

AKTS DERS TANITIM FORMU ECTS Course Description Form							
I. BÖLÜM (Senato Onayı) PART I (Senate Approval)							
Dersi Açan Fakülte /YO Offering School	Antalya Bilim Üniversitesi- Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi Antalya Bilim University-School of Fine Arts and Architecture						
Dersi Açan Bölüm Offering Department	İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Interior Architecture and Environmental Design						
Dersi Alan Program (lar) Program(s) Offered to	İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Interior Architecture and Environmental Design					Zorunlu Compulsory	
Ders Kodu Course Code	IAED 3105 IAED 3105						
Ders Adı Course Name	Bilgisayar Destekli Modelleme Computer Aided Modelling						
Öğretim dili Language of Instruction	İngilizce English	Ders Türü Type of Course	Teori & Uygulama Theory and Practical				
Ders Seviyesi Level of Course	Lisans Undergraduate	AKTS ECTS	3 3				
Haftalık Ders Saati Hours per Week	Ders: 1 Lecture: 1	Lab: Laboratory:	Recitation: Recitation:	Uygulama:2 Practical:2	Stüdyo: Studio:	Diğer: Other:	
AKTS Kredisi ECTS Credit	3 3						
Notlandırma Türü Grading Mode	Harf Notu Letter Grade						
Ön koşul/lar Pre-requisites	IAED 1102 Teknik Çizim II IAED 1102 Technical Drawing II						
Yan koşul/lar Co-requisites	Yok None						
Kayıt Kısıtlaması Registration Restriction	IAED 1102 dersini alıp başarı ile tamamlayamayan öğrenciler bu dersi alamaz. Students who have not successfully completed the IAED 1102 course cannot take this course.						
Dersin Amacı Educational Objective	Uygulamalarla 3 boyutlu modelleme ve render yazılımlarını tanıtmaya ve kapsamlı bilgi sağlamaktır. Introduction and providing comprehensive knowledge with practices to 3D modelling and rendering software.						
Ders İçeriği Course Description	Dersin ana amacı öğrencilere modelleme ve render (görsel oluşturma) yazılımı olan 3ds Max hakkında kapsamlı bilgilerle donatmaktır. 3B modeller ve sunumlar öğrencilere tasarımlarını ifade etmede kolaylık sağlar. The main purpose of this course is to furnish students with comprehensive knowledge of 3ds Max modelling and rendering software. 3D models and presentations ease students to express their designs.						
Öğrenim Çıktıları Learning Outcomes	ÖÇ/LO 1	Öğrenciler 3ds Max programını araçlarının arayüzünü tanıyacaktır. Students will be able to recognize 3ds Max interface.					
	ÖÇ/LO 2	Öğrenciler 3ds Max'te farklı modelleme yöntemlerini tanıyacaktır. Students will be able to recognize different modelling methods in 3ds Max.					
	ÖÇ/LO 3	Öğrenciler modelleme tekniklerini ileri düzeyde kullanabileceklerdir. Students will use modelling techniques in advance level.					
	ÖÇ/LO 4	Öğrenciler tasarım fikirlerini 3 boyutlu modeller aracılığıyla ifade edebilecekler. Students will be able to express their design ideas through 3D models.					
	ÖÇ/LO 5	Öğrenciler farklı render araçları hakkında kapsamlı bilgiye sahip olacaklar. Students will have comprehensive knowledge about different renderers.					
II. BÖLÜM (Fakülte Kurulu Onayı) PART II (Faculty Board Approval)							
Temel Çıktılar (Üniversite Genelinde) Basic Outcomes (University-wide)	PROGRAM ÇIKTILARI		ÖÇ/LO 1	ÖÇ/LO 2	ÖÇ/LO 3	ÖÇ/LO 4	ÖÇ/LO 5
	PÇ1 PO1	Türkçe ve İngilizce sözlü, yazılı ve görsel yöntemlerle etkin iletişim kurma rapor yazma ve sunum yapma becerisi. Ability to communicate effectively and write and present a report in Turkish and English.					
	PÇ2 PO2	Hem bireysel hem de disiplin içi ve çok disiplinli takımlarda etkin biçimde çalışabilme becerisi. Ability to work individually, and in intra-disciplinary and multi-disciplinary teams.					
	PÇ3 PO3	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci ve bilgiye erişebilme, bilim ve teknolojiadaki gelişmeleri izleme ve kendini sürekli Recognition of the need for life-long learning and ability to access information , follow developments in science and technology, and					
	PÇ4 PO4	Proje yönetimi , risk yönetimi, yenilikçilik ve değişiklik yönetimi, girişimcilik, ve sürdürülebilir kalkınma hakkında bilgi. Knowledge of project management, risk management, innovation and change management, entrepreneurship, and sustainable					
	PÇ5 PO5	Sektörler hakkında farkındalık ve iş planı hazırlama becerisi . Awareness of sectors and ability to prepare a business plan.					
	PÇ6 PO6	Mesleki ve etik sorumluluk bilinci ve etik ilkelerine uygun davranma. Understanding of professional and ethical responsibility and demonstrating ethical behavior.					
	PÇ7 PO7	"Bilgiyi etkin bir şekilde kavramsallaştırma, uygulama, analiz etme, sentezleme ve değerlendirme becerisine sahiptir (Eleştirel) Gain the ability of conceptualizing, applying, analyzing, synthesizing and evaluating information effectively (Critical					

Fakülte/YO Çıktıları Faculty Specific Outcomes	PÇ8 PO8	Yenilikçi fikir ve ürünleri yaratıcılıkla üretebilir (Yaratıcılık); Produce innovative ideas and products with creativity (Creativeness).						
	PÇ9 PO9	Liderlik, girişimcilik ve kendi kendini yönlendirme becerilerine sahiptir (Liderlik ve Girişimcilik); Gain the ability of leadership, entrepreneurship and self-leadership skills (Leadership and Entrepreneurship).						
	PÇ10 PO10	Etik değer ve ilkeleri önemser; mesleki ve toplumsal yaşamda bunlara uygun davranır (Etik Davranış); Care about the ethical values and principles; behave in accordance with these in professional and social life (Ethical Behavior).						
	PÇ11 PO11	Bilgi gereksinimini anlar, tanımlar ve bu bilgiye ulaşır; bilgiyi etkili bir şekilde kullanıp başkalarıyla paylaşır (Bilgi) Understand, define and reach the information that they need; use information effectively and share it with others (Information)						
	PÇ12 PO12	Bilgi ve iletişim teknolojilerini bilgi edinmede etkili bir biçimde kullanabilir, bilgi ve deneyimlerini, teknoloji ve görsel araçları Use information effectively and communication technologies while learning, and can share their knowledge and experience with						
	PÇ13 PO13	Küresel Bağlam: Küresel bir bakış açısına sahip olmak ve çalışmalarının her alanında sosyal, kültürel, ekonomik ve ekolojik Global Context: To have a global perspective and consider social, cultural, economic, and ecological contexts in all areas of work.						
	PÇ14 PO14	İşbirliği: Alanın temas ettiği disiplinlerle ortak çalışabilme becerisine sahip olmak. Collaboration: To have the ability to collaborate with disciplines that the field interacts with.						
	PÇ15 PO15	İş Uygulamaları ve Profesyonellik: Meslek alanının toplum için değerini tanımlayan ilkeleri, süreçleri ve sorumlulukları anlamak. Business Practice and Professionalism: To understand the principles, processes, and responsibilities that define the value of						
Program Çıktıları Discipline Specific Outcomes (program)	PÇ16 PO16	İnsan Merkezli Tasarım: Yapılı çevreyi fiziksel, sosyal ve kültürel boyutlarıyla bir bütün halinde ele alarak insan deneyimi ve Human-Centered Design: To integrate physical, social, and cultural dimensions of the built environment, considering human						
	PÇ17 PO17	Tasarım Süreci: Bir tasarım problemini yaratıcı bir şekilde çözmek için tasarım sürecinin tüm yönlerini kullanmak. Design Process: To creatively solve a design problem using all aspects of the design process.						
	PÇ18 PO18	İletişim: Tasarım ve uygulama süreci boyunca fikir ve düşüncelerini sözlü, yazılı ve görsel araçlarla etkin şekilde, Communication: To have the ability to express and present ideas and thoughts effectively through verbal, written, and visual means,						
	PÇ19 PO19	Tarih: Mesleğin tarihi hakkında bilgi sahibi olmak ve tasarım yaklaşımlarını/kararlarını kültürel mirasa ve tarihi/doğal çevreye History: To have knowledge of the history of the profession and make design decisions sensitive to cultural heritage and						
	PÇ20 PO20	Tasarım Öğeleri ve İlkeleri: Tasarım öğelerini ve ilkelerini benimseyerek tasarım yaklaşımlarında etkin olmak. Design Elements and Principles: To be proficient in adopting design elements and principles in design approaches.						
	PÇ21 PO21	Işık ve Renk: Çevresel etki ve insan konforu ile ilgili olarak ışık ve renk ilke ve teorilerini etkin bir şekilde uygulamak. Light and Color: To apply principles and theories related to light and color in terms of environmental impact and human comfort						
	PÇ22 PO22	Ürünler ve Malzemeler: İç mekanda kullanılan donatı elemanları, malzeme ve aksesuarların üretim, montaj ve bakım gereksinimleri Products and Materials: To have knowledge of production, assembly, and maintenance requirements of interior fixtures,						
	PÇ23 PO23	Çevresel Sistemler ve İnsan Konforu: Çevresel etki ve insan konforu ile ilgili olarak akustik, termal konfor, iç hava kalitesi, Environmental Systems and Human Comfort: To apply principles related to environmental impact and human comfort, including						
	PÇ24 PO24	İnşaat/Yapı/Yapım: İç mekan inşaatı ile bunun temel bina inşaatı ve sistemleriyle ilişkisini anlamak. Construction/Building/Structure: To understand the relationship between interior construction and its connection to basic building						
	PÇ25 PO25	Yönetmelikler ve Yönergeler: Meslek pratiği ile ilgili, sürdürülebilirlik, yangın güvenliği, inşaat, malzeme, erişilebilirlik, Regulations and Guidelines: To be proficient in applying laws, regulations, and standards related to professional practice,						
	III. BÖLÜM (Bölüm Kurulunda Görüşülür) PART III (Department Board Approval)							
		Konu No #Subjects	Hafta Week	Konu Subject	ÖÇ/LO 1	ÖÇ/LO 2	ÖÇ/LO 3	ÖÇ/LO 4
	K/S 1	1	"3ds Max'e giriş -Grafik Kullanıcı Arayüzü -Birimler -Gezinim" "Introduction to 3Ds Max - GUI (Graphical User Interface) - Units - Navigation"					
	K/S 2	2	"Nesne oluşturma ve düzenleme - Menü Oluştur - Düzenleme, Konum, Taşıma, Döndürme, Ölçekleme "Creating and editing objects - Create Menu - Edit, Position, Move, Rotate, Scale - Pivot"					

Öğretilen Konular,
Konuların Öğrenim
Çıktılarına Katkıları, ve
Öğrenim Değerlendirme
Metodları
Course Subjects,
Contribution of Course
Subjects to Learning
Outcomes, and Methods
for Assessing Learning of
Course Subjects

K/S 3	3	"Spline Modelleme -Eklentiler - Kopyalama, Aynalama, Hizala - 2D nesneler "Spline Modelling - Snaps - Copy, Array, Mirror, Align - 2D Objects				
K/S 4	4	"2D değiştiriciler - Spline Düzenleme - Extrude, Bevel, Trim, Lathe, Fillet, Chamfer, Bevel Profile, Trim, Extend komutları" "2D Modifiers - Edit Spline - Extrude, Bevel, Lathe, Fillet, Chamfer, Bevel profile, Trim, Extend"				
K/S 5	5	Çokgen/3B modelleme araçları - Çokgeni Düzenle: Tepe Noktası, Kenar, Kenarlık, Çokgen, Eleman "Polygon/ 3D modelling tools - Edit Polly: Vertex, Edge, Border, Polygon, Element"				
K/S 6	6	"Polygon modelling menü -Edit Poly: Geometri menüsü" "Polygon modelling menus - Edit Poly: Geometry Menu"				
K/S 7	7	"Bileşik Nesneler ""Proboolean"" Ara Sınav öncesi genel uygulama" "Compound Objects -Proboolean General Practice before Midterm"				
K/S 8	8	Vize Midterm				
K/S 9	9	"Modifier Menüsü ""Bend, Noise, Slice, Turbo Smooth, Taper, Twist, FFD"" "Modifiers - Bend, Noise, Slice, Turbo Smooth, Taper, Twist, FFD"				
K/S 10	10	"Metaryal menüsü / Metaryal oluşturma UVW Map" "Materials - Material Editor - UVW Map"				
K/S 11	11	Sahneye Işık atama Lights				
K/S 12	12	Sahneye kamera atama Cameras				
K/S 13	13	Render ayarları Render Settings				
K/S 14	14	Final öncesi ders tekrarı				

	K/S 14	14	General Review before Final					
	K/S 15	15	Final öncesi ders tekrarı General Review before Final					
Öğrenim Değerlendirme Metotları, Ders Notuna Etki Ağırlıkları, Uygulama ve Telif Kuralları Assessment Methods, Weight in Course Grade, Implementation and Make-Up Rules	No	Tür Type	Ağırlık Weight	Uygulama Kuralı Implementation Rule		Telif Kuralı Make-Up Rule		
	D1	Vize Projesi Midterm Project	30%	Ara dönem proje sunumları, görsel algı ve 3dMax bilgisi açısından değerlendirilecektir. Midterm project submissions will be evaluated for accuracy, visual perception and 3dsMax				
	D2	Ödevler ve Derse Katılım (Aktif Öğrenme) Assignments and Participation	20%	Ödevler, içerik, çizim kalitesi ve sunumun netliği açısından değerlendirilecektir (hem yazı Assignments will be evaluated for content and clarity of presentation (including both writing				
	D2	Final Projesi Final Project	50%	Final proje sunumları, görsel algı ve 3dMax bilgisi açısından değerlendirilecektir. Final project submissions will be evaluated for accuracy, visual perception and 3dsMax				
	TOPLAM / SUM				100%			
Öğrenim Çıktılarının Kazanılmasının Kanıtı Evidence of Achievement of Learning Outcomes	Öğrenciler öğrenim çıktılarını haftalık ödevlerle, sınıf içi çalışmalarla, ara sınav ve final sınavıyla kanıtlayacaktır. Students will demonstrate learning outcomes through weekly homework, in-class assignments, Midterm and Final submissions.							
Harf Notu Belirleme Metodu Method for Determining Letter Grade	Bütün değerlendirmelerin başarıyla tamamlanması sonucu, ortalama not belirlenecek ve final harf notuna dönüştürülecektir. Upon successful completion of all assessment methods, the total scores will be averaged and converted into a final letter grade using the following percentages and grading criteria.			HARF NOTU GRADE	ARALIK MARKS	HARF NOTU GRADE	ARALIK MARKS	
				A+	-	C+	60-64	
				A	95-100	C	55-59	
				A-	85-94	C-	50-54	
				B+	80-84	D+	45-49	
				B	75-79	D	40-44	
B-	65-74	F	0-39					
Öğretim Metotları, Tahmini Öğrenci Yüğü Teaching Methods, Student Work Load	No	Tür Method	Açıklama Explanation				Saat Hours	
	Öğretim elemanı tarafından uygulanan süre // Time applied by instructor							
	1	Ders ve Etkileşimli Ders Lecture+Practice	Powerpoint sunumu ve ders anlatımı Screen shared practical lecturing and guide for practice of the students.				14x1=14 hr 14x2=28 hr	
		Öğrencinin ayırması beklenen tahmini süre // Time expected to be allocated by student						
	5	Ödevler ve Derse Katılım Assignments and Participation					4x2=8 hr	
		6	Vize Projesi Hazırlığı Midterm Project Preparation					1x10=10 hr
	7		Final Projesi Hazırlığı Final Project Preparation					1x15=15 hr
		TOPLAM / TOTAL						
	IV. BÖLÜM IV. PART							
Öğretim Elemanı Instructor	İsim Soyisim Name Surname	Asst. Prof. Dr. Başak KARADUMAN						
	E-posta E-mail	basak.karaduman@antalya.edu.tr			Ofis Office	4 hr		
	Görüşme saatleri Office Hours							
Ders Materyalleri Course Materials	Zorunlu Mandatory							
	Önerilen Recommended	Architectural Rendering with 3ds Max and V-Ray: Photorealistic Visualization, Markus Kuhlo, 2010. Kalay Y. E., (2004), Architecture's New Media: Principles, Theories and Methods of Computer-Aided Design, MIT Press						
Diğer	Akademik Dürüstlük Scholastic Honesty	Okulla ilgili dürüstlük ihlallerini içerir ancak sadece kopya çekme, eser hırsızlığı ile sınırlı değildir, başkalarının çalışmalarını teslim etme, öğretim görevlisi ya da başkasının çalışmasını izinsiz kullanmayıda içerir. Hehangi bir dürüstlük ihlali ciddi bir akademik suçtur ve disiplin cezası vardır.						
	Scholastic Honesty	Violations of scholastic honesty include, but are not limited to cheating, plagiarizing, fabricating information or citations, facilitating acts of dishonesty by others, having unauthorized possession of examinations, submitting work of another person or work previously used without informing the instructor, or tampering with the academic work of other students. Any for of scholastic dishonesty is a serious academic violation and will result in a disciplinary action.						
	Engelli Öğrenciler	Engelli öğrencilere yönelik belirli sınırlar dahilinde yardım sağlanır.						

Other	Students with Disabilities	Reasonable accommodations will be made for students with verifiable disabilities.
	Güvenlik Konuları	Güvenlik, Rektörlük iş sağlığı ve güvenliği uzmanı tarafından sağlanmaktadır.
	Safety Issues	Security is provided by the Rectorate's occupational health and safety specialist.
	Esneklik Flexibility	Kurs sırasında eğitmenin bu müfredatın her bir bileşenini yerine getirmesini engelleyen koşullar ortaya çıkabilir; bu nedenle müfredat değişebilir. Herhangi bir değişiklikten önce öğrenciler bilgilendirilecektir. Circumstances may arise during the course that prevents the instructor from fulfilling each and every component of this syllabus; therefore, the syllabus is subject to change. Students will be notified prior to any changes.

Yayın Tarihi:06.04.2022