



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

Dersin Adı	Görselleştirme I								
Ders Kodu	BDT253			Ders Düzeyi			Önlisans		
AKTS Kredi	5	İş Yüğü	125 (Saat)	Teori	3	Uygulama	0	Laboratuvar	0
Dersin Amacı	Proje okuma bilgisinin yanında projeyi şablon olarak kullanarak modellenmesi, kaplama koordinatlarının ayarlanması, hazırladıkları dokuların atanması, kamera ve ışık ayarları yapılarak küçük ve orta ölçekli projeleri sunum aşamasına getirmeyi öğreneceklerdir. Çalışmalar proje bazlı yapılacak, temel mimari ve mühendislik uygulamalarından da bahsedilecektir.								
Özet İçeriği	Kavramları görselleştirme alıştırmaları. Kavramları görsel ifade etme alıştırmaları. Grafik tasarım nedir? İfadelenimede netlik, soyutlama. Kavramları görselleştirme alıştırmaları. Bir kavram seçerek soyutlama alıştırmaları. Amblemler üzerine inceleme. Tipografi ve Sayfa Tasarımı, Öğrencilerin örneklerinin incelenmesi Öğrenciler derste anlatılan konulara ait araştırmalar hazırlayıp derste bu araştırmaları ve hazırladıkları projeleri sunacaklardır.								
Staj Durum	Yok								
Öğretim Yöntemleri	Anlatım (Takrir), Gösterip Yaptırma, Tartışma, Örnek Olay, Proje Tabanlı Öğrenme, Problem Çözme								
Dersi Veren Öğretim Elemanı(ları)	Öğr. Gör. Mehmet ŞEN								

#### Ölçme ve Değerlendirme Araçları

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

#### Ders Kitabı / Önerilen Kaynaklar

1	Herkes için Adobe Photoshop kurs kitabı Çeviren: Ayşe D. Tüzel alfa yayınları
---	---

Hafta	Haftalara Göre Ders Konuları	
1	Teorik	Piksel tabanlı programın çalışma alanını tanımak.(menüleri,araçları tanımak ve kontrol etmek. Window seçeneklerini kullanmak)
2	Teorik	Yeni sayfa, dosya açmak ve kaydetmek. komutların kullanılmasının anlatımı
3	Teorik	Seçimlerle çalışmak, seçim araçlarının anlatımı
4	Teorik	Resimleri yeniden boyutlandırma ve döndürme. Transform menülerinin kullanılması.
5	Teorik	Renk dolguları uygulamak ve düzenlemek. Renk paletlerini tanımak. Metinler oluşturmak. Kolaj çalışmaları.
6	Teorik	Temel fotoğraf rötuşlama ve araçlarının öğrenilmesi. Afiş tasarımı çalışması.
7	Teorik	Fotoğraf rötuşlama ve onarma yapmak. Bazı efektler uygulamak.
8	Teorik	Renk biçimlerinin öğrenilmesi. Renk dengesi ayarlama seçeneklerinin anlatımı öğrenilmesi.
9	Teorik	Renk biçimlerinin öğrenilmesi. Renk dengesi ayarlama seçeneklerinin anlatımı öğrenilmesi.
10	Teorik	Katmanlarla çalışmanın öğrenilmesi. örneklerle anlatılması.
11	Teorik	Katmanlarda renk dengesinin ayarlanmasının anlatımı. Katalog çalışması
12	Teorik	Katmanlarda renk dengesinin ayarlanmasının anlatımı. Katalog çalışması
13	Teorik	Katmanlarda efekt uygulanmasının anlatımı. Katalog çalışmasına devam edilmesi
14	Teorik	Katmanlarda efekt uygulanmasının anlatımı. Katalog çalışmasına devam edilmesi

#### 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	2	42
Ödev	6	3	1	24
Dönem Ödevi	1	8	2	10
Laboratuvar	5	2	3	25
Ara Sınav	1	11	1	12



Dönem Sonu Sınavı	1	11	1	12
	Toplam İş Yüğü (Saat)			125
	Yuvarla [Toplam İş Yüğü (saat) / 25*] = AKTS Kredisi			5
*25 saatlik iş yüğü 1 AKTS olarak kabul edilmektedir.				

**Dersin Öğrenme Çıktıları**

1	Piksel tabanlı program menülerinin kullanımı.
2	Fotoğrafları rötuşu ve düzenlemeleri yapımı
3	Birden fazla resmi kontrol etme ve düzenleme
4	Katmanlarla çalışma.
5	Renk biçimlendirme

**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	3	3	3	3	3
PÇ2	4	4	4	4	4
PÇ11	2				

