

General Info

Objectives of the Course

To enable students to create their designed spaces in a virtual environment. The aim is to gain the basic knowledge and skills not only to re-visualize any 3 dimensional space in 2 dimensional ground, but also to make 3D models and renders of that space.

Course Contents

Visual analyses of 3 dimensional space, Visualization of 3D space in 2D frame, Representation of all characteristics of 3D space in 2D ground (perspective, depth), Using 3DsMax program, 3D modeling, Structure the modeling process

Recommended or Required Reading

Book list: - "3D STUDIO MAX TRAINING BOOK FOR BEGINNERS". 2020, Kodlab Publishing House. Materials: - Computer, Autodesk 3dsmax, Chaos Vray, Autocad. Additional Information: - Students should take notes on the information shared by the instructor during class based on their knowledge and experience. - These notes should be used as a resource for the course. - The instructor may not request the book during class.

Planned Learning Activities and Teaching Methods

Learning activities: - Instructor presentation and/or technical demonstration - Instructor knowledge sharing - Student review and application in class - Knowledge transfer between students - Individual knowledge transfer between instructor and student Teaching Methods: - The instructor uses a computer and projector for modeling and technical demonstrations - The instructor shows videos relevant to the content

Recommended Optional Programme Components

-The instructor's lectures should be listened to and notes should be taken. -The instructor's lectures should be reviewed during and after class. -Advanced topics beyond what is covered in class should be studied outside of class. -The resources provided by the instructor in class should be read and researched.

Presentation Of Course

Computer and projector

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Assoc. Prof. Dr. Adem Varol

Program Outcomes

1. Will be able to explain general information about 3ds Max and V-Ray rendering programs.
2. Will be able to explain commands for architectural drawing in 3ds MAX and Vray programs.
3. 3ds Max and V-Ray software can explain the representation tools necessary for architectural project presentations.

Order	Preparation	Info Laboratory Teaching	Methods Theoretical	Practise
1			Course Description	Course Description
2			Description of 3D modeling tools	Description of 3D modeling tools
3			Description of 3D modeling tools	Description of 3D modeling tools
4			Description of 3D modeling tools	Description of 3D modeling tools
5			Compound objects panel and 3D solid modeling techniques	Compound objects panel and 3D solid modeling techniques
6			Compound objects panel and 3D solid modeling techniques	Compound objects panel and 3D solid modeling techniques
7			2D objects, creating solid models from 2D objects, converting to 3D objects, and compound objects.	2D objects, creating solid models from 2D objects, converting to 3D objects, and compound objects.
8			Midterm exam	Midterm exam
9			2D objects, creating solid models from 2D objects, converting to 3D objects, and compound objects.	2D objects, creating solid models from 2D objects, converting to 3D objects, and compound objects.
10			Edit poly, editable poly modeling techniques and tools.	Edit poly, editable poly modeling techniques and tools.
11			Edit poly, editable poly modeling techniques and tools.	Edit poly, editable poly modeling techniques and tools.
12			Örnek bir ürün fotoğraf seçimi (2 boyutlu ürün temsili) ve poly modelleme teknikleri ile örnek ürünün 3 boyutlu modellenmesi	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	Örnek bir ürün fotoğraf seçimi (2 boyutlu ürün temsili) ve poly modelleme teknikleri ile örnek ürünün 3 boyutlu modellenmesi
14			3D technical analysis, interpretation, error detection, and improvement of the product model	3D technical analysis, interpretation, error detection, and improvement of the product model
15			Final exam	Final exam

Workload

Activities	Number	PLEASE SELECT TWO DISTINCT LANGUAGES
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

Assesments

Activities	Weight (%)
Vize	40,00
Final	60,00

	P.O. 1	P.O. 2	P.O. 3	P.O. 4	P.O. 5	P.O. 6	P.O. 7	P.O. 8	P.O. 9	P.O. 10	P.O. 11	P.O. 12
L.O. 1	5	1	2									
L.O. 2	5	2	1									
L.O. 3												

Table :

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