

DERS BİLGİ FORMU

DERSİN ADI	GÖRSEL EFEKT TEKNİKLERİ			
DERSİN SINIFI	10. Sınıf			
DERSİN SÜRESİ	Haftalık 4 Ders Saati			
DERSİN AMACI	Bu derste öğrenciye; iş sağlığı ve güvenliği tedbirleri doğrultusunda görsel efekt programında temel düzenlemeler, hareketli görüntüler oluşturma, maskeleme teknikleri uygulama ve görsel efekt oluşturma ile ilgili temel bilgi ve becerilerinin kazandırılması amaçlanmaktadır.			
DERSİN ÖĞRENME KAZANIMLARI	1. Görsel efekt yazılımında temel düzenlemeleri yapar. 2. Görsel efekt yazılımında hareketli görüntüler oluşturur. 3. Görsel efekt yazılımında maskeleme tekniklerini uygular. 4. Görsel efekt yazılımında görüntü efektleri oluşturur.			
EĞİTİM-ÖĞRETİM ORTAM VE DONANIMI	Ortam: Bilgisayar atölyesi Donanım: Akıllı tahta/projeksiyon, bilgisayar, bilgisayarda görsel efekt yazılımı			
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Bu derste; öğrenci performansı belirlemeye yönelik çalışmalar değerlendirilirken gözlem formu, derecelendirme ölçeği ve dereceli puanlama anahtarı gibi ölçme araçlarından uygun olanlar seçilerek kullanılabilir. Bunun yanında öz değerlendirme ve akran değerlendirme formları kullanılarak öğrencilerin, öğretimin süreç boyutuna katılmaları sağlanabilir.			
KAZANIM SAYISI VE SÜRE TABLOSU	ÖĞRENME BİRİMİ	KAZANIM SAYISI	DERS SAATİ	ORAN (%)
	Görsel Efekt Yazılımında Temel Düzenlemeler	5	24	17
	Hareketli Görüntüler	7	56	39
	Maskeleme Teknikleri	3	36	25
	Görüntü Efektlerinin Oluşturulması	3	28	19
TOPLAM		18	144	100

ÖĞRENME BİRİMİ	KONULAR	ÖĞRENME BİRİMİ KAZANIMLARI ve KAZANIM AÇIKLAMALARI
Görsel Efekt Yazılımında Temel Düzenlemeler	1. Program Kurulumu 2. Çalışma Sahnesi Ayarları 3. Materyal Ekleme 4. Dönüştürme İşlemleri 5. Çıktı(render)	1. Gerekli programların kurulumunu yapar. 2. Görsel efekt yazılımında açılış ayarlarını yapar. • Çalışma alanı ve paneller üzerinde kişiselleştirme ayarları yaptırılır. • Klavye kısa yollarının ayarlanması gösterilir varsayılan standardın en geçerli hali olduğu vurgulanır. 3. Görsel efekt yazılımına materyal ekler. • Materyal ekleme seçeneklerini gösterilir. • Görsel efekt yazılımına fotoğraf, video,ses dosyalarını (import) ekleme gerçekleştirilir. • Project bölümünde dosyalama ve düzenin önemi vurgulanır (her tür dosya kendi katmanında yer almalıdır.) • Görsel efekt yazılımının araç kutusundaki seçim, el ile taşıma ve şekil ekler. • Shape (şekil) eklendiğinde iç dolgu ve çizgi renklerinin / kalınlığının ayarlanması gösterilir. 4. Dönüştürme işlemlerini (transform) uygular. • Materyallerin dönüştürme (transform) özellikleri gösterilir. • Anahtar nokta, ölçeklendirme, pozisyon, şeffaflık, döndürme işlemlerini yapma sağlanır. 5. Görsel efekt yazılımında çıktı (render) alır. • Kompozisyona çıktı kuyruğu (render queue) ekleme sağlanır. • Yayın formatı seçme sağlanır. • Görsel efekt programında kaliteli ve düşük boyutlu render alma sağlanır.
Hareketli Görüntüler	1. Zaman Çizelgesi 2. Anahtar Kareler 3. Katmanlar 4. Zaman Cetveli 5. Yazı Oluşturma 6. Şekil Oluşturma 7. Hareket Takip	1. Materyallerin kompozisyon zaman çizelgesi panelinde dönüştürme işlemlerini yapar. • Zaman çizelgesine nesne ekleme (shape,resim video,ses), sıraya dizme,kompozisyona uygun konumlandırma,dönüştürme işlemleri yapması sağlanır. 2. Anahtar karelerle dönüştürme ve hareketin hız ve zaman ayarlarını yapar. • Anahtar karelerin eklenmesi, timeline üzerinde taşıma silme kopyalama yapıştırma işlemlerinin özellikleri açıklanır.

		- Grafik editörü kullanarak hareketin hız ve zaman ayarlarını yapma sağlanır. 3. Birden fazla materyali kullanarak katman düzenlemesi yapar. - Katmanların özelliklerini açıklama sağlanır. - Materyallerin katman (layer) panelini kullanarak ayarlama sağlanır. - Katmanların renk karışımlarını belirleyerek farklı görüntüler oluşturabilir. 4. Materyallerin etiketlerini (label) kompozisyon süresine göre uzatır ve kısaltır. - Etiketlerin (label) süresini katman paneline göre uzatıp kısaltır. 5. Kompozisyona uygun hazırlanan yazıları dönüştürme işlemleriyle uygular. - Yazı karakter ve biçimsel özelliklerinin kullanılma sağlanır. - Hazır yazı animasyonlarını kullanır. 6. Kompozisyona uygun eklenen şekillerin katman özellikleri kullanılarak dönüştürme animasyonlarını yapar. - Şekillerle temel transform animasyonları dışındaki animasyonları yapar(Trim path,wiggle, twist,repeat). - Bir şeklin sınırlarını diğer bir şeklin animasyon yolu yaparak kullanır. - Kukla (puppetpin) aracını kullanarak materyalleri hareket ettirmesi sağlanır. 7. Nesnelerin birbirini takip etmesini sağlar. - Animasyon eklenmiş bir nesneyi başka bir nesnenin takip etmesini sağlar. - Null(boş) obje ekleyerek animasyon yapar.
Maskeleme Teknikleri	- Maskeleme(mask) - Yeşil Perde (Green Box)Tehnolojisi - Roto Brush	1. Farklı katmanlarda oluşturulan maskeleme alanlarını birleştirerek görüntüler oluşturur. - Maskeleme alanın belirleme sağlanır. Shape nesnesi kullanarak maske yapar.Pen tool aracı kullanarak maskeleme işlemi yapar. - Maskenin path özellikleri kullanılarak maskeyi animasyonlarda kullanır. - Katmanların Alpha/Matte özelliğini kullanarak farklı maskeleme yöntemleri kullanır. 2. Renk ayrıştırma işlemleriyle (keying) oluşmuş görüntüleri kullanarak yeni görüntüler oluşturur. - Renk ayrıştırma(keying)efektini açıklar.

		• Renk ayırıştırma ile yapılmış görüntülerle yeni görüntüler oluşturma sağlanır. 3. Farklı katmanlarda oluşturulan görüntülerle yeni görüntüler oluşturur. • Rotobrush aracının özellikleri anlatılır. • Rotoskop yapılacak alanın seçimi sağlanır.
Görüntü Efektlerinin Oluşturulması	1. Efektler 2. Sahnede Kamera 3. Sahnede Işık	1. Belirlenen efektlerin oluşturulan alana göre sıralama ve ayarlarını yapar. • Birden fazla efektin kullanılması örneklerle açıklama sağlanır. • Ayarlama katmanı (Adjustment layer) ekleyerek efektleri uygular. • Efektlerde komut satırları kullanır. • Efektler kullanarak katmanlar arası geçiş animasyonları yapar. 2. Çalışmaya uygun kamerayı ayarlayarak konumlandırıp hareketlendirilmesini yapar. • Kamera çeşitlerini ve kameranın lens özelliklerini ayarlar. • Farklı lenslerde ve açılarda kamera kullanılması sağlanır. • Kamera ile nesnelerin 3D özelliğini kullanarak animasyonlar yapar. 3. Çalışmaya uygun ışık tipini belirleyerek hareketlendirir. • Nesnelerin ışık karşısındaki davranışlarını belirler • Işığın ortamdaki ve nesnelerdeki ayarlamalarını yapar. • Farklı tiplerde seçilen ışıkların konumlandırılması sağlanır.
UYGULAMA FAALİYETLERİ/TEMRİNLER		
Uygulama faaliyeti/temrinler; ders kazanımına uygun olarak okulun fiziki kapasitesi ve donatımı, öğrenci sayısı göz önünde bulundurularak en fazla uygulama faaliyeti/temrini yaptıracak şekilde meslek alan zümre öğretmenler kurulu tarafından seçilir. Meslek alan zümre öğretmenleri tarafından aşağıda yer alan temrinlerden farklı temrinlerin uygulanmasına karar verilebilir.		
Görsel Efekt Programında Temel Düzenlemeler	1. Görsel efekt yazılımında açılış ayarlarını yapma 2. Görsel efekt yazılımında materyal (import) ekleme 3. Tipografik öğeleri uygulama 4. Görsel efekt yazılımında çıktı (render) alma	
Hareketli Görüntüler	1. Materyallerin kompozisyon zaman çizelgesi panelinde dönüştürme işlemlerini yapma 2. Anahtar karelerle hız ve zaman ayarlarını yapma 3. Birden fazla materyali kullanarak katman düzenleme 4. Materyallerin etiketlerini katman süresine göre uzatma, kısaltma 5. Kompozisyona uygun hazırlanan yazıları tipografik öğelerle kullanma 6. Kompozisyona uygun kullanılan şekil özelliklerini tipografik öğelerle kullanma 7. Materyallere hareket takibi işlemlerini yapma	

Maskeleme Teknikleri	1. Farklı katmanlarda oluşturulan maskeleme alanları birleştirerek görüntüler oluşturma 2. Renk ayırıştırma işlemleriyle (keying) oluşmuş görüntüleri kullanarak yeni görüntüler oluşturma 3. Farklı katmanlarda oluşturulan rotobrush çalışmalarıyla görüntüler oluşturma
Görüntü Efektlerinin Oluşturulması	1. Belirlenen efektlerin oluşturulan alana göre ayarlarını yapma 2. Çalışmaya uygun kamerayı ayarlayarak konumlandırıp hareketlendirilmesini yapma 3. Çalışmaya uygun ışık tipini belirleyerek hareketlendirme

DERSİN UYGULANMASINA İLİŞKİN AÇIKLAMALAR

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirleri alınarak uygulama faaliyetleri yaptırılmalıdır.

- Öğrenciye tüm kazanımların bilgi ve becerilerinin kazandırılması için görsel efekt programı başında bireysel uygulama yaptırılmasına dikkat edilecektir.
- Görsel efekt programının en güncel sürümünün kullanılmasına dikkat edilecektir.
- Görsel efekt programında hazırlanan çalışmalarının video kurgu programında kullanılmasına dikkat edilecektir.
- Görsel efekt programının konularının akışında program introsu, yarışma programı soru-cevap uygulaması, yazı ve logo tasarımı gerçekleştirilecektir.
- Ders bilgisayar ortamında uygulamalı olarak işlenecektir.
- Bu dersin işleniş sırasında azimli olma (verilen işi kurallarına uygun olarak sonuçlandırma) değer, tutum ve davranışını ön plana çıkaran etkinliklere yer verilmelidir.