

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
CBM106	3 BOYUTLU MODELLEME II	Zorunlu	5	-	30.10.2025
Dersi Veren Öğretim Üyesi & E-Posta Adresi	ÖĞR. GÖR. EKREM PALA, epala@aybu.edu.tr				
Öğrenci Görüşme Saatleri & Yeri	Salı, 16.00-16.30, ÇBMA LAB				
Dersin İçeriği ve Amaçları	Dijital dünyanın hızla gelişmesinin sonucu olarak sinema, animasyon, reklam, tasarım gibi alanlarda Bilgisayar Destekli 3 Boyutlu tasarımlar büyük bir ihtiyaç haline geldiği için bu ders sayesinde öğrencilerin 3 Boyutlu mdoelleme ve tasarım yapabilmeleri amaçlanmıştır.				
Ders Kitabı / Kitapları	Cinema 4D By Maxon, H. Deha Etabek Blender: Modelleme Animasyon ve Tasarım Uygulamaları, Hayriye Altural Özkan Autocad Eğitim Kitabı, Kollektif				
Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Bu derste, öğretim yöntem ve teknikleri olarak anlatım, örnekler ve sınıf içi uygulamalar kullanılacaktır.				
Dersin Öğrenim Çıktıları	3 Boyutlu Modelleme Programlarını tanıma				
	Bu programlardan en az birinde modelleme yapabilme				
	Ölçülü veya serbest modellemeler yapabilme,				
	Tasarım zekasını modellemelere yansıtabilme				
	Organik ve İnorganik modeller oluşturabilme				
	Yaptığı modellerin resim veya video olarak çıktısını alabilme				
	Gerçekçi ya da gerçek dışı tasarımlar oluşturabilme				
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	Mograph: Cloner, Voronoi Fracture, Motext, Tracer vb.)
	2. Hafta	Mograph: Cloner, Voronoi Fracture, Motext, Tracer vb.)
	3. Hafta	Mograph Effektörler (Plain, Random, Shader vb.)
	4. Hafta	Mograph Effektörler (Plain, Random, Shader vb.)
	5. Hafta	Object Tags
	6. Hafta	Object Tags
	7. Hafta	Object Tags
	8. Hafta	ARA SINAV
	9. Hafta	Sculpting
	10. Hafta	Sculpting
	11. Hafta	Texture Oluşturma (UV Map)
	12. Hafta	Texture Oluşturma (UV Map)
	13. Hafta	Hairs
	14. Hafta	Render Özellikleri
	15. Hafta	Render Özellikleri

Dersin Değerlendirilme Kriterleri	Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı %
	Ara Sınav	1	%40
	Kısa Sınav		%
	Ödev		%
	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.
------------------------------	--