



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
GRF711	ÜÇ BOYUTLU TASARIM		S	3+1+0	4	4	Türkçe

DERS BİLGİLERİ

Dersin Katalog Tanımı (İçeriği)

Cinema 4D programının ara yüzünün tanıtımından başlayarak; üç boyutlu modelleme mantığının nasıl çalıştığını, en temel modelleme teknikleri olan spline ve poligon modelleme tekniklerinin öğretilmesi ile öğrenciye ürün tasarımı sürecinde tasarım fikirlerini en kolay ve pratik yöntemlerle üç boyutlu halde modelleyebilme yetkinliğini kazandırabilmek.

Dersin Amacı

Cinema 4D Programı aracılığı ile üç boyutlu modelleme tekniklerinin anlatılması ve buna bağlı olarak tasarımcı adaylarına üç boyutlu modelleme bilgi ve becerilerini kazandırmak. Öğrencilere, özellikle programın yeterliliklerini ve yeteneklerini öğrenerek doğru modelleme kurgusu oluşturacak seviyeye getirmek.

Dersin Seviyesi

Ön Lisans

Dersin Öğretim Dili

Türkçe

Öğretim Yöntemi

(x) Örgün () Uzaktan () Karma/Hibrit

Dersi Yürüten Öğretim Elemanları

Dr. Öğr. Üyesi

Dersin Ön Koşulu Ders(ler)i

Dersin Öğrenme Çıktıları

1. Cinema 4D programının ara yüz komutlarının, program içindeki yerlerini ve parametrelerinin işlevlerine hakim olurlar.
2. Temel modelleme tekniklerinden olan spline ve poligon modelleme yöntemlerine hakim olurlar.
3. Bir tasarımın program aracılığıyla sayısal ortama aktarılmasında doğru modelleme kurgusunu oluşturabilecek yeterliliğe ulaşırlar.
4. İki boyutlu bir çizimden üç boyutlu ortama aktarım aracılığı ile üç boyutlu düşünme becerilerini artırırlar.
5. Bir tasarımın üç boyutlu ortama aktarılmasında programın yetenek ve yeterliliklerine hakim olurlar.

DERS İÇERİĞİ

Hafta	Teori	Uygulama/Laboratuvar
-------	-------	----------------------

1	Cinema 4D programı	Sunum- Uygulama
2	Cinema 4D programı	Sunum- Uygulama
3	Cinema 4D programı uygulamaları	Sunum- Uygulama
4	Cinema 4D programı uygulamaları	Sunum- Uygulama
5	Proje-1	Sunum- Uygulama
6	Proje-1	Sunum- Uygulama
7	Proje-1	Sunum- Uygulama
8	Proje-1	Sunum- Uygulama
9	Proje-2	Sunum- Uygulama
10	Proje-2	Sunum- Uygulama
11	Proje-2	Sunum- Uygulama
12	Proje-2	Sunum- Uygulama
13	Proje-2	Sunum- Uygulama
14		Sunum- Uygulama
15	Final Sınavı	

Dersin Öğrenme Kaynakları

1. Ders Notları

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	8	2	16
Uygulama	12	2	24
Forum/ Tartışma Uygulaması	2	1	2
Okuma	2	2	4
İnternet Taraması, Kütüphane Çalışması	8	2	16
Materyal Tasarlama, Uygulama	4	4	16
Rapor Hazırlama	2	4	8

Sunu Hazırlama	2	4	8
Sunum	1	4	4
Final Sınavı	1	3	3
Final Sınavına Hazırlık	3	3	9
Diğer (Belirtiniz:)			
Toplam İş Yüğü			110
Toplam İş Yüğü / 25 (s)			110/25
Dersin AKTS Kredisi			4,4 $\cong$ 4
Not: Dersin iş yüğü 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.					
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.					x
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.			x		
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.				x	
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.				x	
14	Hayat boyu öğrenme ve teknolojik yenilikleri takip etme bilincine sahiptir.			x		
15	Mesleki etik ve sorumluluk bilincinde olur.			x		