

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 | Bahar | 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">1- Üç boyutlu modellemeye giriş2- Üç boyutlu temsil araçlarına hakim olmak3- Üç boyutlu görselleştirme ve postprocess4- Temsilin her aşamasındaki araçları hakim olmak | | | | | |
| 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