

<b>DERS BİLGİLERİ FORMU</b>	
<b>Dersi Açan Fakülte/ Enstitü</b>	Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
<b>Dersi Açan Bölüm/ Ana Bilim Dalı</b>	Endüstriyel Tasarım Bölümü
<b>Dersin Kodu</b>	EÜT 317A
<b>Dersin Adı</b>	Bilgisayar Destekli Ürün Tasarımı 2
<b>Öğretim Dili</b>	İngilizce
<b>Dersi Alan Programlar</b>	Endüstriyel Tasarım Lisans Programı
<b>Ders Türü</b>	Zorunlu
<b>Dersin Seviyesi</b>	
<b>AKTS Kredisi</b>	2
<b>Ön Koşullar</b>	Yok
<b>Dersin İçeriği</b>	Ders endüstriyel tasarım disiplini için gerekli olan bilgisayar destekli tasarım görselleştirme ve animasyon uygulamalarına temel oluşturacak konuları kapsamaktadır. Üç boyutlu bilgisayar ortamında tasarım fikirlerinin ifade edilmesi, görselleştirilmesi ve sunulması dersin temel konusudur. Ders 3 boyutlu tasarım programlarının temel işleyişi ve tasarımcıya ve tasarım disiplinine katkısını kapsamaktadır.
<b>Dersin Amacı</b>	Dersin amacı 3 boyutlu tasarım ortamında tasarım fikirlerinin görselleştirilmesini sağlamak ve bilgisayar ortamında görselleştirilen fikirlerin sayısal ortamda sunumlarının hazırlanmasını sağlamaktır.
<b>Dersin Kazanımları</b>	Ders sonunda öğrencilerin bilgisayar destekli tasarım görselleştirme ve canlandırma konularına hakim olması, 3D MAX programında tasarım ve görselleştirme yapabilme becerisine sahip olmaları ve 3 boyutlu sayısal modelleri basılı ve sayısal ortamlarda sunabilmeleri beklenmektedir.
<b>Ders Kitabı ve/veya Kaynaklar</b>	Ders kitabı yoktur. Cusson R., Learning Autodesk 3ds Max Design 2010: Essentials: The Official Autodesk 3ds Max Training Guide, Focal Press Gerhard M., Harper J., and McFarland J., Mastering Autodesk 3ds Max Design 2010, Sybex 2009
<b>Değerlendirme Ölçütleri</b>	<b>Katkı payı</b>
<b>Devam</b>	10*
<b>Laboratuvar</b>	
<b>Uygulama</b>	
<b>Alan Çalışması</b>	
<b>Ödev</b>	40
<b>Sunum</b>	
<b>Projeler</b>	
<b>Seminer</b>	
<b>Ara Sınavlar</b>	20
<b>Quiz</b>	
<b>Final</b>	30
<b>Toplam</b>	100
	*Derslerde yoklama alınır ve dersin yüzde 20'sinden fazlasına katılmayan öğrenci devamsız sayılır ve dersi tekrar eder. -Ders sınıf içinde ve haftalık ödev olarak verilen projeler ile yürümektedir. Öğrencilerin her derste yapılan uygulamayı aynı gün ve haftalık ödevleri bir sonraki dersten önce teslim etmeleri zorunludur. İKİ HAFTADAN GEÇ TESLİM EDİLEN ÖDEVLER DEĞERLENDİRİLMEZ. -Ödevler teslim edilirken dosya ismi AdSoyad_Ödevismi şeklinde olmalıdır.B32
<b>Ders Planı</b>	<b>Tartışılacak/ İşlenecek Konular</b>
<b>1. Hafta</b>	3D Max uygulamasına giriş; Dersin tanımı, öğrencilerin dersten beklentileri ve öğrencilerin ders konusunda sahip oldukları bilgi birikiminin irdelenmesi. 3DMax yazılımı arayüzünün anlatılması ve işleyişinin gösterilmesi, diğer yazılımlarla fark ve benzerliklerin incelenmesi. Sınıf İçi uygulama 1, ÖDEV 1

<b>2. Hafta</b>	3D Max yazılımına giriş ve arayüz elemanlarının tanıtılması; 3D Max yazılımı arayüz elemanları ve komutlarının anlatılması, ekranda imleç ile gezinti özelliklerinin ve kısayollarının gösterilmesi. Modelleme elemanları nokta, çizgi, yüzey ve mesh özelliklerinin anlatılması Sınıf İçi uygulama 2, ÖDEV 2
<b>3. Hafta</b>	Basic Primitives modelleme yöntemleri; Çeşitli temel elemanlar kullanılarak örnek nesnelerin modellenmesi ve gerçek hayatta karşılaşılan nesnelerin modelleme açısından incelenmesi Sınıf İçi uygulama 3, ÖDEV 3,
<b>4. Hafta</b>	Mesh ve Polygon Editing kullanarak modelleme yöntemleri; Mesh ve Polygon kullanarak basit nesnelerin modellenmesi. Sınıf İçi uygulama 4, ÖDEV 4
<b>5. Hafta</b>	Box Modeling Uygulamaları -1 Kutu modeli üzerinden yola çıkarak modelleme uygulamaları ve mesh modifier çalışmaları Sınıf İçi uygulama 5, ÖDEV 5
<b>6. Hafta</b>	Box Modeling Uygulamaları -2 Kutu modeli üzerinden yola çıkarak modelleme uygulamaları ve mesh modifier çalışmaları. Sınıf İçi uygulama 6, ÖDEV 6
<b>7. Hafta</b>	Ara sınav projesi -1 Kutu modelleme araçları kullanılarak günlük kullanılan bir nesnenin sınıfta modellenmesi
<b>8. Hafta</b>	Malzeme ve Kaplamalar Malzeme ve Kaplama yaratma teknikleri. Sınıf İçi uygulama 7, ÖDEV 7
<b>9. Hafta</b>	Animasyon Basit animasyon teknikleri Sınıf İçi uygulama 8, Ödev 8
<b>10. Hafta</b>	Tasarım görselleştirme 1 Işık, gölge, malzeme ve doku kaplama yöntemleri ile 3 boyutlu modelden 2 Boyutlu resim yaratılması Sınıf İçi uygulama 9, Ödev 10
<b>11. Hafta</b>	Tasarım görselleştirme 2 (V-ray) Foto gerçekçi görüntü yaratma, indirect illumination ve V-ray malzemeleri ve ayarları Sınıf İçi uygulama 10, Ödev 10
<b>12. Hafta</b>	Dönem sonu projesi Öğrencilerin kendi tasarladıkları bir nesnenin fotogerçekçi görüntülerinin alınması ve animasyon ile sunulması.