



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
PEYZAJ MİMARLIĞI ANABİLİM DALI
PEYZAJ MİMARLIĞI PROGRAMI
PEYZAJ MİMARLIĞI YÜKSEK LİSANS PROGRAMI
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	İleri Bilgisayar Destekli Tasarım Uygulamaları								
Ders Kodu	ZPM509	Ders Düzeyi			Yüksek Lisans				
AKTS Kredi	8	İş Yüğü	200 (Saat)	Teori	2	Uygulama	2	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	AutoCAD, Artlantis, SketchUp ve 3DStudio Max programlarının gelişmiş malzeme, kaplama, ışıklandırma, kamera, render ve canlandırma ayarları hakkında detaylı bilgi vermek ve beceri kazandırmak.								
Özet İçeriği	Malzeme editörü, malzeme tipleri ve malzemelerin özellikleri, malzemelerin oluşturulması ve uygulanması; ışık çeşitleri ve ışık özellikleri, ışıkların kullanılması ve gölgeler, güneş ve gökyüzü, kamera tipleri ve kamera ayarları, farklı render motorlarının seçilmesi, V-Ray render ayarları, Mental-Ray render ayarları.								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Tartışma, Örnek Olay, Bireysel Çalışma								
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)									

Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	60

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Chiang, C.F., Alomar, D., Barrero, J., Rentas, F., User Manual: A Rendering Plug-In for Designers, V-Ray for SketchUp, 101 pages.
2	Legrenzi, F., 2010. VRay, The Complete Guide, second edition, 1052 pages
3	Derakhshani, R.L., Derakhshani, D., 2013. Autodesk 3ds Max 2014: Essentials, John Wiley & Sons, Inc., Indianapolis, Indiana, Canada, 396 pages.
4	Mental Ray Architectural and Design Visualization Shader Library, 2008. Document version 1.7.6, Mental Images, Berlin, Germany, 117 pages.
5	Mental Ray: Using 3ds Max and Mental Ray for Architectural Visualization, 2007. 35 pages.
6	Livny, B., 2008. Mental Ray for Maya, 3ds Max and XSI, a 3D Artist's Guide to Rendering, Wiley Publishing, Inc., Indianapolis, Indiana, USA, 850 pages.
7	Smith, B.L., 2006. Foundation 3ds Max 8 Architectural Visualization, Friends of Ed, USA, 546 pages.
8	Boughen, N. 2005. 3ds Max Lighting, Wordware Publishing, Inc. Texas, USA, 406 pages.
9	van der Steen, J., 2007. Rendering with Mental Ray & 3ds Max, Focal Press, MA, USA, 245 pages.
10	Cusson, R., Cardoso, J., 2007. Realistic Architectural Visualization with 3ds Max and Mental Ray, Focal Press, MA, USA, 330 pages.
11	Çelik, E., 2006. 3ds Max 9 ile Görselleştirme, Değişim Yayınları, 693 sayfa.
12	Bonne, S., Anzovin, S., 2006. 3 ds max 7 Uzmanlar İçin (Çev. Koray Al), Alfa Yayınları, 880 sayfa.

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Dersin tanıtımı, kapsamı, işleyişi hakkında genel bilgilendirme
2	Teorik	Malzemelerle çalışma, malzeme editörü
3	Teorik	Malzeme tipleri: yayan malzemeler, iki taraflı malzemeler
4	Teorik	Malzemelerin özellikleri: parlaklık, yansıma, kırılma
5	Teorik	Malzemelerin özellikleri: geçirgenlik, pürüzlülük, kabarıklık
6	Teorik	Yeni bir malzemenin oluşturulması, çoğaltılması ve uygulanması
7	Teorik	Işık çeşitleri ve özellikleri, ışıkları ayarlama teknikleri
8	Ara Sınav (Vize)	Ara Sınav
9	Teorik	Çevre aydınlatması: iç mekan
10	Teorik	Çevre aydınlatması: dış mekan
11	Teorik	Güneş ve gökyüzü özellikleri; saatler ve güneşin görünümü
12	Teorik	Işık ve gölge: gölge kalitesi, gölge rengi, alan derinliği



13	Teorik	Fiziksel kamera, kamera tipleri, kamera ayarları
14	Teorik	V-Ray render
15	Teorik	Mental-Ray render
16	Dönem Sonu Sınavı (Final)	Yarıyıl Sınavı

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

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yükü
Kuramsal Ders	14	4	2	84
Uygulamalı Ders	14	4	2	84
Ara Sınav	1	15	1	16
Dönem Sonu Sınavı	1	15	1	16
Toplam İş Yükü (Saat)				200
Yuvarla [Toplam İş Yükü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				8

*25 saatlik iş yükü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.

Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Farklı Bilgisayar Destekli Tasarım yazılımlarının gelişmiş malzeme, ışıklandırma, kamera, render ve canlandırma ayarları arasındaki farkları karşılaştırabilme
2	Malzeme tiplerini ve malzemelerin özelliklerini değerlendirebilme
3	Malzemelerin oluşturulması ve uygulanmasını kavrama,
4	Farklı ışık tiplerini ve özelliklerini karşılaştırabilme,
5	Işık ve gölge ayarlarını yapabilme
6	Kamera ayarlarını yapabilme,
7	Farklı render motorlarını seçebilme ve kullanabilme

Program Çıktıları (Peyzaj Mimarlığı Yüksek Lisans)

1	Lisans eğitiminde sahip olduğu bilgi ve becerilerini geliştirme yeteneği kazanır
2	Bilgi kaynaklarına ulaşma ve literatürü izleyebilme becerisi kazanır
3	Alanıyla ilgili sorunların çözümüne yönelik proje hazırlama ve yazabilme bilgi ve deneyimi kazanır
4	Araştırmayı yürütebilme, elde edilen verileri analiz edebilme, bilimsel olarak değerlendirerek yorumlayabilme ve rapor/tez haline getirebilme becerisi kazanır
5	Mesleki etik ve sorumluluk bilinci kazanır

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

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5	ÖÇ6	ÖÇ7
PÇ1	3	3	3	3	3	3	3
PÇ2	2	2	2	2	2	2	2

