



**YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ**  
**YOZGAT MESLEK YÜKSEKOKULU**

**TASARIM BÖLÜMÜ GRAFİK TASARIMI PROGRAMI DERS ÖĞRETİM PLANI**

| Dersin Kodu | Dersin Adı             | Yarıyıl | Dersin Türü (Z/S) | T+U+L (Saat/Hafta) | Kredi | AKT S | Eğitim Dili |
|-------------|------------------------|---------|-------------------|--------------------|-------|-------|-------------|
| GRF702      | 3D Ürün Görselleştirme |         | S                 | 2+0+0              | 2     | 3     | Türkçe      |

**DERS BİLGİLERİ**

|                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Dersin Katalog Tanımı (İçeriği)</b>  | Üç boyutlu modelleme ve animasyon teknikleri ve yöntemleri. Vektör sistemi üçüncü boyut. Doku, ışık, kamera ve hareket.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Dersin Amacı</b>                     | Üç boyutlu animasyon ile ilgili kavramsal, plastik, estetik ve teknik bilgi sahibi olma, üç boyutlu animasyon tasarımında kullanılan başlıca yazılım ve materyalleri tanımlayabilmesi ve bu bilgi ve becerileri kullanarak üç boyutlu modelleme ve animasyon uygulamaları yapabilme.                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Dersin Seviyesi</b>                  | Ön Lisans                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Dersin Öğretim Dili</b>              | Türkçe                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Öğretim Yöntemi</b>                  | ( ) Örgün ( ) Uzaktan ( ) Karma/Hibrit                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Dersi Yürüten Öğretim Elemanları</b> | Dr. Öğr. Üyesi ....                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Dersin Ön Koşulu Ders(ler)i</b>      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Dersin Öğrenme Çıktıları</b>         | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Animasyon ve üç boyutlu animasyon ile ilgili edinilen kavramsal, estetik ve teknik bilgileri tasarımlarında kullanabilme</li><li>2. Başlıca animasyon tasarımcıları, eserleri ve farklı animasyon üslupları hakkında fikir ve yorum sahibi olma.</li><li>3. Üç boyutlu animasyon yazılım ve materyallerini kullanarak tanımlayabilme.</li><li>4. Animasyon tasarlama sürecinde gerekli olan çizim teknik ve becerisine sahip olma.</li></ol> |

**DERS İÇERİĞİ**

| Hafta | Teori                                                                                  | Uygulama/Laboratuvar |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| 1     | Animasyon tarihi, türleri ve temel prensipleri                                         |                      |
| 2     | 3D modelleme ve animasyon yazılımına giriş.                                            |                      |
| 3     | 3D modelleme çeşitleri ve teknikleri.                                                  |                      |
| 4     | Organik modelleme.                                                                     |                      |
| 5     | 3D programında box, polygon, spline ve plane tekniklerini çeşitli mekanlarda kullanma. |                      |
| 6     | 3D programında oluşturulan modellerin dokuyla kaplanması ve ışıklandırılması.          |                      |
| 7     | Animasyon, sinema, film, görsel efekt                                                  |                      |

|    |                                                                                                                            |  |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| 8  | Ara Sınav                                                                                                                  |  |
| 9  | 3D mimari modelleme, endüstriyel ürün tasarımı, otomotiv, takı tasarımı, deniz araçları tasarımı                           |  |
| 10 | Blender                                                                                                                    |  |
| 11 | Animasyon reklam filmi projesi için ekiplerin oluşturulması, senaryoların yazılması ve storyboard tasarımlarının yapılması |  |
| 12 | Animasyon reklam filmi için modelleme ve kaplama, dokulandırma çalışmalarının yapılması.                                   |  |
| 13 | Daha önceden modellenmiş karakterler için iskelet sistemi oluşturma ve hareketlendirme uygulaması.                         |  |
| 14 | Animasyon için hareketlendirme ve ışık-gölge ayarlarının yapılması.                                                        |  |
| 15 | Final Sınavı                                                                                                               |  |

#### 1. Ders Notları

#### Dersin Öğrenme Kaynakları

#### DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ

| Dönem İçi Çalışma Etkinlikleri                   | Sayısı | Katkısı |
|--------------------------------------------------|--------|---------|
| Ödev                                             | 1      | %25     |
| Uygulama                                         |        |         |
| Forum/ Tartışma Uygulaması                       | 2      | %25     |
| Kısa sınav (Quiz)                                | 4      | %50     |
| Dönemiçi Çalışmaların Yarıyıl Başarıya Oranı (%) |        | %40     |
| Finalin Başarıya Oranı (%)                       |        | %60     |
| Toplam                                           |        | %100    |

#### DERS İŞ YÜKÜ TABLOSU

| Etkinlik | Toplam Hafta Sayısı | Süre (Haftalık Saat) | Toplam İş Yüğü |
|----------|---------------------|----------------------|----------------|
| Teori    | 12                  | 2                    | 24             |
| Uygulama | 12                  | 1                    | 12             |

|                                                                                       |    |   |                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|---|------------------|
| Forum/ Tartışma Uygulaması                                                            | 3  | 2 | 6                |
| Okuma                                                                                 | 2  | 1 | 2                |
| İnternet Taraması, Kütüphane Çalışması                                                | 4  | 1 | 4                |
| Materyal Tasarlama, Uygulama                                                          | 12 | 1 | 12               |
| Rapor Hazırlama                                                                       | 2  | 2 | 2                |
| Sunu Hazırlama                                                                        | 2  | 2 | 4                |
| Sunum                                                                                 | 2  | 2 | 4                |
| Final Sınavı                                                                          | 1  | 3 | 3                |
| Final Sınavına Hazırlık                                                               | 2  | 5 | 10               |
| Diğer (Belirtiniz: ... ..)                                                            |    |   |                  |
| <b>Toplam İş Yüğü</b>                                                                 |    |   | 81               |
| <b>Toplam İş Yüğü / 25 (s)</b>                                                        |    |   | 81/25            |
| <b>Dersin AKTS Kredisi</b>                                                            |    |   | 3.24 $\approx$ 3 |
| Not: Dersin iş yükü tablosu öğretim elemanı tarafından ders özelinde belirlenecektir. |    |   |                  |

### PROGRAM ÖĞRENME ÇIKTILARI KATKI DÜZEYLERİ

| No | Program Öğrenme Çıktıları                                                                                                                                                                                           | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| 1  | Sanatsal, kültürel, estetik gelişim ve etkilerini tarihsel ve çağdaş sanatlar doğrultusunda tasarım ürünleri üzerinden değerlendirebilir.                                                                           |   | x |   |   |   |
| 2  | Türkçe ve mesleki yabancı dili kullanarak ulusal ve uluslararası platformlarda sözlü ve yazılı anlatıma dayalı iletişim kurabilir.                                                                                  |   |   |   |   |   |
| 3  | Kendini mesleki anlamda ifade edebilecek bütün gereksinimleri karşılayacak düzeyde teknik dil bilgisine sahip olur.                                                                                                 |   |   |   |   |   |
| 4  | Grafik tasarımında temel kavramları anlama, bilme ve ürettiği çalışmalarına uygulayabilme yeteneğine sahip olur.                                                                                                    |   |   |   | x |   |
| 5  | Görsel sanatların farklı dallarından faydalanarak alanındaki bilgileri farklı disiplinlerden gelen bilgilerle bütünleştirerek yeni çözüm önerileri üretebilir.                                                      |   |   |   |   |   |
| 6  | Elle çizim-boyama yapabilir.                                                                                                                                                                                        |   | x |   |   |   |
| 7  | Fotoğraf çekebilir.                                                                                                                                                                                                 |   |   |   |   |   |
| 8  | Görsel/grafik tasarımı yapar.                                                                                                                                                                                       |   |   |   | x |   |
| 9  | Tipografiyi görsel iletişim aracı olarak etkin kullanabilir.                                                                                                                                                        |   |   |   |   |   |
| 10 | Bilgisayar ortamında güncel grafik yazılımları kullanabilir.                                                                                                                                                        |   |   |   |   |   |
| 11 | Web ara yüz tasarımı yapabilir.                                                                                                                                                                                     |   |   |   |   |   |
| 12 | Grafik Tasarım ile ilgili ulusal ve uluslararası çerçevede güncel ve teknolojik gelişmeleri takip eder, yorumlar ve mesleğin psikolojik, sosyolojik, etik ve ekonomik sorumluluk ve yükümlülüklerini uygulayabilir. |   |   |   | x |   |
| 13 | Mesleki performans ve ilişkiler bağlamında tüm süreçlere (tasarım-basım-sunum) ilişkin bireysel ve grup içi profesyonel stratejiler ve planlar geliştirir.                                                          |   |   |   |   |   |
| 14 | Hayat boyu öğrenme ve teknolojik yenilikleri takip etme bilincine sahiptir.                                                                                                                                         |   |   |   |   |   |
| 15 | Mesleki etik ve sorumluluk bilincinde olur.                                                                                                                                                                         |   |   | x |   |   |

Bozok