



T.C. Avrupa Birliđi Bakanlıđı AB Eđitim ve Gençlik Programları Merkezi Başkanlıđı ve Erciyes Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü tarafından ERASMUS+ Programı KA2 Yenilik ve İyi Uygulamaların Deđişimi için İş birliđi kapsamında, Yükseköđrenim Programları için Stratejik Ortaklıklar çerçevesinde uygulanmakta olan 2017-1-TR01-KA203-046117 kodlu "CDICAE-Animasyon Eđitiminde Yenilikçi bir Müfredat Tasarlamak için İşbirliđi Projesi"



Ara Sınav ve Dönem Sonu Sınav Yöntemi

(03. 3B Sanal Gerçeklik İle Animasyon Dersi)

"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."

ARASINAV (8.HAFTA)

ETKİNLİĞİN ADI: ARASINAV

AMAÇ: Öğrencilerin 7 hafta boyunca öğrendikleri Animasyon prensiplerini bir bütün olarak değerlendirmelerini ve PC ortamına göre avantajlarını dezavantajlarını görmelerini sağlamak.

ÖĞRENME ÇIKTILARI: Öğrencilerin;

- “Sanal gerçeklik ortamında, geleneksel yöntemlerdeki 3d yazılımı araçlarının kullanım farklılığındaki avantaj ve dezavantajları Animasyon prensiplerini uygulama düzeyinde bireysel olarak deneyerek kavramış olurlar.
- Öğrenciler Animasyon prensiplerini kavramış olurlar.

MATERYAL:

Projeksiyon cihazı

İnternet bağlantısı

1 adet Oculusrift donanımı (4 adet pil AA size)

1 adet yeterli donanıma sahip pc,

Oculusrifti kullanabilmek için yeterli (2x2 metre) genişlikte bir sınıf alanı

SÜRE: 150 dk(3 ders saati).

SINAV UYGULAMASI:

1. Öğrencilere;

Sınavın uygulanış yönteminin; VR donanımı sayısına göre sırayla herkesin bireysel olarak daha önceden hazır olan riglenmiş karakter ile öğrendikleri animasyon prensiplerini uygulamaları olduğu söylenir.

- Autodesk maya programında MARUI ARAYÜZ KULLANIMI aşamasında öğrendiklerini
- PROJE YÖNETİMİ aşamasında öğrendiklerini
- Animasyon prensipleri aşamasında öğrendikleri Stretch ve squash ile “Anticipation (Önceden yapma, hazırlık pozu) prensiplerini uygulamaları gerektiği
- Bu uyguladıkları aşamaları test ederek sonucun doğru olduğunu test etmeleri gerektiği söylenir.

2. Ardından öğrencilere değerlendirme kriterleri anlatılır;

- Sınavın esnasında önceden öğretilen animasyon prensiplerini ne kadar doğru yaptıklarının değerlendirileceği.
- Uygulamaları yaparken donanımı fiziksel olarak ne kadar akıcı kullandıklarının değerlendirileceği.
- Son değerlendirme kriteri olarak yaptıkları aşamaları test ettiklerinde sonucun ne kadar doğru çalıştığının değerlendirileceği söylenir;

ARASINAV (9.HAFTA)

ETKİNLİĞİN ADI: ARASINAV

AMAÇ: Öğrencilerin 7 hafta boyunca öğrendikleri Animasyon prensiplerini bir bütün olarak değerlendirmelerini ve PC ortamına göre avantajlarını dezavantajlarını görmelerini sağlamak.

ÖĞRENME ÇIKTILARI: Öğrencilerin;

- “Sanal gerçeklik ortamında, geleneksel yöntemlerdeki 3d yazılımı araçlarının kullanım farklılığındaki avantaj ve dezavantajları Animasyon prensiplerini uygulama düzeyinde bireysel olarak deneyerek kavramış olurlar.
- Öğrenciler Animasyon prensiplerini kavramış olurlar.

MATERYAL:

Projeksiyon cihazı

İnternet bağlantısı

1 adet Oculusrift donanımı (4 adet pil AA size)

1 adet yeterli donanıma sahip pc,

Oculusrifti kullanabilmek için yeterli (2x2 metre) genişlikte bir sınıf alanı

SÜRE: 150 dk(3 ders saati).

SINAV UYGULAMASI:

2. Öğrencilere;

Sınavın uygulanış yönteminin; VR donanımı sayısına göre sırayla herkesin bireysel olarak daha önceden hazır olan riglenmiş karakter ile öğrendikleri animasyon prensiplerini uygulamaları olduğu söylenir.

- Autodesk maya programında MARUI ARAYÜZ KULLANIMI aşamasında öğrendiklerini
- PROJE YÖNETİMİ aşamasında öğrendiklerini
- Animasyon prensipleri aşamasında öğrendikleri Stretch ve squash ile “Anticipation (Önceden yapma, hazırlık pozu) prensiplerini uygulamaları gerektiği
- Bu uyguladıkları aşamaları test ederek sonucun doğru olduğunu test etmeleri gerektiği söylenir.

2. Ardından öğrencilere değerlendirme kriterleri anlatılır;

- Sınavın esnasında önceden öğretilen animasyon prensiplerini ne kadar doğru yaptıklarının değerlendirileceği.
- Uygulamaları yaparken donanımı fiziksel olarak ne kadar akıcı kullandıklarının değerlendirileceği.
- Son değerlendirme kriteri olaraktan yaptıkları aşamaları test ettiklerinde sonucun ne kadar doğru çalıştığının değerlendirileceği söylenir;

FİNAL SINAV (16.HAFTA)

ETKİNLİĞİN ADI: FİNAL SINAV

AMAÇ: Öğrencilerin dönem boyunca öğrendikleri animasyon prensiplerini bir bütün olarak test edebilmelerini ve PC ortamına göre avantajları ile dezavantajlarını görmelerini sağlamak.

ÖĞRENME ÇIKTILARI: Öğrencilerin;

- Öğrenciler dönem boyunca öğrenip uyguladıkları Animasyon prensiplerini prodüksiyon seviyesinde test edebilmeyi öğrenmiş olurlar.
- “Sanal gerçeklik ortamında, geleneksel yöntemlerdeki 3d yazılımı araçlarının kullanım farklılığındaki avantaj ve dezavantajları Animasyon prensipleri açısından bireysel olarak deneyerek kavramış olurlar.

MATERYAL:

Projeksiyon cihazı

İnternet bağlantısı

1 adet Oculusrift donanımı (4 adet pil AA size)

1 adet yeterli donanıma sahip pc,

Oculusrifi kullanabilmek için yeterli (2x2 metre) genişlikte bir sınıf alanı

SÜRE: 150 dk(3 ders saati).

SINAV UYGULAMASI:

1.Projeksiyon cihazı açılır ve pc ye bağlandıktan sonra öğrencilere;

VR donanımı sayısına göre sırayla herkesin bireysel olarak daha önceden hazır olan riglenmiş karakter ile ürettikleri animasyonu test etmeleri ve oluşturulan animasyonun öğrenilen animasyon prensiplerine uyması gerektiği söylenir .

2.Ardından öğrencilere değerlendirme kriterleri anlatılır;

- Sınavın esnasında önceden öğretilen animasyon prensipleri ne kadar doğru yaptıklarının değerlendirileceği.
- Uygulamaları yaparken donanımı fiziksel olarak ne kadar akıcı kullandıklarının değerlendirileceği söylenir;

FİNAL SINAV (17.HAFTA)

ETKİNLİĞİN ADI: FİNAL SINAV

AMAÇ: Öğrencilerin dönem boyunca öğrendikleri animasyon prensiplerini bir bütün olarak test edebilmelerini ve PC ortamına göre avantajları ile dezavantajlarını görmelerini sağlamak.

ÖĞRENME ÇIKTILARI: Öğrencilerin;

- Öğrenciler dönem boyunca öğrenip uyguladıkları Animasyon prensiplerini prodüksiyon seviyesinde test edebilmeyi öğrenmiş olurlar.
- “Sanal gerçeklik ortamında, geleneksel yöntemlerdeki 3d yazılımı araçlarının kullanım farklılığındaki avantaj ve dezavantajları Animasyon prensipleri açısından bireysel olarak deneyerek kavramış olurlar.

MATERYAL:

Projeksiyon cihazı

İnternet bağlantısı

1 adet Oculusrift donanımı (4 adet pil AA size)

1 adet yeterli donanıma sahip pc,

Oculusrifi kullanabilmek için yeterli (2x2 metre) genişlikte bir sınıf alanı

SÜRE: 150 dk(3 ders saati).

SINAV UYGULAMASI:

1.Projeksiyon cihazı açılır ve pc ye bağlandıktan sonra öğrencilere;

VR donanımı sayısına göre sırayla herkesin bireysel olarak daha önceden hazır olan riglenmiş karakter ile ürettikleri animasyonu test etmeleri ve oluşturulan animasyonun öğrenilen animasyon prensiplerine uyması gerektiği söylenir .

2.Ardından öğrencilere değerlendirme kriterleri anlatılır;

- Sınavın esnasında önceden öğretilen animasyon prensipleri ne kadar doğru yaptıklarının değerlendirileceği.
- Uygulamaları yaparken donanımı fiziksel olarak ne kadar akıcı kullandıklarının değerlendirileceği söylenir;