

<b>Dersin Adı</b>	<b>Kodu</b>	<b>Yarıyılı</b>	<b>T+U</b>	<b>Kredisi</b>	<b>AKTS</b>
Bilgisayar Grafikleri 2		3	3+0	3	4
<b>Ön koşul Dersler</b>	Yok				
<b>Dersin Dili</b>	Türkçe				
<b>Dersin Seviyesi</b>	Lisans				
<b>Dersin Türü</b>	Seçmeli				
<b>Dersin Koordinatörü</b>					
<b>Dersi Verenler</b>					
<b>Dersin Yardımcıları</b>					
<b>Dersin Amacı</b>	Bu ders, öğrenciye 3Ds Max programı ile canlandırma ve rendering işlemleri için kullanılan teknikleri öğretmeyi amaçlamaktadır				
<b>Dersin İçeriği</b>	Animasyonun temelleri, animasyon türleri, MassFX, script kullanımı, render alma, kemik sistemi				
<b>Dersin Öğrenme Kazanımları</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3DsMax programının animasyon özellikleri bilmek</li> <li>MassFX ile fiziksel animasyon oluşturmak</li> <li>Karakter animasyonu için kemik sistemini kullanabilmek.</li> </ol>				
<b>Haftalar</b>	<b>Konular</b>				
1	Animasyona Giriş				
2	Animasyon Çeşitleri				
3	Anahtar Noktalar ile Animasyon				
4	Formul Tanımlama ve Etkileşim ile Animasyon				
5	Reactor ve Dynamics Sistemi ile Animasyon				
6	Tanecik Sistemi ile Animasyon				
7	Script Kullanımı				
8	MassFX				
9	Parçacık Sistemleri				
10	Haraketli Render Alma				
11	Karakter Animasyonunun Temelleri				
12	Kemik Sistemi ile Haraketlendirme				
13	Örnek Animasyon Oluşturma				
14	Proje Sunumları				
15	Proje Sunumları				
<b>Genel Yeterlilikler</b>					
3DS Max ile nesnelerin modellemesini ve kaplamasını yapar.					
<b>Kaynaklar</b>					
Ali Murat Sürmen, 3DS Max ile İç ve Dış Mekan Modelleme, KODLAB, 2019. Şerife Demir, 3DS Max Mimari Modelleme, KODLAB, 2020. Ali Murat Sürmen, 3DS Max ile Karakter Modelleme ve Dokulandırma, KODLAB, 2017.					
<b>Değerlendirme Sistemi</b>					
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
<b>ÖK: Öğrenme Kazanımları PÇ: Program Çıktıları</b>											
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
<b>Bilgisayar Grafikleri 2</b>	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4