



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı		Bilgisayar Destekli Çizim IV							
Ders Kodu		MRP204		Ders Düzeyi		Önlisans			
AKTS Kredi	3	İş Yüğü	75 (Saat)	Teori	3	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı		3D Studio Max programında render alabilecek duruma gelmek.							
Özet İçeriğı		3D Studio Max' te modelleme yapmayı öğrenen öğrencinin bu modelleri gerçekçi bir sahnede renderlamasını öğrenmesi. Sunumda kalitenin sağlanması.							
Staj Durum		Yok							
Öğretim Yöntemleri		Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Proje Tabanlı Öğrenme, Bireysel Çalışma							
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)			Öğr. Gör. Ömer KOYUNCU						

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	70

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	3D Studio Max 5 Temel Başvuru Klavuzu- Ted Boardman
---	---

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Uygulama	Render tanımı ve ne için kullanılacağı.
2	Teorik	Render motorları nedir ve çeşitleri nelerdir.
3	Uygulama	Basit bir sahne oluşturmak ve sahneyi ışıklandırmak için gerekli ışık kaynaklarının seçimi.
4	Uygulama	Işıkların seçiminde dikkat edilmesi gerekenler ve bu ışıkların ayarlarının kontrolü.
5	Uygulama	V-ray aydınlatmanın diğer ışık kaynaklarından farkı ve bu ışıkların yerleştirilmesi.
6	Uygulama	Kameraların yerleştirilmesi ve özellikleri.
7	Uygulama	Render ayarlarına giriş.
8	Ara Sınav (Vize)	Ara Sınav
9	Uygulama	Basit bir iç mekan modelleme ve kamera yerleştirme.
10	Uygulama	Basit bir iç mekanda kaplama oluşturma.
11	Uygulama	Öğrenilen bilgiler doğrultusunda iç mekan renderı almak.
12	Uygulama	Alınan renderlarda yapılan hataların analizi ve eksiklerin tekrar edilmesi.
13	Uygulama	Dış cephe modelleme ve öğretilenler doğrultusunda render alınması.
14	Uygulama	Alınan renderın analizi ve eksiklerin tespit edilip giderilmesi.
15	Uygulama	Alınan renderın analizi ve eksiklerin tespit edilip giderilmesi.
16	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Final sınavı

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yüğü Hesabı (Ortalama Saat)

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	14	0	1	14
Uygulamalı Ders	14	0	2	28
Ödev	5	2	0	10
Ara Sınav	1	11	1	12
Dönem Sonu Sınavı	1	10	1	11
Toplam İş Yüğü (Saat)				75
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				3

*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Eskiz üzerinde tasarladığı her şeyi bilgisayar ortamında görselleştirmeyi öğrenir.
---	--



2	3 boyutlu modelleme becerisi kazanır.
3	3 boyutlu çizim programı sayesinde tasarımlarını gerçeğe yakın biçimde aktarır.
4	Restorasyonu yapılacak olan bir yapının bitmiş halini oluşturabilir.
5	Mevcut yapının güncel halini bilgisayar ortamında 3 boyutlu hale getirebilir.

Program Çıktıları (Mimari Restorasyon Programı)

1	Restorasyon, yapı bilgisi, inşaat teknolojisi ve alanının gerektirdiği konularda yeterli altyapıya sahip olur ve bu alanlardaki kuramsal ve uygulamalı bilgileri kazanır.
2	Alanında edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri kullanarak, verileri yorumlayabilme ve değerlendirebilme, sorunları tanımlayabilme, analiz edebilme, kanıtlara dayalı çözüm önerileri geliştirebilme becerisine sahip olur.
3	Restorasyon uygulama terminolojisi, korumanın amaçları korunması gereken değerler ve saptanmasındaki temel ilkeler, koruma anlayışının evrimi ve yöntemleri hakkında bilgi sahibi olur
4	Çini eserlerin bozulma nedenleri, restorasyon ve konservasyonlarında uygulanacak yöntem ve teknikler hakkında temel bilgilere sahip olur.
5	Alanı ile ilgili uygulamalar için gerekli olan modern teknikleri, araçları ve bilişim teknolojilerini seçebilir ve etkin kullanabilir.
6	Çizim için gerekli olan bakış açısını kazanır, plan, kesit, görünüş, perspektif çizimi ve tanımları hakkında bilgi sahibi olur, çeşitli ölçeklerde, kesit, görünüş detaylarını ve projeye geçirmeyi öğrenir.
7	Geleneksel el sanatları kavramı, dönemleri, teknikleri, malzemeleri ve tarihsel gelişimi hakkında bilgi sahibi olur.
8	Alanı ile ilgili uygulamalarda öngörülme durumlarla karşılaştığında çözüm üretebilmek, takımlarda sorumluluk alabilmek veya bireysel çalışma yapabilme becerisini kazanır.
9	Bilgisayarda proje çiziminde kullanılan komutlar ve kullanılmasıyla ilgili uygulamalar, ölçülendirmeler, çıktı ayarları ve plan üzerine uygulama çalışmaları yapabilir.
10	İş hukuku ve iş güvenliği, çevre koruma bilgisi ve kalite bilincine sahip olur.
11	Arkeolojinin araştırma yöntemleri, kazı yöntem ve çeşitleri hakkında bilgi sahibi olur. Arkeolojinin uygulamasında mevzuat malzemenin sunum incelemelerinde müzecilik ve eserlerin dokümantasyonu kapsamında çizim ve kataloglama bilgi ve becerilerini edinir.
12	Rölöve, restorasyon, restitüsyon ve konservasyon konusunda temel ilke ve yöntemleri bilir. Restorasyon uygulamalarının geçmişi ve dünyada uygulanan güncel restorasyon teknikleri konusunda gerekli bilgiye sahip olur.
13	Tarihi yapılarda kullanılmış olan yapı malzemeleri, yapı teknikleri, bozulma sebepleri ve koruma teknikleri hakkında genel bilgi sahibi olur.
14	Ahşabın bozulma nedenleri ve alınması gereken koruma yöntemleri konusunda temel bilgilere sahip olur.
15	Geleneksel Türk Ev Mimarisi hakkında; Türk evinin kökeni, bölgesel özellikleri, plan tipleri, yapı sistemleri, yapı malzemeleri, cephe özellikleri ve süslemeleri hakkında bilgi sahibi olur.
16	Perspektif çizimi ve tanımları hakkında bilgi sahibi olur, çeşitli ölçeklerde, kesit, görünüş detaylarını ve projeye geçirmeyi öğrenir.
17	Yapılarda kontrollük hizmetleri, birim fiyat tarif ve analizleri, kazı ve taşımalar ve hesap işleri hakkında bilgi sahibi olur.
18	Araştırma yapma yeterliklerini kazanır.
19	Bir mimari projenin oluşturulması ve bu mimari projenin tüm paftalarının ve üç boyutlu görsellerinin bilgisayarla çiziminin yapılmasını öğrenir.
20	Tarihi değerlere saygılı mesleki etik bilincine sahip olur.

Program ve Öğrenme Çıktıları İlişkisi 1:Çok Düşük, 2:Düşük, 3:Orta, 4:Yüksek, 5:Çok Yüksek

	ÖÇ1
PÇ1	5
PÇ2	5
PÇ3	5
PÇ4	4
PÇ5	5
PÇ6	4
PÇ7	2
PÇ8	2
PÇ9	4
PÇ10	1
PÇ11	1
PÇ12	5
PÇ13	3
PÇ14	3
PÇ15	4
PÇ16	2



PÇ17	4
PÇ18	5
PÇ19	3
PÇ20	1

