

TOROS ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar, Tasarım Ve Mimarlık Fakültesi
Mimarlık

Ders Bilgileri

BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM IV					
Kodu	Dönemi	Teori	Uygulama	Ulusal Kredisi	AKTS Kredisi
		Saat / Hafta			
ARC384	Bahar	3	0	3	3

Ön Koşulu Olan Ders(ler)	BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM III
Dili	Türkçe
Türü	Seçmeli
Seviyesi	Lisans
Öğretim Elemanı(ları)	Öğ.Gör. Orçun ÖZKAN
Öğretim Sistemi	Yüz Yüze
Önerilen Hususlar	Yok
Staj Durumu	Yok
Amacı	Öğrencinin tasarım çalışması aşamalarında bilgisayardan yararlanarak görselleştirme yapabilmesi, bilgi ve becerisinin kazandırılması.
İçeriği	Bilgisayar destekli tasarımın genel kavramları ile iki ve üç boyutlu tasarımın temel ilkelerinin AutoCAD, ArchiCAD ve 3dsMax programları çerçevesinde verilmesi.

Dersin Öğrenim Çıktıları

#	Öğrenim Çıktıları
1	İç mimarlık çalışmalarında bilgisayar teknolojilerinden yararlanma
2	iki boyutlu çizimler ile düzenlemeler yapma
3	üç boyutlu çizimler ile düzenlemeler yapma
4	tasarım çalışmalarını bilgisayar ortamında görselleştirme
5	üretilecek yapıtları disiplinler arası çalışma ortamında paylaşabilme
6	tasarım programlarının kullanım alanlarını tarif etme

Haftalık Ayrıntılı Ders İçeriği

#	Konular	Öğretim Yöntem ve Teknikleri
1	3dsMax özelliklerinin anlatılması.	Uygulama alıştıması
2	3dsMax programının çalışma prensiplerinin anlatılması.	Uygulama alıştıması
3	Özelliklerinin anlatılması	Uygulama alıştıması
4	Komutlarının gösterilmesi.	Uygulama alıştıması
5	Uygulama çizimi yapılması	Uygulama alıştıması
6	Uygulama çizimi yapılması	Uygulama alıştıması
7	Auto CAD ile uygulama çizimi yapılması	Uygulama alıştıması
8	Arasınava	
9	Programın arayüzünün tanıtılarak tool'ların anlatılması.	Uygulama alıştıması
10	3dsMax'te 2 boyutlu ve 3 boyutlu çizim elemanlarının anlatılması.	Uygulama alıştıması
11	3dsMax'te 'Material Editor', kaplama özelliklerinin anlatılarak, modellerin kaplanması.	Uygulama alıştıması

12	3dsMax'e dışarıdan Autod-cad veya başka dosyaların import edilmesinin anlatılması.	Uygulama alıştması
13	3dsMax'te yapılan bir uygulamanın render alınarak , görsel olarak (jpeg formatta)kaydedilmesi ve dışarıya export edilmesinin anlatılması.	Uygulama alıştması
14	3dsMax'te uygulama çizimi yapılması.	Uygulama alıştması
15	3dsMax'te uygulama çizimi yapılması.	Uygulama alıştması
16	Final	

Resources

#	Malzeme / Kaynak Adı	Kaynak Hakkında Bilgi	Referans / Önerilen Kaynak
1	3d Studio Max iç ve dış mekan modelleme, Ali Murat Sümen, Kodlab		
2	3D Max 2014 ile görselleştirme, Emrah Çelik, Değişim Yayınları		
3	İnternet bazlı kaynaklar		

Ölçme ve Değerlendirme Sistemi

#	Ağırlık	Çalışma Türü	Çalışma Adı
1	%20	Ara Sınav	Ara Sınav
2	%40	Son Sınav	Son Sınav
3	%40	Dönem Ödevi	Dönem Ödevi

Dersin Öğrenim Çıktıları ve Program Yeterlilikleri ile İlişkileri

#	Öğrenim Çıktıları	Program Çıktıları	Ölçme ve Değerlendirme
1	İç mimarlık çalışmalarında bilgisayar teknolojilerinden yararlanma	6	1,2,3
2	iki boyutlu çizimler ile düzenlemeler yapma	11	1,2,3
3	üç boyutlu çizimler ile düzenlemeler yapma	11	1,2,3
4	tasarım çalışmalarını bilgisayar ortamında görselleştirme	6	1,2,3
5	üretilebilir yapıtları disiplinler arası çalışma ortamında paylaşabilme	6	1,2,3
6	tasarım programlarının kullanım alanlarını tarif etme	6	1,2,3

Not: Ölçme ve Değerlendirme sütununda belirtilen sayılar, bir üstte bulunan Ölçme ve Değerlendirme Sistemi başlıklı tabloda belirtilen çalışmaları işaret etmektedir.

İş Yükü Detayları

#	Etkinlik	Adet	Süre (Saat)	İş Yükü
1	Ders Süresi	14	3	42
2	Sınıf Dışı Ders Süresi (Ön çalışma, pekiştirme)	14	3	42
3	Sunum ve Seminer Hazırlama	0	0	0
4	İnternette tarama, kütüphane ve arşiv çalışması	0	0	0
5	Belge/Bilgi listeleri oluşturma	0	0	0
6	Atölye	0	0	0
7	Ara Sınav için Hazırlık	0	0	0
8	Ara Sınav	1	2	2
9	Kısa Sınav	0	0	0
10	Ödev	1	2	2
11	Ara Proje	0	0	0
12	Ara Uygulama	0	0	0
13	Son Proje	0	0	0

14	Son Uygulama	0	0	0
15	Son Sınav için Hazırlık	0	0	0
16	Son Sınav	1	2	2
				90