

Dersin Adı	Kodu	Yarıyılı	T+U	Kredisi	AKTS
Bilgisayar Grafikleri 1		3	3+0	3	4
Ön koşul Dersler	Yok				
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Lisans				
Dersin Türü	Seçmeli				
Dersin Koordinatörü					
Dersi Verenler					
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Bu ders, öğrenciye 3Ds Max programının genel mantığını anlama, bu programı modelleme konusunda etkili bir biçimde kullanma ve kendi meslek alanıyla ilgili oluşturacağı projelerinde 3DsMax vasıtasıyla modelleme yeterliliği kazandırarak projelerinde kendi özgün modellerini kullanmasını sağlamayı amaçlamaktadır				
Dersin İçeriği	3DS MAX Arayüzü, MainTaoolbar, Bileşenler, Spline Modelleme, Meshe Modelleme, Polygon Modelleme, Değiştiriciler				
Dersin Öğrenme Kazanımları	<ol style="list-style-type: none"> 1. 3DsMax programının arayüzünü tanımak ve bilmek, 2. ViewPort, MenuBar, CommandPanel, MainToolbar menülerini bilmek ve etkili bir biçimde kullanmak 3. 3 boyutlu görsel içerik oluşturabilmek bu dersin ön yeterlilik çıktılarıdır. 				
Haftalar	Konular				
1	3DsMax Programına genel bakış				
2	3DsMax arayüzüne genel bakış				
3	MainToolbar ve üzerindeki araçların detaylı kullanım				
4	Navigasyon Paneli'nin kullanımı ve kısayolları.				
5	3DsMax Nesne Bileşenleri.				
6	3DsMax ile Spline Modelleme				
7	3DsMax'te 3 Boyutlu nesnelere,				
8	3DsMax ile Mesh Modelleme				
9	3DsMax ile Polygon Modelleme tekniği.				
10	3DsMax ile Polygon Modelleme				
11	Mesh Smooth Modifieri				
12	Render penceresinin kullanımı,				
13	3 Boyutlu materyallerin Vray Materyalleriyle kaplanması tekniği				
14	3 boyutlu nesnelere doku giydirilmesi				
15	3 boyutlu nesnelere doku giydirilmesi				
Genel Yeterlilikler					
3DS Max ile nesnelere modellemesini ve kaplamasını yapar.					
Kaynaklar					
<p>Ali Murat Sürmen, 3DS Max ile İç ve Dış Mekan Modelleme, KODLAB, 2019.</p> <p>Şerife Demir, 3DS Max Mimari Modelleme, KODLAB, 2020.</p> <p>Ali Murat Sürmen, 3DS Max ile Karakter Modelleme ve Dokulandırma, KODLAB, 2017.</p>					
Değerlendirme Sistemi					
Ara Sınav, Kısa Sınav, Yarıyıl Sonu Sınavı ve Değerlendirmelerin yapılacağı tarih, gün ve saatler daha sonra Fakülte Yönetim Kurulunun alacağı karara göre açıklanacaktır.					

PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI İLE DERS ÖĞRENİM KAZANIMLARI İLİŞKİSİ TABLOSU											
	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11
ÖK1	3	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4
ÖK2	4	4	4	5	5	3	3	3	5	4	5
ÖK3	5	5	5	4	5	3	5	4	3	3	3
ÖK: Öğrenme Kazanımları PÇ: Program Çıktıları											
Katkı Düzeyi	1 Çok Düşük		2 Düşük		3 Orta		4 Yüksek		5 Çok Yüksek		

Program Çıktıları ve İlgili Dersin İlişkisi

	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11
Yazılım Mühendisliğine Giriş	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4