

<b>Dersin Adı</b>	Kod	Dönem	Saat(T+P)	Kredi	AKTS
İletişim 4	MIM 204	4	1+3		3
<b>Önkoşul</b>					
<b>Eğitim Dili</b>	Türkçe				
<b>Ders Türü (Zorunlu/seçimlik)</b>	Zorunlu				
<b>Ders Koordinatörü</b>					
<b>Öğretim Üyeleri/ e-mail</b>	Ali DEMİRCİ / <a href="mailto:alidemirci0034@gmail.com">alidemirci0034@gmail.com</a>				
<b>Asistan(lar)</b>					

<b>Dersin Amacı</b>	Bilgisayar ortamında 2 boyutlu ve 3 boyutlu çizim tekniklerini kullanarak mimari temsiller üretmek. Tasarım fikrini bilgisayar desteği ile ortaya koymak, analiz etmek, düzenlemeler yaparak sonuçlandırmak.		
<b>Öğrenme Çıktıları</b>	Öğrenci, AutoCAD, SketchUp, Photoshop, Blender, Vray yazılımlarını mimari çizimlere uygular. Öğrenci, grafik anlatım becerileri kazanır. Öğrenci, tasarım temsili yetisi kazanır. Öğrenci, teknik dökümantasyon sağlamayı ve incelemeyi öğrenir. Öğrenci, biçimsel kompozisyon oluşturma konusunda deneyim kazanır.		
<b>Dersin İçeriği</b>	Bilgisayar destekli tasarım araçlarının tasarımın farklı evrelerindeki kullanımlarına ait teorik ve teknik altyapının aktarılması; farklı pratikler ile mimari proje temsiline deneyimlenmesi; dijital araçların proje sürecine entegrasyonunun sağlanması ve geliştirilmesi.		
<b>Değerlendirme Kriterleri</b>	<b>Değerlendirme Bileşenleri</b>		
	<b>Arasınav Notu</b>		% 40
	<b>Final Notu</b>		% 60
	<b>Ders Başarısı-Toplam</b>		%100

**Haftalık Konular ve Ön Çalışmalar**

Haftalar	Konular	Ön Çalışmalar
1.Hafta	SketchUp kurulumu hakkında bilgilendirme Yazılım arayüzü ve araçlarının tanıtımı	
2.Hafta	SketchUp basit geometrik biçimler oluşturma. İtme-çekme fonksiyonları, hareket ettirme, döndürme araçları üzerine alıştırmalar.	Ders içi uygulama - ödev
3.Hafta	SketchUp araçları ile basit mimari form üretimi.	Ders içi uygulama - ödev
4.Hafta	AutoCad dosyasını SketchUp yazılımına aktarma ve 3 boyutlu mimari model üretimi.	Ders içi uygulama - ödev
5.Hafta	SketchUp ile proje arazisi modelleme, hazır model kullanımı, materyal ayarları.	Ders içi uygulama - ödev
6.Hafta	SketchUp Vray ile materyal ve ışık ayarlamaları, 'render' sahnesi oluşturma.	Ders içi uygulama - ödev
7. Hafta	Vray ile görselleştirme, Photoshop ile düzenleme.	Ders içi uygulama - ödev
	<b>Arasınav</b>	
10.Hafta	SketchUp ile diyagram oluşturma, Photoshop ile düzenleme.	Ders içi uygulama - ödev
11.hafta	Blender yazılımına giriş, diyagram animasyonu hazırlama.	Ders içi uygulama - ödev
12.Hafta	Blender Eevee ve Cycles render motorları ile görselleştirme.	Ders içi uygulama - ödev
13.Hafta	SketchUp ile büyük ölçekli proje üretimine giriş.	Ders içi uygulama - ödev
14.Hafta	SketchUp-Vray ile gerçekçi sahne, kamera, materyal ayarları.	Ders içi uygulama - ödev
15.Hafta	Photoshop ile mimari sunum paftası kompozisyonu.	Ders içi uygulama - ödev

16.Hafta	SketchUp ile farklı stillerde '2d export' alma. Farklı yazılımlara dosya aktarma. Dosyalama teknikleri.	Ders içi uygulama - ödev
----------	---	--------------------------

**KAYNAKLAR**

Architectural Design with SketchUp: 3D Modeling, Extensions, BIM, Rendering, Making, and Scripting (2nd Edition) - Alex Schreyer  
 Building Blocks of SketchUp - Robert Lang  
 Google SketchUp for Site Design - Daniel Tal  
 CHIAROSCURO WITH V-RAY The Art of Lighting, Materials and exercises to get Photorealistic Rendering - Ciro Sannino

**AKTS / ÇALIŞMA SAATLERİ TABLOSU**

Aktiviteler	Number of Weeks	Duration (Hour)	Working Hour
<b>Ders Süresi (sınavlar dahil 14xToplam haftalık ders saati sınavlar dahil)</b>			
<b>Ders Dışı Çalışma Saatleri (Hazırlık çalışmaları, Eleştiri Ödevleri, İnternet Çalışmaları, vb.)</b>			
<b>Ödev ve Sunumlar</b>			
<b>Ara sınavlar</b>			
<b>Final sınavı</b>			
<b>Toplam Çalışma Saati</b>			
<b>Toplam Çalışma Saati / 30</b>			
<b>Dersin AKTS Kredisi</b>			