

Meslek Yüksekokulu / İç Mekan Tasarımı Programı
2021 - 2022 Eğitim Öğretim Yılı
DİJİTAL TASARIM ARAÇLARI II
Ders Tasarımı (Syllabus)

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
DİJİTAL TASARIM ARAÇLARI II	İMT2112385	Güz Dönemi	1+2	2	3
Ön Koşul Dersleri					
Önerilen Seçmeli Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Ön Lisans				
Dersin Türü	Zorunlu				
Dersin Koordinatörü	Öğr.Gör. Eser KASAPOĞLU GESOĞLU				
Dersi Verenler	Öğr.Gör. Ozan KAYIKCI				
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı					
Dersin İçeriği	Bu ders; 1- Gelişmiş "poly modelling" Teknikleri-1: -Editable poly and smooth modifier2- Gelişmiş "poly modelling" Teknikleri -2: -Mesh smooth Modifier options and techniques3- Vray Render' menüsü kullanarak malzeme atama: -Material Browser options -Basic material Parameters: diffuse, reflection and refraction4- Vray Material Bitmap Seçenekleri: -Bitmapping-UVW mapping controllers -Editable poly -Material ID5- Vray Malzemeleri: -Map options and Material types -Bump,opacity,displace and enviroment map options -Phong, Blinn and Ward materialoptions.6- Temel Vray Mazleme Oluşturma-1: -Creating different type of plastic ,ceramic, rubber and wood materials7- VİZE SINAVI8- Temel Vray Mazleme Oluşturma -2: -Creating different type of glass, metal and other industrial material -Creating and saving Materialslibrary9- Temel Vray Render Sahnesi Oluşturma: -Creating render scene -Creating Camera -Creating light for render scene10- Temel Render Araçları: -Lighting and camera controls for different environments11- Tasarım Konseptlerinin Modellenmesi-1 -Vespa motor, bike, concept furniture exercise12- Tasarım Konseptlerinin Modellenmesi -213- Farklı Tasarım Konseptlerine Malzeme ve Kaplama Yaratımı14- Farklı Tasarım Konseptlerine Render sahneleri oluşturma; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Çıktıları				Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri
Öğretim Yöntemleri					
Ölçme Yöntemleri					
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	1- Gelişmiş "poly modelling" Teknikleri-1: -Editable poly and smooth modifier2- Gelişmiş "poly modelling" Teknikleri -2: -Mesh smooth Modifier options and techniques3- Vray Render' menüsü kullanarak malzeme atama: -Material Browser options -Basic material Parameters: diffuse, reflection and refraction4- Vray Material Bitmap Seçenekleri: -Bitmapping-UVW mapping controllers -Editable poly -Material ID5- Vray Malzemeleri: -Map options and Material types -Bump,opacity,displace and enviroment map options -Phong, Blinn and Ward materialoptions.6- Temel Vray Mazleme Oluşturma-1: -Creating different type of plastic ,ceramic, rubber and wood materials7- VİZE SINAVI8- Temel Vray Mazleme Oluşturma -2: -Creating different type of glass, metal and other industrial material -Creating and saving Materialslibrary9- Temel Vray Render Sahnesi Oluşturma: -Creating render scene -Creating Camera -Creating light for render scene10- Temel Render Araçları: -Lighting and camera controls for different environments11- Tasarım Konseptlerinin Modellenmesi-1 -Vespa motor, bike, concept furniture exercise12- Tasarım Konseptlerinin Modellenmesi -213- Farklı Tasarım Konseptlerine Malzeme ve Kaplama Yaratımı14- Farklı Tasarım Konseptlerine Render sahneleri oluşturma				
Kaynaklar					