

# İÇT 325

MİMARLIK VE TASARIM FAKÜLTESİ  
İÇ MİMARLIK VE ÇEVRE TASARIMI BÖLÜMÜ



## İleri Bilgisayar Uygulamaları II

### Ders Sorumluları

Dr.Öğr.Üyesi Fatih Karakaya  
Öğr.Gör. Onur Kutluoğlu

### Yarıyıl

2023-2024 BAHAR

### Kredi Dağılımı

Teori	1
Uygulama	4
Kredi	3

### Zorunlu

Türkçe

### Ders Günü

Cuma

### Ders Saati

09:30 | 12:30

Ön Koşul İÇT226

### Değerlendirme

Vizeler	30%
Final	40%
Proje	30%

### Dersin İçeriği

Kamera hareketleri ve açıları.  
Render sonuçlarının çekimi ve ayarları.

Blender'da post prodüksiyon araçlarının kullanımı.  
Renk düzenleme, kompozisyon, efektler ve düzenleme teknikleri.

Render sonuçlarının profesyonel sunumları için düzenlenmesi.  
İç mekan tasarım projelerinin etkili bir şekilde iletilmesi.

### Dersin Amacı

Öğrencilere iç mekan tasarımlarını 3D modelleme ve post prodüksiyon süreçlerini kullanarak daha etkileyici hale getirme becerisi kazandırmak.

Blender'ı iç mekan tasarımı projelerinde etkin bir şekilde kullanabilme yeteneği geliştirmek.

Post prodüksiyon teknikleri kullanarak iç mekan görsellerinin kalitesini artırmak.

İç mekan tasarım projelerini profesyonel sunumlar haline getirebilme yeteneği kazandırmak.

### Dersin Kazanımları

Bu kapsamda öğrenciler içmimarlık alanının gerektirdiği ölçekte:

- DK.1** Teknik çizim kurallarını öğrenerek ÖLÇÜ ve ÖLÇEK bilgisi kazanır.
- DK.2** Dijital tasarım ve görselleştirme araçlarını kullanarak, GÖRSEL ve MEKANSAL ALGI
- DK.3** Profesyonel STANDARTLARDA çizim tekniklerini öğrenir. YAPI ve YAPIM alanında teknik
- DK.4** ESTETİK ve teknik açıdan etkili 2 boyutlu, 3 boyutlu ve 4 boyutlu GÖRSEL İFADE

### Kaynaklar

[Blender.org](https://blender.org)  
[Blender Documentation](https://www.blender.org/documentation/)



## HAFTALIK DERS KONULARI

1.Hafta	18.09.2023 21.09.2023	Dersin Tanımı Dersin Kuralları ve Kapsamının Aktarılması
2.Hafta	25.09.2023 28.09.2023	Kamera ayarları
3.Hafta	02.10.2023 05.10.2023	Kamera açıları
4.Hafta	09.10.2023 12.10.2023	Renk Düzenleme
5.Hafta	16.10.2023 19.10.2023	Kompozisyon
6.Hafta	23.10.2023 26.10.2023	<b>I. VİZE</b>
7.Hafta	30.10.2023 02.11.2023	Efektler
8.Hafta	06.11.2023 09.11.2023	Animasyon I
9.Hafta	13.11.2023 16.11.2023	Animasyon II
10.Hafta	20.11.2023 23.11.2023	Kurgu
11.Hafta	27.11.2023 30.11.2023	Kurgu II
12.Hafta	04.12.2023 07.12.2023	<b>FINAL</b>



## GENEL BİLGİLER

Uygulamalı derslerde yönetmelik gereği %80 devam zorunluluğu vardır.

Derslere yürütücü tarafından istenen bütün malzeme, çizim vb. getirilmesi zorunludur.

### İleri Bilgisayar Uygulamaları II

#### Haftalık Ders Programı (H) ve Ders Kazanımları (DK) İlişkisi

	DK.1	DK.2	DK.3	DK.4
H.1				
H.2	X			X
H.3	X	X		X
H.4	X	X		X
H.5	X	X		X
H.6	X	X		X
H.7				
H.8	X	X	X	X
H.9	X	X	X	X
H.10	X	X	X	X
H.11	X	X	x	X
H.12	x	x	x	x

#### TOBB ETÜ İÇT Program Yeterlilikleri (PY) ve Ders Kazanımları (DK) İlişkisi

	DK.1	DK.2	DK.3	DK.4
PY.01				
PY.02				
PY.03	X	X	X	X
PY.04	X	X	X	X
PY.05				X
PY.06	X		X	X
PY.07			X	X
PY.08	X	X	X	X
PY.09				
PY.10				
PY.11				
PY.12				
PY.13				
PY.14				
PY.15			X	X

#### TOBB ETÜ İÇT Program Yeterlilikleri (PY)

<b>PY.01</b>	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı alanında bilgiye ulaşabilme becerisine sahip olabilmek,
<b>PY.02</b>	İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı alanında bilgi üretebilme becerisine sahip olabilmek,
<b>PY.03</b>	İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı alanında bilgi iletebilme becerisine sahip olabilmek,
<b>PY.04</b>	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı alanında iletişim ve ifade becerilerine sahip olabilmek,
<b>PY.05</b>	Mekan tasarımı gelişimi ve uygulaması ile ilgili estetik ve kültürel bilgiye sahip olabilmek,
<b>PY.06</b>	Mekan tasarımı gelişimi ve uygulaması ile ilgili yapı, yapım ve üretim teknolojileri ile ilgili bilgiye sahip olabilmek,
<b>PY.07</b>	Mekan tasarımı gelişimi ve uygulaması ile ilgili yasa, yönetmelik ve standartlarla ilgili bilgiye sahip olabilmek,
<b>PY.08</b>	İçmimarlık ve Çevre Tasarımı alanının temas ettiği disiplinlerle ortak çalışabilme becerisine sahip olabilmek,
<b>PY.09</b>	Farklı ölçeklerde tasarım problemlerine, eleştirel yaklaşabilme ve bu problemleri çözebilme üzere analitik düşünme becerisine sahip olabilmek,
<b>PY.10</b>	Mekan tasarımı gelişimi ve uygulaması ile ilgili yenilikçi ve yaratıcı alternatifler üretebilme becerisine sahip olabilmek,
<b>PY.11</b>	Mekana, nesnel bir bakış açısıyla yaklaşabilme, biçim referansları hakkında fikir yürütebilme ve bağlamıyla ilişkilendirerek yeni alternatifler üretebilme
<b>PY.12</b>	Mekanın, fiziksel, sosyal ve kültürel boyutlarıyla çok yönlü bir bütün olduğunu bilmek ve insanı merkeze alan bir anlayışla hareket edebilmek,