



AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
SÖKE MESLEK YÜKSEKOKULU
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ
BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM VE ANİMASYON PROGRAMI
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Görselleştirme II								
Ders Kodu	BDT258			Ders Düzeyi			Önlisans		
AKTS Kredi	4	İş Yüğü	100 (Saat)	Teori	3	Uygulama	1	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Animasyonlar hazırlandıktan sonra sunum aşamasında dikkat edilmesi gereken konular anlatılacaktır. Bunlar başlıca render motorları ve özellikleri, kullanılan render motoruna bağlı olarak kullanılacak aydınlatma ve doku sistemleri, global aydınlatmanın uygulanması, alınan renderların kaydedilme formatları ve videoya dönüştürülmesidir. Ayrıca volumetrik renderlar ve render efektleri konuları işlenecektir.								
Özet İçeriği	Görsellerle özgün çizgiyi tanımlamak, çizim alışkanlığının önemi ve zihinde yaratılan dünyanın kağıt üzerinde Fotoğraf üzerine görselleştirme denemeleri Fotoğrafı belirlemek. Fotoğraftaki görsel anlatımı kendi çizimlerinle etkileşim içine sokmak, çalışmadaki kavramın ve duygunun ne olduğunu eskizlerle tartışmak Çizimlerin farklı imajlar ve dokularla birleştirme. Çizimlerin fotoğraf üzerinde yerleştirilmesi Çalışmanın sergileme yönteminin belirlenmesi								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Örnek Olay, Proje Tabanlı Öğrenme, Problem Çözme								
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)									

Ölçme ve Değerlendirme Araçları		
Araç	Adet	Oran (%)
Ara Sınav (Vize)	1	40
Dönem Sonu Sınavı (Final)	1	60

Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Ders notları
---	--------------

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Plan Oblik ve Aksonometrik Çizim Teknikleri, Görselleştirmeye Giriş
2	Teorik	Görselleştirme
3	Teorik	Analog Görselleştirme Teknikleri
4	Teorik	Analog Görselleştirme Teknikleri
5	Teorik	Dijital Görselleştirme Teknikleri
6	Teorik	Analog Görselleştirme Teknikleri; Ortografik Görünüm Çalışmaları
7	Teorik	Dijital Görselleştirme Teknikleri
8	Teorik	Hibrid Görselleştirme Teknikleri ; Eskiz Perspektif
9	Teorik	Teknik perspektif
10	Teorik	Plan oblik ve aksonometrik çizim teknikleri
11	Teorik	İleri görselleştirme teknikleri
12	Teorik	Katmanlarla çalışma
13	Teorik	Katmanlarda efekt uygulanması
14	Teorik	Katmanlarda renk dengesinin ayarlanması

Dersin Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme Etkinlikleri Çerçevesinde İş Yüğü Hesabı (Ortalama Saat)

Etkinlik	Adet	Ön Hazırlık	Etkinlik Süresi	Toplam İş Yüğü
Kuramsal Ders	14	1	3	56
Ödev	5	3	1	20
Ara Sınav	1	11	1	12
Dönem Sonu Sınavı	1	11	1	12
Toplam İş Yüğü (Saat)				100
Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi				4

*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.



Dersin Öğrenme Çıktıları

1	Dijital, analog ve hibrid görselleştirme tekniklerini kullanarak mekan, form, işlev ve strüktür temsil edebilme becerisini kazanmak
2	tasarım projelerinin gerektirdiği çeşitli analog temsil araçları ve anlatım tekniklerini kullanma konusunda beceri sahibi olmak
3	Dijital modelleme tekniklerini kullanma becerisini kazanma
4	Çeşitli temsil yöntemleri uygulamasında yetkinlik ve soyut düşünceye dayalı analiz kavramları üzerinde kavrayış sahibi olmak
5	Çeşitli çizim ve anlatım tekniklerini kullanarak görsel sunum hazırlayabilmek

Program Çıktıları (Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı)

1	Alanında edindiği temel düzeydeki bilgi ve becerileri kullanarak, verileri yorumlayabilme ve değerlendirebilme, sorunları tanımlayabilme, analiz edebilme, kanıtlara dayalı çözüm önerileri geliştirebilme becerisine sahip olmak.
2	Alanı ile ilgili uygulamalar için gerekli olan modern teknikleri, araçları ve bilişim teknolojilerini seçebilmek ve etkin kullanabilmek.
3	Sanayi ve hizmet sektöründeki ilgili süreçleri yerinde inceleyerek uygulama becerisi kazanmak.
4	Alanı ile ilgili uygulamalarda öngörülmeven durumlarla karşılaştığında çözüm üretebilmek, takımlarda sorumluluk alabilmek veya bireysel çalışma yapabilmek becerisini kazanmak.
5	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci; bilim ve teknolojiadaki gelişmeleri izleme ve kendini sürekli yenileme bilincini kazanmak.
6	Alanının gerektirdiği temel düzeyde bilgisayar yazılım ve donanımlarını kullanabilme becerisi kazanmak.
7	İş güvenliği, işçi sağlığı, çevre koruma bilgisi ve kalite bilincine sahip olmak.
8	Etkili iletişim kurma tekniklerine hâkim ve alanındaki yenilikleri takip edebilme.
9	Matematik, fen bilimleri ve temel mühendislik konularında alanı ile ilgili temel düzeydeki kuramsal ve uygulamalı bilgileri kazanmak.
10	Sektörün beklentilerini karşılayacak şekilde Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı ile ilgili süreci/süreçleri planlama becerisine sahip olmak.
11	Teknik resim, bilgisayar destekli çizim, simülasyon programları kullanarak tasarım yapma ve çeşitli yazılımları kullanarak alanı ile ilgili sistemleri ve bileşenlerini seçebilme, temel boyutlandırma hesaplarını yapabilmek, mesleki plan ve projeleri çizibilme becerisini kazanmak.

Program ve Öğrenme Çıktıları İlişkisi 1:Çok Düşük, 2:Düşük, 3:Orta, 4:Yüksek, 5:Çok Yüksek

	ÖÇ1	ÖÇ2	ÖÇ3	ÖÇ4	ÖÇ5
PÇ1				2	
PÇ2	4	4	4		
PÇ8					4
PÇ10	2	3	2		
PÇ11	2	2	2	1	

