



| Ders Adı | Kodu | Yarıyıl | T+U Saat | AKTS | Z / S |
|-----------------|--|---------|----------|------|---------|
| İleri Modelleme | BLP240 | 3 | 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 / Ai 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 |

| Ders İş Yükü | Çalışma Türü / Öğretim Metotları | Süresi (Saat) | Sayı |
|--|----------------------------------|---------------|------|
| Dinleme ve anlamlandırma | Ders | 3 | 14 |
| Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme, takım çalışması | Beyin Fırtınası | 3 | 13 |
| Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim, eleştirel düşünme, soru geliştirme, yönetsel beceriler, takım çalışması | Grup Çalışması | 3 | 13 |
| Ara Sınav 1 | | 6 | 1 |
| Final | | 6 | 1 |
| Ders İş Yükü: | | 132 | |
| AKTS (Ders İş Yükü / 25.5): | | 5,18 | |

| 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 ilkeleri 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 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 5 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Animasyon ürün tasarımı yapmak ve geliştirmek | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 5 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Yaratıcı ve etkili 3D Animasyon ürünleri üretebilmek | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 5 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |