

Dersin Amacı

Öğrencilerin tasarladıkları mekanları sanal ortamda yaratabilmelerini sağlamaktır. Öğrencilerin mevcut 3 boyutlu mekanların 2 boyutlu bir ortamda tekrar görselleştirilebilme, bilgisayar ortamında modelleme yapabilme ve bu sanal mekanı 3 boyutlu görseller halinde sunabilme yetisini kazandırmaktır.

Dersin İçeriği

3 boyutlu mekanın görsel analizi, 3 boyutlu mekanın 2 boyutta görselleştirilmesi (fotoğraf), 3 boyutlu bir mekanın temel özelliklerinin 2 boyutta temsil edilmesi (perspektif, derinlik gibi), 3DsMax programı kullanımı, Katı modelleme yapabilme, Modellemenin düzenlenebilmesi

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Kitap listesi: - "YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN 3D STUDIO MAX EĞİTİM KİTABI". 2020, Kodlab Yayınevi. Malzemesi: - Bilgisayar, Autodesk 3dsmax, Chaos Vray, Autocad. Ek Bilgi: - Öğretim elemanı bilgi ve deneyimi, ders esnasında aktardığı bilgiler öğrenciler tarafından not alınmalı. - Not alınan bu bilgiler ders kaynağı olarak kullanılmalı. - Ders esnasında öğretim elemanı kitap isteğinde bulunmayabilir.

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretim Yöntemleri

Öğrenme etkinlikleri: - Öğretim elemanı sunumu ve/veya teknik gösterimi - Öğretim elemanı bilgi paylaşımı - Öğrenci ders tekrarı ve derste uygulaması - Öğrenciler arası bilgi aktarımı - Öğretim elemanı-öğrenci bireysel bilgi aktarımı Öğretim Yöntemleri: - Öğretim elemanı bilgisayar ve projeksiyon üzerinden modelleme ve teknik gösterimi - Öğretim elemanı ilgili içeriğe uygun video izletme

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

-Öğretim elemanın anlatıları dinlenmeli ve not alınmalı -Öğretim elemanın anlatıları ders esnası ve ders sonrası tekrar edilmeli -Derste anlatılanları dışında ileri konular ders dışında çalışılmalı -Derste öğretim elemanın verdiği kaynaklar okunmalı, araştırılmalı

Dersin Verilişi

Bilgisayar ve projeksiyon

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Doç. Dr. Adem Varol

Program Çıktısı

1. 3dsmax ve Vray render programları hakkındaki genel bilgileri açıklayabilecektir.
2. 3dsmax ve Vray programlarında mimari çizime yönelik komutları açıklayabilecektir.
3. 3dsmax ve Vray programlarının, mimari proje sunumu için gerekli temsil araçlarını açıklayabilecekti

Hazırlık		Öğretim	
Sıra	Bilgileri	Laboratuvar	Metodları Teorik Uygulama
1			Ders Tanıtımı
2			3 boyutlu modelleme araçlarının anlatılması
3			3 boyutlu modelleme araçlarının anlatılması
4			3 boyutlu modelleme araçlarının anlatılması
5			Compound objects paneli ve 3 boyutlu katı modelleme teknikleri
6			Compound objects paneli ve 3 boyutlu katı modelleme teknikleri
7			2 boyutlu nesneler, 2 boyutlu nesnelerden katı modelleme oluşturma, 3 boyutlu nesneye dönüştürme ve compound objeler.
8			Ara sınav
9			2 boyutlu nesneler, 2 boyutlu nesnelerden katı modelleme oluşturma, 3 boyutlu nesneye dönüştürme ve compound objeler.
10			Edit poly, editable poly modelleme teknikleri ve araçları.
11			Edit poly, editable poly modelleme teknikleri ve araçları.
12			Örnek bir ürün fotoğraf seçimi (2 boyutlu ürün temsili) ve poly modelleme teknikleri ile örnek ürünün 3 boyutlu modellenmesi
13			Örnek bir ürün fotoğraf seçimi (2 boyutlu ürün temsili) ve poly modelleme teknikleri ile örnek ürünün 3 boyutlu modellenmesi
14			Ürün modelinin 3d teknik analizi, yorumlanması, hata tespiti ve iyileştirilmesi
15			Final sınavı

İş Yükleri

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Vize	1	4,00
Final	1	4,00
Teorik Ders Anlatım	13	3,00
Ev Ödevi	4	2,00
Final Sınavı Hazırlık	6	2,00
Ara Sınav Hazırlık	7	2,00
Uygulama / Pratik Sonrası Bireysel Çalışma	10	1,00

Değerlendirme

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Vize	40,00
Final	60,00

	P.Ç. 1	P.Ç. 2	P.Ç. 3	P.Ç. 4	P.Ç. 5	P.Ç. 6	P.Ç. 7	P.Ç. 8	P.Ç. 9	P.Ç. 10	P.Ç. 11	P.Ç. 12
Ö.Ç. 1	5	1	2									
Ö.Ç. 2	5	2	1									
Ö.Ç. 3												

Tablo :

- P.Ç. 1 :** İç mimarlık alanında sanat ve tasarım bilgilerini aktarabilme ve kullanabilme becerilerine sahiptir
- P.Ç. 2 :** Mekanı oluşturan birimler arasındaki ilişkileri ve mekan tasarlama yöntemlerini kullanabilir
- P.Ç. 3 :** İç mimarlık ve tasarımın diğer alanlarında teknik bilgiye sahiptir.
- P.Ç. 4 :** Karşılaştığı problemlerde iki ve üç boyutlu düşünebilme ve ifade edebilme becerisine sahiptir.
- P.Ç. 5 :** Mekan-İnsan-Mobilya-Çevre ilişkilerini tasarım yoluyla çözümleme becerisine sahiptir
- P.Ç. 6 :** Mesleki ve genel kültür bilgisini edinir.
- P.Ç. 7 :** Tasarım yoluyla etkin bir şekilde iletişim kurabilme yetkinliğine sahiptir.
- P.Ç. 8 :** Teknik ve estetik konuları analiz etme becerisine sahiptir.
- P.Ç. 9 :** Karşılaştığı problemlerde yenilikçi ve özgün çözümler üretir
- P.Ç. 10 :** İç mekan tasarım sürecinin bütününe yönetebilme becerisine sahiptir.
- P.Ç. 11 :** İç mimarlık alanında özelleşmiş tasarım problemleri ile ilgili bilgiye hakimdir.
- P.Ç. 12 :** Bir mimari tasarım / planlama / tasarım projesini bağımsız olarak yürütür, bu süreçler için araştırma projeleri planlar ve yürütür, yeni sentezler üretir.
- Ö.Ç. 1 :** 3dsmax ve Vray render programları hakkındaki genel bilgileri açıklayabilecektir.
- Ö.Ç. 2 :** 3dsmax ve Vray programlarında mimari çizime yönelik komutları açıklayabilecektir.
- Ö.Ç. 3 :** 3dsmax ve Vray programlarının, mimari proje sunumu için gerekli temsil araçlarını açıklayabilecektir