

## DERS BİLGİ FORMU

<b>DERSİN ADI</b>	<b>İLLÜSTRASYON UYGULAMALARI</b>			
<b>DERSİN SINIFI</b>	11. Sınıf			
<b>DERSİN SÜRESİ</b>	Haftalık 8 Ders Saati			
<b>DERSİN AMACI</b>	Bu derste öğrenciye; iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak anatomik yapısına ve karakteristik özelliklerine uygun insan figürü, baş ve ayrıntıları; el, kol, ayak ve bacağı farklı bakış açılarından etüt etme, öykü resimleyip renklendirme, kitap içeriğine uygun kitap kapağı resmi ve senaryodan yola çıkarak storyboard hazırlama ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.			
<b>DERSİN ÖĞRENME KAZANIMLARI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak ışığın yönü ve şiddetine, ölçü orana dikkat ederek insanın anatomik yapısına uygun, farklı duruş ve sürelerde insan figürünü etüt eder.</li> <li>2. Işığın yönü ve şiddetine, ölçü orana dikkat ederek anatomisine uygun, farklı bakış-duruş açılarından el, kol, ayak ve bacağı etüt eder.</li> <li>3. Modelin portresini, farklı duruş ve bakış açılarından ışığın yönü ve şiddetine dikkat ederek anatomik yapısına, karakteristik özelliklerine ve çizim tekniklerine uygun çizer.</li> <li>4. Farklı objeleri, hareketli insan, hayvan figürlerini bir mekân içinde perspektif ve kompozisyon kurallarına uygun yerleştirip hayali olarak etüt eder.</li> <li>5. Öykünün içeriğine uygun hazırladığı kompozisyonu sulu boya tekniği ile renklendirir.</li> <li>6. Kitabın içeriğine göre hazırladığı kapak eskizini uygun boyama tekniğini kullanarak renklendirir.</li> <li>7. Senaryo içeriğine uygun storyboard hazırlar.</li> </ol>			
<b>EĞİTİM-ÖĞRETİM ORTAM VE DONANIMI</b>	<b>Ortam:</b> Desen Atölyesi <b>Donanım:</b> Etkileşimli tahta/projeksiyon, çizim masası sağlanmalıdır.			
<b>ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME</b>	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.			
<b>KAZANIM SAYISI VE SÜRE TABLOSU</b>	<b>ÖĞRENME BİRİMİ</b>	<b>KAZANIM SAYISI</b>	<b>DERS SAATİ</b>	<b>ORAN (%)</b>
	İnsan Figürü	2	64	22
	İnsan Figürü Detayları	2	32	11
	Portre Çizimi	3	32	11
	İmgesel Kompozisyon	4	40	14
	Öykü Resimleme	2	56	20
	Kitap Kapağı Resimleme	2	24	8
	Storyboard	2	40	14

TOPLAM	17	288	100
--------	----	-----	-----

ÖĞRENME BİRİMİ	KONULAR	ÖĞRENME BİRİMİ KAZANIMLARI ve KAZANIM AÇIKLAMALARI
İnsan Figürü	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. İnsan figürü çizimi</li> <li>2. Kısa süreli duruşlarda insan figürü çizimi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ölçü oran kurallarına, anatomik yapıya, karakteristik özelliklerine, ışığın yönü ve şiddetine dikkat ederek insan figürünü çizip hacimlendirir. <ul style="list-style-type: none"> <li>• İnsan figürü ile ilgili kavramlar üzerinde durulur.</li> <li>• Kadın, erkek, çocuk ve genç figürlerinin ideal oranları açıklanır.</li> <li>• Farklı duruşlarda kalça pozisyonunun önemi açıklanır.</li> <li>• İnsan figürü deseninde dengenin önemi açıklanır.</li> <li>• İnsan figürü çizim aşamaları sıralanır.</li> <li>• Farklı bakış açılarından, farklı duruşlarda insan figürünü kurallarına uygun çizdirilerek, ışık yönü-şiddetine dikkat ederek figüre hacim vermesi sağlanır.</li> </ul> </li> <li>2. İnsan figürünü, zamanı iyi kullanarak ışığın yönü ve şiddeti ile anatomik yapıya uygun, kısa süreli duruşlar hâlinde çizer. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kısa süreli duruşlarda insan figürü çizmenin yöntem ve teknikleri açıklanır.</li> <li>• İnsan figürünü, anatomik yapıya ve karakteristik özelliklere uygun, kısa süreli duruşlar halinde çizmesi sağlanır.</li> </ul> </li> </ol>
İnsan Figürü Detayları	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El ve kol çizimleri</li> <li>2. Ayak ve bacak çizimleri</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El ve kolu farklı duruş ve bakış açılarından anatomik yapısına, ışığın yönü ve şiddetine dikkat ederek çizip hacimlendirir. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erkek, kadın, çocuk ve genç insan elleri arasındaki fark açıklanır.</li> <li>• El ve kolun oranları açıklanır.</li> <li>• Eli ve kolu karakteristik özelliklerine uygun çizerek, farklı duruşlarla farklı açılarından, ışığın yönüne, ışığın şiddetine göre hacim vermesi sağlanır.</li> </ul> </li> <li>2. Ayak ve bacağı farklı duruş ve bakış açılarından anatomik yapısına, ışığın yönü ve şiddetine dikkat ederek çizip hacimlendirir. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayağın ve bacağın oranlarını açıklanır.</li> <li>• Ayak ve bacağı karakteristik özelliklerine uygun çizerek, farklı duruşlarla farklı açılarından, ışığın yönüne, ışığın şiddetine göre hacim vermesi sağlanır.</li> </ul> </li> </ol>
Portre Çizimi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Canlı modelden baş çizimi ve hacimlendirilmesi</li> <li>2. Yüzün ayrıntılarını etüt etme</li> <li>3. İnsan başını ayrıntılarıyla (göz, kulak, burun, dudak vb.) etüt etme</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. İnsan başını, farklı duruş ve bakış açılarından anatomik yapısı ve karakteristik özelliklerine uygun çizip ışığın yönü ve şiddetine dikkat ederek hacimlendirir. <ul style="list-style-type: none"> <li>• İnsan başının oranları açıklanır.</li> <li>• Başın yaş ve cinsiyete göre değişen özellikleri açıklanır.</li> <li>• Çizim aşamalarına göre hacimlendirmede dikkat edilecek noktalar açıklanır.</li> </ul> </li> <li>2. Yüzün ayrıntılarını, farklı duruş ve bakış açılarından anatomik yapısı ve karakteristik özelliklerine uygun çizip ışığın yönü ve şiddetine dikkat ederek hacimlendirir. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Burnun, dudağın, gözün ve kulağın anatomik özellikleri açıklanır.</li> <li>• İki gözü birlikte çizerken dikkat edilmesi gereken noktalar</li> </ul> </li> </ol>

		<p>sıralanır.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Burun, dudak ve kulağın farklı duruş, bakış açılarına göre anatomik yapısına dikkat edilerek karakteristik özelliklerine uygun çizim yapması sağlanır.</li><li>• Farklı duruşlarla bakış açılarına göre, göz, burun, dudak ve kulağı anatomik yapısına uygun hacimlendirilmesi sağlanır.</li></ul> <p><b>3. İnsan başını ayrıntılarıyla (göz, kulak, burun, dudak vb.) farklı duruş ve bakış açılarından anatomik yapısı ve karakteristik özelliklerine uygun çizip ışığın yönü ve şiddetine dikkat ederek hacimlendirir.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• İnsan başını ayrıntılarıyla (göz, kulak, burun, dudak vb.), ışık yönü ve şiddetine dikkat ederek hacimlendirilmesi sağlanır.</li></ul>
<b>İmgesel Kompozisyon</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. İmgesel çizimler</li><li>2. Hayvan figürü çizimi</li><li>3. Hareketli insan figürü çizimi</li><li>4. Mekân çizimi</li></ol>	<p><b>1. Farklı objeler kullanarak imgesel kompozisyon kurgulayıp etüt eder.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• İllüstrasyon tanımlanarak, kullanım alanlarına göre illüstrasyon türleri sıralanır.</li><li>• İmgesel tasarım tanımlanarak imgesel çalışmanın önemi anlatılır.</li><li>• Hayalden farklı objeler detaylı çizdirilir.</li><li>• Hayalden farklı objelerden oluşan basit bir konu zihinde oluşturup taslak halinde çizdirilerek konunun hacimlendirilmesi sağlanır.</li></ul> <p><b>2. Hareketli hayvan figürlerini anatomik yapıya uygun hayalden etüt eder.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Görsellerden hayvan figürlerini oran-orantısına dikkat ederek çizmesi sağlanır.</li><li>• Hayvan figürlerini hacimlendirmesi sağlanır.</li><li>• Aynı figürleri farklı kompozisyonlarda kurgulayarak hayali çizerek hacimlendirmesi sağlanır.</li><li>• Hayvan figüründen karakter tasarımı ve model sayfası (model sheet) hazırlanması sağlanır.</li></ul> <p><b>3. Hareketli insan figürlerini anatomik yapıya uygun hayalden etüt eder.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Modelden, insan figürünü dört farklı yönden (ön, arka, sağ yan, sol yan) kurallarına uygun oran-orantısına dikkat ederek çizmesi sağlanır.</li><li>• İnsan figüründen yararlanarak karakter tasarımı yapması sağlanır.</li><li>• model sayfası (model sheet) hazırlanması sağlanır</li><li>• Belirlenen bir konu ile aynı figürlerden kurgu yaparak kompozisyon oluşturularak hacimlendirilmesi sağlanır.</li></ul> <p><b>4. Figürleri ve nesnelere mekân kurgusu içinde perspektif kurallarına uygun yerleştirir.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Perspektif kurallarına göre iç mekân tasarımı yaptırılır.</li><li>• Çizilen nesne, hayvan ve insan figürünü iç mekânla birlikte çözümlenmesi sağlanır.</li><li>• İç mekân çizimini hacimlendirilmesi sağlanır.</li><li>• Perspektif kurallarına göre dış mekân tasarımı yaptırılır.</li><li>• Çizilen nesne, hayvan ve insan figürünü dış mekânla birlikte çözümlenmesi sağlanır.</li><li>• Dış mekân çizimini hacimlendirilmesi sağlanır.</li></ul>

<p><b>Öykü Resimleme</b></p>	<p>1. Karakter çizimi 2. Öykü resimleme</p>	<p><b>1. Konuya uygun karakter çizimi yapar ve sulu boya tekniği ile renklendirir.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• İllüstrasyon tanımlanarak örnekleri incelenir.</li> <li>• Sulu boya tekniğinin özellikleri açıklanarak, tarihçesi hakkında bilgi verilir.</li> <li>• Sulu boya tekniğinde kullanılan araç ve gereçleri sıralanır.</li> <li>• Sulu boya tekniğinde dikkat edilmesi gereken noktaları örneklerle gösterilir.</li> <li>• Sulu boya tekniğini doğal objelerde uygular.</li> <li>• Tasarlanan karakterin Desen hafifçe çizilerek ışık gölge alanların tespit ettirilir</li> <li>• Lavi tekniği ile çalışmanın renklendirilmesi sağlanır.</li> <li>• Kuru ve ıslak yöntemleri birlikte kullanarak çalışmanın renklendirilmesi sağlanır.</li> <li>• Ekolin (anilin) boya ile çalışmanın renklendirilmesi sağlanır.</li> <li>• Kuru-sulu kalemlerle (aquarell) çalışmanın renklendirilmesi sağlanır.</li> </ul> <p><b>2.Öykünün içeriğine uygun kompozisyon çizerek sulu boya tekniği ile renklendirir.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Çocuk hikâye kitaplarının illüstrasyonunu yapılırken dikkat edilecek noktalar açıklanır.</li> <li>• Konuya uygun çizim yaparak, sulu boya tekniği ile renklendirilmesi sağlanır.</li> <li>• Çalışmanın paspartulanması sağlanır.</li> </ul>
<p><b>Kitap Kapağı Resimleme</b></p>	<p>1. Kitap kapağı çizimi 2. Kitap kapağı illüstrasyonunu renklendirme</p>	<p><b>1. Kitabın içeriğine uygun kitap kapağı eskizini çizer.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kitap kapağında bulunan öğeleri açıklanır.</li> <li>• Kitap kapağı resimlerken dikkat edilecek noktaları açıklar.</li> <li>• Kapağın ölçülerini belirlenerek kitabın içeriğine uygun, çarpıcı olacak şekilde eskizinin çizilmesi sağlanır.</li> </ul> <p><b>2. Kitap kapağını, kullandığı tekniğe uygun renklendirir.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kitap kapağı resimlemede kullanılan teknikler üzerinde durulur.</li> <li>• Kitap kapağı tasarımı uygun kâğıda istenilen teknikle renklendirir.( Sulu boya, lavi, ekolin, kuru-sulu kalemler)</li> </ul>
<p><b>Storyboard</b></p>	<p>1. Storyboard hazırlama 2. Storyboard renklendirme</p>	<p><b>1. Senaryoya uygun görüntüleri (görsel, tipografik unsurlar, logo vb.) ve metin alanlarını çizer.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Storyboard (storibord) tanımlanarak 'storyboard'un kullanıldığı alanlar açıklanır.</li> <li>• Tv reklamcılığı için storyboard hazırlamanın önemini açıklanır.</li> <li>• Storyboard hazırlamanın işlem basamakları açıklanır.</li> <li>• Storyboard tasarımında dikkat edilecek noktaları açıklanır.</li> <li>• Senaryonun kaç kareden oluşacağını belirlenir.</li> <li>• Belirlenen görüntülerin (görseller, tipografik unsurlar, logo vb.) eskizlerini ölçülü karelere çizimleri yaptırılır.</li> <li>• Metin alanlarının storyboard'a yerleştirilmesi sağlanır.</li> </ul> <p><b>2. Metinleri yazarak storyboard çalışmasını farklı tekniklerle renklendirir.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Storyboard tasarımında kullanılan boyama tekniklerini sıralamaları açıklanır.</li> <li>• Marker boyaların özelliklerini açıklanır.</li> <li>• Suluboya (ekolin) ve marker kalemlerle açıktan koyuya tonlama yaparak storyboard'u renklendirmesi sağlanır.</li> <li>• Karelerin altına metni belirlenen ölçüde yazması sağlanır.</li> </ul>

## 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 yapıtıracak şekilde meslek alan zümre öğretmenler kurulu tarafından seçilir. Meslek alan zümre öğretmenleri tarafından aşağıda yer alan temrinlerden farklı temrinlerin uygulanmasına karar verilebilir.

<b>İnsan Figürü</b>	Farklı bakış açılarından, farklı duruşlarda ışık yönü-şiddetine dikkat ederek insan figürünü kurallarına uygun figüre hacim verme. İnsan figürünü, anatomik yapıya ve karakteristik özelliklere uygun, kısa süreli duruşlar halinde çizme.
<b>İnsan Figürü Detayları</b>	Farklı duruş ve bakış açılarından, eli ve kolu, anatomik yapısına ve karakteristik özelliklerine uygun ışığın yönü ve şiddetine dikkat ederek ele ve kola hacim etkisi verme. Işığın yönü ve şiddetine dikkat ederek ayak ve bacağa hacim etkisi verme.
<b>Portre Çizimi</b>	Farklı duruş ve bakış açılarından, başı anatomik yapısına ve karakteristik özelliklerine uygun ışık yönü-şiddetine göre başa hacim verme. Farklı duruş ve bakış açılarından, göz, kulak, burun ve dudağı anatomik yapısına ve karakteristik özelliklerine uygun çizerek hacim verme. İnsan başını ayrıntılarıyla (göz, kulak, burun, dudak vb.), ışık yönü-şiddetine dikkat ederek hacimlendirme.
<b>İmgesel Kompozisyon</b>	Hayalden farklı objelerden oluşan basit bir konuyu zihinde oluşturup taslak halinde çizerek hacim verme. Karakalemle ışık gölgeyi dikkat ederek hayali çizilen hayvan figürlerini hacimlendirme. Karakalemle ışık gölgeyi dikkat ederek hayali çizilen figürlerden kurgu yaparak oluşturulan kompozisyonu hacimlendirme. İnsan figüründen karakter tasarımı ve model sayfası (model sheet) hazırlama.
<b>Öykü Resimleme</b>	Kompozisyonu hazırlarken ışık gölge alanlarını tespit etme. Çizilen öykü kompozisyonunu suluboya tekniği ile renklendirme. Islak kâğıt üzerine çalışma yöntemi ile çalışmayı renklendirme. Ekolin boya yöntemi ile çalışmayı renklendirme. Kuru-sulu kalem yöntemi ile çalışmayı renklendirme.
<b>Kitap Kapağı Resimleme</b>	Kitabın içeriğine uygun, çarpıcı olacak şekilde eskizini çizme. Kitap kapağını eskiz üzerinde renklendirme. Kitap kapağı eskizlerden birini seçerek verilen ölçülerde renklendirme.
<b>Storyboard</b>	Storyboard için metin hazırlama. Senaryoya uygun görüntülerle storyboard eskizi hazırlama. Metin alanlarını storyboarda senaryoya uygun şekilde yerleştirme. Storyboardu farklı tekniklerle renklendirme.

## DERSİN UYGULANMASINA İLİŞKİN AÇIKLAMALAR

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak ergonomik bir çalışma ortamı sağlanmalıdır.
2. Tasarım atölyesi standart donanımları sağlanmalı ve yapılacak uygulama faaliyetine ait araç gereç, donanım ve şartlar oluşturulmalıdır.
3. Öğrenciye; uygun ışık koşullarında atölye sağlanmalıdır.
4. Farklı cinsiyet ve yaşlardaki modellerden, farklı duruş ve ışık koşullarında desen çizimleri yaptırmaya özen gösterilmelidir.
5. Farklı konular belirleyerek detaylandırmaya girmeden önce ön taslaklar hazırlatılmalıdır.
6. Anlatımdan ve örnek çizimlerden sonra, dersin öğrenme kazanımlarının pekiştirilmesi amacıyla öğrenciye birden fazla uygulama faaliyeti yaptırılmalıdır.
7. Ölçme araçları, öğretmenler tarafından geliştirilmeli ve öğrenci başarısı bu ölçme araçları ile değerlendirilmelidir.
8. Özgün tasarımlar yapabilmek için öğrencide özgüven oluşturulmalı, kullanılacak malzemenin tasarruflu kullanılması sağlanmalıdır.

9. Verilen görevi yapma, kişisel temizlik, sabırlı ve azimli olma, zamanı verimli kullanma, kendine güven, yardımlaşma, iş birliği, sözlü ve bedensel iletişim, grup çalışmasına uygunluğun önemi üzerinde durulmalıdır.
10. Etkinliklerde beyin fırtınası, grup tartışması, düz anlatım, soru cevap, örnek olay incelemesi gibi yöntem ve teknikler kullanılabilir.