



# Erasmus+

T.C. Avrupa Birliği Bakanlığı AB Eğitim ve Gençlik Programları Merkezi Başkanlığı ve Erciyes Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü tarafından ERASMUS+ Programı KA2 Yenilik ve İyi Uygulamaların Değişimi için İş birliği kapsamında, Yükseköğretim Programları için Stratejik Ortaklıklar çerçevesinde uygulanmakta olan 2017-1-TR01-KA203-046117 kodlu "CDICAE-Animasyon Eğitiminde Yenilikçi bir Müfredat Tasarlamak için İşbirliği Projesi"



## 3B Sanal Çevrelerde 2B Yüz Rig'i Dersi Öğrenci Memnuniyet Değerlendirmesi (03. Öğrenci Görüş ve Farkındalık Anketi)

"Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."

"Funded by the Erasmus+ Program of the European Union. However, European Commission and Turkish National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

## 1. Öğrencilerin "VR" ortamı dışında "geleneksel platformlarda" (PC-Tablet) 3D animasyon yazılımları ile "Yüz Rigleme" ile daha önceki deneyim ve bilgi seviyesi nasıldır?

Daha önce eğlence amaçlı 3d Animasyon yazılımları kullandım.

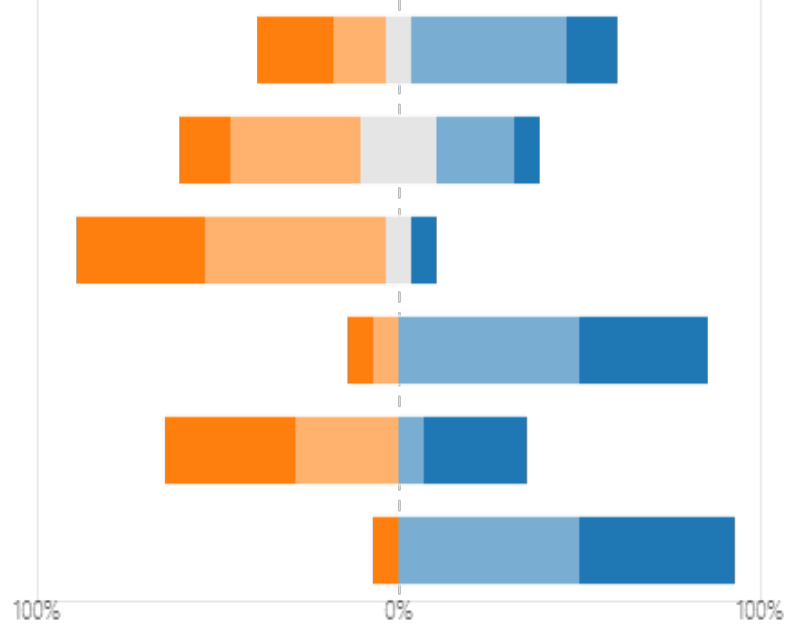
3d Animasyon için kullanılan "FARKLI YÜZ RİGLEME" Yöntemleri hakkında bilgi sahibiydim.

Daha önce "3D-2D Yüz Rigleme" için hazırlanan bir kursa katılmışım.

"3D-2D Yüz Rigleme" için hazırlanan eğitici videolar izledim.

Daha önce "3D-2D Yüz Rigleme" için verilen akademik dersler aldım.

Önceden geleneksel platformlarda herhangi bir Animasyon yazılımında "Yüz Rigleme hakkında...



■ Kesinlikle Katılmıyorum ■ Katılmıyorum ■ Kararsızım ■ Katılıyorum ■ Kesinlikle Katılıyorum

## 2. Öğrencilerin VR ortamında "3D-2D Yüz Rigleme" ile önceki deneyim ve bilgi seviyesi (hazır bulunuşlukları) nasıldır?

VR ile çalışan "3D-2D Yüz Rigleme" sanatçıları hakkında bilgi sahibiydim.

VR ile "3D-2D Yüz Rigleme" alanında yapılabilecek şeyler hakkında bilgi sahibiydim.

VR teknolojisi hakkında yeterli bilgiye sahibim.

Vr uygulamaları ile "3D-2D Yüz Rigi" oluşturmak için kullanılan yazılımlar hakkında bilgi sahibiydim.

Daha önce eğlence amaçlı VR ile hazırlanmış uygulamalar kullandım.

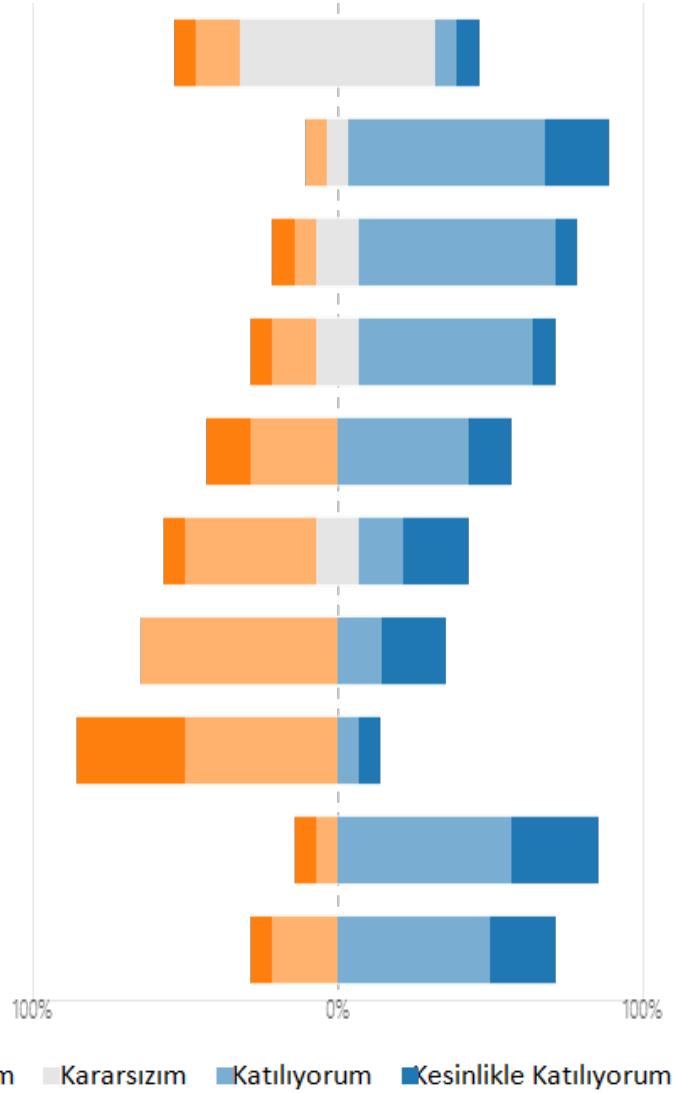
Daha önce sanat ve tasarım amaçlı VR ile hazırlanmış uygulamalar kullandım.

Daha önce "3D-2D Yüz Rigleme", vb eğitim amaçlı VR ile hazırlanmış uygulamalar kullandım.

Daha önce VR uygulaması ile "3D-2D Yüz Rigleme" ilgili bir kursa katılmıştım.

VR ortamında "3D-2D Yüz Rigleme" ile ilgili eğitici videolar izledim.

VR ortamında "3D-2D Yüz Rigleme" ile ilgiliklavuz veya kitap okudum.



### 3. Öğrencilerin aldıkları ders sonucunda edindikleri bilgilere dair görüşleri nasıldır?

Önceden geleneksel platformlarda herhangi bir Animasyon yazılımında "3D-2D Yüz Rigleme" deneyimim vardı.

Dünyadaki VR sanatçıları ve Yüz Rigleme çalışmaları hakkında bilgi sahibi oldum.

VR ile kullanılan Animasyon yazılımları ve ne işe yaradıkları hakkında bilgi sahibi oldum.

VR ile çalışan en az bir Animasyon yazılımını 2D yüz rigleme için kullanabilir hale geldim.

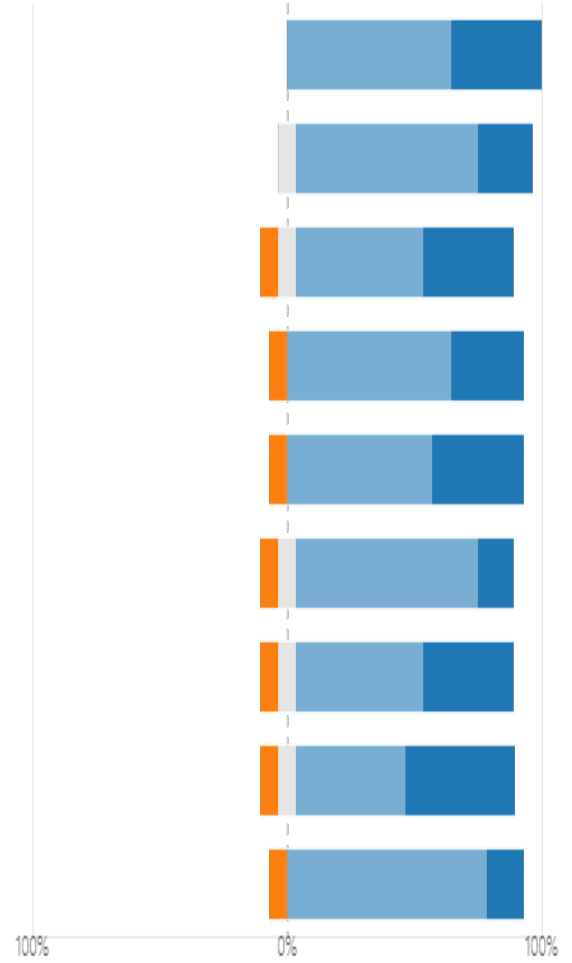
"3D Animasyon yazılımlarında 2D yüz rigi yapımında" VR kullanımına dair farkındalığım arttı.

Öğrendiğim şeylerin sektörde hangi boşluğu doldurabileceği konusunda fikir sahibi oldum.

Derste öğrendiklerim sayesinde bir 3D çizgi film karakterinin, VR ortamında 2D yüz Rigini...

VR ile 2D Yüz Rigi yapımı hakkında bilgi sahibi oldum.

Ders ile geleneksel animasyon üretim yöntemlerine alternatif yöntemler öğrendim.



■ Kesinlikle Katılmıyorum ■ Katılmıyorum ■ Kararsızım ■ Katılıyorum ■ Kesinlikle Katılıyorum

#### 4. Öğrencilerin ders ve derste öğrendikleri konular hakkında tutumları nasıldır?

Bu dersi yararlı buluyorum.

Derste öğrendiklerimi iş hayatında kullanabileceğimi düşünüyorum.

Bu ders için harcadığım zamana değdiğini düşünüyorum.

Bu dersin bir sonraki seviyesine de katılmak isterim.

VR ile ürettiğim eserlerimin geleneksel yöntemle ürettiğim aynı tür eserlerden daha başarılı olduğumu düşünüyorum.

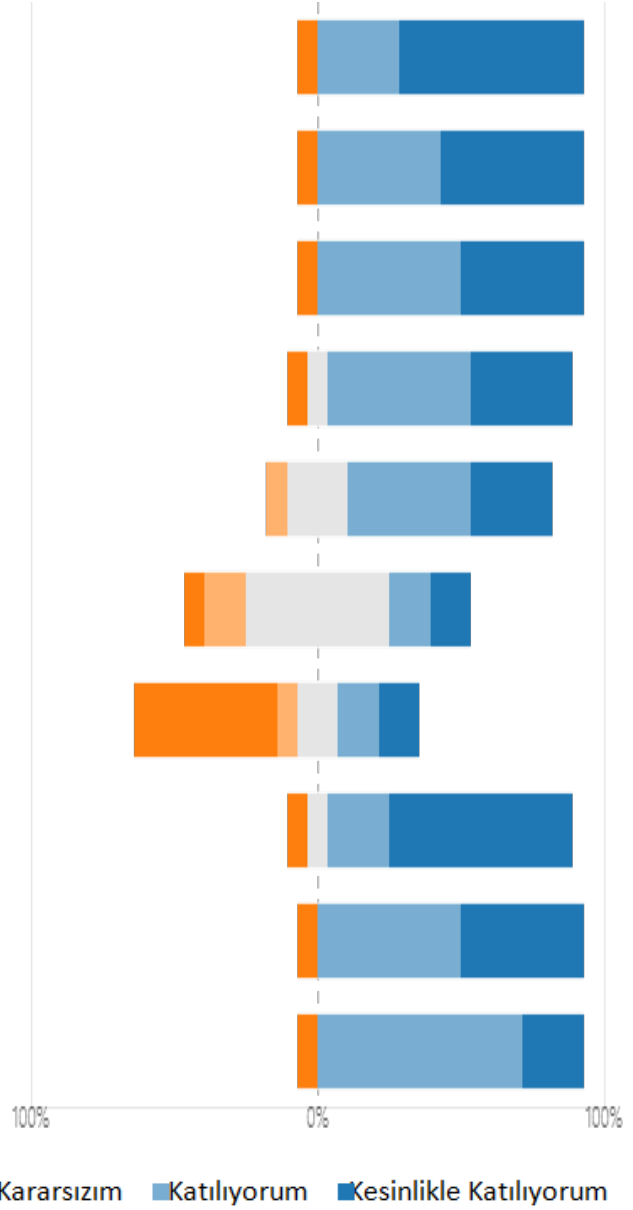
VR ile çalışmanın geleneksel yöntemlere nazaran daha pratik olduğumu düşünüyorum.

VR ile üretimin geleneksel yöntemden daha hızlı olduğumu düşünüyorum.

Bu derste öğrendiğim Animasyon araçlarının, bilgi ve yaklaşımların iş hayatında rakiplerimin önüne geçmeme yardım edeceğini düşünüyorum.

Öğrendiklerimin kullanılabilir bilgiler olduğunu düşünüyorum.

Bu tür teknolojilerin ders ile ilgili motivasyonumu yükselttiğini düşünüyorum.



## 5. Öğrencilerin VR'nin Fizyolojik Sınırlılıkları, Kullanım Kolaylığı ve Hijyen konularındaki görüşleri nasıldır?

VR kullanırken hiç sorun yaşamadım.

VR kullanırken bir süre sonra kötü hissettim.(sersemleme, karında şişkinlik, yönelim bozukluğu,...)

VR gözlüğü ortak kullanmak beni hijyen açısından rahatsız etti.

Ekipmanın ağırlığı beni rahatsız etti.

Sisteme kolayca adapte oldum.

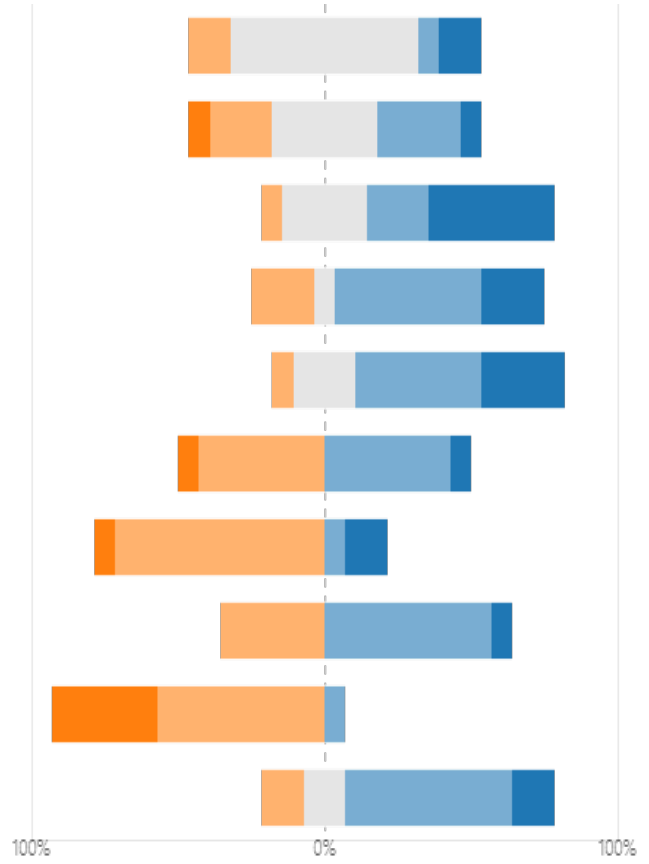
Baş ağrısı yaptı.

Mide Bulantısı Yaptı.

Terleme Yaptı.

Başlar başlamaz bıraktıracak kadar kötü etkiledi.

Bir süre sonra rahatsızlık oldu ama bıraktıracak kadar değil.



■ Kesinlikle Katılmıyorum ■ Katılmıyorum ■ Kararsızım ■ Katılıyorum ■ Kesinlikle Katılıyorum