

		Kodu	Yarıyılı	T+U	Kredisi	AKTS
Dersin Adı						
3d Modelleme ve Animasyona Giriş		3302508	V	3+0	3	3
Ön koşul Dersler						
Dersin Dili		Türkçe				
Dersin Türü		Seçmeli				
Dersin Koordinatörü						
Dersi Veren						
Dersin Yardımcıları						
Dersin Amacı		Gelişmiş mimari simülasyon yazılımlarını kullanma becerisini kazanmak.				
Dersin Öğrenme Çıktıları		Bu dersin sonunda öğrenci; <ol style="list-style-type: none"> Mimari tasarımda hassas, hızlı ve fotogerçekçi sunumların sanal gerçeklik ortamlarında yaratılmasını öğrenir. Mimari tasarımda yaygın kullanılan bilgisayar yazılımlarının kullanma becerisini geliştirir. AutoCAD ve 3D Max programları hakkında bilgi sahibi olur, bunları projesine entegre eder. 				
Dersin İçeriği		3 boyut görselleştirme, AutoCAD ve 3D Max programları, animasyon.				
Haftalar	Konular					
1	Mimarlık uygulamalarında bilgisayar ve diğer ek donanımların kullanımının tanıtılması					
2	3D Max arayüzü, ikon fonksiyonları, CAD uzayı kavramına giriş, analitik geometri ilkeleri, 3 boyutlu çizim, mesh, wireframe, faceted, solid objeler					
3	Elde edilen solidler ile yeni solidler üretilmesi, solidler üzerinde modifikasyon yapılması					
4	Viewpoints, perspektif ilkeleri, aksonometrik ve artistik perspektifler, kamera komutu, kamera çeşitleri, lens ayarları, clip, distance, points, FOV					
5	Işık yaratma, Işık çeşitleri, ışık yerleştirme ilkeleri, Gölge etkisi, gölge çeşitleri, ayarları					
6	Malzeme hazırlama, malzeme çeşitleri, yüzey, parlaklık, şeffaflık ve doku kavramları. Map (eşlenik) hazırlama, pixelbazlı yazılım kullanımı					
7	Ara Sınav					
8	Stillimage elde etme, resim boyutları ayarı, dosya tipleri. Resim üzerinde değişiklik yapma.					
9	Stillimage sahnesine effectler eklenmesi, lens effectlere kullanımı					
10	Kamera match ile gerçek fotoğraf ile renderin karşılaştırılması.					
11	Animasyon ve temel kavramlar, key, süre, toplam kare sayısı, FPS, kamera hareketi, kamera yolu üzerinde değişiklik yapma, key ekleme, PAL, NTSC, Secam					
12	Animasyon üzerinde post-production yapılması. Film montajı, ses eklenmesi, dosya dönüşüm olanakları.					
13	Örnek tasarımın geliştirilmesi					
14	Örnek tasarımın geliştirilmesi ve öğrenci sunumları.					
Genel Yeterlilikler						
<ol style="list-style-type: none"> 3d Max bilgisayar programının temel ilke ve çizim prensiplerini öğrenir. Mimari mekânı 3 boyutla düşünme ve sanal ortama aktarma becerisi gelişir. 						
Kaynaklar						
3DS MAX 2018 Eğitim Seti Ethier, S. J., & Ethier, C. A. (2002). <i>InstantAutoCAD: Essentials Using AutoCAD 2002</i> . PrenticeHall PTR.						
Değerlendirme Sistemi						

Arasnav: %40
Final:%60
Bütünleme:

PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI İLE DERS ÖĞRENİM ÇIKTILARI İLİŞKİSİ TABLOSU															
	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12	PÇ13	PÇ14	PÇ15
ÖÇ1	4	4	3	3	3	5	4	4	3	5	3	3	3	5	5
ÖÇ2	3	4	3	3	3	5	4	4	3	5	3	3	3	5	5
ÖÇ3	3	4	3	3	3	5	4	3	3	4	3	3	3	5	5
ÖÇ: Öğrenme Çıktıları PÇ: Program Çıktıları															
Katkı Düzeyi	1 Çok Düşük			2 Düşük			3 Orta			4 Yüksek			5 Çok Yüksek		

Program Çıktıları ve İlgili Dersin İlişkisi

Ders	PÇ1	PÇ2	PÇ3	PÇ4	PÇ5	PÇ6	PÇ7	PÇ8	PÇ9	PÇ10	PÇ11	PÇ12	PÇ13	PÇ14	PÇ15
3d Modelleme Ve Animasyona Giriş	3	4	3	3	3	5	4	4	3	5	3	3	3	5	5