DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
3B Dijital Tasarım	VCD 325	Bahar	02+02+00	Seçmeli	3	5

Akademik Birim:	İletişim Fakültesi
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim
Ön Koşullar	Yok
Öğrenim Dili:	İngilizce
Dersin Düzeyi:	Lisans
Dersin Koordinatörü:	- -
Dersin Amacı:	Bu dersi alan öğrencilerin: • Alan terminolojisini kullanarak işleri analiz etmesi ve tartışması, • 3D tasarım öğelerini ve ilkelerini tartışması, • Uygun araç ve teknikleri kullanarak çeşitli tasarım problemlerini tanımlaması ve çözmesi, • Eleştirel düşünme ve öğrenme yoluyla kavramsal ve teknik tasarım problemlerini çözmesi, • Profesyonellik göstermesi (düzenli sunum, talimatların takibi, teslim tarihlerine uyum) beklenmektedir.
Dersin İçeriği:	Bu derste öğrenciler üç boyutlu yapılar oluşturmak için tasarım öğelerini ve ilkelerini kullanacaklardır. Ders öğrencilere 3D modelleme ve animasyonu tanıtmayı amaçlamaktadır. Dersin başarıyla tamamlanması için yaratıcı ve profesyonel bakış açıları ve saha çalışmalarında problem çözebilme becerisi kazandırılacaktır.
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	• **1-** 3D tasarımı bir ortam olarak anlayabilecek, • **2-** 3D tasarım kavramlarını kullanarak üç boyutlu tasarımı açıklayabilecek, • **3-** Form, ışık, renk, doku ve 3D hareketli grafikleri anlayabilecek, • **4-** Yaratıcı iş süreci içerisinde birlikte çalışma pratiklerini deneyimleyecek, • **5-** Cinema 4D ve Octane Renderer programlarına hâkim olabilecektir.
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Ders 4 temel modülden oluşmaktadır. Bunlar: 1. 3D Tasarıma Giriş 2. 3D Sanal Tasarım 3. Ürün Tasarımı 4. İşleme Modüller genellikle modül içinde analiz edilecek kavramın gerekliliğini ortaya koyan bir giriş ile başlar. Sonrasında öğrencilerden gözlemlerini sunmaları ve konseptle ilgili bir proje tasarlamaları istenir, bu sayede bilgiyi içselleştirmeleri sağlanır.

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Oryantasyon haftası	
2	(Modül I: 3D Tasarıma Giriş) 3D tasarımın öğeleri ve ilkeleri	Seçili görsel
3	(Modül I: 3D Tasarıma Giriş) Modellemeye giriş	Seçili görsel
4	(Modül I: 3D Tasarıma Giriş) Cinema 4D kullanarak modelleme	Seçili görsel & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi.
5	(Modül II: 3D Sanal Tasarım) Işık ve doku	Seçili görsel
6	(Modül II: 3D Sanal Tasarım) Işık, doku ve temel işleme (render)	Seçili görsel
7	(Modül II: 3D Sanal Tasarım) Sanal kamera ayarlamaları	Seçili görsel & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi.
8	(Modül III: Ürün Tasarımı) 3D hareketli grafik teknikleri ve MoGraph ayarlamaları	Seçili görsel
9	(Modül III: Ürün Tasarımı) Cinema 4D’de fizik	Seçili görsel

10	(Modül III: Ürün Tasarımı) Cinema 4D'de fizik	Seçili görsel & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi.
11	(Modül IV: İşleme) Octane ile ileri işleme	Seçili görsel
12	(Modül IV: İşleme) Octane ile ileri işleme	Seçili görsel & modül hakkında görsel sunum ve proje görsellerinin teslim edilmesi.
13	Proje sunumları	
14	Tekrar	

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Gerekli/önerilen tüm okumalar dijital (KHASLearn ve / veya KHAS Bilgi Merkezi'nde mevcuttur) olarak sağlanacaktır.

DİĞER KAYNAKLAR

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	14	-
Uygulama	4	10
Proje	4	50
Sunum/Jüri	4	30
Diğer Uygulamalar (seminer, stüdyo kritiği, workshop vb.)	1	10
Total:	**27**	**100**

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yükü (saat)
Ders Saati	14	3	42
Uygulama	4	2	8
Proje	4	12	48
Sunum/Jüriye Hazırlık	4	6	24
Diğer Uygulamalara Hazırlık	1	3	3
Toplam İş Yükü (saat):			**125**

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11
OC1											
OC2											
OC3											
OC4											
OC5											

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek