

Dersin Amacı

3DS MAX PROGRAMI İLE BAŞTA MOBİLYA, OLMAK ÜZERE MİMARİ ARTEFAKTLARIN GERÇEĞE YAKIN BİÇİMDE 3D MODELLEMELERİNİ ÖĞRENMEK DERSİN EN ÖNEMLİ HEDEFLERİ ARASINDADIR.

Dersin İçeriği

Bu dersin sonunda öğrenciler; 1) BU DERSTE ÖĞRENCİLER İLERİ DÜZEY MODELLEME ÖĞRENECEKLER 2) BU DERSTE ÖĞRENCİLER 3D DÜŞÜNME MANTIĞINA SAHİP OLACAKLAR 3) BU DERSTE ÖĞRENCİLER GÖRSELLEŞTİRMEYE GİRİŞ YAPACAKLARDIR

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

3DS MAX FUNDAMENTALS, AUTODESK 3DS MAX 2021 RENDERING HAND BOOK, CORONA; THE COMPLETE GUIDE

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretim Yöntemleri

Anlatım, Tartışma ve Sınıf içi uygulama

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

-

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

Araş. Gör. Ebrar KURUÇAY GÖK

Dersin Verilişi

ANLATIM VE UYGULAMA

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Öğr. Gör. Rıza Fatih Mendilcioğlu Öğr. Gör. Rıza Fatih Mendilcioğlu

Program Çıktısı

- 3ds max programı kullanımında yetkinlik kazanma
- Farklı medyalar üzerinden görsel yolla iletişim kurma ve kendini ifade etme
- Mimari sunum için dijital görselleştirme araçlarını kullanabilme
- Tasarımı için geliştirdiği kavramsal yaklaşımı, düşünsel sürecini ve nihai tasarımını çeşitli araçlar (yazı, görsel, eskiz...) ile görsel olarak ifade edebilme becerisi kazanma
- 2 ve 3 boyutlu algılama yetkinliği

Haftalık İçerikler

Hazırlık Sıra Bilgileri	Öğretim Laboratuvar Metodları	Teorik	Uygulama
1		PROGRAMA GİRİŞ	
2			CREATE MENU, COORDİNATE SYSTEM, PRIMITIVE&EXTENDED GEOMETRIES
3		TRANSFORM TOOLS,CLONE,ARRAY,ALIGN VB..	
4			MODIFIERS
5			MODIFIERS DEVAM
6			SPLINE
7		MIDTERM	SPLINE ALIŞTIRMALAR
8		POLYGON MODELLEME	
9			POLYGON MODELLEME DEVAM
10			SINIF İÇİ ALIŞTIRMA/QUIZ
11			SINIF İÇİ ALIŞTIRMALAR/QUIZ
12		COMPOSITE	
13		SINIF İÇİ ALIŞTIRMA/QUIZ	
14			ALIŞTIRMALAR TASARIM STÜDYOSU PROJESİ

İş Yükleri

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Vize	1	3,00
Derse Katılım	14	3,00
Final	1	8,00
Proje	2	1,00
Ödev	7	1,00
Uygulama / Pratik	14	2,00
Araştırma Sunumu	14	1,00

Değerlendirme

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Vize	35,00
Final	50,00
Ödev	15,00

	P.Ç. 1	P.Ç. 2	P.Ç. 3	P.Ç. 4	P.Ç. 5	P.Ç. 6	P.Ç. 7	P.Ç. 8	P.Ç. 9	P.Ç. 10	P.Ç. 11	P.Ç. 12	P.Ç. 13	P.Ç. 14	P.Ç. 15	P.Ç. 16	P.Ç. 17	P.Ç. 18	P.Ç. 19	
Ö.Ç. 1	5	1	5		1	4		3												
Ö.Ç. 2	4	1	5	1	4	3		3					1	1						
Ö.Ç. 3	4		5	1	2	2		4		3		5	1							
Ö.Ç. 4	3		5	1	1	3	1	4		3										
Ö.Ç. 5	3	1	5		3	4		2	1			3	2							2

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Sanat ve tasarım bilgilerini iç mimarlık alanında kullanabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 2 :** Tasarım alanında geçmiş, bugün ve gelecek ilişkisini kurabilme ve yorumlayabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 3 :** Tasarım alanındaki teknik bilgileri kullanabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 4 :** Tasarım problemi oluşturma, değerlendirme ve tasarım sürecini yönetme becerisine sahip olmak
- P.Ç. 5 :** İç mimarlık disiplini kapsamına giren farklı ölçeklerde tasarımlar gerçekleştirme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 6 :** İç mimarlık alanındaki kavramlara ve gelişmelere dair bilgiye sahip olmak.
- P.Ç. 7 :** İç mimari tasarım ve uygulamalarının evrensel, toplumsal ve çevresel boyutlardaki etkilerinin bilincinde olmak; sürdürülebilir gelişme, yenilikçilik ve girişimcilik konularının farkında olmak, iç mimarlık alanının gerektirdiği konularda bilim ve teknolojiye gelişmeleri izleme ve bu gelişmeler doğrultusunda kendisini sürekli yenileme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 8 :** İç mimarlık mesleğini uygulayabilecek temel tasarım, tarih ve teknik bilgisine sahip olmak.
- P.Ç. 9 :** İki ve üç boyutlu düşünme ve ifade edebilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 10 :** İç mimarlık alanındaki projelerin tasarımdan uygulamaya kadar olan tüm aşamalarında tasarımcı kavrayışı ile hareket edebilme becerisi; bu süreçte kullanacağı projelendirme, tasarım, çizim, yazılım, uygulama konularına dair modern araç, teknik ve teknolojileri seçebilme ve etkin kullanabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 11 :** Mesleki bir fikre ya da bir mimari projeye ait analizleri, bulguları, sonuçları ve önerileri değerlendirme bilgisine sahip olmak.
- P.Ç. 12 :** İç mimarlık alanında kullanılan malzemelerin seçiminde ve uygulamasında yeterli bilgiye sahip olmak.
- P.Ç. 13 :** Sanat ve tasarım çözümlerinde sürekli bilgilendirme, toplumsal ve teknolojik gelişmeleri izleme ve alanındaki yeni araştırma konularına çağdaş yaklaşım önerme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 14 :** Proje ve şantiye yönetimi ve uygulamaları, çalışanların sağlığı, çevre ve iş güvenliği konularında bilgi sahibi olmak.
- P.Ç. 15 :** Yapılı çevrelere ve yaşadığımız iç mekânlara karşı duyarlı olma, bu mekânlardaki problemleri ve ihtiyaçları eleştirel ve akılcı bakış açısıyla tespit edebilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 16 :** Etkin iletişim kurma, ifade edebilme ve çalışmalarını sunabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 17 :** Disiplinler arası ortak çalışabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 18 :** Mevcut yasa ve yönetmeliklere uygun davranabilme ve etik sorumluluk alabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 19 :** İç mimari uygulamaların hukuksal sonuçları hakkında bilgi sahibi olmak.
- Ö.Ç. 1 :** 3ds max programı kullanımında yetkinlik kazanma
- Ö.Ç. 2 :** Farklı medyalar üzerinden görsel yolla iletişim kurma ve kendini ifade etme
- Ö.Ç. 3 :** Mimari sunum için dijital görselleştirme araçlarını kullanabilme
- Ö.Ç. 4 :** Tasarımı için geliştirdiği kavramsal yaklaşımı, düşünsel sürecini ve nihai tasarımını çeşitli araçlar (yazı, görsel, eskiz...) ile görsel olarak ifade edebilme becerisi kazanma
- Ö.Ç. 5 :** 2 ve 3 boyutlu algılama yetkinliği