

Mimari Gorsellestirme Nedir?

Calisma Kagidi

Mimari gorsellestirme; cizimler, fiziksel veya dijital 3B modeller, render'lar ve sanal gerceklik kullanarak, infaat baslamadan once tasarlanan binanin nasil gorunecegini ve hissettirecegini anlatir.

Sorular

1. Erken tasarim konseptlerini hizla kesfetmek icin en uygun teknik hangisidir?
A) Elle eskiz
B) Fotogercekci render
C) VR gezinti
D) Infaat cizimleri
2. Hangi gorsellestirme yontemi infaat icin kesin, olcekli boyutlar saglar?
A) Mood board
B) Ortografik cizimler
C) Suluboya render
D) Fiziksel kopuk maket
3. BIM ne anlama gelir?
A) Temel Ic Mekk Modelleme
B) Yapi Bilgi Modellemesi
C) Insa Edilmis Altyapi Haritasi
D) Taslak Goruntuleme Yontemi
4. Hangi teknik musterinin henuz infaat edilmemis bir meknda 'yurumesini' saglar?
A) 2B kat plani
B) Kesit cizimi
C) VR/AR gezinti
D) Arsa etudu
5. Bir firma musteriye erken bir konsept sunacak. Hangi teknik en uygun ve neden?
6. Bir muteahhit ihale oncesi kesin duvar yuksekliklerine ve pencere konumlarına ihtiyac duyuyor.
7. Bir gelistirici, yatirimcilarin henuz infaat edilmemis bir kulenin lobisiyle duygusal bag kurmasini istiyor.
8. Tanimla: Mimari gorsellestirme nedir?
9. Tanimla: Erken fikirler icin en hizli gorsellestirme teknigi hangisidir?
10. Tanimla: Hangi teknik kesin infaat olculeri tasir?

Cevap Anahtari

1. A) Elle eskiz - Eskizler hizli ve ucuzdur, erken fikirlerde hizli iterasyon icin idealdir.
2. B) Ortografik cizimler - Plan, kesit ve cepheler dogru insa etmek icin kullanılan olceklil cizimlerdir.
3. B) Yapi Bilgi Modellemesi - BIM = Yapi Bilgi Modellemesi, veri acisindan zengin bir 3B modeldir.
4. C) VR/AR gezinti - VR/AR tasarimin surukleyici, gezilebilir bir deneyimini olusturur.
5. Adim 1: Elle eskiz veya hizli dijital kutle modeli secilir - uretimi hizli, revizyonu kolaydir. Adim 2: Kesin olculer yerine formu ve atmosferi anlatan gevsek perspektif eskizler kullanilir. Adim 3: Musterinin detaylara degil konseptte tepki verebilmesi icin kısa bir sozlu anlatimla sunulur.
6. Adim 1: Ortografik cizimler (plan, kesit, cephe) secilir - kesin, olceklil boyutlar gosterirler. Adim 2: Disiplinler arasi koordinasyon gerekiyorsa BIM modeli eklenir. Adim 3: Sadece render kullanilmaz cunku infaat sinifi olcu verisi tasimaz.
7. Adim 1: Dogru malzeme ve aydinlatmayla lobinin detayli 3B modeli olusturulur. Adim 2: Surukleyici bir deneyim icin fotogercekci render veya VR gezinti uretilir. Adim 3: Bu, malzemeler kesinlestiginde tasarim gelistirme asamasinin sonuna dogru kullanilir.
8. Bir bina tasarimini infaatattan once gorsel olarak temsil etmek icin kullanılan teknikler butunu - eskizden 3B render ve VR'a kadar.
9. Elle eskiz - hizli, ucuz ve kolayca revize edilebilir.
10. Genellikle CAD veya BIM ile uretilen ortografik cizimler (plan, kesit, cephe).

Bounlu

Tum kartlar, adim adim cozumler ve AI hoca destegi Notek uygulamasinda.
Sinav tarihlerini Promy otomatik hatirlaticiya cevdir.