

İletişim Fakültesi / Medya ve Görsel Sanatlar Programı
2019 - 2020 Eğitim Öğretim Yılı
3D MODELLEME
Ders Tasarımı (Syllabus)

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
3D MODELLEME	MGS4110538	Güz Dönemi	1+2	2	5
Ön Koşul Dersleri					
Önerilen Seçmeli Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Lisans				
Dersin Türü	Zorunlu				
Dersin Koordinatörü	Dr.Öğr.Üye. İhsan EKEN				
Dersi Verenler	Dr.Öğr.Üye. İhsan EKEN				
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Bu dersin amacı 3D animasyonla ilgili teknik ve estetik bilgi sahibi olma, 3D tasarımda kullanılan çeşitli programlar üzerinden tasarımlar yapabile ve bu tasarımları uygulayabilmeyi amaçlamaktadır.				
Dersin İçeriği	Bu ders; Tanışma, Dersin işlenişi ve içeriğinin açıklanması,Animasyon tarihi, türleri ve temel prensipler,İllustratorda nesne tasarımları,Photoshopta nesnelere 3D verebilme,Dimension programına giriş,Dimension programında 3D nesne tasarımı,Dimension programında doku, ışık, fon, kamera hareketleri verebilme,Ara sınav,3D modelleme ve animasyon yazılımına (Maya) giriş,,3D modelleme teknikleri,Organik modelleme,Kaplama, renklendirme ve dokulandırma,Işıklandırma ve gölgelendirme teknikleri,Nesne oluşturma; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Çıktıları				Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Öğretim Yöntemleri					
Ölçme Yöntemleri					
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	Tanışma, Dersin işlenişi ve içeriğinin açıklanması				
2	Animasyon tarihi, türleri ve temel prensipler				
3	İllustratorda nesne tasarımları				
4	Photoshopta nesnelere 3D verebilme				
5	Dimension programına giriş				
6	Dimension programında 3D nesne tasarımı				
7	Dimension programında doku, ışık, fon, kamera hareketleri verebilme				
8	Ara sınav				
9	3D modelleme ve animasyon yazılımına (Maya) giriş.				
10	3D modelleme teknikleri				
11	Organik modelleme				
12	Kaplama, renklendirme ve dokulandırma				
13	Işıklandırma ve gölgelendirme teknikleri				
14	Nesne oluşturma				
Kaynaklar					
Adam Watkins, Getting Started in 3D with Maya: Create a Project from Start to Finish—Model, Texture, Rig, Animate, and Render in Maya Tina O'Hailey, Rig it Right! Maya Animation Rigging Concepts, 2nd edition Eric Keller, Maya Visual Effects The Innovator's Guide: Autodesk Official Press					