



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Bilgisayar Destekli 3D Modelleme	İMS264	3	2 + 1	4,0	Seçmeli
Birim Bölüm	İç Mekan Tasarımı - Ön Lisans (Yüz yüze)				
Amaç	Bilgisayar destekli tasarım araçlarının endüstrideki yerinin kavratılması, endüstride yoğun olarak kullanılan programlar ile üç boyutlu çizim becerisinin geliştirilmesi, ileri düzey modelleme becerisi kazandırılması hedeflenmektedir.				
Ders İçeriği	Program kullanma becerisini arttıran ve üretime dönük pratik deneyim sağlayan üç boyutlu ileri düzeyde modelleme uygulamaları, iç mekân ve dış mekân modelleme, üç boyutlu nesne modelleme, poligon modelleme, animasyon ve hareketlendirme, sanal ortamda kamera ve ışık kullanabilme.				
Ders Kaynakları	Sketchup Ders Notları, Prof. Dr. Salih OFLUOĞLU, Sketchup Ders Notları, Prof. Dr. Salih OFLUOĞLU				

Hafta	Konu
1	Derse giriş
2	3D Dijital Tasarım Tarihi
3	Yüzey
4	Modelleme
5	Temel obje modelleme
6	Temel obje modelleme
7	Temel obje modelleme
8	ARASINAV
9	İç mekân modelleme
10	İç mekân modelleme
11	Dış mekân modelleme
12	Dış mekân modelleme
13	Işık
14	Render ve Post-produksiyon

Ders İş Yüğü	Çalışma Türü / Öğretim Metotları	Süresi (Saat)	Sayısı
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	3	14
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme	Gösterim	1	14
Önceden planlanmış özel beceriler	Problem Çözme	2	14
Ara Sınav 1		10	1
Dönem Sonu Uygulaması		15	1
<b>Ders İş Yüğü:</b>		109	
<b>AKTS (Ders İş Yüğü / 25.5):</b>		4,27	

Program Çıktıları	
1	Alanı ile ilgili uygulamalar için ölçü alır ve teknik çizimleri yapar.
2	Mekana ve insan ölçülerine uygun mobilya tasarlayabilir.
3	Özgün ürünler oluşturabilir.
4	Temel bilgisayar kullanımı bilgisinden başka, mesleğin gerektirdiği yazılımları kullanır.
5	Yeterli seviyede genel kültüre sahip olmak. (anadil, yabancı dil, tarih vb)
6	Takım çalışması yapabilmek, çok disiplinli alanlarda bir takım halinde etkin çalışabilmek, iletişim kurabilmek ve sorumluluk alabilmek yetkinliği kazanır.
7	Tasarım ile ilgili çalışmalarda öngörülme durumlarla ilgili sorunları belirleme ve çözüm arama yeteneğini kazandığını gösterir.
8	Alanı ile ilgili konularda, sosyal sorumluluk, etik değerler ve sosyal güvenlik hakları bilgisi ve bilincine sahip olur.
9	Toplanan veriyi analiz edebilmek, farklı bilgi ve düşünceleri sentezleyebilmek, elde edilen sonuçları yorumlayabilmek becerisi ve bunları iç mimari tasarım süreci içinde kullanabilmek becerisi kazanır.
10	Türkçe sözlü ve yazılı etkin iletişim kurabilmek yetkinliği kazanır.
11	Alanı ile ilgili konularda, iş güvenliği, işçi sağlığı ve çevre koruma bilgisi ve bilincine sahip olabilir.
12	Alanı ile ilgili konularda geleceğe yönelik projeksiyonlara açıktır.
13	İç Mimarlık alanının gerektirdiği konularda bilim ve teknolojiye ilişkin gelişmeleri izleme ve bu gelişmeler doğrultusunda kendisini sürekli yenileme 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
3D dijital tasarımın temellerini kullanma becerisini kazanmak	-	4	5	5	-	-	5	-	5	-	-	-	5
3D dijital tasarımın özelliklerine karar verebilecek ve bu özellikleri egzersizlerde kullanmak	-	-	5	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3D dijital tasarımın prensiplerini anlayıp 3D tasarım elementlerini birleştirip 3D kompozisyon tasarlayabilecek bilgilere sahip olmak	-	-	4	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-
İleri düzeyde 3D dijital tasarım anlayışını kavrayıp bunu eğitimleri boyunca yapacakları projelerde kullanabilecek seviyeye gelmek	-	-	-	5	-	-	5	-	-	-	-	-	-
3D dijital tasarımını analiz edip birçok farklı program kullanarak animasyon yaratabilmek	-	-	-	5	-	-	5	-	-	-	-	-	-
Ortalama Değer	-	0,8	2,8	5	-	-	3	-	1	-	-	-	1

<https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgigetir/380222>