



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
3D Modelleme	SCT329	6	2 + 2	4,0	Seçmeli
Birim Bölüm	Seramik ve Cam - Lisans (Örgün Öğretim)				
Amaç	Öğrencilerin, Seramik tasarımı ile ilgili her türlü teknik çizimleri ve tasarımlarını Simens Nx yazılımında 3 boyutlu ortamda katı modelleme ve yüzey örme komutlarını kullanarak çizebilmelerini sağlamak dersin temel amacıdır.				
Ders İçeriği	Bilgisayar ortamında 3 boyutlu tasarım teknikleri				
Ders Kaynakları	Özel Bağcı & Doğanay Çerçi (2002) Bilgisayar Destekli Tasarım MEB Yayınevi, İstanbul.				

Hafta	Konu
1	3D Modellemeye Giriş
2	Simens NX Üç Boyutlu Çizim Programı Skech alanı 2 boyutta çizim
3	Simens NX Üç Boyutlu Çizim Programı Skech alanı 2 boyutta çizim
4	Simens NX Üç Boyutlu Çizim Programı Üç Boyuta Geçiş Extrude Revolve Komutları
5	Simens NX Üç Boyutlu Çizim Programı Üç Boyuta Geçiş Extrude Revolve Komutları
6	Simens NX Üç Boyutlu Çizim Programı Üç Boyuta Geçiş Extrude revolve örnek çizimler
7	Simens Nxt Surface Komutları
8	Ara Sınav
9	Simens Nxt Surface Komutları
10	Simens Nxt Surface Komutları
11	Render Almada Camera Ayarları
12	Pafta Oluşturma
13	Pafta Oluşturma
14	Final

Ders İş Yüğü	Çalışma Türü / Öğretim Metotları	Süresi (Saat)	Sayısı
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim, eleştirel düşünme, soru geliştirme, yönetsel beceriler, takım çalışması	Grup Çalışması	2	10
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, Bilişim becerileri	Benzetim	2	10
Önceden planlanmış özel beceriler	Rol Yapma / Drama	1	10
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme	Tartışmalı Ders	2	10
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme	Gösterim	1	10
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	3	14
Ara Sınav 1		2	1
Ödev 1		2	1
Final		2	1
Ders İş Yüğü:		318	
AKTS (Ders İş Yüğü / 25.5):		12,47	

Program Çıktıları	
1	Sanat, tasarım, seramik ve cam alanlarına yönelik donanımına sahip olma ve edindiği bilgileri uygulama becerisi kazanır.
2	Araştırma, deneyimleme, analiz, değerlendirme ve yorumlama becerisi kazanır.
3	Seramik ve cam alanının gerektirdiği kısıtlamaları göz önünde bulundurarak ortaya kona sorun ve gereksinimleri karşılayacak bir ürünü-yapıtı yada süreci tasarlama ve yaratma becerisi kazanır.
4	Kendi alanını diğer disiplinlerle ilişkilendirerek bireysel ve grup içinde çalışma becerisi kazanır.
5	Sanat ve tasarım sorunlarını belirleme tanımlama ve çözme becerisi kazanır.
6	Fikir ve sanat eserleri alanlarında mesleki ve etik sorumluluk bilincine sahip olur.
7	Etkin iletişim kurma ve kendini ifade edebilme becerisi kazanır.
8	Sanat tasarım çözümlerinin evrensel ve toplumsal boyutlarda etkilerini anlamak için gerekli donanımına sahip olur.
9	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği, bilinci ve bunu gerçekleştirebilme becerisi kazanır.
10	Sanat ve tasarım uygulamaları için gerekli olan teknikleri ve yenilikleri kullanma becerisi kazanır.
11	Araştırma yönü güçlü teknolojik gelişmeleri takip eden alanına adapte edebilme bilincine sahip olur.
12	Sanat ve tasarım bilincini toplumla paylaşarak sosyal, kültürel ve toplumsal sorumlulukları kavrama benimseme bilincine sahip olur.
13	Yaratıcılık sürecinde mesleki özgüvenle birlikte kavramsal bilgi birikimi ve becerileri pekiştirme bilinci kazanır.
14	Sanatı ve tasarımı toplumsal bir sorumluluk boyutunda kavrayan ve alanına yönelik uluslararası gelişmeleri takip eder
15	Disiplinlerarası ortak çalışma becerisi kazanır.

Ders Öğrenme Çıktısı - Program Çıktıları (1 -5 Puan Aralığı)

Ders Öğrenme Çıktısı	PÇ 1	PÇ 2	PÇ 3	PÇ 4	PÇ 5	PÇ 6	PÇ 7	PÇ 8	PÇ 9	PÇ 10	PÇ 11	PÇ 12	PÇ 13	PÇ 14	PÇ 15
Teknik çizim unsurlarını tanıma.	4	3	4	4	4	5	3	4	4	4	5	4	5	4	3
3 Boyutta düşünme yetisini geliştirebilir	4	4	5	4	3	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4
Çizimlerin uygun ölçekte çıktılarını alabilme	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5

<https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgi/getir/333830>