

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 Stüdyo:std A Practical:2 Studio: Std A	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)

		PROGRAM ÇIKTILARI				
		ÖÇ/LO 1	ÖÇ/LO 2	ÖÇ/LO 3	ÖÇ/LO 4	ÖÇ/LO 5
Temel Çıktılar (Üniversite Genelinde) Basic Outcomes (University-wide)	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 teknolojiye 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	Proje yönetimi, risk yönetimi, yenilikçilik ve değişiklik yönetimi, girişimcilik, ve sürdürülebilir kalkınma hakkında bilgi.				

	PO4	Knowledge of project management, risk management, innovation and change management, entrepreneurship, and sustainable					
	PC5	Sektörler hakkında farkındalık ve iş planı hazırlama becerisi .					
	PO5	Awareness of sectors and ability to prepare a business plan.					
	PC6	Mesleki ve etik sorumluluk bilinci ve etik ilkelerine uygun davranma.					
	PO6	Understanding of professional and ethical responsibility and demonstrating ethical behavior.					
Fakülte/YO Çıktıları Faculty Specific Outcomes	PC7	"Bilgiyi etkin bir şekilde kavramsallaştırma, uygulama, analiz etme, sentezleme ve değerlendirme becerisine sahiptir (Eleştirel					
	PO7	Gain the ability of conceptualizing, applying, analyzing, synthesizing and evaluating information effectively (Critical					
	PC8	Yenilikçi fikir ve ürünleri yaratıcılıkla üretebilir (Yaratıcılık);					
	PO8	Produce innovative ideas and products with creativity (Creativeness).					
	PC9	Liderlik, girişimcilik ve kendi kendini yönlendirme becerilerine sahiptir (Liderlik ve Girişimcilik);					
	PO9	Gain the ability of leadership, entrepreneurship and self-leadership skills (Leadership and Entrepreneurship).					
	PC10	Etik değer ve ilkeleri önemser; mesleki ve toplumsal yaşamda bunlara uygun davranır (Etik Davranış);					
	PO10	Care about the ethical values and principles; behave in accordance with these in professional and social life (Ethical Behavior).					
PC11	Bilgi gereksinimini anlar, tanımlar ve bu bilgiye ulaşır; bilgiyi etkili bir şekilde kullanıp başkalarıyla paylaşır (Bilgi						
PO11	Understand, define and reach the information that they need; use information effectively and share it with others (Information						
PC12	Bilgi ve iletişim teknolojilerini bilgi edinmede etkili bir biçimde kullanabilir, bilgi ve deneyimlerini, teknoloji ve görsel araçları						
PO12	Use information effectively and communication technologies while learning, and can share their knowledge and experience with						
Program Çıktıları Discipline Specific Outcomes (program)	PC13	Küresel Bağlam: Küresel bir bakış açısına sahip olmak ve çalışmalarının her alanında sosyal, kültürel, ekonomik ve ekolojik					
	PO13	Global Context: To have a global perspective and consider social, cultural, economic, and ecological contexts in all areas of work.					
	PC14	İşbirliği: Alanın temas ettiği disiplinlerle ortak çalışabilme becerisine sahip olmak.					
	PO14	Collaboration: To have the ability to collaborate with disciplines that the field interacts with.					
	PC15	İş Uygulamaları ve Profesyonellik: Meslek alanının toplum için değerini tanımlayan ilkeleri, süreçleri ve sorumlulukları anlamak.					
	PO15	Business Practice and Professionalism: To understand the principles, processes, and responsibilities that define the value of					
	PC16	İnsan Merkezli Tasarım: Yapılı çevreyi fiziksel, sosyal ve kültürel boyutlarıyla bir bütün halinde ele alarak insan deneyimi ve					
	PO16	Human-Centered Design: To integrate physical, social, and cultural dimensions of the built environment, considering human					
	PC17	Tasarım Süreci: Bir tasarım problemini yaratıcı bir şekilde çözmek için tasarım sürecinin tüm yönlerini kullanmak.					
	PO17	Design Process: To creatively solve a design problem using all aspects of the design process.					
	PC18	İletişim: Tasarım ve uygulama süreci boyunca fikir ve düşüncelerini sözlü, yazılı ve görsel araçlarla etkin şekilde,					
	PO18	Communication: To have the ability to express and present ideas and thoughts effectively through verbal, written, and visual means,					
	PC19	Tarih: Mesleğin tarihi hakkında bilgi sahibi olmak ve tasarım yaklaşımlarını/kararlarını kültürel mirasa ve tarihi/doğal çevreye					
	PO19	History: To have knowledge of the history of the profession and make design decisions sensitive to cultural heritage and					
PC20	Tasarım Öğeleri ve İlkeleri: Tasarım öğelerini ve ilkelerini benimseyerek tasarım yaklaşımlarında etkin olmak.						
PO20	Design Elements and Principles: To be proficient in adopting design elements and principles in design approaches.						
PC21	Işık ve Renk: Çevresel etki ve insan konforu ile ilgili olarak ışık ve renk ilke ve teorilerini etkin bir şekilde uygulamak.						
PO21	Light and Color: To apply principles and theories related to light and color in terms of environmental impact and human comfort						
PC22	Ürünler ve Malzemeler: İç mekanda kullanılan donatı elemanları, malzeme ve aksesuarların üretim, montaj ve bakım gereksinimleri						
PO22	Products and Materials: To have knowledge of production, assembly, and maintenance requirements of interior fixtures,						
PC23	Çevresel Sistemler ve İnsan Konforu: Çevresel etki ve insan konforu ile ilgili olarak akustik, termal konfor, iç hava kalitesi,						
PO23	Environmental Systems and Human Comfort: To apply principles related to environmental impact and human comfort, including						
PC24	İnşaat/Yapı/Yapım: İç mekân inşaatı ile bunun temel bina inşaatı ve sistemleriyle ilişkisini anlamak.						
PO24	Construction/Building/Structure: To understand the relationship between interior construction and its connection to basic building						
PC25	Yönetmelikler ve Yönergeler: Meslek pratiği ile ilgili, sürdürülebilirlik, yangın güvenliği, inşaat, malzeme, erişilebilirlik,						
PO25	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	ÖÇ/LO 5
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 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"					
	K/S 3	3	"Spline Modelleme -Eklentiler - Kopyalama, Aynalama, Hizala - 2D nesnelere "Spline Modelling - Snaps - Copy, Array, Mirror, Align - 2D Objects"					
	K/S 4	4	"Standart ve genişletilmiş komut panel ;2D değiştiriciler - Spline Düzenle - Extrude, Bevel, Trim, Lathe, Fillet, Chamfer, Bevel "2D Modifiers - Edit Spline - Extrude, Bevel, Lathe, Fillet, Chamfer, Bevel profile, Trim, Extend"					
	K/S 5	5	Modifiye-Değiştirme komutu ile modelleme, Modifiye Listesi, Poligon modelleme "Polygon/ 3D modelling tools - Edit Poly: 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 Nesnelere ""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					

	K/S 11	11	Lights						
	K/S 12	12	Sahneye kamera atama						
			Cameras						
	K/S 13	13	Render alma						
			Render Settings						
	K/S 14	14	Final öncesi ders tekrarı						
			General Review before Final						
	K/S 15	15	Final öncesi ders tekrarı						
			General Review before Final						
Öğrenim Değerlendirme Metotları, Ders Notuna Etki Ağırkları, Uygulama ve Telafi Kuralları Assessment Methods, Weight in Course Grade, Implementation and Make-Up Rules	No	Tür Type	Ağırlık Weight	Uygulama Kuralı Implementation Rule	Telafi 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 knowledge.					
	D2	Ödevler ve Derse Katılım (Aktif Öğrenme) Assignments and Participation	20%	Ödevler, içerik, çizim kalitesi ve sunumun netliği açısından değerlendirilecektir (hem yazı hem de grafikler dahil). Assignments will be evaluated for content and clarity of presentation (including both writing and graphics).					
	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 knowledge.					
	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	ARALIK	HARF NOTU	ARALIK	
					GRADE	MARKS	GRADE	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 Yükü 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						75 hr		
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 Other	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 kullanmayı da içerir. Herhangi 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 form of scholastic dishonesty is a serious academic violation and will result in a disciplinary action.		
	Engelli Öğrenciler Students with Disabilities	Engelli öğrencilere yönelik belirli sınırlar dahilinde yardım sağlanır. Reasonable accommodations will be made for students with verifiable disabilities.		
	Güvenlik Konuları Safety Issues	Güvenlik, Rektörlük iş sağlığı ve güvenliği uzmanı tarafından sağlanmaktadır. 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