

## İletişim Fakültesi / Medya ve Görsel Sanatlar Programı

2024 - 2025 Eğitim Öğretim Yılı

İLERİ DÜZEY 3D MODELLEME

Syllabus

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
İLERİ DÜZEY 3D MODELLEME	MGS421.0556	Bahar Dönemi	1+2	2	5
Ön Koşul Dersleri					
Önerilen Seçmeli Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Lisans				
Dersin Türü	Programa Bağlı Seçmeli				
Dersin Koordinatörü	Doç.Dr. İpek Fatma ERTAN				
Dersi Verenler	Doç.Dr. İpek Fatma ERTAN				
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Cinema 4D programının kullanımı ve 3D hareketli animasyon tasarımlarının yapım süreçleri hakkında teknik ve kuramsal bilgiler edinir. Cinema 4D programında üretilen tasarımların çıktılarının alınır ve alınan çıktının farklı programlar kullanılarak nihai sonuca ulaşılır.				
Dersin İçeriği	Bu ders; Cinema 4D'ye giriş,Cinema 4D programının kurulumu,Cinema 4D programına giriş, programın arayüz incelemesi,Cinema 4D programında 3D nesne tasarımı,Cinema 4D programında 3D karakter tasarımı,Cinema 4D programında dinamik nesne ve kompozisyon oluşturma,Cinema 4D programında 3D tasarımların hareketlendirilmesi,Cinema 4D programında 3D tasarımların hareketlendirilmesine devam,Cinema 4D programında doku, kaplama ve renklendirme,Cinema 4D programında ışıklandırma ve kamera uygulamaları,Cinema 4D programında farklı Render motorlarının kullanımı,Marvelous Designer programında hareketli karakterler için kıyafet tasarımı,Cinema 4D programında oluşturulan 3D tasarımın Redshift ve Arnold Render motoru kullanılarak çıktısının alınması,Cinema 4D programında alınan Renderın Adobe Premiere programında video haline getirilmesi; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Kazanımları			Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri	
Temel 3D modelleme kavramlarını anlar ve uygular.			11, 13, 16, 19, 2, 21, 6, 8, 9	A, E, F, H	
Işıklıdırma, malzeme ve animasyon tekniklerini kullanarak gerçekçi 3D sahneler oluşturabilir.			11, 13, 16, 19, 2, 21, 6, 8, 9	A, E, F, H	
3D modelleme yazılımlarını etkili bir şekilde kullanabilir.			11, 16, 19, 2, 6, 8, 9	A, E, F, H	
Yaratıcı projelerde 3D modelleme yeteneklerini uygulama ve sunma deneyimi kazanır.			11, 16, 19, 2, 21, 6, 8	A, E, F, H	
Organik Modelleme ve Karakter Tasarımı yapma becerisi geliştirir.			11, 16, 6, 8, 9	A, E, F	
Öğretim Yöntemleri	11: Gösterip Yapma Yöntemi, 13: Örnek Olay Yöntemi, 16: Soru - Cevap Tekniği , 19: Beyin Fırtınası Tekniği, 2: Proje Temelli Öğrenme Modeli, 21: Benzetim/Simülasyon Tekniği, 6: Deneyimle Öğrenme Modeli, 8: Ters-yüz Edilmiş Sınıf Modeli, 9: Anlatım Yöntemi				
Ölçme Yöntemleri	A: Klasik Yazılı Sınav, E: Ödev, F: Proje Görevi, H: Performans Görevi				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	Cinema 4D'ye giriş	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
2	Cinema 4D programının kurulumu	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
3	Cinema 4D programına giriş, programın arayüz incelemesi	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
4	Cinema 4D programında 3D nesne tasarımı	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
5	Cinema 4D programında 3D karakter tasarımı	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
6	Cinema 4D programında dinamik nesne ve kompozisyon oluşturma	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
7	Cinema 4D programında 3D tasarımların hareketlendirilmesi	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
8	Cinema 4D programında 3D tasarımların hareketlendirilmesine devam	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
9	Cinema 4D programında doku, kaplama ve renklendirme	Cinema 4D Lansman videosu izleme ve programın yeni özelliklerini araştırma.			
10	Cinema 4D programında ışıklandırma ve kamera uygulamaları	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
11	Cinema 4D programında farklı Render motorlarının kullanımı	Redshift, Arnold, Octane, Corona ve V-Ray render motorları hakkında ön bilgi edinme.			
12	Marvelous Designer programında hareketli karakterler için kıyafet tasarımı	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
13	Cinema 4D programında oluşturulan 3D tasarımın Redshift ve Arnold Render motoru kullanılarak çıktısının alınması	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
14	Cinema 4D programında alınan Renderın Adobe Premiere programında video haline getirilmesi	Verilen kaynağın ilgili bölümünün okunması			
Değerlendirme Yöntemleri		Sınava Katkısı			
Ara Sınav		40			
Genel Sınav		60			

## Kaynaklar

Cineversity: Tools & Objects, Drawing a Wine Glass Basic shape. Eyedesyn: Modeling a Character in Cinema 4D. Eyedesyn: Cinema 4D & Mixamo Tutorial - Fast & Easy 3D Character Rigging & Animation. Greyscalegorilla: Build An Animated Dynamic Character In Cinema 4D. Digital Meat: Make A Dynamic Spline Hold Weight. Sean Frangella: 3D Camera Tracking & Compositing (After Effects & Cinema 4D). Eyedesyn: Marvelous Designer Workflows. MographPlus: Studio lighting in Arnold for Cinema 4D.