

GENEL TANIM / GENERAL DESCRIPTION

Ders Adı / Course Name	Computer Aided Design III / Computer Aided Design III	
Ders Kodu / Course Code	EICM323	
Ders Türü / Course Type		
Ders Seviyesi / Course Level	Bachelor / Bachelor	
Ders Akts Kredi / ECTS	6.00	
Haftalık Ders Saati (Kuramsal) / Course Hours For Week (Theoretical)	2.00	
Haftalık Uygulama Saati / Course Hours For Week (Objected)	2.00	
Haftalık Laboratuvar Saati / Course Hours For Week (Laboratory)	0.00	
Dersin Verildiği Yıl / Year	3	
Öğretim Sistemi / Teaching System	Daytime Class / Daytime Class	
Eğitim Dili / Education Language		
Ön Koşulu Olan Ders(ler) / Precondition Courses	-	-
Amacı / Purpose	Temel hakimiyete sahip öğrencilere, iç mekan ve mobilya projelerinde 3D Max programını ileri düzeyde kullanarak bilgisayar destekli modelleme yapma becerisini kazandırmaktır.	To provide students with basic knowledge the ability to make computer-aided modeling using the 3D Max program at an advanced level in interior and furniture projects.
İçeriği / Content	Dersin içeriği, 3D Max programına temel düzeyde hakim kullanıcının, ileri düzeyde 3 boyutta modelleyebilme, iç mekan ve mobilyalarında yüzey çalışmaları yapabilme ve yüzeylerine doku ve renk atama konularını kapsamaktadır.	The content of the course includes the ability of the user who has a basic knowledge of the 3D Max program to be able to model in 3 dimensions at an advanced level, to make surface studies on interior spaces and furniture, and to assign texture and color to surfaces.
Önerilen Diğer Hususlar / Recommended Other Considerations	-	-
Staj Durumu / Internship Status	-	-
Kitap / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar / Books / Materials / Recommended Reading	Bozkurt, L. (2006), 3D Studio Max Modelleme, İstanbul: Pusula Yayıncılık Mano, M. (1993), Computer System Architecture, Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, 3rd Edition. Henessy, J., L. & Patterson, D., A. (2017), Computer Architecture: A Quantitative Approach, Cambridge: Morgan Kaufmann Publisher, 3rd Edition. Keeling, M. (2017), Design It!: From Programmer to Software Architect, The Pragmatic Bookshelf.	Bozkurt, L. (2006), 3D Studio Max Modelleme, İstanbul: Pusula Yayıncılık Mano, M. (1993), Computer System Architecture, Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, 3rd Edition. Henessy, J., L. & Patterson, D., A. (2017), Computer Architecture: A Quantitative Approach, Cambridge: Morgan Kaufmann Publisher, 3rd Edition. Keeling, M. (2017), Design It!: From Programmer to Software Architect, The Pragmatic Bookshelf.
Öğretim Üyesi (Üyeleri) / Faculty Member (Members)	Öğr.Gör. Gökhan Mermi	Instructor Gökhan Mermi

ÖĞRENME ÇIKTILARI / LEARNING OUTCOMES

1	3D Max modelleme programını tanımlar.	Defines the 3D Max modeling program.
2	3 boyutta çizdiği mobilya ve iç mekanları 3 boyutlu modelleme ile anlatır.	Explains furniture and interiors drawn in 3D with 3D modeling.
3	3D Max komutları ile çizim çalışmalarını uygular.	Applies drawing studies with 3D Max commands.
4	Mobilya ve iç mekan çizimlerini 3D Max programını kullanarak uygular.	Applies furniture and interior drawings using 3D Max program.
5	3 boyutta çizdiği mobilya ve iç mekanların yüzeylerine doku ve renk atayarak modeller.	Models by assigning texture and color to the surfaces of furniture and interior spaces drawn in 3D.

HAFTALIK DERS İÇERİĞİ / DETAILED COURSE OUTLINE

Hafta / Week					
1	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Dersin tanımı, kullanım alanları ve kullanım şekillerinin tarifi, 3D Max'e Genel Bakış.	Komut öğrenilmesi.		Ppt. sunum ile konu anlatımı ve sınıf içi uygulama	Ders izlencesinin gözden geçirilmesi. Ders Kaynaklarının gözden geçirilmesi
	Course description, usage areas and description of usage patterns, 3D Max Overview.	Command learning.		Ppt. lecture with presentation and in-class practice	Review of the syllabus. Review of Course Resources
2	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	3D Max Arayüzünde hızlandırılmış temel seviye tekrar yapılması.	Komut öğrenilmesi.		Ppt. sunum, 3D max programı ile konu anlatımı ve sınıf içi uygulama	Ders izlencesinin gözden geçirilmesi. Ders Kaynaklarının gözden geçirilmesi
	Accelerated base level redo in 3D Max Interface.	Command learning.		Ppt. presentation, lecture with 3D max program and in-class practice	Review of the syllabus. Review of Course Resources
3	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Edit Poly kullanılarak ileri düzey obje modelleme.	Komut öğrenilmesi.		Ppt. sunum, 3D max programı ile konu anlatımı ve sınıf içi uygulama	Ders izlencesinin gözden geçirilmesi. Ders Kaynaklarının gözden geçirilmesi
	Advanced object modeling using Edit Poly.	Command learning.		Ppt. presentation, lecture with 3D max program and in-class practice	Review of the syllabus. Review of Course Resources
4	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İleri modelleme Teknikleri, Spline ve Şekil Kontrolleri, Poligon, Edge ve Vertex Kontrolleri.	Komut öğrenilmesi.		Ppt. sunum, 3D max programı ile konu anlatımı ve sınıf içi uygulama	Ders izlencesinin gözden geçirilmesi. Ders Kaynaklarının gözden geçirilmesi
	Advanced modeling Techniques, Spline and Shape Controls, Polygon, Edge and Vertex Controls.	Command learning.		Ppt. presentation, lecture with 3D max program and in-class practice	Review of the syllabus. Review of Course Resources
5	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Materyal Türleri ve Kaplama Teknikleri, Metarial Editör Kullanımı, Standart Metarial Özellikleri, Map Material Detayı Ekleme, UVW Map İşlemleri.	Komut öğrenilmesi.		Ppt. sunum, 3D max programı ile konu anlatımı ve sınıf içi uygulama	Ders izlencesinin gözden geçirilmesi. Ders Kaynaklarının gözden geçirilmesi
	Material Types and Coating Techniques, Using Material Editor, Standard Material Properties, Adding Map Material Detail, UVW Map Operations.	Command learning.		Ppt. presentation, lecture with 3D max program and in-class practice	Review of the syllabus. Review of Course Resources

6	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Kamera türleri ve kamera kullanımı, kamera özellikleri, kamera açıları.	Komut öğrenilmesi.		Ppt. sunum, 3D max programı ile konu anlatımı ve sınıf içi uygulama	Ders izlencesinin gözden geçirilmesi. Ders Kaynaklarının gözden geçirilmesi
	Camera types and camera usage, camera features, camera angles.	Command learning.		Ppt. presentation, lecture with 3D max program and in-class practice	Review of the syllabus. Review of Course Resources
7	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Işık türleri ve ışık kullanımı, ışık özellikleri. Aydınlatma verimliliği ve kontrolü.	Komut öğrenilmesi.		Ppt. sunum, 3D max programı ile konu anlatımı ve sınıf içi uygulama	Ders izlencesinin gözden geçirilmesi. Ders Kaynaklarının gözden geçirilmesi
	Light types and use of light, light properties. Lighting efficiency and control.	Command learning.		Ppt. presentation, lecture with 3D max program and in-class practice	Review of the syllabus. Review of Course Resources
8	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	ARA SINAV				
	MIDTERM EXAM				
9	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Render kavramı ve render ayarları.	Komut öğrenilmesi.		Ppt. sunum, 3D max programı ile konu anlatımı ve sınıf içi uygulama	Ders izlencesinin gözden geçirilmesi. Ders Kaynaklarının gözden geçirilmesi
	Render concept and render settings.	Command learning.		Ppt. presentation, lecture with 3D max program and in-class practice	Review of the syllabus. Review of Course Resources
10	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Mobilya Tasarımı: Örnek uygulama üzerinde tasarlanmış bir objenin modellenmesi, sahne kurgusu, materyal, ışık ve kamera ayarlarının yapılarak render alınması.	Komut öğrenilmesi.		Ppt. sunum, 3D max programı ile konu anlatımı ve sınıf içi uygulama	Ders izlencesinin gözden geçirilmesi. Ders Kaynaklarının gözden geçirilmesi
	Furniture Design: Modeling of an object designed on the sample application, rendering by making stage setup, material, lighting and camera settings.	Command learning.		Ppt. presentation, lecture with 3D max program and in-class practice	Review of the syllabus. Review of Course Resources
11	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	Mobilya Tasarımı: Örnek uygulama üzerinde tasarlanmış bir objenin modellenmesi, sahne kurgusu, materyal, ışık ve kamera ayarlarının yapılarak render alınması.	Komut öğrenilmesi.		Ppt. sunum, 3D max programı ile konu anlatımı ve sınıf içi uygulama	Ders izlencesinin gözden geçirilmesi. Ders Kaynaklarının gözden geçirilmesi
	Furniture Design: Modeling of an object designed on the sample application, rendering by making stage setup, material, lighting and camera settings.	Command learning.		Ppt. presentation, lecture with 3D max program and in-class practice	Review of the syllabus. Review of Course Resources

12	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İç Mekan Tasarımı: Örnek uygulama üzerinde tasarlanmış bir projenin modellenmesi, sahne kurgusu, materyal, ışık ve kamera ayarlarının yapılarak render alınması.	Komut öğrenilmesi.		Ppt. sunum, 3D max programı ile konu anlatımı ve sınıf içi uygulama	Ders izlencesinin gözden geçirilmesi. Ders Kaynaklarının gözden geçirilmesi
	Interior Design: Modeling of a project designed on a sample application, rendering by making stage setup, material, lighting and camera settings.	Command learning.		Ppt. presentation, lecture with 3D max program and in-class practice	Review of the syllabus. Review of Course Resources
13	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İç Mekan Tasarımı: Örnek uygulama üzerinde tasarlanmış bir projenin modellenmesi, sahne kurgusu, materyal, ışık ve kamera ayarlarının yapılarak render alınması.	Komut öğrenilmesi.		Ppt. sunum, 3D max programı ile konu anlatımı ve sınıf içi uygulama	Ders izlencesinin gözden geçirilmesi. Ders Kaynaklarının gözden geçirilmesi
	Interior Design: Modeling of a project designed on a sample application, rendering by making stage setup, material, lighting and camera settings.	Command learning.		Ppt. presentation, lecture with 3D max program and in-class practice	Review of the syllabus. Review of Course Resources
14	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	İç Mekan Tasarımı: Örnek uygulama üzerinde tasarlanmış bir projenin modellenmesi, sahne kurgusu, materyal, ışık ve kamera ayarlarının yapılarak render alınması.	Komut öğrenilmesi.		Ppt. sunum, 3D max programı ile konu anlatımı ve sınıf içi uygulama	Ders izlencesinin gözden geçirilmesi. Ders Kaynaklarının gözden geçirilmesi
	Interior Design: Modeling of a project designed on a sample application, rendering by making stage setup, material, lighting and camera settings.	Command learning.		Ppt. presentation, lecture with 3D max program and in-class practice	Review of the syllabus. Review of Course Resources
15	Teorik Dersler / Theoretical	Uygulama	Lab	Öğretim Yöntem ve Teknikleri/Teaching Methods Techniques	Ön Hazırlık / Preliminary
	FİNAL				
	FINAL EXAM				

DEĞERLENDİRME / EVALUATION

Yarıyıl (Yıl) İçi Etkinlikleri / Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	50
Bireysel Çalışma / Self Study	13	10
Ev Ödevi / Homework	13	20
Uygulama/Pratik / Practice	13	20
Toplam / Total:	40	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		40
Yarıyıl (Yıl) Sonu Etkinlikleri / End Of Term (or Year) Learning Activities	Sayı / Number	Katkı Yüzdesi / Percentage of Contribution (%)
Final Sınavı / Final Examination	1	100
Toplam / Total:	1	100
Başarı Notuna Katkı Yüzdesi / Contribution to Success Grade(%):		60
Etkinliklerinin Başarı Notuna Katkı Yüzdesi(%) Toplamı / Total Percentage of Contribution (%) to Success Grade:		100
Değerlendirme Tipi / Evaluation Type:		

İŞ YÜKÜ / WORKLOADS

Etkinlikler / Workloads	Sayı / Number	Süresi (Saat) / Duration (Hours)	Toplam İş Yüğü (Saat) / Total Work Load (Hour)
Ara Sınav / Midterm Examination	1	2.00	2.00
Bireysel Çalışma / Self Study	13	4.00	52.00
Ev Ödevi / Homework	13	4.00	52.00
Final Sınavı / Final Examination	1	2.00	2.00
Uygulama/Pratik / Practice	13	4.00	52.00
Toplam / Total:	41	16.00	160.00
Dersin AKTS Kredisi = Toplam İş Yüğü (Saat) / 25.00 (Saat/AKTS) = 160.00/25.00 = 6.40 ~ / Course ECTS Credit = Total Workload (Hour) / 25.00 (Hour / ECTS) = 160.00 / 25.00 = 6.40 ~			

PROGRAM VE ÖĞRENME ÇIKTISI / PROGRAM LEARNING OUTCOMES

Öğrenme Çıktıları / Learning Outcomes	Program Çıktıları / Program Outcomes																		
	1.1.1	1.1.2	1.1.3	1.1.4	1.1.5	1.1.6	1.1.7	1.1.8	1.1.9	1.1.10	1.1.11	1.1.12	1.1.13	1.1.14	1.1.15	1.1.16	1.1.17	1.1.18	1.1.19
1.3D Max modelleme programını tanımlar. / Defines the 3D Max modeling program.				3	3	3	5	5	4										
2.3 boyutta çizdiği mobilya ve iç mekanları 3 boyutlu modelleme ile anlatır. / Explains furniture and interiors drawn in 3D with 3D modeling.				3	3	3	5	5	4										
3.3D Max komutları ile çizim çalışmalarını uygular. / Applies drawing studies with 3D Max commands.				3	3	3	5	5	4										
4.Mobilya ve iç mekan çizimlerini 3D Max programını kullanarak uygular. / Applies furniture and interior drawings using 3D Max program.				3	3	3	5	5	4										
5.3 boyutta çizdiği mobilya ve iç mekanların yüzeylerine doku ve renk atayarak modeller. / Models by assigning texture and color to the surfaces of furniture and interior spaces drawn in 3D.				3	3	3	5	5	4										

Katkı Düzeyi / Contribution Level : 1-Çok Düşük / Very low, 2-Düşük / Low, 3-Orta / Moderate, 4-Yüksek / High, 5-Çok Yüksek / Very high