BİLECİK ŞEYH EDEBALİ ÜNİVERSİTESİ

MESLEK YÜKSEKOKULU

BİLGİSAYAR PROGRAMCILIĞI

(2023-2024) Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
İleri Modelleme	BLP240	4	3 + 1	5,0	Seçmeli

Birim Bölüm	Bilgisayar Programcılığı - Ön Lisans (Yüz yüze)
Amaç	3D Modelleme ve Render programları ve bu uygulamalarla geliştirilen medya hakkında bilgi ve deneyim edinmek
Ders İçeriği	3D Modelleme ve Render programları
Ders Kaynakları	3d Studio Max İle İç Ve Dış Mekan Modelleme / Ali Murat SÜMEN, 3ds Max ve Mental Ray İç Mekan Uygulamaları /Emrah Çelik, 3ds Max Arayüzüyle V-Ray / K.Gökhan Gürbüz

Hafta	Konu
1	Ders içerikleri hakkında öğrencilere bilgilerin verilmesi ve yükümlülüklerin anlatılması. 3DS Max'e Giriş.
2	3DS Max Arayüz Tanıtımı
3	3D Temel Objeler
4	2D Şekillerle Modelleme
5	Hazır Objelerin Kullanımı
6	İleri Modelleme Teknikleri (Patch Modelleme)
7	İleri Modelleme Teknikleri (Poly Modelleme)
8	Ders tekrarı, Vize sınav haftası
9	İleri Modelleme Teknikleri (Blue Print Modelleme)
10	Mental Ray Malzemeler ve Render Teknikleri
11	Mental Ray ile Işıklandırma, Kamera Ayarları ve Render Teknikleri
12	V-Ray ile Malzemeler ve Render Teknikleri
13	V-Ray ile Işıklandırma, Kamera Ayarları ve Render Teknikleri
14	V-Ray ile Işıklandırma, Kamera Ayarları ve Render Teknikleri

Program Çıktıları	
1	-Matematik, hesaplama ve bilgisayar bilimleri konularında temel kuramsal ve uygulamalı bilgilere sahiptir.
2	-Bilgisayar programcılığının gerektirdiği analitik düşünme yeteneğini kazanmalı, çalıştığı konularda buna uygun bakış açısı ile program geliştirir.
3	-Bilgisayar Programcılığı alanındaki verilerin tanımlanmasını, toplanmasını ve değerlendirilmesini etkin bir şekilde yapar.
4	-Algoritmik düşünme ve planlama yaklaşımını uygulamalarında kullanabilir.
5	Bilişim ve/veya bilgisayar bilimleri alanında karşılaştığı problemlere temel çözüm önerilerini uygulayabilmeli
6	Güncel ihtiyaçlar doğrultusunda alanı ile ilgili paket programları ve yazılım çeşitlerini kullanabilmeli
7	Bireysel ve/veya takım çalışmalarına önem vermeli, çalışmalarını proje grubuna ve/veya kurumuna etkin bir şekilde ifade edebilmeli
8	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci ile bilgi ve iletişim teknolojileri alanındaki gelişmeleri takip edebilmeli
9	Alanında çalışmaları yürütebilecek ve dünyadaki gelişmeleri en iyi seviyede takip edebilecek düzeyde Türkçe ve temel yabancı dil bilgisine sahip olabilmeli
10	Mesleki ve etik sorumluluk bilinci ile bilişim uygulamalarında meslek etiğinin gözetilmesi konusunda farkındalığa sahip olmalı
11	Atatürk İlkeleri konusunda bilinçli ve İnkılâp Tarihi konusunda bilgi sahibi, tarihi değerlere ve insan haklarına saygılı olmalı
12	Alanında çalışanların ve kendisinin güvenlik, sağlık ve çevre bilincine sahip olmalarını sağlamalı

Ders Öğrenme Çıktısı - Program Çıktıları (1 -5 Puan Aralığı)

Ders Öğrenme Çıktısı	PÇ 1	PÇ 2	PÇ 3	PÇ 4	PÇ 5	PÇ 6	PÇ 7	PÇ 8	PÇ 9	PÇ 10	PÇ 11	PÇ 12
Animasyon ürünlerinin kapsamını anlamak	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Animasyon ürün tasarımı yapmak ve geliştirmek	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Yaratıcı ve etkili 3D Animasyon ürünleri üretebilmek	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-