

ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ – TEKNİK BİLİMLER MYO
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ
DERS İZLENESİ

Dersin Kodu	Dersin Adı	Dersin Türü	AKTS Kredisi	Dersin Önkoşul Bilgisi	İzlenenin Hazırlanma Tarihi
CBM201	3D ANİMASYON	Zorunlu	6	-	30.10.2025
Dersi Veren Öğretim Üyesi & E-Posta Adresi	ÖĞR. GÖR. EKREM PALA, epala@aybu.edu.tr				
Öğrenci Görüşme Saatleri & Yeri	Cuma, 16.00-16.30, ÇBMA LAB				
Dersin İçeriği ve Amaçları	Bu dersle öğrencinin Simülasyon, partikül, mekanik, organik vb. konularda hareketli animasyonlar yapabilmesi, bu animasyonları gerçekçi veya gerçek dışı (stylize edilmiş) şekilde videoya dönüştirebilmesini sağlamak.				
Ders Kitabı / Kitapları	Cinema 4D By Maxon, H. Deha Etabek Blender 3.4 Modelleme, Animasyon ve Tasarım Uygulamaları, Salih ÖZKAN				
Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Bu derste, öğretim yöntem ve teknikleri olarak anlatım, örnekler ve sınıf içi uygulamalar kullanılacaktır.				
Dersin Öğrenim Çıktıları	3D Modelleme ve Animasyon Programlarını tanıma				
	Bu programlardan en az birinde animasyonlar yapabilme				
	Ölçülü veya serbest tasarımlar yapabilme				
	Animasyonun temel ilkelerini çalışmalarına yansıtabilme				
	Zamanlama aracını doğru bir şekilde kullanabilme				
	Yaptığı animasyonların video olarak çıktısını alabilme				
	Gerçekçi ya da gerçek dışı animasyonlar oluşturabilme				
	3D animasyonlar için material ve texture tasarlayabilme				
Dersin Katkı Sağladığı Program Çıktıları	Program Çıktısı (PÇ)				
	1	Tüm illüstrasyon programlarını tanır.			
	2	Temel tasarım prensip ve öğelerinin ürün tasarımında kullanır.			
	3	Renk çalışmaları, Ürün-işlev-kullanıcı-çevre ilişkisi kurabilir.			
	4	En az bir illüstrasyon programını çok iyi kullanır.			
	5	Dijital analiz ve görselleştirme becerisi geliştirebilir.			
	6	Serbest el çizimi ile perspektif çizimi yapar.			
	7	Güncel matbaa ve baskı tekniklerini bilir.			
	8	3 boyutlu ifadeyi güçlendiren en az bir yazılım kullanır.			
	9	Markör ile renklendirir, kişisel sunum tekniği geliştirir.			
	10	3D animasyon ve katı modelleme yazılımlarını bilir.			
	11	En az bir 3D animasyon yazılımını çok iyi kullanır.			
	12	3D yazıcıları, çalışma prensiplerini ve sarf malzemeleri bilir.			
	13	3D yazıcı kullanır, temel arızalarını ve çözüm yollarını bilir.			
	14	Temel çizgi film animasyon tekniğini bilir.			

	15	Mesleki etik değerlerine uygun davranır.
Dersin Alan Öğretimine Katkısı	Öğrenciler, teorik ve pratik uygulamalar hakkında bilgi sahibi olabileceklerdir.	

Derste İşlenen Konular	1. Hafta	Timeline araç çubuğunun doğru kullanımı		
	2. Hafta	Objeler için basit animasyonlar (Position,Rotation,Scale vb.)		
	3. Hafta	Deformer araçları ile animasyon yapım teknikleri		
	4. Hafta	Deformer araçları ile animasyon yapım teknikleri		
	5. Hafta	Mograph Animasyon Teknikleri		
	6. Hafta	Mograph Animasyon Teknikleri		
	7. Hafta	Partikül animasyon yapım teknikleri		
	8. Hafta	ARA SINAV		
	9. Hafta	Simülasyon		
	10. Hafta	Simülasyon Tags		
	11. Hafta	Rigleme Nedir? Rigleme Teknikleri		
	12. Hafta	Mekanik Rigleme		
	13. Hafta	Mekanik Rigleme		
	14. Hafta	Organik Rigleme		
	15. Hafta	Riglerin doğru control edilmesi ve doğru hareketlendirmeler		
Dersin Değerlendirilme Kriterleri	Yarıyıl Çalışmaları		Sayısı	Katkı %
	Ara Sınav		1	%40
	Kısa Sınav			%
	Ödev		0	%
	Devam			%
	Uygulama			%
	Proje			%
	Yarıyıl Sonu Sınavı		1	%60
	Toplam		2	%100
Engellilik Politikası	Bu derste performansınızı etkileyebilecek belgelenmiş bir engeliniz (görme, işitme veya fiziksel engel vb.) varsa, bu dersin tüm gereksinimlerini eşit bir şekilde karşılamak için makul koşulları ayarlamak üzere Engelsiz AYBU (https://aybu.edu.tr/engelsiz/icerik_listesi-327-yildirim-beyazit-universitesi-engelsiz-universite-birimi-yonergesi.html) ile görüşmeniz önerilir. Ayrıca, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi yönetimiyle de iletişime geçebilirsiniz. Sınavlar, ders materyalleri vb. ile ilgili herhangi bir ders ihtiyacının karşılanmasını sağlamak için ihtiyaçlarınızı mümkün olan en kısa sürede ders öğretim elemanına bildirmelisiniz.			