

AKTS DERS TANITIM FORMU

I. BÖLÜM (Senato Onayı)

Ders Açan Fakülte /YO	Antalya Bilim Üniversitesi- Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi					
Ders Açan Bölüm	İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı					
Ders Alan Program (lar)	İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı					Zorunlu
Ders Kodu	IAED 3105					
Ders Adı	Bilgisayar Destekli Modelleme					
Öğretim dili	İngilizce					
Ders Türü	Teori & Uygulama					
Ders Seviyesi	Lisans					
Haftalık Ders Saati	Ders: 1	Lab:	Sunum-Anlatım:	Uygulama: 2	Stüdyo:	Diğer:
AKTS Kredisi	3					
Notlandırma Türü	Harf Notu					
Ön koşul/lar	IAED 1102 Teknik Çizim II					
Yan koşul/lar	Yok					
Kayıt Kısıtlaması	IAED 1102 dersini alıp başarı ile tamamlayamayan öğrenciler bu dersi alamaz.					

Dersin Amacı Uygulamalarla 3 boyutlu modelleme ve render yazılımlarını tanıtmak ve kapsamlı bilgi sağlamak.

Ders İçeriği 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.

Öğrenim Çıktıları	ÖÇ1	Öğrenciler 3ds Max programını araçlarının arayüzünü tanıyacaktır.
	ÖÇ2	Öğrenciler 3ds Max'te farklı modelleme yöntemlerini tanıyacaktır.
	ÖÇ3	Öğrenciler modelleme tekniklerini ileri düzeyde kullanabileceklerdir.
	ÖÇ4	Öğrenciler tasarım fikirlerini 3 boyutlu modeller aracılığıyla ifade edebileceklerdir.
	ÖÇ5	Öğrenciler farklı render araçları hakkında kapsamlı bilgiye sahip olacaklar.

II. BÖLÜM (Fakülte Kurulu Onayı)

	PROGRAM ÇIKTILARI		ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
	Temel Çıktılar	PC1	Türkçe ve İngilizce sözlü, yazılı ve görsel yöntemlerle etkin iletişim kurma rapor yazma ve sunum yapma becerisi .				
	PC2	Hem bireysel hem de disiplin içi ve çok disiplinli takımlarda etkin biçimde çalışabilme becerisi .					
	PC3	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci ve bilgiye erişebilme, bilim ve teknolojiadaki gelişmeleri izleme ve kendini sürekli yenileme becerisi .					
	PC4	Proje yönetimi, risk yönetimi, yenilikçilik ve değişiklik yönetimi, girişimcilik, ve sürdürülebilir kalkınma hakkında bilgi .					
	PC5	Sektörler hakkında farkındalık ve iş planı hazırlama becerisi .					
	PC6	Mesleki ve etik sorumluluk bilinci ve etik ilkelerine uygun davranma .					
	PC7	Bilgiyi etkin bir şekilde kavramsallaştırma, uygulama, analiz etme, sentezleme ve değerlendirme becerisine sahiptir (Eleştirel Düşünme);					

Fakülte/YO Çıktıları	PC8	Yenilikçi fikir ve ürünleri yaratıcılıkla üretebilir (Yaratıcılık);					
	PC9	Liderlik, girişimcilik ve kendi kendini yönlendirme becerilerine sahiptir (Liderlik ve Girişimcilik);					
	PC10	Etik değer ve ilkeleri önemser; mesleki ve toplumsal yaşamda bunlara uygun davranır (Etik Davranış);					
	PC11	Bilgi gereksinimini anlar, tanımlar ve bu bilgiye ulaşır; bilgiyi etkili bir şekilde kullanıp başkalarıyla paylaşır (Bilgi Okuryazarlığı)					
	PC12	Bilgi ve iletişim teknolojilerini bilgi edinmede etkili bir biçimde kullanabilir, bilgi ve deneyimlerini, teknoloji ve görsel araçları kullanarak başkalarıyla paylaşabilir (Bilgi ve İletişim Teknolojileri Okuryazarlığı).					
Program Çıktıları	PC13	Küresel Bağlam: Küresel bir bakış açısına sahip olmak ve çalışmalarının her alanında sosyal, kültürel, ekonomik ve ekolojik bağlamları dikkate almak.					
	PC14	İşbirliği: Alanın temas ettiği disiplinlerle ortak çalışabilme becerisine sahip olmak.					
	PC15	İş Uygulamaları ve Profesyonellik: Meslek alanının toplum için değerini tanımlayan ilkeleri, süreçleri ve sorumlulukları anlamak.					
	PC16	İnsan Merkezli Tasarım: Yapılı çevreyi fiziksel, sosyal ve kültürel boyutlarıyla bir bütün halinde ele alarak insan deneyimi ve davranış bilgilerini çözümleme yoluyla tasarım sürecine dahil etmek.					
	PC17	Tasarım Süreci: Bir tasarım problemini yaratıcı bir şekilde çözmek için tasarım sürecinin tüm yönlerini kullanmak.					
	PC18	İletişim: Tasarım ve uygulama süreci boyunca fikir ve düşüncelerini sözlü, yazılı ve görsel araçlarla etkin şekilde, İngilizce olarak ifade etme ve sunma becerisine sahip olmak.					
	PC19	Tarih: Mesleğin tarihi hakkında bilgi sahibi olmak ve tasarım yaklaşımlarını/kararlarını kültürel mirasa ve tarihi/doğal çevreye duyarlı bir şekilde vermek.					
	PC20	Tasarım Öğeleri ve İlkeleri: Tasarım öğelerini ve ilkelerini benimseyerek tasarım yaklaşımlarında etkin olmak.					
	PC21	Işık ve Renk: Çevresel etki ve insan konforu ile ilgili olarak ışık ve renk ilke ve teorilerini etkin bir şekilde uygulamak.					
	PC22	Ürünler ve Malzemeler: İç mekanda kullanılan donatı elemanları, malzeme ve aksesuarların üretim, montaj ve bakım gereksinimleri ile ilgili bilgi sahibi olarak estetik, ergonomi, güvenlik ve maliyet kriterleri temelinde seçim ve uygulama becerisini kazanmış olmak.					
	PC23	Çevresel Sistemler ve İnsan Konforu: Çevresel etki ve insan konforu ile ilgili olarak akustik, termal konfor, iç hava kalitesi, sıhhi tesisat sistemleri ve atık yönetimi ilkelerini kullanmak.					

PC24	İnşaat/Yapı/Yapım: İç mekan inşaatı ile bunun temel bina inşaatı ve sistemleriyle ilişkisini anlamak.						
PC25	Yönetmelikler ve Yönergeler: Meslek pratiği ile ilgili, sürdürülebilirlik, yangın güvenliği, inşaat, malzeme, erişilebilirlik, fikri ve sınai haklar gibi yasa, yönetmelik ve standartlara hakim olmak ve tasarım sürecinde bunlardan yararlanma becerisine sahip olmak.						

III. BÖLÜM (Bölüm Kurulunda Görüşülür)

Öğretilen Konular, Konuların Öğrenim Çıktılarına Katkıları, ve Öğrenim Değerlendirme Metodları	Konu	Hafta	Konu	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
	K1	1	3ds Max'e giriş -Grafik Kullanıcı Arayüzü -Birimler -Gezinim					
	K2	2	Nesne oluşturma ve düzenleme - Menü Oluştur - Düzenleme, Konum, Taşıma, Döndürme, Ölçekleme - Eksen Kullanımı - Nesne Görüntümü - Grup					
	K3	3	Spline Modelleme -Eklentiler - Kopyalama, Aynalama, Hizala - 2D nesnelere - Geometri Menüleri:					
	K4	4	Standart ve genişletilmiş komut paneli ;2D değiştiriciler - Spline Düzenle - Extrude, Bevel, Trim, Lathe, Fillet, Chamfer, Bevel Profile, Trim, Extend komutları					
	K5	5	Modifiye-Değiştirme komutu ile modelleme, Modifiye Listesi, Poligon modelleme					
	K6	6	Polygon modelling menü -Edit Poly: Geometri menüsü					
	K7	7	Bileşik Nesnelere "Proboolean" Ara Sınav öncesi genel uygulama					
	K8	8	Ara Sınav					
	K9	9	Modifiye Menüleri "Bend, Noise, Slice, Turbo Smooth, Taper, Twist, FFD"					
	K10	10	Metaryal menüsü / Metaryal oluşturma UVW Map					
	K11	11	Sahneye Işık atama					
	K12	12	Sahneye kamera atama					
	K13	13	Render alma					
	K14	14	Final öncesi ders tekrarı					
	K15	15	Final öncesi ders tekrarı					
No	Tür	Ağırlık	Uygulama Kurah	Telafi Kurah				
D1	Ödevler ve Derse Katılım (Aktif Öğrenme)	20%	Ödevler, içerik, çizim kalitesi ve sunumun netliği açısından değerlendirilecektir (hem yazı hem de grafikler dahil)					

Öğretim Değerlendirme Metodları, Ders Notuna Etki Ağırkları, Uygulama ve Telafi Kuralları	D2	Vize Projesi	30%	Ara dönem proje sunumları, görsel algı ve 3dMax bilgisi açısından değerlendirilecektir.		
	D3	Final Projesi	50%	Final proje sunumları, görsel algı ve 3dMax bilgisi açısından değerlendirilecektir.		
	TOPLAM				100%	
Öğretim Çıktılarının Kazanılmasının Kanıtı	Öğrenciler öğrenim çıktılarını haftalık ödevlerle, sınıf içi çalışmalarla, ara sınav ve final sınavıyla kanıtlayacaktır.					
Harf Notu Belirleme Metodu	Bütün değerlendirmelerin başarıyla tamamlanması sonucu, ortalama not belirlenecek ve final harf notuna dönüştürülecektir.					
	Değerlendirme Yöntemi	Yüzde Oranı	HARF NOTU	PUAN	HARF NOTU	PUAN
	Aktif Öğrenme	20%	A+	-	C+	60-64
	Vize Sınavı	30%	A	95-100	C	55-59
	Final Sınavı	50%	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 Metodları, Tahmini Öğrenci Yüğü	No	Tür	Açıklama		Saat	
	Öğretim elemanı tarafından uygulanan süre					
	1	Ders ve Etkileşimli Ders	Powerpoint sunumu ve ders anlatımı		14x1=14 14x2=28	
	Öğrencinin ayırması beklenen tahmini süre					
	2	Ödevler ve Derse Katılım			4x2=8	
	4	Vize Projesi Hazırlığı			1x10=10	
	5	Final Projesi Hazırlığı			1x15=15	
TOPLAM					75 saat	
IV. BÖLÜM						
Öğretim Elemanı	İsim & Soyisim	Dr. Öğr. Üyesi. Başak KARADUMAN				
	E-mail	basak.karaduman@antalya.edu.tr				
	Tel					
	Ofis					
	Görüşme saatleri					
Ders Materyalleri	Zorunlu					
	Önerilen	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	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.				
	Engelli Öğrenciler	Engelli öğrencilere yönelik belirli sınırlar dahilinde yardım sağlanır.				
	Güvenlik Konuları	Güvenlik, Rektörlük iş sağlığı ve güvenliği uzmanı tarafından sağlanmaktadır.				
	Esneklik	Ders sırasında, öğretim elemanın bu müfredatın her bir bileşenini yerine getirmesini engelleyen durumlar ortaya çıkabilir; bu nedenle, ders programı değişebilir. Öğrenciler herhangi bir değişiklikten önce haberdar edilecektir.				