AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Bilgisayar Destekli Çizim III								
Ders Kodu	MRP211		Ders Düzeyi		Önlisans				
AKTS Kredi	3	İş Yükü	75 *(Saat)*	Teori	3	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Bilgisayar destekli çizim programlarını tanımak, Restorasyon çalışmalarında bilgisayar kullanımını kavramak, temel komutlar ve bu komutların uygulandığı 3 boyutlu çizim çalışmaları yapmak.								
Özet İçeriği	3D Studio Max yazılımının kullanılmasıyla yapılan tasarımların bilgisayar ortamına aktarılması, bu yazılımlar ile tasarımların yapılabilmesi ve projelerin sunum çıktılarının oluşturulması.								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Örnek Olay, Proje Tabanlı Öğrenme								
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	1- İnternet Kaynakları
2	2- Konu anlatımlı kitaplar ve eğitim cd'ler

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Uygulama	Bilgisayar Destekli Tasarım Konusunda Temel Kavramlar, 3D Studio Max'e giriş.
2	Uygulama	3D Studio Max arayüzünün tanıtımı. Kullanılacak butonların yerleri.
3	Uygulama	Çizim komutlarının tanıtımı.
4	Uygulama	Anlatılan çizim komutlarını kullanarak basit nesneler oluşturmak.
5	Uygulama	Anlatılan çizim komutlarını kullanarak basit nesneler oluşturmak.
6	Uygulama	Anlatılan çizim komutlarını kullanarak basit nesneler oluşturmak.
7	Uygulama	Anlatılan çizim komutlarını kullanarak basit nesneler oluşturmak.
8	Ara Sınav (Vize)	Ara Sınav
9	Uygulama	Modifier bölümünü kullanarak nesneleri deforme etmek.
10	Uygulama	Modifier bölümünü kullanarak nesneleri deforme etmek.
11	Uygulama	3D Studio Max' te Animasyon oluşturma yöntemleri.
12	Uygulama	3D Studio Max' te Animasyon oluşturma yöntemleri.
13	Uygulama	Kameralar, özellikleri ve animasyonda kullanımı.
14	Uygulama	Bütün öğrenilen bilgilerle bir binanın dış cephe animasyonunu oluşturmak.
15	Uygulama	Bütün öğrenilen bilgilerle bir binanın dış cephe animasyonunu oluşturmak.

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yükü Hesabı (Ortalama Saat)				
Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yükü
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 Yükü (Saat)	75
			Yuvarla [Toplam İş Yükü (saat) / 25*] = **AKTS Kredisi**	3
**25 saatlik iş yükü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.*				

Dersin Öğrenme Çıktıları	
1	Öğrencilerin bilgisayar destekli çizim programları hakkında bilgi edinir.
2	Üç boyutlu çizim yöntemlerini kavrar.
3	Mevcut bir yapıyı bilgisayar ortamında üç boyutlu oluşturma becerisi kazanır.
4	Bilgisayarda üç boyutlu çizim yapmayı öğrenir.
5	İleri düzeyde mimari çizim yapabilir.

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 İlkeler, 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 öngörülmeyen 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	ÖÇ2	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ1	5	5	5	5
PÇ2	4	4	4	4
PÇ3	5	5	5	5
PÇ4	4	4	4	4
PÇ5	3	3	3	3
PÇ6	2	2	2	2
PÇ7	2	2	2	2
PÇ8	1	1	1	1
PÇ9	2	2	2	2
PÇ10	5	5	5	5
PÇ11	4	4	4	4
PÇ12	5	5	5	5
PÇ13	5	5	5	5
PÇ14	5	5	5	5

PÇ15	4	4	4	4
PÇ16	1	1	1	1
PÇ17	1	1	1	1
PÇ18	3	3	3	3
PÇ19	2	2	2	2
PÇ20	2	2	2	2