



AVRUPA KREDİ TRANSFER SİSTEMİ (AKTS)

Ders Bilgi Paketi

IAED 3105 — Bilgisayar Destekli Modelleme

Ders Bilgileri

Ders Kodu	IAED 3105
Dersin Adı	Bilgisayar Destekli Modelleme
Ders Adı (EN)	Computer Aided Technical Drawing
Eğitim Düzeyi	Lisans
Ders Türü	Ders
Eğitim Dili	İngilizce
Öğretim Elemanı	Dr. Öğr. Üyesi Başak KARADUMAN
T / U / L	1 / 2 / 0
Kredi	2
AKTS	3

Dersin Amacı

Uygulamalarla 3 boyutlu modelleme ve render yazılımlarını tanıtmak ve kapsamlı bilgi sağlamaktır.

Dersin İçeriği

Dersin ana amacı öğrencilere modelleme ve render (görsel oluşturma) yazılımı olan 3ds Max hakkında kapsamlı bilgilerle donatmaktır. 3B modeller ve sunumlar öğrencilere tasarımlarını ifade etmede kolaylık sağlar.

Dersin Ön Koşulu/ Yan Koşulu

IAED 1102 Teknik Çizim II

Ders Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Architectural Rendering with 3ds Max and V-Ray: Photorealistic Visualization, Markus Kuhlo, 2010.
Kalay Y. E., (2004), Architecture's New Media: Principles, Theories and Methods of Computer-Aided Design, MIT Press

Akademik Dürüstlük ve Yapay Zeka

Yapay Zekâ (AI) Kullanımı:Öğrencilerin çalışmalarında dil bilgisi düzeltmesi ve akademik yazımın geliştirilmesi amacıyla ChatGPT, Grammarly vb. yapay zekâ araçlarını kullanmalarına izin verilmektedir. Ancak yapay zekâ tarafından üretilen özgün içeriklerin (örneğin analiz, paragraf yazımı, kavramsal açıklamalar vb.) toplamı, teslim edilen çalışmanın %20'sini geçmemelidir.Yapay zekâ araçlarının kullanıldığı durumlarda, öğrencilerin ödev/rapor/teslim dosyası içerisinde açık bir kullanım beyanı eklemeleri zorunludur. Bu beyanda kullanılan yapay zekâ aracının/modelinin adı, kullanım amacı ve çalışmaya nasıl katkı sağladığına dair kısa bir açıklama yer almalıdır.Örnek beyan:"Giriş paragrafının dil kontrolü ve yeniden yapılandırılması için ChatGPT-4 kullandım."Yapay zekâ araçlarının kullanıldığı halde bunun beyan edilmemesi, akademik dürüstlük ve intihal kurallarının ihlali olarak değerlendirilecek ve gerekli disiplin işlemleri uygulanabilecektir.

Ders Çıktıları

- ÖÇ1:** Öğrenciler 3ds Max programını araçlarının arayüzünü tanıyacaktır.
- ÖÇ2:** Öğrenciler 3ds Max&#039;te farklı modelleme yöntemlerini tanıyacaktır.
- ÖÇ3:** Öğrenciler modelleme tekniklerini ileri düzeyde kullanabileceklerdir.
- ÖÇ4:** Öğrenciler tasarım fikirlerini 3 boyutlu modeller aracılığıyla ifade edebilecekler.
- ÖÇ5:** Öğrenciler farklı render araçları hakkında kapsamlı bilgiye sahip olacaklar.

İş Yüğü Tablosu

Faaliyet	Sayı	Süre (Saat)	Toplam	Açıklama
Derse Katılım	4	2	8	-
Ara Sınavı/Hazırlık	1	10	10	-
Final Sınavı/Hazırlık	1	15	15	-
Seminer	14	3	42	-
Toplam İş Yüğü			75	

Haftalık Program

Hafta	İçerik
1	3ds Max'e giriş -Grafik Kullanıcı Arayüzü -Birimler -Gezinim
2	Nesne oluşturma ve düzenleme - Menü Oluşturma - Düzenleme, Konum, Taşıma, Döndürme, Ölçekleme - Eksen Kullanımı - Nesne Görünümü - Grup
3	Spline Modelleme -Eklentiler - Kopyalama, Aynalama, Hizala - 2D nesneler - Geometri Menüsü
4	2D değiştiriciler - Spline Düzenleme - Extrude, Bevel, Trim, Lathe, Fillet, Chamfer, Bevel Profile, Trim, Extend komutları
5	Çokgen/3B modelleme araçları - Çokgeni Düzenle: Tepe Noktası, Kenar, Kenarlık, Çokgen, Eleman
6	Polygon modelling menü -Edit Poly: Geometri menüsü
7	Bileşik Nesneler: Proboolean. Ara Sınav öncesi genel uygulama
8	Vize
9	Modifier Menüsü: Bend, Noise, Slice, Turbo Smooth, Taper, Twist, FFD
10	Metaryal menüsü / Metaryal oluşturma UVW Map
11	Sahneye Işık atama
12	Sahneye kamera atama
13	Render ayarları
14	Final öncesi ders tekrarı
15	Final öncesi ders tekrarı

Eğitim-Öğretim Metodları

Bu ders için eğitim-öğretim yöntemi bilgisi bulunmamaktadır.

Ders Değerlendirme Kriterleri

Aktivite Türü	Değerlendirme Adı	Katkı Oranı
Vize	Midterm Exam	%30
Ödev	Assignments	%20
Final	Final Project	%50
Toplam		%100

Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları

Bu ders için Sürdürülebilir Kalkınma Amacı tanımlanmamıştır.

Bu belge 06.09.2026 tarihinde otomatik olarak oluşturulmuştur.