öğrenciler aktif olarak dersin içerisinde yer alacaklardır. Çekilecek belgesel filmle de öğrencilerin, araştırma yöntemlerini öğrenmeleri, görsel düşünme becerilerini geliştirmeleri hedeflenmektedir.
98	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 314	Animasyon Film Analizi	Animation Film Analysis	2	0	0	2	2	Çizgi Film Animasyon ve/veya diğer formatlarda üretilmiş uzun metraj film çalışmalarının izlenerek öğrencilerin kendi anlatım dillerini geliştirmelerine yardımcı olunması hedeflenmektedir.
99	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 315	3 Boyutlu Medikal Uygulamalar	3D Medical Applications	2	2	0	3	4	Bu ders kapsamında gerek modelleme, gerekse simülasyon konusunda öğrenilen bilgiler, tıp alanında görselleştirmeler yapmak üzere kullanılabilir. Yeni programda öğrencinin çok yönlülüğü ve kariyer hedeflerindeki çeşitliliği oldukça önemli olduğundan, tıp alanına kendine yer bulabilecek çalışmalar yapan öğrenciler yetiştirmek büyük önem teşkil etmektedir.
100	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 316	Sanat Yönetimi	Art Directing	2	2	0	3	4	Sanat yönetmeni ana kompozisyonda konuya esas olan ana karakter oyuncu ve diğer oyuncularla ilgili tüm çevresel faktörlerin seçimi, yönetilmesi işiyle sorumlu kişidir. Bunları sıralamak gerekirse; kostüm seçimi, mekan seçimi, dekor seçimi ve sanatsal görsel düzenlemesi bunlardan başlıcalarıdır. Sanat Yönetmenliği sadece sinema değil, medya sektöründe de büyük bir yere sahiptir. Reklam ajanslarında çalışarak ürünlerin sanatsal yönlerini değerlendirirler. Bu konularda öğrenciyi geliştirmeye ve animasyon alanıyla sinema alanını birleştirip, farklı sanatsal bakış açlarına sahip sanat yönetmenleri veya yaratıcı yönetmenler yetiştirmek hedeflenmektedir. Ayrıca Mezuniyet projelerinde öğrencinin kendi filmi ile ilgili yaklaşımları da geliştirilebilir.
101	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 317	Türk Sinemasında İlkler	Firsts in Turkish Cinema	2	0	0	2	2	Dersin öncelikli amacı, "Türk Sineması'nda İlkler" başlığı altında, Türk Sinemasının dönemlerini, oyuncu ve yönetmenlerini, dünya sineması çerçevesi içinde çeşitli örnek ve okumalarla tanıtmaktır. Kuramsal anlatımların yanı sıra örneklerin incelenmesi, izlenmesi ve uygulamalar yapılması suretiyle öğrencilerin aktif olarak dersin içerisinde yer alması hedeflenmektedir. Araştırma yöntemleri, dönemselsel bir bakış, analiz yeteneği ve tüm bunların ışığında da bir belgesel filmin oluşum aşamaları, senaryo yazım tekniği ve görsel düşünme becerisini geliştiren araştırma niteliği tasarımlardır.
102	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 318	Güncel Animasyon Akımları	Contemporary Animation Trends	2	0	0	2	2	Animasyon dalında güncel konuları inceleyen ders, öğrenciye farklı bir bakış açısı kazandırarak ürettiği eserlerde güncelliğin yakalanmasına olanak sağlayacaktır. Dersin seçmeli olması yönüyle öğrenci güncelliğe ulaşmak için bu dersten yararlanabilecek ve zorunlu derslerinde kullanabileceği farklı bakış açılarına elde edebilecektir.
103	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 320	Multimedya Sergisi Tasarımı	Multimedia Exhibition Design	2	2	0	3	4	Bu ders kapsamında öğrenciler, bir kavram veya konseptten hareket ederek fikir geliştirme, araştırma, fikri günümüz teknolojik altyapısını kullanarak sanatsal bir üretime dönüştürme ve son etapta sergileme/tasarlama eylemlerine girecek sanatsal üretim süreci hakkında bilgi ve deneyim sahibi olurlar.
104	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 322	Arka Plan Tasarımının Temelleri	Basics of Matte Painting	2	2	0	3	4	Bu dersin öncelikli amacı, öğrencileri görsel efektlerin temel dallarından biri olan Matte Painting (arka plan tasarımı) teknikleri ile tanıştırmak, teorik ve pratik çalışmalar yoluyla öğrencilerin mesleki bilgi ve becerisini geliştirmek ve öğrencileri bu teknikleri temel düzeyde kullanabilecek duruma getirmektir. Bu derste, özellikle iki boyutlu 'Arka Plan' çalışmalarına yoğunlaşılacak olsa da, diğer 'Arka Plan' teknikleri hakkında teorik bilgi edinilmesi de hedeflenmektedir.
105	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 324	Animasyonda Dijital Ses Uygulamaları	Digital Sound Applications in Animation	2	2	0	3	4	
106	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 401	Deneysel Animasyon Film Üretimi	Experimental Animation Film Production	4	4	0	6	10	Bu ders bölümün doğası gereği gereksinim duyulan üretim boyutunu son sene mezuniyet ile ilgili çekinceler olmaksızın üretime geçecek şekilde devreye sokabilecektir. Bir tam sene boyunca birbirini izleyecek iki dersin ikinci ayağı olarak hem teknik hem de estetik anlamda sınırları zorlanmış birer tam film üretmek için gerekli ve yeterlidir.

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON BÖLÜM DERS LİSTESİ

107	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 402	Mezuniyet Projesi	Graduation Project	4	8	0	8	16	Bu ders kapsamında mezuniyet durumunda olan öğrencilerin proje üretimine yönelik bir çalışmayı Proje Danışmanları ile birlikte yürütmeleri ve bu çalışma ile profesyonel sanat üretimine ilk adımlarını atmaları hedeflenmektedir. Yapılan çalışmaların belirlenen kariyer hedeflerine hizmet edecek bir çalışma kapsamında üretilmesi belirlenmektedir
108	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 403	Portföy Tasarımı	Portfolio Design	1	2	0	2	4	Bu dersin amacı öğrencilerin çeşitli iş başvurularında ve/veya sunumlarda kullanmak üzere kendi sanatsal yeterliliklerini en iyi şekilde yansıtabilecek olan Portföyün içeriğine karar verilmesi ve onun hazırlanmasının sağlanmasıdır.
109	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 404	Demo Reel Tasarımı	Demo Reel Design	1	2	0	2	8	Bu dersin kapsamında Mezuniyet aşamasına gelmiş olan ve profesyonelliğe adım atacak olan öğrencilerce olası kariyer hedeflerine yönelik detaylı bir araştırmanın yapılması ve bu araştırmalar sonucunda çeşitli iş başvurularında ve/veya sunumlarda kullanılmak üzere kendi sanatsal yeterliliklerini en iyi şekilde yansıtabilecek olan Demo Reel kaydının içeriğine karar verilmesi ve tasarımın hazırlanması hedeflenmektedir.
110	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 405	Staj	Pratice	0	0	0	0	7	Öğrenciler, öğrendikleri animasyon tekniklerini ve temel sanat eğitimi bilgilerini pekiştirmek amacı ile çeşitli ajanslarda ve iletişim ve görsel sanatlar alanındaki sektörlerde uygulama yaparlar.
111	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 407	Görsel Efekt Tasarımı	Visual Effects Design	2	2	0	3	3	Görsel efekt dersinde, post prodüksiyon tekniklerinde after effects, daha sonrasında simülasyon parçacık sistemlerinde maya, max ve cinema 4d'nin farklı yönleri incelendikten sonra, fume fx, real flow, houdini ocean toolkit, phoenix fd ve golaem crowd simulation gibi modüller öğretilebilecektir.
112	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 409	Bilim Kurgu Sineması	Science Fiction Cinema	2	2	0	3	4	Distopik, futuristik ve bilim kurgu sinemasından örnekler göstermek, sinemanın bu türüyle mitolojik anlatılar arasındaki bağlantıları göstermek, konjonktürel gerçeklikle bağlantılı olarak söylem analizi yapmak. Teknolojik gelişmelerle yeniden biçimlenen sinemanın yeni yapısını incelemek.
113	Çizgi Film ve Animasyon	ANİM 410	Çizgi Roman Tasarımı	Comics Design	2	2	0	3	4	Bu ders kapsamında Çizgi Roman Sanatının tanıtılması ve Görsel Anlatım aracı olarak kullanılmak istenildiğinde etkili bir anlatım sağlanması için gerekli unsurların irdelenmesi amaçlanmaktadır. Ders kapsamında öğrenciler seçtikleri bir konu ve/veya türde bir Çizgi Roman çalışması yapmayı veya aynı konu ve/veya tür ile ilgili bir araştırma yapmayı seçebileceklerdir.
114	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 211	Animasyon Sanatının Temelleri	Fundamentals of the Art of Animation	2	4	0	4	7	Bu ders kapsamında Çizgi film ve Animasyon Sanatının temel unsurları olan; Zamanlama, Hareket Planlaması, Ağırlık, Enerji, Deformasyon (Stretch ve Squash) gibi kavramların anlaşılmasına yönelik araştırmalar ve uygulamaların yapılması amaçlanmaktadır. Egzersiz modülleri ile Animasyon Sanatının temel unsurlarının öğrenciler tarafından belirlenen süreler içerisinde tamamlanarak konunun uygulamalı ve teorik olarak incelenmesi dersin içeriğini oluşturmaktadır.
115	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 212	Karakter Animasyonu	Character Animation	2	4	0	4	7	Bu ders kapsamında Karakter Animasyonu'na yönelik temel alıştırma ile karakterlerin ikna edici düzeyde animasyonlarının yapılmasını sağlayan unsurların neler olduğunun detaylı olarak incelenmesi amaçlanmaktadır. Bu ders kapsamında karakter yürüyüşleri gibi karaktere hayat kazandıran temel çalışmaların yanında, karakterin hikâye ve sahne içerisinde kendisinden beklenen oyunculuğu da gerçekleştirmesine yönelik çalışmalar dersin içeriğini oluşturmaktadır.
116	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 213	Anlatım Aracı Olarak Çizgi	Line as a Tool for Visual Expression	2	2	0	3	7	Görsel anlatım unsuru olarak Çizgi'nin tanınması ve çizim becerilerinin geliştirilmesine yönelik olan bu derste; gözlemlenen, algılanan, tasarlanan ve ifade edilmek istenilen tüm unsurların çizilerek görselleştirilmesi amaçlanmaktadır. Kişisel bir çizgi zevki ve tarzının geliştirilmesine yönelik araştırma ve uygulamaların yapılması dersin içeriğini oluşturmaktadır. Uygulamalar bakarak çizme ve zihinden çizme becerilerinin gelişmesine yönelik çalışmalardan oluşmaktadır.

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON BÖLÜM DERS LİSTESİ

117	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 214	Bilgisayar Animasyonu Sanatı	Art of Computer Animation	2	2	0	3	7	Bu ders kapsamında tasarlanılan karakterlerin bilgisayar modellerinin yapılması, kullanılan teknikler ve temel animasyon kurallarının bilgisayar ortamında ne şekilde uygulanarak animasyonların elde edileceği konularının anlaşılması ve uygulamalarının yürütülmesi amaçlanmaktadır. İlk olarak animasyon aşamasında sorunsuz olarak çalışabilecek nitelikte karakter modellerinin yapılması. Modellemesi tamamlanan karakterlerin renklendirilmesi, yüzey kaplamaları için doku belirlemelerinin yapılması ve eklenmesi. Karakter animasyonu unsuru üzerinden hareketle animasyonların yapılması, sinematik bütünlüğünü sağlamak amacı ile sahnelerin renk, ışık ve görsel efektlerinin eklenmesi alıştırmaları ve örneklerinin gösterilmesi dersin içeriğini oluşturmaktadır.
118	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 215	Karakter Tasarımı	Character Design for Animation	1	2	0	2	4	Bu ders kapsamında Karakter Tasarımı sanatının sadece Çizgi Film ve Animasyon değil Görsel Anlatım Sanatlarının tümünde de ne şekilde bir katkıda bulunduğuun incelenmesi hedeflenmektedir. Animasyonu yapılabilecek Karakter teriminin detaylı olarak analizi ve Karakterlerin Tasarım prensiplerinin anlaşılması amaçlanmaktadır. İzleyici ile iletişim içerisinde olacak olan karakterlerin tasarımında farklı tür ve stillerin uygulanması ile bu karakteri destekleyecek olan yan karakterler, objeler, cihaz ve araçların tasarımının da aynı tutarlılıkta yapılması süreci detaylı olarak incelenmektedir.
119	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 216	Storyboard Sanatı ve Teorisi	Art and Theory of the Storyboard	1	2	0	2	5	Bu dersin amacı Storyboard Sanatı ve Tekniği bilgi ve becerilerini geliştirilmesidir. Senaryo'nun etkili biçimde görselleşmesine yardımcı olabilecek bakış açıları, kamera hareketleri, kompozisyonlar, renk ve atmosferlerin neler olabileceğinin detaylı olarak incelenmesi, sinema dilinin storyboardlara aktarılması ve tasarlanılan sahnelerin filmin sinematik akışını koruyacak şekilde sıralandırılması kavramlarının anlaşılması hedeflenmektedir. Fikirlerin çizgisel olarak ifade edilmesine yönelik çalışmalar dersin içeriğini oluşturmaktadır. Öğrencilerden kendi seçtikleri bir metni Çizgi Film üretimine uygun olabilecek şekilde görselleştirmeleri amacı ile Storyboard çizimleri yapmaları beklenmektedir.
120	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 217	Çizgi Filmde Bilgisayar Uygulamaları	Computer Applications in Animation	2	2	0	3	4	Çizgi Film ve Animasyon yapım sürecinde kullanılan bilgisayar programlarının örnekler ve uygulamalar ile öğretilmesi hedeflenmektedir. Çizgi Film – Animasyon üretimine yönelik temel bilgisayar bilgileri; Resim Tarama, Resim Temizleme, Vektörel ve Pikseli Görüntü Çalışmaları, Renklendirme, Atmosfer Oluşturma, Renk Geçiş Değişimi ve Görüntü Efektlerinin kullanımı ile hazırlanan çizgi animasyonların renklendirilmesi ve kaynaştırma (Compositing) teknikleri ile gösterime hazır hale getirilmesi dersin içeriğini oluşturmaktadır.
121	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 218	Video Klip Analizi ve Tanımlamaları	Video Clip Analysis and Breakdown	4	0	0	4	4	Çizgi Film Animasyon ve/veya diğer formatlarda üretilmiş Video Klip çalışmalarının izlenerek öğrencilerin kendi anlatım dillerini geliştirmelerine yardımcı olunması hedeflenmektedir. Öğrenciler ile birlikte seçilen Video Klip örneklerinin seyredilmesi, çeşitli konu başlıkları altında teknik ve sanatsal açıdan filmlerin detaylı analizinin, çözümlemelerinin ve kritiğinin yapılması dersin içeriğini oluşturmaktadır.
122	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 219	Kısa Film Analizi ve Tanımlamaları	Short Film Analysis and Breakdown	2	2	0	3	4	Çizgi Film Animasyon ve/veya diğer formatlarda üretilmiş Kısa Film çalışmalarının izlenerek öğrencilerin kendi anlatım dillerini geliştirmelerine yardımcı olunması hedeflenmektedir. Öğrenciler ile birlikte seçilen Kısa Film örneklerinin seyredilmesi, çeşitli konu başlıkları altında teknik ve sanatsal açıdan filmlerin detaylı analizinin, çözümlemelerinin ve kritiğinin yapılması dersin içeriğini oluşturmaktadır.
123	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 258	Grafik Animasyon	Motion Graphics	2	0	0	2	2	Görsel anlatım aracı olarak Grafik Animasyon kavram ve uygulamalarının tanıtılması ve yapılan uygulamaların içeriğine göre amaç veya araç olarak kullanılması. Bu ders kapsamında Grafik Animasyon kullanımı ile yapılacak olan sunumların hangi yöntemler kullanılarak daha etkili şekilde üretilbileceği uygulamalar ile irdelenmektedir.
124	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 311	İleri Karakter Animasyonu	Advanced Character Animation	2	4	0	4	10	Bu dersin amacı öğrencilerin Karakter Animasyonu konusunda ileri seviye uygulamaları tamamlamalarını sağlamaktır. Bu seviyede hedef, yapılan çalışmalarda endüstri standartlarının ve/veya sanatsal anlatım standartlarının yakalanması ve rekabet edebilir kalitede üretimin sağlanmasıdır. İleri Karakter Animasyonu çalışmaları olan çizgi filmde oyunculuk, ses senkronizasyonu, karakterlerin birbirleri ile karşılıklı etkileşim halinde olmaları gibi unsurları içeren çalışmalar dersin içeriğini oluşturmaktadır.

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON BÖLÜM DERS LİSTESİ

125	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 312	Görsel Efekt Animasyonu	Visual Effects Animation	1	4	0	3	8	Bu ders kapsamında Görsel Efekt Animasyonu prensiplerinin detaylı olarak incelenmesi ve uygulamalı olarak öğretimi hedeflenmiştir. Animasyon kullanarak ve/veya animasyon için çeşitli Görsel Efektlerin uygulamalı çalışmalarının yapılması. Su, rüzgâr, ateş gibi doğal unsurların animasyonlarının yapılması dersin içeriğini oluşturmaktadır.
126	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 313	Deneyisel Animasyon Sanatı	Art of Experimental Animation	2	4	0	4	8	Bu ders kapsamında Deneyisel Animasyon çalışmalarına yer verilmektedir. Daha önceden denenmemiş bazı fikir ve anlatımların denenmesi veya bilinen tür ve uygulamalara en yakın kişisel anlatım uyarlamalarının yapılması dersin içeriğini oluşturmaktadır. Daha önceden denenmemiş bazı fikir ve anlatımların denenmesi veya bilinen tür ve uygulamalara en yakın kişisel anlatım uyarlamalarının yapılması dersin içeriğini oluşturmaktadır. Öğrencilerden animasyon ile ve/veya animasyon için deneyisel çalışmalar yapmaları ve deneyisel yaklaşımlarda bulunmaları beklenmektedir.
127	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 314	Stop Motion Animasyon Sanatı	Art of Stop Motion Animation	1	4	0	3	8	Görsel Anlatım öğelerinden Stop-Motion Animasyon tekniğinin teorik ve uygulamalı olarak incelenmesi amaçlanmaktadır. Hareketi oluşturan birimlerin ve elde edilmeye çalışılan hareketi verebilecek olan pozların neler olduğunun anlaşılması. Kaydedilen tekil görüntülerin doğru sıralama ve zamanlama ile gösterildiğinde bir bütün olarak hareketin nasıl elde edildiğinin incelenmesi ve uygulamalar ile bu teknik kullanılarak yapılmış olan işlerin üretilmesi.
128	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 315	Animasyon Sanatı Tarihi	History of Animation	2	0	0	2	3	Bu ders Çizgi Film ve Animasyon Sanatının gelişimi, sabit olan görüntülerin ardışık kullanımı ile hareketli olarak kaydedilmesinin ve izlenmesinin sağlanması aşamalarındaki çeşitli buluş ve icatları, bu yönde öncü olmuş kişi ve kurumları tarihsel gelişimi içerisinde işleyen bir ders olarak tasarlanmıştır. Bu anlatım tarzının Dünyaca kabul edilen bir görsel anlatım aracı olarak yer edinmesinde ve kullanılan malzeme ve teknolojilere göre türlere ayrılmasında ve tanımlanabilmesinde kilometre taşı olmuş kişi, kurum, olay ve çalışmalar örnekleri ile sunulmaktadır.
129	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 316	Animasyon'da Güncel Akım ve Gelişmeler	Contemporary Developments in Animation	2	0	0	2	2	Çizgi Film Animasyon Sanatı'nın yakın tarih içerisinde dünyada ve ülkemizdeki sanatsal, sektörel ve eğitim kurumları açısından gelişiminin incelenmesi amaçlanmaktadır. Bu ders kapsamında Çizgi Film ve Animasyon Sanatı'nın yakın tarih içerisindeki gelişimi incelenmektedir. Güncel uygulama ve gelişmeler, yetişen sanatçı ve oluşan akımlar, bu sanata destek veren kurum ve kuruluşlar araştırılmakta ve örnekler sunulmaktadır.
130	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 317	Renklendirme ve Işık Uygulamaları	Coloring and Lighting Applications	4	0	0	4	5	Çizgi Film Animasyon ve/veya diğer formatlarda üretilmiş Film çalışmalarından Renk, Renklendirme ve Işık kullanımına ait yaklaşımların incelenerek öğrencilerin kendi anlatım dillerini geliştirmelerine yardımcı olunması hedeflenmektedir. Öğrenciler ile birlikte seçilen Film örneklerinin seyretilmesi, Renk, Renklendirme ve Işığın kullanımının teknik ve sanatsal açıdan detaylı analizinin, çözümlemelerinin ve kritiğinin yapılması dersin içeriğini oluşturmaktadır.
131	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 318	Uzun Metraj Film Analizi ve Tanımlamaları	Feature Length Film Analysis and Breakdown	4	0	0	4	5	Çizgi Film Animasyon ve/veya diğer formatlarda üretilmiş Uzun Metraj Film çalışmalarının izlenerek öğrencilerin kendi anlatım dillerini geliştirmelerine yardımcı olunması hedeflenmektedir. Öğrenciler ile birlikte seçilen Uzun Metraj Film örneklerinin seyretilmesi, çeşitli konu başlıkları altında teknik ve sanatsal açıdan filmlerin detaylı analizinin, çözümlemelerinin ve kritiğinin yapılması dersin içeriğini oluşturmaktadır.
132	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 351	Çizgi Roman Sanatı	Art of the Graphic Novel	2	0	0	2	2	Bu ders kapsamında Çizgi Roman Sanatının tanıtılması ve Görsel Anlatım aracı olarak kullanılmak istendiğinde etkili bir anlatım sağlanması için gerekli unsurların incelenmesi amaçlanmaktadır. Ders kapsamında öğrenciler seçtikleri bir konu ve/veya türde bir Çizgi Roman çalışması yapmayı veya aynı konu ve/veya tür ile ilgili bir araştırma yapmayı seçebileceklerdir.

ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON BÖLÜM DERS LİSTESİ

133	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 411	Animasyon Film Üretimi	Animation Filmmaking	3	6	0	6	14	Bu ders kapsamında öğrenciler ile öğretmenlerin yapacağı toplantılar ile yapılacak olan filmin içeriğine karar verilmesi, İş Planının yapılması ve plan dâhilinde üretime başlanması ve yürütülmesi hedeflenmektedir. Bu ders kişisel bir Çizgi Film - Animasyon projesinin fikir aşamasından başlanarak gösterime sunulmasına kadar film yapımı sürecinin bütün evrelerinin belirlenen plan dâhilinde yürütülerek tamamlanması üzerine tasarlanmış bir çalışma bütünüdür. Syllabus:
134	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 412	Mezuniyet Projesi	Final Project	3	6	0	6	18	Bu ders kapsamında mezuniyet durumunda olan öğrencilerin proje üretimine yönelik bir çalışmayı Proje Danışmanları ile birlikte yürütmeleri ve bu çalışma ile profesyonel sanat üretimi adına ilk adımlarını atmaları hedeflenmektedir. Yapılan çalışmaların belirlenen kariyer hedeflerine hizmet edecek bir çalışma kapsamında üretilmesi beklenmektedir.
135	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 413	Çizgi Film-Animasyon'da Kariyer Planlama	Career Planning in Animation	2	2	0	3	4	Bu dersin amacı Çizgi Film Animasyon Sanatı'nda olası kariyer seçeneklerinin araştırılarak detaylı olarak incelenmesidir. Öğrencilerin kendi kariyer hedef ve planlamalarını bu bilgiler doğrultusunda yapacakları değerlendirmeler ile yapmaları beklenmektedir. Çizgi Film Animasyon Sanatı'nda olası kariyer seçeneklerinden olan Ticari Animasyon Üretimi, Kişisel Film Çalışmaları, Araştırmacılık, Teknik ve Teknolojik Gündemin Takibi, Eğitim, Finans ve İşletme gibi konuların incelenmesi ve öğrencilerin kendilerine bu konulardan hangisini veya hangilerini bir kariyer olarak belirlemek istediklerinin tartışılması.
136	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 414	Portföy Hazırlama ve Sunuş Teknikleri	Portfolio Design and Presentation Techniques	2	4	0	4	6	Bu dersin amacı öğrencilerin çeşitli iş başvurularında ve/veya sunumlarda kullanmak üzere kendi sanatsal yeterliliklerini en iyi şekilde yansıtabilecek olan Portföyün içeriğine karar verilmesi ve onun hazırlanmasının sağlanmasıdır. Bu ders kapsamında öğrencilerden olası kariyer hedeflerine yönelik detaylı bir araştırma yapmaları ve başvuruda bulunacakları kurum için bir Başvuru Paketi (Portföy, Demo Kaydı ve Gerekli Belgeler) hazırlamaları beklenmektedir.
137	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 415	Staj	Practical Training	0	0	0	0	6	Çizgi Film Animasyon Sanatı'nda olası kariyer seçeneklerine yönelik profesyonel hizmet vermekte olan kurum veya kuruluşlarda çeşitli görev ve sorumlulukların alınarak İş Deneyimi sürecinin yaşanması.
138	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 451	Kukla Tasarımı ve Yapımı	Puppet Design and Construction	2	0	0	2	2	Bu ders kapsamında Animasyon ve/veya diğer görsel anlatım araçları için tasarlanmış olan karakterlerin kuklalarının tasarım aşamasından başlayarak üretimi ve görsel anlatım içerisinde kullanılması sürecinin irdelenmesi ve uygulanması amaçlanmaktadır. Karakter tasarımlarından yola çıkarak modellerin ve/veya kuklaların; yapım teknikleri, kullanılan malzemeler, çeşitli hareket ve duygu ifadelerinin verilmesi uygulamalı olarak irdelenmektedir.
139	Çizgi Film ve Animasyon	ÇFA 456	Dinamik Figür Çizimi ve Tasarımı	Dynamic Figures in Motion	1	2	0	2	3	Çizgisel anlatımda Dinamizm unsurunun tanınması, dinamik çizim bilgi ve becerilerinin geliştirilmesi, fikirlerin hareket dinamikleri ve dinamik etki unsuru ile çizilerek ifade edilmesi ve kişisel bir çizgi zevkinin geliştirilmesi kavramlarının incelenmesi.