



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Organik Modelleme I							
Ders Kodu		BDT209		Ders Düzeyi		Önlisans			
AKTS Kredi	4	İş Yüğü	100 (Saat)	Teori	3	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		Bu derste öğrenciler, deforme edilebilir, canlandırılabilir ve o canlandırmaya uygun topolojik yapıya sahip modelleme yapmayı öğreneceklerdir. Yontma ve boyama yöntemi ile model oluşturma, kaplama, yüz animasyonu ve kemik sistemiyle hareketlendirmeye giriş konuları verilecektir.							
Özet İçeriğı		Autodesk Maya Organik modelleme giriş ve karakter donanım. Genel Anatomi, İskelet sistemi eklemler, kemikler, uzuvlar, iskelet hiyerarşisi, Hayvan modelleme, İnsan modelleme , Yüz modellemesi, Organik modellemede objeler arası anatomik farklılıklar ve ortak noktalar, Karakter donanım sınırlamaları , Hareket denemeleri, blend shape, Face pannel çalışması, Deri kaplama, Ses yükleme, mimik çalışması (lip synch), Mimik animasyonu, Render, render seçenekleri, çıktı alma konuları bu dersin temel içeriğidir.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Tartışma, Örnek Olay, Bireysel Çalışma, Problem Çözme							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)			Öğr. Gör. İlkay ALTUNÖZ						

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Ders Dökümanları
---	------------------

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Organik nedir?
2	Teorik	Anatomi
3	Teorik	İskelet sistemi eklemler, kemikler, uzuvlar, iskelet hiyerarşisi
4	Teorik	Hayvan modelleme
5	Teorik	İnsan modelleme
6	Teorik	Yüz modellemesi
7	Teorik	Hareket denemeleri, blend shape.
8	Ara Sınav (Vize)	Ara Sınav
9	Teorik	Deri kaplama
10	Teorik	Ses yükleme, mimik çalışması (lip synch)
11	Teorik	Mimik animasyonu
12	Teorik	Render, render seçenekleri, render çıkışı
13	Uygulama	face animation projesi
14	Teorik	Face pannel çalışması
15	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Final sınavı

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yüğü Hesabı (Ortalama Saat)

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	14	0	3	42
Uygulamalı Ders	14	1	1	28
Ödev	4	1	1	8
Ara Sınav	1	10	1	11



Dönem Sonu Sınavı	1	10	1	11
Toplam İş Yüğü (Saat)				100
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				4
*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.				

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Çizimlerde üç boyutlu teknik anlatım yöntemlerini açıklanması.
2	Animasyon ve üç boyutlu animasyon ile ilgili edinilen kavramsal, estetik ve teknik bilgileri tasarımlarında kullanabilme.
3	Ortaya çıkan çizimi uygun şekilde sunabilme.
4	Başlıca animasyon tasarımcıları, eserleri ve farklı animasyon üslupları hakkında fikir ve yorum sahibi olma.
5	Tasarımının estetik boyutu hakkında fikir sahibi olma.

Program Çıktıları (Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı)

1	Alanında edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri kullanarak, verileri yorumlayabilme ve değerlendirebilme, sorunları tanımlayabilme, analiz edebilme, kanıtlara dayalı çözüm önerileri geliştirebilme becerisine sahip olmak.
2	Alanı ile ilgili uygulamalar için gerekli olan modern teknikleri, araçları ve bilişim teknolojilerini seçebilmek ve etkin kullanabilmek.
3	Sanayi ve hizmet sektöründeki ilgili süreçleri yerinde inceleyerek uygulama becerisi kazanmak.
4	Alanı ile ilgili uygulamalarda öngörülmeven durumlarla karşılaştığında çözüm üretebilmek, takımlarda sorumluluk alabilmek veya bireysel çalışma yapabilme becerisini kazanmak.
5	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci; bilim ve teknolojiadaki gelişmeleri izleme ve kendini sürekli yenileme bilincini kazanmak.
6	Alanının gerektirdiği temel düzeyde bilgisayar yazılım ve donanımlarını kullanabilme becerisi kazanmak.
7	İş güvenliği, işçi sağlığı, çevre koruma bilgisi ve kalite bilincine sahip olmak.
8	Etkili iletişim kurma tekniklerine hâkim ve alanındaki yenilikleri takip edebilme.
9	Matematik, fen bilimleri ve temel mühendislik konularında alanı ile ilgili temel düzeydeki kuramsal ve uygulamalı bilgileri kazanmak.
10	Sektörün beklentilerini karşılayacak şekilde Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı ile ilgili süreci/süreçleri planlama becerisine sahip olmak.
11	Teknik resim, bilgisayar destekli çizim, simülasyon programları kullanarak tasarım yapma ve çeşitli yazılımları kullanarak alanı ile ilgili sistemleri ve bileşenlerini seçebilme, temel boyutlandırma hesaplarını yapabilme, mesleki plan ve projeleri çizibilme becerisini kazanmak.
12	Kariyer planlamasının yöntem ve tekniklerini kullanmak ve karakter özelliklerinin meslek seçimine etkilerini tartışmak.
13	Kendi meslek alanında kariyer planlamasını yapabilmek.

Program ve Öğrenme Çıktıları İlişkisi 1:Çok Düşük, 2:Düşük, 3:Orta, 4:Yüksek, 5:Çok Yüksek

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ1	4	3			3
PÇ2		2			
PÇ3	3			4	
PÇ8			3		
PÇ11	3	3			

