

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
3D MODELLEME	GIT3168760	Güz Dönemi	2+2	3	4
Ön Koşul Dersleri					
Önerilen Seçmeli Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Lisans				
Dersin Türü	Programa Bağlı Seçmeli				
Dersin Koordinatörü	Dr.Öğr.Üye. Mustafa ERDEM				
Dersi Verenler	Öğr.Gör. Ali İhsan GÜRBÜZ				
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	3D Modelleme dersi, öğrencilere dijital ortamlarda üç boyutlu nesnelere oluşturma becerileri kazandırmayı amaçlar. Modelleme teknikleri hakkında bilgi aktarmak, 3 boyutlu düşünce yeteneğini geliştirmek, hazır modelleri dönüştürebilmek gibi konuları içeren bu ders, öğrencilere 3D modelleme alanında güçlü bir temel oluşturarak, film, animasyon, oyun geliştirme, simülasyon ve diğer endüstrilerde çalışma olanağı sağlamayı amaçlar.				
Dersin İçeriği	Bu ders; 3D modellemenin temelleri,3D uygulamalarının tanıtımı,3D uygulamaların mantıksal yapısı ve farkları,Temel Objeler,Hazır obje değiştiricileri,Hazır obje değiştiricileri,Hazır obje ile modelleme uygulaması,Poligon modellemenin mantığı,Poligon modelleme uygulaması,Poligon modelleme uygulaması,Mekan,Işıklandırma,Obje malzemeleri ve uygulaması,Render; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Kazanımları				Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
1. Öğrenciler; 3D modelleme süreçleri, araçlar ve temel kavramlar hakkında bilgi sahibi olarak modelleme yazılımlarının kullanır.				9	E, F
2. Karakter modelleme süreçleri ve bu modellerin animasyon için nasıl hazırlanacağına dair temel bilgilerini projeye aktarır.				9	E, F
3. 3D modelleme kullanarak görsel efektlerin nasıl oluşturulacağına dair temel bilgilerle projelerini destekler.				9	E, F
4. Estetik anlayış, model optimizasyonu ve detay eklemek gibi konuları kavrar.				9	E, F
5. Çeşitli projeler üreterek portfolyo tasarlama becerisi kazanır.				9	E, F
Öğretim Yöntemleri	9: Anlatım Yöntemi				
Ölçme Yöntemleri	E: Ödev, F: Proje Görevi				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	3D modellemenin temelleri				
2	3D uygulamalarının tanıtımı				
3	3D uygulamaların mantıksal yapısı ve farkları				
4	Temel Objeler				
5	Hazır obje değiştiricileri				
6	Hazır obje değiştiricileri				
7	Hazır obje ile modelleme uygulaması				
8	Poligon modellemenin mantığı				
9	Poligon modelleme uygulaması				
10	Poligon modelleme uygulaması				
11	Mekan				
12	Işıklandırma				
13	Obje malzemeleri ve uygulaması				
14	Render				
Değerlendirme Yöntemleri				Sınava Katkısı	
Ara Sınav				50	
Genel Sınav				50	

Kaynaklar
Mastering Autodesk and MAYA Photoshop for 3D artists