

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
İleri Düzey BDT	IAR 343	Güz	03+00+00	Seçmeli	3	5
Akademik Birim:	İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	Yok					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	Berrin ÖZDEMİR					
Dersin Amacı:	Öğrencilerin çalışmalarını üç boyutlu ifade edebilmelerini ve ileri modelleme teknikleri ile tanışmalarını sağlamak. Temel görselleştirme ve post-processing yöntemlerini aktarmak. Öğrencilerin çalışmalarını ifade etme sürecinin tüm aşamalarına hakim olmalarını sağlamak.					
Dersin İçeriği:	Yaygın bir yazılım ile temel üç boyutlu modelleme(3DMax veya Rhino gibi). Üç boyutlu geometrinin sayısal ortamdaki temsilinin köklerini ve temellerini inceleme. Karmaşık geometri modelleme teknikleri(programlama gibi) ile tanışma. Yaygın bir üç boyutlu görselleştirme programı ile(V-ray) ışık, malzeme ve çevre simülasyonları.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none"><li>1- Üç boyutlu modellemeye giriş</li><li>2- Üç boyutlu temsil araçlarına hakim olmak</li><li>3- Üç boyutlu görselleştirme ve postprocess</li><li>4- Temsilin her aşamasındaki araçları hakim olmak</li></ul>					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Lab ortamında bir uygulama dersi. Her ders verilen görev eğitmen tarafından denetim altında yerine getirilip bireysel müdahalede bulunulur. Derste öğretilen yöntem ve bilgilerin tasarım pratiğindeki uygulamaları somut olarak örneklenerek öğrencinin ilgisi canlı tutulmaya çalışılır					

## HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Vektörel çizimin 3D yazılım ile entegrasyonu	
2	Temel modelleme komutları tekrarı	
3	Nurbs-Mesh ayrımı ve uygulama alanları	
4	Nurbs Modelleme	
5	İleri modelleme: nod tabanlı geometri kontrolü	
6	Uygulama: Programlanabilir Duvar	
7	Uygulama: Modelden vektörel çıktı alma(kesit, perspektif vb.)	
8	Uygulama: Örgü tipi ahşap sütrüktür modeli	
9	3D görselleştirme teknikleri	
10	Işık, malzeme ve çevre simülasyonu	
11	Görselleştirme ayarları	
12	İleri photoshop komutları	
13	Postprocess: Render sonrası işlemler	
14	Genel tekrar ve tartışma	



**Katkı Düzeyi:** 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek