DERS PROGRAMI

I. SEMESTER

Code	Course Title	Course Type	ECTS
ANİ109	Techniques of Animation I	Required Courses	4.0
ANİ111	Life-Drawing I	Required Courses	4.0
ANİ117	Animation Basic Design I	Required Courses	4.0
ANİ119	Computer Aided Visual Designing I	Required Courses	3.0
ANİ229	Narration Design I	Required Courses	3.0
BİL150	Fundamentals of Information Technology	Required Courses	5.0
KÜL193	Career Planning	Required Courses	2.0
TÜR125	Turkish Language I	Required Courses	2.0
	Foreign Language Courses		3.0
		Sum	**30**

II. SEMESTER

Code	Course Title	Course Type	ECTS
ANİ110	Techniques of Animation II	Required Courses	5.0
ANİ112	Life-Drawing II	Required Courses	4.0
ANİ118	Animation Basic Design II	Required Courses	8.0
ANİ120	Computer-Aided Visual Design II	Required Courses	3.0
ANİ230	Narration Design II	Required Courses	3.0
TÜR126	Turkish Language II	Required Courses	2.0
	Foreign Language Courses		3.0
	Elective Course		2.0
		Sum	**30**

III. SEMESTER

Code	Course Title	Course Type	ECTS
ANİ215	Introduction to Animation	Required Courses	4.0
ANİ223	Character Design	Required Courses	4.0
ANİ231	3D Modelling	Required Courses	7.0
ANİ321	Visual Expression	Required Courses	4.0
TAR165	Atatürk's Principles and History of Turkish Revolution I	Required Courses	2.0
	Elective Courses		6.0
	Area Elective Course		3.0

III. SEMESTER			
Code	**Course Title**	**Course Type**	**ECTS**
		Sum	**30**

IV. SEMESTER			
Code	**Course Title**	**Course Type**	**ECTS**
ANİ224	Animation I	Required Courses	4.0
ANİ232	Character Animation	Required Courses	4.0
ANİ234	3D Light and Color	Required Courses	7.0
ANİ322	Visual Expression II	Required Courses	4.0
TAR166	Atatürk's Principles and History of Turkish Revolution II	Required Courses	2.0
	Elective Courses		6.0
	Area Elective Course		3.0
		Sum	**30**

V. SEMESTER			
Code	**Course Title**	**Course Type**	**ECTS**
ANİ301	Layout Design in Animation	Required Courses	4.5
ANİ303	Animation II	Required Courses	4.5
ANİ323	Digital Compositing I	Required Courses	4.5
ANİ327	2D Computer Animation I	Required Courses	4.5
ANİ333	3D Character Animation I	Required Courses	6.0
	Elective Course		3.0
	Area Elective Course		3.0
		Sum	**30**

VI. SEMESTER			
Code	**Course Title**	**Course Type**	**ECTS**
ANİ302	Animated Film Design	Required Courses	4.5
ANİ306	Animated Film Applications	Required Courses	4.5
ANİ324	Digital Compositing II	Required Courses	4.5
ANİ328	2D Computer Animation II	Required Courses	4.5
ANİ334	3D Character Animation II	Required Courses	6.0
	Elective Course		3.0
	Area Elective Course		3.0
		Sum	**30**

VII. SEMESTER			
Code	**Course Title**	**Course Type**	**ECTS**
ANİ473	Animation Project I	Required Courses	18.0
	Area Elective Courses		9.0
	Elective Course		3.0
		Sum	**30**

VIII. SEMESTER			
Code	**Course Title**	**Course Type**	**ECTS**
ANİ474	Animation Project II	Required Courses	18.0
	Area Elective Courses		9.0
	Elective Course		3.0
		Sum	**30**

Elective Courses			
Code	**Course Title**	**Laboratory + Practice**	**ECTS**
İNG325	Academic English III (ENG)(ENG)	3 + 0	3.0
İNG326	Academic English IV (ENG)(ENG)	3 + 0	3.0
İNG225	Academic English I (ENG)(ENG)	3 + 0	3.0
KÜL195	Volunteer Work (TR)	1 + 2	4.0
FOT201	Basic Photography (TR)	2 + 2	5.0
İNG226	Academic English II (ENG)(ENG)	3 + 0	3.0
ANİ309	Origami and Design Thinking (TR)	3 + 1	3.0
SAN319	Law of Literary and Artistc Works (TR)	2 + 0	3.0
FOT208	Photo-Graphy II (TR)	2 + 1	3.0
İNG425	Academic English V (ENG)(ENG)	3 + 0	3.0
İNG426	Academic English VI (ENG)(ENG)	3 + 0	3.0
TÜR120	Turkish Sign Language (TR)	3 + 0	3.0

Foreign Language Courses			
Code	**Course Title**	**Laboratory + Practice**	**ECTS**
ALM175	German I (ALM)(ALM)	3 + 0	3.0
FRA175	French I (FRA)(FRA)	3 + 0	3.0
İNG187	English I (ENG)(ENG)	3 + 0	3.0
ALM176	German II (ALM)(ALM)	3 + 0	3.0

Foreign Language Courses			
Code	**Course Title**	**Laboratory + Practice**	**ECTS**
FRA176	French II (FRA)(FRA)	3 + 0	3.0
İNG188	English II (ENG)(ENG)	3 + 0	3.0

Area Elective Courses			
Code	**Course Title**	**Laboratory + Practice**	**ECTS**
ANİ235	Life Drawing III (TR)	2 + 2	4.5
ANİ236	Life Drawing IV (TR)	2 + 2	4.5
ANİ331	3D Motion Design (TR)	3 + 1	4.5
ANİ336	3D Visual Effects Design (TR)	3 + 1	4.5
ANİ422	Introduction to Cinema II (TR)	3 + 1	4.5
ANİ415	Illustration I (TR)	3 + 1	4.5
ANİ433	Animated Life Drawing I (TR)	2 + 2	4.5
ANİ435	Free Form Drawing I (TR)	2 + 2	4.5
ANİ439	Comics I (TR)	2 + 2	4.5
ANİ445	Experimental Animation I (TR)	2 + 2	4.5
ANİ447	Acting in Animation I (TR)	3 + 1	4.5
ANİ449	Computer Game Design I (TR)	3 + 1	4.5
ANİ453	Animation History I (TR)	3 + 1	4.5
ANİ455	Computer Animation Techniques I (TR)	3 + 1	4.5
ANİ475	Game Animation I (TR)	3 + 1	4.5
ANİ477	Game Cinematic I (TR)	3 + 1	4.5
ANİ416	Illustration II (TR)	3 + 1	4.5
ANİ434	Animated Life Drawing II (TR)	2 + 2	4.5
ANİ436	Free Form Drawing II (TR)	2 + 2	4.5
ANİ438	Media Theories and Animation II (TR)	3 + 1	4.5
ANİ440	Comics II (TR)	2 + 2	4.5
ANİ446	Experimental Animation II (TR)	2 + 2	4.5
ANİ448	Acting in Animation II (TR)	3 + 1	4.5
ANİ450	Computer Game Design II (TR)	3 + 1	4.5
ANİ454	Animation History II (TR)	3 + 1	4.5
ANİ456	Computer Animation Techniques II (TR)	3 + 1	4.5

Area Elective Courses			
Code	**Course Title**	**Laboratory + Practice**	**ECTS**
ANİ462	University-Industry Cooperation Project Development II (TR)	3 + 1	4.5
ANİ470	Motion Capture II (TR)	3 + 1	4.5
ANİ472	Comics IV (TR)	3 + 1	4.5
ANİ476	Game Animation II (TR)	3 + 1	4.5
ANİ478	Game Cinematic II (TR)	3 + 1	4.5
MED302	Medical Animation (TR)	2 + 2	6.0

DERS İÇERİKLERİ

ANİ109 Çizgi Film Teknikleri I AKTS: 4,0

Genel Animasyon Bilgisi: Animasyon tarihi, Gelişimi, Sanatçıları, Teknikleri; Çizgi Film Oluşturma Aşamaları: Amaç, Tema belirleme; Çizgi Film Yapım Aşamaları: Anlatımın gerekliliği, Anlatım araçları, Anlatım biçimi, Senaryo, Karakter tasarımı ve geliştirme, Anlatıma uygun teknik belirleme, Storyboard, Layout, Film maketi, Background, Hareketlendirme; Çekim ve Sonrası: Kamera, Işık, Kurgu, Seslendirme, Kayıt; Sunum: Eleştiri.

ANİ109 Techniques of Animation I ECTS: 4,0

General Animation Knowledge: History of animation, Development, Artists, Techniques; Animated movie Creation Stages: Purpose, Theme determination; Animated movie Production Stages: Necessity of Narration, Narration Tools, Narration Style, Screenplay, Character Design and Development, Determining Appropriate Techniques for Narration, Storyboard, Layout, Film Model, Background, Animation; Shooting and Post-Production: Camera, Lighting, Editing, Voiceover, Recording; Presentation: Critique.

ANİ110 Çizgi Film Teknikleri II AKTS: 5,0

Çizgi Film Yapım Aşamasına Giriş: Öykü analizi ve olay zinciri, Karakter analizi, Hareketlendirme, Hareket bölümleri ve ayrıştırma, Hareketin hızı ve süresi, Hareket oluşumunu sağlayacak resim sayısının belirlenmesi, Çizim ve çekim cetveli, Hareket niteliği, Uç resim kontrol, Cleanup, Ara resimleme; Hareket Yorumu: Açıklık, Vurgu, Abartı, Ritm, Tempo, Uyum, Gerilim, Sürpriz, Lirizm, Mizah, Yorumun gerekliliği, Uygulama.

ANİ110 Techniques of Animation II ECTS: 5,0

Introduction to the Animation Production Process: Story analysis and plot sequence, Character analysis, Animation, Animation segments and breakdown, Speed and duration of movement, Determining the number of frames required to create movement, Drawing and shooting schedule, Movement quality, Keyframe control, Cleanup, In-betweening; Animation Interpretation: Clarity, Emphasis, Exaggeration, Rhythm, Tempo, Harmony, Tension, Surprise, Lyricism, Humor, Necessity of interpretation, Application.

ANİ111 Animasyon Desen I AKTS: 4,0

Yerleştirme-Oran: Canı modelden skeç, Kroki, Kontür; Çizgi: İnsan bedeninin değişik duruşlar içindeki görüntüsünün salt çizgi kullanılarak kağıda aktarılması, Kompozisyon, Yerleştirme, Oran, Yüzey bölümlemesi, Espas, Rakursi; Form: Dış form, İç form, Organik form, Geometrik form, Form tekrarı, Kapanan-Kapatan formların canlı model yardımı ile incelenmesi; Ressamların desenlerinden tahliller.

ANİ111 Life-Drawing I ECTS: 4,0

Placement-Proportion: Sketch from a live model, Sketch, Contour; Line: Transferring the image of the human body in different postures to paper using only lines, Composition, Placement, Proportion, Surface division, Space, Rakursi; Form: External form, Internal form, Organic form, Geometric form, Form repetition, Examination of closing-closing forms with the help of a live model; Analysis from painters' drawings.

ANİ112 Animasyon Desen II AKTS: 4,0

Değişik Çizer Malzemelerle Canlı Modelden ve Cansız Objelerden Çizgi Çalışması; Hacim: Tarama ile hacim, Tonlama ile hacim, Kavisli çizgiler, Serbest çizgilerle hacim; Canlı Modelden Çalışmalar: Modelin biçiminin genel yönlerini anlatan içyapı çizgilerini kurup ayrıntıları aşamalarla bu iskeletin üstünde geliştiren gözleme dayalı uygulamalar; Kopya Çalışmaları: Rönesans, Barok dönem, Realistler, Empresyonistler; Denge: Simetrik, Asimetrik, Bütünlük, Deformasyon, Sadeleştirme, Espas, Hızlı poz çalışmaları.

ANİ112 Life-Drawing II ECTS: 4,0

Line Exercises from Model and (Inorganic) Objects with Various Drawing Materials; Volume: Volume by Hatching, Volume by Grading, Curved Lines, Volume with Unconfined Lines; Live Model Drawing: Practices Depending on Observing the Shape, the Inner Construction and the Details of the Model; Reproductions: The Renaissance, Baroque, Realists, Impressionists; Balance: Symmetrical, Non-Symmetrical, Wholeness, Deformation, Simplifying, Space, Quick poses.

ANİ117 Çizgi Film Temel Tasarım I AKTS: 4,0

Dersin Araçları ve Çalışma Yöntemi; Çizgi Nedir: Çizginin kullanımları, Çizgi psikolojisi, Ölçü, Aralık, Çizgi-yüzey, Hacim, Çizgi-mekân; Temel Tasarım İlkeleri: Denge, Zıtlık, Hiyerarşi, Vurgu, Hareket, Ritim, Bütünlük; Perspektif: Temel perspektif teknikleri, Genişlik ve yükseklik belirleme, Perspektif ve kamera açıları, Öyküsel perspektif, Perspektif ve stil, Perspektifte ışık ve gölge.

ANİ117 Animation Basic Design I ECTS: 4,0

The Tools and Methods of the Lecture; What is Line: Applications about the drawing of lines, Line drawing perspective and psychology, Line-surface, Line-volume, Line-space, Line-mass; Basic Design Principles: Balance, Contrast, Hierarchy, Emphasis, Movement, Rhythm, Harmony; Perspective: Basic perspective techniques, Determining heights and widths, Perspective and camera angles, Narrative Perspective, Perspective and style, Shade and shadow in perspective.

ANİ118 Çizgi Film Temel Tasarım II AKTS: 8,0

Renk ve Işık: Renk ve ışığın geleneksel kullanımları; Işık Kaynakları: Güneş ışığı, Bulutlu hava ışığı, Pencere ışığı, Mum ışığı, Yapay ışıklar, Gece koşulları; Form ve Doku: Form ilkesi, Işık ve gölge ilişkisi, Gölge tipleri, Form aydınlatma teknikleri: Yüzeyler ve etkiler: Geçirgen yüzey, Yüzey altı saçılma, Saç ve tüy pratikleri, Yüzeyde kırılma ve yansıma; Renk: Renk öğeleri, Renk ilişkileri, Atmosfer etkileri, Renk taslakları, Öykü atmosferi yaratma.

ANİ118 Animation Basic Design II ECTS: 8,0

Colour and Light: Traditional uses of colour and light; Light Sources: Direct sunlight, Overcast light, Window light, Candlelight and firelight, Indoor electric light, Night Conditions; Form and Texture: Form principle, Light and shadow relation, Shadow types, Form lighting techniques, Surfaces and effects: Transmitted light, Subsurface scattering, Hair and fur practices, Caustic, Specular reflections and highlights; Colour: Colour elements, Colour relations, Atmospheric effects, Colour schemes, Story mode creation.

ANİ119 Bilgisayar Destekli Görsel Tasarım I AKTS: 3,0

Görsel Tasarım, Tasarımda bilgisayar kullanımı, Resim formatları (BMP, GIF, JPEG, PNG, TIFF), Adobe Photoshop yazılımı: Program arayüzü, Uygulama panelleri, Yeni dosya açma, Kaydetme, Sayfa düzenleme, Preferences ayarları, Mode, Adjustments, Araç paneli (Toolbox), Transform özellikleri, Resim boyut ve görüntü ayarları, Layer paneli (Katmanlar), 3D katmanlar, Renk paneli, Mask, Layer mask, Vektor mask, Filitreler, Layer styles, Scanner kullanımı (Tarayıcı), Boyama araçları, Boyama teknikleri, Baskı formatları, Baskı.

ANİ119 Computer Aided Visual Designing I ECTS: 3,0

Visual Designing, Computer usage in design, Picture formats (BMP, GIF, JPEG, PNG,TIFF), Adobe Photoshop software: Program interface, Application panels, Opening a new file, Save, Edit page, Preferences settings, Mode, Adjustments, Tool box, Transform properties, Image size and display settings, Layer panel, 3D layers, Mask, Layer mask, Vektor mask, Filters, Layer styles, Scanner usage, Painting tools, Painting techniques, Printing formats, Printing.

ANİ120 Bilgisayar Destekli Görsel Tasarım II AKTS: 3,0

Kurgu Kavramı, Kurgunun tarihsel gelişimi, Kurgu sistemleri ve teknolojileri, Kurguda bilgisayar kullanımı, Yayın formatları, Görüntü formatları, Adobe Premiere yazılımı: Program arayüzü, Uygulama panelleri, Malzemeleri organize etme, Proje oluşturma, Sekans oluşturma, Import etme, Export etme, Timeline paneli, Araç paneli, Düzenleme araçları, Ses kurgusu, Ses efektleri, Video efektleri ve renk düzenleme, Yazı ve yazı efektleri, Render, Kaydetme.

ANİ120 Computer-Aided Visual Design II ECTS: 3,0

Concept of Editing, Historical development of editing, Editing system sand technologies, Use of computer in editing, Broadcast formats, Display formats, Adobe premiere software: Program interface, Application panels, Organizing media, Creating an new project, Creating sequence, Import, Export, Timeline panel, Tool box, Editing tools, Audio editing, Audio effects, Audio editing, Video effects and color editing, Text and text effects, Render, Save.

ANİ223 Karakter Geliştirme AKTS: 4,0

Karakter Tasarımı: Genel vücut oranları, Oranların deformasyonu, Kafa, El, Ayak ve yüz ifadeleri, Hareket halinde vücut ifadeleri; Kostüm: Karakterde kostümün uyumu, Aksesuarlar; Karakter Sayfası Uygulamaları: Çizgi filmin yapısına uygun karakter tasarımı, Karakteri belirleyen etkenler; Karakterin Kişiliği: İnsan karakterlerinin çizgi film karakterine uyarlanması; Karakter Sayfalarının Hazırlanması: Karakterin ön, arka, üst ve yan çizimleri, İfade çizimleri.

ANİ223 Character Design ECTS: 4,0

Character Design: Body proportions deformation of the proportions, Head, Hand foot and facial expressions, Facial expressions during movement; Costume: Harmony of the costume with the character accessories; Practices of Character Sheet: Character design for animated film, Character elements; Personality: Adaptation; Character Sheets: Front, Back, Side and top drawings of the character, Expression drawings.

ANİ229 Öykü Tasarımı I AKTS: 3,0

Temel Kavramların Tanımlanması; Senaryo Yazımında Yararlanılan Referanslar: Kültür, Dünya görüşü, Yaşam deneyimi, Araştırma ve gözlem, Hayal gücü, Görsel düşünme ve yazma; Senaryoyu Oluşturan Öğeler : Tema, Öyküleme, Dramatik Yapı; Senaryonun Evreleri: Sinopsis; Senaryonun Evreleri: Treatment; Senaryonun Evreleri: Ayrımlama; Senaryonun Evreleri: Çekim senaryosu; Stoaryboard Hazırlanması; Öyküleme ve Storyboard Uygulaması; Proop'un Masal Çözümlemesi (31 İşlev) ve "Bir Örnek İncelemesi"; Çizgi Filmde Senaryo Yazımı ve Storyboard; Proje Belirleme, Uygulama ve Üretim.

ANİ229 Narration Design I ECTS: 3,0

Introduction and Defining Basic Concepts; Referenced in Writing A Scenario: Culture, World perspective, Human experience, Research and observation, Imagination, Visualising thinking and writing; Components of a Scenario: Theme, Narration, Dramatic structure; Phases of Scenario: Synopsis; Phases of Scenario: Treatment; Phases of Scenario: Profiling / Continuity; Phases of Scenario: Shooting Script; Storyboard Creation; Narration and Storyboard Practice; Prop's Story Analysis (31 Functions) and A Sample Movie Study; Writing Scenario in Cartoons and Storyboard; Evaluation of Students' Works; General Evaluation.

ANİ230 Öykü Tasarımı II AKTS: 3,0

Temel Kavramların Tanımlanması; Senaryo Yazımında Kültür ve Hayal Gücü; Senaryo Yazımında Metinlerarası İlişkiler; Çizgi Film Senaryosu, Masallar ve "Örnek İnceleme"; Çizgi Film Senaryosu, Destanlar ve "Örnek İnceleme"; Çizgi Film Senaryosu ve Mitoloji; Japon Animelerinde Mitolojik Hikayeler; Çizgi Film Senaryosu, Çocuk Edebiyat Kitapları ve "Örnek İnceleme"; Çizgi Film Senaryosu ve Bilim-Kurgu; Türk Sinemasında ve Çizgi Film Çalışmalarında Senaryo; Türk Televizyon Kanallarında Yayınlanan Çizgi Filmlerin Senaryolarının Öykü, Karakter, Zaman ve Mekan Öğeleri Açısından Değerlendirilmesi; Proje Belirleme, Uygulama ve Üretim.

ANİ230 Narration Design II **ECTS: 3,0**

Introduction and Defining Basic Concepts; Culture and Imagination in Writing A Scenario; Intertextual Relations in Writing A Scenario; Scenario of Cartoons, Fables and Case Study; Scenario of Cartoons, Legends and Case Study; Scenario of Cartoons and Mythology; Mythological Stories in Japanese Animes; Cartoons Scenario, Childrens' Literature Books and Case Study; Cartoons Scenario and Science-Fiction; Scenario in Turkish Cinema and Cartoons; Evaluation of Cartoons on TV Channels in Terms of Story, Character, Time and Place; Evaluation of Students' Works; Final and General Evaluation.

ANİ231 3 Boyutlu Modelleme **AKTS: 7,0**

Modelleme Yöntemleri: 3 Boyutlu modellemede arayüz, dörtgen topoloji ve yüzey türleri, temel ve hassas poligon modelleme araçları, gruplama ve hiyerarşi; Karakter Modelleme: 3 boyutlu animasyona yönelik stilize ve organik karakter bloklama, uç uzuv (el/yüz) modelleme, topoloji döngüleri ve üretime hazırlık; Set Modelleme: Modüler iç ve dış mekan tasarımı, inorganik nesne ve araç modelleme, sahne organizasyonu.

ANİ231 3D Modelling **ECTS: 7,0**

Modeling Methods: Interface, quad topology and surface types in 3D modeling, basic and precision polygon modeling tools, grouping and hierarchy; Character Modeling: Stylized and organic character blocking for 3D animation, modeling of extremities (hand/face), topology loops and production-readiness; Set Modeling: Modular indoor and outdoor design, inorganic object and vehicle modeling, scene organization.

ANİ232 Karakter Animasyon **AKTS: 4,0**

İzleme ve Okumaya Değer Öykü Kaynakları: Kitap, Tiyatro, Günlük yaşam; İnsan Karakterinin İncelenmesi: Bireysel özellikler, Yaşam deneyimleri, Özellikler ve deneyimlerin değerlendirilmesi; Özgün ve Yaratıcı Süreç: Özgün ve yaratıcılığın oluşum süreci, Doğaçlama, Belli bir olayın beden dili kullanılarak uygulaması; Dram Sanatının Ana İlkeleri: Öykü içinde dramatik olguların tasarımı, Karakterin hareket tarzının incelenmesi.

ANİ232 Character Animation **ECTS: 4,0**

Story Sources: Book, Theatre, Daily life; Observing the Human Character: Personal properties, Experiences of life, Appreciating the properties and experiences; The Creative Process: Process of originality and creativity, Improvisation body language; Basic Principles of Drama: Designing dramatic facts in the story, Examining movement style of characters.

ANİ234 3 Boyutlu Işık ve Renk **AKTS: 7,0**

Işık: Işık çeşitleri ve ayarları, Dış mekan aydınlatması, İç mekan aydınlatması, Günün farklı saatlerinde ışık senaryoları, Gölge; Renk: Materyal hazırlama, UV araçları, Doku kaplama, Prosedürel dokular; Render Araçları ve Teknikleri: Render ayarları, Dolaylı aydınlatma, Dolaysız aydınlatma, Resim tabanlı aydınlatma; Kamera Ayarları ve Kullanımı: Çekim türleri, Kamera açıları, Çerçeveleme.

ANİ234 3D Light and Color **ECTS: 7,0**

Light: Light types and settings, Outdoor lighting, Indoor lighting, Lighting scenarios for different times of day, Shadow; Color: Shaders, UV tools, Texture mapping, Procedural textures; Rendering Tools and Techniques: Render settings, Indirect lighting, Direct lighting, Image based lighting; Camera Settings and Use: Types of shots, Camera angles, Framing.

ANİ235 Animasyon Desen III AKTS: 4,5

İnsan Vücudunun Gözlenen Anatomik Yapısı ve Çizgi Film Karakterlerinin Anatomisi: Vücudun duruşu, Vücudun parçaları ve duruşları, Birbirleriyle boyutsal ve açısal ilişkilerinin canlı modelden analizi, Animasyon karakterlerinin bütünsel analizi; Baş: Başın Bölümleri, Animasyon karakterlerinde başın bölümlerinin çözümlenmesi, Yüz ifadeleri, Canlı modelden yararlanarak animasyon karakterlerinde ifade uygulamaları; Eller ve Ayaklar: Canlı modelden faydalanarak el ve ayak analizi ve animasyon karakterleri el ve ayak uygulamaları; Çocuklar: Yetişkin insandan farklı olarak çocuk anatomisinin incelenmesi, Animasyon karakterleri yaratmada çocuk anatomisinin avantajları.

ANİ235 Life Drawing III ECTS: 4,5

Observed Anatomical Structure of the Human Body and Anatomy of Cartoon Characters: Posture of the body, Parts and postures of the body, Analysis of dimensional and angular relationships with each other from a live model, Holistic analysis of animation characters; Head: Parts of the head, Analysis of parts of the head in animation characters, Facial expressions, Expression applications in animation characters using a live model; Hands and Feet: Analysis of hands and feet using a live model and applications of hands and feet in animation characters; Children: Examination of children's anatomy, unlike adults, Advantages of children's anatomy.

ANİ236 Animasyon Desen IV AKTS: 4,5

Hareket ve Denge: Farklı hareketler sırasında vücudun ve eklemlerin analizi, Gövde ile kol ve bacağın hareketler sırasındaki ilişkileri, Vücut hareketleri sırasında denge, Koordinasyon ve uyumun incelenmesi, Farklı duruşlarda gözlenen değişen anatomik özellikler, Animasyon karakterlerinde hareket ve denge uygulamaları; Vücut Oranları: Vücut oranlarının farklı bireylerde gösterdiği farklılıkların araştırılması, Hazır tasarlanmış animasyon karakterleri baz alınarak farklı vücut oranları yardımı ile yeni karakterlerin ortaya çıkmasının gözlenmesi; Genel Uygulamalar.

ANİ236 Life Drawing IV ECTS: 4,5

Movement and Balance: Analysis of the body and joints during different movements, Relationships between the trunk and arms and legs during movements, Balance during body movements, Examining coordination and harmony, Changing anatomical features observed in different postures, Movement and balance applications in animated characters; Body Proportions: Investigating the differences in body proportions in different individuals, Observing the emergence of new characters with the help of different body proportions, based on ready-designed animation characters; General Applications.

ANİ309 Origami ve Tasarım Düşüncesi AKTS: 3,0

Origaminin Temel Prensipleri ve Tarihsel Gelişimi; Temel Katlama Teknikleri ve Origami Bazları; Katlama Sistemleri: Geometri, Simetri; İki Boyuttan Üç Boyutlu Forma Geçiş; Kağıt ile Yüzey ve Hacim Çalışmaları; Modüler Origami Uygulamaları; Origami ve Tasarım İlişkisi; Mimarlık, Sanat ve Tasarımda Origami Örnekleri; Işık, Gölge ve Doku Uygulamaları; Deneysel Kağıt Uygulamaları; Bireysel Origami Projesi Geliştirme; Proje Üretim Süreci ve Değerlendirme; Proje Geliştirme: Ara proje geliştirme, Geri bildirim oturumları, Final proje sunumu.

ANİ309 Origami and Design Thinking ECTS: 3,0

Fundamental Principles and Historical Development of Origami; Basic Folding Techniques and Origami Bases; Folding Systems: Geometry, Symmetry; Transition from Two Dimensional to Three Dimensional Form; Surface and Volume Studies with Paper; Modular Origami Applications; Relationship Between Origami and Design; Examples of Origami in Architecture, Art and Design; Light, Shadow and Texture Applications; Experimental Paper Applications; Individual Origami Project Development; Project Production Process and Evaluation; Project Development: Mid-project development, Feedback sessions, Final project presentation.

ANİ321 Görsel Anlatım I (Visual Expression) AKTS: 4,0

Film Dilinin Başlangıcı (Lumiere kardeşler-Melies-E.S.Porter-Griffith), Pudovkin ve Eisenstein, Kurgunun temel ilkeleri, Paralel film kurgusu, Konuşma sahneleri için kurgu düzenlemeleri, Hareketli sahneler için kurgu düzenlemeleri, Kamerada Kurgulama, Kamera Hareketleri ve Temel Kuralları, Zamanlama ve Ritm, Filmde Görsel Noktalama

ANİ321 Visual Expression ECTS: 4,0

Introduction to film language (Lumiere brothers and George Melies), Introduction to the film language (E.S.Porter- David Wark Griffith), and Eisenstein, Basic principles of montage, Parallel film montage, Montage Organization, Scale of shots and shooting angles, Camera Moves, Camera moves and basic rules, Lightining, Timing and rhythm, Visual punctuation.

ANİ322 Görsel Anlatım II (Visual Expression II) AKTS: 4,0

Gerçeklik ve Kurmaca, Sinemada Anlam Ekseni, Sinemada Geleneksel Anlatılar, Film Çözümleme, Sinemada Çağdaş Anlatılar, Post-modern Anlatı, Göstergebilim (gösterge-gösteren-gösterilen ilişkisi), Psikanalitik Film Kuramı

ANİ322 Visual Expression II ECTS: 4,0

Realty and Fiction: Realty, Reality and Fiction: Fiction, Narration in art and cinema, Narration in art and cinema, Contemprory narration in cinema, Film analaysis French New Wave Cinema, Film Analaysis and İtalian New Realty, Film Analysis and Sürrealizm, Posmodern Narration, Meaning Axis in Cinema, Semiotics (sign-signifier-signified), Kitch¸

ANİ327 2 Boyutlu Bilgisayar Animasyon I AKTS: 4,5

Bilgisayar Ortamında 2 Boyutlu Animasyonun (Toonboom Harmony, Storyboard ve grafik programları.) Temelleri: Temel kavramlar, Çizim yöntemleri, bitmap ve vectorel çizim. Temizleme yöntemleri, Renk ve boyama yöntemleri, Gölge, Kaba animasyon, Kağıtsız geleneksel animasyon, Zamanlama, Karakter hiyerarşi türleri: Cut-out animasyon, Deformasyon türleri, Kinematik sistemleri, Kemik animasyonu, Efektler, Kamera ve perspektif, Karakter ile poz oluşturma ve Basit karakter hareketleri: Demo Reel

ANİ327 2D Computer Animation I ECTS: 4,5

Fundamentals of 2D Animation in Computer Medium (Toonboom Harmony, Toonboom Storyboard, Photoshop etc.): Basic concepts, Drawing methods, bitmap and vectorel drawing, Clean-up methods, Color and painting methods, Shadow effekcts, Rough animation, Paperless traditional animation, Timing, Character hierarchy types-Rigging: Cut-out animation, Deformation types, Kinematic systems, Effects, Camera and perspectives, Creating a pose with a character and Simple character movements: DemoReel

---

ANİ328 2 Boyutlu Bilgisayar Animasyon II AKTS: 4,5

Dijital 2B Karakter yüz Rigi, Dudak Senkranizasyonu, Karakter Döndürme, 3 Boyutlu Model/2B Boyutlu Uzam ve Kamera, Efektler, Morphing, Particles, Proje Tasarımı; Senaryo, Storyboard, Karakter Tasarımı, Layout, Animatik, Ses, 2B Rigging, Animasyon, Easing, Efektler, Kurgu, Final/Yayınlama.

ANİ328 2D Computer Animation II ECTS: 4,5

Digital 2D Character face Rigging, Lypsync, 3Character Turnaround, D Model/2D Space and Camera, Efects, Morphing, Particles, Project Design; Script, Storyboard, Character Design, Layout, Animatic, Sound, 2D Rigging, Animation, Effects, Compositing, Final/Recording.

ANİ331 3 Boyutlu Hareket Tasarımı AKTS: 4,5

Hareketin Anatomisi ve Prosedürel Animasyon Teknikleri; Eğriler ve Hareket Yolları, Kuvvet Alanları ve Dinamik Sistemler ile Animasyon Oluşturma; Houdini Yazılımında Prosedürel Animasyon Süreçleri; Deformasyon Teknikleri, Karakter hareket simülasyonları, Veri temelli animasyon ve instancing yöntemleri; Motion Graphics (Hareketli Grafikler), Film ve oyun sektörleri için parametrik animasyon sistemlerinin tasarlanması ve uygulanması.

ANİ331 3D Motion Design ECTS: 4,5

Anatomy of Motion and Procedural Animation Techniques; Creating Animation With Curves and Motion Paths, Force fields, and dynamic systems; Procedural Animation Processes in Houdini Software; Deformation Techniques, Character motion simulations, Data-driven animation, and instancing methods; Design and Application of Parametric Animation Systems for Motion Graphics, Film, and gaming industries.

ANİ333 3 Boyutlu Karakter Animasyon I AKTS: 6,0

İskelet sistemi: Vücut kemik sistemi; İnsan anatomisi, Kemikler-eklemler-uzuvlar-iskelet hiyerarşisi ile iskelet sistemi oluşturma, Nesne bağlantılarından kısıtlı ve ana bağlantı yöntemleri ile iskelet kontrol sistemi oluşturma, İleri kinematik sistemlerini, Ters kinematik sistemleri, Karakter vücut kemik sistemi örneklerinin incelemesi, Karakter vücut kemik sisteminin sınanması, Yüz kemik sistemi; Yüz kemik sistemini oluşturulma, Yüz kontrol şemasını oluşturulma, Yüz mimikleri, Karakter yüz kemik sistemi örneklerinin incelenmesi, Karakter yüz kemik sistemini sınanma, Deri kaplama; Deri kaplama yöntemleri, Hareketlendirme; Karakter ile poz oluşturma.

ANİ333 3D Character Animation I ECTS: 6,0

Skeletal system: Body Skeletal System; Human anatomy, Creating skeletal system using bones-joints-limbs-skeleton hierarchy, Constructing skeletal control systems using constrain object methods and parent methods, Forward kinematic system, İnverse kinematic system, Analysing character body skeletal system samples, Character testing of the body's skeletal system, Facial skeletal system; Creating facial skeletal system, Creating of face control scheme, Creating of facial mimics, Analysing character facial bone system samples, Testing the character facial bone system, Skinnig; Using skinning methods, Motion; Creating pose with character.

ANİ334 3 Boyutlu Karakter Animasyon II AKTS: 6,0

Temel Hareketlendirme: 3 boyutlu bilgisayar animasyonunda zamanlama; Nesne hareketlendirme, İkincil hareket çalışmaları, Etkileşimli nesne ve karakter canlandırması, Hareketlendirme teknikleri: Temel beden mekaniği; Yürüyüş Döngüsünde Ağırlık Kavramı, Yürüyüş döngüsünde denge kavramı, Yürüyüş döngüsünde yay kavramı, İleri beden mekaniği; Etkileşimli Hareketlerde Beden Mekaniği, İnandırıcı karakter ve nesne canlandırmasında beden mekaniği, Müzik, dans ve hareket eşleme, Ses ve dudak eşleme, Grafik editörü düzenleme; Hareket Eğrisi Düzenlenme, Hareket estetiği, Hareket analizi.

ANİ334 3D Character Animation II ECTS: 6,0

Basic Motion: Timing in 3D computer animation; Object Movement, Secondary movement studies, Interactive object and character animation, Motion techniques: Basic body mechanics; The Concept of Weight in the Walk-Cycle, The concept of balance in the walk-cycle, The concept of arc in the walk-cycle, Advanced body mechanics; Body Mechanics in Interactive Movements, Body mechanics in convincing character and object animation, Music, dance and movement synchronising, Sound and lip-sync, Graph-editor editing; Motion Curves Editing, Motion aesthetics, Motion analysis.

ANİ336 3 Boyutlu Görsel Efekt Tasarımı AKTS: 4,5

Üç Boyutlu Görsel Efektlerin Prosedürel Yöntemlerle Oluşturulması ve Animasyon Süreçlerine Entegrasyonu; Duman, Patlama, Sıvı, Yıkım, Parçacık sistemleri ve doğa olaylarının simülasyonu; Houdini Yazılımında Dinamik Sistemler, Kuvvet alanları ve VEX/VOP kullanımıyla karmaşık efekt üretimi; Film, Oyun ve reklam sektörleri için dijital görsel efekt tasarım süreçleri; Gelişmiş ışıklandırma, Gölgelendirme ve Render Teknikleriyle Efektlerin Sahneye Entegrasyonu.

ANİ336 3D Visual Effects Design ECTS: 4,5

Creation and integration of three-dimensional Visual Effects Using Procedural Methods and Animation Processes; Simulation of Smoke, Explosions, Fluids, Destruction, Particle systems, and natural phenomena; Complex Effect Production in Houdini Software Using Dynamic Systems, Force fields, and VEX/VOP; Digital Visual Effects Design Processes for Film, Gaming, and advertising industries; Advanced Lighting, Shading, and rendering techniques for scene integration.

ANİ415 İllüstrasyon I AKTS: 4,5

ANİ415 İllüstrasyon I - İllüstrasyon Tanımı: Grafik tasarım içinde illüstrasyon, Grafik tasarımda kullanıldığı alanlar, Yayın grafiği alanında kullanımı, Endüstri grafiği alanında kullanımı; Örneklerin Analizi; İllüstratif Anlatım Teknikleri: Teknik malzemenin tanıtımı, Guaj, Suluboya, Akrilik boya, Ekolin boya, Kuru pastel, Airbrush denemeleri, Maske tekniği ile uygulama; İki ve Üç Boyutlu Objeler Üzerinde İllüstratif Çalışma: Işık, Gölge, Perspektif; Çocuk Kitaplarını Resimleme; Kitap Kapağı Resimleme.

ANİ415 Illustration I ECTS: 4,5

ANİ415 Illustration I - Definition of Illustration: Illustration in the Graphic Design, Fields of Use in Graphics Design, Using in Publication Graphic Field, Using in Industrial Graphics Field, Analysis of Samples, Techniques of Illustrative Expression, Presenting of Technical Materials, Watercolor, Ecoline Color, Dry Pastel, Applications of Airbrush, Applications with Mask Technique, Illustrative Applications on 2D and 3D Objects, Lighting, Shadow, Perspective, Illustrate Kid Books, Illustration of Book Covers.

ANİ422 Sinemaya Giriş II AKTS: 4,5

Fransız Yeni Dalga Sineması ve yönetmenler, İtalyan Yeni Gerçekçi sinema ve yönetmenler, Alman Dışa Vurumcu Sinema ve Yönetmenler, Dadaizm ve Sinema, Belgesel Sinema, Sinemada Türler (western, gangster, müzikal, bilim-kurgu, korku), Türk Sinema Tarihi,Türk Animasyon Tarihi.

ANİ422 Introduction to Cinema II ECTS: 4,5

French New Wave Cinema and directors, Italian New Realist cinema and directors, German Expressionist Cinema and Directors, Dadaism and Cinema, Documentary Cinema, Genres in Cinema (western, gangster, musical, science-fiction, horror), Turkish Cinema History, Turkish Animation Historical.

ANİ433 Animatik Desen I AKTS: 4,5

Canlı Modelden Yararlanarak Figür ve Desen Bilgisinin Aktarılması: Anatomi, Form, Perspektif, Işık ve gölge değerleri, Hareket, Doku, Kompozisyon; Canlı Model Kullanarak Animatik Desen: Kayıtlı ve basılı materyallerden yararlanarak animatik desenin çözümlenmesi, Canlı model yardımı ile animatik desen uygulamaları, Kısa süreli skeç çalışmaları; Animatik Desen Uygulamalarında Teknik Geliştirme ve Anlatım: Karakalem, Çini ve Renkli Uygulamalar.

ANİ433 Animated Life Drawing I ECTS: 4,5

Transferring Figure and Pattern Information by Using Live Models: Anatomy, Form, Perspective, Light and Shadow Values, Movement, Texture, Composition; Animatic Pattern by Using Live Models: Analysis of animatic patterns by using recorded and printed materials, Animatic pattern applications with the help of live models, Short-term sketch studies; Technical Development and Expression in Animatic Pattern Applications: Charcoal, Tile and Color Applications.

ANİ434 Animatik Desen II AKTS: 4,5

Temel Hareketlendirme: Üç boyutlu bilgisayar animasyonunda zamanlama; Nesne Hareketlendirme, İkincil hareket çalışmaları, Etkileşimli nesne ve karakter canlandırması, Hareketlendirme teknikleri: Temel beden mekaniği; Yürüyüş Döngüsünde Ağırlık Kavramı, Yürüyüş döngüsünde denge kavramı, Yürüyüş döngüsünde yay kavramı, İleri beden mekaniği; Etkileşimli Hareketlerde Beden Mekaniği, İnandırıcı karakter ve nesne canlandırmasında beden mekaniği, Müzik, dans ve hareket eşleme, Ses ve dudak eşleme, Grafik editörü düzenleme; Hareket Eğrisi Düzenlenme, Hareket estetiği, Hareket analizi.

ANİ434 Animated Life Drawing II ECTS: 4,5

Basic Motion: Timing in 3D animation; Object Movement: Secondary movement studies, Interactive object and character animation, Motion techniques; Basic Body Mechanics: Concept of weight in the walk-cycle, Concept of balance in the walk-cycle, Concept of arc in the walk-cycle; Advanced Body Mechanics; Body Mechanics in interactive movements, Body mechanics in convincing character and object animation, Music, dance and movement synchronising, Sound and lip-sync, Graph-editor editing; Motion Curves Editing; Motion Aesthetics; Motion Analysis.

ANİ435 Serbest Desen I AKTS: 4,5

Desen Tekniklerinin Analizi: Basılı materyallerden desen incelemeleri; Başın Çözümlenmesi ve Portre: Başın bölümlerinin (göz, kulak, burun kaş, saç, çene vb gibi) analizi, Çeşitli desen teknikleri yardımı ile canlı modelden Portre çalışmaları; Kompozisyon: Tek figürlü kompozisyon, Çok figürlü kompozisyon, Doğadan gözleme dayalı kompozisyon, Kompozisyon denemeleri (Canlı model, Doğa yorumları ve düzenlemelerle serbest desen çalışmaları); Resimsel Anlatımda Gözlem ve Yorum: Resimsel anlatımda birlik ve bütünlük, Deneysel özgün yorumlar, Kişisel çizgi karakteri yaratma; Doku: Doku etkileri, Doku ilişkileri. Resmetme Teknikleri; Peyzaj, Natürmort, Kompozisyon.

ANİ435 Free Form Drawing I ECTS: 4,5

Analysis of Pattern Techniques: Pattern studies from printed materials; Analysis of the Head and Portrait: Analysis of parts of the head (eye, ear, nose, eyebrow, hair, chin, etc.), Portrait studies from a live model with the help of various pattern techniques; Composition: Single-figure composition, Multi-figure composition, Composition based on observation from nature, Composition experiments (Live model, Nature comments and free pattern studies with arrangements); Observation and Interpretation in Pictorial Expression: Unity and integrity in pictorial expression, Experimental original comments, Creating Style; Texture; Painting; Landscape, Still Life, Composition.

ANİ436 Serbest Desen II AKTS: 4,5

Desen Tekniklerinin Analizi: Basılı materyallerden desen incelemeleri; Başın Çözümlenmesi ve Portre: Başın bölümlerinin analizi, Çeşitli desen teknikleri yardımı ile canlı modelden Portre çalışmaları; Kompozisyon: Tek figürlü kompozisyon, Çok figürlü kompozisyon, Doğadan gözleme dayalı kompozisyon, Kompozisyon denemeleri; Resimsel Anlatımda Gözlem ve Yorum: Resimsel anlatımda birlik ve bütünlük, Deneysel özgün yorumlar, Kişisel çizgi karakteri yaratma; Doku: Doku etkileri, Doku ilişkileri; Figür ve Portrede Karakter Anlatımları: Çeşitli çizer malzemelerle karakter anlatımları; Resmetme Teknikleri: Çeşitli boya malzemeleriyle peyzaj, Natürmort, Kompozisyon.

ANİ436 Free Form Drawing II ECTS: 4,5

Analysis of Life Drawing Techniques: Analysis of life drawing using printed materials; Analyzing the Head and Portrait: Analysis of the parts of the head, Portrait studies by the help of various life drawing techniques from live model; Composition: Composition with one figure, Composition with multiple figures, Composition on observation from nature, Composition practices; Observation and Comment in Pictorial Telling: Unity and totality in pictorial telling, Experimental original comments, Creating personal line character; Texture: Effects of texture, Relations of texture; Character Expressions in Figure and Portrait: Character expressions by various drawing tools

---

ANİ438 Medya Kuramları ve Animasyon II AKTS: 4,5

Araştırma Aşamaları: Alan yazını, Sorun, Amaç, Önem, Veri toplama ve analizi, Raporlaştırma; Çizgi Film Çalışmaları Üzerine Düşünceler; Zaman, Hareket ve İmge; Sanal ve Gerçek; Yeniden Üretimler ve Simülasyon; Hareketli Görüntünün Tarihi ve Sayısal Sinema; Analog ve Sayısal; Yeni Medyanın İlkeleri; Sayısal Sinema ve Sayısal Estetik; Sayısal Sinemanın İnsanbiçimli Olmayan Karakteri; Veri ve Veritabanı; Hareket ve Zaman İmge; Ekran ve Arayüz; Köksap Bilgisi; Video Oyunlar.

ANİ438 Media Theories and Animation II ECTS: 4,5

Research Stages: Literature, Problem, Purpose, Importance, Data collection and analysis, Reporting; Reflections on Animation Studies; Time, Motion and Image; Virtual and Real; Reproductions and Simulation; History of the Moving Image and Digital Cinema; Analog and Digital; Principles of New Media; Digital Cinema and Digital Aesthetics; The Nonhuman Character of Digital Cinema; Data and Database; Motion and Time Image; Screen and Interface; Rhizome Knowledge; Video Games.

ANİ439 Çizgi Roman I AKTS: 4,5

Çizgi Roman Proje Ön Hazırlığı: Yayınlanmış çizgi romanların incelenmesi, Hikâye temasının bulunması, Fikir araştırması; Çizgi Roman Projesi: Hikâyenin tek cümle (logline) özeti, Taslak (draft) hikâyenin oluşturulması, Genel hikâyenin (outline) özeti, Karakterlerin tasarlanması, Çizgi roman senaryosunun yazılması, Küçük resim (thumbnail) sayfaların çizilmesi, Skeç (sketch) sayfaların çizilmesi, Taslak (layout) sayfaların çizilmesi, Sayfaların çizilmesi, Sayfaların renklenmesi, Konuşma balonu eklenmesi; Çizgi Roman Projesinin Teslimi: Projenin teslime hazırlanması, Projenin teslim edilmesi.

ANİ439 Comics I ECTS: 4,5

Comic Book Project Preliminary Preparation: Examining published comics, Finding the story theme, Researching ideas; Comic Book Project: Logline of the story, Creating the story draft, Outline of the story, Designing the characters, Writing the comic book script, Drawing thumbnail pages, Drawing sketch pages, Page layouts, Drawing the pages, Coloring the pages, Lettering the pages; Delivery of the Comic Book Project: Preparing the project for delivery, Delivery of the project.

ANİ440 Çizgi Roman II AKTS: 4,5

Çizgi Roman Proje Ön Hazırlığı: Yayınlanmış çizgi romanların incelenmesi, Hikâye temasının bulunması, Fikir araştırması; Çizgi Roman Projesi: Hikâyenin tek cümle (logline) özeti, Taslak (draft) hikâyenin oluşturulması, Genel hikâyenin (outline) özeti, Karakterlerin tasarlanması, Çizgi roman senaryosunun yazılması, Küçük resim (thumbnail) sayfaların çizilmesi, Skeç (sketch) sayfaların çizilmesi, Taslak (layout) sayfaların çizilmesi, Sayfaların çizilmesi, Sayfaların renklenmesi, Konuşma balonu eklenmesi; Çizgi Roman Projesinin Teslimi: Projenin teslime hazırlanması, Projenin teslim edilmesi.

ANİ440 Comics II **ECTS: 4,5**

Comic Book Project Preliminary Preparation: Examining published comics, Finding the story theme, Researching ideas; Comic Book Project: Logline of the story, Creating the story draft, Outline of the story, Designing the characters, Writing the comic book script, Drawing thumbnail pages, Drawing sketch pages, Page layouts, Drawing the pages, Coloring the pages, Lettering the pages; Delivery of the Comic Book Project: Preparing the project for delivery, Delivery of the project.

ANİ445 Deneysel Animasyon I **AKTS: 4,5**

Deneysel Animasyonun Tarihi: İlk animasyon örnekleri, Animasyon; Animasyonun genel kuralları: Ön hareket, Hareket çizgisi, Zamanlama; Animasyon Genel Yapım Teknikleri: Geleneksel animasyon, Kukla animasyon, Kum animasyonu, Obje animasyonu, Bilgisayar animasyonu, Kazıma, Kağıt üzerine boyama; Denysel Animasyon Film Örneklemeleri; Kamera: Tek kare çekim ilkeleri, Hareket ve ışık denemeleri

ANİ445 Experimental Animation I **ECTS: 4,5**

History of Experimental Animation: First animation examples, Animation; General rules of animation: Pre-motion, Motion line, Timing; General Animation Production Techniques: Traditional animation, Puppet animation, Sand animation, Object animation, Computer animation, Scraping, Painting on paper; Experimental Animation Film Examples; Camera: Single frame shooting principles, Motion and light experiments

---

ANİ446 Deneysel Animasyon II **AKTS: 4,5**

Deneysel Animasyon Mantığı: Eleştirel yaklaşım, Kural ve kuralsızlık çatışması, Sorgulama, Estetik ve antiestetik, Anlatım, Akış, Esneklik; Deneysel Animasyon Uygulamaları: Kağıt üzerine farklı çizim malzemeleri ile denemeler, Alüminyum üzerine rölyef, Suya yansıtma, Işık denemeleri, Film üzerine tek kare kazıma ve boyama, 3 Boyut ve 2 Boyut birleştirme; Uygulama: Kısa animatik filmler.

ANİ446 Experimental Animation II **ECTS: 4,5**

Logic of Experimental Animation: Critical Approach, Conflict of Rule and Anomaly, Interrogate, Aesthetics and Anti-Aesthetics, Expression, Continuity, Elasticity, Experimental Animation Applications, Study with Different Tools on Paper, Bas-Relief on Aluminum Paper, Reflection on Water, Experimenting with Light, Frame by Frame Scratching and Painting on Film, 3D and 2D Composing, Application: Short Animated Films.

ANİ447 Çizgi Filmde Oyunculuk I **AKTS: 4,5**

Ders Tanıtımı ve Oyunculuğa Giriş; Duygu, Düşünce ve Eylem Arasındaki İlişki; Tiyatro, Sinema ve Animasyonda Oyunculuğun Temel Farklılıkları; Sinema ve Tiyatroda Temel Oyunculuk Teknikleri; Oyunculuğa Giriş: Oyunculuk Yöntemleri ve Sinematik Karakter İnşası; Karakterin İçsel Motivasyonu; Oyunculukta Beden Dili: Duruşlar, Jestler ve Mimikler; Pantomim ve Sessiz Oyunculuk; Final Proje Hazırlıkları: Storyboard, Referans Video ve Animatik Sunumları, Final Proje Sunumları.

ANİ447 Acting in Animation I **ECTS: 4,5**

Course Introduction and Introduction to Acting; The Relationship Between Emotion, Thought and Action; Main Differences in Acting for Theatre, Cinema and Animation; Basic Acting Techniques in Cinema and Theater; Acting Methods and Cinematic Character Building; Character’s Inner Motivation; Body Language in Acting: Postures, Gestures and Facial Expressions; Pantomime and Silent Acting; Final Project Preparations: Storyboard, Reference Video and Animatic Presentations, Final Project Presentations.

ANİ453 Animasyon Tarihi I AKTS: 4,5

Animasyon Tarihinin kronolojik süreci, optik oyuncakların kullanılması,fotoğraf makineleri ve kimyasal ürünlerin gelişmesi sonucu sinema sektörünün hızlı ilerleyişi, bunun animasyona etkileri irdelenerek ilk sessiz sinema ürünlerinin izlenmesi, 1920-30 ve 1940 lı yılların animasyon filmlerinin incelenmesi,önemli kişi ve şirketler,çizgi film ve sinema sektöründe ülkeler bazında gözlenen farklılıkların ele alınması,deneysel animasyonun,cut out animasyonun ve 2D animasyonun önemli örneklerinden bir seçki üzerinden sunum ve izleme gerçekleşmesi.Türk Animasyon Tarihi, ilk Animasyon emektarları ve filmlerine bakış.

ANİ453 Animation History I ECTS: 4,5

Chronology of Animation History,usage of optical toys,development of photography and film chemicals,the rapid progress of cinema industry and animation effects; criticizing of first silent films from 1920-30 and 40's;examining the differences of important people and companies in different countries' cinema and animation industries;experimental animation,cut-out animation through a selection of the important examples of animation and 2D presentation, and monitoring should take place.Turkish Animation history of animation veterans and a review of the first movie.

ANİ454 Animasyon Tarihi II AKTS: 4,5

Animasyon Tarihi I dersinin devamı niteliğinde olan süreçlerin ele alınarak özetlenmesi, Türk Animasyon geçmişi,bant karikatürler,dünya tarihindeki önemli gelişmelerden sektörün payına düşen olumlu olumsuz etkilenmeler, sansür,ilk 3D filmler ve simelarada 3D kullanımında ilk örnekler ve şirketler,efektler ve CG sektörünün gelişim kronolojisi, öğrencilerin kendi hedeflerini animasyonun tarihsel evrimini göz önünde tutarak oluşturdukları bireysel sunuşları,güncel animasyon veya yoğun efektler kullanılan popüler filmlerden izlemeler ve öğrencinin bu işler üzerinden karakter tasarımı ve bilgi içerikli bir yazılı sınav ile sınanması.

ANİ454 Animation History II ECTS: 4,5

Animation History 2 is a continuation of Animation 1, as a summary of the begining of the kronology; includes Turkish Animation History,Turkish Comic Strips,the sector's positive and negative share of important developments in the history of the world; censorship; the first 3D movies in the theaters and the usage of 3D,CG effects, and chronology of the development of the industry;presentations of students with their own goals,by keeping in mind the historical evolution of animation.

ANİ455 Bilgisayar Animasyon Teknikleri I AKTS: 4,5

Dijital Heykelcilik; Zbrush programı arayüz tanıtımı: modelleme ekranı, tool menüsü, toolbar menüsü, temel navigasyon kısa yolları; Sık kullanılan modelleme araçları: clay fırçası, move fırçası, dam standart fırçası, dynamesh, deformers, lazy mouse, mirror; Dijital heykelciliğin temel ilkeleri: genelden özele doğru modelle yaklaşımı, oran orantı, zbrush ölçme araçları; Hızlı form üretme yöntemleri: ZSphere, zSketch, decimation master; Doku oluşturma: Alpha haritaları, fiber meshler, deformasyon araçları; Zbrush ile üretilen modellerin diğer programlara aktarılması: Projection master, UV master, multimap exporter, substance painter.

ANİ455 Computer Animation Techniques I ECTS: 4,5

Digital Sculpting; ZBrush Interface Introduction: Modeling screen, tool menu, toolbar menu, basic navigation shortcuts; Frequently Used Modeling Tools: Clay brush, move brush, dam standard brush, dynamesh, deformers, lazy mouse, mirror; Fundamental Principles of Digital Sculpting: Approach to modeling from general to specific, proportionality, ZBrush measuring tools; Rapid Form Creation Methods: ZSphere, ZSketch, Decimation Master; Texture Creation: Alpha maps, FiberMesh, deformation tools; Transferring models created in ZBrush to other programs: Projection master, UV master, multimap exporter, substance painter.

ANİ456 Bilgisayar Animasyon Teknikleri II AKTS: 4,5

Blender programında modelleme Yöntemleri: Üç boyutlu modellemede yüzey türleri, Modelleme araçları, Poligon modelleme, Deformasyon araçları, Topoloji; Karakter Modelleme: Üç boyutlu animasyona yönelik karakter tasarımı, Gerçekçi karakter modelleme, Fantastik karakter modelleme, Modelin ayrıntılandırılması; Set Modelleme: Dış mekan modelleme, İç mekan modelleme, Ulaşım aracı modelleme; Işıklandırma: Işık çeşitleri, Stüdya aydınlatma, HDRI aydınlatma; Animasyon: Kare kare animasyon, Prosedürel animasyon, Gürültü çeşitleri; Prosedürel Animasyon Araçları: Rigid Body, Geometry Nodes; Render: Render ayarları, Render motorları

ANİ456 Computer Animation Techniques II ECTS: 4,5

Blender Modeling Techniques: Types of surfaces in three-dimensional modeling, Modeling tools, Polygon modeling, Deformation tools, Topology; Character Modeling: Three-dimensional character design for animation, Realistic character modeling, Fantasy character modeling, Detailing the model; Set Modeling: Outdoor modeling, Indoor modeling, Transportation vehicle modeling; Lighting: Types of lights, Studio lighting, HDRI lighting;Animation: Frame-by-frame animation, Procedural animation, Types of noise; Procedural Animation Tools: Rigid Body, Geometry Nodes; Rendering: Render settings, Render engines.

ANİ462 Üniversite-Sanayi İşbirliği Proje Geliştirme II AKTS: 4,5

3 Boyutlu Modelleme: Projeye yönelik geliştirilen tasarımların 3 boyutlu modelleme programları kullanarak üretilmesi; Tasarımlara Uygun 3 Boyutlu Katı ve Organik Modellerin üretilmesi, Üretilen 3 boyutlu modellerin topolojilerinin animasyon üretimine uygun şekilde düzenlenmesi; 3 Boyutlu Modellerin UV Haritalarını Hazırlama: Geliştirilen 3 boyutlu modellerin 2 boyutlu düzleme indirgenerek doku kaplamaya hazır hale getirilmesi; 3 Boyutlu Doku Kaplama ve Materyal Hazırlama: Hazırlanan 3 boyutlu modellerin renklendirilmesi, sahne ışıklarına göre yapılandırılması; Hazırlanan 3 Boyutlu Modellerin Materyallerinin Üretilmesi; Hazır ve Özel Materyal Kurulumlarının Yapılması.

ANİ462 University-Industry Cooperation Project Development II ECTS: 4,5

3D Modelling: Developing 3D models with 3D modelling programs for the project; Producing Hardsurface and Organic 3D Models According to the Brief, Editing produced 3D models for rigging/animation process (retopologizing); Preparing UV Maps: Creating UV maps for texturing process; Shader and Material Preparation: Shading and texturing 3D models for scene lights; Setting Up 3D Models for Materials; Setting Up Ready Made Materials for 3D Models; Setting Up Special Materials for 3D Models.

ANİ470 Hareket Yakalama II AKTS: 4,5

Konu Belirleme: Sinopsis, Senaryo, Çekime Hazırlık; Oyuncuların Belirlenmesi, Sahne içindeki harekete uygun dekorların yerleştirilmesi, Çekim; Kameraların uyumlandırılması, Kıyafet seçimi, Yansıtıcıların yerleştirilmesi, T-poz ve hareket yakalama, Yeşil ekran: Hareket ve gerçek çekim, Çekime hazırlık; Oyuncuların Sahne İçindeki Konumlarının ve Rollerinin Belirlenmesi, Sanal çekime hazırlık; Kıyafetler ve Algılayıcıların Yerleştirilmesi, T-pose ve hareket, Aynı anda oyuncu ve hareket yakalama; Oyuncusunun Kamera ile Çekimi.

ANİ470 Motion Capture II ECTS: 4,5

Identifying the Subject: Synopsis, Scenario, Preparation for Shooting; Identifying the actors, Placing the props suitable for the action in the scene, Shooting; Alignment of cameras, Choosing clothes, Placement of reflectors, T-pose and Motion capture. Green screen: Motion and Real shot, Preparing to shoot; Determining the positions and roles of the actors in the scene, Preparation for virtual shooting; Clothing and sensor placement, T-pose and Motion, Simultaneous actor and motion capture; Filming of the actor with the camera.

ANİ472 Çizgi Roman IV AKTS: 4,5

Çizgi Roman Sunum Dosyası Ön Hazırlığı: Yayınlanmış çizgi romanların incelenmesi, Hikâye temasının bulunması, Fikir araştırması; Çizgi Roman Proje Dosyası Üretimi: Hikâyenin tek cümle (logline) özeti, Taslak (draft) hikâyenin oluşturulması, Genel hikâyenin (outline) özeti, Karakterlerin tasarlanması, Çizgi roman senaryosunun yazılması, Küçük resim (thumbnail) sayfaların çizilmesi, Skeç (sketch) sayfaların çizilmesi, Taslak (layout) sayfaların çizilmesi, Sayfaların çizilmesi, Sayfaların renklenmesi, Konuşma balonu eklenmesi; Çizgi Roman Proje Dosyasının Sunulması: Projenin sunuma hazırlanması, Projeye uygun yayıncı bulunması, Projenin sunulması.

ANİ472 Comics IV ECTS: 4,5

Preparation of the Comic Book Pitch Package: Review of the published comic books, Finding of the theme, Research of the idea; Production of the Comic Book Pitch Package: Logline of the story, Draft of the story, Outline of the story, Designing the characters, Writing of the comic book script, Drawing page thumbnails, Drawing page sketches, Drawing page layouts, Drawing pages, Coloring pages, Letterring pages; Pitching the Comic Book Project Package: Preparing the project for pitching, Finding a suitable publisher for the project, Pitching the project.

ANİ473 Çizgi Film Proje I AKTS: 18,0

Fikir Geliştirme: Öykü, Karakterler, Zaman, Mekan; Konsept Tasarımı: Karakter sayfası, Mekan tasarımı, Biçem; Senaryo Yazımı: Öykü ve diyaloglar; Storyboard: Karakter ve eylemler, Kamera açıları, Sahne süreleri; Animatik: Zamanlama ve tempo, Ses ve diyaloglar; Ses: Diyaloglar, efektler ve müzik; Sahne Tasarımı: Arka planlar, Aydınlatma, Renk ve doku, Mekan tasarımı; Hareketlendirme: Anahtar kareler, Ara kareler, Kamera hareketleri, Line test, Clean up; Renklendirme ve Görselleştirme: Kamera açıları ve çerçeveleme; Kurgu, Renk düzenleme, Ses efektleri ve müzik; Sunum.

ANİ473 Animation Project I ECTS: 18,0

Idea Development: Story, Characters, Time, Space; Concept Design: Character sheet, Set design, Style; Script Writing: Story and dialogs; Storyboard: Characters and actions, Camera angles, Scene durations; Animatics: Timing and tempo, Sound and dialogs; Sound: Dialogs, effects and music; Stage Design: Backgrounds, Lighting, Color and texture, Set design; Animation: Key frames, Inbetween frames, Camera movements, Line test, Clean up; Coloring and Visualization: Camera angles and framing; Editing, Color editing, Sound effects and music; Presentation.

ANİ474 Çizgi Film Proje II AKTS: 18,0

Öykü Geliştirme: Öykü, Karakterler; Karakter Tasarımı: Giysi, Yüz ifadeleri, Beden dili; Mekan ve Çevre Tasarımı: Ortamlar, Arka planlar ve atmosfer; Senaryo Yazımı: Öykü ve diyaloglar; Storyboard: Karakter ve eylemler, Kamera açıları, Sahne süreleri; Animatik: Zamanlama ve tempo, Ses ve diyaloglar; Ses: Diyaloglar, efektler ve müzik; Sahne Tasarımı: Aydınlatma, Renk ve doku, Mekan tasarımı, Arka planlar; Hareketlendirme: Anahtar kareler, Ara kareler, Kamera hareketleri, Line test, Clean up; Renklendirme ve Görselleştirme: Kamera açıları ve çerçeveleme, Özel efektler; Kurgu, Ses efektleri ve müzik; Sunum.

ANİ474 Animation Project II ECTS: 18,0

Story Development: Story, Characters; Character Design: Clothing, Facial expressions, Body language; Space and Environment Design: Environments, Backgrounds and atmosphere; Script Writing: Story and dialogues; Storyboard: Characters and actions, Camera angles, Scene durations; Animatics: Timing and tempo, Sound and dialogs; Sound: Dialogues, effects and music; Stage Design: Lighting, Color and texture, Set design, Backgrounds; Animation: Key frames, Inbetween frames, Camera movements, Line test, Clean up; Coloring and Visualization: Camera angles and framing, Special effects; Editing, Sound effects and music; Presentation.

ANİ475 Oyun Animasyonu I AKTS: 4,5

Cinematic ve Cutscene Üretimi: Sinematik ve cutscene kavramları; Blender'da Rig: Temel rig oluşturma, IK/FK sistemleri; Blender'da Animasyon Üretimi: Animasyon, UE5'e giriş: Arayüz, Animasyon sekansları, Blueprint; UE5'te Karakter Animasyonu: Animasyon aktarma, Skeletal mesh, State machine; Kamera hareketleri, Kompozisyon; Etkileşimli Cutscene Üretimi: Vurulma tepkisi, Animasyon tetikleme; Işık ve Atmosfer Tasarımı: Gerçekçi ve stilize aydınlatma; Materyal, Shader, Post-processing; Sinematik Efekt ve Ses: Diyalog ve ses, Harmanlama; UE5'te Animasyon ve Cutscene Optimizasyonu: Performans, LOD, Sıkıştırma; Proje Geliştirme: Proje sunumu, Değerlendirme.

ANİ475 Game Animation I ECTS: 4,5

Cinematic and Cutscene Production: Concepts of cinematic and cutscene; Rig in Blender: Basic rig, IK/FK systems; Animation in Blender: Animation, Introduction to UE5: Interface, Sequencer, Animation Blueprint; Character Animation in UE5: Animation import, Skeletal mesh, State machine; Camera Movements, Compositing; Interactive cutscene production: Hit reaction, Animation triggering; Lighting and Atmospheric Design: Realistic and stylized lighting; Materials, Shaders, Post-processing; Cinematic Effects and Sound: Dialogue and sound, Mixing; Animation and Cutscene Optimization in UE5: Performance, LOD, Compression; Project Development: Project presentation, Evaluation.

ANİ476 Oyun Animasyonu II AKTS: 4,5

Oyun Animasyonu: Oyun animasyonu üretimi; Oyun için Karakter Teçhizat Üretimi: Temel techizat oluşturma, Ağırlık boyama, IK ve FK sistemleri; Oyun İçi Animasyonlar: Yürüme, Koşma, Zıplama, Atak, Savunma, Çevre ile etkileşim animasyonları, Root animasyon, In-place animasyon; Unreal Engine 5'te Animasyon: Skeletal mesh, State machine, Animasyon geçişleri, Blendspace kullanımı, Animasyon sekansları; Blueprints ile Animasyon Yönetimi, Olay tabanlı animasyon tetikleme; Oyun içi Animasyon Optimizasyonu: LOD, Performans optimizasyon teknikleri, Sıkıştırma yöntemleri; Proje Geliştirme, Geri bildirim oturumları, Final proje sunumu.

ANİ476 Game Animation II ECTS: 4,5

Gameplay Animation: Game animation production; Character Rigging for Games: Basic rig creation, Weight painting, IK and FK systems; In-Game Animations: Walking, Running, Jumping, Attack, Defense, Environmental interaction animations, Root motion, In-place animations; Animation in Unreal Engine 5: Skeletal mesh, State machine, Animation transitions, Blendspace implementation, Animation sequences; Animation Management with Blueprints: Event-driven animation triggering; In-Game Animation Optimization: LOD, Performance optimization techniques, Compression methods; Project Development: Iterative refinement, Feedback sessions, Final project presentation.

ANİ477 Oyun Sinematiği I AKTS: 4,5

Oyun Sinematiği Temel Kavramları: Oyun sinematiği, Ara sahne, Oyun anlatısı ve sinematik sahne; Oyun Sinematiği Üretimi: Storyboard ve sahne planlama, Animatik üretimi ve zamanlama, Karakter performansı ve animasyon üretimi; Oyun Sinematiği Üretim Hattı: Sinematik üretim hattı, Sequencer timeline mantığı, Sahne bloklama ve kamera yerleşimi, Karakter animasyonu ve sahne entegrasyonu; Oyun Sinematiğinde Anlatım Dili: Sinematik kurgu, Temel tempo; Proje Geliştirme: Ara proje geliştirme, Geri bildirim oturumları, Final proje sunumu.

ANİ477 Game Cinematic I ECTS: 4,5

Game Cinematic Basic Concepts: Game cinematics, Cutscenes, Game narrative and cinematic scenes; Game Cinematic Production: Storyboard and scene planning, Animatic production and timing, Character performance and animation production; Game Cinematic Production Line: Cinematic production line, Sequencer timeline logic, Scene blocking and camera placement, Character animation and scene integration; Narrative Language in Game Cinematics: Cinematic editing, Basic tempo; Project Development: Mid-project project development, Feedback sessions, Final project presentation.

ANİ478 Oyun Sinematiği II AKTS: 4,5

Oyun Sinematiği: Oyun sinematiği üretim hattı, Çok planlı sekans yapısı; Oyun Sinematiğinde Anlatı Yapısı: Dramatik yapı, Sahne dramaturjisi, Duygusal ritim ve anlatı yapısı, Kamera hareketleri ve mise en scene, Karakter animasyon performansı; Sekans Tasarımı: Sahneleme, Çok planlı sekanslarda anlatı ve görsel süreklilik; Karakter Animasyonu Entegrasyonu: Keyframe animasyon iş akışı, Mocap ile karakter animasyon iş akışı; Sinematik Kurgu ve Rafine Etme: Sinematik kurgu, Sinematik tempo, Işıklandırma ve ambians oluşturma, Render ve üretim sonrası süreçler; Proje Geliştirme: Ara proje değerlendirmesi, Geri bildirim oturumları, Final proje sunumu.

ANİ478 Game Cinematic II ECTS: 4,5

Game Cinematics: Game cinematics production pipeline, Multi-shot sequence structure; Narrative Structure in Game Cinematics: Dramatic structure, Scene dramaturgy, Emotional rhythm and narrative structure, Camera movements and mise-en-scene, Character animation performance; Sequence Design: Staging, Narrative and visual continuity in multi-shot sequences; Character Animation Integration: Keyframe animation workflow, Animation workflow with Mocap; Cinematic Editing and Polishing: Editing, Cinematic tempo, Lighting and ambiance creation, Rendering and post processes; Project Development: Interim project evaluation, Feedback sessions, Final project pr

BİL150 Temel Bilgi Teknolojisi AKTS: 5,0

Bilgisayara Giriş: Bilgisayarın tarihçesi; İşletim Sistemleri; Ofis Yazılımları-Sözcük İşlemciler ve Belge Sistemleri; Ofis Yazılımları-Hesap Tablosu Programları; Ofis Yazılımları-Sunu Programları; E-Posta-Kişisel İletişim Yönetimi; İnternet'in Etkin Kullanımı ve İnternet Güvenliği; Ağ Teknolojileri; Bilgisayar Donanım ve Hata Bulma: Bilgisayar türleri; Sosyal Ağlar ve Sosyal Medya: Sosyal ağlar ve sosyal medyaya giriş; Özel 7 Uygulama Yazılımları: Çoklu ortam (Multimedia); Bilişim Hukuku ve Etiği; EÖğrenme: E-öğrenmenin gelişimi; E-Devlet Uygulamaları; Bilgisayar ve Ağ Güvenliği; Günümüzde Bilişimin Stratejik Teknolojileri.

BİL150 Fundamentals of Information Technology ECTS: 5,0

Introduction to Computer: History of computer; Operating systems; Office Software-Word Processors and Document Systems; Office Software- Spreadsheet Programs; Office Software-Presentation Programs; E-Mail-Personal Communication Management; Effective Use of Internet and Internet Security; Network Technologies; Computer Hardware and Fault Finding: Types of computers; Social Networks and Social Media: Introduction to social networks and social media; Special 7 Application Software: Multimedia; IT Law and Ethics; eLearning: Development of e-learning; E-Government Applications; Computer and Network Security; Strategic Technologies of Informatics Today.

FOT201 Temel Fotoğrafçılık AKTS: 5,0

Fotoğrafın Tanımı: Işık, Optik, Mercek, Fizik, Kimya; Fotoğrafın Tarihi: Karanlık kutu, Camera Obscura, Gras Penceresinden Manzara, Dagerotip, Temple Bulvarı; Fotoğraf Makinesini Oluşturan Temel Parçalar: Gövde, Objektif, Açılarına göre objektif türleri, Fotoğrafçılıkta yardımcı gereçler; Pozlama: Diyafram, Enstantane, ISO/ASA, Net alan derinliği; Fotoğrafta Aydınlatma: Işığın özellikleri, Işığın halleri, Işığın türleri, Teknik aydınlatma, Dramatik aydınlatma; Fotoğrafta Kompozisyon: Aktif düzenleme, Pasif düzenleme, Altın oran, Çekim ölçekleri, Kamera açıları; Fotoğrafçılık Türleri: Sokak fotoğrafçılığı, Yiyecek ve İçecek stilistliği fotoğrafçılığı.

FOT201 Basic Photography ECTS: 5,0

Definition of Photography: Light, Optics, Lens, Physics, Chemistry; History of Photography: Dark Box, Camera Obscura, View from the Grass Window, Daguerreotype, Temple Avenue; Basic Parts of a Camera: Body, Lens, Lens types according to their angles, Photography auxiliary equipment; Exposure: Aperture, Shutter Speed, ISO/ASA, Depth of Field; Lighting in Photography: Properties of light, States of light, Types of light, Technical lighting, Dramatic lighting; Composition in Photography: Active editing, Passive editing, Golden ratio, Shooting scales, Camera angles; Types of Photography: Street photography, Food and Beverage styling photography.

FOT208 Foto-Grafi II AKTS: 3,0

Temel fotoğrafçılık konularının hatırlanması: Fotoğraf makineleri türleri, Objektifler ve türleri, Objektif kalitesini belirleyen etkenler ve optik kusurları, Kompozisyon temel kuralları ve uygun objektif seçimi, Fotoğraf makinesinin parçaları ve yardımcı ekipmanlar, Netleme Sistemleri, Fotoğrafta Işık kullanımı, Işık için yardımcı araçlar, Işık ölçüm modları; Fotoğrafın kullanım alanları: Stok, Yaratıcı çalışmalar, Reklam, Makro, Minimal, e-Ticaret, Sokak, Manzara Doğa, Yemek , Su Altı, Astrofotoğrafçılık, Doğum ve Bebek Fotoğrafçılığı; Üretken Yapay Zeka.

FOT208 Photo-Graphy II ECTS: 3,0

Recall of basic photography subjects: Types of cameras, Lenses and their types, Factors determining lens quality and optical defects, Basic rules of composition and proper lens selection, Camera parts and auxiliary equipment, Focusing systems, Use of light in photography, Auxiliary tools for light, Light measurement modes; Uses of photography: Stock, Creative works, Advertising, Macro, Minimal, e-Commerce, Street, Landscape Nature, Food, Underwater, Astrophotography, Birth and Baby Photography; Generative Artificial Intelligence.

İNG187 İngilizce I AKTS: 3,0

Kişi Zamirlerini ve Sahiplik Sıfatlarını Kullanma; To be Fiilini Şimdiki Zamanda Kullanma; Tekil ve Çoğul İsimleri Kullanma; Yiyecek ve İçecek İsimlerini Öğrenme; "There is, there are" Yapılarını Kullanma; "Have got" Yapısını Kullanma; "Yes" "No" Sorusu Sorma ve Kısa Cevap Verme; Günlük ve Haftalık Aktivitelerden Konuşma; Hoşlanılan ve Hoşlanılmayan Aktiviteler Hakkında Konuşma; Spor ve Hobiler Hakkında Konuşma; "Can" ve "Can't" Yapılarını Kullanarak Yetenekler Hakkında Konuşma; Kişileri Tanıtan Sıfatları Öğrenme: Kişilerin dış görünüş, Duygu ve kişilikleri hakkında konuşma; Giysiler; Renkler; Alışveriş ve Fiyatlardan Söz Etme; Şimdiki Zamanı Kullanma.

İNG187 English I ECTS: 3,0

Using Personal Pronouns and Possessive Adjectives; Using to be in Present Tense; Using Singular and Plural Nouns; Using Basic Language Related to Food and Drink; Using "There is-there are" in sentences; Using "have got"; Asking "yes-no" Questions and Giving Short Answers to Them; Talking about Daily and Weekly Routines; Talking about Likes and Dislikes; Talking about Sports and Hobbies; Talking about Abilities by Using "can", "can't"; Using Adjectives that Describe People; Talking about Appearance, Personality and Feelings of People; Talking about Clothes and Colours; Talking about Shopping and Prices; Using Present Continuous Tense.

İNG188 İngilizce II AKTS: 3,0

Geniş Zamanı Kullanma; Geniş Zaman ve Şimdiki Zamanı Karşılaştırma; Yer ve Zaman Bildiren Edatları Kullanma; Yer ve Yön Tarif Etme, Rezervasyon Yapma; To Be Fiilini Geçmiş Zamanda Kullanma; Geçmiş Zamanda Düzenli ve Düzensiz Fiilleri Kullanma; Karşılaştırma ve Üstünlük Derecesi Bildiren Sıfatları Kullanma; Tavsiye, Zorunluluk, Öneri Bildiren Kipleri Kullanma; Gelecek Zamanı Kullanma: "going to" ve "will" yapılarını kullanma; Koşul Bildiren Cümleleri Kullanma.

İNG188 English II ECTS: 3,0

Using Simple Present Tense; Comparing Simple Present and Present Continuous Tenses; Using Prepositions of Time and Place; Giving Directions, Making Reservations; Using "to 15 be" in Past Tense; Using Regular and Irregular Verbs in Simple Past Tense; Using Comparative and Superlative Form of Adjectives; Using Modals to Give Advice; Suggestions and Obligations; Using Future Tense: Making Sentences Using "going to" and "will"; Using If Clauses Type 0 and 1.

İNG225 Academic English I (Akademik İngilizce I) AKTS: 3,0

İNG225 Akademik İngilizce I dersi, B1+ düzeyindeki öğrencilerin sözel ve yazılı dildeki akademik İngilizce becerilerini geliştiren ve seviyelerini yükselten bir derstir.Bütünleştirilmiş becerilerden (okuma, yazma, konuşma ve dinleme) oluşan bu dersin sonunda, öğrenciler Avrupa Ortak Ölçüt Çerçevesinde tanımlanan B1+ düzeyine erişebilmek için gerekli olan genel ve akademik İngilizce becerilerini elde edebilecek ve kullanabilecektir.

İNG225 Academic English I ECTS: 3,0

İNG225 Academic English I course develops and upgrades the oral and written academic English skills of B1+ level students.On completion of this integrated skills (reading, writing, speaking and listening) course, students will be able to realize and produce general and academic English approaching the B1 level as defined in the Common European Framework of Reference (CEFR).

İNG325 Academic English III (Akademik İngilizce III) AKTS: 3,0

Soru formları: özne ve nesne soruları; Geniş, Şimdiki, Geçmiş, Present perfect simple, Present perfect continuous Zamanları; Gelecek zaman yapıları; Birinci ve İkinci tip koşullu cümle; Karşılaştırma; Tanımlayıcı ve Tanımlayıcı Olmayan sıfat cümlecikleri; Kişilik tanımlayıcı sıfatlar; Ön ekler; Seyahat kavramları; İki parçalı fiiller; İşleri tanımlayıcı sıfatları; Bağımlı edatlar; Reklamcılıkta kullanılan sıfatlar; Kelime bileşimleri; Avantaj ve dezavantaj deneme yazısı; Biyografi yazısı; Grafik raporu yazımı; Görüş bildiren deneme yazısı; Resmi yazışma.

İNG325 Academic English III ECTS: 3,0

Question forms: subject and object questions; Present simple, Present continuous, Past simple, Present perfect simple, Present perfect continuous Tenses; Future forms; First and Second conditional; Comparison; Defining and Non-defining relative clauses; Personality adjectives; Prefixes; Travel expressions; Phrasal verbs; Work adjectives; Dependent prepositions; Advertising adjectives; Word combinations; A for and against essay; A biographical profile; A report describing a chart; An opinion-led essay; Formal corresponce.

İNG326 Akademik İngilizce IV AKTS: 3,0

Tüketim Toplumu, Tüketim Kültürü ve Sürdürülebilirlik; Doğal Dünya, Biyoçeşitlilik ve İklim Değişimi; Çalışma Hayatı, Serbest Zaman ve İş-Yaşam Dengesi; İnsanlar, Mekanlar ve Kentleşme Dinamikleri; Sanat, Müzik ve Kültürel İfade Biçimleri; Sporun Sosyolojisi, Biyo-Mekanik ve Endüstrisi; Bilimsel Yenilikler, Teknoloji ve Yapay Zeka Etiği; Geçmişe Bakış, Tarihsel Anlatılar ve Arkeoloji; Keşifler, Coğrafi Araştırmalar ve Uzay Çalışmaları.

İNG326 Academic English IV ECTS: 3,0

Consumer Society, Consumerism, and Sustainability; The Natural World, Biodiversity, and Climate Change; Work and Play, Leisure, and Work-Life Balance; People and Places, Urbanization, and Spatial Dynamics; Art and Music, Cultural Expressions, and Aesthetics; Sociology, Biomechanics, and the Industry of Sports; Scientific Innovations, Emerging Technologies, and AI Ethics; Windows on the Past, Historical Narratives, and Archaeology; Exploration, Geographical Discoveries, and Space Research.

İNG425 Academic English V (Akademik İngilizce V) AKTS: 3,0

Akademik Çalışmalar için Okuma Becerileri: Metinleri analiz etme, Çıkarımda bulunma, Alt metin bilgisini fark etme, Alankelime bilgisini geliştirme; Akademik Çalışmalar için Dinleme Becerileri: Çıkarım yapma, Ders notu alma, Söylenileniyorumlama; Akademik Çalışmalar için Konuşma Becerileri: Tartışmalara katılma, Özetleme, Görüşme yapma, Konuşmasırasına uyma, Farklı konularda sunum yapma, sunumlara yorumda bulunma; Akademik Çalışmalar için Yazma Becerileri:Farklı akademik konularda yazma, Kanıt kullanarak etkili tartışma geliştirme.

İNG425 Academic English V ECTS: 3,0

Reading Skills for Academic Studies: Analyzing texts, Making inferences, Recognizing implicit information, Developing field-specific vocabulary; Listening Skills for Academic Studies: Making inferences, Taking lecture notes, Interpreting what is said; Speaking Skills for Academic Studies: Participating in discussions, Summarizing, Conducting interviews, Taking turns in conversation, Giving presentations on different topics, Commenting on presentations; Writing Skills for Academic Studies: Writing on different academic topics, Developing effective arguments using evidence.

İNG426 Akademik İngilizce VI AKTS: 3,0

Ders Tanıtımı ve Sözsüz İletişim; Vücut Dili ve İletişim; Vücut Dili Üzerine Okuma ve Kelime Çalışması; Metin İnceleme ve Yazma Alıştırmaları; Okuduğunu Anlama ve Kelime Çalışması; Metin Analizi ve Uygulama Alıştırmaları; Dinleme ve Konuşma Becerileri; Dinleme ve Konuşma Alıştırmaları; Akademik Okuma ve Yazma; Sözsüz İletişim Uygulamaları; Yazılı Anlatım Çalışmaları; Metin İnceleme ve Alıştırmalar; Kelime Bilgisi ve Okuma Çalışması; Dinleme, Konuşma ve Genel Değerlendirme.

İNG426 Academic English VI ECTS: 3,0

Course Introduction and Nonverbal Communication; Body Language and Communication; Reading and Vocabulary on Body Language; Text Analysis and Writing Practice; Reading Comprehension and Vocabulary Study; Text Analysis and Practical Exercises; Listening and Speaking Skills; Listening and Speaking Practice; Academic Reading and Writing; Applications of Nonverbal Communication; Written Expression Practice; Text Analysis and Exercises; Vocabulary Building and Reading Study; Listening, Speaking, and General Review.

KÜL193 Kariyer Planlama AKTS: 2,0

Kariyer Kavramı: Tanım, İlgili kavramlar; Kariyer Gelişim Kuramları; Kariyer Planlama: Özellikleri, İlkeleri, Aşamaları, Modelleri; Kariyer Yönetimi: Önemi, Amaçları, Kapsamı; Kariyer Geliştirme ve Stratejileri; Kariyerle İlgili Güncel Sorunlar; Öz Geçmiş ve İş Mektupları Hazırlama; İş Görüşmesi Teknikleri; Etkili Mülakat Teknikleri; Diksiyon ve Beden Dili; Sektör Günleri: Kamu sektörü; Sektör Günleri: Akademi; Sektör Günleri: Girişimcilik; Sektör Günleri: Özel sektör

KÜL193 Career Planning ECTS: 2,0

Career Concept: Definition, Related concepts; Career Development Theories; Career Planning: Characteristics, Principles, Stages, Models; Career Management: Importance, Aims, Scope; Career Development and Strategies; Current Issues About Career; Preparing CV and Business Letters; Job Interview Techniques; Effective Interview Techniques; Diction and Body Language; Sector Days: Public sector; Sector Days: Academy; Sector Days: Entrepreneurship; Sector Days: Private sector

---

KÜL195 Gönüllülük Çalışmaları AKTS: 4,0

Gönüllülük Alanları (Afet ve Acil Durum, Çevre, Eğitim ve Kültür, Spor, Sağlık ve Sosyal Hizmetler vd.); Gönüllü Çalışmalarla İlgili Proje Geliştirme ve Sahada Gönüllü Çalışmalara Katılım; Gönüllü Çalışmalarda Etik, Ahlaki, Dini, Geleneksel Değerler ve İlkeler; Kamu Kurumları, Yerel Yönetimler ve Sivil Toplum Kuruluşlarında (STK) Gönüllü Çalışmalara Katılım; Toplumda Risk Grupları ve Gönüllülük; Göçmenler ve Gönüllülük.

KÜL195 Volunteer Work ECTS: 4,0

Concepts of Management and Organization; Concept of Volunteering and Volunteer Management; Basic Volunteering Areas (Disaster and Emergency, Environment, Education and Culture, Sports, Health and Social Services, etc); Project Development and Participation in Volunteer Field Work; Ethical, Moral, Religious, and Traditional Values and Principles in Volunteer Work; Participation in Volunteer Work in Public Institutions, Local Governments and NGOs; Risk Groups and Volunteering in Society; Migrants and Volunteering.

MED302 Medikal Animasyon AKTS: 6,0

Animasyona Yönelik Temel Kavramlar; Temel Eczacılık Bilgisine Yönelik Temel Kavramlar; Medikal Animasyona Yönelik Temel Kavramlar; Medikal Animasyon Uygulama Alanları ve Örnekleri; Medikal Animasyon Üretim Süreçleri: Medikal animasyon film yapım öncesi süreçler, Medikal bir konuya yönelik araştırma süreci, Senaryo geliştirme, Storyboard geliştirme, Animatik geliştirme; Medikal Animasyon Film Yapım Süreçleri ve Medikal Danışmanlık: Modelleme, Doku kaplama, Işık, Medikal danışmanlık; Medikal Animasyon Film Yapım Sonrası Süreçler: Kurgu, Seslendirme; Süreci Anlatan Sunum ve Medikal Filmlerin Gösterimi.

MED302 Medical Animation ECTS: 6,0

Basic Concepts Of Animation; Concepts For Basic Pharmacy Knowledge; Concepts For Medical Animation; Medical Animation Application Areas and Examples; Medical Animation Production Processes: Medical animation pre-production porocesses, Research processes on a medical subject, Scenario development, Storyboard development, Animatik geliştirme; Medical Animation Production Proceseses and Medical Consultancy: Modeling,Texturing, Lighting and medical consultancy; The Post Processes of Medical Animation Poroduction: Editing, Sound desing; Presentation Explaining The Process and Screeening of Medical Films.

SAN319 Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku AKTS: 3,0

Genel olarak fikri mülkiyet hakları ve bu hakların korunması; Fikir ve Sanat Eserleri,Telif Nedir?; Fikir ve Sanat Eserlerinin Çeşitleri 1. İlim ve Edebiyat Eserleri; Fikir ve Sanat Eserlerinin Çeşitleri 2. Musiki Eserleri; Fikir ve Sanat Eserlerinin Çeşitleri 3. Güzel Sanat Eserleri; Fikir ve Sanat Eserlerinin Çeşitleri 4. Sinema Eserleri; Fikir ve Sanat Eserlerinin Çeşitleri 4. Sinema Eserlerleri ve Animasyonm Filmler; Eser Sahibinin Hakları; Ekonomik (Maddi Haklar) Manevi Haklar; Sınırlamalar ve Haklara İlişkin İstisnalar; Telif Hakkı Süresi; Hakların Uygulanması; Telif Hakkının Korunması

SAN319 Law of Literary and Artistc Works ECTS: 3,0

General intellectual property rights and protection of themIntellectual and Artistic Works (Copyright) What is Copyright?Types of Intellectual and Artistic Works 1. Science and Literary WorksTypes of Intellectual and Artistic Works 2. Musical WorksTypes of Intellectual and Artistic Works 3. Artistic Works Types of Intellectual and Artistic Works 4. Cinematograph FilmsTypes of Intellectual and Artistic Works 4. Cinematograph Films and Animation Films.The rights Of The Owner.Economic rightsMoral RightsLimitations and Exceptions to RightsDuration of CopyrightEnforcement of RightsProtection of copyright

---

TAR165 Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi I AKTS: 2,0

Osmanlı Toplum ve Devlet Düzeninin Geri Kalması ve Yapılan Reform Hareketleri; Osmanlı Devleti'nin Birinci Dünya Savaşı'na Girmesi; Osmanlı Devleti'nin Parçalanması ve Milli Mücadele'nin Başlaması; Mustafa Kemal Paşa'nın Anadolu'da Milli Mücadele'yi Örgütlemesi; Birinci Türkiye Büyük Millet Meclisi'nin Açılması Açılması ve Yapısı; 1920-1922 Yılları Arası Askeri ve Siyasal Gelişmeler; Lozan Barış antlaşması ve Yeni Dönem

TAR165 Atatürk's Principles and History of Turkish Revolution I ECTS: 2,0

The decline of Ottoman society and state regulation and the reform movements; Introduction of the Ottoman Empire into the First World War; The fragmentation of the Ottoman Empire and the beginning of the National Struggle; Mustafa Kemal Pasha organizing the National Struggle in Anatolia, Opening and Construction of the First Turkish Grand National Assembly; Military and Political Developments between 1920 and 1922; Lausanne Peace Treaty and New Period

---

TAR166 Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi II AKTS: 2,0

Cumhuriyetin İlk Yıllarında Genel Görünüm: Tarım, Ulaşım ve Ekonomik Yapı; İdari Reformlar; Siyasi Devrimler: Saltanatın Kaldırılması, Halifeliğin Kaldırılması, 1923-1938 Yılları Arasında Yapılan Sosyal ve Ekonomik Devrimlerin Yapısı;Siyasi Muhalefet; Halkevleri; Atatürk İlkeleri; Kültür Çalışmaları; Atatürk Dönemi Türk Dış Politikası; 1938-2002 Yılları Arasında Ekonomik Gelişmeler; 1938-2002 Yılları Arasında Türk Dış Politikası; Atatürk'ten Sonra Türkiye'nin Genel Görünümü; 1938-2002 Yılları Arasında Sosyal, Kültürel ve Sanatsal Değişmeler

TAR166 Atatürk's Principles and History of Turkish Revolution II ECTS: 2,0

General View in the Early Years of the Republic:Agriculture, Transportation and Economic Structure; Administrative Reforms;Political Revolutions:Abolition of the Sultanate; The Structure of Social and Economic Revolutions Between 1923-1938;Political Opposition;People's Houses;Ataturk's Principles;Culture Studies;Foreign Policy of Atatürk Period;Economic Developments Between 1938-2002;Turkish Foreign Policy Between 1938-2002;General View of Turkey After Atatürk;Social, Cultural and Artistic Changes between 1938-2002

TÜR120 Türk İşaret Dili AKTS: 3,0

İşaret Diline Genel Bakış; Dünyada İşaret Dili Tarihi; Türk İşaret Dili Tarihi; Türk İşaret Diline Giriş: Parmak abecesi, Zamirlerin gösterilişi, Kendini, ailesini ve yakınlarını tanıtma, Selamlaşma, Tanışma, İlişki sözleri; Temel Sözcüklerin Gösterilişi: Sıfatların gösterilişi: Nitelik sıfatları, Nicelik sıfatları, Eylemlerin gösterilişi: Zıt anlamlılar, Şimdiki zaman, Geçmiş zaman, Gelecek zaman, Zaman zarfları; Sağlıklı Yaşam: Sağlıkla ilgili problemleri ifade edebilme, Spor terimleri, Gereklilik ifade etme; Bankada: Bankada temel işlemleri yapabilmek için gerekli iletişim kalıpları; Tatil Başlıyor: Tatil ile ilgili temel sözcükler.

TÜR120 Turkish Sign Language ECTS: 3,0

Overview of Sign Language; History of Sign Language in the World; History of Turkish Sign Language; Introduction to Turkish Sign Language: Finger alphabet, Pronouns, Introducing oneself and family, Greetings, Meeting, Relationship words; Showing Basic Words: Adjectives: Adjectives of quality, Adjectives of quantity; Verbs: Present tense, Past tense, Future tense, Time adverbs, Antonyms; Healthy Living: Expression of healthrelated problems, Sports terms, Expressing requirements; In a Bank: Expressions required to carry out basic procedures in a bank; Vacation: Basic words about vacation.

TÜR125 Türk Dili I AKTS: 2,0

Dil: Bilimsel bakımdan dilin özellikleri, Dil-düşünce ve duygu bağlantısı, Dillerin doğuşu ile ilgili kuramlar, Dil türleri, Türkçenin Dünya dilleri arasındaki yeri; Dil-Kültür İlişkisi; Türk Dilinin Gelişimi ve Tarihsel Dönemleri; Türkçenin Yazımında Kullanılan Alfabeler; Türk Dili Çalışmaları; Yazı Devrimi; Ses Bilgisi: Ses olayları; Biçim Bilgisi ve Söz Dizimi; Türkçenin Anlatım Gücü; Türkçenin Türetme Gücü; Türk Dilinin Zenginlik Alanları: Dünya dillerinin Türk diline etkisi, Türk dilinin Dünya dillerine etkisi, Türk dilinin yayılma alanları; Türk Dilinin Karşı Karşıya Bulunduğu Sorunlar; Sözcük ve Terim Türetme; Sözlü ve Yazılı Anlatım Bozuklukları

TÜR125 Turkish Language I ECTS: 2,0

Language: Particularities of Language in the Scientific approach; Language-thinking and sentiment connection; Theories relating the naissance of the languages; Types of languages; Place of Turkish language among world languages; Relations between language and culture: Evolution of Turkish Language and its historical periods; Alphabets used for writing of Turkish language; Turkish language studies; Revolution of Writing.

TÜR126 Türk Dili II AKTS: 2,0

Kompozisyon Bilgileri: Yazılı kompozisyonun oluşturulması, paragraf ve paragrafta anlatım biçimleri; Noktalama işaretleri; Yazım Kuralları; Yazılı Anlatım Türleri ve Uygulamaları I: Düşünce yazıları; Yazılı anlatım türleri ve uygulamaları II: Sanatsal yazılar; Bilimsel Yazılar ve Yazışma Türleri: Bilimsel yazılar, Yazışma türleri; Okuma ve Dinleme: Okuma, Okuduğunu anlama stratejileri, Eleştirel okuma; Dinleme; Okuma Dinleme İlişkisi; Sözlü Anlatım: Doğru, güzel ve etkili konuşmanın temel ilkeleri; Beden Dili ve Sözlü Anlatımdaki Yeri; Konuşma Türleri; Başarılı Sunum İlkeleri ve Teknikleri; Sözlü Anlatımda Bazı Söyleyiş Özellikleri.

TÜR126 Turkish Language II ECTS: 2,0

Composition: Rules of writing a composition, paragraphs and wording in paragraphs; Punctuation; Rules of Writing; Types of written expression and practices I: Think pieces; Types of written expression and practices II: Art Writings; Scientific Writings and Types of Writings; Reading and Listening: Reading, Strategies on understanding of the reading; Critical Reading; Relation Between reading and listening.