

2D Tasarım ve Animasyon

Dersin Amacı

2D Tasarım ve Animasyon dersinin amacı katılımcıların 2 boyutlu tasarım tekniklerini ve 2 boyutlu dijital oyun tasarımında animasyon süreçlerinin katılımcılara, uygulamalı olarak aktarılmasıdır. Pixel sanatı tabanlı ve açık erişimli Libresprite programı üzerinden dersler yürütülecektir. Dersin sonunda katılımcılar, 2 boyutlu bir oyun prototipi oluşturabilecek bilgi ve becerilere sahip olacaklardır.

Ön Koşullar

Oyun tasarımına yönelik temel bir anlayış veya ilgi ve tercihen Photoshop programının temel düzeyde bilinmesi yeterlidir.

Dersin Haftalık İçeriği

1. Hafta	LibreSprite Programı ve Pixel Sanatına Giriş: Pixel sanatı nedir? Dijital oyunlarda pixel sanatı ve LibreSprite programı yüklenmesi, canvas ayarları, kaydetme ve arayüz tanıtımı.
2. Hafta	LibreSprite Arayüz detayları: Toolbar detaylı anlatımı, zoom, grid, draw, erase, paint bucket, eyedropper, lines and shapes, layer, seçim araçları, mirror ve renkler.
3. Hafta	Şekiller ve Gölgeleme: Silhouette Puppets, Basit Şekiller, Gölgeleme Teknikleri
4. Hafta	Renkler ve Paletler: Basit şekillerin renklendirilmesi, Renk Tayfı, Renk Kültürü, Paletler ve Renk Örnekleri,
5. Hafta	Sketching: Perspektif, El Çizimi Teknikleri
6. Hafta	Sketching: Çizim Tableti uygulamaları
7. Hafta	Çevre ve Karakterler: Background vs. Foreground, Detaylar ve Uzaklık, Tiling ve Tilesets, karakter Yaratımı
8. Hafta	Çevre ve Karakterler: Uygulama
9. Hafta	Animating Pixels: Blobbing away, Keyframes and Tweening
10. Hafta	Animating Pixels: Uygulama

11. Hafta	Özel Efektler: Alev, Patlayıcı ve Tetikleyici Lazerler, Işıma, Eskime
12. Hafta	Özel Efektler: Uygulama
13. Hafta	Final Projesi Sunumları: Katılımcıların geliştirdiği oyunları tanıtması. Geri bildirim ve genel değerlendirme.
14. Hafta	Final Projesi Sunumları: Katılımcıların geliştirdiği oyunları tanıtması. Geri bildirim ve genel değerlendirme.
15. Hafta	Final Projesi Sunumları: Katılımcıların geliştirdiği oyunları tanıtması. Geri bildirim ve genel değerlendirme.
16. Hafta	Final Projesi Sunumları: Katılımcıların geliştirdiği oyunları tanıtması. Geri bildirim ve genel değerlendirme.

Öğrenme Hedefleri

1. Dijital oyunda iki boyutlu tasarım tasarlar ve geliştirir.
2. Dijital oyunda 2 boyutlu animasyon tasarlar ve geliştirir.
3. Basit bir 2 boyutlu oyun prototipi oluşturur.
4. Oyunda pixel sanatı kullanır ve pixel tabanlı oyun geliştirir.
5. Oyun içine animasyon ekleyebilir.

Kullanılacak Yazılım ve Araçlar

- LibreSprite

Değerlendirme Yöntemleri

- **Katılım (%20):** Derslere düzenli katılım ve etkinliklere aktif katılım.. **zaten 2 hafta derse gelmeyen kurstan atılacak.**
- **Ara Proje (%30):** Belirlenen kriterlere uygun bir oyun prototipi geliştirme.
- **Final Projesi (%50):** Öğrencilerin baştan sona bir oyun geliştirip sunması.
- **Çalışma Dosyaları ve Yansıma (%10):** Proje ilerleme raporları ve öğrenme sürecinin değerlendirilmesi.

Kaynaklar

1. Dawe, J., & Humphries, M. (2019). *Make Your Own Pixel Art: Create Graphics for Games, Animations, and More!*. No Starch Press.
2. Silber, D. (2015). *Pixel art for game developers*. CRC Press.