

FARUK SARAÇ TASARIM MESLEK YÜKSEKOKULU					
İÇ MEKAN TASARIMI PROGRAMI DERS ÖĞRETİM PLANLARI					
DERS BİLGİLERİ					
Ders	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
Bilgisayar Atölyesi II	ICMT 108	2	1+2	3	4
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Ön Lisans				
Dersin Türü	Zorunlu				
Dersin Ön Koşulu	Yok				
Dersin Veriliş Şekli	Yüz yüze, göstererek				
Dersin Koordinatörü	Öğr. Gör. Aziz MISTIK				
Dersi Verenler	Öğr. Gör. Aziz MISTIK				
Dersin Amacı	Öğrencilerin iç mekan tasarımı ile ilgili üç boyutlu teknik resimleri bilgisayar ortamında çizebilmesi ve üç boyutlu tasarımı yapabilme				
Dersin Öğrenme Kazanımları	1	<i>Bilgisayar destekli tasarım kavramı üzerine fikir sahibi olacaktır.Bilgisayar destekli tasarımın sadece görselleştirmeden ibaret olmadığını bir tasarım aracı olduğunu bilir.Tasarımda bilgisayar desteğinin hız ve verimlilik kazandıracağını bilir.</i>			
	2	<i>3D Studio Max programına genel anlamda hakim olacaktır. Sanal evrende 3 boyutlu çalışma kabiliyeti kazanacaktır.</i>			
	3	<i>Bilgisayarın sanal ve sonsuz evreni ile fiziksel dünya arasındaki ölçek farklılıklarını bilir.Sanal evrende yarattığı nesnelere geriye dönük olarak tekrar şekillendirebilir.</i>			
	4	<i>3D Studio Max programının katı modelleme mantığını bilir.</i>			
	5	<i>3D Studio Max programıyla diğer programlar arasında dosya transferi gerçekleştirebilir.</i>			
	6	<i>Fiziksel olarak üretilebilir modeller tasarlayabilir.</i>			
	7	<i>3D Studio Max programında malzeme ataması yapabilir.</i>			
DERSİN İÇERİĞİ					
Hafta	Teorik	Uygulama			
1	Dersin içeriği, yöntemi,3DSMAX programı ve arayüzünün tanıtımı, kullanım alanları, 3B (Üç Boyutlu) modelleme tekniklerinin tarihi gelişimi ve mevcut durumu	Arayüz kullanımı, üst-sağ-sol-perspektif ekranı geçişleri klavye kısayolları, menü ve araç çubuğu tanıtılması. Dosya kaydetme, yeni dosya açma uygulaması.			
2	3B modelleme yöntemleri ve temel özellikler. Temel hazır araçlar. Metrik sistemde çalışma. Obje seçimi ve görüntüleme özellikleri, obje seçimi, objeyi kilitlemek, seçimi tersine çevirmek, seçili objeyi bırakma, isme ve renge göre obje seçimi, seçim filtreleri oluşturmak.	Standart Primitives araçlarının kullanımı, box, sphere, cylinder, torus, teaport, cone, geosphere, pyramid, plane araçlarının kullanımı, en, boy, çap değiştirebilme.			

3	Modify List; Bend, Taper, lattice, twist, noise, wave, stretch, symmetry, slice, cap holes, skew, melt, FFD (2x2x2 3x3x3 4x4x4) 2 boyutlu nesnelere 2 Boyutlu line, circle, arc, ellipse, rectangle, gibi araçların kullanımı. En, boy, çap gibi değişkenlere değer verme, form üretme ve extrude ile hacim kazandırma.	Sanal ortamda basit iç mekan öğeleri oluşturma. Ölçüleri verilen kitaplık, masa sandalyeyi 3 boyutlu olarak çizme.
4	3B koordinat sistemleri, kullanıcı koordinat sistemleri tanımlama ve kullanımı, Basit nesnelere kullanımı, prizmaların boyutlarını değiştirerek kütle oluşumları. Standart ve Extended nesnelere tanıtımı Segment sayısı kavramının anlatımı Bileşik nesnelere tanıtımı, Extrude komutu ve Extrude komutu ile 2 boyutlu nesnelere 3 boyut kazandırma. Kopyalama, mirror, array kullanımı ve özellikleri.	Öğrenilen komutlarla birlikte sınıf içi örnek uygulama olarak ölçüleri verilen kapı, pencere, çalışma masası, çekmece, raf gibi basit donatı elemanlarının 3 boyutlu olarak çizimi.
5	Line komutu ve alt nesne modları Vertex, segment ve Spline tanımları, Lathe komutu. Compound Objeler. Katı modelden yırtık -yarık açma.	Öğrenilen komutlarla birlikte sınıf içi örnek uygulama olarak ölçüleri verilen Tv ünitesi çizimi, bir önceki derste çizilen nesnelere birleşimi
6	Öğrenilen tüm komut, değişken ve araçların tekrarı.	Bir örnek uygulama olarak ölçüleri verilen iç mekan donatı elemanının sınıfta çizimi
7	ARA SINAV	
8	Poly Modelleme. Edit Poly alt nesne modları; vertex, edge, tanımları. Özellikleri.	Sınıf içi uygulama olarak duvar ünitesi çizimi.
9	Poly Modelleme. Edit Poly alt nesne modları; border, element, polygon tanımları. Özellikleri	sınıf içi uygulama olarak verilen sehpa çizimini 3 boyutlu olarak modellenmesi, mies van der rohe - farnsworth house 3 boyutlu modellenmesi
10	Edit poly modelleme tekrarı	mies van der rohe - farnsworth house 3 boyutlu modellenmesi
11	Edit poly modelleme tekrarı	Her öğrencinin evinde rölövesini aldığı mutfağın 3 boyutlu olarak max sahnesinde modellenmesi
12	Malzeme oluşturma, farklı malzemelerin özellikleri, ahşap, mermer, cam, metal, gibi malzemelerin ayarları	Rölövesi alınan mutfağa malzeme atama. Basit konut mutfağı tasarımı, malzemelerinin gösterilmesi.
13	Art Render sahne kurulumu, ışık ayarları, güneş ayarları, render	Modellenen ve malzemeleri atanan sahnenin render alınması.

	ayarları, kaydetme ve Photoshop programında basit post production.	
14	Işık, malzeme ve render ayarları genel tekrarı.	Uygulama.

KAYNAKLAR

	Bayraktar, Caner. (2014) 3D Studio Max 2017, Kodlab
	Düzgören, Hakan S. (2016) 3DS Max Eğitim Seti Abaküs Kitap
	Yakın Kampüs, 3ds Max Eğitim Videoları
	Gürbüz, K. (2017) 3D Studio Max Arayüzüyle V-Ray 3.0 -Eğitim Abaküs Yayınevi
	3ds Max ile Modelleme'nin Temel Prensipleri Eğitim Seti, The Akademi -3ds Max ve V-Ray Render Tüm Setler, 3dOkulu.com

DEĞERLENDİRME

Yarıyıl İçi Çalışmaları		Sayısı	Katkı Yüzdesi
VİZE	Vize Öncesi Uygulama	1	40
	Ara Sınav Teslimi	1	60
FİNAL	Vize Sonrası Uygulama	1	40
	Yıl Sonu Sınav Teslimi	1	60
Toplam		4	
Yıl İçi Çalışmaların Başarıya Oranı		40	
Finalin Başarıya Oranı		60	
Toplam		100	
Açıklama			