

ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ – TEKNİK BİLİMLER MYO BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ BÖLÜMÜ DERS İZLENESİ					
Dersin Kodu	Dersin Adı	Dersin Türü	AKTS Kredisi	Dersin Önkoşul Bilgisi	İzlenenin Hazırlanma Tarihi
CBM108	BİLGİSAYAR DESTEKLİ GRAFİK TASARIM II	Zorunlu	4	-	30.10.2025
Dersi Veren Öğretim Üyesi & E-Posta Adresi	ÖĞR. GÖR. EKREM PALA, epala@aybu.edu.tr				
Öğrenci Görüşme Saatleri & Yeri	Perşembe, 11.00-11.30, ÇBMA LAB				
Dersin İçeriği ve Amaçları	Bu dersle öğrencinin iki boyutlu tasarımlar yapabilmesi bu tasarımları dijital ortamda yayınlayabilmesi ve aynı zamanda 3D tasarımlar için ön çizimler tasarımlar ve model üzerine kaplamalar tasarlayabilmesi amaçlanmıştır.				
Ders Kitabı / Kitapları	Grafik Tasarımın Temelleri, Paul Harris , Gavin Ambrose Adobe Grafik Tasarım Uzmanlığı Seti-6 Kitap Takım, Kolektif				
Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Bu derste, öğretim yöntem ve teknikleri olarak anlatım, örnekler ve sınıf içi uygulamalar kullanılacaktır.				
Dersin Öğrenim Çıktıları	Grafik Tasarım Programlarını tanıma				
	Bu programlardan en az birinde tasarımlar yapabilme				
	Ölçülü veya serbest tasarımlar yapabilme				
	Tasarım zekasını çalışmalarına yansıtabilme				
	Logo, afiş, obje referansları vb çizimler yapabilme				
	Yaptığı tasarımların resim olarak çıktısını alabilme				
	Gerçekçi ya da gerçek dışı tasarımlar oluşturabilme				
	3D modeller için material ve texture tasarlayabilme				
Dersin Katkı Sağladığı Program Çıktıları	Program Çıktısı (PÇ)				
	1	Tüm illüstrasyon programlarını tanır.			
	2	Temel tasarım prensip ve öğelerinin ürün tasarımında kullanır.			
	3	Renk çalışmaları, Ürün-işlev-kullanıcı-çevre ilişkisi kurabilir.			
	4	En az bir illüstrasyon programını çok iyi kullanır.			
	5	Dijital analiz ve görselleştirme becerisi geliştirebilir.			
	6	Serbest el çizimi ile perspektif çizimi yapar.			
	7	Güncel matbaa ve baskı tekniklerini bilir.			
	8	3 boyutlu ifadeyi güçlendiren en az bir yazılım kullanır.			
	9	Markör ile renklendirir, kişisel sunum tekniği geliştirir.			
	10	3D animasyon ve katı modelleme yazılımlarını bilir.			
	11	En az bir 3D animasyon yazılımını çok iyi kullanır.			
	12	3D yazıcıları, çalışma prensiplerini ve sarf malzemeleri bilir.			
	13	3D yazıcı kullanır, temel arızalarını ve çözüm yollarını bilir.			
	14	Temel çizgi film animasyon tekniğini bilir.			

	15	Mesleki etik değerlerine uygun davranır.
Dersin Alan Öğretimine Katkısı	Öğrenciler, teorik ve pratik uygulamalar hakkında bilgi sahibi olabileceklerdir.	

Derste İşlenen Konular	1. Hafta	Program Arayüzü Tanıtımı	
	2. Hafta	Dosya Oluşturma, Düzenleme	
	3. Hafta	Program kontrol ve araç çubuğunun işlevleri	
	4. Hafta	Program kontrol ve araç çubuğunun işlevleri	
	5. Hafta	Görsellerde renk düzenlemeleri	
	6. Hafta	Görsellerde renk düzenlemeleri	
	7. Hafta	Katman oluşturma ve katman özellikleri	
	8. Hafta	ARA SINAV	
	9. Hafta	Yazı Oluşturma, düzenleme ve tipografik tasarımlar	
	10. Hafta	Seçim Araçları	
	11. Hafta	Filtreler	
	12. Hafta	Filtreler	
	13. Hafta	Filtreler	
	14. Hafta	3D Düzenlemeler	
	15. Hafta	Önizleme ve Pencereleler	
Dersin Değerlendirilme Kriterleri	Yarıyıl Çalışmaları	Sayısı	Katkı %
	Ara Sınav	1	%40
	Kısa Sınav		%
	Ödev	0	%
	Devam		%
	Uygulama		%
	Proje		%
	Yarıyıl Sonu Sınavı	1	%60
	Toplam	2	%100
Engellilik Politikası	Bu derste ki performansınızı etkileyebilecek belgelenmiş bir engeliniz (görme, işitme veya fiziksel engel vb.) varsa, bu dersin tüm gereksinimlerini eşit bir şekilde karşılamak için makul koşulları ayarlamak üzere Engelsiz AYBU (https://aybu.edu.tr/engelsiz/icerik_listesi-327-yildirim-beyazit-universitesi-engelsiz-universite-birimi-yonergesi.html) ile görüşmeniz önerilir. Ayrıca, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi yönetimiyle de iletişime geçebilirsiniz. Sınavlar, ders materyalleri vb. ile ilgili herhangi bir ders ihtiyacının karşılanmasını sağlamak için ihtiyaçlarınızı mümkün olan en kısa sürede ders öğretim elemanına bildirmelisiniz.		