## Ders İzlencesi

| | |
|---|---|
| **Ders Kodu - Ders Adı** | **DOT105 - Anatomi ve Figür Çizimi** |
| **Ders Türü** | III.Yarıyıl |
| **Teori + Uygulama** | 2+2 |
| **AKTS** | **5.0** |
| **Ders Dili** | Türkçe |
| **Ders Türü** | Zorunlu Dersler |
| **Öğretim Elemanları** | ÖĞR. GÖR. CAN PEKİN |

| | |
|---|---|
| **Dersin Veriliş Biçimi** | Bu ders sadece yüz yüze eğitim şeklinde yürütülmektedir. |
| **Önkoşullar** | Bu dersin önkoşulu ya da eş koşulu bulunmamaktadır. |
| **Önerilen Dersler** | Bu dersle ilişkili önerilen başka dersler bulunmamaktadır. |
| **Önerilen Kaynaklar** | Homo Ludens, The Art of Game Design, Fundamentals of Game Design, Game Mechanics: Advanced Game Design |
| **Staj & Uygulama** | Bu ders için uygun değildir. |

## Ders İzlencesi

| Haftalar | Öğrenme Çıktıları | Konular | Öğretim Yöntemleri |
|---|---|---|---|
| **1. hafta** | | İnsan anatomisine giriş ve temel oranlar | |
| **2. hafta** | | Kemik yapısı ve iskelet sisteminin analizi | |
| **3. hafta** | | Kas yapısı ve yüzey etkileri | |
| **4. hafta** | | Figür çiziminde hareket ve denge prensipleri | |
| **5. hafta** | | Duruş ve poz çeşitleri ile çizim uygulamaları | |
| **6. hafta** | | El, ayak ve yüz çizimi | |
| **7. hafta** | | İfade çizimi ve mimik varyasyonları | |
| **8. hafta** | | Giyim ve kumaşın vücut üzerindeki etkisi | |
| **9. hafta** | | Perspektif içinde figür çizimi | |
| **10. hafta** | | Çizgisel akış ve hacim oluşturma teknikleri | |
| **11. hafta** | | Işık ve gölge ile form modelleme | |
| **12. hafta** | | Dijital çizim araçlarıyla figür çizimi | |
| **13. hafta** | | Oyun karakteri figürü hazırlama | |
| **14. hafta** | | Proje sunumu ve akran değerlendirmesi | |

## Öğrenme Çıktıları

| # | Öğrenme Çıktıları |
|---|---|
| **1** | İnsan vücudunun anatomik yapısını tanır ve oranlamayı uygular. |
| **2** | Kas ve iskelet yapısını çizim sürecine entegre eder. |
| **3** | Farklı pozlar, duruşlar ve hareketleri figür çizimine aktarır. |

## Öğrenme Çıktıları

| # | Öğrenme Çıktıları |
|---|---|
| **4** | Figürlerde duygusal ifade ve beden dili oluşturur. |
| **5** | Kıyafet ve kumaş yapısını figür ile birlikte modellendirir. |
| **6** | Perspektif içinde figür yerleştirmesi yapar. |
| **7** | Dijital ortamlarda figür tasarımı uygular. |
| **8** | Oyun karakteri tasarımında anatomik doğruluğu gözetir. |

## Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları

*İçerik girilmemiştir.*

## Dersin Teması

*İçerik girilmemiştir.*

## AKTS İş Yükü

| Etkinlik | Süre (Saat) | Sayı | İş Yükü |
|---|---|---|---|
| Teorik Derse Katılım | 0 | 0 | 0 |
| Sınıf Dışı Çalışma (Ön Hazırlık & Pekiştirme Amaçlı) | 0 | 0 | 0 |
| Ödevler | 0 | 0 | 0 |
| Proje - Rapor - Sunum Hazırlama | 0 | 0 | 0 |
| Ara Sınav Hazırlığı (sınav süresi dahil) | 0 | 0 | 0 |
| Final Sınavı Hazırlığı (sınav süresi dahil) | 0 | 0 | 0 |
| Uygulama (Laboratuvar, Müzik/Enstrüman Uygulaması, Atölye/Saha Çalışması vb.) | 0 | 0 | 0 |
| Staj Uygulaması | 0 | 0 | 0 |
| | | **Hesaplanan AKTS** | **0** |

## Ölçme ve Değerlendirme

*İçerik girilmemiştir.*