

DERS BİLGİLERİ FORMU	
Dersi Açan Fakülte/ Enstitü	Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
Dersi Açan Bölüm/ Ana Bilim Dalı	Görsel İletişim Tasarımı Bölümü
Dersin Kodu	GİT 110
Dersin Adı	Bilgisayar Grafiği
Öğretim Dili	Türkçe
Dersi Alan Programlar	Görsel İletişim Tasarımı Lisans Programı
Ders Türü	Zorunlu Bölüm Dersi
Dersin Seviyesi	Lisans
AKTS Kredisi	4
Ön Koşullar	Yok
Dersin İçeriği	Bilgisayar tarihi incelenerek, bilgisayar ortamında 2 boyutlu çizim yeteneğinin kazandırılması, tasarım için yardımcı görselleştirme araçlarının kullanılması ve resim işleme araçlarının incelenmesi bu dersin temelini oluşturur.
Dersin Amacı	Öğrencilerin sektörde kullanılan temel bilgisayar grafikleri ile ilgili gerekli terminolojileri ve pratiği kazanmaları sağlanır. Bilgisayarda 2 ve 3 boyutlu görüntü oluşturma, değiştirme teknikleri detaylı olarak incelenerek, bilgisayar grafikleri, yazılım ve donanım mimarileri, tasarımda piksel ve vektör kullanım konuları ele alınır.
Dersin Kazanımları	Öğrencilerin verilen teorik ve pratik bilgiler doğrultusunda öğrenilen bilgilerin pratiklerini kısa uygulamalar yaparak öğrenmeleri amaçlanır.

Ders Kitabı ve/veya Kaynaklar	Kitaplar: Autodesk. (2007) The Art of Maya 5th Edition, An Introduction to 3D Computer Graphics, Autodesk, Inc. BEANE, Andy. (2012) 3D Animation Essential, Sybex. CHOPINE, Pricken. (2002) 3D Art Essentials, Focal Press. Classroom in a Book. (2017) Adobe Illustrator CC, Adobe Press. Classroom in a Book. (2017) Adobe After Effects CC, Adobe Press. Classroom in a Book. (2017) Adobe Photoshop CC, Adobe Press. HUGHES, John F. VAN DAM Andries. MCGUIRE, Morgan. SKLAR, David F. FOLEY, James D. FEINER, Steven K. AKELEY Kurt. (2014) Computer Graphics, Principles and Practice, Addisom-Wesley. MAESTRI, George. (2005) Maya at a Glance, Sybex MEALING, Stuart. (2002) Computers & Art, Intellect. PAI, Rayesh., PAI-GOVIL, Shalini. (1998) Learning Computer Graphics, Springer. PAQUETTE, Andrew. (2008) Computer Graphis fpr Artists, An Introduction, Springer. SHIRLEY, Peter and MARSCHNER Steve. (2009) Fundamentals of Computer Graphics, CRC Press. ZEMAN, Nicholas Bernhardt. (2015) Essential Skills for 3D Modeling, Rendering, and Animation, CRC Press. İşletim Sistemleri / Yazılımlar: Apple OS X, Windows Autodesk Maya 2018, Adobe After Effects CC, Adobe Photoshop CC, Adobe Illustrator CC
Değerlendirme Ölçütleri	Katkı payı
Devam	5%
Laboratuvar	
Uygulama	
Alan Çalışması	
Ödev	
Sunum	
Projeler	
Seminer	
Ara Sınavlar	40%
Quiz	5%
Final	50%
Toplam	100%

Ders Planı	Tartışılacak/ İşlenecek Konular
1. Hafta	Bilgisayar Grafikleri Tarihi
2. Hafta	Bilgisayar Grafiklerine Giriş
3. Hafta	Bilgisayar Grafikleri Yazılımları (İşletim Sistemleri ve Tasarım Yazılımları)
4. Hafta	Bilgisayar Grafiklerinde Donanımlar ve Özellikleri
5. Hafta	Bilgisayarda Dosya Formatları
6. Hafta	Bilgisayarda Vektör Grafiklerle Çalışma
7. Hafta	Bilgisayarda Bitmap Grafiklerle Çalışma / I. Vize Sınavı

8. Hafta	Bilgisayarda Yüzey Düzenleme ve Gölgeleme
9. Hafta	Bilgisayarda Görüntü Düzenleme Yöntemleri
10. Hafta	Bilgisayarda 3 Boyutlu Grafiklerle Çalışma
11. Hafta	Bilgisayar Grafiklerinde Animasyon
12. Hafta	Final Sınavı Öncesi Değerlendirme