

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name	MAGAZINE NEWS / MAGAZINE NEWS	
Ders Kodu / Course Code	804003462021	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	First Cycle / First Cycle	
Ders Akts Kredi / ECTS	5.00	
Haftalık Ders Saati (Kuramsal) / Course Hours For Week (Theoretical)	3.00	
Haftalık Uygulama Saati / Course Hours For Week (Objected)	0.00	
Haftalık Laboratuar Saati / Course Hours For Week (Laboratory)	0.00	
Dersin Verildiği Yıl / Year	3	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Face to Face / Face to Face	
Eğitim Dili / Education Language	Turkish / Turkish	
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses	Yok	None
Amacı / Purpose	Öğrencilere üç boyutlu sanal dünya hakkında bir bakış açısı oluşturmak, animasyon ve animasyon tekniklerinin kavratılması, öğrenilmesi ve 3D MAX üç boyutlu modelleme yazılımıyla temel modelleme ve animasyon yapma becerisini kazandırmaktır. Bu eğitimi alan kişiler 3D Max de çizimler yapıp, bu çizimlere gerçek desenler giydirip ışıklandırma ve hareketlendirme verebilecektir.	The course provides the students with an exposure to advanced elements of the concepts, principles and practice of (3-D) graphics. Students are provided with the opportunity to create their own design to realistic 3D graphics.
İçeriği / Content	3D Studio Max programını kullanarak tasarım, animasyon ve uygulamalar yaparak, grafik tasarım ve animasyonla profesyonel yaşamın gerektirdiği alanlarda etkileşimli çoklu ortam program ve tekniklerin kullanılması.	A widely adopted software application (3D Studio Max) will be utilized in this course.
Önerilen Diğer Hususlar / Recommended Other Considerations	Derse Katılım Akademik Başarıya Etkisi Açısından Önemlidir.	None
Staj Durumu / Internship Status	Yok	None
Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar / Books / Materials / Recommended Reading	https://knowledge.autodesk.com/ Nezih Kambur, 3D Studio Max Görselleştirme Ve Modelleme, İstanbul 2005, Pusula Yayınları Emrah Çelik, 3d Studio Max 9 Görselleştirme, İstanbul 2007, Değişim Yayınları	https://knowledge.autodesk.com/ Nezih Kambur, 3D Studio Max Görselleştirme Ve Modelleme, İstanbul 2005, Pusula Yayınları Emrah Çelik, 3d Studio Max 9 Görselleştirme, İstanbul 2007, Değişim Yayınları
Öğretim Üyesi (Üyeleri) / Faculty Member (Members)	Öğr.Gör.Dr. Şule Güzel Özbek	

ÖĞRENME ÇIKTILARI / LEARNING OUTCOMES

1	3D Modelleme İle İlgili Temel Kavramları Bilir	Know the basic concepts of 3D modeling
2	3d Ortamda Üç Boyutlu nesne Oluşturabilir	Creating 3D Model in 3d Max
3	3d Modelleme Tekniklerini Uygulayabilir	Apply 3D Modeling Techniques
4	3d Nesnelere Kaplama Atayabilir, Nesneyi Kaplayabilir Malzeme Ayarları	Be able Assign Materials in 3D Max and Material Editor
5	3d Modellemede Işık Ekleme, Kullanım ve Ayarlarını Yapabilir	Lighting in objects and environment in 3D Max
6	3D Modellemede Kamera Ekleme, Kullanımı ve Ayarlarını Yapabilir	Add, use and adjust camera in 3D modeling

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week					
1	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	3D Max Programı ve Arayüzünün Tanıtımı	Aktif Katılımlı Uygulama			
	3ds Max and user interface overview	Lecture - Practice			
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Basit üç boyutlu hazır nesneleri oluşturma	Aktif Katılımlı Uygulama			
	Create simple three-dimensional ready objects	Lecture - Practice			
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	2 Boyutlu Nesneler Ve Loft Nesnesi Bileşik Nesnelerin Tanıtımı, Boolean Uygulaması	Aktif Katılımlı Uygulama			
	Create 3d models using Compound Objects, Boolean and Pro-Boolean command	Lecture - Practice			
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	2 Boyutlu Nesneler Ve Lathe Nesnesi, Modifier List	Aktif Katılımlı Uygulama			
	Creating and editing 2 dimensional objects (Lathe)	Lecture - Practice			
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	2 Boyutlu Nesneler Ve Loft Nesnesi, Modifier List	Aktif Katılımlı Uygulama			
	Creating and editing 2 dimensional objects (Loft)	Lecture - Practice			

	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
6	Poligon Modelleme -Vertex, Edges, Border, Polygon, Element	Aktif Katılımlı Uygulama			
	Editable poly-Vertex, Edges, Border, Polygon, Element	Lecture - Practice			
7	Poligon Modelleme ile Nesne Modelleme	Aktif Katılımlı Uygulama			
	Editable poly-Creating 3D objects	Lecture - Practice			
8	Vize	Uygulamalı Sınav			
	Midterm Exam				
9	Malzeme Oluşturma ve Nesnelere Atama	Aktif Katılımlı Uygulama			
	Assign Materials in 3D Max and Material Editor	Lecture - Practice			
10	Blueprint , Cloth Modifier	Aktif Katılımlı Uygulama			
	Blueprint, Cloth Modifier	Lecture - Practice			
11	Timeline, Time Configuration, MassFX Tools	Aktif Katılımlı Uygulama			
	Timeline, Time Configuration, MassFX Tools	Lecture - Practice			

	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
12	MassFX Tools-Rigid Body	Aktif Katılımlı Uygulama			
	MassFX Tools-Rigid Body	Lecture - Practice			
	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
13	Işık Kullanımı, MassFX -Rigid Body	Aktif Katılımlı Uygulama			
	Lighting settings in 3ds max , MassFX -Rigid Body	Lecture - Practice			
	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
14	Kamera Kullanımı, Temel Animasyonlar	Aktif Katılımlı Uygulama			
	Camera settings in 3ds max, MassFX -Rigid Body	Lecture - Practice			
	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
15	3D Max'te Render Ayarları	Aktif Katılımlı Uygulama			
	Settings for rendering in 3ds Max	Lecture - Practice			
	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
16	Final				
	Final Exam				
	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary

DEĞERLENDİRME / EVALUATION

Yarıyıl (Yıl) İçi Etkinlikleri / Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		40

Yarıyıl (Yıl) Sonu Etkinlikleri / End Of Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Final Sınavı / Final Examination	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		60

Etkinliklerinin Başarı Notuna Katkı Yüzdesi(%) Toplamı / Total Percentage of Contribution (%) to Success Grade:	100
Değerlendirme Tipi / Evaluation Type:	

İŞ YÜKÜ / WORKLOADS

Etkinlikler / Workloads	Sayı / Number	Süresi (Saat) / Duration (Hours)	Toplam İş Yüğü (Saat) / Total Work Load (Hour)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	1.00	1.00
Final Sınavı / Final Examination	1	1.00	1.00
Derse Katılım / Attending Lectures	14	4.00	56.00
Uygulama/Pratik / Practice	4	8.00	32.00
Ara Sınav İçin Bireysel Çalışma / Individual Study for Mid term Examination	1	5.00	5.00
Final Sınavı için Bireysel Çalışma / Individual Study for Final Examination	1	5.00	5.00
Okuma / Reading	10	2.00	20.00
Toplam / Total:	32	26.00	120.00

PROGRAM VE ÖĞRENME ÇIKTISI / PROGRAM LEARNING OUTCOMES

Öğrenme Çıktıları / Learning Outcomes	Program Çıktıları / Program Outcomes																		
	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12	1.1.13	1.1.14	1.1.15	1.1.16	1.1.17	1.1.18	
1.3D Modelleme İle İlgili Temel Kavramları Bilir / Know the basic concepts of 3D modeling																			
2.3d Ortamda Üç Boyutlu nesne Oluşturabilir / Creating 3D Model in 3d Max																			
3.3d Modelleme Tekniklerini Uygulayabilir / Apply 3D Modeling Techniques																			
4.3d Nesnelere Kaplama Atayabilir, Nesneyi Kaplayabilir Malzeme Ayarları / Be able Assign Materials in 3D Max and Material Editor																			
5.3d Modellemede Işık Ekleme, Kullanım ve Ayarlarını Yapabilir / Lighting in objects and environment in 3D Max																			
6.3D Modellemede Kamera Ekleme, Kullanımı ve Ayarlarını Yapabilir / Add, use and adjust camera in 3D modeling																			

Katkı Düzeyi / Contribution Level : 1-Çok Düşük / Very low, 2-Düşük / Low, 3-Orta / Moderate, 4-Yüksek / High, 5-Çok Yüksek / Very high