



anadolum
e K a m p ü s
ve
anadolu mobil

dilediğin yerden,
dilediğin zaman,
öğrenme fırsatı!



(ekampus.anadolu.edu.tr)



(mobil.anadolu.edu.tr)

ekampus.anadolu.edu.tr



Takvim



Duyurular



Ders
Kitabı (PDF)



Epub



Html5



Mobi
Kitap



Sesli Kitap



Canlı Ders



Video



Ünite
Özeti



Sesli Özet



Sorularla
Öğrenelim



Alıştırma



Çözümlü
Sorular



Deneme
Sınavı



Tartışma
Forumu



Çıkmış Sınav
Soruları



Sınav Giriş
Bilgisi



Sınav
Sonuçları



Öğrenci
Toplulukları



AOS DESTEK
AÇIKÖĞRETİM DESTEK SİSTEMİ

Açıköğretim Sistemi ile ilgili
merak ettiğiniz her şey AOS Destek Sisteminde...

- Kolay Soru Sorma ve Soru-Yanıt Takibi
- Sıkça Sorulan Sorular ve Yanıtları
- Canlı Destek (Hafta İçi Her Gün)
- Telefonla Destek

aosdestek.anadolu.edu.tr

AOS DESTEK Sistemi İletişim ve Çözüm Masası

0850 200 46 10

www.anadolu.edu.tr



/AOFAnadolum



/Anadolu_Univ



instagram.com/anadoluuniv

Bölüm 1

Temel Kavramlar

öğrenme çıktıları	1	Önemli Kavramlar	2	Bilgi İşleme Modeli ve Bilgi İşleme Süreçleri
	1	Bilgi, enformasyon ve veri kavramlarını ayırt edebilme	2	Bilgi işleme süreci ve aşamalarını örneklerle tanımlama
	3	Bilgisayarların Bileşenleri	4	Bilgi İşleme ve Teknoloji
	3	Bilgisayarları oluşturan bileşenleri sıralayabilme	4	Bilgi işleme sürecinde teknolojinin oynadığı rolü açıklayabilme
	5	Sosyal Hayatta Teknoloji		
	5	Teknolojinin sosyal yaşam üzerindeki etkilerini tanımlayabilme		

Öğrenme çıktıları

Bölüm içinde hangi bilgi, beceri ve yeterlikleri kazanacağınızı ifade eder.

Bölüm Özeti

Bölümün kısa özetini gösterir.

Sözlük

Bölüm içinde geçen önemli kavramlardan oluşan sözlük ünite sonunda paylaşılır.

Karekod

Bölüm içinde verilen karekodlar, mobil cihazlarınız aracılığıyla sizi ek kaynaklara, videolara veya web adreslerine ulaştırır.

Tanım

Bölüm içinde geçen önemli kavramların tanımları verilir.

Dikkat

Konuya ilişkin önemli uyarıları gösterir.

Neler Öğrendik ve Yanıt Anahtarı
Bölüm içeriğine ilişkin 10 adet çoktan seçmeli soru ve cevapları paylaşılır.

Öğrenme Çıktısı Tablosu

Araştır/İlişkilendir/Anlat-Paylaş

İlgili konuların altında cevaplayacağınız soruları, okuyabileceğiniz ek kaynakları ve konuyla ilgili yapabileceğiniz ekstra etkinlikleri gösterir.

Yaşamlı İlişkilendir

Bölümün içeriğine uygun paylaşılan yaşama dair gerçek kesitler veya örnekleri gösterir.

Araştırmalarla İlişkilendir

Bölüm içeriği ile ilişkili araştırmaların ve bilimsel çalışmaları gösterir.

Web Grafik Tasarımı

Editörler

Prof.Dr. Gülsün KURUBACAK
Doç.Dr. Serpil KOÇDAR

Yazarlar

BÖLÜM 1, 8 Doç.Dr. Nilgün TOSUN

BÖLÜM 2, 5 Prof.Dr. Simber ATAY

BÖLÜM 3, 4, 6, 7 Dr.Öğr. Üyesi Utku KÖSE

T.C. ANADOLU ÜNİVERSİTESİ YAYINI NO: 3615

AÇIKÖĞRETİM FAKÜLTESİ YAYINI NO: 2444

Bu kitabın basım, yayım ve satış hakları Anadolu Üniversitesine aittir.
“Uzaktan Öğretim” tekniğine uygun olarak hazırlanan bu kitabın bütün hakları saklıdır.
İlgili kuruluştan izin almadan kitabın tümü ya da bölümleri mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kayıt
veya başka şekillerde çoğaltılamaz, basılamaz ve dağıtılamaz.

Copyright © 2017 by Anadolu University

All rights reserved

No part of this book may be reproduced or stored in a retrieval system, or transmitted
in any form or by any means mechanical, electronic, photocopy, magnetic tape or otherwise, without
permission in writing from the University.

Öğretim Tasarımcısı

Dr.Öğr. Üyesi Ferda Barut

Grafik Tasarım ve Kapak Düzeni

Prof.Dr. Halit Turgay Ünal

Grafikerler

Ayşegül Dibek

Gülşah Karabulut

Hilal Özcan

Dizgi ve Yayına Hazırlama

Arzu Ercanlar

Burcu Vurucu

Burak Arslan

Elif Erken

Gül Kaya

Gülşah Sokum

Murat Uzun

Sinem Yüksel

WEB GRAFİK TASARIMI

E-ISBN

978-975-06-3286-0

Bu kitabın tüm hakları Anadolu Üniversitesi'ne aittir.

ESKİŞEHİR, Ocak 2019

3145-0-0-0-2002-V01

İçindekiler

BÖLÜM 1

Web Grafik Tasarımının Gelişimi



Giriş	3
Temel Kavramlar	3
Web	3
Grafik	4
Tasarım	4
Piksel Tabanlı Grafik Tasarım	4
Vektör Tabanlı Grafik Tasarım	5
Grafik Tasarımı	6
İyi Bir Grafik Tasarımının Özellikleri	6
Grafik Tasarımının Temel İlkeleri	7
Grafik Tasarımcısı	9
Web ve Grafik Tasarım İlişkisi	10
Grafik Tasarım Programlarının Önemi	11
Grafik Tasarım Programlarına Genel Bakış	13
Photoshop	13
Fireworks	14
Freehand	14
Coreldraw	15
Indesign	16
Illustrator	16

BÖLÜM 3

Illustrator ile Grafik Tasarımı



Giriş	43
İllüstrasyon ve Vektörel Grafik Kavramları ...	43
Adobe Illustrator Programı ve Arayüzü	44
Illustrator Programı Arayüzü	45
Illustrator ile Basit Çizimler	47
Çizim Araçlarının Kullanımına Yönelik	
Hususlar	47
Sık Kullanılan Basit Çizim Araçları	48
Basit Çizim Adımları	49
Illustrator Ortamında Renklendirme ve	
Efektler	51
Temel Renklendirme Adımları	51
Efektlerin Kullanımı	52
Illustrator Ortamında Kullanılabilen	
Başlıca Efektler	52
Illustrator Ortamında Katmanlarla Çalışma	
Katman (Layer) Mantığı	54
Illustrator Ortamında Katman (Layer)	
Kullanım Adımları	55
Illustrator Çalışmalarını Dışa Aktarma	56

BÖLÜM 2

Web Grafik Tasarımında Kalite ve Standartlar



Giriş	27
Web Grafik Tasarımın Tanımı	28
Web Projesi Tasarımı	28
Web Sitesi Çeşitleri	29
Web Sitesi Tasarım Ekibi	29
Web Grafik Tasarımın Kısa Tarihçesi	30
Web Grafik Tasarımı ve Siber Kültür..	31
Web Grafik Tasarım Kalite Faktörleri	32
Web Grafik Tasarım Kalite Standartları	34
Seo Optimizasyon Standartları	35

BÖLÜM 4

CorelDRAW ile Grafik Tasarımı



Giriş	67
CorelDRAW Programı ve Arayüzü	67
CorelDRAW Programı Arayüzü	68
Coreldraw ile Basit Çizimler	70
Çizim Araçlarının Kullanımına Yönelik	
Hususlar	70
Sık Kullanılan Basit Çizim Araçları	70
Basit Çizim Adımları	71
Coreldraw Ortamında Efektler ve	
Renklendirme	73
CorelDRAW Ortamında Efektler	73
CorelDRAW Ortamında	
Renklendirme	74
CorelDRAW Ortamında Metinler ve	
Şablonlar – Stiller	75
Metin Odaklı İşlemler	75
Şablonlar – Stiller	75
CorelDRAW Ortamında Katmanlarla	
Çalışma	76
CorelDRAW Ortamında Katman	
(Layer) Kullanım Adımları	76
CorelDRAW Çalışmalarını Dışa Aktarma ...	77

BÖLÜM 5**Google Web
Designer ile Grafik
Tasarımı**

Giriş	87
Google Web Designer Programının Özellikleri	87
Google Web Designer Programı Kullanım Alanları	89
Google Web Designer Programının Arayüzünün Görünüm ve Özellikleri	90
Google Web Designer Programında Web İçin Grafik Tasarım Bileşenleri ve İşlevleri ...	102
Google Web Designer Programında Grafik Geliştirme Süreçleri ve Aşamaları:	
Basit Bir Banner Tasarımı	104
Sonuç	111

BÖLÜM 7**Indesign ile
Grafik Tasarımı**

Giriş	149
Masaüstü Yayıncılık - Sayısal Yayıncılık Kavramları	149
Adobe Indesign Programı ve Arayüzü	151
Start Workspace (Başlangıç Çalışma Alanı)	151
Workspace (Genel Çalışma Alanı)	152
Indesign ile Temel Tasarım ve Mizanpaj	153
Bir Indesign Belgesinde Sınırlar	154
Tasarım Araçlarının Kullanımına Yönelik Hususlar	154
Tasarım Araçları	155
Basit Tasarım ve Mizanpaj Adımları ...	156
Indesign ile Metin Düzenleme ve Renklendirmeler	158
Genel Metin Düzenleme Adımları	158
Temel Renklendirme Adımları	159
Indesign Çalışmalarını Dışa Aktarma	160
Indesign Çalışmalarını Sayısal Yayınlama ..	161

BÖLÜM 6**Photoshop ile
Grafik Tasarımı**

Giriş	121
Sayısal Fotoğrafçılık - Sayısal Fotoğraf İşleme Kavramları	121
Adobe Photoshop Programı ve Arayüzü	123
Photoshop Programı Arayüzü	124
Photoshop ile Temel Fotoğraf İşleme ve Fotoğraf Manipülasyonu - Fotomontaj	126
Fotoğraf Manipülasyonu – Fotomontajın Mahiyeti	127
Photoshop Fotoğraf – Görsel Düzenleme Araçlarının Kullanımına Yönelik Hususlar	127
Düzenleme Araçları	128
Basit Düzenleme Adımları	130
Photoshop Ortamında Çizim - Renklendirme / Boyama	132
Temel Çizim Renklendirme / Boyama Adımları	132
Photoshop Ortamında Filtrelerle Çalışma ..	134
Filtre Kullanımına Yönelik Adımlar	134
Temel Filtreler	135
Photoshop Ortamında Katmanlarla Çalışma	136
Katman (Layer) Kullanımının Avantajları	136
Photoshop Ortamında Katman (Layer) Kullanım Adımları	137

BÖLÜM 8**Açık Kaynak Kodlu
Web Grafik
Tasarım Araçları**

Giriş	173
GIMP	173
Web Grafik Tasarım İçin GEGL Kullanımı ..	177
Inkscape	180

■ Önsöz

Sevgili öğrenciler,

Web Grafik Tasarımı kitabınız; yeni iletişim teknolojileri ile internet alanında görsel çözümleri planlamak, tasarlamak, örneklemek, derlemek ve üretmek için sizin hizmetinize sunulmuştur. Bu çerçevede amacımız piksel ve vektörel grafik tasarım ilkelerini açıklamak, yeni teknolojiler doğrultusunda temel Web grafik uygulamalarını açıklamak ve Web üzerinde grafiksel çözümleri tasarlama, örneklemek, derleme ve üretmeyi tartışmak olmuştur. Ayrıca, Illustrator ve CorelDRAW ile grafik tasarımı tartışılarak; programın arayüzü tanıtılmış, web için grafik tasarım bileşenleri sunulmuş ve grafik geliştirme süreçleri ile program kullanım alanları açıklanmıştır.

Google Web Designer ile grafik tasarımı konusunda ise program arayüzü tanıtılmış, Web için grafik tasarım bileşenleri sunulmuş, grafik geliştirme süreçleri açıklanmış ve program kullanım alanları tanıtılmıştır. Ayrıca, Adobe Photoshop ile web grafik tasarımlarında zenginleştirici unsurları oluşturmanın üzerinde ayrıntısıyla durulmuştur. Bir diğer önemli web grafik tasarım yazılımı olan Indesign konusunda ise web grafik tasarım bilgilerinin kitap, dergi vb. çok sayfalı ürünlere aktarılması konusu tartışılmıştır. Son olarak ise açık kaynak kodlu web grafik tasarım araçları tanıtılmış ve bu çerçevede GIMP, GEGL ve Inkscape programlarının web grafik tasarım amacı ile kullanımı konusunda bilgiler verilmiştir.

Etkili ve verimli tasarımlar yapabilmeniz için Web Grafik Tasarımı konusunda bilgi sahibi olmanız gerekmektedir. Bu konuda farkındalığınızın artması web sitesinin düzgün görüntülenmesine olanak sağlayacak erişilebilir sayfaları tasarlamaya yardımcı olmakla kalmayacak; aynı zamanda kullanıcının bilgiye farklı ortamlardan sorunsuz ve sonsuz bir biçimde ulaşabilmesini destekleyecektir.

Kitabınızın, Web Grafik Tasarımı konusunda bilgi dağarcığınızı artıracığını, bu konulara bakış açınızı olumlu bir biçimde farklılaştıracığını düşünüyor ve keyifli bir okuma süreci ile bilgi edinme deneyimi diliyoruz.

Editörler

Prof.Dr. Gülsün KURUBACAK

Doç.Dr. Serpil KOÇDAR

Bölüm 1

Web Grafik Tasarımının Gelişimi

öğrenme çıktıları

1

Temel Kavramlar

- 1 Grafik tasarımına ilişkin temel kavramları tanımlayabilme

3

Grafik Tasarımcısı

- 3 Grafik tasarımcısının görevlerini ve sahip olması gereken özellikleri sıralayabilme

5

Grafik Tasarım Programlarının Önemi

- 5 Grafik tasarım programlarını kullanmayı bilmenin yararlarını açıklayabilme

2

Grafik Tasarımı

- 2 İyi bir grafik tasarımında olması gereken özellikleri ve tasarım ilkelerini açıklayabilme

4

Web ve Grafik Tasarım İlişkisi

- 4 Web sitelerinde grafik tasarımının önemini açıklayabilme

6

Grafik Tasarım Programlarına Genel Bakış

- 6 En çok kullanılan grafik tasarım programlarının isim ve özelliklerini ifade edebilme

Anahtar Sözcükler: • Web • Grafik Tasarım • Piksel Tasarım • Vektör Tasarım • Grafik Tasarımcısı • Grafik Tasarım Programları



GİRİŞ

İnternet, günlük yaşamımızın hemen her alanında başvurduğumuz sanal bir platformdur. Bu platformu bizler için önemli kılan ise web sitelerinin varlığıdır. Web siteleri kişi, kurum ve kuruluşlar için farklı amaçlarla ve farklı hedef kitleler için kullanılmaktadır. Daha çok kişiye ulaşmak, ulaşılan kişilere duygu, düşünce ve mesajları doğru aktarabilmek, daha çok tanıtım ya da daha çok müşteri kazanmak, daha bilinir ve ilk sıralarda olmak, web sitelerinin kullanılma amaçlarının başında gelmektedir.

Aradığımız bilgiler; düz yazı, resim, fotoğraf, grafik, video ya da bunların kombinasyonundan meydana gelen içerikler olarak, web siteleri aracılığıyla ekranlarımıza yansır. Bu yansımada bizler için önemli olan kullanıcı dostu tasarımlardır. Aradığımızı rahatlıkla bulabildiğimiz, içerisinde dolaşırken kaybolmadığımız, dahası baktığımızda gördüklerimizi anlayabildiğimiz ve bunlardan etkilendiğimiz tasarımlar, kullanıcı dostu olarak nitelendirilebilir. Yukarıda bahsedilen amaçları gerçeğe dönüştürebilmek de, büyük oranda iyi tasarlanmış bir web sitesiyle olanaklı hale gelmektedir.

Bu türden bir web sitesinin oluşturulmasında en önemli faktör ise grafik tasarımıdır. Profesyonelce hazırlanmış grafik tasarımlar, bir web sitesinin ilgi çekmesinde etkin rol oynamaktadır. Aynı zamanda bu tasarımlar, kişi, kurum ve kuruluşların müşterilerine, öğrencilerine ya da kullanıcılarına ulaşmasında büyük önem arz etmektedir.

İyi bir web tasarımcısı, grafik tasarımı bilgi ve deneyimlerini yaratıcılığıyla harmanlayarak, internette ve iş dünyasında kendi adına markalaşma yoluna rahatlıkla gidebilir. Bu durum ise tasarımcıya; kariyer, statü ve maddi olanak şeklinde döner.

Web tasarımcılığı mesleğini icra edecek olan siz değerli öğrencilerin grafik tasarımının ve tasarımcısının anlamı ve önemini bilmesi, konuya ilişkin temel kavramlarla birlikte, web grafik tasarımında kullanılan programlar hakkında bilgi sahibi olması da beklenmektedir. Bu beklentiler ışığında bu ünite sizlere; web, grafik tasarımı, piksel tabanlı tasarım, vektör tabanlı tasarım kavramları hakkında bilgi verilecek, grafik tasarımcısının sahip olması gereken özellikleri ve görevleri, iyi bir grafik tasarımın taşıması gereken özellikleri, web ve grafik tasarım ilişkisi, web grafik tasarım programı kullanmanın önemi konuları üzerinde durulacak, web grafik tasarım programlarından bazılarına değinilecektir.

TEMEL KAVRAMLAR

Bu başlık altında sizlere web, grafik tasarım, piksel tabanlı tasarım ve vektör tabanlı tasarım kavramları hakkında bilgiler verilecektir.

Web

World Wide Web, Türkçe karşılığıyla dünyayı saran ağ anlamında kullanılan, kısaca www ya da web olarak ifade edilmektedir. Web; internette bulunan, birbiri arasında link adı verilen bağlantılarla geçiş yapılabilen, içinde yazı, resim, fotoğraf, grafik ve video gibi farklı türden içeriklerin yer aldığı sayfalardan oluşan devasa bir sanal ortamdır. Web'deki sayfalar bir araya gelerek web sitelerini oluştururlar. Bizler, internet gözgezdircilerimizi kullanarak, web sitelerini görüntüleyebilir ve yine kullandığımız programların izin verdiği ölçüde bu siteler üzerinde işlem yapabiliriz.

Web sitelerinin yaklaşık çeyrek asırlık bir geçmişi vardır. Başlangıçta, kullanıcıların web sitelerinde yapabildiği sadece, ekrandaki bilgileri okumak ve program ya da dosya indirmektir. Kullanıcılar web sayfaları arasında dolaşabiliyor ancak web sitesi içeriğine katkıda bulunamıyordu. Kullanıcıların aktif olmadığı, içerik-kullanıcı etkileşiminin bulunmadığı bu ilk web örnekleri, Web 1.0 teknolojisi olarak bilinir. Web 1.0 ile, web sitelerinde yayınlanan bilgileri okumakla yetinmek durumunda kalan kullanıcıların kendilerine ait kişisel web siteleri de, bilgi ve teknik yetersizliklerden dolayı, grafik tasarım açısından oldukça kötüydü.

Web 1.0 teknolojisinin yukarıda bahsedilen sınırlılıklarına ilave olarak, kullanıcıların içerikleri yetersiz bulması, bu içeriklere müdahale edebilme isteği, kendi içeriklerini oluşturup başkalarıyla paylaşma ihtiyacı, bir sosyal topluluğa üye olarak karşılıklı etkileşimde bulunma güdüsü gibi talepler, zaman içerisinde Web 2.0 teknolojisinin doğmasına neden olmuştur. Web 2.0 teknolojisi, kullanıcıların kendi web alanlarını oluşturmalarına ve bu alanlara içerik ekleme ve düzenleme işlemlerini yapmalarına olanak sağlayan özellikleri de beraberinde getirmiştir. Sosyal ağ siteleri, wikiler, bloglar ve RSS araçları, Web 2.0 teknolojisine verilebilecek en bilinen örneklerden bazılarıdır. İnsan-içerik etkileşiminin ağırlıklı olarak gerçekleştiği araç çeşitliliği dikkate alındığında, web'de grafik tasarımının Web 2.0 teknolojisi ile gündeme geldiği ifade edilebilir. Çünkü bu teknoloji, kullanıcıların kendi görsel zevkleri ve estetik anlayışlarına göre tasarımlar yapmaya başlamalarına da neden olmuştur. Bu dönemde, gra-

fik tasarım ve kullanılabilirlik özellikleri açısından Web 1.0 dönemine kıyasla çok daha başarılı web siteleri örnekleri görülmeye başlanmıştır.

Web 2.0'ın ardından, bazı kaynaklara göre adı Semantik Web, bazılarına göre Ontolojik Web, bazılarına göre Anlamsal Ağ, bazı kaynaklara göre ise insan kontrolünden çıkan web olarak adlandırılan Web 3.0 teknolojisi ile tanıştık. Bu teknoloji bazı kaynaklara göre Kişiyi Özel Web olarak da nitelendirilmektedir. Web 3.0'da, bilgisayarlar kendi aralarında iletişim kurmaktadır. Kullanıcının bulmak istediği bilginin, bilgisayarlar tarafından anlamlandırılarak veri tabanlarında aranması, analiz edilmesi ve kullanıcının ihtiyacına göre şekillendirilip sunulması prensibi hakimdir. Bir başka ifadeyle, bizim için internette öğrenen akıllı robotların varlığından söz edebiliriz. Örneğin, herhangi bir arama motoruna kitap kelimesini yazdığımızda, Web 2.0'da hepimiz için ekrana aynı sonuçlar listelenecektir. Ancak Web 3.0'da ekranımıza yansıyan liste, bizim daha önce ziyaret ettiğimiz ve incelediğimiz kitap türü ya da kitapçı ön planda tutularak hazırlanmış, kişiye özel bir liste olacaktır.

Yapay zeka, bulut bilişim ve artırılmış gerçeklik araçlarının bir araya getirildiği teknoloji ise Web 4.0'dır. İnternete bağlanılan cihazın sahip olduğu depolama birimleri yerine bulut teknolojisinin ve çevrimiçi veritabanlarının kullanıldığı, yapay zekaya sahip işletim sistemlerinden ve sanal gerçeğe dönüştürerek işleyebileceğimiz uygulamalardan söz edilen Web 4.0'ın yaşamımıza katacakları, şüphesiz ki mevcut durumumuzu çok daha ileriye taşıyacaktır. Bir videonun içinden arama yapmak, bir fotoğraftaki giysinin markasını belirleyip bizi o marka ürünün bulunduğu sitelere yönlendirecek olan, ekrandaki görselleri bulduğumuz ortama taşıyarak üzerinde uygulama yapabileceğimiz bu teknolojinin yakın zamanda hayata geçmesi beklenmektedir.

Hiç şüphesiz ki, Web 3.0, Web 4.0 ve ötesinde kullanacağımız web sitelerinin grafik tasarımları da, gerek kullanıcıların ihtiyaçları, gerek site içeriklerinin çeşitliliği, gerekse grafik tasarım teknolojilerinin gelişimine paralel olarak hızla değişkenlik gösterecektir. Bunların sonucu olarak da, çok daha başarılı ve özel grafik tasarımlara şahit olacağız.

Grafik

Sözlük anlamıyla grafik; biçim, desen ya da çizimlerle gösterme, betimleme demektir. Wikipedia'ya göre ise grafik; görüntünün bir yüzey üzerinde tem-

sil edilmesidir. Fotoğraf, resim, diyagram, harita ve çizimler, birer grafik örneğidir. Grafik kelimesinin öz Türkçesi Çizge'dir.

Tasarım

Tasarım kelimesi Türk Dil Kurumu Sözlüğü'nde; bir sanat eserinin, yapının veya teknik ürünün ilk taslağı, tasar çizim, dizayn olarak tanımlanmaktadır. Türkçebilgi sitesine göre dizayn kelimesi, Latince designare kelimesinden türetilmiştir. Tasarım; bir ürünün tamamının veya bir parçasının çizgi, şekil, renk, biçim, doku, malzemenin esnekliği veya süslemesi gibi insan duyuları ile algılanabilen çeşitli unsur ve özelliklerin oluşturduğu görünümdür.

Piksel Tabanlı Grafik Tasarım

Piksel, "Picture Element" kelimelerinin kısaltmasından oluşmaktadır. Resmin Parçası anlamına gelmektedir. Piksel için, ekrandaki görüntüleri oluşturan en küçük birim de denilebilir. Piksel, bir görselde renk bilgilerinin kaydedildiği alanlardır.

Piksel ya da Bitmap de denilen grafik tasarım türünde, renk noktaları küçük kareler şeklinde birleştirilerek görseller oluşturulur. **RGB** modunda renkler; kırmızı, yeşil ve mavi renklerin karışımıyla, **CMYK** modunda ise; camgöbeği mavisi, magenta pembe, sarı ve siyah renklerin karışımıyla meydana gelmektedir. Bu durumda piksel, RGB modu için bu 3 rengin hangi oranda karışacağına bilgisinin tutulduğu alandır. Bir başka ifadeyle, renk bilgileri bir araya gelerek dijital resimleri oluşturmaktadır. Bu bilgiye dayanarak resimler için, piksellerin birleşiminden oluşan renk bilgileridir denilebilir. Bitmap grafikler milyonlarca renk değişimi alabilir.

✓ RGB (Red, Green, Blue)

Kırmızı, yeşil ve mavi renklerin değişik yoğunluklarda kullanılarak renk gamından istenilen rengin elde edilmesine dayanan bir renk modudur. Bu üç rengin en yüksek yoğunlukta karışımından beyaz renk elde edilir. RGB renk modlu resimlerin ve RGB ile üretilen renklerin matbada baskısı imkânsızdır. Bu nedenle RGB modu yalnızca ekran sunumu, web tasarımı, interaktif CD tasarımı gibi elektronik grafik ürünler için kullanılmalıdır.

✓ **CMYK (Cyan, Magenda, Yellow, Key)**
Camgöbeği, galibarda, sarı ve siyah olan bu renkler ile renkli baskılama işlemleri yapılır. Kısaltmadaki K harfi key anlamında kullanılır. Anahtar renktir. Bu nedenle iyi bir tasarımcı CMYK'yı çok iyi bilmeli, 3 ana renkten yardım alarak ara renkleri elde edebilmelidir.

Piksel tabanlı grafik programları en çok fotoğraf işlemek için tercih edilmektedir.

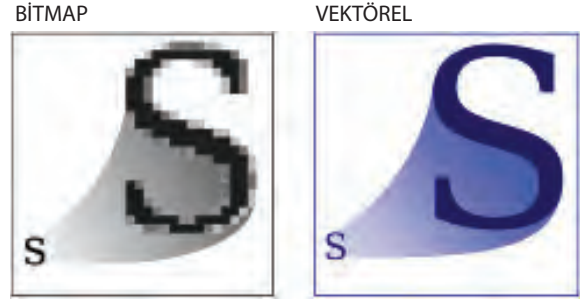
Bitmap grafiklerde piksellerin her birine müdahale edilebilir. Bu müdahale, görseller üzerinde her türlü kusur kapama, tonlama gibi işlemlerin kolayca yapılmasına olanak sağlamaktadır. Piksel sayısı artırılan bir bitmap grafiğinde görüntü netleşir ancak dosyanın kapladığı yer artar. Ayrıca grafik yazdırılırken daha fazla zaman ve mürekkep kaybı yaşanır. Bir bitmap grafik sahip olduğu çözünürlükten daha yüksek bir değere yükseltildiğinde netliğinde azalma ve görüntüde bozukluk meydana gelir. Tam tersi durumda, mevcut çözünürlük daha düşük bir değere çekildiğinde ise orijinal görüntüde kayıp yaşanır.

Vektör Tabanlı Grafik Tasarım

Vektör grafikler ise, piksel grafiklerin aksine çözünürlükten bağımsızdır. Bir başka ifadeyle, piksel grafikler gibi noktalardan oluşmaz. Bu grafik türünde her nesne matematiksel ifadelerle oluşturulur. Vektör tabanlı grafik programları, matematiksel birtakım hesaplamalar yaparak nesneleri görünür hale getirirler.

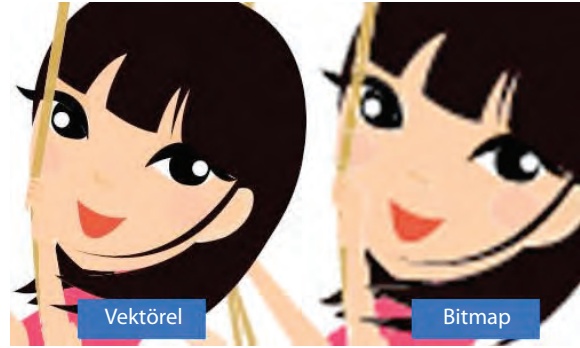
Vektör grafikler, farklı boyutlar ve farklı renklerde üretilmesi gereken çalışmalarda kullanmak için idealdir. İstenildiği kadar büyütülüp küçültülebilen görsellerin netliğinde, herhangi bir kalite kaybı yaşanmamaktadır. Bu nedenle vektör grafikler genelde logo, yazı içeren resimler, teknik ve hassasiyet gerektiren çizimler gibi çalışmalarda yaygın olarak kullanılmaktadır. Dosya boyutu da vektör grafiklerde piksel grafiklere oranla daha düşüktür. Ayrıca vektör grafikler gerektiğinde bitmap haline kolaylıkla getirilebilir. Web üzerinde çalışabilmek için bitmap dönüşümüne ihtiyaç bulunmaktadır.

Aşağıda, aynı çalışmanın piksel ve vektör tabanlı uygulaması arasındaki farkı gösteren iki adet örnek yer almaktadır.



Resim 1.1 Vektör ve Piksel Tabanlı Çizim Örneği

Kaynak: <http://www.wikimedia.org>



Resim 1.2 Vektör ve Piksel Tabanlı Resim Örneği

Kaynak: <http://sanalkurs.net/bitmap-ve-vektorel-grafikler-400.html>



dikkat

Piksel tabanlı grafikler fotoğraf işlemek için daha uygunken, vektör tabanlı grafikler ise çizim ve tasarım için daha uygundur. Piksel grafikler büyültüldüğünde görüntü kalitesi bozulur, vektör grafiklerde bozulmaz. Vektörel grafikleri web üzerinde doğrudan kullanamıyoruz. Buna karşılık piksel grafikler web üzerinde doğrudan kullanılabilir. Vektörel grafiklerin dosya boyutu, piksel grafiklere göre daha düşüktür.

Öğrenme Çıktısı

1 Grafik tasarımına ilişkin temel kavramları tanımlayabilme

Araştır 1

Vektör tabanlı grafiklerin, ne tür tasarım çalışmalarında neden daha çok tercih edildiğini araştırınız.

İlişkilendir

Vektör tabanlı ve piksel tabanlı grafikleri genel özellikleri açısından karşılaştırınız.

Anlat/Paylaş

Temel Kavramlar başlığı altında verilen terimleri en çok bildiğinizden an az bildiğinize doğru sıralayarak, tanımlayınız ve ilk kez nereden öğrendiğinizi yazınız.

GRAFİK TASARIMI

Bir mesajı iletme, bir görseli geliştirmek veya bir düşünceyi görselleştirmek için metnin ve görsellerin algılanabilir ve görülebilir bir düzlemde, iki boyutlu veya üç boyutlu olarak organize edilmesi ni içeren yaratıcı süreç, Grafik Tasarım olarak adlandırılır. Bazı kaynaklara göre ise grafik tasarım, bir sanattır. Problemleri görsel olarak çözebilme, mesajları görsel olarak aktarabilme sanattır.



Grafik tasarımında amaç, iletişim ve estetiği en iyi noktaya ulaştırabilmektir. Fotoğraf, resim, grafik ve video gibi görsel unsurlarla düz yazıları bir araya getirerek, kullanıcılara mesaj vermeyi ya da düşünce aktarmayı sağlamak, ilgi çekmek, beğeni kazanmak ve tanıtım yapmak, grafik tasarımının hedefleri arasında yer almaktadır.

Bir çok kaynakta, grafik tasarım tarihçesinin M.Ö. 14.000 yıllarına dayandığı, mağara duvarlarına çivilerle kazınan resimlerin de ilk grafik tasarım örnekleri olduğu belirtilmektedir. Yazının icadıyla birlikte resimli dini kitaplar üzerinde grafik tasarımlar uygulanmaya başlamış, matbaanın kullanımıyla ise bu kitapların sayısında artış gözlenmiştir. O dönem söz edilen grafik tasarımı, harflerin ve yazıların dizimidir ve erken dönem grafik tasarım uygulamalarına örnekler.

Modern anlamda grafik tasarım, fotoğrafın keşfi ile farklı bir boyut kazanmış, grafik, afiş ve ürün katalogları kavramları ön plana çıkmıştır. Gazetelerin yaşamımıza girmesiyle birlikte ise, tanıtım ve reklam kavramları ile tanışılmış, çok daha iddialı grafik tasarımlar yapılmıştır.

Grafik tasarımının kitap, dergi, gazete, poster, davetiye, afiş, çizgi film, logo, reklam filmleri, kartvizit ve web siteleri gibi oldukça geniş bir uygulama alanı vardır. Özellikle son yıllarda masaüstü bilgisayarlar dışında taşınabilen mobil iletişim araçlarıyla da internet sitelerini görüntüleme oranının artması, web'de grafik tasarım konusunu daha da önemli hale getirmiştir. Bu düşünceden hareketle grafik tasarımını, web sitesi yapımının temel unsuru olarak nitelendirebiliriz.

İyi Bir Grafik Tasarımının Özellikleri

Grafik tasarımcısı, ürününü geliştirmeye başlamadan önce kendisine iki soru sormalıdır: “Bu çalışmayı ne için yapacağım?” ve “Kim için yapacağım?”. Bunlar, tasarımcının çalışmasını yönlendirecek olan iki temel sorudur. Bu sorulara verilen yanıtlara göre grafik tasarımcı hayal gücünü, yaratıcılığını, bilgi ve becerilerini bir araya getirerek çalışmasını sürdürür. Sonuçta ortaya çıkan ürün, başlangıçtaki hedeflere ulaşmada başarıyı getirmelidir ve bazı özelliklere sahip olmalıdır. Birçok kaynak, iyi bir grafik tasarımının sahip olması gereken özellikleri aşağıdaki gibi açıklamaktadır:



- **Amaca Uygunluk:** Çalışmanın başında sorulması gereken sorulardan “Bu çalışmayı ne için yapıyorum?” sorusuna birebir yanıt niteliği taşımalıdır. Bir başka ifadeyle bir tasarım çalışması, yapılma amacının bütün özelliklerini kapsamalıdır. Amaca hizmet etmelidir.

- **Hedef Kitleye Ulaşılabilirlik:** Yapılan grafik tasarım, hedef kitlenin beğeni düzeyi, sosyal, kültürel ve ekonomik yapısına uygun olmalı, ilgisini çekmelidir.
- **Yaratıcılık:** Grafik tasarımcısı, yaratıcı ürünler ortaya koyabilmek için öncelikle iyi bir araştırmacı ve gözlemci olmak durumundadır. Aynı zamanda, tasarım için kullanılan programın özelliklerine de teorik ve uygulama boyutunda hakim olmalıdır.
- **Mütevazilik:** Grafik tasarımlar, belli bir amaç için hazırlanmış araçlardır. Bu araçları kullanacak kişinin, tasarımlara kendi kendine anlam yükleyebilmesi ve karar verebilmesi, grafik tasarımının abartısız şekilde yapılmasına bağlıdır.
- **Çevre Dostu Olmak:** İyi bir grafik tasarım, kullanıldığı süre boyunca fiziksel ve görsel kirliliği en aza indirmek, bu bağlamda tasarımın kullanıldığı çevreyi korumak durumundadır.
- **Bir Ürünü Kullanışlı Kılmak:** Grafik tasarım, bir ürünü kullanmak üzere satın almayı ya da tercih etmeyi hedefler. Bu nedenle fonksiyonel ve fiziksel olarak estetik bir yapıya sahip olmalıdır.
- **Özgünlük:** Grafik tasarımcıdan dolayısıyla ürettiği tasarımlardan beklenen en önemli özelliklerden biridir. Özgün bir tasarım; tasarımcının yaratıcılığına, araştırmacı ve gözlemci kişiliğine ve deneyimlerine bağlı olarak üretilebilmektedir.
- **Sadelik ve Anlaşılır Olmak:** Algılanması hedef kitleye ek bir bilgi ve çaba gerektirmeyen, ürüne/mesaja/düşünceye konsantre olmayı kolaylaştırıcı, olabildiğince sade tasarımlar, her zaman en beğenilenler arasındadır.
- **Estetik:** Göze hoş görünen ve keyif alınan her grafik tasarım, uzun süre bıkmadan rahatsızlıkla kullanılabilmektedir.
- **Uzun Ömürlü Olmak:** Günü kurtarmayı hedefleyen, üzerinde fazlaca düşünülmemiş, araştırma yapılmamış grafik tasarımlar, ya hiç beğeni görmemekte, ya kısa süre kullanılıp unutulmakta ya da amaca ulaşmada başarısızlığa neden olmaktadır. Bir grafik

tasarımı yaparken uzun vadeli düşünmeli, moda olan günlük kavramlar yerine, toplumu eskiden beri etkileyen, toplumun çok iyi bildiği ve hatırlayacağı tasarımlar yapmak, tasarımın uzun ömürlü olmasında önemli unsurlardır.

- **Kapsam:** İyi bir grafik tasarım, hedef kitleye aktarılacak istenen mesaj ya da düşünceyi her ayrıntısına kadar işlemelidir. Eksik ya da yanlış içeriklerle oluşturulmuş tasarımlar kişi, kurum ya da kuruluşların hedef kitleye erişimini güçleştirecek, dolayısıyla belki de ticari getirisini düşürecektir.

Grafik Tasarımının Temel İlkeleri

İyi bir grafik tasarımı yapabilmek için, yukarıdaki özellikleri göz önünde bulundurmanın yanı sıra, temel grafik tasarım ilkelerine uymak da gerekir. Bu ilkeler 2 ana başlık altında toplanır: Yapısal/Biçimsel Elemanların Kullanım İlkeleri ve Yerleşim Elemanlarının Kullanım İlkeleri.

Yapısal/Biçimsel Elemanların Kullanım İlkeleri

- **Boşluk:** Grafik çalışmalarında mesaj verme işleminde alan kullanımına özen gösterilmelidir. Dikkat noktalarının dışında kalan yerlere Boşluk denir. Boşluklarda mesaj verilmemelidir.
- **Çizgi:** Düz, kesikli, kısa, uzun, kalın ya da ince özelliklere sahip olabilir. İki görsel arasına yerleştirilen bir çizgi, kullanıcının görselleri optik olarak birbirinden ayırması gerektiği anlamını taşımaktadır.
- **Doku:** Bir yüzey üzerinde tekrarlara dayalı biçimsel bir düzen bulunuyorsa, orada bir dokunun varlığından söz edilebilir. Tasarım yüzeyinde yer alan dokular, optik ya da fiziksel olarak duyguları yönlendirici bir işleve sahiptir.
- **Şekil ve Form:** Temel tasarım tekniğinde; çizgi, renk ve diğer yüzey elemanlarının birbirleriyle ilişkileri sonucu biçim oluşur. Birçok çizginin bir arada bulunuşu, tek bir çizgi içindeki dönüş ve kıvrımlar ile değişik tonların oluşturduğu yüzeyler; tasarım biçimi

mini oluşturan unsurlardır. Biçim kelimesi ile, nesnelerin varlığına işaret edilir. Hacimli ve lekesele olan bütün biçimler, form kapsamı içindedir. Simetrik veya asimetrik, organik, inorganik, doğal, yapay, dinamik veya durgun olarak çeşitlilik gösterirler.

- **Renk:** Renk tasarımda büyük rol oynar. Dikkat çekmede, mesajların önemini göstermede ve belirginlik yaratmakta oldukça önem taşır. Renkler, ışıqla birlikte varolurlar ve izleyen üzerinde değişik etkiler uyandırır. Bunların bir bölümü kişisel, bir bölümü ise genellenebilir duygulardır. Örneğin, sıcak renklerin uyarıcı, soğuk renklerin ise gevşetici ve dinlendirici olması, renklerin genellenebilir etkileri olarak değerlendirilebilir.

Yerleşim Elemanlarının Kullanım İlkeleri

- **Orantı ve Görsel Hiyerarşi:** İki ya da daha çok sayıda görsel unsur, tasarım yüzeyinde birleştirilirken mutlaka bir orantı sorunu ile karşılaşılır. Tasarımcı açısından orantı, boyutlararası ilişkilerdir. Tasarımcı için orantı önemlidir. Çünkü, genişliğin uzunluğa, renkli olanın renksiz olana, bir ölçünün diğerine eşit olduğu tasarımlar, oldukça sıradan görünür. Bu da hem algıyı hem de iletişimi olumsuz etkiler. Görsel hiyerarşi ise, tasarım içinde vurgulanmak istenen mesaja göre görsel unsurların şekillenmesi anlamına gelir. Kimi tasarımlarda fotoğraf öne çıkarılırken, kimisinde metinsel unsurlar, kimisinde renk, bazılarında ise tasarım yüzeyindeki beyaz boşluk öne çıkabilir.
- **Denge:** Bir tasarımda denge unsuru gözetilmediği takdirde, ürün beklenen etkiyi yaratamaz. Denge, fotoğraf, resim, çizim, grafik gibi öğelerin yatay ve dikey olarak materyale eşit ağırlıkta dağıtılması (yerleştirilmesi) yoluyla oluşturulur. İki türlü denge vardır:

- **Formal (Simetrik):** Bir materyalin ortadan ikiye bölündüğünde öğelerin simetrik olarak (her iki tarafta da birbirinin aynı şekilde) yerleştirilmesi.
- **İnformal (Simetrik olmayan):** Ağırlık olarak her iki tarafta eşittir ancak kullanılan öğeler farklıdır. Dengenin informal şekilde sağlanması materyale belirli ölçüde hareketlilik kazandırabilmektedir.
- **Bütünlük:** Tasarım ilkeleri arasında en çok dikkat edilmesi gerekenlerden biri de bütünlüktür. Bir tasarımda bulunan görsel unsurlar bütünlük oluşturacak şekilde biraraya getirildiğinde, etkili olurlar. Aynı temel biçime, dokuya, boyuta, renge ya da duyguya sahip öğeler bir tasarımda bütünlüğü oluştururlar.
- **Ritim:** Ritim, kullanıcının tasarım üzerinde hangi öğeye önce hangisine daha sonra bakaçağının belirlenmesi ile ilgilidir. Ritim ilkesi kullanılarak tasarıma akıcılık katılabilir.
- **Vurgu:** Tasarımda verilmek istenen önemli mesaj ya da düşüncelerin etkin şekilde aktarılması için vurgu yapılarak belirgin hale getirilmesidir. Bu amaçla çeşitli yöntemler kullanılmaktadır. Ok ve benzeri yön gösteren çizgilerin ve şekillerin kullanılması, odaklanacak öğenin farklı şekilde boyutlandırılması ve farklı renk ve doku kullanımları bunlardan en çok tercih edilenlerin başında gelmektedir.
- **Ahenk:** Tasarımda kullanılan görseller ve yazılar arasında bütünlük sonucunda ortaya çıkan uyumdur.



dikkat

Yukarıda kısaca açıklamaya çalıştığımız tasarım ilkeleri, olmazsa olmaz ya da kanun niteliğinde özellikler değildir. Tasarımcılar kendi seçimlerine, deneyimlerine ve öngörülerine dayanarak bazı ilkeleri esnetebilirler.

Öğrenme Çıktısı



2 İyi bir grafik tasarımında olması gereken özellikleri ve tasarım ilkelerini açıklayabilme

Araştır 2

Kaliteli ve ilgi çekici bir web grafik tasarımı yaparken, hangi tasarım ilkelerini dikkate almalıyız?

İlişkilendir

Grafik tasarımlarda kullanılan yapısal elemanların kullanım ilkeleri ile yerleşim elemanlarının kullanım ilkelerini kısaca karşılaştırınız.

Anlat/Paylaş

Bir internet sitesinde kullanılmak üzere sosyal ağlarla ilgili bir grafik tasarım çalışması yapmak isterseniz, hangi tasarım özellikleri sizin için ön planda olur? Nedenleriyle anlatınız.

GRAFİK TASARIMCISI

Bir mesajı ya da düşüncüyü kitap, dergi, broşür, afiş, logo, poster, web sitesi gibi araçlar aracılığıyla iletmek için, resim, fotoğraf, grafik, video gibi görselleri, belirli tasarım kuralları çerçevesinde, sanatsal boyutta işleyen kişiler, *Grafik Tasarımcısı* olarak adlandırılır.

İletişimin ağırlıklı olarak internet ve bağlantılı teknolojilerle gerçekleştiği günümüzde grafik tasarımı, dolayısıyla grafik tasarımcılık mesleği, geçmişle kıyasla daha değerli ve tercih edilir hale gelmiştir.

Bir grafik tasarımcısı, temelde aşağıdaki işleri yapar:

- Üzerinde çalışacağı konuyu, her tür kaynaktan, en güncel haliyle ve en ince ayrıntısına kadar araştırır. Bulduğu verileri analiz eder, sınıflandırır ve tasarım için kullanıma hazır hale getirir.
- Üzerinde çalışacağı konuyla ilgili olarak resim, fotoğraf, grafik, çizim, video gibi görselleri geliştirir ya da mevcutları konuya adapte ederek kullanılır duruma getirir.
- Gerektiğinde bireysel, gerektiğinde ekip çalışması yapar.
- Web sitesi için bir film ya da video çekimi yapılacaksa, başından sonuna kadar her aşamasında estetik ve sanatsal becerilerini kullanarak danışmanlık ve yol göstericilik yapar.
- Hazırlanan görsellerin yayınlanmasından önce denemeler yapar, eksik ve hatalı durumları düzeltir. Son kullanıcının beğenisi-ne sunar.

- Kullanıcılardan gelen öneri ve eleştiriler ışığında geliştirdiği tasarımı iyileştirmeye çalışır.

İyi bir grafik tasarımcısının yukarıdaki görevleri yerine getirebilmesi için, bazı özellikler taşıması beklenir. Bu özellikler aşağıda maddeler halinde listelenmiştir:

- Grafik tasarım için kullandığı programları ve versiyonları takip etmeli, bu programlardan en az birine profesyonel düzeyde hakim olmalıdır.
- Araştırmayı sevmelidir.
- İyi bir gözlemci olmalıdır.
- Hayal gücü ve yaratıcı yönü zengin olmalıdır.
- Biçim ve mekân ilişkisini görebilmelidir.
- Estetik ve sanat konusunda bilgi sahibi olmalıdır.
- Grafik tasarım ilkelerini bilmelidir.
- Yeniliklere açık olmalıdır.
- Genel ve güncel konuları takip etmelidir.
- Kendini mesleki anlamda geliştirmeye ve eleştiriye açık olmalıdır.
- Nesneleri, insanları, olayları, mekânları ve olguları, farklı boyutlarıyla algılayabilmeli, görebilmelidir.
- Kodlama bilgisine sahip olmalıdır.
- Dürüst ve sorumluluk sahibi olmalıdır.

Grafik tasarımcıları, özel sektörde çok farklı alanlarda çalışma imkânı bulmaktadır. Reklam ajansları, televizyon kanalları, masauüstü yayıncılık, eğitim, eğlence, bankacılık ve sinema, bu alanlardan sadece birkaçıdır. Rekabetin üst düzeyde ve kıyasıya yaşandığı bu sektörler için internet, önemli bir iletişim ve paylaşım aracıdır. Bu nedenle, özellikle web grafik tasarımı yapan eğitim almış kişilerin istihdamı yüksek oranda gerçekleşmektedir.

Öğrenme Çıktısı



3 Grafik tasarımcısının görevlerini ve sahip olması gereken özellikleri sıralayabilme

Araştır 3

Aranılan, iyi bir web grafik tasarımcısı olmak istiyorsanız, sizce hangi özellikleri taşımalıdır?

İlişkilendir

Özel sektör için iyi bir grafik tasarımcısı ile çalışmak neden önemlidir?

Anlat/Paylaş

Kendinizde var olduğundan emin olduğunuz grafik tasarımcısı özellikleri hangileridir? İyi bir grafik tasarımcısı olmak için geliştirmek istediğiniz özellikleriniz hangileri? Açıklayınız.

WEB VE GRAFİK TASARIM İLİŞKİSİ

Sürekli gelişen ve değişen web teknolojileri, milyonlarca web sitesinin yapımına ve internet ortamında yayınlanmasına olanak tanımaktadır. Günümüzde eğitim, eğlence, iş dünyası, askeri ve resmi kurumlar gibi bir çok alanda web sitesi örnekleriyle karşılaşmaktayız. Ayrıca, kişisel web siteleri de internette çokça karşımıza çıkmaktadır. Web sitelerinin kullanılma amaçlarının başında, çok sayıda insana kısa sürede, daha az masrafla ve kolayca erişim gelmektedir. Tüketicimin çok hızlı gerçekleştiği bir dönemde yaşıyoruz ve insanlar her şeyden kısa sürede sıkılabilmekte, daha güzelini, daha özelini, daha ucuzunu ve daha kolayını arama çabasına girmektedir. Bu nedenle, internet ortamında bir hedef kitle seçilmişse, bu insanları uzun süre memnun edecek bir tasarım ve içerikle karşılaşma zorunluluğu bir zorunluluk haline gelmiştir. Bu nedendir ki, kullanıcı sayısı milyarlarla ifade edilen web sitelerinin görselliği ve estetiği, bir başka ifadeyle web'de grafik tasarımı, artan önemiyle tasarımcıların gündeminde artık daha ciddi şekilde yer almaktadır.



Masaüstü bilgisayarlar, taşınabilir bilgisayarlar, tabletler ve akıllı telefonlarla görüntüleyebildiğimiz web sitelerinin tasarımı, kişi ve kurumların müşteri

veya kullanıcı sayısının artırılmasında, aynı zamanda bu sayıda kayıp yaşamaksızın uzun süreli korunmasında önemli rol oynamaktadır. Fotoğraf, resim, grafik, video ve karikatür gibi görsellerin renk, çözünürlük, yerleşim ve boyut özellikleri itibarıyla ustaca işlendiği web siteleri, internet kullanıcıları tarafından daha çok ilgi görmektedir. Daha çok ilgi; memnuniyet oranının yükselmesiyle beraber kişi ya da kurumlara maddi olarak da getiri sağlayabilmesi anlamına gelmektedir.

Bu gerçekten hareketle, web teknolojileri gelişirken, bir taraftan da web grafik tasarım programları üretilmeye ve ihtiyaçlar doğrultusunda yenilenmeye devam etmektedir. Zaman içinde bu programlar ve web grafik tasarımcılığı büyük bir pazara dönüşmüş, bugün, güçlü ve önemli rekabetlerin yaşandığı bir arena haline gelmiştir.



dikkat

Web teknolojileri ve grafik tasarımı birbirini tamamlayan iki önemli unsurdur. Dikkat çeken, kullanıcı sayısını artırabilen, gündemin üst sıralarında yer alan web siteleri için, profesyonel ve kullanıcı dostu tasarımlar oluşturmak bir zorunluluktur. Bu görev de sizlere düşmektedir.

Öğrenme Çıktısı

4 Web sitelerinde grafik tasarımının önemini açıklayabilme



Araştır 4

Web sitesi tasarımlarında grafik neden önemlidir?

İlişkilendir

Grafik tasarımı ile rekabet kavramlarını ilişkilendirerek yorumlayınız.

Anlat/Paylaş

Bir internet kullanıcısı olarak, grafik tasarım uygulamalarını en başarılı ve en başarısız bulduğunuz 3'er site adı verebilir misiniz? Nedenleriyle belirtiniz.

GRAFİK TASARIM PROGRAMLARININ ÖNEMİ

Grafik tasarım, bir web sitesinin kullanıcıya aktarmak istediği mesajın ya da düşüncenin görsel halidir. Bu görselin renkleri, çözünürlüğü, hareketliliği, ritmi, oranı, dengesi, büyüklüğü ve konumuna ait özelliklerin seçimi, dolayısıyla tasarım ne kadar başarılı ise, mesaj ya da düşüncenin aktarımı o derece başarılı olacaktır.

Web'de grafik tasarımı bir sanat, tasarımcı ise sanatçıdır desek abartmış olmayız. Çünkü tasarımı yapan kişinin; estetik zevk, renk ve çözünürlük bilgileri, kodlama bilgisi, ana diline hakimiyet, tipografi bilgisi, genel kültür gibi özellikleri olabildiğince taşıması, bu özellikleri bir sanatçı edasıyla ürüne dönüştürmesi beklenir. Elbette ki tüm bu özellikleri ürüne dönüştürebileceği tasarım programlarını kullanabilmesi, bir tasarımcının olmazsa olmazlarındandır.

“Grafik tasarım programı kullanmayı bilmek, bir tasarımcıya neler kazandırır?” sorusuna aşağıdaki yanıtları verebiliriz:

- **Kolaylık:** Tasarımcının hayal ettiği ve düşündüğü ürünü hayata geçirebilmesi için öncelikle bir alana yansıtması ve üzerinde çalışması gerekir. Bunu en rahat ve kolaylıkla yapacağı ortam ise bilgisayar, bir başka ifadeyle grafik tasarım programlarıdır.
- **Kendini İfade Edebilme:** Grafik tasarımcısı hayalindeki ürünü gerçeğe taşıyabilmek için, yansıtmak istediklerini bir ortama aktarabilmelidir. Aktardıkları üzerinde değişiklikler

yapabilmelidir. Sonunda da, ürettiği tasarımda kendini ifade edebildiğinden emin olarak kullanıcılara sunabilmelidir. Kâğıt ve kalemle yapılması imkânsız olan birçok tasarım uygulaması günümüzde bilgisayar programlarıyla gerçekleştirilebilmektedir. Boyut kazandırma, renklendirme, hareketlilik gibi bir çok özelliği, gelişmiş tasarım programlarında bulmak mümkündür.

- **Dikkat Çekme ve Gündemde Kalabilme:** Tamamen kişisel hayal gücü ve estetik anlayışa göre üretilmiş web siteleri oldukça dikkat çekicidir. Dikkat çeken sitelerin kullanıcı sayısındaki artış, tasarımcının ve sitenin arama motorlarında üst sıralarda yer almasına olanak tanıyacaktır.
- **Daha Fazla Kişiyi Ulaşma:** Grafik tasarım programları kullanarak hazırladığınız tasarımlar, internet sayesinde olabildiğince fazla kişiye ulaşabilir. Bu sayede hedef kitlenizi rahatça büyütebilirsiniz.
- **İş Bulmak ve Kariyer:** Eğer grafik tasarımcısı olarak özel sektörde çalışacaksanız, hiç şüphesiz ki rakipleriniz olacaktır. Rakiplerin bir ya da birkaç adım önünde kariyer yapabilmeniz için, profesyonel ve özgün çalışmalara imza atmanız beklenir. Bu da, grafik tasarım programlarına hakimiyetinizle doğrudan bağlantılı bir durumdur. Ne kadar çok güncel yazılımı ileri seviyede kullanabilirseniz, kariyer yolculuğunuzda rahat edeceksiniz demektir.

- **Güdülenme:** Grafik tasarım programlarıyla başarılı işler çıkarmak ve beğenilmek, daha iyi ürünler ortaya koymak adına kendinizi geliştirmek için güdülenmenizi sağlayacaktır.
- **Markalaşma:** Uygun grafik programlarıyla geliştireceğiniz özgün ve yaratıcı ürünler, iş dünyasında adınızı markalaştırma ve yerinizi sağlamlaştırma konusunda önemli bir unsur olarak karşınıza çıkacaktır.



Yaşamla İlişkilendir

Tanımanız Gereken 7 Grafik Tasarımcı *Paul Rand*

1924'de dünyaya gelen sanatçı hiç şüphesiz Amerikan grafik tasarımının en önemli isimlerinden biridir. Sanatçı daha çok editöryal tasarımlara ilgi duyuyordu. Bunun sonucunda Esquire dergisinde, GQ'da sanat yönetmenliği yaptı. Direction dergisinin kapaklarını tasarladı. IBM ve Westinghouse gibi önemli firmalara kurumsal kimlik sistemlerinin gelişimi konusunda danışmanlık yaptı. Sanatçı 1974'de New York Art Directors Club Hall of Fame'e seçildi. Sanatçı, bir röportajında kendisine sorulan tasarım nedir? sorusuna şöyle yanıt vermişti; Tasarım, form ve içeriği bir arada kullanılma metodudur. Tasarımın bir sanat dalı olarak tek ve basit bir tanımı yok; Sanat olabilir, estetik olabilir. Tasarım çok yalındır ve komplike olmasının sebebi de budur. Rand'e göre bir tasarımcıyla sanatçı arasında aslında fark yoktur; çünkü her ikisi de formlarla, içeriklerle çalışırlar. İyi tasarım ile kötü arasındaki en büyük fark ise kötü tasarımın yersiz, yüzeysel, gösterişli olmasıdır. Tıpkı bugün çevremizde, dışarıda gördüğünüz pek çok şey gibi. Rand, çalışmalarındaki başarının sırrının ise sadelikte, dürüst olmakta yattığını söyler. Ona göre tamamen objektif olmak ve çok çalışmak temel kuraldır. Tasarımın bir sanat dalı olarak tek ve basit bir tanımı yoktur. Sanat olabilir, estetik olabilir. Tasarım çok yalındır ve komplike olmasının sebebi de budur. Rand özellikle logo tasarımları ve kurumsal kimlik çalışmalarıyla dünya çapında tanınan bir tasarımcı olmuştur. Sanatçı, aralarında IBM, ABC, Cummins Engine, Westinghouse, ve UPS'inde bulunduğu pek çok firmaya hizmet vermiştir. Sanatçı 1956'da IBM'in logo tasarımını hazırlamıştır.

Saul Bass

Posterleri ve logoları ile ünlüdür. 1969 Oscar ödüllü Saul Bass grafik tasarımcı ve film yapımcısı olarak çok sayıda görsel yapıtlara ve film jeneriklerine imza attı. 8 Mayıs 1920'de doğmuştur. Google, Amerikalı tasarımcının 93. doğumgünüünü unutmadı ve Doodle ile kutladı.

Alexey Brodovitch

1898 yılında Rusya'da dünyaya geldi. 1930 senesinde, Philadelphia Museum School of Industrial Art'ta, reklam tasarımı bölümünü kurması için Amerika'dan davet aldı ve tasarım hayatının şekilleneceği bu ülkeye yerleşti. Çok ünlü moda dergisi Harper's Bazaar'ın yeni editörü Carmel Snow, Alexey'in tasarımlarını gördü. Buna, bir cevherin keşfedildiği an da diyebiliriz çünkü Snow bu çalışmaları görür görmez, Alexey'i Harper's Bazaar'ın Art Direktörü olarak, adeta kaparak işe aldı. Onun işe alınmasından sonra, dergi tasarımı anlayışı ciddi ölçüde boyut değiştirdi. Çünkü o, fotoğrafları, yazıları, başlıkları gelişigüzel yerleştirmek yerine, her bir öğenin sayfa içinde önemli bir rolü olduğunu gösterdi. Çalışmalarında, kompozisyonun ve tasarıma nefes aldırın boşlukların önemini ve bunların yarattığı estetiği ön plana çıkardı. Tasarımlarıyla yeni bir çağ açmasının en önemli nedeni de buydu. İşini biliyordu ve en güzeli yaratmak için, işini bilenlerle çalışıyordu. Fotoğrafları, tipografiyi, sayfa içindeki boşlukları son derece zarif ve çarpıcı bir denge içinde birleştirerek, insanı içine çeken ve adeta bana saatlerce bak! dedirten sayfalar yarattı.

Kaynak: <https://onurculum.blogspot.com.tr/2016/05/grafiktasarimtop10.html>

Öğrenme Çıktısı

5 Grafik tasarım programlarını kullanmayı bilmenin yararlarını açıklayabilme



Araştır 5

Grafik tasarım programlarından en az birini başarılı bir şekilde kullanmanın size getireleri neler olacaktır?

İlişkilendir

Grafik tasarım programları ile insanlara mesaj aktarımını ilişkilendiriniz.

Anlat/Paylaş

Yukarıda ifade edilenlerin dışında, bir grafik tasarım programı bilmek siz neler kazandırır?

GRAFİK TASARIM PROGRAMLARINA GENEL BAKIŞ

Ünitemizin bu başlığı altında, grafik tasarımcıların en çok tercih ettiği bilgisayar programlarından bazıları hakkında kısa ve genel bilgiler bulacaksınız.



Photoshop

Piksel tabanlı grafik tasarım programlarından biridir. Adobe firmasının geliştirdiği bir programdır. Daha çok görüntü, resim ve fotoğraf işlemek amacıyla kullanılmaktadır. Resimlerin boyutlarını küçültme, parlaklığı arttırma, istenmeyen bir cismi resmin içerisinden kaldırma, kontrastını arttırma, bulanıklığını giderme, resme perspektif kazandırma gibi birçok işlem, Photoshop programıyla çok kolay ve hızlı bir şekilde yapılabilir. Vektör tabanlı işlemlerde ve yazı işleme konusunda da bazı özellikleri olmakla beraber, bit resim işleme özelliği ile Photoshop, grafik tasarımcıların en çok tercih ettiği programlardan biridir.

PSD ya da açık yazımıyla Photoshop Document, Photoshop'un varsayılan öntanımlı dosya biçimidir.

Photoshop programının genel özellikleri şunlardır:

- Photoshop'un tasarımcılara sunduğu en önemli özelliklerden biri, "layer" adı verilen katman yapısıdır. Bir resim dosyası, ayrı ayrı işlenebilen, gerektiğinde saklanabilen veya ayrı bir resim olarak kaydedilebilen çok sayıda katmandan oluşur. Katman kullanımı, özellikle kolaj yapmak isteyenler için son derece yararlı bir tekniktir.

- Web sitesi ve mobil uygulama tasarımcıları için kolay ve iyileştirilmiş bir uygulama ortamı sağlar.
- Creative Cloud Library özelliği son sürümle birlikte kullanıma sunulmuştur.
- Çok sayıda dil desteği bulunmaktadır.
- Hareket efektleri, geniş açılı filtreleri, video desteği, akıllı nesne, geliştirilmiş 3D boyama ve arka plan kaydetme özellikleri mevcuttur.

Adobe firmasının resmi web sitesindeki bilgilere göre, Photoshop'un sürümleri ve sürümlerin yayın tarihleri aşağıdaki gibidir:

- 1.0: Şubat 1990
- 2.0: Haziran 1991
- 2.5: 1993
- 3: Eylül 1994
- 5: Mayıs 1998
- 5.5: Şubat 1999
- 6.0: Eylül 2000
- 7.0: Mart 2001
- CS (8.0): Ekim 2003
- CS2 (9.0): Nisan 2005
- CS3 (10.0): Nisan 2007
- Express: 27 Mart 2008
- CS4 (11.0): 23 Eylül 2008
- CS5 (12.0): 12 Nisan 2010
- CS6 (13.0): 7 Mayıs 2012
- CC (14.0): 17 Haziran 2013
- CC 2014 (15.0): Haziran 2014
- CC 2015 (16.0): 15 Haziran 2015
- CC 2015.1 (16.1): 30 Kasım 2015



Photoshop programıyla ilgili daha fazla bilgi ve ayrıntı öğrenmek isterseniz, <http://www.adobe.com/tr/products/photoshop/features.html> sitesini ziyaret edebilirsiniz.

Fireworks



Web tasarımı yapmak, grafikler oluşturmak, animasyonlar ve mobil uygulamalar geliştirmek için kullanılan, hem vektörel hem de piksel tabanlı tasarımlar yapabileceğiniz ancak vektörel tasarımlarda daha iddialı bir programdır. Adobe firması tarafından geliştirilen Fireworks, kod yazmayı bilmeyenlerin bile kullanabileceği bir programdır. C++ programlama diliyle geliştirilmiş olan program, Windows ve MacOS işletim sistemlerini desteklemektedir.

Programın genel özellikleri aşağıda listelenmiştir:

- Renk tonu seçeneklerinin fazla olması nedeniyle piksel kalitesi oldukça iyidir.
- Tüm ekran boyutlarına uyum sağlayabilmektedir.
- Android ve diğer akıllı cihazlarla uyum sağlayarak çalışabilmektedir.
- FXG yoluyla dışa aktarım sağlanabilir ve nesnelerle etkileşim artırılabilir.
- Dışa aktarım özelliği sayesinde, yeni tasarım belgeleri veya sayfalarınızın tamamı dışa aktarılabilir.
- Daha hızlı performans ile tasarımlar daha hızlı yapılabilir.
- Photoshop ve Illustrator tasarım programlarıyla uyumlu çalışabilmektedir.

Fireworks programının sürümlerine ilişkin bilgiler ise aşağıdaki gibi özetlenebilir:

- 1998: Macromedia Fireworks
- 1999: Macromedia Fireworks 2
- 2000: Macromedia Fireworks 3
- 2001: Macromedia Fireworks 4
- 2002: Macromedia Fireworks MX (v6.0)
- 2004: Macromedia Fireworks MX 2004 (v7.0)

- 2005: Macromedia Fireworks 8
- 2007: Adobe Fireworks CS3 (v9.0)
- 2008: Adobe Fireworks CS4 (v10.0)
- 2010: Adobe Fireworks CS5 (v11.0)
- 2011: Adobe Fireworks CS5.1 (v11.1)
- 2012: Adobe Fireworks CS6 (v12.0)



Fireworks programıyla ilgili daha fazla bilgi ve ayrıntı öğrenmek isterseniz, <http://www.adobe.com/tr/products/fireworks.html> sitesini ziyaret edebilirsiniz.



Freehand

Vektör tabanlı tasarımlar yapılmasına destek veren bir programdır. Başlangıçta Aldus firması tarafından kullanıma sunulan FreeHand, daha sonra Macromedia firması tarafından satın alınmıştır. Son olarak Macromedia'nın Adobe tarafından satın alınmasıyla yeni sürümleri geliştirilmemiş, bunun yerine, yeni özelliklerin tümü Illustrator programında toplanmıştır.

Programın en çok kullanılan ve bilinen sürümleri 8.0, MXA ve MX'dir.

FreeHand programı, yeni bir resim oluşturmaktan çok, mevcut resimler üzerinde düzenlemeler yapılmasına olanak verir. Bu nedenle, programın içerdiği çizim araçları; kesme, kopyalama ve silme işlemlerine yönelik olarak daha fazla sayıdadır. İki resmin montajlanmasından var olan resim üzerinde değişiklik yapmaya, bozulmuş yıpranmış resimlerin tekrar oluşturulmasına kadar birçok alanda kullanılmaktadır.

1. Macromedia Flash programı ile uyumluluk:
Karmaşık Flash filmleri sorunsuz bir şekilde Freehand içine import edilebilir. Bununla birlikte Freehand'te geliştirilen tasarımlar vektörel olarak kopyala-yapıştır yöntemi ile Flash içine atılabilir ve düzenlenebilir.
2. Çoklu özellikler:
Tasarımlara görsel etkiler ve efektler eklenebilir. Dış hatlar, dolgular, efekt özellikleri, bunlardan bazılarıdır. Bu etki ve efektler yazılara ve vektörel çizimlere kolaylıkla uygulanabilir.

3. Otomatik düzenleme fonksiyonu:

Dörtgen, daire ve poligon çizimlerin tüm özellikleri değiştirilebilir. Basit, kolay ve hızlı bir şekilde, kontrolü kaybetmeden çok basit grafikler bile düzenlenebilir. Kolayca bir dörtgenin köşesine yuvarlaklık verilebilir, dairelerden yay şeklinde şekiller ve daha fazlası elde edilebilir.

4. Kolay kullanıcı arayüzü:

Diğer Macromedia ürünlerinin tümünde kullanılan esnek arayüz Freehand için de geçerlidir. Paneller grup yapılabilir, açılır kapanır özelliği ile tamamen kapatmadan kontrol edilebilir.

5. Action aracı:

Şekiller, semboller ve sayfalar arasında «Goto and play» (git ve oynat) ve «Goto and stop» (git ve dur) gibi karmaşık actions oluşturulabilir. Ayrıca diğer tetikleyiciler ile «Get URL» (URL aç) ya da «Load External Movie» (dışarıdan görüntü yükle) gibi komutlar kullanılabilir.

6. Panel özellikleri:

Yazı ve bir şeklin dış çizgisi, dolgusu, fontu, efektleri, hizalama ve yerleşim gibi özellikleri kolaylıkla değiştirilebilir. Bir başka ifadeyle, bir panelde birçok özelliği kontrol etme imkânı bulunmaktadır.

7. Otomatik efektler:

FreeHand vektörel efektler (kavis verme, dış hat çizme, çevirme gibi) ve ızgara efektleri (bevel, gölge ve gradient transparanlık) kullanma olanağı sağlar.

8. Connector (Bağlayıcı) aracı:

Connector aracı hızlı bir şekilde bilgi mimarisini, veri akışını ve site haritalarını ayırır. Böylece bağlantıların görünümünü tamamen özelleştirebilir.

9. Extrude aracı ile göz kamaştırıcı 3D efektleri:

Bu araç 3D dönüşler, aydınlatmalar, ortak kayıp noktalar gibi özellikleri ihraç ederken otomatik kontrol sağlar ve işleri tamamlamayla kolaylaştırır.



Freehands programıyla ilgili daha fazla bilgi ve ayrıntı öğrenmek isterseniz, <http://www.adobe.com/support/freehand/> sitesini ziyaret edebilirsiniz.



Coreldraw

Corel Corporation tarafından üretilen CorelDraw, vektör tabanlı bir grafik tasarım programıdır. Geniş bir kullanım alanı olmasına rağmen en çok masaüstü yayıncılık, dijital baskı, matbaacılık, tekstil firmaları, tabela yazımı, açık hava reklamcılığı ve reklam tanıtımları için kullanılmaktadır.

Vektörel çizimin imaja çevrilmesi, dpi değeri ve piksel ölçülerinin verilebilmesi, imajların renk düzeninin değiştirilmesi (CMYK, RGB, Grayscale, Black-White), imajlara çeşitli efektlerin verilmesi gibi sayısız işlemi CorelDraw, kendi başına yapabilmektedir. Ayrıca, vektör ve pixel tabanlı çalışmalar dışında internet sayfası tasarlama, Adobe Acrobat dosyası üretimi gibi bazı uygulamaları da gerçekleştirebilmektedir. Programın en büyük artılarından biri de, çalışma dosyasının içine aktarılan imajları, kayıt esnasında kendine özgü bir sıkıştırma yöntemi ile sıkıştırması ve dosya boyutunu orijinal boyutunun neredeyse 1/3 oranına düşürmesidir.

Geçmişte Unix, Linux, OS/2, CtOS, MacOS işletim sistemleri için üretilmiş olan CorelDraw'un güncel sürümü sadece Windows platformlarında çalışmak üzere geliştirilmektedir. MacOS işletim sistemi için yayınlanan son sürüm 11. sürümdür. CorelDraw X7 sürümü ile de Windows XP ve Vista desteği bırakılmıştır.

Programın sürümleri ve sürümlere ait bilgiler aşağıda özetlenmiştir:

Corel Draw Graphics Suite X7 32/64 bit
(17.4.0.887) (11.03.2015)

Corel Draw Graphics Suite X6 32/64 bit
(16.0.0.707) (20.03.2012)

Update 1 (16.1.0.843) (15.08.2012)

Update 2 (16.2.0.998) (29.11.2012)

Update 3 (16.3.0.114) (26.03.2013)

Update 4 (16.4.0.1280) (20.08.2013)



Actions

Oluşturulan nesnelerin hareketlerinin tanımlandığı makrolardır.

Corel Draw Graphics Suite X5 (15.0.0.486) (23.02.2010)

Servis Paket 1 (15.1.0.588) (27.07.2010)

Servis Paket 2 (15.2.0.661) (05.11.2010)

Servis Paket 3 (15.2.0.686) (26.05.2011)

Hotfix 4 (15.2.0.695) (04.10.2011)

Corel Draw Graphics Suite X4 (14.0.0.567) (22.01.2008)

Servis Paket 1 (14.0.0.653)

Servis Paket 2 (14.0.0.701)

Hot Fix 2 (14.0.0.704)

Corel Draw Graphics Suite X3 (13.0.0.576)

Servis Paket 1 (13.0.0.667)

Servis Paket 2 (13.0.0.739)

Corel Draw Graphics Suite 12 (12.458)

Servis Paket 1 (12.536)

Corel Draw Graphics Suite 11 (11.633)

Servis Paket 1 (11.693)

Servis Paket 2 (11.755)



CorelDraw programıyla ilgili daha fazla bilgi ve ayrıntı öğrenmek isterseniz, <http://www.coreldraw.com/rw/> sitesini ziyaret edebilirsiniz.



InDesign

Adobe firmasının, özellikle masaüstü yayıncılık için ürettiği vektör tabanlı çizimler yapılabilen programlarından biridir. Bu program yardımıyla; gazeteler, dergiler, kitaplar, e-kitaplar gibi çok sayfalı tasarımlar, web arayüzleri, video içerikli etkileşimli pdf dosyaları, iPad uygulamaları ve hareketli Flash dosyaları üzerinde çalışma yapılabilir.

Gelişmiş ön izleme sistemi sayesinde, InDesign ile yapılan çalışmalar henüz dağıtım veya basım aşamasına gelmeden detaylı şekilde incelenebilir ve çalışmanın son halinin nasıl bir şekil alacağı görülebilir. Son sürümde InDesign kullanıcıları artık bulut depolama sisteminden de faydalanabilmektedir. Photoshop, Illustrator, Acrobat ve Flash Professional programları ile uyumludur. Çoklu format yayıncılığı sayesinde, InDesign içeriğini XHTML'ye çevirmek mümkündür.

Ayrıca, Word ve Excel programlarından InDesign'a tablo ve yazı da aktarılabilir.

MacOS X ve Windows işletim sistemlerini desteklemektedir. Bugüne kadar kullanıma sunulan sürümleri hakkında özet bilgiler aşağıda listelenmiştir:

- InDesign 1.0 (kodadı K2): 31 Ağustos 1999
- InDesign 1.5 (kodadı Sherpa): Nisan 2001
- InDesign 2.0 (kodadı Annapurna): Ocak 2002
- InDesign CS (kodadı Dragontail) ve InDesign CS PageMaker Edition (3.0): Ekim 2003.
- InDesign CS2 (4.0) (kodadı Firedrake): Mayıs 2005
- InDesign Server (kodadı Bishop): çıkışı Ekim 2005
- InDesign CS3 (5.0) (kodadı Cobalt): Nisan 2007
- InDesign CS3 Server (kodadı Xenon): çıkışı Mayıs 2007
- InDesign CS4 (6.0) (kodadı Basil): 23 Eylül 2008'de açıklandı, Ekim 2008'de çıktı.
- InDesign CS4 Server: (kodadı Thyme)
- InDesign CS5 (7.0): Nisan 2010
- InDesign CS5.5 (7.5): Nisan 2011
- InDesign CS6 (8.0): Şubat 2012
- InDesign CC



InDesign programıyla ilgili daha fazla bilgi ve ayrıntı öğrenmek isterseniz, <http://www.adobe.com/tr/products/indesign/versions.html/> sitesini ziyaret edebilirsiniz.



Illustrator

Adobe firmasının piyasaya sürdüğü, vektör tabanlı tasarım yapmaya olanak tanıyan çizim programıdır. Illustrator programıyla; web sitesi arayüzleri, logo, kartvizit, zarf, cd yüzü, cd kutusu yüzü, antetli kağıt, firmaların kullandığı faturalar, dergi, kitap, gazete, reklam, afiş, poster gibi çalışmaların tümü hazırlanabilir. Vektör tabanlı olması nedeniyle, karakalem çizimlerini renklendirmede oldukça başarılı bir programdır.

MacOS X ve Windows işletim sistemlerini desteklemektedir.

Illustrator programının 1987 yılında 1.0 sürümü ile başlayan yolculuğu 2015 yılında piyasaya sürülen CC ile devam etmektedir.

Son sürümü CC ile birlikte kullanıcılara sunulan en önemli özelliklerden bazıları şunlardır:

- Creative Cloud Libraries'de bulunan varlıklara kolayca erişilebilir ve kullanılabilir.
- Daha büyük Kitaplıklar paneli, filtreli yeni Adobe Stock araması ve lisanslı Stock varlıklarını tespit etmeyi kolaylaştıran yeni simgeler yardımıyla, ihtiyaç olan varlıklar daha hızlı bulunabilir.
- Bir veya daha fazla çalışma yüzeyinden tek varlık ya da çalışma yüzeylerinin tamamını seçebilir ve bunları tek tıklamayla ekran, web ve simge iş akışları için mükemmel olan farklı boyutlar, çözünürlükler ve formatlarda dışa aktarabilirsiniz.
- Tutarlı görsel deneyim, Canlı Şekiller ile çalışmayı kolaylaştırır. Şekiller küçük boyutlara ölçeklenirken, kontroller otomatik olarak gizlenir ve tek tip olmayan ölçekleme sonrasında poligonlar canlı özellikleri korur. Ayrıca şekiller ve yollar Dönüştür panelinde orijinal dönüşlerine sıfırlanabilir.
- Tasarımları sergilemek için Portfolio özelliği kullanılabilir, görüntüleyicilerle daha iyi bağlantı kurmak için özel giriş ve irtibat sayfaları oluşturulabilir.
- Geliştirilmiş Akıllı Kılavuzlar sayesinde nesneler çizim sırasında mükemmel şekilde hizalanarak aralarındaki boşluklar ayarlanabilir ve taşınabilir. Yeni ipuçları kullanılarak kontrol tuşlarına ihtiyaç duyulmadan kare ve daire gibi mükemmel şekiller çizilebilir.

- Web ve ekran tasarım iş akışları için ideal olan modern SVG'leri kolaylıkla dışa aktarabilirsiniz. Tüm çalışma yüzeyi yerine nesneleri tek tek dışa aktarma da tercih edilebilir.
- Bir iPad, iPhone veya Android telefon kullanarak her türlü görüntüyü üretime hazır bir varlığa dönüştürebilirsiniz. Bir renk teması çıkarıp ya da bir fırça, şekil veya vektör grafiği oluşturulup Creative Cloud Libraries'e kaydedilerek Illustrator'da kullanılabilir.

✓ SVG

Scalable Vector Graphics kelimelerinin kısaltmasıdır. Ölçeklenebilir vektör grafikleri anlamına gelir. Adobe Illustrator programının ürettiği vektör imaj formatıdır. Vektörel olduğu için büyümeden etkilenmez. Boyutu küçük olduğu için de web tasarımlarda oldukça avantaj sağlar. SVG'ler her tarayıcı ile uyumlu çalışır ve grafikler sorunsuz şekilde açılır.



Illustrator programıyla ilgili daha fazla bilgi ve ayrıntı öğrenmek isterseniz, <http://www.adobe.com/tr/products/illustrator/versions.html/> sitesini ziyaret edebilirsiniz.

Öğrenme Çıktısı

6 En çok kullanılan grafik tasarım programlarının isim ve özelliklerini ifade edebilme

Araştır 6

Vektör tabanlı grafik tasarım çalışması yapmak isterseniz, hangi programları kullanmanız uygun olur?

İlişkilendir

Bu ünite de tanıtılan grafik tasarım programlarını benzer ve farklı özellikleri açısından gruplandırınız.

Anlat/Paylaş

Bu ünite de tanıtılan grafik tasarım programlarından kullanmayı bildikleriniz hangileridir? Bugüne kadar hangi amaçlarla kullandınız?

1

Grafik tasarımına ilişkin temel kavramları tanımlayabilme

Temel Kavramlar

Bir mesajı iletmek, bir görseli geliştirmek veya bir düşünceyi görselleştirmek için metnin ve görsellerin algılanabilir ve görülebilir bir düzlemde, iki boyutlu veya üç boyutlu olarak organize edilmesini içeren yaratıcı süreç, Grafik Tasarım olarak adlandırılır. Bazı kaynaklara göre ise grafik tasarım, bir sanattır. Problemleri görsel olarak çözebilme, mesajları görsel olarak aktarabilme sanatıdır. Grafik tasarımında amaç, iletişim ve estetiği en iyi noktaya ulaştırabilmektir. Fotoğraf, resim, grafik ve video gibi görsel unsurlarla düz yazıları bir araya getirerek, kullanıcılara mesaj vermeyi ya da düşünce aktarmayı sağlamak, ilgi çekmek, beğeni kazanmak ve tanıtım yapmak, grafik tasarımının hedefleri arasında yer almaktadır.

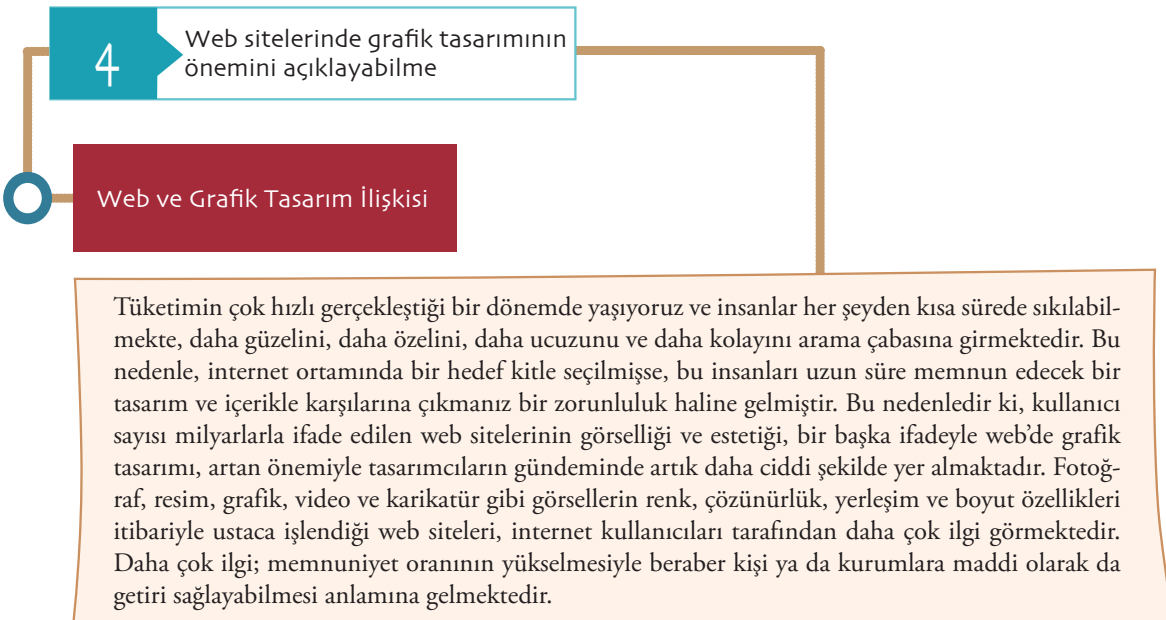
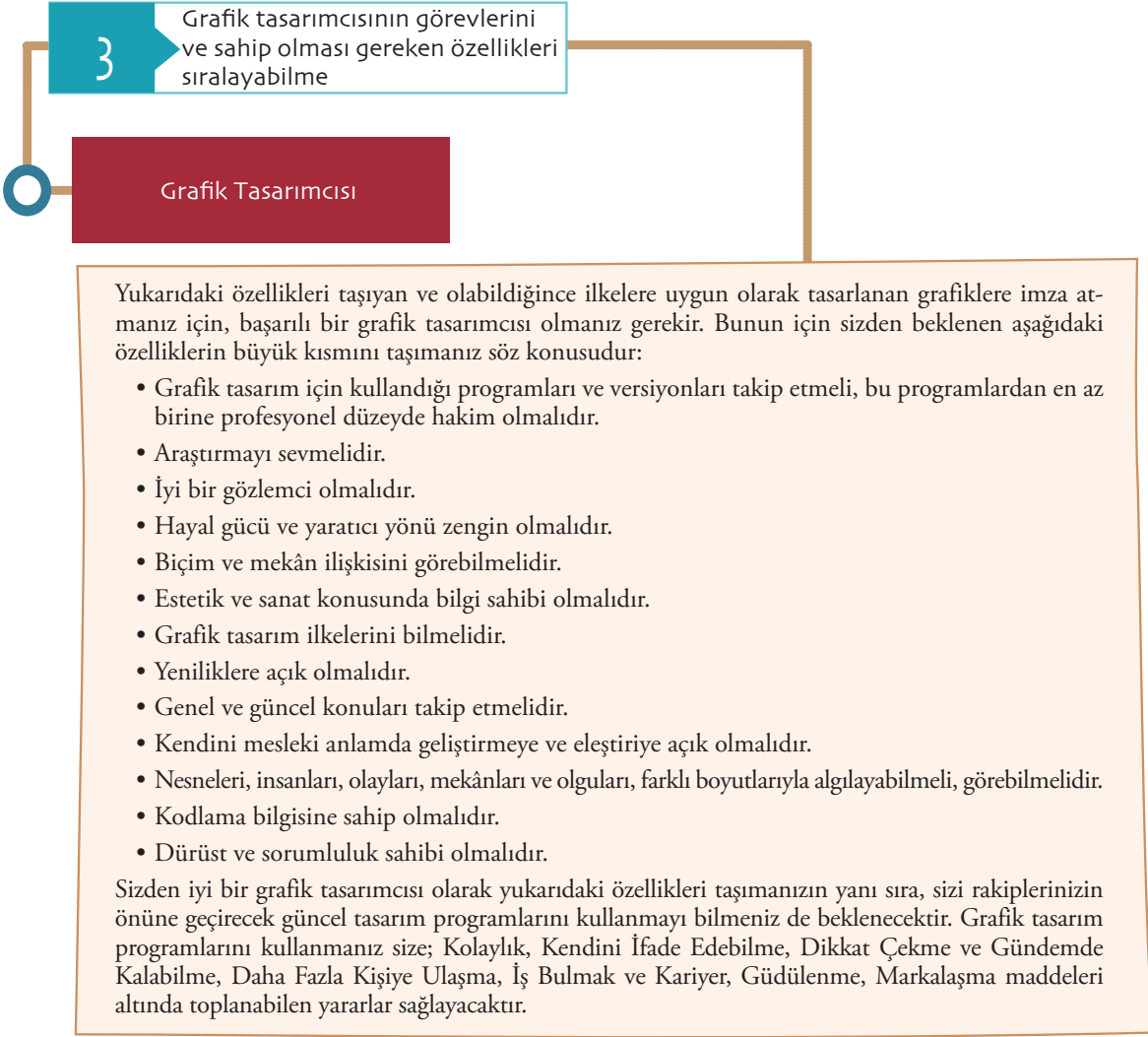
Piksel tabanlı ve vektör tabanlı olmak üzere iki tür grafik tasarımdan söz edilebilir. Piksel ya da Bitmap de denilen grafik tasarım türünde, renk noktaları küçük kareler şeklinde birleştirilerek görseller oluşturulur. Piksel tabanlı grafik programları en çok fotoğraf işlemek için tercih edilmektedir. Bitmap grafiklerde piksellerin her birine müdahale edilebilir. Piksel sayısı artırılan bir bitmap grafiğinde görüntü netleşir ancak dosyanın kapladığı yer artar. Bir bitmap grafik sahip olduğu çözünürlükten daha yüksek bir değere yükseltildiğinde netliğinde azalma ve görüntüde bozukluk meydana gelir. Tam tersi durumda, mevcut çözünürlük daha düşük bir değere çekildiğinde ise orijinal görüntüde kayıp yaşanır. Vektör grafikler, farklı boyutlar ve farklı renklerde üretilmesi gereken çalışmalarda kullanmak için idealdir. İstenildiği kadar büyütülüp küçültülebilen görsellerin netliğinde, herhangi bir kalite kaybı yaşanmamaktadır. Bu nedenle vektör grafikler genelde logo, yazı içeren resimler, teknik ve hassasiyet gerektiren çizimler gibi çalışmalarda da yaygın olarak kullanılmaktadır. Dosya boyutu da vektör grafiklerde piksel grafiklere oranla daha düşüktür.

2

İyi bir grafik tasarımında olması gereken özellikleri ve tasarım ilkelerini açıklayabilme

Grafik Tasarımı

İyi bir grafik tasarımında; Amaca Uygunluk, Hedef Kitleye Ulaşabilirlik, Yaratıcılık, Mütevazilik, Çevre Dostu Olmak, Bir Ürünü Kullanışlı Kılmak, Özgünlük, Sadelik ve Anlaşılır Olmak, Estetik, Uzun Ömürlü Olmak ve Kapsam özellikleri aranır. Bu özellikleri taşıyan tasarımlar oluştururken de grafik tasarım ilkelerine uymanız beklenir: Yapısal/Biçimsel Elemanların Kullanım İlkeleri (Boşluk, Çizgi, Doku, Şekil ve Form, Renk) ve Yerleşim Elemanlarının Kullanım İlkeleri (Orantı ve Görsel Hiyerarşi, Denge, Bütünlük, Ritim, Vurgu, Ahenk).



5

Grafik tasarım programlarını kullanmayı bilmenin yararlarını açıklayabilme

Grafik Tasarım Programlarının Önemi

En az bir grafik tasarım programına hakim olmak, sizlere aşağıdaki yararları sağlayacaktır: Tasarımcının hayal ettiği ve düşündüğü ürünü hayata geçirebilmesi için öncelikle bir alana yansıtması ve üzerinde çalışması gerekir. Bunu en rahat ve kolaylıkla yapacağı ortam ise bilgisayar, bir başka ifadeyle grafik tasarım programlarıdır.

Grafik tasarımcısı hayalindeki ürünü gerçeğe taşıyabilmek için, yansıtmak istediklerini bir ortama aktarabilmelidir. Aktardıkları üzerinde değişiklikler yapabilmelidir. Sonunda da, ürettiği tasarımda kendini ifade edebildiğinden emin olarak kullanıcılara sunabilmelidir.

Tamamen kişisel hayal gücü ve estetik anlayışa göre üretilmiş web siteleri oldukça dikkat çekicidir. Dikkat çeken sitelerin kullanıcı sayısındaki artış, tasarımcının ve sitenin arama motorlarında üst sıralarda yer almasına olanak tanıyacaktır.

Grafik tasarım programları kullanarak hazırladığınız tasarımlar, internet sayesinde olabildiğince fazla kişiye ulaşabilir. Bu sayede hedef kitlenizi rahatça büyütebilirsiniz.

Eğer grafik tasarımcısı olarak özel sektörde çalışacaksanız, hiç şüphesiz ki rakipleriniz olacaktır. Rakiplerin bir ya da birkaç adım önünde kariyer yapabilmeniz için, profesyonel ve özgün çalışmalara imza atmanız beklenir. Bu da, grafik tasarım programlarına hakimiyetinizle doğrudan bağlantılı bir durumdur. Grafik tasarım programlarıyla başarılı işler çıkarmak ve beğenilmek, daha iyi ürünler ortaya koymak adına kendinizi geliştirmek için güdülenmenizi sağlayacaktır. Uygun grafik programlarıyla geliştireceğiniz özgün ve yaratıcı ürünler, iş dünyasında adınızı markalaştırma ve yerinizi sağlamlaştırma konusunda önemli bir unsur olarak karşınıza çıkacaktır.

6

En çok kullanılan grafik tasarım programlarının isim ve özelliklerini ifade edebilme

Grafik Tasarım Programlarına Genel Bakış

Grafik tasarım programlarının bir kısmı piksel bir kısmı vektör tabanlı tasarımlar yapmanız için sizlere farklı seçenekler sunacaktır. Grafik tasarım tarihine damga vuran, çok tercih edilen grafik programlarına örnek olarak; Photoshop, FreeHand, Fireworks, CorelDraw, InDesign ve Illustrator verilebilir. Photoshop piksel tabanlı çalışmalar için tasarlanmış olsa da vektör tabanlı bazı işlemlerin yapılmasına da olanak sağlar. Fireworks programı da hem vektör hem piksel tabanlı çalışmalar için çok sayıda özellik içermektedir. Vektör tabanlı çalışmalar için en çok tercih edilen yazılımlar ise Freehand, Coreldraw, Indesign ve Illustrator programlarıdır.

1 Kullanıcıların kendi alanlarını oluşturup içerikler eklediği, düzenlediği, etkileşimde olduğu, web’de grafik tasarımının ilk defa önem kazanmaya başladığı teknoloji aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Yapay zekâ
- B. Web 1.0
- C. Artırılmış gerçeklik
- D. Web 2.0
- E. Sanal gerçeklik

2 Görüntünün bir yüzey üzerinde temsil edilmesi anlamına gelen, çizge olarak da ifade edilen kavram aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Dolgu
- B. Piksel
- C. Tasarım
- D. Vektör
- E. Grafik

3 Piksellerin her birine müdahale edilebildiği, piksel sayısı arttıkça görüntünün netleştiği ancak dosyanın kapladığı yerin arttığı grafik türü aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Vektörel
- B. Bitmap
- C. Grafik
- D. Eğri
- E. Web 1.0

4 Aşağıdakilerden hangisi vektör tabanlı grafikleri piksel tabanlı grafiklerden ayıran özelliklerden biri **değildir**?

- A. Tasarım yazdırılırken hem daha fazla zaman hem daha çok mürekkep harcanması
- B. İstenildiği kadar boyutlandırılabilmesi; görüntü netliğinde bozulma olmaması
- C. Dosya boyutunun daha düşük olması
- D. Gerektiğinde piksel tabanlı grafiğe kolaylıkla dönüştürülebilmesi
- E. Çözünürlükten bağımsız olması

5 Aşağıdakilerden hangisi iyi bir grafik tasarımda aranan özelliklerden biridir?

- A. Modaya uygunluk
- B. Üstünlük
- C. Karmaşıklık
- D. Boyut
- E. Özgünlük

6 Aynı temel biçime, dokuya, boyuta, renge ya da duyguya sahip görsel öğelerin etkili olacak şekilde biraraya getirildiğinde oluşturduğu tasarım ilkesi aşağıdaki hangi terimle ifade edilir?

- A. Çizgi
- B. Ritim
- C. Bütünlük
- D. Orantı
- E. Ahenk

7 Aşağıdakilerden hangisi grafik tasarımında uyulması gereken ilkeler arasında yer alan yapısal ve biçimsel elemanlardan biridir?

- A. Görsel hiyerarşi
- B. Doku
- C. Denge
- D. Vurgu
- E. Simetri

8 Aşağıdakilerden hangisi iyi bir grafik tasarımcının sahip olması gereken özelliklerden biri **değildir**?

- A. Her zaman bireysel çalışması
- B. Biçim ve mekân ilişkisini görebilmesi
- C. Estetik konusunda bilgi sahibi olması
- D. Kodlama bilgisine sahip olması
- E. İyi bir araştırmacı ve gözlemci olması

9 “Grafik tasarım programı kullanmak tasarımcıya birçok getiri sunar. Uygun grafik programlarıyla geliştirilecek özgün ve yaratıcı ürünler, iş dünyasında tasarımcının yerini sağlamlaştırma konusunda önemli bir unsur olarak karşısına çıkacaktır.”

Yukarıdaki açıklama, grafik programı kullanmanın tasarımcılara sağladığı hangi yararı ifade eder?

- A. Kolaylık
- B. Dikkat çekme
- C. Kendini ifade edebilme
- D. Markalaşma
- E. Güdülenme

10 Aşağıdakilerden hangisi piksel tabanlı grafik tasarımında kullanılan profesyonel programlardan biridir?

- A. CorelDraw
- B. Photoshop
- C. Illustrator
- D. Fireworks
- E. InDesign

1. D

Yanıtınız yanlış ise “Temel Kavramlar” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

2. E

Yanıtınız yanlış ise “Temel Kavramlar” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

3. B

Yanıtınız yanlış ise “Temel Kavramlar” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

4. A

Yanıtınız yanlış ise “Temel Kavramlar” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

5. E

Yanıtınız yanlış ise “Grafik Tasarımı” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

6. C

Yanıtınız yanlış ise “Grafik Tasarımı” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

7. B

Yanıtınız yanlış ise “Grafik Tasarımı” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

8. A

Yanıtınız yanlış ise “Grafik Tasarımcısı” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

9. D

Yanıtınız yanlış ise “Grafik Tasarım Programlarının Önemi” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

10. B

Yanıtınız yanlış ise “Grafik Tasarım Programlarına Genel Bakış” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

1

Araştır Yanıt Anahtarı

Araştır 1

Vektör tabanlı grafikler, logo, yazı içeren resimler, teknik ve hassasiyet gerektiren çizimler gibi çalışmalarda yaygın olarak kullanılmaktadır. Bunun nedeni; İstenildiği kadar büyütülüp küçültülebilen görsellerin netliğinde, herhangi bir kalite kaybı yaşanmamaktadır. Ayrıca, dosya boyutu da piksel tabanlı grafiklere kıyasla daha düşüktür. Vektör tabanlı grafikler gerektiğinde bitmap haline kolaylıkla getirilebilir.

Araştır 2

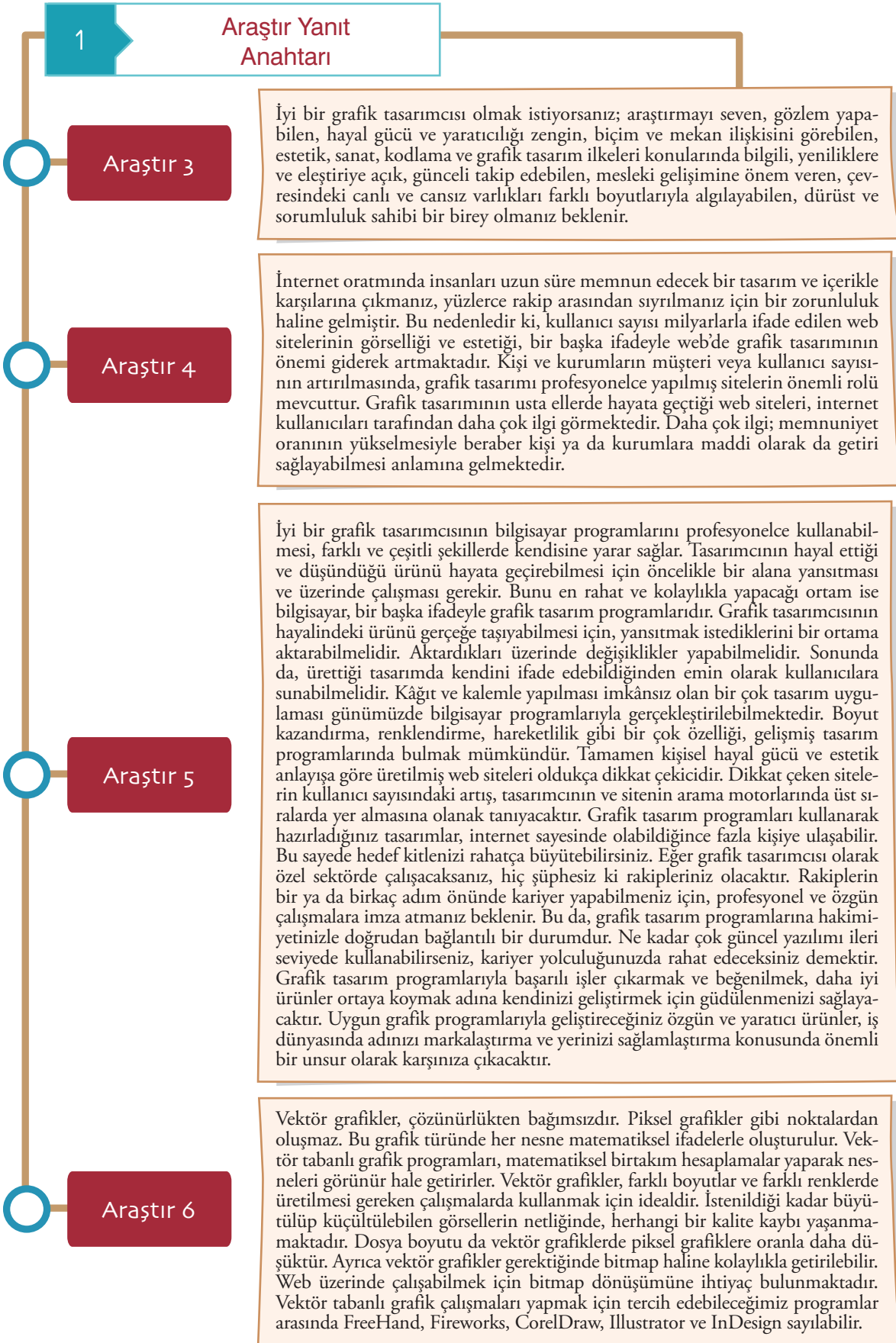
Kaliteli ve ilgi çekici bir grafik tasarımı yapabilmek için bazı tasarım ilkelerine uymamız beklenir. Bu ilkeler temelde iki grupta toplanır:

Yapısal/Biçimsel Elemanların Kullanım İlkeleri

Grafik çalışmalarında mesaj verme işleminde alan kullanımına özen gösterilmelidir. Dikkat noktalarının dışında kalan yerlere Boşluk denir. Boşluklarda mesaj verilmemelidir. Düz, kesikli, kısa, uzun, kalın ya da ince özelliklere sahip olan çizgiler kullanılabilir. Bir yüzey üzerinde tekrarlarla dayalı biçimsel bir düzen bulunuyorsa, orada bir dokunun varlığından söz edilebilir. Temel tasarım tekniğinde; çizgi, renk ve diğer yüzey elemanlarının birbirleriyle ilişkileri sonucu biçim (şekil) oluşur. Hacimli ve lekesele olan bütün biçimler, form kapsamı içindedir. Renk tasarımı büyük rol oynar. Dikkat çekmede, mesajların önemini göstermede ve belirginlik yaratmakta oldukça önem taşır.

Yerleşim Elemanlarının Kullanım İlkeleri

Tasarımcı için orantı önemlidir. Çünkü, genişliğin uzunluğa, renkli olanın renksiz olana, bir ölçünün diğerine eşit olduğu tasarımlar, oldukça sıradan görünür. Görsel hiyerarşi ise, tasarım içinde vurgulanmak istenen mesaja göre görsel unsurların şekillenmesi anlamına gelir. Denge, fotoğraf, resim, çizim, grafik gibi öğelerin yatay ve dikey olarak materyale eşit ağırlıkta dağıtılması (yerleştirilmesi) yoluyla oluşturulur. Bir tasarımda bulunan görsel unsurlar bütünlük oluşturacak şekilde biraraya getirildiğinde, etkili olurlar. Aynı temel biçime, dokuya, boyuta, renge ya da duyguya sahip öğeler bir tasarımda bütünlüğü oluştururlar. Ritim, kullanıcının tasarım üzerinde hangi öğeye önce hangisine daha sonra bakacağını belirlenmesi ile ilgilidir. Ritim ilkesi kullanılarak tasarıma akıcılık katılabilir. Tasarımda verilmek istenen önemli mesaj ya da düşüncelerin etkin şekilde aktarılması için vurgu yapıp belirgin hale getirilmeye çalışılır. Tasarımda kullanılan görseller ve yazılar arasında bütünlük sonucunda ortaya çıkan uyum ahenk adını alır.



Internet Kaynakları

- <https://tr.wikipedia.org/wiki/Grafik>
- http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5766dd54710cd6.08677590
- <http://materyaltas.blogspot.com.tr/2007/11/materyal-tasarm-ilkeleri.html>
- <http://bilalkir.blogspot.com.tr/>
- <https://cagridemirha.wordpress.com/web-tarihcesi/>
- <http://www.ayberkburc.com/internet/web-1-0-2-0-3-0-nedir.html>
- https://tr.wikibooks.org/wiki/E%C4%9Fitimde_A%C4%9F_teknolojileri_ve_Sosyal_Medya_Ara%C3%A7lar%C4%B1
- <https://twitter.com/GurdeepDesigns/status/744059136611094529>
- <http://www.grafikerler.org/forum/konu/basarili-bir-grafik-tasarimda-bulunmasi-gerekli-ozellikler.38291/>
- <http://loreblog.com/web-tasariminin-tarihi-nasildir/>
- <https://www.hokkaweb.com/blog/web-tasarim-dunu-ve-bugunu-arasinda-uyumlu-iliskileri/>
- https://tr.wikipedia.org/wiki/Grafik_tasar%C4%B1m
- <http://www.webhome.com.tr/en-cok-kullanilan-web-tasarim-programlari/>
- <http://www.bilisimdiari.com/grafik-tasarimi-temel-kavramlar-piksel-nedir/>
- <http://forum.turkishcode.com/konu-vektor-ve-pixel-farki.html>
- <http://www.grafikerevi.com/photoshop/vektor-ve-piksel-farki/>
- <http://cadsay.com/grafik-tasarim-programlari>
- http://www.angelfire.com/ult/011407031-81/dersler1.htm#_Toc72843058
- <http://www.adobe.com/tr/products/illustrator/features.html>
- <http://www.grafikerler.net/freehandda-neler-yapabilirim-t62921.html>
- <http://www.adobe.com/tr/products/photoshop/features.html>
- <https://helpx.adobe.com/photoshop.html?promoid=5NHJ8FD2&mv=other>
- <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/whats-new.html>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop_version_history
- https://tr.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop#Ayr.C4.B1ca_bak.C4.B1n.C4.B1z
- <http://www.bilgisayar.name/grafik-ve-tasarim/photoshop/photoshop-nedir-ne-ise-yarar/photoshop-dersleri-1/>
- <http://photoshopar.tr.gg/photoshop-tarihi.htm>
- <http://metinyilmaz.me/adobe-photoshop-tarihi/>
- <http://www.sanalkurs.net/fireworks-nedir-nedegildir-65.html>
- <http://www.bilisimcafe.net/adobe-fireworks-nedir-ne-ise-yarar/>
- <http://phpkodpaylam.blogspot.com.tr/2012/07/adobe-fireworks-nedir-ne-ise-yarar.html>
- http://egitim.gov.tr/site?docid=2f93a8503b5fe54f1c55c6fd81afeadb&link=http://tr.wikipedia.org/wiki/Adobe_Fireworks&r=&q=fireworks&cat=&page_title=Adobe%20Fireworks%20-%20Vikipedi
- <https://tr.wikipedia.org/wiki/Freehand>
- <https://tulintayfun.wordpress.com/2014/01/03/grafik-tasarim-programlari-nelerdir/>
- <http://www.sanalkurs.net/macromedia-freehand-nedir-78.html>
- <https://tr.wikipedia.org/wiki/CorelDRAW>
- <http://phpkodpaylam.blogspot.com.tr/2012/07/corel-draw-nedir-ne-ise-yarar.html>
- https://www.cyber-warrior.org/Forum/nedir-su-corel-draw-dedikleri-_406987,1.cwx
- <http://www.ogretiyor.com/blog/adobe-illustrator-nedir-ve-ne-icin-kullanilir-.html#.V2MH79KLRD8>
- <http://www.bilisimcafe.net/adobe-illustrator-vektorel-cizim-programi-nedir/>
- https://tr.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator
- <https://www.adobe.com/tr/products/illustrator/versions.html>
- <http://www.sanalkurs.net/indesign-nedir-ne-ise-yarar-2063.html>
- <http://grafik-indesign.blogspot.com.tr/2012/03/indesign-nedir.html>
- <http://www.teknoari.com/indesign-nedir-indesign-programi-ve-indesign-dersleri/>
- http://www.bilgiyazan.com.tr/dt_benefits/adobe-indesign-nedir/
- <http://www.adobe.com/tr/products/indesign/versions.html>
- <https://tr.wikipedia.org/wiki/InDesign>
- <http://www.printcenter.com.tr/tr/rgb-nedir-nerede-kullanilir/>
- <http://www.gencgrafiker.com/rgb-nedir-cmyk-nedir-rgb-ve-cmyk-arasindaki-farklar-nelerdir/>
- <https://www.bidolubaski.com/blog/cmyk-nedir>
- <http://www.renkliisayfa.com/svg-kullanimi>
- <https://svgtr.wordpress.com/svg-neden-kullanilir/>



■ Bölüm 2

Web Grafik Tasarımında Kalite ve Standartlar

öğrenme çıktıları

1

Web Grafik Tasarımın Tanımı

- 1 Web grafik tasarımın ne olduğunu tanımlayabilme

2

Web Grafik Tasarımın Kısa Tarihçesi

- 2 Tarihsel süreçte, web grafik tasarımın gelişim bileşenlerini açıklayabilme

3

Web Grafik Tasarım Kalite Faktörleri

- 3 Web grafik tasarım için kalite faktörlerini tanımlayabilme

4

Web Grafik Tasarım Kalite Standartları

- 4 Web grafik tasarım için kalite standartlarını açıklayabilme

Anahtar Sözcükler: • Web Tasarım • Web Grafik Tasarım • Tim Berners-Lee • Dünya Çapında Ağ • Hipermetin • Hipermetin İşaretleme Dili • Dünya Çapında Ağ Birliği • Web Sitesi Tasarım Ekibi • Web Sitesi Kalite Faktörleri • Web Sitesi Kalite Standartları



GİRİŞ

Web grafik tasarım dersini alan bir öğrenci olarak web grafik tasarımın ne olduğu, ne gibi işlevlere sahip bulunduğu ve nasıl oluşturulduğu konusunda temel bir bilginiz ve deneyiminiz vardır. Çünkü kişisel ve kurumsal, sosyal ve küresel İnternet yaşıantılarımız, web siteleri üzerinden gerçekleşmektedir. Web siteleri, son derecede geniş ve kapsamlı, iletişim, enformasyon, yayın, araştırma, öğrenim, paylaşım, tanıtım, alış-veriş, ticaret, sosyalleşme, eğlence olanakları sağlamaktadır. Dolayısıyla, web siteleri, gündelik gerçeğin rutin bir boyutu haline gelmiştir. İnternet kullanıcıları, web sitelerini bilinçli ya da rastlantısal olarak seçer. Bu bir arz-talep durumudur. Böylece bir web sitesinin başarısı, doğal olarak kalitesiyle doğru orantılıdır. Bir web sitesi için başlıca kalite faktörleri şunlardır: Zengin ve doğru bir içerik, güzel ve uyumlu bir biçimsel tasarım, hızlı ve kolay erişim, site içi ve site dışı hızlı ve sorunsuz navigasyon olanağı, kullanıcı dostu olma, mobil uyumluluk, sorunsuz kullanılabilirlik, optimizasyon özelliği. Böylece bir web sitesi inşa edilirken, web tasarım işlem ve süreçleri ile grafik tasarım ilkeleri ve organizasyonu içiçe geçmiştir. Yanı sıra web grafik tasarım, kendi içinde web teknolojisi, dijital teknoloji, grafik sanatı, kitle iletişimi, reklâm sektörü, yeni medya gibi birçok alandan beslenen, disiplinler arası bir yapıya sahiptir. Bu bağlamda web grafik tasarımın iki temel bileşeni bulunur: Web teknolojisi ve grafik tasarım estetiği. Böylece web grafik tasarım için, bu iki bileşenin interaktif bir şekilde belirlediği, küresel olarak kabul gören bir dizi fonksiyonel kalite faktörü vardır.

Dilimizde, ağ anlamına gelen web, kısaca www olarak kullanılan Dünya Çapında Ağ (World Wide Web) ifadesinin karşılığıdır. Dünya Çapında Ağ, bir hipermedya sistemidir. İnternet kullanıcıları, sınırsız bir navigasyon ortamında yazılı metin, resim, grafik, fotoğraf, film, animasyon, müzik, ses efekti gibi sonsuz sayıda kayıt ve veriye ulaşabilirler. Web grafik tasarım, web ortamı için belirli bir içeriğin ve buna ilişkin metin ile görsellerin, grafik sanatı ilkeleri doğrultusunda tipografi, grafik çizim ve form, renk gibi grafik elemanları kullanarak yorumlanması ve kurgulanmasıdır. Görsel malzeme, resim, şema, çizelge, fotoğraf, film, animasyon, avatar, logo v.b. gibi görsel unsurlardır. Grafik tasarım 2D ya da 3D olabilir. Doğal olarak tasarım sürecinde ilgili donanım ve Adobe Dreamweaver, Indesign, Illustrator, Photoshop, CorelDRAW gibi yazılım-

lardan yararlanılır. Bir web sitesinin görsel tasarımı, sitenin web üzerindeki isim hakkı, bulundurma alanının kapasitesi, band genişliği ve sunucu tipi gözönünde bulundurularak hazırlanır. Hazırlanan görsel tasarım, web formatı kazanması için, HTML (Hypertext Markup Language/Hipermetin İşaretleme Dili) işaretleme dili ile kodlanır ve CSS (Cascading Style Sheets/ Basamaklı Stil Şablonları) tanım dili ile stil şablonları biçimlendirilir. Basamaklı stil şablonları, tipografi, renk, görsellerin boyutları, sayfadaki konumu ve yerleşimi konularında seçim ve düzenlemeler yapılmasını sağlar. Bu işlemler, web sitesinin görünüm stilini bütünsel olarak kapsamaktadır dolayısıyla gerektiğinde güncellemeler ve ayrıntıda değişiklikler yapılabilir. Yanısıra, PHP (Hypertext Preprocessor/Hipermetin Önişlemcisi ya da ASP:NET (Active Server Pages/Aktif Sunucu Sayfaları) gibi programlama dilleri ile dinamik yapı kazandırılır ve FTP (File Transfer Protocol/ Dosya Transfer Protokolü) yazılımı ile İnternet'e, İP (Internet Protocol Adress/İnternet Protokol Adresi) adresine yüklenir. Web grafik tasarımı, bir web sitesinin görsel yapısının inşasıdır. Grafik tasarımının stili, o sitenin anlamını tanımlar, amacını ve işlevini yansıtır. Bir web sitesi, kullanılmaya başladığında, bu, bir sonuç değil bir sürecin de başlangıcıdır. Çünkü inovatif gelişmelere ve kullanıcı gereksinimlerine göre, web sitesi, işleyiş ve estetik olarak optimize edilmelidir. Bu bağlamda, SEO (Search Engine Optimization/Arama Motoru Optimizasyonu) çalışmaları büyük öneme sahiptir.

Genel olarak üç çeşit web sitesi vardır:

1. Kişisel,
2. Kurumsal,
3. Ticari.

Bu sitelerin özellikleri, edu, gov, com v.b. gibi adres eklentilerinden anlaşılır.

Günümüzde herkes bir web sitesi kurabilir. Ama profesyonel ölçülerde web tasarımı ve web grafik tasarımı, bir ekip işidir. Bu ekibin çekirdek kadrosu, grafik tasarımcı, web geliştirici ve web uzmanından meydana gelir. Grafik tasarımcı, web sitesinin görsel tasarımını gerçekleştirir. Web geliştirici, bu tasarımı kodlar, web uzmanı, tasarım süreci ve işlemleri ile birlikte güncelleme çalışmalarını organize eder, sitenin kullanılabilirliğini denetler.

Tarihsel olarak web grafik tasarımın iki net başlangıcı vardır: 1) Grafik sanatçısı ve reklâmcı William Addison Dwiggins (1880-1956), 1922 yılında

ilk kez grafik tasarım ifadesini kullanmıştır. 2) Bilgisayar mühendisi Tim Berners-Lee (1954), 1989 yılında Web'i bulmuş, Hipermetin İşaretleme Dili'ni geliştirerek (1990) Dünya Çapında Ağ Sistemi'ni kurmuştur. Yanı sıra Web'in geliştirilmesi ve web standartlarının oluşturulması amacıyla Dünya Çapında Ağ Birliği'ni (W3C) yapılandırmıştır (1994).

Bir web sitesinin kalitesi ile ilgili olarak işletme alanında ilk önemli araştırmaları yapan bilim adamlarından J.Cox & B.G.Dale, 2002 yılında, sektörel olarak anahtar kalite faktörlerini, amacın netliği, tasarım, erişilebilirlik, hız, içerik ve müşteri hizmeti olarak sınıflandırmıştır. Web tasarım sektörünün gelişmesine paralel olarak bu faktörler çeşitlenir. Yanısıra genel olarak optimizasyon ve SEO çalışmaları büyük önem taşıyan ortak sektörlerdir. Yine bir web sitesinin kurulumuna yönelik W3C ve kullanılabilirlik niteliğini geliştirmeye yönelik ISO standartları vardır.

Bu ünite web grafik tasarımı tanımlanacak, tarihsel ve kültürel temelleri belirlenecek, kalite faktörleri ve standartları haritalandırılacaktır.

WEB GRAFİK TASARIMIN TANIMI

Bir web sitesi ile ilgili olarak web tasarım ve web grafik tasarımdan söz edildiğinde, çoğunlukla web tasarım diye genelleme yapılmakta, ikisi arasındaki fark belirsiz hale gelmektedir. Dolayısıyla bu iki kavramın tanımlanması gerekir. Buna göre:

Web Tasarım

- Genel anlamda bir web sitesinin içeriğinin inşasıdır.

- Web sitesinin web üzerindeki konumu ve kapasitesinin saptanması, web sitesinin grafik tasarımının kodlanması, İnternet'e yüklenmesi ve sitenin Web'deki konumuna göre optimizasyon sağlanması işlem ve süreçlerini kapsar.
- Web tasarım ve web grafik tasarım interaktif ve eş zamanlı bir şekilde yürütülür.
- Web tasarım, web grafik tasarımı içerir.

Web Grafik Tasarım

- Genel anlamda bir web sitesinin içeriğinin grafik tanımı ve görsel tasarımıdır.
- Web grafik tasarım, fonksiyonel bir estetiği temsil eder.
- Web grafik tasarım, bir sitenin içeriği ve teknik özelliklerine göre grafik elemanları seçmek, grafik sanatı ilkeleri ve deneyimi, hayal gücü ve yaratıcı bir anlayışla bunları yorumlamak ve kurgulamaktır.
- Web grafik tasarımı, kullanıcı arayüz tasarımıdır.

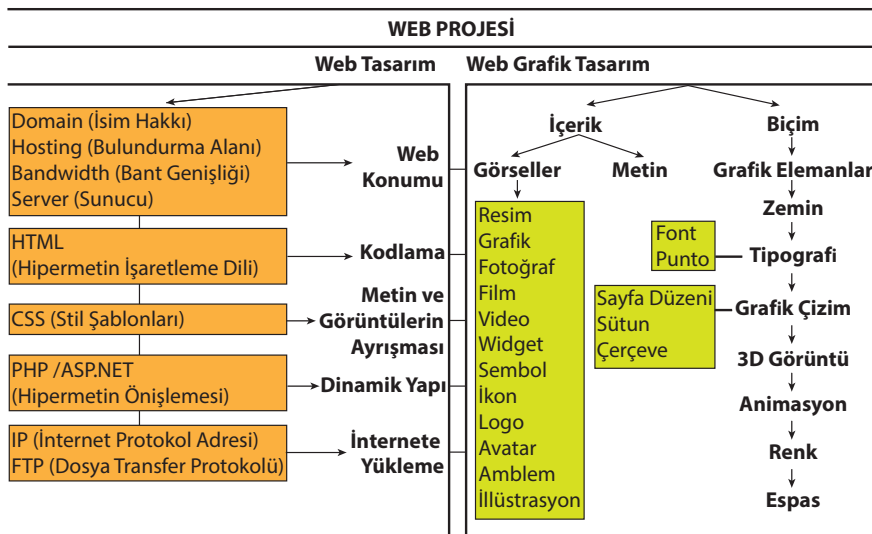


dikkat

Web grafik tasarım, interaktif olarak gelişen teknik ve estetik performansa dayalıdır.

Web Projesi Tasarımı

Bir web projesinin tasarım unsurlarını ve inşasını şu şekilde görselleştirebiliriz:



Şekil 2.1 Web Projesi

Web Sitesi Çeşitleri

Genel olarak üç çeşit **web sitesi** vardır:

1. Kişisel,
2. Kurumsal,
3. Ticari.

Bireyler, kişisel web sitelerinde, ilgi alanlarına göre, profesyonel ya da amatör, çalışmalarını, yazılarını, yapıtlarını, hobilerini, üretimlerini sergileyebilir; Yanı sıra sosyal, sanatsal, kültürel, politik görüşlerini açıklayabilirler. Bu tip siteler için web grafik tasarım konusunda, kişisel beğeni ilk plândadır.

Kurumsal web siteleri, ilgili kurum ya da kuruluşların faaliyet ve amaçlarına göre sektörel olarak gruplanır. Bu sitelerin özellikleri, adres eklentilerinden anlaşılır:

- gov: resmi kurumlar
- edu: eğitim kurumları, üniversiteler
- ac: kimi ülkelerde akademik kurumlar
- org: ticari olmayan kuruluşlar
- com: ticari kuruluşlar
- mil: askeri kuruluşlar
- int: uluslararası kuruluşlar.

Bu tip siteler için web grafik tasarım, kurumsal işlev ve amaçları doğrudan yansıtacak bir stil üzerinden geliştirilir. Örneğin bir devlet kurumunun web sitesi ağırbaşlı ve yalın bir estetiğe sahip iken, bir müzenin sitesi, eğlenceli, ritmik, rengârenk bir görünüm sergileyebilir.

✓ **Web siteleri**, amaç ve işlevlerine uygun bir arayüz görünümüne sahiptir.

Ticari siteler, küçük işletmelerden uluslararası holdinglere, eğlence sektöründen akademik kurumlara çok geniş bir kapsama sahiptir. Yanı sıra, herhangi bir site, pazarlama stratejileri, ekonomik çıkarlar ve reklâm sektörü dolayısıyla ticari hale gelebilir.

Web Sitesi Tasarım Ekibi

Günümüzde hazır web sitesi kitleri, kolaylıkla İnternet'ten indirilebilir ve hazır şablonlar kullanılarak bir web sitesi kurulabilir. Bununla birlikte profesyonel olarak tasarım, bir proje ve ekip işidir. Web tasarım ekibinin çekirdek kadrosu üç elemandan oluşur:

- Grafik tasarımcı (graphic designer)
- Web geliştirici (web developer)
- Web uzmanı (web master)

İlk aşamada, grafik tasarımcı, bir sanatçıdır; web geliştirici, bir yazılımcıdır; web uzmanı ise bir işletmeci ve halkla ilişkiler uzmanıdır. Grafik tasarımcı, web sitesinin arayüz estetiğinden; web geliştirici, web sitesinin işlevselliği ve kullanılabilirliğinden; web uzmanı, müşteri ve müşteri temsilcisi ile ilişkilerden, genel olarak projenin koordinasyonundan, güncelleme ve optimizasyon çalışmalarından sorumludur.

Çekirdek kadronun yanı sıra, müşteri temsilcisi, proje yöneticisi, koordinatör, içerik editörü, multimedia tasarımcı, yazılım uzmanı, grafiker, fotoğrafçı, sosyal medya uzmanı, mobil strateji uzmanı, cloud mimarı, sanat yönetmeni, seo uzmanı gibi elemanlar da yer alır. Bu elemanlardan, profesyonel formasyonun yanı sıra interdisipliner bir vizyona, inovatif duyarlılığa ve ekip ruhuna sahip olmaları beklenir.



dikkat

Web grafik tasarım, interdisipliner bir faaliyettir ve iki temel bileşeni vardır:

1. Web Teknolojisi,
2. Grafik Tasarım Estetiği.

Öğrenme Çıktısı

1 Web grafik tasarımın ne olduğunu tanımlayabilme

Araştır 1

Bir web projesinde web grafik tasarım yaparken hangi programların ne için kullanıldığını söyleyebilir misiniz?

İlişkilendir

Web grafik tasarım programlarının olanaklarını karşılaştırarak tartışın.

Anlat/Paylaş

Bir web projesinde web grafik tasarım yaparken hangi programı kullandığınızı ve tercih nedenlerinizi tartışınız.

WEB GRAFİK TASARIMIN KISA TARİHÇESİ

Modern ve postmodern dünyada küresel öneme sahip teknolojik buluşlara baktığımızda ve bunların tarihsel ve kültürel kökenlerini araştırdığımızda, çoğu buluşun, önceden felsefi ve edebi tasarımlar şeklinde ifade edilmiş olduklarını keşfederiz. Bu konuda bir kaç örnek verelim: Fotoğraf, 1827 yılında icat edilmiştir. Ancak, fotoğraf adı kullanılmamakla birlikte fotoğraf tekniği, Tiphaigne de La Roche'un (1722-1774), Giphantie (1760) adlı romanında fantastik bir işlem olarak betimlenmiştir. Dünyanın ilk nükleer denizaltısı Nautilus (1951), adını Jules Verne'in (1828-1905) Denizler Altında Yirmibin Fersah (1870) adlı bilim-kurgu romanında anlatılan denizaltı aracından almıştır. Çağımızda, İnternet kullanıcılarının rutin ortamı olan siber uzay ve sanal gerçeklik teknolojileri, William Gibson'un (1948), Neuromancer (1984) romanında tanımlanmıştır.

Bu durum bilgisayar ve web için de geçerlidir. Elektrik mühendisi Vannevar Bush (1890-1974), "Düşünebileceğimiz Gibi" (1945) başlıklı geleceği denemesinde, donanım ve yazılım uzantıları ile birlikte "Memex" adlı bir makineden söz eder, bu, bir bilgisayardır: "Gelecekte bir çeşit mekanize özel dosya ve kütüphane olan, bireysel kullanım için bir araç olduğunu varsayalım. Bu araca bir ad lazım, haydi bulalım, "Memex" diyelim. Bir memex, bir bireyin bütün kitaplarını, kayıtlarını ve iletişimlerini depoladığı, mekanize ve bu nedenle olağanüstü bir hız ve kolaylıkla başvurabileceği bir araçtır. Bireysel bellek için genişletilmiş bir ek bellektir. Memex, bir çalışma masasından oluşur ve muhteme-

len uzaktan işletilir ama yine de çalışma masasının bir parçasıdır. Üst tarafında rahat bir okuma için materyalin yansıtılabileceği yarı saydam ekranlar yer alır. Bir klavye, buton ve levye seti vardır."

Web ve hipermetin, edebi bir tasarım olarak, Jorge Luis Borges'in (1899-1986), Yolları Çatalanan Bahçe (1941) başlıklı öyküsünde betimlenmiştir. Öyküdeki "Yolları Çatallanan Bahçe", aslında bir romandır, biçim ve içerik olarak fantastik bir yapıya sahiptir. Romanın yazarı Ts'hui Pên, şöyle tanıtlır: "Sonsuz zaman dizilerine, gittikçe büyüyen, baş döndürücü hızla birbirine kavuşup ayrılan koşut zamanların oluşturduğu bir ağa inanıyordu. Yüzyıllar boyu birbirine yaklaşan, çatallanan, sekteye uğrayan ya da birbirinden habersiz zamanlardan örülen bu ağ, bütün olasılıkları kucaklamaktadır".

Web grafik tasarım web'e özgüdür. Bir web sitesi için hazırlanan görsel tasarımın gerçekleşmesi için HTML (Hiper Metin İşaretleme Dili) kodlama yapılır. Böylece web sitesinin kullanıcı arayüzünden tarayıcı ve linkler kullanılarak İnternet'te istenilen şekilde, istenildiği kadar bilgi, enformasyon ve veri sağlayan sayfalara ulaşılabilir. Bu sistem hipermetin sistemidir ve uzantısı hipermedyadır. Hipermedya, hiperlinklerle birbirine bağlantılı yazı, grafik, fotoğraf, film, video, animasyon, müzik ve ses kaydı gibi enformasyon ortamlarını içerir. Hipermetin, ilk kez 1963 yılında; hipermedya ise ilk kez 1965 yılında, web teknolojisinin öncülerinden filozof Ted Nelson (1937) tarafından tanımlanmıştır.



Web'e gelince, Tim Berners-Lee (1955), 'Web'in yani Dünya Çapında Ağ'ın (World Wide Web/www) mucitidir (1989). Aynı zamanda Hipermetin İşaretleme Dili'ni (Hypertext Markup Language/HTML) geliştirmiş (1990), Web'in geliştirilmesi ve web standartlarının oluşturulması amacıyla Dünya Çapında Ağ Birliği'ni (World Wide Consortium/W3C) kurmuştur (1994).



"Grafik tasarım" ise, ilk kez 1922 yılında, grafik sanatçısı ve reklâmcı William Addison Dwiggins (1880-1956) tarafından adlandırılmıştır.

Grafik tasarım ile ilgili öğrenim kurumlarının ders programlarına baktığımızda ya da grafik tasarımın mesleki uygulamalarını incelediğimizde şu ortak özellikleri saptayabiliriz:

- Kuram ve uygulama içiçedir.
- Sanat ile zanaat içiçedir.
- Sanat, endüstri, teknoloji ve kitle iletişimi etkileşim içindedir.
- Sanatsal dışavurum fonksiyoneldir.
- Sanatsal dışavurum ekonomik ortamdan ve gündelik yaşam rutininden ilham alır.
- Sürekli görsel çözümler üretir.

✓ Grafik Tasarım

Endüstri, teknoloji, kitle iletişimi, ekonomik sistem ve gündelik yaşam ile içiçe işlevsel bir sanattır.

Bu özelliklerin başlıca sanat-tarihsel kaynağı, 'Bauhaus'tur. 1919-1933 yılları arasında Almanya'da faaliyet gösteren Bauhaus, modern

bir sanat ve tasarım okulu ve buna bağlı olarak avant-gard bir sanat akımıdır. Bauhaus'un tasarım ilkeleri günümüzde de anlam ve önemini korumaktadır.

Grafik tasarımın bilgisayar ile buluşması, 1960'da gerçekleşir.

- William Fetter (1928-2002), bilgisayar grafikleri (computer graphics) terimini bulmuştur (1960). Boeing Havacılık'ta sanat yönetmeni olan Fetter, kokpitlerin geliştirilmesi amacıyla ekransız bilgisayar kullanarak ilk kez 3D insan figürü çizimleri yapar.
- Ivan Sutherland (1938), insan-bilgisayar etkileşimli ilk tasarım programını yazar ve uygular (1963). Bu bağlamda, diğer bazı önemli gelişmeler de şunlardır:
- Bill Atkinson (1951), Apple için MacPaint programını yazar (1984).

- CorelDRAW grafik tasarım projesi 1989'da kullanılmaya başlanır.
- Photoshop programı 1990'da kullanılmaya başlanır.
- Muriel Cooper (1925-1994), MIT (Massachusetts Institute of Technology) bünyesinde, gerçek zamanlı 3D bir ortamda, geniş tipografik tasarım olanakları sağlayan ve "enformasyon peysajları" adını verdiği bir arayüz geliştirir (1994).
- Hakon Wium Lie (1965), W3C bünyesinde. CSS'yi (Basamaklı Stil Şablonları) icat eder (1994).
- Tim O'Reilly (1954), O'Reilly Media bünyesinde **Web 2.0'** yi (İkinci Nesil İnternet Sistemi) tanımlar (2004).

✓ Web 2.0

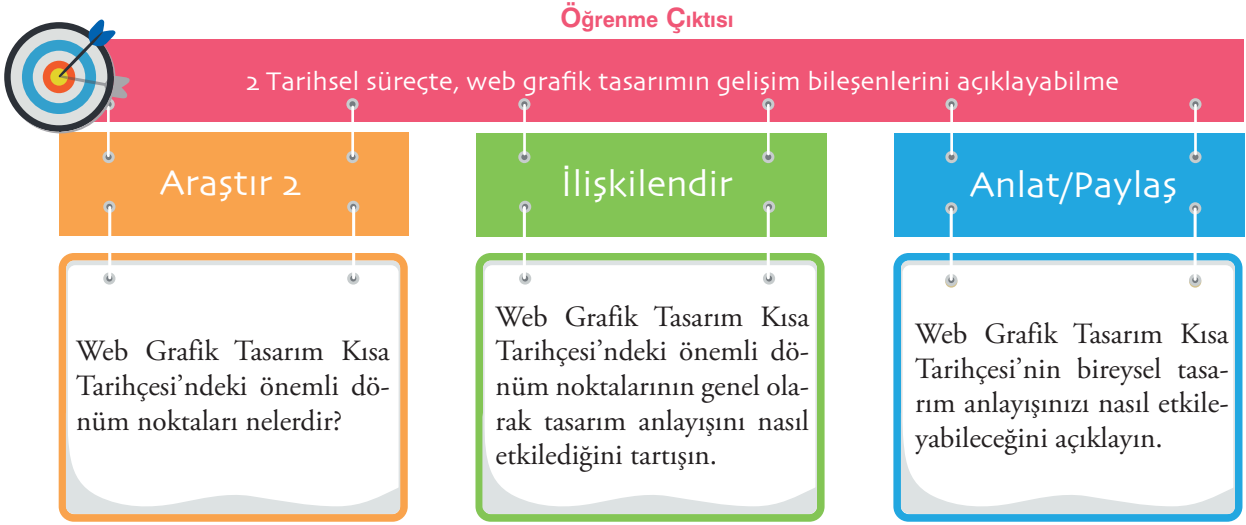
İnternet kullanıcılarının ortak ve interaktif bir şekilde oluşturdıkları, bilgi, enformasyon, iletişim, tasarım siteleri, sosyal medya, blog, vlog, viki v.b. gibi faaliyetleri kapsayan ve doğal olarak kapsamlı web grafik tasarım potansiyeline sahip İnternet sistemi ve buna bağlı olarak, gittikçe daha fazla kullanıcının, gittikçe daha etkin bir biçimde İnternet'te varolabilmesi için gerekli teknoloji ve programları, herkes için geliştirmeyi öngören ve uygulayan İnternet ortamıdır.

Web Grafik Tasarımı ve Siber Kültür

Her tarihsel dönemin kendine özgü bir ruhu ve bu ruhun kültürel yansımaları vardır. Buna göre, çağımız İnternet Çağı'dır. İletişimden öğrenime, eğlenceden sosyalleşmeye, iş hayatından politikaya hemen her faaliyet, bilişsel olarak internet ağları üzerinden yürütülmektedir. Birbirlerinden farklı ve çok çeşitli profile sahip birey, grup ya da topluluk olarak İnternet kullanıcıları, sanal dünyadaki varoluşlarıyla çağımızın ortak kültürü olan siber kültürü tanımlamaktadır. Gerçek dünyaya ait zaman ve mekân sınırlamaları, gündelik yaşamı düzenleyen etik ilkeler ve yasalar, sanal dünyada aynı şekilde etkin değildir. Dolayısıyla, netiket (İnternet etiği) ve siber hukuk gibi yeni alanlar meydana gelmiştir. Her İnternet sitesi, bir siber kültür göstergesidir. Bu durum, günümüzün iletişim dü-

şünürlerinden A. Bard ve J. Söderqvist tarafından şöyle betimlenmektedir: “İnternet, tamamen yeni bir şey: teknik ekipmana yapılacak nispeten küçük bir yatırım ve bir kaç basit eylemin ardından, neredeyse herkesin, metinlerin, görüntülerin ve seslerin hem üreticisi hem de tüketicisi olabildiği bir ortam. Bu anlamda daha demokratik olan herhangi bir şey düşünebilmek zor; Net’te hepimiz yazarız, yayımcıyız ve yapımcıyız, ifade özgürlüğümüz bütünsel olduğu ölçüde kusursuz ve potansiyel izleyici kitlemiz sınırsız. Akla gelebilecek her türlü enformasyon, bir tık ötemizde!”(2015: 17).

Günümüzde siber kültür ve web teknolojilerinin gelişimi, İnternet kullanımında yeni bir aşamaya geçilmesini sağlamıştır. Bu aşamanın genel başlığı, Web 2.0’dır ve ilk kez 2004’de Tim O’Reilly (1954) tarafından tanımlanmıştır. 1989-2004 dönemi, Birinci Nesil İnternet kullanımını tanımlar. 2004’den günümüze, İkinci Nesil İnternet dönemi yaşanmaktadır. Web 2.0, internet kullanıcılarının aktif katılım ve katkısını yoğunlaştıracak yeni web teknoloji tasarımlarının ve olanaklarının geliştirilmesidir. Bu anlamda, Wikipedia, Facebook, Instagram, Twitter, Flickr gibi ağ ortamları, Web 2.0’nin birer karşılığıdır.



WEB GRAFİK TASARIM KALİTE FAKTÖRLERİ

Bir web projesi için grafik tasarım fonksiyonel kalite faktörlerini şöyle sıralayabiliriz:

- Web grafik tasarım alanında sık sık geçen ve Bill Gates’e (1955) ait “İçerik kraldır!” ifadesi (1996), daima gündemde tutulmalıdır. Zayıf, hatalı ya da eksik bir içerik, sitenin güvenilirliğini zedeler.
- Bauhaus üyelerinden Ludwig Mies van der Rohe’nin (1886-1969) “Ne kadar az o kadar iyi” ifadesi (1947), daima gündemde tutulmalıdır.
- Grafik tasarımı, web sitesinin ait olduğu kişi, kurum ve kuruluşun gerçek imajını yansıtmalıdır.
- Web sitesinin grafik tasarımı ve stili, bireysel ya da kurumsal kimliğin ve stilin bir uzantısı olarak düşünülmelidir.
- Grafik tasarımı, web sitesinin işlev ve amacını anlaşılır ve yalın bir şekilde yansıtan bir estetik geliştirmeli ancak yalınlık ve sıradanlık arasındaki fark ayırt edilmelidir.
- Bir web sitesinin grafik tasarımı, “özgün” olmalıdır.
- Web grafik tasarımının enerji kaynağı, hayal gücüdür. Dolayısıyla, taklit uygulamalardan kaçınılmalıdır.
- Bir web sitesinin başarısı, tıklanma sayısı ile doğru orantılıdır. Ziyaretçi, bilinçli bir kullanıcı ya da rastlantısal bir gezgin olabilir. Her koşulda grafik tasarımın özgünlüğü, empatinin garantisidir.
- Web’de navigasyon hızı daima ön planda gelir. Bu nedenle site içi ve site dışı erişim ve kullanılabilirliği yavaşlatıcı tasarım unsuru ve sunumlarından kaçınılmalıdır. Sanatsal gösterişten uzak durulmalı, genel olarak yo-

ğün ve çok yer kaplayan görsel, animasyon, müzik ve ses efektleri ile sıkıcı, karmaşık açıklama metinleri kullanılmamalıdır.

- Grafik tasarım, mobil uyumlu olmalıdır.
- Web sitesi, bütününde dengeli ve düzenli bir görünüm sergilemelidir.
- Kullanıcı arayüzü, ekstra bir reklam panosu ya da ekranına benzer. Bu nedenle kullanıcıya cazip gelecek şekilde düzenlenmelidir.
- Tasarımda her türlü yazı kolayca okunabilmelidir. Bu nedenle yazı fontu ve puntosu gibi tipografik seçimler yaparken, standart seçimlere önem verilmeli, öykünmeden kaçınılmalıdır.
- Grafik tasarım için kullanılan metinlerde, uzun cümlelerden, gereksiz ifadelerden, karmaşık terminolojiden, görece kelime oyunlarından, herkesin bildiği varsayılan anlaşılmasız kısaltmalardan (acronym) kaçınılmalıdır.
- Yazı ve zemin ilişkisi açısından ve sitenin bütününde renk kullanımı, algı ve tercih açısından çok önemlidir. Bu nedenle renk seçimi ve kombinasyonu, genel olarak hoşagidecek şekilde düzenlenmeli, web sitesinin işlev ve amacı ile uyumlu olmalıdır.
- Genel olarak renk konusu, her bir proje için ayrı bir araştırma konusudur. Renk ikonografisi ve renk psikolojisi bize yardımcı olabilir. Yanı sıra klasik grafik tasarım örnekleri ile ilgili başarılı web tasarım örneklerini incelemek yararlıdır.

✓ Grafik tasarımda rengin kullanımı, anlam ve önemi konusunda daha ayrıntılı bilgi edinmek isterseniz, Görsel İletişim ve Grafik Tasarım (Yazar: Tevfik Fikret Uçar) adlı kitabın 'Bir Tasarım Elemanı ve Sembolik Bir Öge Olarak Renk' başlıklı bölümünü okuyabilirsiniz.

- Web kullanıcıları, birbirlerinden çok farklı yapı ve profillere sahiptir. Herkes aynı zekâ düzeyi, bilgi ve deneyime sahip değildir. Dolayısıyla web grafik tasarımı, "kullanıcı dostu" bir anlayışla düzenlenmelidir. Menüde, yardım, arama, site haritası, sıkça sorulan sorular gibi bölümler bulunmalı, gerekli ve sorunsuz ulaşılan içsel ve dışsal linkler verilmelidir.
- Grafik tasarım planlamasında, engelli internet kullanıcılarının gereksinimleri gözettilmelidir.
- Web grafik tasarımı, ritmik bir şekilde günceli temsil eder. Bu nedenle web grafik tasarımcı, sanatsal trendleri, teknolojik gelişmeleri, reklâm sektöründeki yenilikleri yakından ve bilinçli olarak takip etmeli ve değerlendirmelidir. Kısacası demode donanım, yazılım ve tasarım, demode vizyon demektir.
- Kaliteli bir web grafik tasarımcısı olmak için dijital okur-yazarlık formasyonuna sahip olunmalıdır.

Öğrenme Çıktısı



3 Web grafik tasarım için kalite faktörlerini tanımlayabilme

Araştır 3

Web Grafik Tasarım Fonksiyonel kalite faktörlerini pratik olarak sayabilir misiniz?

İlişkilendir

Web Grafik Tasarım Fonksiyonel kalite faktörlerinin gündelik yaşam içindeki etkilerini tartışınız.

Anlat/Paylaş

Web Grafik Tasarım Fonksiyonel kalite faktörlerinin önemini açıklayın.

WEB GRAFİK TASARIM KALİTE STANDARTLARI

Web grafik tasarım, bir iletişim ve hizmet sektörüdür. Buna göre, J.Cox ve B.G.Dale, kalite standartlarını, “Amacın netliği, tasarım, erişilebilirlik, hız, içerik, müşteri hizmeti” olarak sıralamaktadır ve bu bağlamda “tasarım” faktörüne şu şekilde odaklanılmaktadır:

- **Linkler:** Bir web sitesinde linkler, navigasyonu düzenler. Bu nedenle, geçerli linkler verilmeli, bunlar hızlı ve kolay ulaşılabilir nitelikte olmalı, kullanıldığı zaman renk değiştirmeli dolayısıyla karışıklık olmamalıdır.
- **Tutarlılık, menü ve site haritaları:** Web sitesinin sayfaları arasında tutarlılık olmalı, menü doğru ve anlaşılır bir yapıya sahip olmalı; site haritası, site içi navigasyonu sağlamak üzere yer almalıdır. Dolayısıyla kullanıcı, sitede aradığını bulmalı ve memnun olmalıdır.
- **Sayfalar, metin ve tıklamalar:** Web sitesinin sayfaları kısa ve mümkün olduğunca az sayıda olmalıdır. Dolayısıyla kullanıcı, sitede işlerini kolayca halledebilmelidir.
- **İletişim ve geri bildirim:** Kullanıcı, sitede bir işlem hatası yaptığında uyarılmalı, kullanım sıklığına göre güncelleme yapılmalıdır. Sitenin hızını kesecek şekilde çoklu grafik ve animasyon kullanılmamalıdır.
- **Arama:** Kullanıcı, web sitesinde kolayca, kafası karışmadan araştırma yapabilmeli, sitenin işleyişi ve dil kullanımı, buna göre düzenlenmelidir.
- **Form doldurma:** Kullanıcı, bir web sitesine kaydolduğu, sipariş verdiği ya da herhangi bir işlem yaptığı zaman bunu kolayca, ayrıntılara takılmadan yapabilmelidir.

✓ Bir web sitesinin web grafik tasarımı ve web tasarımı, arama motorları üzerinde hızlı ve kolay ulaşılabilir nitelikte oluşturulmalıdır. Dolayısıyla bir web sitesinin arama motorlarındaki konumu ve durumu, web grafik tasarımın sektörel kalite standartlarının göstergesidir.

Web grafik tasarım ile ilgili fonksiyonel ve sektörel kalite faktörleri, teknik ve estetik olarak uluslararası sistem standartlarına göre interaktif bir şekilde tanımlanır ve geliştirilir. Bu konuda başlıca iki kuruluş, W3C (World Wide Consortium/ Dünya Çapında Ağ Birliği) ve ISO'dur (International Organization for Standardization/Uluslararası Standartlar Organizasyonu).

W3C, HTTP (iletişim), URL (kaynak), HTML (dil) teknolojilerini kapsar. HTML ve CSS konusunda sürekli araştırma yapar, yeni versiyonlarını- HTML 5 ya da CSS 3 gibi- geliştirir ve web standartlarını küresel olarak paylaşır. Yanı sıra, web belgelerinin geçerliliğini saptamak üzere İşaretleme Onay Servisi (Markup Validation Service) vermektedir.



W3C standartları ile ilgili daha ayrıntılı bilgiye, <https://www.w3.org> ve www.3cbilisim.com>w3c-standartlar: adresinden ulaşabilirsiniz.

ISO kalite standartları, gündelik yaşamımızda sık sık karşımıza çıkmaktadır. ISO kalite standartlarına sahip olmak, herhangi bir sektörde, ürün, hizmet ya da sistemin uluslararası kalitesinin bir göstergesi ve garantisidir. ISO standartları, kullanılabilirlik bağlamında teknolojik ölçütler sunar; bunun dışında, teknik ya da estetik olarak bir üretimin nasıl yapılacağına ilişkin rehberlik vermez. Web tasarım ve web grafik tasarımı ile ilgili birçok ISO standardı geliştirilmiştir. Örneğin: ISO 9241-151: 2008 kategorisi, kullanıcı arayüz tasarımı için: Yüksek düzey tasarım kararları ve tasarım stratejisi, içerik tasarımı, navigasyon ve arama, içerik sunumu konularına odaklanmıştır.



ISO 9241-151: 2008 ile ilgili daha ayrıntılı bilgiye <https://www.tse.org.tr> adresinden ulaşabilirsiniz.

Seo Optimizasyon Standartları

SEO (Search Engine Optimization / Arama Motoru Optimizasyonu), bir web sitesinin optimizasyon işlemleri anlamına gelir. Seo işlemlerinin amacı, bir web sitesinin, arama motorlarındaki konumunun araştırılması ve iyileştirilmesidir. Başarılı bir web sitesi, Google ya da Yandex gibi arama motorlarında üst sıralarda çıkar. Bir web sitesinin



kalitesi, webteki popülerliği ile doğru orantılıdır. Dolayısıyla, SEO uzmanları, sitenin kullanılabilirliğini analiz eder ve yeni tasarım stratejileri geliştirirler. Genel olarak SEO standartlarına göre:

- Web sitesi, kullanıcı dostu olmalıdır.
- Web sitesi, periyodik olarak güncellenmelidir.
- Web sitesi, Facebook, Twitter, Instagram gibi sosyal medya ortamlarında da ulaşılabilir olmalıdır.
- Link ve backlink (bir sitenin diğer bir sitenin adresini vermesi) konusunda asla taviz verilmemelidir.
- Web sitesi için, içeriğe uygun ve dikkat çekici anahtar kavramlar seçilmelidir.
- İnternet kullanıcıları, kimi zaman kelimeler yerine, bir kaç kelimelik ifadelerle arama yapmaktadır. Anahtar kavramlar seçilirken bu durum da gözönünde bulundurulmalıdır.
- Bir web sitesi, ilgili ekonomik ve kültürel koşullara göre, iki ya da daha fazla, çok dilli olabilir.

Web grafik tasarım, web mantığına göre, uygun dijital donanım ve yazılımları kullanarak, grafik sanatının ilkeleri doğrultusunda bir web sitesinin arayüzünün ve sayfalarının görsel inşasıdır. Günümüz

teknolojisi, herkesin bir web sitesi yapmasına olanak vermektedir. Bununla birlikte, e-rekabet nedeniyle kaliteli bir web sitesinin, profesyonel elemanlardan oluşan bir ekip tarafından tasarlanması gerekir. Bir web grafik tasarım çalışmasının kalitesi, baştan, grafik tasarımcının kullandığı donanım ve yazılımların kalitesiyle belirlenir. Bu nedenle, grafik tasarımcı, mesleği ile ilgili teknoloji formasyonuna ve inovatif zihniyete sahip olmalıdır. Popüler bir ifade ile web grafik tasarımın birincil kalite ölçütü şudur: 'Ne kadar teknoloji, o kadar estetik'. İnternet Çağı'nda, grafik tasarım ilkeleri, web mantığına göre dönüşüm geçirmiş ve küresel olarak paylaşılan fonksiyonel kalite faktörleri oluşmuştur. Bu fonksiyonel kalite faktörlerinin yanısıra aynı bağlamda bir web sitesinin kullanılabilirliğini tanımlayan sektörel kalite standartları vardır. Bu faktör ve standartlar, uluslararası sistem standartlarına göre interaktif bir şekilde tanımlanır ve geliştirilir. Bunlar, W3C ve ISO standartlarıdır. Bir web sitesi, kullanılmaya başladığında, bu, bir sonuç değil bir sürecin de başlangıcıdır dolayısıyla profesyonel olarak sitenin, işletme ve kullanım sürecinde optimizasyona gereksinimi vardır. Dolayısıyla, web popülerliğine odaklı SEO standartları tanımlanmıştır.

İnternet Çağı'nda, web ortamı, etkin, interaktif, katılımcı, serbest ve keyifli bir varoluşun gerçekleştiği bir iletişim ortamıdır. Yine, web ortamı, kişisel ya da profesyonel olarak gündelik yaşamımızı organize ettiğimiz, araştırma yaptığımız, bilgi ve deneyimlerimizi geliştirdiğimiz bir ortamdır. Web ortamındaki faaliyetimiz, genel olarak bir yaşam kalitesi göstergesidir. Dolayısıyla kişi, kurum ve kuruluş olarak herkesin web ortamında bir konuma gereksinimi vardır. Web grafik tasarım ve optimizasyon sektörü, gittikçe daha cazip hale gelen bir çalışma alanıdır.

Öğrenme Çıktısı



4 Web grafik tasarım için kalite standartlarını açıklayabilme

Araştır 4

Web Grafik Tasarım kalite standartlarını tanımlayın.

İlişkilendir

Web Grafik Tasarım kalite standartlarının, tasarım sürecindeki önemini tartışınız.

Anlat/Paylaş

Web Grafik Tasarım için kalite standartları olmasının amacını açıklayın.

1

Web grafik tasarımın ne olduğunu tanımlayabilme

Web Grafik Tasarımın Tanımı

Web grafik tasarım, web iletişimi için görsel tasarım üretimidir. Bir web projesi için öngörülen metinler ve görseller, ilgili donanım ve yazılımlar kullanılarak grafik sanatı ilkeleri doğrultusunda işlenir ve kurgulanır. Web tasarım, web grafik tasarımı içerir. Web grafik tasarımı, web tasarımının görsel yüzüdür. Bir web projesi yapılırken, web tasarım ve web grafik tasarım aşamaları interaktif olarak geliştirilir. Bir web projesi için:

- Öngörülen web konumu ve kapasitesine göre içerik metni düzenlenir ve tipografik seçimlerle biçimlendirilir. Yine içeriğe ait, fotoğraf, grafik, animasyon, logo gibi görseller işlenir. Renk ve renk kombinasyonları saptanır. Ardından bütün bu öğeler, sayfa düzeni olarak yerleştirilir ve kurgulanır.
- Bu görsel tasarım HTML dili ile kodlanır ve CSS dili ile stil şablonları oluşturulur.
- Böylece, web formatı kazanan sayfalara PHP (Hypertext Preprocessor/Hipermetin Önışlemcisi ya da ASP:NET (Active Server Pages/Aktif Sunucu Sayfaları) dilleri ile dinamik yapı kazandırılabilir.
- Ardından, site, FTP (File Transfer Protocol/ Dosya Transfer Protokolü) yazılımı ile IP (Internet Protocol Adress/İnternet Protokol Adresi) adresiyle İnternet'e yüklenir.

Dolayısıyla web grafik tasarımın iki temel bileşeni vardır: Web teknolojisi ve grafik tasarım estetiği.

Günümüzde siber kültür ve teknolojik koşullar, herkesin bir web sitesine sahip olmasına, bir web sitesi tasarımı gerçekleştirmesine ve web sitesi üzerinden faaliyetine olanak vermektedir.

Öyle ki web sitesi grafik tasarımı için hazır kitler bulunmaktadır. Bununla birlikte, profesyonel olarak web sitesi tasarımı, bir ekip işidir. Bir web projesi, ilgili kişi, kurum ve kuruluşun siparişi üzerine inşa edilir. Dolayısıyla proje organizasyonu, grafik tasarım, web kodlama, kontrol, güncelleme ve optimizasyon gibi çeşitli aşamalarda birçok kişi çalışır. Ancak web sitesi tasarım ekibi, çekirdek kadro olarak üç elemandan meydana gelir. Bu elemanlar, grafik tasarımcı, web geliştirici ve web uzmanıdır.

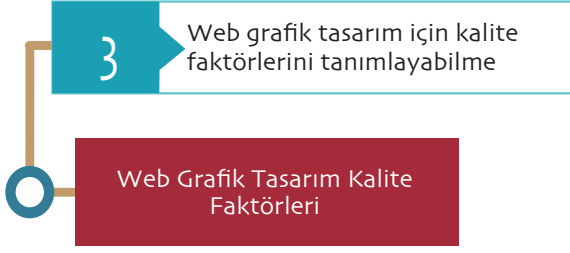
Web sitesinin grafik tasarımı, o sitenin amacını ve stilini yansıtır. Buna bağlı olarak, web siteleri genel olarak üçe ayrılır: Kişisel, kurumsal ve ticari.

2

Tarihsel süreçte, web grafik tasarımın gelişim bileşenlerini açıklayabilme

Web Grafik Tasarımın Kısa Tarihçesi

Grafik tasarım ile dijital teknolojinin gelişimi, Endüstri Devrimi'nden bu yana iki yüzyılı aşkın bir tarihsel sürece yayılmaktadır. Ayrıca konuyu önceden hayal etmiş ilgili birçok edebî ve felsefî tasarım vardır. Bununla birlikte grafik tasarımda dijital donanım ve yazılımların kullanılması 1960 yılında başlar. Web grafik tasarım için iki net tarihsel başlangıç verebiliriz: Grafik tasarım kavramı, ilk kez 1922 yılında William Addison Dwiggins tarafından adlandırılmıştır; Web'i bulan (1989), Hipermetin İşaretleme Dili, HTML'yi geliştiren (1990) ve Dünya Çapında Ağ Birliği, W3C'yi kuran (1994), Tim Berners-Lee'dir.



Web grafik tasarım kalite faktörleri şunlardır:

- “İçerik kraldır!”
- “Ne kadar az o kadar iyidir!”
- Bir web sitesinin web grafik tasarımı, sahibinin özelliklerini yansıtır.
- Bir web sitesinin web grafik tasarımı, sitenin amacını net ve yalın bir şekilde yansıtmalıdır.
- Web sitesi grafik tasarımı için hazır kitler bulunmakla birlikte, ilke olarak profesyonel bir web sitesi “özgün” olmalıdır.
- Web sitesi grafik tasarımı ve görsellerin kullanımı, sitenin navigasyon hızını asla kesmemelidir.
- Web sitesi, mobil uyumlu ve kullanıcı dostu olmalıdır.
- Web sitesi grafik tasarımında kullanılan metinler sade ve anlaşılır olmalıdır.
- Tipoloji ve renk konusundaki seçimler, uyumlu ve güzel olmalı, empati uyandırmalıdır.
- Web grafik tasarımcı vizyon sahibi olmalıdır.



Web grafik tasarım kalite standartları ise şunlardır: Amacın netliği, tasarım, erişilebilirlik, hız, içerik, müşteri hizmeti.

Kalite faktörleri ve kalite standartları, uluslararası sistem standartlarına göre interaktif bir şekilde tanımlanır ve geliştirilir. W3C, küresel ve şeffaf bir anlayış ile HTML ve CSS'nin yeni sürümlerini geliştirmekte ve kalite belgesi hizmeti vermektedir. Yine bu bağlamda, ISO, konuyla ilgili birçok standart geliştirmektedir.

Başarılı bir web sitesi, kolayca erişilebilir olmalı, arama motorlarında üst sıralarda yer almalı, sosyal medya ortamlarında popüler olmalıdır. Dolayısıyla, web sitesi sürekli güncellenmeli, teknik ve estetik açıdan geliştirilmelidir. Bu düzenlemeler, SEO standartlarına göre yapılır.

Web grafik tasarım sektörü, cazip ve sürekli gelişen bir sektördür.

1 Web grafik tasarımının iki temel bileşeni aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Hız ve erişilebilirlik
- B. Web teknolojisi ve grafik tasarım estetiği
- C. İçerik ve biçim
- D. Tasarım ve kodlama
- E. Tasarım ve optimizasyon

2 Web sitesi çeşitleri aşağıdakilerden hangisinde birlikte ve doğru olarak verilmiştir?

- A. Statik, dinamik, interaktif
- B. org., ac., mil.
- C. Kişisel, kurumsal, ticari
- D. Yerel, küresel, küreyerel
- E. gov., edu., com.

3 Aşağıdakilerden hangisi web grafik tasarım sürecine dahil **değildir**?

- A. İçerik geliştirme
- B. Optimizasyon
- C. Görsel tasarım
- D. Kodlama
- E. Dinamik yapı oluşturma

4 Aşağıdakilerden hangisi web uzmanının sorumluluklarından biri **değildir**?

- A. Müşteri ile ilişkiler
- B. Müşteri temsilcisi ile ilişkiler
- C. Proje koordinasyonu
- D. Kodlama
- E. Optimizasyon

5 Grafik tasarımı ilk olarak kim adlandırmıştır?

- A. Jorge Luis Borges
- B. Tim Berners-Lee
- C. Bill Gates
- D. William Addison Dwiggins
- E. William Fetter

6 Web'i bulan kişi aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Alan Turing
- B. Tim Berners-Lee
- C. Ted Nelson
- D. Vannevar Bush
- E. Steve Jobs

7 W3C ne zaman kurulmuştur?

- A. 1989
- B. 1963
- C. 1965
- D. 1945
- E. 1994

8 Aşağıdakilerden hangisi web grafik tasarım kalite faktörlerinden **değildir**?

- A. Anlaşılabilirlik
- B. Özgünlük
- C. Sanatsal gösteriş
- D. Hızlı erişim
- E. Mobil uyumluluk

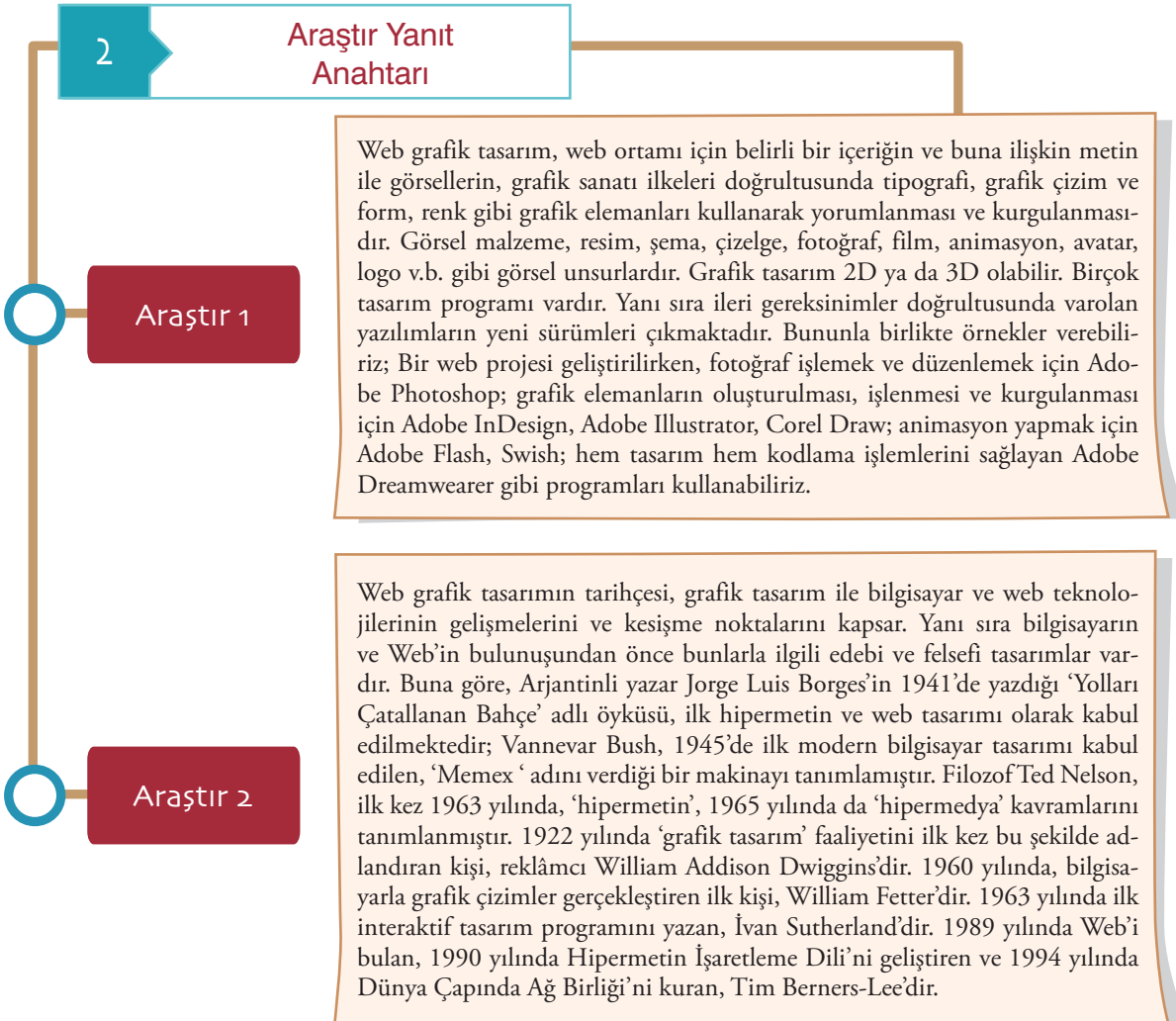
9 ISO kullanıcı arayüz tasarımı standardı aşağıdakilerden hangisini kapsar?

- A. Teknik rehberlik
- B. Donanım rehberliği
- C. Estetik rehberlik
- D. Navigasyon ve arama
- E. Grafik yapı

10 Aşağıdakilerden hangisi, web sitesi Seo standardıdır?

- A. Kullanıcı dostu olma
- B. Dengeli görünüm
- C. Kolay okunurluk
- D. Cazip arayüz
- E. Dikkat çekici renkler

1. B	Yanıtınız yanlış ise “Giriş” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	6. B	Yanıtınız yanlış ise “Web Grafik Tasarımı Kısa Tarihçesi” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
2. C	Yanıtınız yanlış ise “Web Projesi Tasarımı”, “Web Sitesi Çeşitleri” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	7. E	Yanıtınız yanlış ise “Web Grafik Tasarımı Kısa Tarihçesi” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
3. B	Yanıtınız yanlış ise “Web Projesi Tasarımı” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	8. C	Yanıtınız yanlış ise “Web Grafik Tasarım Kalite Faktörleri” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
4. D	Yanıtınız yanlış ise “Web Projesi Tasarımı”, “Web Sitesi Tasarım Ekibi” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	9. D	Yanıtınız yanlış ise “Web Grafik Tasarım Kalite Standartları” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
5. D	Yanıtınız yanlış ise “Web Grafik Tasarımı Kısa Tarihçesi” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	10. A	Yanıtınız yanlış ise “Seo Optimizasyon Standartları” konusunu yeniden gözden geçiriniz.



2

Araştır Yanıt Anahtarı

Araştır 3

Web tasarım kalite faktörleri şunlardır:

- “İçerik kraldır!”
- “Ne kadar az o kadar iyidir!”
 - Bir web sitesinin web grafik tasarımı, sahibinin özelliklerini yansıtır.
 - Bir web sitesinin web grafik tasarımı, sitenin amacını net ve yalın bir şekilde yansıtmalıdır.
 - Web sitesi grafik tasarımı için hazır kitler bulunmakla birlikte, ilke olarak profesyonel bir web sitesi “özgün” olmalıdır.
 - Web sitesi grafik tasarımı ve görsellerin kullanımı, sitenin navigasyon hızını asla kesmemelidir.
- Web sitesi, mobil uyumlu ve kullanıcı dostu olmalıdır.
 - Web sitesi grafik tasarımında kullanılan metinler sade ve anlaşılır olmalıdır.
- Tipoloji ve renk konusundaki seçimler, uyumlu ve güzel olmalı, empati uyandırmalıdır.
 - Web grafik tasarımcı vizyon sahibi olmalı, mesleğindeki yenilikleri izlemelidir.
- Web projesinin oluşum süreci, web teknolojisi ile grafik estetiği arasında interaktif bir ilişkiyi gerektirir.

Araştır 4

Web grafik tasarım kalite standartları J.Cox ve B.G. Dale’in tanımına göre şunlardır: Amacın netliği, tasarım, erişilebilirlik, hız, içerik, müşteri hizmeti. Bu standartlar, web sitesi örneklerinde gözlemlenebilir.

SEO (Search Engine Optimization / Arama Motoru Optimizasyonu), bir web sitesinin optimizasyon işlemleri anlamına gelir. Bir web sitesi, işlevsel süreçte, inovatif gelişmelere ve kullanıcı gereksinimlerine göre işleyiş ve estetik olarak optimize edilmelidir. Seo işlemlerinin amacı, bir web sitesinin, arama motorlarındaki konumunun izlenmesi, araştırılması ve iyileştirme amacıyla gerekli işlemlerin yapılmasıdır.

Kaynakça

- Ambrose, G., ve Harris, P. (2010). *Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü* (Çeviri: B. Barhana). İstanbul: Literatür.
- Armstrong, H. (2012). *Grafik Tasarım Kuramı Meslek Alanından Okumalar* (Çeviri: M.E. Uslu.). İstanbul: Espas.
- Armutlu, H., Armutlu, Ş., ve Akçay, M. (2012). İyi Bir Web Sitesi Nasıl Yapılır?. *Akademik Bilişim’12 - XIV. Akademik Bilişim Konferansı*, 1-3 Şubat 2012, Uşak Üniversitesi.
- Bard, A ve Söderqvist, J. (2015). *Netokratlar* (Çeviri: G. E. Yılmaz), İzmir: Karakalem.
- Çağiltay, K. (2011). İnsan Bilgisayar Etkileşimi Kullanılabilirlik Mühendisliği: Teoriden Pratiğe. Ankara: ODTÜ.
- Uçar, T.F. (2014). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. İstanbul: İnkilâp.



Bölüm 3

Illustrator ile Grafik Tasarımı

öğrenme çıktıları

1 İllüstrasyon ve Vektörel Grafik Kavramları
1 İllüstrasyon ve vektörel grafik kavramlarının ne olduğunu tanımlayabilme

3 Illustrator ile Basit Çizimler
3 Adobe Illustrator programı ortamındaki araçlarla basit çizimler gerçekleştirebilme

5 Illustrator Ortamında Katmanlarla Çalışma
5 Adobe Illustrator programı ortamında katmanlarla çalışmayı gerçekleştirebilme

Adobe Illustrator Programı ve Arayüzü

2 Adobe Illustrator programının tanıyarak programın temel arayüz bileşenlerinin özellik ve işlevlerinin neler olduğunu açıklayabilme

Illustrator Ortamında Renklendirme ve Efektler

4 Adobe Illustrator programı ortamındaki araçlarla renklendirme ve efekt oluşturma işlemleri gerçekleştirebilme

Illustrator Çalışmalarını Dışa Aktarma

6 Adobe Illustrator programı ortamındaki çalışmaları kullanım amaçlarına bağlı olarak farklı formatlarda dışa aktarabilme

Anahtar Sözcükler: • İllüstrasyon • Vektörel Grafik • Adobe Illustrator • Vektörel Çizim • Renklendirme • Efekt Oluşturma



GİRİŞ

Bilgisayar teknolojisi olmadığı zaman klasik boyalarla ve resim / çizim araçlarıyla gerçekleştirilen illüstrasyon, bilgisayarların zaman içerisinde hayatın birçok alanında yer almasıyla birlikte farklı bir formata bürünmüştür. Nasıl ki klasik metin yazımı ve baskı süreçleri yerini daha tutarlı, hızlı ve etkin bilgisayar destekli araçlara bıraktıysa, illüstrasyon da bilgisayarın gücünden faydalanmaya başlamış ve sayısal (dijital) illüstrasyon adını verebileceğimiz bir çalışma kolunun oluşmasını sağlamıştır.

Sayısal illüstrasyon, klasik illüstrasyondan farklı olarak sürecin içerisine genel anlamda bilgisayarların ve daha özel anlamda ise yazılımların girmiş olduğu bir çalışma kapsamına karşılık gelmektedir. Ayrıca söz konusu yazılımların daha pratik ve hızlı kullanılabilmesi için zamanla geliştirilmiş olan çeşitli donanımsal bileşenler ve tablet gibi bilgisayar tabanlı sistemler de dijital illüstrasyonun inceleme kapsamı içerisine girmektedir. Bilgisayar ortamındaki illüstrasyon (yani bir bakıma sayısal illüstrasyon) söz konusu olduğunda, günümüzde sıklıkla kullanılan bazı yazılımlara odaklanmamız mümkündür.

Yukarıdaki açıklamalar çerçevesinde bu ünitenin amacı, günümüz popüler sayısal illüstrasyon programlarından olan Adobe Illustrator'a değinmektir. Buna göre öncelikle illüstrasyon ve vektörel grafik kavramlarına değinilecek, ardından Adobe Illustrator programı ele alınarak, okuyucuya ilgili program ile grafik tasarımı konusunda bilgi ve beceriler kazandırılacaktır.



İllüstrasyon ve sayısal illüstrasyon kavramları konusunda daha fazla bilgiye, aşağıda sıralanmış olan Web kaynakları üzerinden erişebilirsiniz:

- <https://tr.wikipedia.org/wiki/İllüstrasyon>
- https://tr.wikipedia.org/wiki/Dijital_illüstrasyon
- <http://blog.theflatart.com/illustrasyon-teknikleri/>

İLLÜSTRASYON VE VEKTÖREL GRAFİK KAVRAMLARI

Türkçe olarak 'resimleme' şeklinde ifade edebileceğimiz ve Fransızca Illustration kelimesinden dönüştürülerek dilimizde kullanım imkânı bulmuş olan İllüstrasyon kavramı, anlatılmak ya da gösterilmek istenilen bir konunun / olayın, görsel bir şekilde aktarılması şeklinde tanımlanabilmektedir. İllüstrasyon kavramı özellikle resim ve grafik sanatlarının bir alt kolu olarak görülmektedir. Çevremize baktığımız zaman, illüstrasyonun en güzel örneklerini logolarda, sadece fotoğraf değil, grafiksel tasarım öğeleri de barındıran afişlerde, kitaplardaki resimlerde ve hatta tabelalarda görebiliriz. İllüstrasyonun en önemli özelliklerinden birisi, konu ya da olayın abartılı, deneysel ve doğada eş görülmeyecek, sanatsal olarak nitelendirebileceğimiz yaklaşımlarla görsel gösterimi içermesidir.

İllüstrasyon kavramıyla bağlantılı olmak üzere, vektörel grafik ise, matematiksel ifadelerle oluşturulmuş olan ve dolayısıyla çözünürlükten bağımsız olarak, kalitelerinden kaybetmeksizin ölçeklendirilebilen (büyütülüp küçültülebilen) bir grafik türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Diğer grafik türlerinden bu özelliği ile ayrılan vektörel grafikler, beraberinde birçok avantajı da getirmektedir. Buna göre:

- Vektörel bir grafiğin boyutlarını kalitesinde kayıp olmaksızın değiştirebilirsiniz.
- Vektörel bir grafik üzerinde işlem yapıldığı zamanlarda bilgisayar sistemine çok yük getirmez.
- Vektörel bir grafik üzerinde istendiğinde değişiklik yapmak (örneğin, renklendirmek / renkleri değiştirmek, şekillendirmek) daha kolaydır.
- Vektörel bir grafik boyut bağlamında daha az yer kaplamaktadır.

İfade edilen avantajları nedeniyle, vektörel grafikler özellikle sayısal illüstrasyonda sıklıkla tercih edilmektedir. Dolayısıyla sayısal illüstrasyonun çalışma alanı içerisine giren ürünler de vektörel grafiklerden faydalanılarak oluşturulmaktadır.



✓ Vektörel Grafik

Matematiksel ifadelerle oluşturulmuş olan ve dolayısıyla çözünürlükten bağımsız olarak, kalitelerinden kaybetmeksizin ölçeklendirilebilen (büyütülüp küçültülebilen) bir grafik türüdür.

Vektörel grafiklerle tasarım yapmak, Microsoft Paint gibi gelişigüzel bir programla olmayacağı gibi, Adobe Photoshop gibi bir programla da olmamaktadır. Bu amaç için grafik tasarımcılar çeşitli özel programları kullanmaktadır. Günümüzde yaygın olarak kullanılan vektörel grafik tabanlı çizim programları Adobe Illustrator, Corel Draw ve Inkspace'dir (Nitekim bu ünite altında da Adobe Illustrator temel konu olarak ele alınmıştır). Bunun dışında Sketch, Affinity Designer gibi alternatifler de vardır.



Resim 3.1 Vektörel ve Diğer Grafikler Arasındaki Fark

Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Vector_graphics

Öğrenme Çıktısı

1 İllüstrasyon ve vektörel grafik kavramlarının ne olduğunu tanımlayabilme

Araştır 1

Vektörel grafiğin yanında bir de bitmap grafik bulunmaktadır. Acaba vektörel grafik ve bitmap grafiği birbirinden ayıran temel özelliklerin neler olduğunu söyleyebilir misiniz?

İlişkilendir

Sanal ortamda gördüğünüz görselleri illüstrasyon ürünü olmaları yönünden değerlendiriniz.

Anlat/Paylaş

İllüstrasyon kavramını ve bu kavram bağlamında vektörel grafiklerin kullanımının neden önemli olduğunu günlük hayatımızdan örneklerle anlatınız.

ADOBE ILLUSTRATOR PROGRAMI VE ARAYÜZÜ

Adobe Illustrator programı (ünitede bundan sonra sadece Illustrator olarak anılacaktır), Adobe yazılım firması tarafından piyasaya sürülen, popüler bir vektörel illüstrasyon programıdır. Bütün sürümleri ele alındığında toplam on yedi nesil geride bırakmış olan Illustrator, bu ünite kaleme alındığı sırada CC adlı sürümüyle kullanıma sunulmuş durumdadır. İlk sürümü 1987 yılında çıkmış olan Illustrator, on sürüm sonrasında CS ön takısı altında toplam altı sürüm geçirmiş (2003 – 2012), son olarak da 2013 yılından bu yana CC adı altında (CC, CC 2014, CC 2015) kullanıma sunulmaya devam edilmiştir.



Illustrator programı, önceleri Macromedia yazılım firması tarafından piyasaya sürülen Freehand programı ile birbirine rakip olmuş, ancak Adobe firması Macromedia'yı satın aldıktan sonra iptal edilen Freehand projesi nedeniyle Illustrator programı günümüze kadar varlığını korumuştur. İfade ettiğimiz üzere, vektörel grafik tasarım programlarının en popülerlerinden olan Illustrator, başta kendi dosya uzantısı olan **.AI** uzantısını desteklemekle beraber, ayrıca **.SVG** (Scalable Vector Graphics), ve **.EPS** (Encapsulated PostScript) dosya uzantılarını da desteklemektedir. Yine popüler dosya uzantılarından olan **.PDF** (Portable Document Format) da Illustrator tarafından desteklenen diğer dosya uzantısı (ya da başka bir deyişle dosya formatı) olarak karşımıza çıkmaktadır. Illustrator programının hem MacOS, hem de Windows işletim sistemi sürümleri olsa da, en etkin ve kolay, MacOS işletim sistemi ortamında kullanıldığı kullanıcılar tarafından ifade edilmektedir. Bunda Mac tabanlı bilgisayarların ve ilgili işletim sisteminin grafik tasarımı odaklı olmasının büyük bir payı olduğu düşünülebilir.

Illustrator programı, vektörel çizim / tasarım adına içerisinde birçok özelliği ve işlevi barındırmaktadır. Ancak genel anlamda kullanımı birkaç temel noktaya dikkat edilmek suretiyle kolaylıkla öğrenilebilmektedir. Bunun için öncelikle programın arayüzü hakkında fikir sahibi olmamız önemlidir.

Illustrator Programı Arayüzü

Genellikle pencere (window) mantığına dayalı geliştirilen programlardan aşına olduğumuz üzere, Illustrator programının arayüzü de çeşitli pencereler, çubuklar ve panellerden oluşmaktadır. Kullanıcılar bu elemanları kullanmak suretiyle Illustrator programı ortamında oluşturmak istedikleri tasarımlara yönelik çalışma alanları oluşturabilmekte, oluşturulan çalışma alanlarında da sunulan araçları kullanmak suretiyle tasarımlarını yapabilmektedir.



dikkat

Adobe yazılım firması tarafından geliştirilen ve piyasaya sürülen programlar, tıpkı Microsoft Office programlarında olduğu gibi, kullanıcı arayüzleri açısından benzer yapılarla sahip olmaktadır. Bu durum paket programların tipik bir özelliği olmakla birlikte amaç kullanıcıya aynı firmanın farklı programlarında aşına bir kullanım tecrübesi yaşatabilmektedir.

Start Workspace (Başlangıç Çalışma Alanı)

Illustrator programı başlatıldıktan kısa bir süre sonra, kullanıcının çalışma sürecine devam edebilmesini sağlayan farklı seçeneklerin sunulduğu bir çalışma alanı ekrana gelmektedir. Start Workspace (Başlangıç Çalışma Alanı) olarak adlandırılan bu alandaki başlıca seçenekler ve işlevleri şu şekildedir:

- **Recent Files (Son Dosyalar):** Illustrator ortamında yakın zamanda çalışmış olduğunuz dosyalara hızlı erişim yapmanızı sağlar.
- **Libraries (Kütüphaneler):** Adobe yazılım firmasının sunduğu Creative Cloud adlı kullanıcıya has Web ortamında, tarafınıza ait programlar ile ilgili kütüphane dosyalarına erişmenizi sağlar.
- **Preset (Ön-şablonlar):** Illustrator ortamında çalışmalarınızı kolaylaştırmak adına, sunulmuş olan hazır şablonlar (templates) üzerinden yeni bir çalışma açmanızı sağlar.
- **Mobile Creations (Mobil Çalışmalar):** Bu seçenek ise yine Creative Cloud ortamınızla ilişkili olarak, diğer bazı Adobe programları ile geliştirmiş olduğunuz mobil uygulama çalışmalarınıza erişmenizi sağlar.

Söz konusu seçenekler altında yer alan New ve Open düğmeleri ise sırasıyla boş bir çalışma dosyası / alanı açmanızı ya da daha önce kaydetmiş olduğunuz bir çalışmayı açmanızı sağlamaktadır. Söz konusu Start Workspace ekrana geldikten sonra kullanıcıların genellikle bu iki düğmeyi kullanmayı tercih ettiğini söyleyebiliriz.



Start Workspace (Başlangıç Çalışma Alanı)

Illustrator programı başlatıldıktan kısa bir süre sonra, kullanıcının çalışma sürecine devam edebilmesini sağlayan farklı seçeneklerin sunulduğu bir alan / arayüzdür.



dikkat

Start Workspace (Başlangıç Çalışma Alanı) kimi Illustrator sürümlerinde varsayılan olarak ekrana gelmediği gibi, kullanıcılar dilediği takdirde bu ekranı programın ayarlar arayüzünden kapatabilmektedir.

Workspace (Genel Çalışma Alanı)

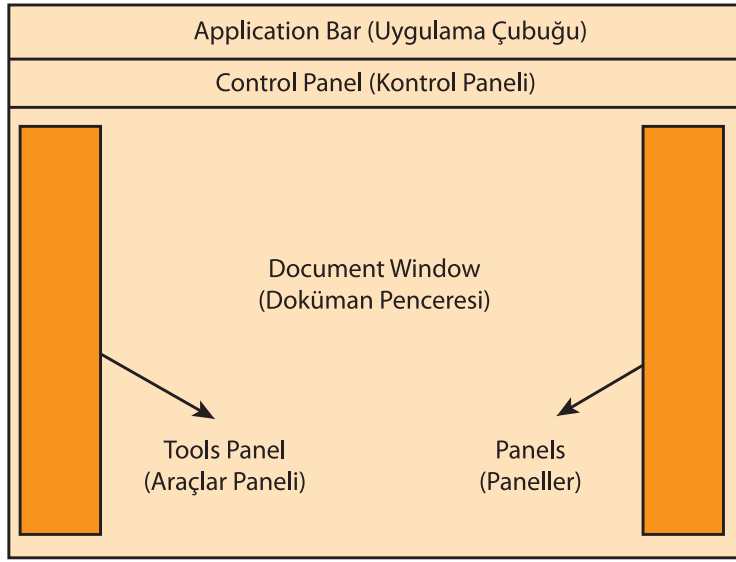
Kullanıcı bir önceki arayüzden / çalışma alanından gerekli seçimleri yaptıktan sonra, Illustrator ortamında esas çalışmaların yapıldığı Workspace (Genel Çalışma Alanı) ekrana gelmektedir. Bu arayüzde, vektörel grafik tasarımı çalışmalarını gerçekleştirmek adına gereken her türlü özellik ve işlev kullanıcılara sunulmaktadır. Kullanıcıların tek yapması gereken, hangi özellik ve işlevlerin hangi çubuklar, pencereler veya paneller altından açılacağını ve yapılmak istenilen tasarım odaklı işlerin hangi özellik ve işlev kombinasyonlarıyla yerine getirilebileceğini bilmektir. Bu nedenle öncelikli olarak Workspace ortamındaki temel bütün bileşenleri kısaca tanıtmakta fayda vardır:

- **Application Bar (Uygulama Çubuğu):** Program penceresinin en üst alanında, Illustrator ile ilişkili menü ve alt seçeneklerin sunulduğu bir çubuk bulunmaktadır. Illustrator programı ortamında üzerinde çalışılan çalışma ile ilgili temel işlemler ve yine vektörel grafik tasarımına yönelik sunulmuş olan işlevler bu menüler ve sundukları alt seçenekler yardımıyla da yapılabilir. Ayrıca bu çubuğun sağ tarafında yer alan ve Workspace Switcher (Çalışma Alanı Değiştiricisi) olarak adlandırılan düğme ile de Illustrator çalışma ortamının yerleşimi konusunda ön tanımlı seçenekler arasında seçim yapılabilir.
- **Tools Panel (Araçlar Paneli):** Varsayılan olarak Illustrator çalışma alanının sol tarafında yer alan bu dikey panelde, vektörel tasarım yaparken kullanılacak bütün çizim ve düzenleme araçları mevcuttur. Tools Panel, tipik olarak bir Illustrator kullanıcısının 'olmazsa olmazı' olarak nitelendirilebileceğimiz unsurlardan birisidir.
- **Control Panel (Kontrol Paneli):** Varsayılan olarak yatay bir şekilde, Application Bar'ın hemen altında yer alan bu panel, seçilmiş olan araç ya da çalışma alanındaki nesne ile ilgili özellikleri ve yapılabilecek ayarlamaları görüntülemektedir.
- **Document Window (Doküman Penceresi):** Aktif olarak açık olan çalışmanızın görüntülediği, orta alandaki kısımdır. Burada, açılmış olan diğer çalışmalar da sekme halinde yan yana görüntülenebilmekte ve kullanıcılar üzerinde işlem yapmak istediği çalışmaya bu şekilde kolayca geçiş yapabilmektedir.
- **Panels (Paneller):** Varsayılan olarak Illustrator çalışma alanının sağ tarafına yerleştirilmiş olan ve her biri ayrı özellik / işlevleri sunan paneller, Illustrator kullanıcısının vektörel tasarım yaparken gerçekleştirebileceği ek işlemleri içeren çeşitli araçlar sunmaktadır.

Söz konusu seçenekler altında yer alan New ve Open düğmeleri ise sırasıyla boş bir çalışma dosyası / alanı açmanızı ya da daha önce kaydetmiş olduğunuz bir çalışmayı açmanızı sağlamaktadır. Söz konusu Start Workspace ekrana geldikten sonra kullanıcıların genellikle bu iki düğmeyi kullanmayı tercih ettiğini söyleyebiliriz.

✓ Workspace (Genel Çalışma Alanı)

Illustrator programı ortamında vektörel grafik tasarımı çalışmalarını gerçekleştirmek adına gereken her türlü özellik ve işlevin kullanıcılara sunulduğu alan / arayüzdür.



Şekil 3.1 Adobe Illustrator Workspace (Genel Çalışma Alanı)

Öğrenme Çıktısı



2 Adobe Illustrator programının tanıyarak programın temel arayüz bileşenlerinin özellik ve işlevlerinin neler olduğunu açıklayabilme

Araştır 2

Bir diğer Adobe programı olan Photoshop'un neden illüstrasyon ve vektörel grafik tabanlı çalışmalar için uygun olmadığını söyleyebilir misiniz?

İlişkilendir

Adobe Illustrator ortamında gerçekleştirdiğiniz bir çalışmada, hangi arayüz bileşenlerinin hangi çalışma unsurlarının oluşturulmasında kullanıldığını değerlendiriniz.

Anlat/Paylaş

Adobe Illustrator programının ve ilgili arayüz bileşenlerinin özellik – işlevlerini dikkate alarak, bir illüstrasyon çalışmanın şekillendirilmesi noktasındaki rollerini anlatınız.

ILLUSTRATOR İLE BASİT ÇİZİMLER

Basit çizimler, Illustrator programında çalışırken başvurulan temel işlevlerden birisidir. Burada amaç, program ortamında sunulan araçları kullanarak basit çizimler gerçekleştirmek, basit çizimler aracılığıyla da daha karmaşık ve tasarımsal anlamda amaca uygun ürünler elde edebilmektir. Illustrator programında çalışmaya başlamak için boş bir çalışma alanı oluşturduktan ya da var olan bir çalışma alanına / dosyasını ekrana getirdikten sonra, bir önceki bölüm altında ifade edilen paneller ve pencereler yardımıyla çizimler gerçekleştirilebilmektedir.

Çizim Araçlarının Kullanımına Yönelik Hususlar

Illustrator ortamında basit çizimler yerine getirirken Tools Panel (Araçlar Paneli) altında sunulan çizim ve düzenleme araçları kullanılmaktadır. Elbette bu çizimler yerine getirilirken yapılan çalışmanın niteliğine göre Illustrator ortamındaki diğer panel ve pencerelerle de etkileşime girilmektedir. Ancak bütün çizim ve düzenlemeleri başlatabilecek yegane araçlar Tools Panel (Araçlar Paneli) altındadır.

- Tools Panel (Araçlar Paneli) ile basit çizimler yerine getirirken dikkat edilmesi gereken bazı önemli hususlar bulunmaktadır. Öncelikle bunlara dikkat çekelim:
- Tools Panel (Araçlar Paneli) altında her bir araç küçük simgeler (icon) ile temsil edilmektedir. Hangi aracın ne işe yaradığı bu simgelerden kolaylıkla tespit edilebilmektedir. Kullanılmak istenen aracı aktif hale getirmek için, söz konusu aracın simgesine bir kere (sol) tıklamak yeterli olmaktadır. Her bir farklı aracı aktif hale getirdiğimizde fare imlecimiz de aktif hale getirilen araca göre değişebilmektedir.
- İlgili panelde sunulan bazı araç simgelerinin sağ alt köşesinde ufak ok işaretleri yer alabilmektedir. Bu ok işaretleri, söz konusu araca benzer olarak kullanılabilen başka araçların da yer aldığını göstermektedir. Örneğin basit çizimler esnasında silme işlemi yapabilmek için kullanabildiğimiz silgi aracının altında aynı zamanda çizimleri kesmeye ve bölmeye yarayan araçlar da bulunmaktadır. Bunlara benzer farklı işlevlerdeki ek araçları aktif hale getirmek için ok işaretleri olan simgelere fare sol tuşu ile basılı tutmak yeterli olmaktadır. Bu şekilde açılan yan panelden diğer ek araçlara ulaşılabilir. Bu şekilde açılan yan panelden diğer ek araçlara ulaşılabilir.
- Tools Panel (Araçlar Paneli) altında sunulan her bir araca kısayol tuşlarıyla ulaşmak da mümkündür. Genellikle klavyedeki harflerle ilişkilendirilmiş olan araçların kısayol tuşlarını öğrenmek için fare imlecini simgeler üzerinde tutabilirsiniz. Bu yolla hem kısayol tuşunu hem de ilgili aracın ismini de öğrenebilirsiniz.
- Panel altında sunulan bazı araçların çeşitli hassas ayarlarına da ulaşmak mümkündür. Örneğin çizim yapmak için bir kalem aracını kullanmak üzereyken, yapacağınız karalamanın genişliğini (piksel anlamında büyüklüğünü), yumuşaklık oranını, karalamanın seçilir halde bırakılıp bırakılmayacağı gibi ince ayarlamaları da yapabilmemiz mümkündür. Bu amaçla ayar seçenekleri olan herhangi bir aracı simgesine çift (sol) tıklayarak, ilgili ayar penceresini ekrana getirebilirsiniz.



Tools Panel (Araçlar Paneli)

Illustrator programı ortamında basit çizimler gerçekleştirmek için kullanılabilen çizim ve düzenleme araçlarının sunulduğu bir paneldir.

Sık Kullanılan Basit Çizim Araçları

Tools Panel (Araçlar Paneli) üzerinde çok sayıda çizim ve düzenleme aracı bulunmaktadır. Bununla beraber, bunlardan bazılarını basit çizimler aşamasında sıklıkla kullanırız. Şimdi dilerseniz bu sık kullanılan araçları birer birer kısaca açıklayalım:

- **Selection Tool (Seçim Aracı):** Çizim alanındaki nesneleri seçmek için kullanılan temel araçtır. Bu aracı seçtikten sonra çizim alanında birbirinden bağımsız nitelikteki nesneleri üzerlerine sol tıklayarak seçebilirsiniz (Dilerseniz çoklu seçimler için de klavyenin Shift tuşuna basılı tutarak seçim işlemi yerine getirebilirsiniz).
- **Magic Wand Tool (Sihirli Değnek Aracı):** Birçok görsel tasarım / düzenleme alanında görmeye alışkın olduğumuz bu araç, bir nesnede aynı özellikteki alanları sınırları dahilinde kolay bir şekilde seçmek için kullanılmaktadır.
- **Lasso Tool (Kement Aracı):** Yine sık görülen bir araç olarak bu aracı da, çizim alanında yer alan nesneleri, serbest çizim yapar gibi seçim alanları oluşturarak seçebilmenizi sağlar.
- **Pen Tool (Tükenmez Kalem Aracı):** Bu araç, çizim alanında serbest çizimler yapabilmeyi sağlamaktadır. Bu noktada araç, fare ile yapılabilecek sürük – bırak mantığına dayalı çizimler yerine, daha önce yapmış olduğunuz çizimlere geometrik oranlamalar yaparak daha ölçülü ve hassas çizimler yapabilmeyi olanak sağlayacak işlevler sunmaktadır.
- **Type Tool (Yazı Yazma Aracı):** Type Tool (Yazı Yazma Aracı) ile çizim alanına seçmiş olduğunuz yazı tipinde (font) yazılar yazabilirsiniz.
- **Rectangle Tool (Dikdörtgen Aracı):** Bu araç ile çizim alanına sürük – bırak yaparak dikdörtgen çizebilirsiniz. Varsayılan olarak

dikdörtgen çizimini sunan bu araca farenin sol tuşuna basılı tutarak alt araçlara erişebilir ve böylece dikdörtgenden farklı olarak, yuvarlatılmış dikdörtgen (rounded rectangle), daire – elips (ellipse), çokgen (polygon), yıldız (star) gibi şekiller de çizebilirsiniz.

- **Paintbrush Tool (Boya Fırçası Aracı):** Paintbrush Tool (Boya Fırçası Aracı) ile çizim alanına sanki bir boya fırçasıyla çizim yapar gibi serbest çizimler yapabilirsiniz.
- **Pencil Tool (Kuşun Kalem Aracı):** Bu araç sayesinde, çizim alanına bir kalemle çizim yapıyormuş gibi serbest çizimler yapabilirsiniz. Yine aynı araç altında farklı işlevlerde kalem araçları da bulunmaktadır.
- **Eraser Tool (Silgi Aracı):** Çizim alanında serbest silme işlemleri için bu aracı kullanabilirsiniz. Yine aynı araç altında çizim alanındaki nesnelerde kesme / bölme gibi işlemler yapabileceğiniz ek araçlar da mevcuttur.
- **Rotate Tool (Döndürme Aracı):** Bu araç ile çizim alanında seçmiş olduğunuz nesneleri çeşitli şekillerde döndürebilirsiniz.
- **Scale Tool (Ölçeklendirme Aracı):** Çizim alanındaki nesnelerin boyutlarını oynamak ve ölçeklendirmek için bu aracı kullanabilirsiniz.
- **Width Tool (Genişlik Aracı):** Bu araç ve bu araç altında sunulan çok sayıda diğer araçlar ile çizim alanındaki nesneler üzerinde efekt bazlı oynamalar yapabilirsiniz. Örneğin Width (Genişlik) aracı ile bir nesnenin genişliğini sürükleyip bırakarak oynayabilir, Twirl (Burma) aracı ile bir nesneyi sanki buruyormuş gibi deforme edebilir ya da Crystallize (Kristalize) aracı ile bir nesne üzerinde sanki kristal uçları çıkmış gibi etkiler oluşturabilirsiniz.
- **Perspective Grid Tool (Perspektif Izgarası Aracı):** Bu araç ile çizimleriniz sırasında farklı nesnelerin birbirlerine göre konumlarını ve boyutlarını daha iyi ayarlayabilmek için size yardımcı olabilecek perspektif ızgaralarını ekrana getirebilirsiniz.
- **Mesh Tool (Ağ Aracı):** Mesh Tool (Ağ Aracı) ile çizim alanındaki bir nesne içerisinde ağı andıran ek oynama noktaları oluşturabilir ve nesnenin şekline veya renksel özelliklerine daha hassas müdahalelerde bulunabilirsiniz.

- **Gradient Tool (Değişken Renk Aracı):** Bu araç ile çizim alanındaki nesneler üzerinde çoklu renk geçişleri oluşturabilirsiniz.
- **Eyedropper Tool (Damlalık Aracı):** Görsel tasarım / düzenleme programlarının sıklıkla kullanılan bir diğer aracı olan Eyedropper Tool (Damlalık Aracı) ile herhangi bir nesnenin / çizimin herhangi bir noktasındaki rengi kullanmak üzere alabilirsiniz. Yine bu araç altında ulaşılabilecek Measure Tool (Ölçü Aracı) ile de çizim alanında çeşitli mesafe / nesne boyutları gibi konularda anlık bilgi alabilirsiniz.
- **Slice Tool (Dilim Aracı):** Bu araç, çizim alanındaki nesneler üzerinde dilimleme / kesme işlemleri için kullanılabilir.
- **Hand Tool (El Aracı):** Hand Tool (El Aracı), büyük çizim alanlarında daha kolay gezinti sağlamak ve bunu nesnelere yanlışlıkla müdahalede bulunmadan gerçekleştirmek için kullanılmaktadır.
- **Zoom Tool (Büyütme Aracı):** Birçok tasarım / düzenleme programının vazgeçilmesi olan bu araç da isminden anlaşılacağı üzere çizim alanına yakınlaştırma uzaklaştırma yaparak daha hassas düzenleme alanları elde etmek için kullanılmaktadır.



Açıklanan araçların dışında, Tools Panel (Araçlar Paneli) altında sunulan diğer araçlara dair daha fazla bilgi edinmek ve yine bu panelin kullanımına dair bilgilerinizi pekiştirmek için Adobe'un yardım sayfalarına ve <https://helpx.adobe.com/illustrator/using/tools.html> Web adresine başvurabilirsiniz.

Basit Çizim Adımları

Daha önce de ifade ettiğimiz üzere, Illustrator ortamında karmaşık çalışmalar esasında basit çizimlerin bir araya gelmesi neticesinde gerçekleştirilmektedir. Elbette bu noktada basit çizimler için kullanabileceğiniz temel araçları tanıdıktan sonra Illustrator ortamındaki tipik çizim işlemlerinizde ne gibi prosedürleri izleyebileceğinizi kısaca açıklamak yerinde olacaktır:

- Öncelikle çizim çalışmanızı gerçekleştireceğiniz alanın boyutları, renk modu...vb. özellikleri çalışmanızı yeni bir dosya olarak ilk kez oluştururken belirlemeniz son derece önemlidir.
- Boş bir çalışma alanı açtıktan sonra Illustrator ortamında yapacağınız işlemler yoğunlukla Tools Panel (Araçlar Paneli) olmak üzere, diğer bahsettiğimiz paneller ve pencerelerle etkileşiminize dayalı olacaktır.
- Çizim alanında kullanacağınız aracı öncelikli olarak Tools Panel (Araçlar Paneli) altından seçmeniz gerekir. Hatırlanacağı üzere bazı ek araçlara panelde yer alan farklı simgelere farenin sol tuşuyla basılı tutarak erişilebilmektedir.
- Seçmiş olduğunuz aracı kullanmadan önce aracın simgesine çift tıklayarak çeşitli ayarlamalar yapabilirsiniz.
- Çizimler yaparken sıklıkla başvurabileceğiniz Illustrator aracı Control Panel (Kontrol Paneli)'dir. Çizim / düzenleme araçlarına yönelik ayarlamalar eş zamanlı olarak bu panele yansımakta ve böylelikle çeşitli ayarlamalar yapılabilir. Benzer şekilde çizim alanında bir nesne seçtiğinizde, bu nesneye ait düzenlenebilecek özellikler de Control Panel (Kontrol Paneli) üzerine yansımaktadır. Örneğin seçili bir nesnenin boyutları, çizgi kalınlığı, rengi gibi özellikler bu panel üzerinden değiştirilebileceği gibi, söz konusu nesnenin diğer nesnelere göre konumu ve sırası (altta-üstte-en altta-en üstte) buradan güncellenebilmektedir.
- Seçilen bir çizim aracı renk ayarlamalarına sahip ise, dolgu (nesnenin içi) ve kenar (nesnenin dış çizgileri) renkleri Tools Panel (Araçlar Paneli) altında yer alan iki küçük kare içerisinde görüntülenmektedir. Renk değişiklikleri, Illustrator programının sağ tarafında yer alan simgeler üzerinden açılabilen Color (Renk) ve Color Guide (Renk Rehberi) gibi paneller üzerinden yapılabilir.
- Çalışma alanına eklenecek şekillerde ya da Pen (Tükenmez Kalem), Pencil (Kuşun Kalem) ve Paintbrush (Boyama Fırçası) gibi serbest çizim araçlarında fırça vuruşu genişliğini (Stroke Width) ve fırça stilini (Brush) belirlemeye yarayan çeşitli düzenlemeler de yer almaktadır. Bunlara araçlar aktif hale getiril-

diğinde Control Panel (Kontrol Paneli) üzerinden ya da sağ alanda yer alan Stroke (en yakın ifadeyle Fırça Vuruşu) ve Brush (Fırça Stili) panelleri üzerinden erişebilirsiniz.

- Çalışma alanında yer alan bir nesneye düzenleme amacıyla müdahale etmek istiyorsanız, genellikle şu işlevleri yerine getirebilirsiniz:
 - Müdahale etmek istediğiniz nesne üzerine fare imlecini konumlandırıp sol tıklayarak (bir kez ve aracın özelliğine göre iki kez) seçili araç ile nesneye müdahalenizi gerçekleştirebilirsiniz.
 - Söz konusu nesneye fare ile sağ tuş tıklayarak, nesne veya araç ile ilgili çeşitli ek seçeneklere ulaşabilirsiniz.
- Çalışma alanında çizim gerçekleştirmek veya alana bir çizim nesnesi eklemek isterseniz, şu işlevleri gerçekleştirebilirsiniz:
 - Fareyle sürük - bırak yaparak, istediğinize uygun boyut ve yönlerde çizim gerçekleştirebilirsiniz.
 - Çalışma alanına fareyle bir kez (sol) tıklayarak, çizim nesnesini varsayılan ayarlarıyla ekleyebilir ya da açılan bir pencere altından gerekli parametre değerlerini girerek çizim nesnesinin istediğinize uygun boyutlanmasını sağlayabilirsiniz.



dikkat

Anlaşılabileceği üzere, Illustrator ortamında çizimler gerçekleştirirken farklı panellerle ve araçlarla sıklıkla etkileşim içerisine girilmektedir. Bu noktada, farklı tasarım odaklı programlarda da olduğu gibi, Illustrator programı ortamında daha konforlu ve hızlı çalışabilmeniz için klavyenizin kısayol tuşlarını kullanmak faydalı olacaktır.



Illustrator ortamında kullanabileceğiniz farklı araçlara ve işlevlere göre çok sayıda farklı kısayol tuş kombinasyonu vardır. İhtiyacınız olanları en iyi şekilde Adobe yardım sayfalarından ve <https://helpx.adobe.com/tr/illustrator/using/default-keyboard-shortcuts.html> Web sayfasından öğrenebilirsiniz.

Öğrenme Çıktısı



3 Adobe Illustrator programı ortamındaki araçlarla basit çizimler gerçekleştirebilme

Araştır 3

Adobe Illustrator gibi programlarda ilgili basit çizim araçlarının belli unsurlara (Örneğin, fırça, boya kovası...vb.) bağlı olmasının sebepleri neler olabilir?

İlişkilendir

Adobe Illustrator ortamında çizimler gerçekleştirirken hangi çizim araçlarının hangi amaçla kullanıldığını değerlendiriniz.

Anlat/Paylaş

Adobe Illustrator ortamında basit çizimler gerçekleştirmek için kullanılabilen araçların her birine neden ihtiyacımız olduğunu, çizimlerde ne gibi faydalar yarattıklarını düşünerek anlatınız.

ILLUSTRATOR ORTAMINDA RENKLENDİRME VE EFEKTLER

Illustrator programında yapılan çalışmalar, basit çizimlerin yanında yapılan çizimler üzerinde gerçekleştirilen renklendirme ve efektlerle anlam kazanmaktadır. Bu nedenle temel nitelikte de olsa, Illustrator ortamında renklendirme işlemlerinin nasıl yapıldığını ve genellikle kullanıcıların tasarım boyutunda işini kolaylaştıran efektlerin neler olduğunu bilmemiz yerinde olacaktır.

Temel Renklendirme Adımları

Illustrator ortamında gerçekleştirilen temel renklendirme işlemleri esasında oldukça basittir. İleri düzey renklendirme çalışmaları ya birçok farklı işlem kombinasyonları sayesinde ya da efektler sayesinde uygulanabilmektedir. Bütün bu ileri düzey teknikleri anlatmak kitaplar dolusu kaynağa sebep olacağından dolayı, öncelikli olarak temel renklendirme adımlarını bilmek ileri düzey çalışmalara da kendi kendinize adım atabilmeniz adına yeterli olacaktır:

- Basit çizim adımları açıklanırken de değinildiği üzere, Tools Panel (Araçlar Paneli) alt kısmında yer alan iki kutucuk, bizim Illustrator ortamına ekleyebileceğimiz özellikle şekil ve serbest çizim araçlarının o an için kullanılabilecek renklerini göstermektedir.
- Söz konusu kutucuklardan sol üst tarafta yer alan ve Fill (Dolgu) adındaki kutucuk, çizilecek / düzenlenecek nesnenin iç rengini gös-

termektedir. Sağ alt alanda yer alan ve Stroke (en yakın ifadeyle Fırça Vuruşu) adındaki kutucuk ise, çizilecek / düzenlenecek nesnenin dış çerper / çizgi rengini temsil etmektedir.

- Çizim yapmadan önce veya seçili bir nesnenin renklerini düzenlerken, öncelikli olarak hangi renk türünü değiştireceksek, öncelikli olarak o kutucuğu seçmemiz gerekmektedir.
- Değiştirmek istediğimiz renk türünü seçtikten sonra, yeni rengi şu işlevleri dikkate alarak belirleyebilirsiniz:
 - Sağ alanda yer alan Color (Renk) ya da Color Guide (Renk Rehberi) panellerini kullanarak renk atayabilirsiniz.
 - Tools Panel (Araçlar Paneli) altında sunulan Eyedropper Tool (Damlalık Aracı) ile kullanmak istediğiniz ve bir başka nesne / çizim üzerinde yer alan rengi alabilirsiniz.
 - Eğer renk geçişleri şeklinde bir efekt uygulamak isterseniz, yine sağ alanda yer alan Gradient (Değişken Renk) panelini kullanabilirsiniz [Benzer şekilde Tools Panel (Araçlar Paneli) altındaki Gradient Tool (Değişken Renk) aracı da bu doğrultuda kullanılabilmektedir].
 - Sağ alandaki panellerin yanında, bazen nesneleri seçmemiz sonrasında aktif hale gelen, Control Panel (Kontrol Paneli) üzerindeki işlevlerle de renklendirme adımlarını yerine getirebilirsiniz.

Efektlerin Kullanımı

Illustrator programının kullanıcılarına sunduğu önemli özelliklerden birisi de efektlerdir. Tipik olarak Adobe'un fotoğraf düzenleme programı olan Photoshop kapsamında da önem arz eden efektler, genel olarak illüstrasyon çalışmalarımızı yerine getirirken bize zaman kazandıran ve basit çizim yöntemleriyle yapılamayan ya da yapılması çok zaman alan tasarımsal düzenlemeleri hızlı bir biçimde yapmamızı mümkün hale getirmektedir. Adobe yazılım paketleriyle birlikte hem Illustrator, hem de Photoshop efektleri aynı program çatısında ortak olarak kullanıma sunulabilmektedir.

Genel olarak Illustrator programı efektlerine Application Bar (Uygulama Çubuğu) üzerinde yer alan Effect (Efekt) menüsü altından ulaşılabilir. Oldukça geniş bir efekt yelpazesine sahip olan Illustrator programı ortamında efekt uygularken şu temel hususlar ön plana çıkmaktadır:

- Efekt uygulamadan önce öncelikli olarak efektin uygulanacağı nesne ya da nesneleri seçmemiz gerekir. Ardından söz konusu menü altından kullanacağımız efekti seçeriz.
- Illustrator ortamında neredeyse her efektin kendi içerisinde birçok farklı ayarı / parametresi mevcuttur. Bu nedenle uygulanacak efektimizi seçtikten sonra karşımıza genellikle efektte yönelik çeşitli düzenlemeleri yapabileceğimiz bir pencere gelmektedir.
- Bir nesne üzerinde yaratmak istediğimiz tasarımsal etki, birden fazla efektin ardına veya bir arada kullanılması gerektirebilmektedir. Özellikle ileri düzey, karmaşık çalışmalar bunu gerektirebilmektedir. Bu nedenle, illüstrasyon çalışmalarımıza farklı efektler uygularken farklı kombinasyonları deneyerek / öğrenerek pratik kazanmamız oldukça önemlidir.

✓ Effect (Efekt) Menüsü

Illustrator programı ortamındaki çalışmalara basit çizim yöntemleriyle yapılamayan ya da yapılması çok zaman alan tasarımsal düzenlemeleri hızlı bir biçimde uygulamamızı sağlayan efektlerin bulunduğu bir menüdür.



dikkat

Son maddede ifade ettiğimiz gibi, Illustrator ortamındaki ileri düzey çalışmalar için oluşturulabilecek çok sayıda farklı efekt kombinasyonları olduğu için, bu bölüm altında sadece temel efektlerin işlevleri açıklanmıştır. Bir Illustrator kullanıcısı olarak, çalışmalarda kullanılan değişik efekt birleşimlerini Web'te yer alan farklı kaynaklardaki dersleri (tutorials) inceleyerek öğrenebilirsiniz.

Illustrator Ortamında Kullanılabilen Başlıca Efektler

Son sürümü (CC 2015) göz önüne alındığında, Illustrator ortamında kullanılabileceğiniz başlıca efektler ve bu efektlerin işlevleri şu şekildedir (Bu efektlerin bazıları –daha önce de ifade edildiği üzere– diğer Adobe programı olan Photoshop'tan gelmektedir):

- **3D (3B):** Çalışma ortamındaki nesneyi ışık efektleri uygulayıp, döndürebileceğimiz üç boyutlu nesneye dönüştürmektedir.
- **Convert to Shape (Şekle Dönüştür):** Çalışma ortamındaki nesneyi görsel anlamda temel şekillere dönüştürmektedir.
- **Distort & Transform (Deforme ET & Dönüştür):** İlgili nesneyi farklı açılardan bozmak suretiyle farklı formlara kavuşturur.
- **Stylize (Stilize Et):** Hedef nesneye gölge eklemek, parlaklık eklemek gibi çeşitli stil özelliklerinin uygulanmasını sağlamaktadır.
- **Artistic (Sanatsal – Artistik):** Çalışma ortamındaki nesneye sanatsal – artistik nitelikte efektler uygulamanızı sağlamaktadır.
- **Blur (Bulanıklaştırma):** Hedef nesneyi bulanık hale getirmektedir.
- **Pixelate (Pikselleştir):** İlgili nesne üzerinde pikselleştirme mantığında çeşitli deformasyonlar yapılmasını mümkün kılmaktadır.
- **Brush Strokes (Fırça Vuruşu Boyamaları):** Hedef nesne üzerinde boyama fırçası stilleri üzerinden yola çıkarak sanatsal – artistik efektler oluşturulmasını sağlamaktadır.
- **Texture (Doku):** Çalışma alanındaki nesne içerisine hazır doku yapılarını uygulayarak daha doğal bir görünüm katmaktadır.





Yaşamla İlişkilendir

İllüstrasyonun Altın Çağı olarak adlandırılan dönem, 19. yüzyılın sonlarıyla başlayıp hemen hemen İkinci Dünya Savaşı'na değin uzanır. Dönem, çok katmanlı olarak ele alınabilir, çünkü başka dönemlerle iç içe geçmiştir. Endüstri Devrimi ile başlayıp, makineleşmeye doğru devam eden o sosyal ve ekonomik dönüşüm döneminde, Arts and Crafts hareketi ve Art Nouveau'dan da etkiler alınarak alternatif bir dil üretmişlerdir.

1. El sanatlarını yeniden canlandırmak, 2. Malzemeye sadık kalmak, 3. İşlevsel nesneleri güzel yapmak ve 4. Tasarımın işleve uygun olması, Arts and Crafts hareketinin temel özellikleriydi. Bu ilkeler ileriki dönemlerde sanat ve el sanatlarını birleştirmemişse bile sanat ile endüstriyi birleştirecekti.

1880'ler civarında baskı teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte resim, hızlı ve ucuz bir biçimde çoğaltılabilmeye başlanmıştı. Tahta baskı ve gravürden sonra taşbaskı ve matbaa, kitap ve dergi illüstrasyonlarına birden bire gözle görülür biçimde hız ve göz alıcılık eklemişti. Özellikle genç okurlardan olmak üzere, geniş bir halk kitlesinden resimli kitap ve dergilere inanılmaz bir talep gelmeye başlamıştı.

İllüstrasyonun Altın Çağı, bildiğimiz anlamda bir sanat akımı ya da hareketi olarak düşünülemez. Bu dönemdeki sanatçılar her ne kadar sanatlarını ilerletmek adına çaba da sarf etmiş olsalar, onların alanı hiç sanat olarak kabul görmemişti. O güne kadarki resim sanatının dışında, hatta o dönemlerde sanat olarak bile kabul edilmeyen bir tür olarak kendini kanıtama çabasındaydı. Bu dönemde illüstratörler, görevi metni açıklamak olan düz bir anlayışı benimsemenin çok ötesine geçerek, bordürleriyle, özel tasarım fontlarıyla son derece üstün kaliteli işlere imza atmışlardır.

Altın Çağ'da üretilen işlere bakıldığında büyük ölçüde pre-rafealitlerden etkilendiklerini görüyoruz. Yüzyıl başında da yavaş yavaş oryantalist eğilimler fark edilmeye başlanır. Avrupa folklorunun yanı sıra Doğu ve Uzakdoğu da önemli bir ilham kaynağıdır. İran minyatürleri, Japon baskıları, açılan ticaret yollarıyla Avrupa'ya ulaşmaya başladığında Avrupalı sanatçılar farklı bir bakış açısı gözlemledikleri bu resimlemelere öncelikle hayranlık duydular. Ardından, kendi sanatlarıyla kaynaştırarak, özgün çalışmalara imza attılar.

Kaynak: http://www.unutulmussanatlar.com/2012/12/illustrasyon_54.html

Öğrenme Çıktısı



4 Adobe Illustrator programı ortamındaki araçlarla renklendirme ve efekt oluşturma işlemleri gerçekleştirebilme

Araştır 4

Adobe Illustrator ve Adobe Photoshop programlarının kullanılan renklendirme ve efekt araçlarının etkileri bakımından ne gibi farklılıkları olabilir?

İlişkilendir

Adobe Illustrator ortamındaki bir çalışmada yer alan unsurlarda hangi aşamalarda renklendirme, hangi aşamalarda efektler kullanıldığını değerlendiriniz.

Anlat/Paylaş

Adobe Illustrator ortamında kullanılan temel efektlerin her birinin çalışmalarımızda bizlere sunacağı temel avantajları – işlevleri anlatınız.

ILLUSTRATOR ORTAMINDA KATMANLARLA ÇALIŞMA

Illustrator gibi, görsel tasarım / düzenleme programlarında aşına olduğumuz işlevlerden birisi de katman (layer) kullanımıdır. Illustrator ortamında katman (layer) kullanımı oldukça yaygın olmakla birlikte, öncelikli olarak bu kavramın ne anlama geldiğini ve görsel tasarım / düzenleme programları için neden önem arz ettiğini anlamamız gerekmektedir.

Katman (Layer) Mantığı

Illustrator, Corel Draw ve Photoshop gibi görsel ürünlere odaklanan programlarda, kullandığımız nesnelerin çoğalması, çalışma alanındaki hareket kabiliyetlerimizi kısıtlayabileceği gibi, kimi zaman aynı çalışma ortamındaki birden fazla nesneye uygulanan aynı tasarımsal işlev çalışma içerisinde çeşitli bozulmalara ve çakışmalara sebep olabilmektedir. İşte bu nedenle, gerekli görüldüğü aşamalarda çalışmamızdaki bazı nesneleri diğerlerinden izole bir şekilde düzenleyebilmemize imkân sağlayan katman (layer) yaklaşımı geliştirilmiştir.

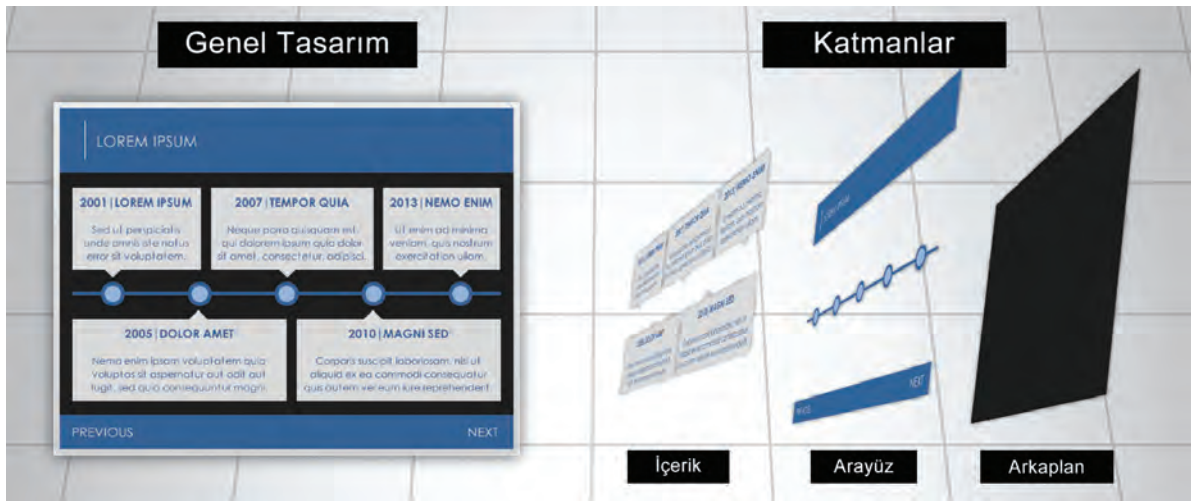
İfade edilen benzeri programlarda, varsayılan olarak bir katman (layer) yapısıyla açılan her bir çalışma ortamı, gerekli görüldüğü takdirde çok sayıda katmanlara bölünebilmekte ve böylece kullanıcılar çalışmalarını sırasında şu avantajlardan yararlanabilmektedir:

- O anda müdahale edilmeyen katmanların gizlenmesi suretiyle çalışma ortamının rahatlatılması sağlanmakta ve böylece daha hızlı, rahat bir çalışma süreci elde edilebilmektedir. Ayrıca bu şekilde, bilgisayar sisteminin işlem süreci de rahatlatılmaktadır.
- Bir çalışmada kritik düzenlemeler gerekebilen kısımlar ayrı katmanlarda tutularak, gerekli görüldüğü takdirde daha pratik ve hızlı müdahaleler yapılabilmektedir.
- Aynı anda farklı nesnelerde kullanılması bozulmalara ve çakışmalara sebep olabilen program işlevleri (örneğin efektler), ayrı katman yapıları sayesinde istenilen her nesnede bağımsız olarak kullanılabilir.

Söz konusu avantajlar, bir gereksinim olarak Illustrator programı ortamında da katman (layer) mantığının işe koşulmasına ön ayak olmuştur.

✓ Katman (Layer)

Genellikle görsel ürünlere odaklanan programlarda kullanılan ve gerekli görüldüğü aşamalarda çalışmadaki bazı nesnelerin diğerlerinden izole bir şekilde düzenlenebilmesine imkân veren bir araç / yaklaşımdır.



Resim 3.2 Görsel Bağlamda Katman (Layer) Kullanımına Tipik Bir Web Sayfası Arayüzü Tasarımından Örnek

Kaynak: <http://elearninguncovered.com/>

Illustrator Ortamında Katman (Layer) Kullanım Adımları

Illustrator programı ortamında çalışırken aktif bir çalışmayı katmanlar (layers) kapsamında ele almak ve bunlar üzerinden çalışmaya devam etmek son derece kolaydır. Bu bağlamda, katman (layer) kullanımına yönelik şu noktalara değinebiliriz:

- Illustrator ortamında katmanlarla çalışabilmek için çalışma alanının sağ tarafında yer alan seçenekler arasından Layers (Katmanlar) seçeneğine tıklayarak Katmanlar Paneli (Layers Panel) açılmalıdır.
- Açılan panelde varsayılan olarak Layer1 adında aktif çalışma görüntülenmektedir. Yeni katmanlar eklemek için panelin alt kısmında yer alan düğmeler kullanılmaktadır. Illustrator ortamında ayrıca bir katmana alt-katman (sub-layer) eklemek de mümkündür. Bu amaçla yine panelin alt kısmındaki ilgili düğme kullanılabilir. Benzer şekilde eklenmiş bir katman da burada yer alan düğme ile silinebilmektedir.

- Eklenmiş durumdaki katmanlar arasında geçiş panel içerisinden seçim yapılarak yerine getirilebilmektedir. Büyük çaptaki çalışmalarda hangi katmanın ne amaçla kullanıldığını unutmamak adına, katman isimi değişiklikleri (ilgili katman satırına çift tıklayarak) yapılabilir.
- Katmanlar, panelde sol taraflarında yer alan göz simgesine tıklamak suretiyle gizlenebilmekte ya da tekrar görünür hale getirilebilmektedir. Böylece katman mantığının avantajlarından olan pratik ve hızlı çalışma olanağı görsel anlamda sağlanabilmektedir.
- Katmanlarla çalışırken dikkat edilmesi gereken önemli bir husus, katmanlar arası geçişlerin unutulmaması gerekliliğidir. Yeni eklenecek olan bir nesne veya işlev, hedef katmana ilgili panel üzerinden geçiş yapılmazsa, yanlışlıkla başka bir katmana eklenmiş olacaktır.



Öğrenme Çıktısı



5 Adobe Illustrator programı ortamında katmanlarla çalışmayı gerçekleştirebilme

Araştır 5

Katman (layer) mantığı görsel tasarım / düzenleme programlarının yanı sıra farklı geliştirme ortamlarına ve teknolojilerine de esin kaynağı olmuştur. Bunları tahmin edebilir misiniz?

İlişkilendir

Adobe Illustrator ortamındaki bir çalışmayı içerdiği katmanlar yönünden inceleyerek, her katmanın çalışmadaki genel rolünü açıklayınız.

Anlat/Paylaş

Adobe Illustrator ortamında yapılmış çalışmaların kaynak dosyalarını inceleyerek, çalışmalardaki katman kullanımının nasıl gerçekleştirildiğini anlatınız.

ILLUSTRATOR ÇALIŞMALARINI DIŞA AKTARMA

Görsel tasarım / düzenleme programlarının sahip olması gereken en önemli işlevlerinden birisi de kendi çalışma formatlarında gerçekleştirilmiş olan çalışmaların farklı dosya formatlarından dışa aktarılabilmesidir. Dışa aktarma (export) işlemi sayısal ortamda elde edilen ürünlerin farklı sistemlerde görüntülenebilmesi, farklı donanımlar tarafından kullanılıp işlenebilmesi ve hatta farklı program ortamlarında üzerlerinde düzenlemelere devam edilebilmesi adına son derece önemlidir.

Illustrator programı ortamında aktif çalışmayı dışa aktarmak için, Application Bar (Uygulama Çubuğu) üzerindeki File (Dosya) menüsü altındaki Export (Dışa Aktar) seçeneği kullanılmaktadır. İlgili seçeneğe tıkladıktan sonra ekrana gelen dialog penceresinde hedef dosya türü seçilerek kaydetme / dışa aktarma işlemi tamamlanabilmektedir. Bu bağlamda, Illustrator ortamında dışa aktarma yapabileceğiniz başlıca dosya türleri şu şekilde açıklanabilir:

- **DWG – DXF:** AutoCAD adlı çizim programında düzenlenemelere imkan sağlayan dosya türüdür.
- **BMP:** Temel Microsoft Windows Bitmap resim dosyası türüdür.
- **JPEG:** BMP dosya türüne göre nispeten sıkıştırılmış boyuttaki resim dosyası türüdür.
- **PNG:** Transparan görüntüleme özelliklerini destekleyen ve JPEG gibi dosya türlerine göre kayıpsız bir sıkıştırma yaklaşımını izleyen resim dosyası türüdür.
- **TIFF:** Görsel ürünlerde sıklıkla kullanılan bir başka resim dosyası türüdür.
- **EMF:** Microsoft Windows tabanlı vektörel grafik düzenlemelerine yönelik dosya türüdür.
- **SWF:** Adobe Flash programı tarafından desteklenen ve genellikle Web uygulamalarında karşımıza çıkan, hareketli – etkileşimli vektörel bir grafik dosyası türüdür.
- **PSD:** Adobe Photoshop programı ortamında düzenlemelere imkan sağlayan dosya türüdür.
- **TXT:** Microsoft Windows metin dosyası türüdür (Bu tür ile dışa aktarma sonrasında

aktif çalışmadaki metin verileri hedef dosyaya aktarılmış olur).

- **WMF:** 16 bitlik Microsoft Windows yazılımları / programları ile uyumlu bir grafik dosyası türüdür.
- **TGA:** Truevision adlı görüntü kartını destekleyen sistemlerde kullanılabilen grafik dosyası türüdür.

İfade edilen ilgili dosya türleri, Illustrator ortamında yaptığınız çalışmaların mümkün olduğunca farklı ortamlara taşınmasına olanak sağlayan ve görsel tasarım / geliştirme sürecinin somut ürün haline gelmesine ya da devam etmesine olanak veren dosya türleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Yine benzer şekilde dışa aktarılan dosyaların farklı dışa aktarma seçeneklerine sahip başka programlarda değerlendirilmesiyle illüstrasyon çalışmalarınızı birçok farklı platforma taşımanız mümkün olmaktadır.

✓ Dışa Aktarma (Export)

Programların kendi formatlarında gerçekleştirilmiş olan çalışmalarını, farklı dosya formatlarında kaydedilebilmesine imkân sağlayan bir işlemdir.

İllüstrasyon çalışmaları, bilgisayar sistemlerinin de etkin desteğiyle günümüz grafik tasarım çalışmaları kapsamında popüleritesini gittikçe artırmaktadır. Bu bağlamda yazılım devi Adobe firmasının Illustrastor programı da tasarımcılar tarafından sıklıkla tercih edilir bir platform haline gelmiştir. Bu ünite altında anlatılmış olanlar da gerek illüstrasyon kavramının yeri, gerek vektörel grafiğin diğer grafik türleri karşısındaki önemi, gerekse Illustrator programının temel manada nasıl kullanılabileceği konusunda bilgi ve beceriler kazanmanızı sağlayacak anlatımlara yer verilmiştir.

Illustrastor programının temel kullanım özellikleri ve işlevlerine yönelik olarak sunulan anlatımlar, söz konusu program ile temel düzeyde illüstrasyon çalışmalarına başlayabilmeniz adına önemlidir. Ayrıca ünite içerisinde de ifade edildiği üzere, başta Adobe Web kaynakları olmak üzere, Illustrastor programıyla yapılabilecek çalışmalara yönelik olarak Web ortamında sunulmuş olan çeşitli dersler

de, bu kapsamlı programın daha ileri düzeyde kullanılabilmesi yönünde sizlere ışık tutacaktır. Adobe tarafından sunulan ve görsel tasarım / düzenleme yönünde yoğun talep gören programlar, sahip oldukları esnek özellik ve işlevlerle basitten karmaşığa birçok farklı tasarım odaklı ürünlerin üretilmesinde başrol oynamaktadır. Bu nedenle bu tür programların kullanımı yönünde kendini geliştirmek isteyenlerin, ilgili programların yeni sürümlerini dikkatle takip etmelerini ve kullanmalarını da ayrıca tavsiye ederiz.

Öğrenme Çıktısı



6 Adobe Illustrator programı ortamındaki çalışmaları kullanım amaçlarına bağlı olarak farklı formatlarda dışa aktarabilme

Araştır 6

Illustrator ortamında gerçekleştirmiş olduğumuz bir çalışma, dışa aktarma (export) işlemleri ile farklı bir dosya türüne dönüştürüldüğünde vektörel grafiklere özgü özelliklerini sizce yitirir mi? Bu konuda ne düşünüyorsunuz?

İlişkilendir

Adobe Illustrator ortamından gerçekleştirecek dışa aktarma (export) işlemiyle elde edilebilecek dosya türlerinin hangi hedef ortamlarda – programlarda kullanılabileceğine dair örnekler veriniz.

Anlat/Paylaş

Farklı bir geliştirme – düzenleme ortamlarında, Adobe Illustrator ortamından dışa aktarma (export) yapılmak suretiyle kullanılabilecek muhtemel bileşenleri anlatınız.

1

İllüstrasyon ve vektörel grafik kavramlarının ne olduğunu tanımlayabilme

İllüstrasyon ve Vektörel Grafik Kavramları

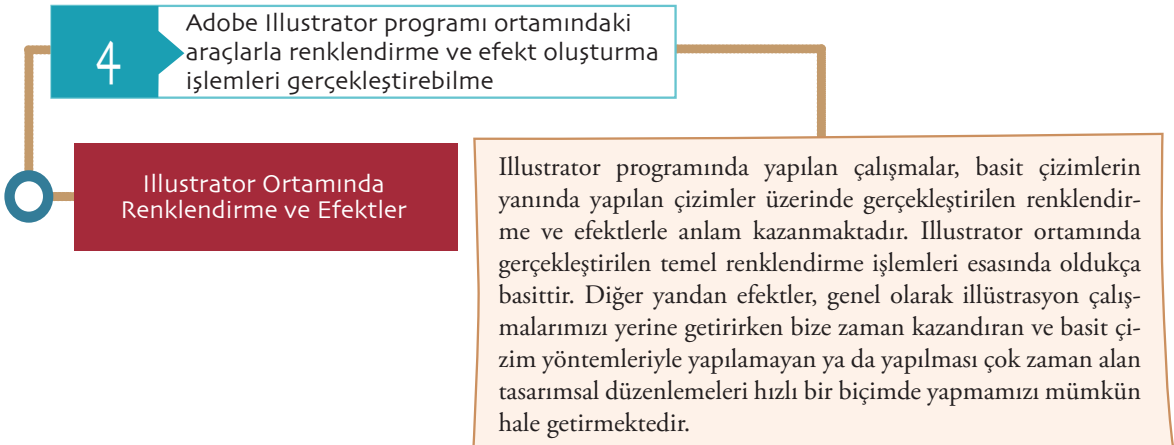
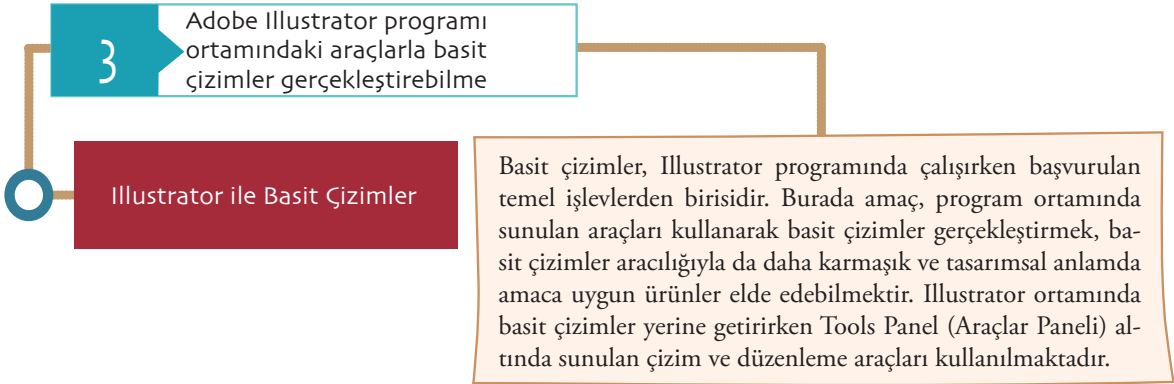
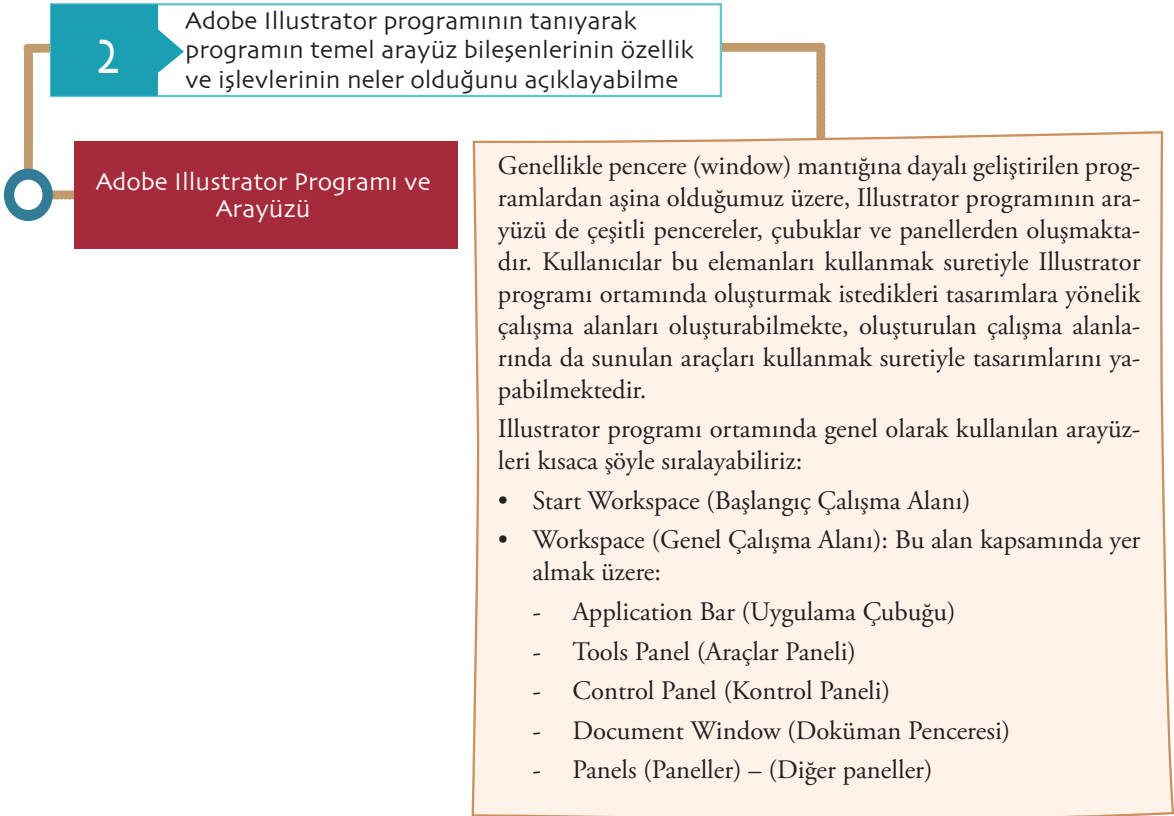
Türkçe olarak 'resimleme' şeklinde ifade edebileceğimiz ve Fransızca Illustration kelimesinden dönüştürülerek dilimizde kullanım imkânı bulmuş olan İllüstrasyon kavramı, anlatılmak ya da gösterilmek istenilen bir konunun / olayın, görsel bir şekilde aktarılması şeklinde tanımlanabilmektedir. İllüstrasyonun en önemli özelliklerinden birisi, konu ya da olayın abartılı, deneysel ve doğada eşi görülmeyecek, sanatsal olarak nitelendirilebileceğimiz yaklaşımlarla görsel gösterimi içermesidir.

Sayısal illüstrasyon, klasik illüstrasyondan farklı olarak sürecin içerisine genel anlamda bilgisayarların ve daha özel anlamda ise yazılımların girmiş olduğu bir çalışma kapsamına karşılık gelmektedir. Ayrıca söz konusu yazılımların daha pratik ve hızlı kullanılabilmesi için zamanla geliştirilmiş olan çeşitli donanımsal bileşenler ve tablet gibi bilgisayar tabanlı sistemler de dijital illüstrasyonun inceleme kapsamı içerisine girmektedir.

Vektörel grafik, matematiksel ifadelerle oluşturulmuş olan ve dolayısıyla çözünürlükten bağımsız olarak, kalitelerinden kaybetmeksizin ölçeklendirilebilen (büyütülüp küçültülebilen) bir grafik türüdür. Diğer grafik türlerinden (örneğin, Bitmap) bu özelliği ile ayrılan vektörel grafikler, beraberinde birçok avantajı da getirmektedir:

- Vektörel bir grafiğin boyutlarını kalitesinde kayıp olmaksızın değiştirebilirsiniz.
- Vektörel bir grafikte işlem yapıldığında bilgisayara çok yük getirmez.
- Vektörel bir grafik üzerinde istendiğinde değişiklik yapmak (örneğin, renklendirmek / renkleri değiştirmek, şekillendirmek) daha kolaydır.
- Vektörel bir grafik boyut bağlamında daha az yer kaplamaktadır.

Söz konusu avantajlar nedeniyle, vektörel grafikler özellikle sayısal illüstrasyonda sıklıkla tercih edilmektedir. Böylece sayısal illüstrasyonun çalışma alanı içerisindeki ürünler, vektörel grafikler kullanılarak oluşturulmaktadır.



5

Adobe Illustrator programı ortamında katmanlarla çalışmayı gerçekleştirebilme

Illustrator Ortamında Katmanlarla Çalışma

Illustrator gibi, görsel tasarım / düzenleme programlarında aşına olduğumuz işlevlerden birisi de katman (layer) kullanımıdır. Varsayılan olarak bir katman (layer) yapısıyla açılan her bir çalışma ortamı, gerekli görüldüğü takdirde çok sayıda katmanlara bölünebilmekte ve kullanıcılar, çalışmanın karmaşıklığından uzak, daha pratik ve hızlı düzenlemelere imkân veren bir yapıya kavuşması, nesneler üzerinde bozulmaların ve nesneler arası çakışmaların önlenmesi gibi birçok farklı avantajdan yararlanabilmektedir.

6

Adobe Illustrator programı ortamındaki çalışmaları kullanım amaçlarına bağlı olarak farklı formatlarda dışa aktarabilme

Illustrator Çalışmalarını Dışa Aktarma

Görsel tasarım / düzenleme programlarının sahip olması gereken en önemli işlevlerinden birisi de kendi çalışma formatlarında gerçekleştirilmiş olan çalışmaların farklı dosya formatlarından dışa aktarılabilmesidir. Bu bağlamda Illustrator da birçok farklı formatta dışa aktarım yapabilmektedir. Söz konusu dosya formatları, DWG – DXF, BMP, JPEG, PNG, TIFF, EMF, SWF, PSD, TXT, WMF ve TGA şeklindedir.

1 Aşağıdakilerden hangisi gösterilmek istenilen bir konunun / olayın, görsel bir şekilde aktarılmasını ifade eder?

- A. Programlama
- B. Teşhis koyma
- C. İllüstrasyon
- D. Değerlendirme
- E. Ölçeklendirme

2 Aşağıdakilerden hangisi günümüz vektörel çizim programlarından biri **değildir**?

- A. Adobe Illustrator
- B. Corel Draw
- C. Inkspace
- D. Adobe Photoshop
- E. Sketch

3 Aşağıdakilerden hangisi vektörel grafiğin sahip olduğu avantajlardan biri **değildir**?

- A. Vektörel grafik daha az yer kaplar.
- B. Vektörel grafik diğer grafik türlerine göre sınırlı sayıda rengi destekler.
- C. Vektörel grafiğin boyutları değişince kalitesi bozulmaz.
- D. Vektörel grafik bilgisayara çok yük getirmez.
- E. Vektörel grafiği düzenlemek daha kolaydır.

4 Adobe Illustrator programının temel dosya uzantısı aşağıdakilerden hangisidir?

- A. .docx
- B. .psd
- C. .ai
- D. .cca
- E. .cab

5 Seçilmiş olan araç ya da çalışma alanındaki nesne ile ilgili özellikleri ve yapılabilecek ayarlamaları görüntüleyen Adobe Illustrator çalışma alanı bileşeni aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Document Window (Doküman Penceresi)
- B. Tools Panel (Araçlar Paneli)
- C. Application Bar (Uygulama Çubuğu)
- D. Control Panel (Kontrol Paneli)
- E. Panels (Paneller)

6 Adobe Illustrator'da bütün vektörel çizim ve düzenleme araçlarını bünyesinde toplayan bileşen aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Control Panel (Kontrol Paneli)
- B. Document Window (Doküman Penceresi)
- C. Panels (Paneller)
- D. Application Bar (Uygulama Çubuğu)
- E. Tools Panel (Araçlar Paneli)

7 Aşağıdakilerden hangisi Adobe Illustrator'da sık kullanılan basit çizim araçlarından biri **değildir**?

- A. Paintbrush Tool (Boya Fırçası Aracı)
- B. Pencil Tool (Kuşun Kalem Aracı)
- C. Rectangle Tool (Dikdörtgen Aracı)
- D. Type Tool (Yazı Yazma Aracı)
- E. Debugging Tool (Hata Ayıklama Aracı)

8 Adobe Illustrator'da nesnelere ait iç ve dış çerper / çizgi renkleri sırasıyla aşağıdaki hangi ifadelerle temsil edilmektedir?

- A. Internal / External (Dahili / Harici)
- B. Shadow / Glow (Gölge / Parıltı)
- C. Fill / Stroke (Dolgu / Fırça Vuruşu)
- D. Shape / Line (Şekil / Çizgi)
- E. Main / Line (Ana / Çizgi)

9 Adobe Illustrator'da bazı nesneleri diğerlerinden izole bir şekilde düzenleyebilmeye imkan sağlayan araç aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Çizim (Drawing)
- B. Katman (Layer)
- C. Dış Aktarma (Export)
- D. Vektör (Vector)
- E. Seçim Aracı (Selection Tool)

10 Aşağıdakilerden hangisi Adobe Illustrator'ın dış aktarma yapabildiği bir dosya türü **değildir**?

- A. .tiff
- B. .psd
- C. .png
- D. .xlsx
- E. .dwg

1. C

Yanıtınız yanlış ise “İllüstrasyon ve Vektörel Grafik Kavramları” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

2. D

Yanıtınız yanlış ise “İllüstrasyon ve Vektörel Grafik Kavramları” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

3. B

Yanıtınız yanlış ise “İllüstrasyon ve Vektörel Grafik Kavramları” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

4. C

Yanıtınız yanlış ise “Adobe Illustrator Programı ve Arayüzü” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

5. D

Yanıtınız yanlış ise “Adobe Illustrator Programı ve Arayüzü” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

6. E

Yanıtınız yanlış ise “Adobe Illustrator Programı ve Arayüzü” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

7. E

Yanıtınız yanlış ise “Illustrator ile Basit Çizimler” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

8. C

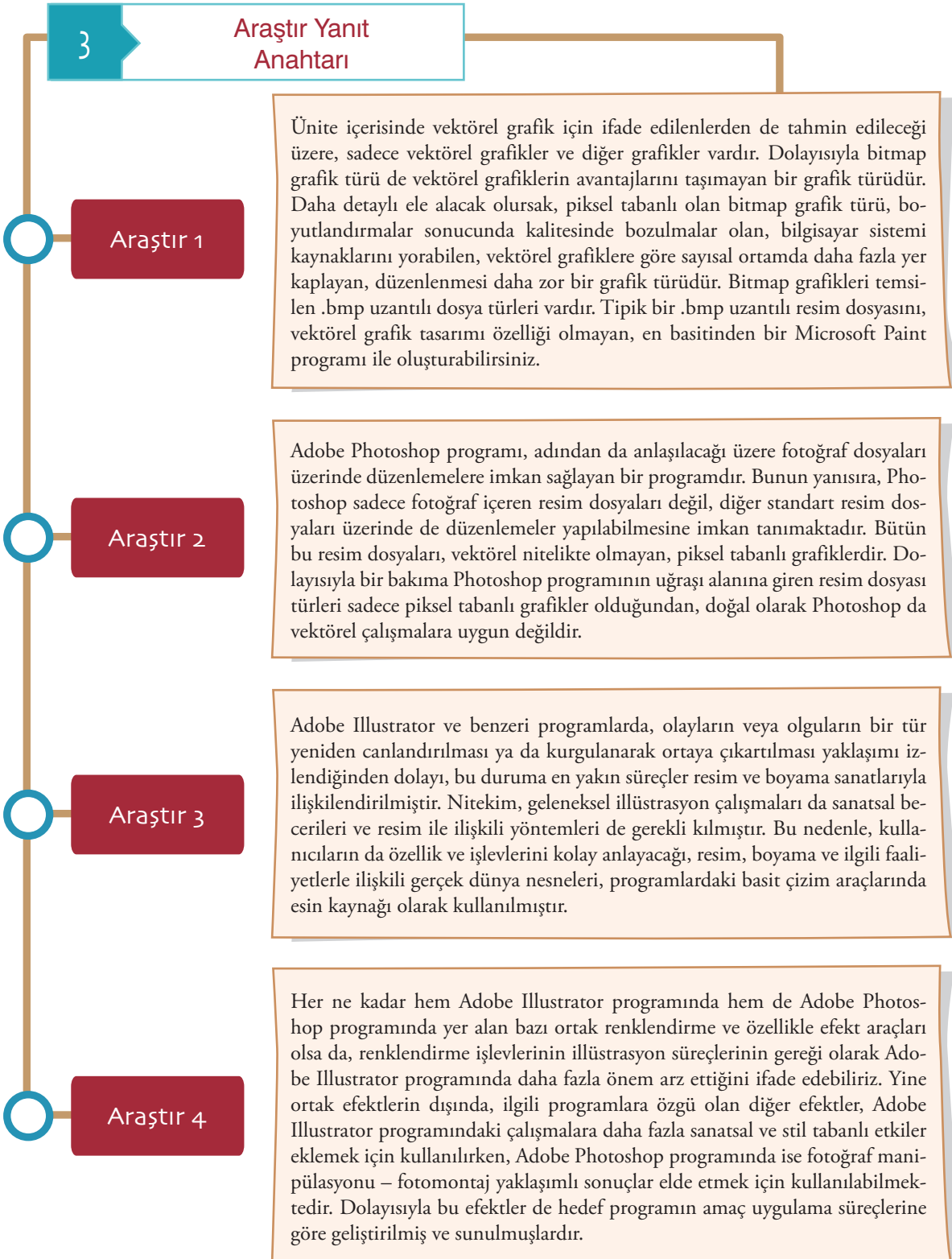
Yanıtınız yanlış ise “Illustrator Ortamında Renklendirme ve Efektler” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

9. B

Yanıtınız yanlış ise “Illustrator Ortamında Katmanlarla Çalışma” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

10. D

Yanıtınız yanlış ise “Illustrator Çalışmalarını Dışa Aktarma” konusunu yeniden gözden geçiriniz.



3

Araştır Yanıt Anahtarı

Araştır 5

Katman (layer) mantığı, –ünite içerisinde de anlatıldığı üzere– farklı nesnelerin birbirinden izole bir şekilde düzenlenmesine imkan veren bir yaklaşımdır. Böylece tasarım çalışması daha pratik ve hızlı bir hale getirilmektedir. Bu yaklaşım tasarımın daha kolay yapılabilmesi ihtiyacının söz konusu olduğu Web tasarımı ortamlarına ve Web tabanlı programlama teknolojilerine esin kaynağı olmuştur (Nitekim ünite içerisinde sunulan görsel de aslında buna bir örnektir). Benzer şekilde, günümüz görsel programlama ortamları ve teknolojilerinde de katman (layer) mantığına dayanarak daha kolay kodlama (özellikle tasarımsal anlamda) yapılabilmesi sağlanmaktadır. Bu mantığın kullanımı görsel tasarımı ve kodlamayı kolaylaştırdığı gibi, tasarlanan ürünün de daha hızlı çalışmasını, hatta bilgisayar sistemi kaynaklara daha az yüklenilmesini sağlamaktadır.

Araştır 6

Adobe Illustrator programında gerçekleştirmiş olduğumuz çalışmalar, var sayılan olarak vektörel grafik özelliklerini içerecektir. Ancak bunun dışında, vektörel grafik özelliklerinin tutulmasını sağlayacak bir dosya türünde dışa aktarma (export) olmadığı sürece, JPEG, BMP gibi resim dosyası türlerinde ya da görsel tasarım özellikleri içermeyen dosya türlerinde dışa aktarma (export) yapıldığında vektörel grafik özellikleri de yitirilecektir. Yani çalışmamızın farklı dosya türlerinde vektörel grafik özelliğini sürmeye devam etmesi, seçilen hedef dosya türünün durumuna bağlıdır.

Kaynakça

- Casterson, S. (2016). *Adobe Illustrator Ai Cc 2015: A Beginner's Guide*. e-book: Scott Casterson.
- Gümüštepe, Y. (2015). *Illustrator CS6*. İstanbul, Kodlab Yayıncılık.
- Harris, J., & Withrow, S. (2008). *Vector Graphics and Illustration: A Master Class in Digital Image-Making*. Rotovision.
- Johnson, S. (2013). *Adobe Illustrator CC on Demand*. Que Publishing.
- Ketenci, H. F., & Bilgili, C. (2006). *Görsel İletişim & Grafik Tasarımı*. İstanbul, Beta Yayınları.
- Rees, D. (2014). *How to be an Illustrator*. Laurence King Publ..
- Wood, B. (2015). *Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (2015 Release)*. Adobe Press.

İnternet Kaynakları

- <https://tr.wikipedia.org/wiki/İllüstrasyon> (erişim tarihi: 10.08.2016)
- https://tr.wikipedia.org/wiki/Dijital_illüstrasyon (erişim tarihi: 10.08.2016)
- https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator (erişim tarihi: 10.08.2016)
- https://tr.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator (erişim tarihi: 11.08.2016)
- <http://blog.theflatart.com/illustrasyon-teknikleri/> (erişim tarihi: 17.08.2016)
- <https://helpx.adobe.com/tr/illustrator/topics.html> (erişim tarihi: 18.08.2016)
- https://helpx.adobe.com/pdf/illustrator_reference.pdf (erişim tarihi: 19.08.2016)
- http://www.pgsgd.org/cms/lib07/PA01916597/Centricity/Domain/202/illustrator_for_beginners_tastytuts.pdf (erişim tarihi: 21.08.2016)
- <http://www.grafikerevi.com/tag/illustrator-cs6-dersleri/> (erişim tarihi: 21.08.2016)
- <http://www.appleturk.com/kategori/grafik-programlari/illustrator> (erişim tarihi: 22.08.2016)

■ Bölüm 4

CorelDRAW ile Grafik Tasarımı

öğrenme çıktıları

CorelDRAW Programı ve Arayüzü

- 1 CorelDRAW programının tanıyarak programın temel arayüz bileşenlerinin özellik ve işlevlerinin neler olduğunu açıklayabilme

CorelDRAW Ortamında Efektler ve Renklendirme

- 3 CorelDRAW programı ortamındaki araçlarla efekt oluşturma ve genel renklendirme işlemleri gerçekleştirebilme

CorelDRAW Ortamında Katmanlarla Çalışma

- 5 CorelDRAW programı ortamında katmanlarla çalışmayı gerçekleştirebilme

CorelDRAW ile Basit Çizimler

- 2 CorelDRAW programı ortamındaki araçlarla basit çizimler gerçekleştirebilme

CorelDRAW Ortamında Metinler ve Şablonlar – Stiller

- 4 CorelDRAW programı ortamındaki araçlarla metinleri ve şablonları – stilleri kullanabilme

CorelDRAW Çalışmalarını Dışa Aktarma

- 6 CorelDRAW programı ortamındaki çalışmaları kullanım amaçlarına bağlı olarak farklı formatlarda dışa aktararak Web tasarımı için kullanabilme

Anahtar Sözcükler: • CorelDRAW • Şablonlar - Stiller



GİRİŞ

Bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle beraber ön plana çıkan alt teknolojilerden olan yazılım teknolojisi, kullanıcıların ihtiyaçları doğrultusunda olmak üzere, zaman içerisinde büyük bir ivme kazanmış ve günümüz formuna ulaşmıştır. Bu ilerlemede, destekleyici nitelikteki farklı teknolojilerin (örneğin elektronik ve iletişim teknolojileri) rolü oldukça önemlidir. Söz konusu bu teknolojiler de, yazılım teknolojilerinin -günümüzde olduğu gibi- hızlı ve etkin ilerlemesinde dolaylı yünden etkili olmuşlardır. Genel hatlarıyla ele almak gerekirse, yazılım teknolojisinin söz konusu gelişim ve hatta değişim süreci sağlam temeller çerçevesinde devam etmektedir. Bu süreçte yer alan, benzer görevdeki alternatif programlardan kimileri piyasaya ve yazılımsal teknoloji gelişimine ayak uydurmakta ve kullanıcıların desteğiyle beraber aynı ortamı farklı rakiplerle paylaşıyor durumda olmaktadır. Bu durumu, kitabımızın da arka planında yatan grafik – görsel tasarım konu kapsamı içerisinde de görmemiz mümkündür.

Bir önceki ünite kapsamında değinilen kavramlardan olan İllüstrasyon ve vektörel grafiklere ilişkin çalışmalarda kullanılabilen, alternatif yapıda birçok farklı yazılım sistemi – program bulunmaktadır. Hatırlayacağınız üzere, CorelDRAW adlı program, bu alternatiflerden birisi olarak ifade edilmişti. Bu noktada, CorelDRAW programı sayısal illüstrasyon ve vektörel çizim yaklaşımları içerisinde kullanıcılar tarafından oldukça rağbet gören bir program olarak karşımıza çıkmaktadır. Açıklamalar eşliğinde bu ünitenin amacı, günümüz popüler sayısal illüstrasyon programlarından olan CorelDRAW’a değinmektir. Bu bağlamda, CorelDRAW programı genel hatlarıyla ele alınacak ve okuyucuya söz konusu program ile grafik tasarımı konusunda bilgi ve beceriler kazandırılacaktır.



dikkat

Bu ünite kapsamında ele alınan konuyla ilişkili olarak illüstrasyon, sayısal illüstrasyon, ve vektörel grafik gibi konulara bir önceki ünite altında (3. Ünite) değinmiştik. Bu nedenle okuyucuların, ifade edilen konulardaki bilgilerini pekiştirmek adına söz konusu ünitenin ilk konularına bakması tavsiye edilmektedir.



CorelDRAW programını daha iyi anlamak adına, illüstrasyon, sayısal illüstrasyon, ve vektörel grafik gibi kavramlar konusunda çeşitli bilgilere ihtiyacımız vardır. Bu bağlamda, aşağıda sıralanmış olan Web kaynaklarını inceleyebilirsiniz:

- <https://tr.wikipedia.org/wiki/İllüstrasyon>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Illustration>
- <http://sanatkaravani.com/illustasyon-nedir-nasil-dogmustur/>
- https://tr.wikipedia.org/wiki/Dijital_illüstrasyon
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_illustration
- <http://blog.theflatart.com/illustasyon-teknikleri/>
- https://tr.wikipedia.org/wiki/Vektörel_grafik
- https://en.wikipedia.org/wiki/Vector_graphics

CORELDRAW PROGRAMI VE ARAYÜZÜ

Bir önceki ünitemizde değinilen Adobe Illustrator programı, piyasada yaygın kullanım alanı bulan, güçlü bir illüstrasyon program olmakla beraber, karşısında çeşitli alternatiflere de kuşkusuz var olmaktadır. CorelDRAW programı, Corel Corporation adlı yazılım firması tarafından piyasaya sürülen, bir diğer popüler vektörel illüstrasyon programıdır. İlk olarak 1989 yılında piyasaya sürülen program, Corel Corporation bünyesinde olmak üzere, Michel Bouillon ve Pat Beirne tarafından geliştirilmiştir. Tarihsel süreci dikkate alındığı zaman, alt sürümler hariç toplam on sekiz sürümü piyasaya sürülmüş olan CorelDRAW, on üçüncü sürümden itibaren X3, X4,...vb. şeklinde sürüm numaraları almaya başlamıştır. Corel Corporation tarafından Graphic Suite adı altında, farklı programların da yer aldığı bir paket içerisinde sunulan CorelDRAW, bu ünite kaleme alındığı esnada X8 sürümü ile piyasadaki yerine korumaktadır.



Vektörel çizim/tasarım süreçlerinin beraberinde, görsel – grafik tasarım odaklı birçok faaliyette (örneğin masaüstü yayıncılık, Web tasarımı) etkin bir biçimde kullanılan CorelDRAW, piyasada yer alan profesyonel nitelikteki sayılı programlardan birisi olarak dikkat çekmektedir. CorelDRAW kendi dos-

ya uzantısı olan **.CDR** başta olmak üzere, neredeyse diğer bütün yaygın resim dosyası formatlarını ve alternatif birçok farklı dosya formatlarını içeren geniş bir dosya türü – formatı yelpazesini desteklemektedir. CorelDRAW önceleri Windows başta olmak üzere, Unix, Linux, CtOS, OS/2, ve MacOS gibi farklı işletim sistemleri için geliştirilmiş olsa da, şu anda genel olarak Windows işletim sistemi için geliştirilmektedir (On birinci sürüm ile birlikte MacOS desteği de sona ermiş, hatta X7 sürümü ile birlikte Windows XP ve Vista desteği de kaldırılmıştır).

Genel hatlarıyla CorelDRAW programı, vektörel çizim/tasarım bağlamında birçok özellik ve işlevi kullanıcılara sunmaktadır. Bu noktada, programın kullanımı konusunda bilgi ve beceri elde etmek için alternatif uygulamalar geliştirilmeli ve program ortamına adapte olmak için etkin çalışma süreçleri tecrübe edinilmelidir. Ama diğer yandan ise, CorelDRAW programının genel hatlarıyla kullanımını anlamak ve daha ileri düzey çalışmalara geçmek için de birkaç temel noktayı özümsemek gerekmektedir. Bu doğrultuda olmak üzere, öncelikli olarak programın arayüzü hakkında fikir sahibi olmamız yerinde olacaktır.



dikkat

Genel olarak grafik – görsel tasarım programlarında kullanıcılara sunulan arayüzlerde çeşitli benzerlikler olabilmektedir. Bu durum özellikle aynı yazılım firmasının sunduğu farklı programlarda daha üst düzeyde olabilmektedir. Ancak her şey rağmen kullanmakta olduğunuz alternatif grafik – görsel tasarım programları varsa, CorelDRAW arayüzüne de alışmakta zorlanmayacaksınız demektir.

CorelDRAW Programı Arayüzü

CorelDRAW programı, genel hatlarıyla klasik pencere (window) mantığına dayalı bir yapı sergilemesi nedeniyle, kullanımı kolay bir arayüze sahiptir. Elbette içerisinde çok sayıda özellik ve işlev barındıran bu programda tecrübe kazanmak basit grafik – görsel tasarım programlarında olduğu gibi nispeten hızlı olmasa da, alışıldığında kullanıcıların hızlı ilerlemesine ve tecrübe kazanmasına olanak sağlayan bir yapı sunmaktadır. Tipik olarak CorelDRAW programında yapılan işlemler arayüz ortamında sunulan farklı çubuklar, pencereler ve panellerin gerekli anlarda işe koşulması neticesinde şekillendirilmektedir.

Varsayılan olarak CorelDRAW programı ortamında kullanıcıların etkileşime girdiği temel arayüz bileşenlerini kısaca şöyle açıklayabiliriz:

- **Menu Bar (Menü Çubuğu):** Menu Bar (Menü Çubuğu), tipik olarak CorelDRAW programı ile ilişkili genel bütün özellik ve işlevlere erişim sağlanabilen ve gerek aktif çalışma ile ilgili, gerekse program ile ilgili düzenlemelerin – ayarlamaların yapılabilirdiği seçenekleri sunan bir bileşendir.
- **Standart Tool Bar (Standart Araç Çubuğu):** Menu Bar bileşeninin hemen altında yer alan ve genel anlamda CorelDRAW programına ve bu bağlamda, vektörel çizim özellik – işlevlerine yönelik bazı temel seçenekleri sunan bir bileşendir.
- **Property Bar (Özellik Çubuğu):** Standart Tool Bar bileşeninin hemen altında yer alan ve aktif çalışma alanında seçilen nesne veya nesnelere göre düzenlenebilen – kullanılabilen parametreleri ve komutları içeren bir bileşendir.
- **Drawing Window (Çizim Penceresi) ve Drawing Page (Çizim Sayfası):** CorelDRAW programı ortamında varsayılan olarak çizim – tasarım işlemlerinin gerçekleştirildiği genel program alanı Drawing Window olarak isimlendirilmektedir. Drawing Page ise, Drawing Window alanı içerisinde yer alan esas çizim – tasarım sayfası olmaktadır. Bu noktada, aktif çalışma içerisinde birden fazla Drawing Page olması durumunda, Drawing Window bileşeni alt kısmında yer alan Document Navigator (Doküman Gezini) adlı bileşen ile sayfalar arası geçişler yapılabilmektedir.
- **Toolbox (Araç Kutusu):** Varsayılan olarak CorelDRAW programı arayüzünün en solunda yer alan Toolbox (Araç Kutusu), aktif çalışma üzerinde çizimler – tasarımlar, renklendirme ve boyama işlemleri gerçekleştirebilmek adına sıklıkla kullanılan araçların sunulduğu bir tür paneldir. Bu bileşen, CorelDRAW ortamındaki tasarım süreçleri açısından hayati öneme sahip başlıca bileşen olarak değerlendirilebilmektedir.
- **Color Palettes (Renk Paletleri):** CorelDRAW programı arayüzünün en sağında yer alan bu panel sayesinde, aktif çalışmaya yönelik düzenlemeler esnasında renk paletleri seçimi – kullanımı gerçekleştirilebilmektedir.

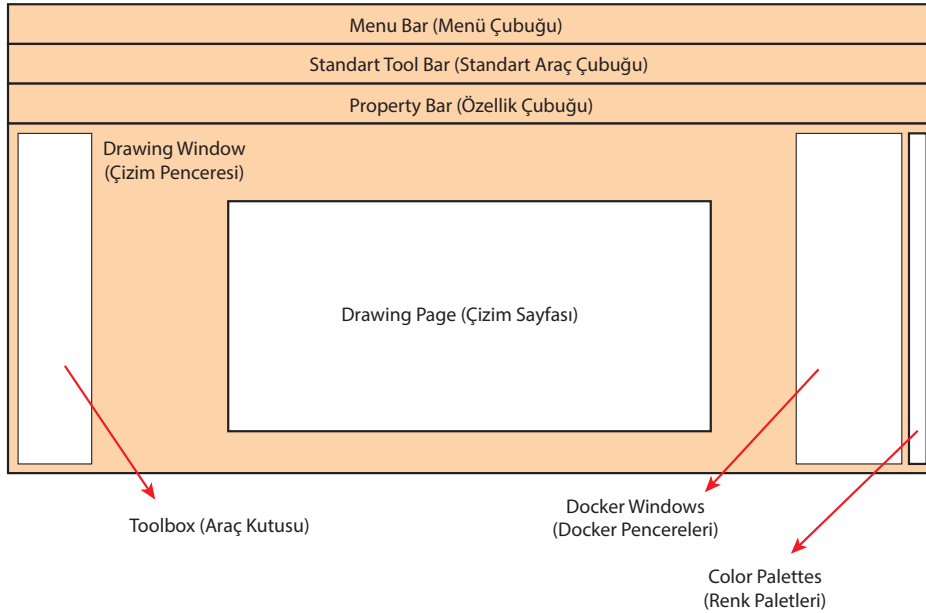
- **Docker Windows (Docker Pencereleeri):** Docker olarak adlandırılan pencereler, CorelDRAW programı ortamının sağ tarafına doğru kısımda ekrana gelen ve işe koşulan özellik – işlevlere göre kullanıcılara çeşitli ek ayarlama – düzenleme seçenekleri sunan bileşenlerdir. Aktif çalışmada gerçekleştirilmeyi tercih ettiğiniz işlemlere göre aktif hale gelen bu pencereler, ilgili Docker alanına sekmeler halinde yerleşmektedir.

✓ Toolbox (Araç Kutusu)

CorelDRAW programı ortamında aktif çalışma üzerinde çizimler – tasarımlar, renklendirme ve boyama işlemleri gerçekleştirebilmek adına sıklıkla kullanılan araçların sunulduğu bir tür paneldir.

✓ Docker

Docker olarak adlandırılan pencereler, CorelDRAW programı ortamının sağ tarafına doğru kısımda ekrana gelen ve işe koşulan özellik – işlevlere göre kullanıcılara çeşitli ek ayarlama – düzenleme seçenekleri sunan bileşenlerdir.



Şekil 4.1 Coreldraw Arayüzü – Genel Çalışma Alanı

Öğrenme Çıktısı



1 CorelDRAW programının tanıyarak programın temel arayüz bileşenlerinin özellik ve işlevlerinin neler olduğunu açıklayabilme

Araştır 1

İllüstrasyon ve vektörel grafik kavramları, görsel – grafik tasarım açısından oldukça önemli kavramlardır. Bunun sebeplerini açıklayabilir misiniz?

İlişkilendir

CorelDRAW programındaki aktif bir çalışmada, hangi arayüz bileşenlerinin hangi çalışma unsurlarının oluşturulmasında kullanıldığını değerlendiriniz.

Anlat/Paylaş

CorelDRAW programının ve ilgili arayüz bileşenlerinin özellik – işlevlerini dikkate alarak, bir illüstrasyon çalışmanın şekillendirilmesi noktasındaki rollerini anlatınız.

CORELDRAW İLE BASİT ÇİZİMLER

CorelDRAW ortamında aktif çalışma üzerinde gerçekleştirilebilecek faaliyetler yoğun olarak basit çizimlere dayalı olmaktadır. Yani, CorelDRAW'da gerçekleştirdiğiniz çalışma ister kapsamlı bir tasarım çalışması olsun, isterse ileri düzey görsel tasarım tekniklerini içeriyor olsun, aslında özünde basit çizimler silsilesinin birer ürünü olmaktadır.



Burada söz konusu olabilecek alternatif yaklaşım, yöntem ve teknikler CorelDRAW'da yer alan diğer destekleyici özellik ve işlevlerin işe koşulması şeklinde olmaktadır.

Çizim Araçlarının Kullanımına Yönelik Hususlar

CorelDRAW programında basit çizimler gerçekleştirirken Toolbox (Araç Kutusu) altında sunulan çizim ve düzenleme araçları yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Diğer yandan, söz konusu çizimler yerine getirilirken odaklanılmış olan çalışmanın niteliğine ve detaylarına göre CorelDRAW ortamındaki diğer çubuklar, paneller ve pencereler de işe koşulabilmektedir.

Toolbox (Araç Kutusu) ile basit çizimler gerçekleştirirken dikkat edilmesi gereken bazı önemli noktalar vardır. Bunlar, CorelDRAW gibi görsel – grafik tasarım programlarının genelinde benzer yapıda olmakla beraber, kısaca şöyledir:

- Toolbox (Araç Kutusu) altında her bir araç küçük simgeler (icon) ile gösterilmektedir. Hangi aracın ne amaçla kullanılabildiği bu simgelerden kolaylıkla tespit edilebilmektedir. Kullanılmak istenen aracı aktif hale getirmek için, söz konusu aracın simgesine bir kere (sol) tıklamak yeterli olmaktadır.
- Toolbox kapsamında kullanıcılara sunulan bazı araçların simgeleri altında (sağ alt köşesinde) ufak ok işaretleri yer alabilmektedir. Söz konusu ok işaretleri, dikkate alınan araca benzer yapıda olan – alternatif başka araçların da aynı araç simgesi altında yer aldığını ifade etmektedir. Örneğin aktif çalışma alanına şekiller eklemek için kullanacağımız araç simgesi altında alternatif birçok farklı şekle de ulaşabiliriz. Bu ve buna benzer farklı işlevlerdeki ek araçları aktif hale getirmek için ok işaretleri olan simgelere

fare sol tuşu ile tıklamak yeterli olmaktadır. Bu şekilde açılan yan panelden diğer ek araçlara ulaşış aktif hale getirmek mümkün olmaktadır.

- Grafik – görsel tasarımların hız kazandıran özelliklerinden olan yoğun kısayol tuşu kullanımı, özellikle Toolbox gibi bileşenler – paneller için son derece önemlidir. Buna göre, CorelDRAW programı ortamındaki Toolbox altında sunulan her bir araca da kısayol tuşlarıyla ulaşmak da mümkündür (Bu kısayol tuşlarını ve hatta her bir aracın ismini ilgili araç simgesine tıklayarak öğrenebilirsiniz).

Sık Kullanılan Basit Çizim Araçları

CorelDRAW – Toolbox (Araç Kutusu) bileşeni altında kullanıcılara sunulan farklı çizim – düzenleme – tasarım araçları bulunmaktadır. Bu araçlar genel anlamda aktif çalışma ortamında gerçekleştirilen vektörel çizimleri gerçekleştirmeye yarayan ya da aktif çalışmalara farklı şekillerde müdahale ve düzenleme yapma imkânı veren araçlar olarak karşımıza çıkmaktadır. CorelDRAW programı ile birlikte varsayılan olarak gelen ve sık kullanılan araçları kısaca şöyle açıklayabiliriz:

- **Pick (Toplama):** Aktif çalışma alanındaki nesneleri seçmek için kullanılan temel araçtır. Bu aracı seçtikten sonra çizim alanında birbirinden bağımsız nitelikteki nesneleri üzerlerine sol tıklayarak seçebilirsiniz (Dilerseniz çoklu seçimler için de klavyenin Shift tuşuna basılı tutarak seçim işlemini yerine getirebilirsiniz). Bu aracın altında alternatif seçim araçları da vardır.
- **Shape (Şekil):** Aktif çalışma alanında alternatif şekil düzenlemeleri yapmak için kullanılmaktadır. Bu aracın altında alternatif şekil araçları da sunulmaktadır.
- **Crop (Kesme):** Aktif çalışma alanındaki görseller üzerinde kesme işlemleri uygulamak için bu araç kullanılmaktadır. Aracın altında yine dilimlemek için Knife (Bıçak) ve serbest silme için Eraser (Silgi) gibi araçlar da bulunmaktadır.
- **Zoom (Yakınlaştırma):** Aktif çalışma ortamına yakınlaştırma – uzaklaştırma gerçekleştirmek için kullanılan araçtır. Bu araç altından daha büyük çapta çalışma-

larda aktif çalışma alanında gezinmek için kullanılan Pan (Kritize) aracı da kullanıcılara sunulmuştur.

- **Freehand (Serbest):** CorelDRAW ortamında serbest ve alternatif çizimler gerçekleştirmek için kullanılan bir araçtır. Özellikle bu araç altından 2 Point Line (2 Noktalı Çizgi), 3 Point Curve (3 Noktalı Eğri), B-Spline, Bezier eğrileri, serbest kalem çizimi (Pen) gibi alternatif çizim araçlarına da ulaşip işe koşturmak mümkündür.
- **Rectangle (Dikdörtgen):** Bu araç ile aktif çalışma alanına sürük – bırak yaparak ya da 3 nokta belirleyerek dikdörtgen çizebilirsiniz.
- **Ellipse (Elips):** Bu araç ile aktif çalışma alanına sürük – bırak yaparak ya da 3 nokta belirleyerek elips çizebilirsiniz.
- **Polygon (Çokgen):** Bu araç, aktif çalışma alanına çeşitli çokgenler ve alternatif şekiller çizmek için kullanılmaktadır.
- **Text (Metin):** Aktif çalışma alanına metin eklemek için kullanılmaktadır. Yine bu araç altında yer alan Table (Tablo) seçeneğini de kullanarak söz konusu çalışma alanına tablo eklemeniz mümkündür.
- **Parallel Dimension (Paralel Boyut):** Bu araç, CorelDRAW ortamındaki çizimler esnasında nesneler arası uzaklık, boyut gibi ölçüleri daha hassas anlayabilmek ve çizimleri – tasarımları ona göre gerçekleştirmek adına kullanılmaktadır. Söz konusu araç altında alternatif boyut ölçümlerine – belirlemelerine (yatay – dikey, açısall... vb.) yönelik farklı araçlar da bulunmaktadır.
- **Straight-Line Connector (Düz-Çizgi Bağlayıcısı):** Daha hızlı ve pratik çalışma süreçlerini tecrübe etmek adına nesneler arası bağlantılar gerçekleştirmek amacıyla kullanılmaktadır. Yine bu araç altında alternatif şekillerde bağlantı kurulmasını sağlayan farklı araçlar da vardır.
- **Drop Shadow (Gölge Bırak):** Aktif çalışma alanındaki nesne veya nesnelere gölge ekleme adına kullanılmaktadır. Bir tür efekt olan bu araç altında yine alternatif – farklı efektler de bulunmaktadır (Efektler konusu ilerleyen başlıklar altında tekrar ele alınmıştır).

- **Color Eyedropper (Renk Göz Damlası):** Bu araç ile nesne veya nesnelerin belirli bir noktasındaki rengi almak mümkündür. Yine aynı araç altındaki Attributes Eyedropper (Özellikler Göz Damlası) ile de nesnelerin sahip oldukları temel özelliklerini alabilir ve başka yerlerde kullanabilirsiniz.
- **Interactive Fill (Etkileşimli Doldurma):** Bu araç ile hedef nesneyi değişken renk biçimlerinde boyamak mümkün olmaktadır.



CorelDRAW – Toolbox (Araç Kutusu) bileşeni altında sunulan araçların kullanımına dair bilgi ve becerilerinizi pekiştirebilmek adına, <http://www.seyretogren.com/video/coreldraw-araclarin-kullanimi-1/> Web adresindeki videoyu izleyebilirsiniz.

Basit Çizim Adımları

CorelDRAW programında gerçekleştireceğiniz çalışmalar ister basit olsun, ister ileri düzey olsun, genel olarak izlenen bazı temel çizim adımları bulunmaktadır. Program ortamında ortaya koyacağınız her türlü detay çizim ve alternatif eklemeler, basit çizim adımları olarak da lanse edebileceğimiz bu çizim adımlarının bir bileşkesini temsil edecek-tir. CorelDRAW ortamında gerçekleştirilen önemli basit çizim adımlarını şöyle açıklayabiliriz:

- Her görsel – grafik tasarım programında olduğu gibi, CorelDRAW programında da oluşturacağınız her yeni çalışmada, sayfa yapısı, kullanılacak renk kapsamı... vb. parametreleri önceden düşünüp tasarlamak ve ayarlamak oldukça önemlidir.
- CorelDRAW ortamındaki boş çalışma alanında gerçekleştireceğiniz çizimler genel hatlarıyla Toolbox (Araç Kutusu) bileşeni başta olmak üzere, diğer bütün çubuklar, pencereler ve Docker pencereleriyle etkileşime dayalı olarak yerine getirilecektir.
- Aktif çalışma ortamında işe koşturacağınız aracı öncelikli olarak Toolbox (Araç Kutusu) ortamında seçmek gerekmektedir. İlgili aracı seçtikten sonra ihtiyaç duyulan diğer parametrelerin de ayarlanması suretiyle ça-

lişmanıza devam edebilirsiniz. Söz konusu parametrelerin ayarlanması da, istenilen aracı seçtikten sonra değişiklik gösterebilen Property Bar (Özellik Çubuğu) bileşeni üzerinden gerçekleştirilecektir.

- Aktif çalışma ortamında yer alan nesneleri Pick (Toplama) aracı ile seçtikten sonra ilgili nesneleri boyutlandırma işlemleri sürük-bırak mantığı ile gerçekleştirilebilmektedir.
- Aktif çalışma ortamında yer alan nesneleri döndürmek istenirse, kısayoldan ilgili nesnelere çift tıklamak suretiyle döndürme seçenekleri aktif hale getirilebilecektir. Bu noktada, tıpkı boyutlandırma işlemlerinde olduğu gibi, imleci nesnenin ilgili noktalarına getirmek suretiyle döndürme işlemleri uygulanabilmektedir.
- CorelDRAW ortamında vektörel tasarımların oluşturulması aşamasında en önemli nokta, kullanıcılara sunulan araçlardan gerekli olanları en ustaca biçimde kullanabilmektir. Bunun yolu da hangi aracın hangi noktada etkin işe yarayacağını ve hangi düzenlemeler ve çizim yaklaşımlarının bir araya getirilmesiyle hedef tasarımların gerçeğe dö-

nüştürüleceğini tecrübe etmektir. Bu durumda, CorelDRAW ortamında çizimlerde bol pratik ile tecrübe kazanmakla bağlantılıdır.



CorelDRAW programında gerek Toolbox bileşenini kullanırken, gerekse aktif çalışma üzerinde işlemler gerçekleştirirken kullanabileceğiniz ve kullanım sürecinde hız kazandıracak kısayol tuşlarına ilişkin olarak aşağıdaki Web adreslerini inceleyebilirsiniz:

- <http://yusufavci.net/grafik-tasarim-programlarinin-klavye-kisayollari/>
- <http://corelturk.blogspot.com.tr/2008/04/corel-draw-ksayollar-3-font-ve-text.html>
- <http://www.grafiktasarimmedya.com/coreldraw-kisa-yol-tuslari.html>
- <http://www.killerkeys.com/corel-draw-keyboard-shortcuts>
- <http://community.coreldraw.com/collaborate/w/howto/8.complete-list-of-keyboard-shortcuts>



Öğrenme Çıktısı

2 CorelDRAW programı ortamındaki araçlarla basit çizimler gerçekleştirebilme

Araştır 2

CorelDRAW programında da görmüş olduğumuz Toolbox (Araç Kutusu) benzeri bileşenler, bilgisayar ortamında kullanılan düzenleme ve tasarım amaçlı programlarda benzerleri sık görülen bir bileşendir. Birbirinden bağımsız programlarda bu kadar sık bir şekilde benzer bileşenlerin kullanılmasını sizce nasıl açıklayabiliriz?

İlişkilendir

Daha önce CorelDRAW ortamında yapılmış olan bir çizim çalışmanı inceleyerek, ilgili çalışmanın hangi kısımlarının hangi basit çizim araçları yardımıyla ortaya çıkartıldığını yorumlayınız.

Anlat/Paylaş

Aynı yapıda basit bir çizim çalışmasının CorelDRAW ve Adobe Illustrator programları ortamlarında hangi araçlarla gerçekleştirilebileceğini karşılaştırarak anlatınız.



Araştırmalarla İlişkilendir

Mehmet Tamer ÖZDEMİR ve arkadaşları tarafından, Artroplasti Artroskopik Cerrahi (Journal of Arthroplasty and Arthroscopic Surgery) adlı dergide ortaya konulan bir derleme makale, illüstrasyonun Tıp alanında ve daha spesifik bağlamda Ortopedi'de kullanımına yönelik dikkate değer bir inceleme sunmaktadır.

Genel hatlarıyla makale, Tıbbi İllüstrasyon olarak isimlendirilen ve özellikle Tıp eğitimi kapsamında oldukça kritik öneme sahip bir illüstrasyon yaklaşımına değinmektedir. Bilindiği üzere Tıp alanında etkin eğitim süreçlerinin elde edilmesindeki en kritik kısıtlardan birisi de uygun ve açıklayıcı eğitim materyallerinin işe koşulmasıdır. Bu noktada, gerek görsellerle açıklanması daha kolay olan tıbbi unsurların ortaya konulması, gerekse Tıbbi eğitimin daha etkin yerine getirilmesi noktasında illüstrasyonların kullanımı oldukça yaygın bir hale gelmiştir.

Çalışma, genel anlamda Tıp alanı olduğu kadar, spesifik anlamda Ortopedi'deki illüstrasyonların kullanımını vurgulamakta ve bu yöndeki açıklamaları yine çeşitli örnek görsellerle desteklemektedir. Çalışmanın dikkat çekmeye çalıştığı diğer hususlar da, Tıbbi İllüstrasyon unsurlarının Türkiye'deki tıbbi çalışmalar kapsamında ortaya konulması yönündeki eğitim çalışmalarının geliştirilmesi gerekliliği ve yine medikal alandaki uzmanlarla illüstratörler arasındaki etkin iletişimin son derece önemli olduğudur.

Kaynak: Özdemir, M. T., Erler, K., Hidayetoğlu, T. F., & Bölükoğlu, H. (2003). Ortopedide Tıbbi İllüstrasyon. Artroplasti Artroskopik Cerrahi (Journal of Arthroplasty and Arthroscopic Surgery), 14(4), 248-253.

CORELDRAW ORTAMINDA EFEKTLER VE RENKLENDİRME

CorelDRAW programı ortamında görsel – grafik tasarım süreçlerini yerine getirirken, sadece yalın çizim odaklı yaklaşımlar söz konusu olmamakta, bunun yanında programın sunduğu bazı ek işlevler de kullanılabilmektedir. En basitinden, aktif çalışmanızda yaptığınız çizimleri tasarımsal anlamda farklı boyutlara taşımak için CorelDRAW tarafından sunulan bazı efektleri kullanabilirsiniz. Bunun yanı sıra, CorelDRAW ve CorelDRAW benzeri programların olmazsa olmazı renklendirme süreçleri de kısaca açıklamamız gereken önemli işlevlerden birisidir.

CorelDRAW Ortamında Efektler

CorelDRAW ortamında kullanıcılara sunulan Toolbox (Araç Kutusu) bileşeni altında çeşitli efekt araçları bulunmaktadır. Herhangi bir efekti uygulamak için öncelikli olarak hedef nesne veya nesneleri seçebilir, ardından Toolbox (Araç Kutusu) üzerinden uygulamak istediğiniz efekti seçebilirsiniz. Seçtiğiniz efekt ile ilgili detay ayarlamalar, -tıpkı diğer araçlarda olduğu gibi- Property Bar (Özellik Çubuğu) üzerinden yapılabilecektir. Varsayılan olarak altı tane olan CorelDRAW efektleri kısaca şöyledir:

- **Drop Shadow (Gölge Ekle):** Hedef nesneye gölge efekti uygulamak için kullanılmaktadır.
- **Contour (Dış Çevre – Kenar):** Hedef nesnenin dış çevresine – kenarlarına dayalı bir şekilde efektler oluşturulabilmesini sağlayan bir efekt türüdür.
- **Blend (Harmanlama):** Aktif çalışma alanında çizilen iki şekil nesne arasını, şekiller arası dönüşüm varmış gibi doldurarak çoklu şekil çizimi gerçekleştirmeye yarayan bir efekttir.
- **Distort (Çarpıtma):** Hedef nesnenin şekilsel özellikleriyle oynayarak alternatif şekiller oluşturulmasını sağlayan bir efekttir.
- **Envelope (Zarflama):** Hedef nesneyi belirli bir şekilsel yapı içerisinde, farklı noktalardan çekiştirmek – uzatmak suretiyle alternatif şekiller kapsamında sonuçlar elde edilmesine dayanan bir efekttir.
- **Extrude (Ekstrüzyon):** Hedef nesneye kabarıklık hissi – 3B görünüm yaratacak şekilde görsel efekt uygulanabilmesine imkân veren bir efekt türüdür.



CorelDRAW Ortamında Renklendirme

CorelDRAW programında renklendirme esasında oldukça pratiktir. Bu bağlamda, program ortamında sunulan Color Palettes (Renk Paletleri) ve Property Bar (Özellik Çubuğu) gibi bileşenler kullanıcılara büyük kolaylıklar sağlamaktadır. Temel anlamda renklendirmeye ilişkin önemli noktaları kısaca şöyle sıralayabiliriz:

- CorelDRAW ortamında aktif çalışmaya bir çizim yapmak istediğimizde (örneğin bir şekil), ilgili çizim nesne türünü Toolbox (Araç Kutusu) altından seçtikten sonra, sağ tarafta yer alan Color Palettes altından renk seçimi yapmak mümkündür. Bu noktada mouse ile hedef renge sol tuş tıkladığımızda seçilen renk nesnenin dolgu rengi, sağ tuş tıkladığınızda ise seçilen renk nesnenin contour (dış çevre – kenar) rengi olarak atanacaktır.
- Eğer ilgili nesnedeki renklerde saydamlık uygulamak isterseniz, Color Palettes üzerinde yer alan X işaretli seçeneği ilgili mouse düğmesi ile tıklamak suretiyle kullanabilirsiniz.
- CorelDRAW ortamında renklendirme aşamalarında Color Palettes bileşeninin rolü oldukça büyüktür. Buna göre, aktif çalışma ortamında yeni palet çağırmak için prog-

ramın Window (Pencere) menüsü altındaki Color Palettes (Renk Paletleri) seçeneği kullanılabilir.

- Çalışma ortamında yeni bir palet oluşturmak ve hatta var olan bir palet üzerinde renk ekleme, renkleri değiştirme gibi işlemleri yerine getirmek için yine Window (Pencere) menüsü altından Color Palettes (Renk Paletleri) / Palette Editor (Palet Editör) seçeneğini kullanmak suretiyle editör penceresini ekrana getirebilirsiniz.
- Aktif çalışma ortamında kullanmış olduğunuz renkleri sonradan kullanabilmek adına bir palet olarak kaydetmek için de, Window (Pencere) menüsü altından Color Palettes (Renk Paletleri) / Create Palette From Document (Dokümandan Palet Oluştur) seçeneğini kullanabilirsiniz.

✓ Color Palettes (Renk Paletleri)

CorelDRAW programı ortamında özellikle renklendirme işlemleri açısından önem arz eden ve aktif çalışmada kullanılabilecek (veya kullanılan) renkleri sunan temel bir bileşendir.

Öğrenme Çıktısı



3 CorelDRAW programı ortamındaki araçlarla efekt oluşturma ve genel renklendirme işlemleri gerçekleştirebilme

Araştır 3

CorelDRAW gibi vektörel grafik çalışmalarının detaylı bir şekilde gerçekleştirilebildiği bir ortamda, efektlere neden ihtiyaç duyulmuş olabilir?

İlişkilendir

CorelDRAW programındaki bir çalışmayı inceleyerek, çalışmadaki hangi unsurlarda renklendirme ve efektler kullanıldığını değerlendiriniz.

Anlat/Paylaş

CorelDRAW programında kullanılan varsayılan efektlerin her birinin çalışmalarında sunacağı avantajları – işlevleri anlatınız.

CORELDRAW ORTAMINDA METİNLER VE ŞABLONLAR – STİLLER

CorelDRAW programı kapsamında gerçekleştirilen çalışmalar içerisinde metinlere yönelik özellik – işlevlerle birlikte program tarafından kullanıcılara sunulan şablon – stil yaklaşımı da bulunmaktadır. CorelDRAW'ın temel anlamda çalışma mantığını ve işleyişini kavramaya devam etmek için bu konulara da kısaca göz atmak yeterlidir.

Metin Odaklı İşlemler

CorelDRAW ortamındaki metin odaklı işlemlere yönelik olarak başlıca şu noktalara değinebiliriz:

- CorelDRAW'da aktif çalışma ortamına metin eklemek için Toolbox (Araç Kutusu) bileşeninde yer alan Text (Metin) aracı kullanılabilmektedir.
- Genel olarak bakıldığında CorelDRAW ortamına eklemesi yapılabilecek metinler artistik ve paragraf metin olmak üzere iki türe ayrılmaktadır.
- Artistik metinler standart metin nesneleri olarak kullanılabilecek ve nispeten daha kısa olan, efekt uygulanabilecek yapıdaki tasarımsal metinler olarak değerlendirilmektedir. Bu metin türünde sütun, sekme, imli metin gibi işlevler uygulanamamaktadır.
- Paragraf metinler ise, belirlenmiş olan bir çerçeve içerisinde temsil edilen ve uzun metinler olmaktadır. Paragraf metinleri aktif çalışma ortamında oluştururken, Text aracı seçildikten sonra sürükleyip bırak ile metnin yer alacağı çerçevenin çizilmesi yöntemi izlenmektedir.
- Aktif çalışma alanına metin eklerken, -tıpkı diğer kontrollerde de olabildiği gibi- detaylı ayarlamalar (örneğin font tipi, temel font stilleri) Property Bar (Özellik Çubuğu) adlı bileşende kullanıcılara sunulmaktadır.
- Aktif çalışma alanındaki bir metni tekrar düzenlemek için Text aracı seçildikten sonra ilgili metin nesnesine çift tıklamak yeterli olmaktadır.
- Aktif çalışma ortamına eklenen metinleri imli yapıda (madde imleriyle listeli bir biçimde) ya da örneğin satır sonlarında tirelerle ayrılması gibi alternatif işlevlere maruz bırakmak da mümkündür. Bu tür işlevler

genel olarak Text (Metin) / Format Text (Metni Formata Sok) seçeneği altındaki kontroller ile işe koşulabilmektedir.

- CorelDRAW ortamında metinlerle alakalı birçok farklı özellik ve işlev CorelDRAW ortamında sunulmuştur. Bu özellik ve işlevler, tıpkı programla ilgili diğer birçok detay kullanımında olduğu gibi kitap dolusu konuları kapsayabilmektedir. Bu bağlamda, ünite içerisinde odaklanılan temel konularla birlikte, alternatif konular için CorelDRAW ortamında pratiklerle tecrübe kazanmak yerinde bir yaklaşım olacaktır.

Şablonlar – Stiller

CorelDRAW programında çalışırken, o anda sahip olduğunuz nesneleri, sayfa ayarlarını ve kullanılan stil özelliklerini daha sonraları başka çalışmalarınızda kullanmak üzere kaydetmek isteyebilirsiniz. Bu durumda CorelDRAW şablon adı altında söz konusu ayarlamaları kaydetmenize imkân vermektedir. Kısacası aktif çalışmanızdaki stilleri CorelDRAW sayesinde şablon olarak kayıt altına almak mümkün olmaktadır. Bu bağlamda, şablonlar ve stillere yönelik olarak ifade edebileceğimiz bazı hususlar kısaca şöyledir:

- CorelDRAW'da şablonlar ve stiller söz konusu olduğunda başvuru temel bileşenlerden birisi Graphics and Text Styles (Grafikler ve Metin Stilleri) penceresidir. Bu pencereyi Tools (Araçlar) menüsü altından Graphics and Text Styles (Grafikler ve Metin Stilleri) seçeneği ile açmak mümkündür.
- Aktif çalışmanızdaki ayarlamaları – stilleri şablon olarak kaydetmek için açılan Graphics and Text Styles penceresi – panelinde boş bir alana tıklayıp, Template / Save As seçeneklerini takip edebilirsiniz.
- Eğer kayıt işlemi içerisine aktif çalışmadaki nesnelerin de dâhil olmasını isterseniz, ilgili kayıt penceresinde yer alan With Contents (İçeriklerle Birlikte) seçeneğini işaretlemeniz yeterli olmaktadır.
- Graphic and Text Styles penceresi kapsamında kayıtlı bir şablonu aktif çalışmanız için çağırmak – yüklemek ve ayrıca aktif çalışmanızda yer alan stilleri düzenlemek, yeni stil oluşturmak...vb faaliyetler de kolaylıkla yerine getirilebilmektedir.

Öğrenme Çıktısı

4 CorelDRAW programı ortamındaki araçlarla metinleri ve şablonları – stilleri kullanabilme

Araştır 4

CorelDRAW programında olduğu gibi, metin ve şablon – stil kullanımlarını farklı geliştirme – düzenleme ortamlarında da görmemiz mümkün müdür?

İlişkilendir

Vektörel olarak hazırlayacağınız birden fazla çalışmada, şablon ve stiller kullanarak tasarlayabileceğiniz ortak unsurları tespit ediniz.

Anlat/Paylaş

CorelDRAW ortamında şablon ve stil kullanımının çalışmalarınıza ne kadar hız kazandırdığını tecrübe ederek anlatınız.

CORELDRAW ORTAMINDA KATMANLARLA ÇALIŞMA

Bir görsel tasarım / düzenleme programı olarak, CorelDRAW programı ortamının da olmazsa olmazı özelliklerinden – işlevlerinden birisi de katmanlardır (layers). Bir önceki ünite altında mantığı ve avantajları açıklanan katman (layer) yapısı, CorelDRAW ortamındaki vektörel çizim – tasarım çalışmalarınızı daha etkin ve pratik yapmanıza olanak vermektedir.

CorelDRAW Ortamında Katman (Layer) Kullanım Adımları

CorelDRAW programı ortamındaki katman (layer) kullanımı, benzeri grafik – görsel tasarım programlarına göre birtakım ufak farklılıklar içerse de temeldeki mantık hâlâ aynıdır. Bu bağlamda, CorelDRAW ortamında katman (layer) kullanımı ile ilgili olarak başlıca şu hususları dile getirmemiz mümkündür:

- CorelDRAW ortamında katman (layer) mantığı çerçevesinde çalışırken iki farklı yaklaşım ortaya çıkabilmektedir. Bunlar; multi-page jobs (çok sayfalı işler) ve single-page jobs (tek sayfalı işler) adları altında incelenebilmektedir.
- Multi-page jobs (çok sayfalı işler), sayfa mantığı kapsamında bir aktif çalışmada bazı belirli nesnelerin her sayfada görüldüğü, bazılarının ise belirli sayfalarda görüldüğü bir yaklaşıma dayanmaktadır.

- Diğer yandan single-page jobs (tek sayfalı işler) ise, tek bir sayfanın ortak olarak arka planda işe koşulduğu bir yaklaşım olmaktadır.
- CorelDRAW programı ortamında katmanları (layers) düzenlemek – organize etmek için Object Manager (Nesne Yöneticisi) paneli – bileşeninden faydalanılmaktadır. Object Manager (Nesne Yöneticisi) kısaca aktif çalışma ortamındaki bütün sayfaları, katmanları ve eklenmiş nesneleri genel hatlarıyla görüntülemek ve organize etmek için kullanılan bir CorelDRAW bileşenidir. Arayüzde bu paneli – bileşeni aktif hale getirmek için Window (Pencere) menüsü altından Dockers/Object Manager (Nesne Yöneticisi) seçeneği seçilmelidir.
- Object Manager adlı bileşen ortamındaki kontrolleri kullanarak aktif çalışma ortamına katmanlar eklemek, bunlar arası geçiş yapmak, düzenlemek ve hatta silmek mümkün olmaktadır.

✓ Object Manager (Nesne Yöneticisi)

Aktif çalışma ortamındaki bütün sayfaları, katmanları ve eklenmiş nesneleri genel hatlarıyla görüntülemek ve organize etmek için kullanılan bir CorelDRAW bileşenidir.

- CorelDRAW ortamındaki katman (layer) kullanım mantığı, Master Page (Asıl Sayfa) ve Standard Page (Standart Sayfa) kullanımına dayalıdır. Master Page (Asıl Sayfa) aktif çalışmada bütün sayfalarda görüntülenmesini istediğimiz nesneyi veya nesneleri taşıyan katman (layer) olarak karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla diğer eklenen her bir sayfa da, aktif çalışmanın Master Page nesneleri hariç kendisine has nesneleri taşıyan sayfalar olmaktadır. CorelDRAW programı ortamındaki katman (layer) odaklı tasarım düzenimizi bu mantık çerçevesinde inşa ederek sürdürmüş oluruz.



dikkat

Katman (Layer) yapısı ile ilgili bilgilerinizi pekiştirmek veya hatırlamak adına bir önceki ünite olan 3. Ünite'ye göz atabilirsiniz.

Öğrenme Çıktısı



5 CorelDRAW programı ortamında katmanlarla çalışmayı gerçekleştirebilme

Araştır 5

Master Page kavramı, Microsoft'un popüler bir Web programlama teknolojisi içerisinde de kullanılmaktadır. Bu teknoloji konusunda bilgi verebilir misiniz?

İlişkilendir

CorelDRAW programında gerçekleştirilen bir çalışmayı, içerdiği katmanlar açısından inceleyerek, her katmanın çalışmadaki genel rolünü açıklayınız.

Anlat/Paylaş

CorelDRAW programında ortaya konulmuş çalışmaların kaynak dosyalarını inceleyerek, çalışmalardaki katman kullanımlarının nasıl gerçekleştirildiğini anlatınız.

CORELDRAW ÇALIŞMALARINI DIŞA AKTARMA

Grafiksel – görsel tasarım programı olması dolayısıyla, CorelDRAW programı ortamında tasarlanmış olan çalışmaların farklı formatlarda dışa aktarılması ve farklı özelliklerde, farklı program ortamlarında düzenlenmeye devam edilebilmesine imkân verilmesi önemli hususlardan birisidir. Bu şekilde, hem çalışmaların farklı ortamlarda kullanılabilmesi ve düzenlenebilmesi gibi avantajlara ulaşabilmekte, hem de nispeten daha düşük boyutta, farklı platformlarda boy gösterecek görsel formatlar da elde edilebilmektedir.

CorelDRAW programı ortamında aktif çalışmayı dışa aktarmak için, File (Dosya) menüsü altındaki Export (Dışa Aktar) seçeneği kullanılmaktadır. Söz konusu seçeneğe tıkladıktan sonra ekrana gelen dialog penceresinde hedef dosya türü seçilerek kaydetme/dışa aktarma işlemi gerçekleştirilebilmektedir. Bu noktada, CorelDRAW programı çok fazla sayıda dosya türüne dışa aktarma işlemini desteklemekle birlikte, bu dosya türlerinden başlıcalarını şu şekilde sıralayabiliriz:

- BMP:** Temel Microsoft Windows Bitmap resim dosyası türüdür.
- JPEG:** BMP dosya türüne göre nispeten sıkıştırılmış boyuttaki resim dosyası türüdür.
- PSD:** Adobe Photoshop programı tarafından desteklenen genel dosya türüdür.
- TIFF:** Görsel ürünlerde sıklıkla kullanılan bir başka resim dosyası türüdür.
- TGA:** Truevision adlı görüntü kartını destekleyen sistemlerde kullanılabilen grafik dosyası türüdür.
- PCX:** Esasında klasik işletim sistemi MS-DOS'un PC Paintbrush programının desteklediği dosya türü olmakla beraber, günümüzde Adobe Photoshop, GIMP, PaintShop Pro, ImageMagick, IrfanView ve XnView gibi grafiksel – görsel tasarım programlarının da desteklediği bir bitmap dosya türüdür.
- FPX:** Genel olarak Kodak firmasının Picture Easy Software programı tarafından kullanılan ve sayısal fotoğrafçılık için tasarlanmış – düzenlenmiş bir dosya türüdür.

Söz konusu dosya türleri kapsamında yapılan dışa aktarmalar, -ifade ettiğimiz üzere- CorelDRAW ortamındaki çalışmaların farklı platformlara yönelik dosya türlerine dönüştürülmesine ve böylelikle yapılan çalışmaların – tasarımların daha fazla ortamda ve platformda kolaylıkla kullanılabilmesine imkân vermektedir. Burada özellikle dosya türlerinin ister CorelDRAW formatında olsun, ister diğer vektörel yapıda çıktıları destekleyen türler kapsamında olsun, aynı yapıda temsil edilebilmesi gibi avantajlar sağlanabilmektedir. Tasarımsal anlamdaki çalışmaları bir kenara bırakacak olursak, CorelDRAW ortamında gerçekleştirilen tasarımların Web tasarımı yönünde işe koşulması da böylelikle mümkün olmaktadır. Web tasarımı yönünden



bakıldığında, CorelDRAW ortamından Web ortamında kullanılacak görsel bileşenler elde edilebileceği gibi genel anlamda Web arayüzü de bütün olarak ortaya konulabilecektir.

CorelDRAW programı, piyasada yer alan ve yaygın bir tercih kapsamı olan illüstrasyon – vektörel çizim programlarından birisidir. CorelDRAW

da benzerleri gibi vektörel çizim programları yönünde profesyonel olarak işe koşulmuş olan ve uzun bir süredir de kullanım alanı bulan bir programdır. Bu ünite altında da okuyuculara bu programın temel kullanım özellikleri ve işlevlerini içeren bir konu kapsamı açıklanmış – sunulmuştur.

CorelDRAW programının hem temellerine, hem de muhtemel ileri düzey çalışmalara ışık tutacak olan bu ünite altında anlatılanları özümsemek, okuyucularımıza illüstrasyon ve vektörel grafik çalışmalarının güçlü düzenleme araçlarından olan bu programı anlayıp tanımalarında oldukça etkili olacaktır. Bu noktada, -ünite kapsamında da açıklandığı üzere- Web ortamında yer alan aktif CorelDRAW odaklı kaynaklara başvurmaları, bu kaynaklardan pratiklerini geliştirmek noktasında gerekli becerileri elde etmeleri önem arz eden hususlardan birisidir. Görsel – grafik tasarım konularına ilgili olan ve bu kapsamda, bilgi – beceri havuzlarına CorelDRAW programını da eklemek isteyen okuyucular için bu ünite de sunulan konular temel teşkil etmesi açısından temel düzeyde ancak yeterince kapsamlı bir alanda açıklanmıştır.

Öğrenme Çıktısı



6 CorelDRAW programı ortamındaki çalışmaları kullanım amaçlarına bağlı olarak farklı formatlarda dışa aktararak Web tasarımı için kullanabilme

Araştır 6

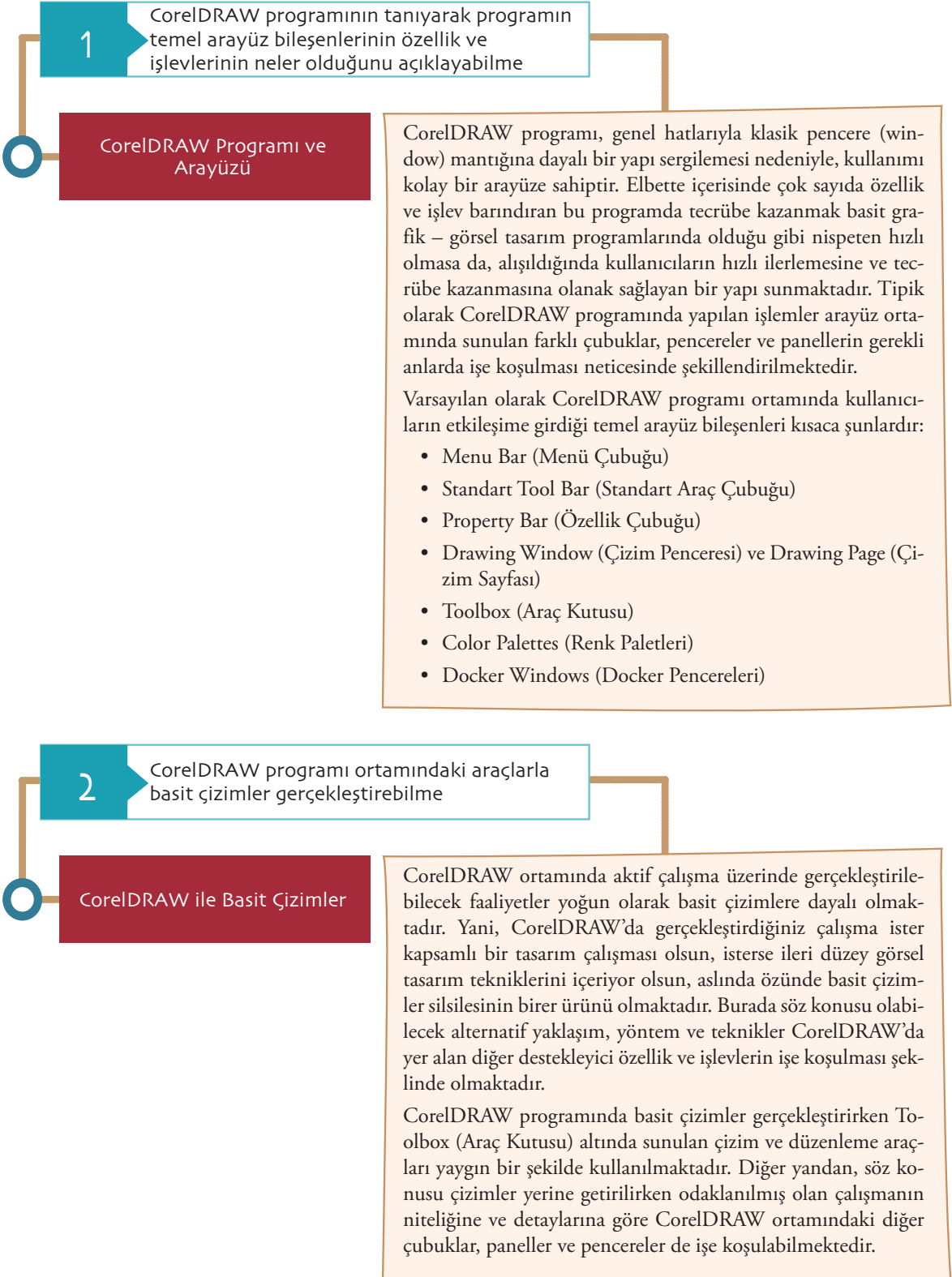
CorelDRAW ortamında Save As (Farklı Kaydet) ve Dışa Aktar (Export) seçenekleri arasında ne gibi bir farklılık vardır?

İlişkilendir

CorelDRAW programındaki dışa aktarma (export) işlemiyle elde edilebilecek dosya türlerinin hangi hedef ortamlarda – programlarda kullanılabileceğine dair örnekler veriniz.

Anlat/Paylaş

Bir Web sitesinde, CorelDRAW programından dışa aktarma (export) yapılmak suretiyle kullanılabilecek muhtemel bileşenleri anlatınız.



3

CorelDRAW programı ortamındaki araçlarla efekt oluşturma ve genel renklendirme işlemleri gerçekleştirilebilir

CorelDRAW Ortamında Efektler ve Renklendirme

CorelDRAW programı ortamında görsel – grafik tasarım süreçleri yerine getirirken, sadece yalın çizim odaklı yaklaşımlar söz konusu olmamakta, bunun yanında programın sunduğu bazı ek işlevler de kullanılabilir. En basitinden, aktif çalışmanızda yaptığınız çizimleri tasarımsal anlamda farklı boyutlara taşımak için CorelDRAW tarafından sunulan bazı efektleri kullanabilirsiniz. Bunun yanı sıra, CorelDRAW ve CorelDRAW benzeri programların olmazsa olmazı renklendirme süreçleri de önemli işlevlerden birisidir.

CorelDRAW ortamında kullanıcılara sunulan Toolbox (Araç Kutusu) bileşeni altında çeşitli efekt araçları bulunmaktadır. Herhangi bir efekti uygulamak için öncelikli olarak hedef nesne veya nesneleri seçebilir, ardından Toolbox (Araç Kutusu) üzerinden uygulamak istediğiniz efekti seçebilirsiniz. Seçtiğiniz efekt ile ilgili detay ayarlamalar, -tıpkı diğer araçlarda olduğu gibi- Property Bar (Özellik Çubuğu) üzerinden yapılabilecektir. CorelDRAW programında efektlerin yanında önem arz eden diğer husus olan renklendirme de, esasında oldukça pratiktir. Bu bağlamda, program ortamında sunulan Color Palettes (Renk Paletleri) ve Property Bar (Özellik Çubuğu) gibi bileşenler kullanıcılara büyük kolaylıklar sağlamaktadır.

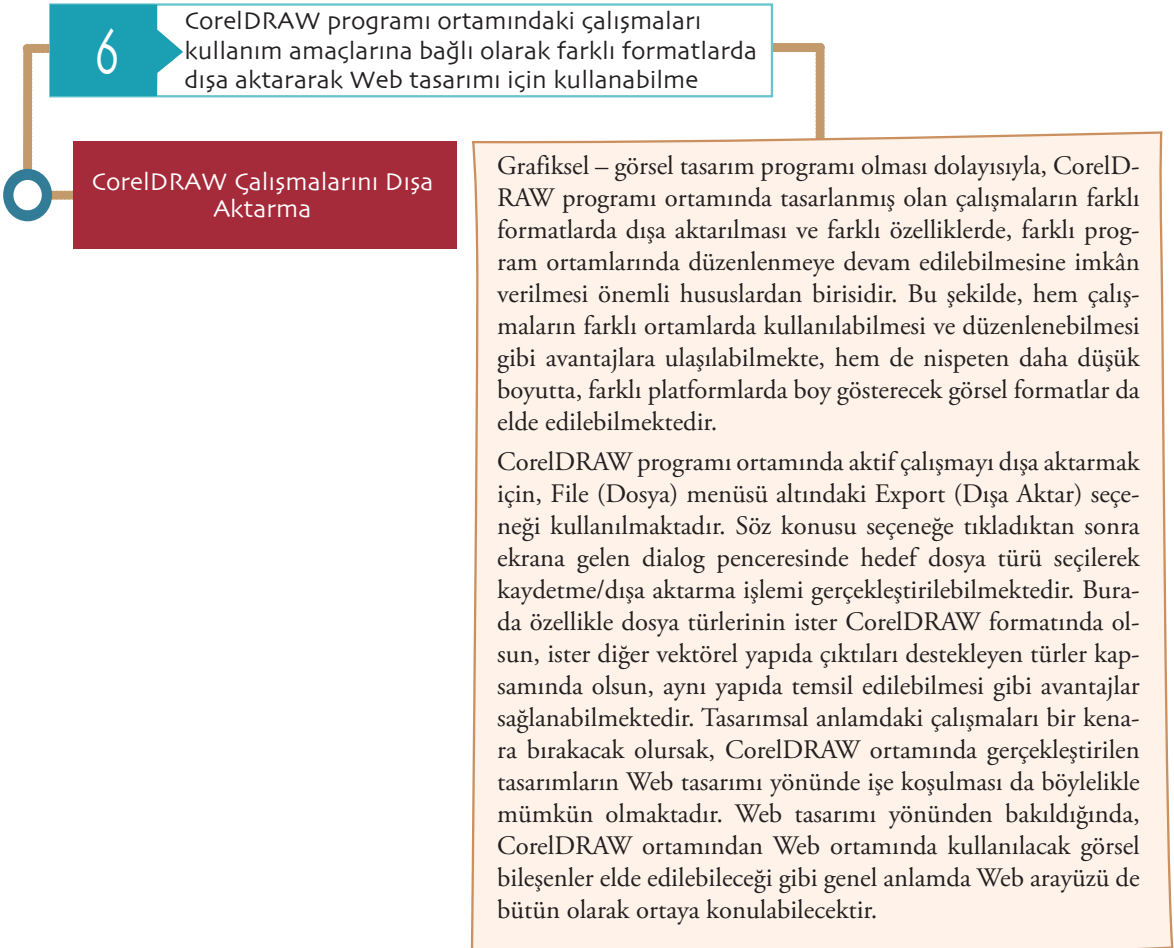
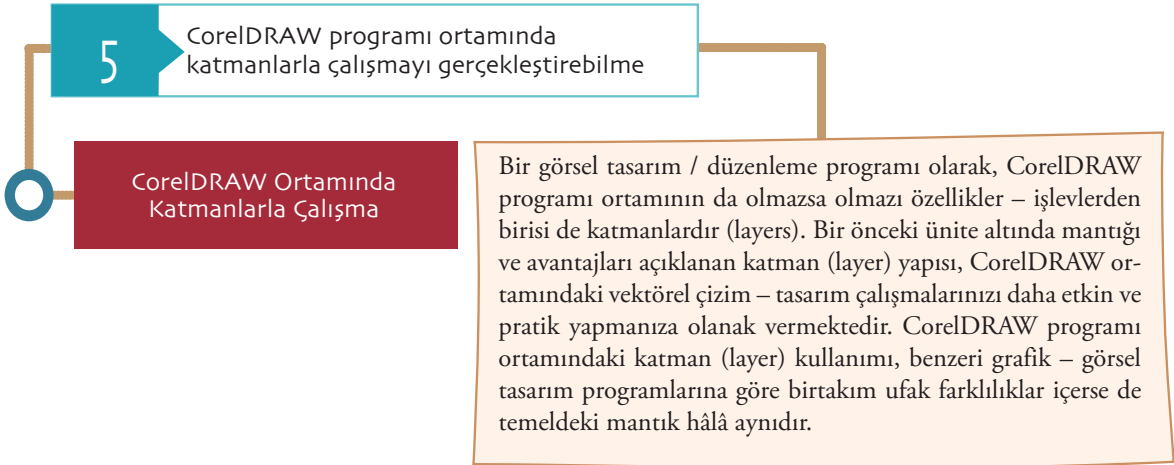
4

CorelDRAW programı ortamındaki araçlarla metinleri ve şablonları – stilleri kullanabilme

CorelDRAW Ortamında Metinler ve Şablonlar – Stiller

CorelDRAW programı kapsamında gerçekleştirilen çalışmalar içerisinde metinlere yönelik özellik – işlevlerle birlikte program tarafından kullanıcılara sunulan şablon – stil yaklaşımı da bulunmaktadır. CorelDRAW'ın temel anlamda çalışma mantığını ve işleyişini kavramaya devam etmek için bu konulara da temel anlamda hâkim olmak gerekmektedir.

CorelDRAW programı ortamındaki metin yönelimli düzenlemeler, başta Toolbox (Araç Kutusu) olmak üzere, yine diğer başlıca arayüz bileşenlerinin kullanım kombinasyonları neticesinde gerçeğe dönüştürülmektedir. Diğer yandan, CorelDRAW programında çalıştığınız esnada, o anda sahip olduğunuz nesneleri, sayfa ayarlarını ve kullanılan stil özelliklerini daha sonraları başka çalışmalarınızda kullanmak üzere kaydetmek isteyebilirsiniz. Bu durumda CorelDRAW şablon adı altında söz konusu ayarlamaları kaydetmenize imkân vermektedir. Kısacası aktif çalışmanızdaki stilleri CorelDRAW sayesinde şablon olarak kayıt altına almak mümkün olmaktadır.



1 Aşağıdakilerden hangisi CorelDRAW ile benzer amaçta kullanılan, alternatif ve popüler programlardan biridir?

- A. Adobe Dreamweaver
- B. Adobe Illustrator
- C. Autodesk 3D Max
- D. Oracle Java
- E. Adobe Acrobat Reader

2 CorelDRAW programının temel dosya uzantısı aşağıdakilerden hangisidir?

- A. .xlsx
- B. .csr
- C. .cdr
- D. .capp
- E. .cadw

3 Aşağıdakilerden hangisi CorelDRAW programı kapsamında kullanıcıların etkileşime girdiği temel arayüz bileşenlerinden biri **değildir**?

- A. Menu Bar (Menü Çubuğu)
- B. Property Bar (Özellik Çubuğu)
- C. Toolbox (Araç Kutusu)
- D. Application Work Panel (Uygulama İş Paneli)
- E. Drawing Page (Çizim Sayfası)

4 CorelDRAW programı ortamının sağ tarafına doğru kısımda ekrana gelen ve işe koşulan özellik – işlemlere göre kullanıcılara çeşitli ek ayarlama – düzenleme seçenekleri sunan bileşenlere ne ad verilir?

- A. Attribute
- B. Function
- C. Window
- D. Bar
- E. Docker

5 CorelDRAW programında aktif çalışma alanındaki nesneleri seçmek için kullanılan temel araç aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Pick (Toplama)
- B. Freehand (Serbest)
- C. Polygon (Çokgen)
- D. Drop Shadow (Gölge Bırak)
- E. Interactive Fill (Etkileşimli Doldurma)

6 CorelDRAW ortamındaki çizimler esnasında nesneler arası uzaklık, boyut gibi ölçüleri daha hassas anlayabilmek ve çizimleri – tasarımları ona göre gerçekleştirmek adına kullanılan Toolbox (Araç Kutusu) aracı aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Pick (Toplama)
- B. Straight-Line Con. (Düz-Çizgi Bağlayıcısı)
- C. Parallel Dimension (Paralel Boyut)
- D. Text (Metin)
- E. Color Eyedropper (Renk Göz Damlası)

7 Hedef nesneyi belirli bir şekilsel yapı içerisinde, farklı noktalardan çekistirmek – uzatmak suretiyle alternatif şekiller kapsamında sonuçlar elde edilmesine dayanan CorelDRAW efekti aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Extrude (Ekstrüzyon)
- B. Distort (Çarpıtma)
- C. Drop Shadow (Gölge Ekle)
- D. Envelope (Zarflama)
- E. Blend (Harmanlama)

8 CorelDRAW programı ortamında şablonların – stillerin kontrolünde kullanılan temel bileşen aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Property Bar (Özellik Çubuğu) bileşeni
- B. Graphic and Text Styles penceresi
- C. Toolbox (Araç Kutusu) paneli
- D. Shape / Line (Şekil / Çizgi)
- E. Main / Line (Ana / Çizgi)

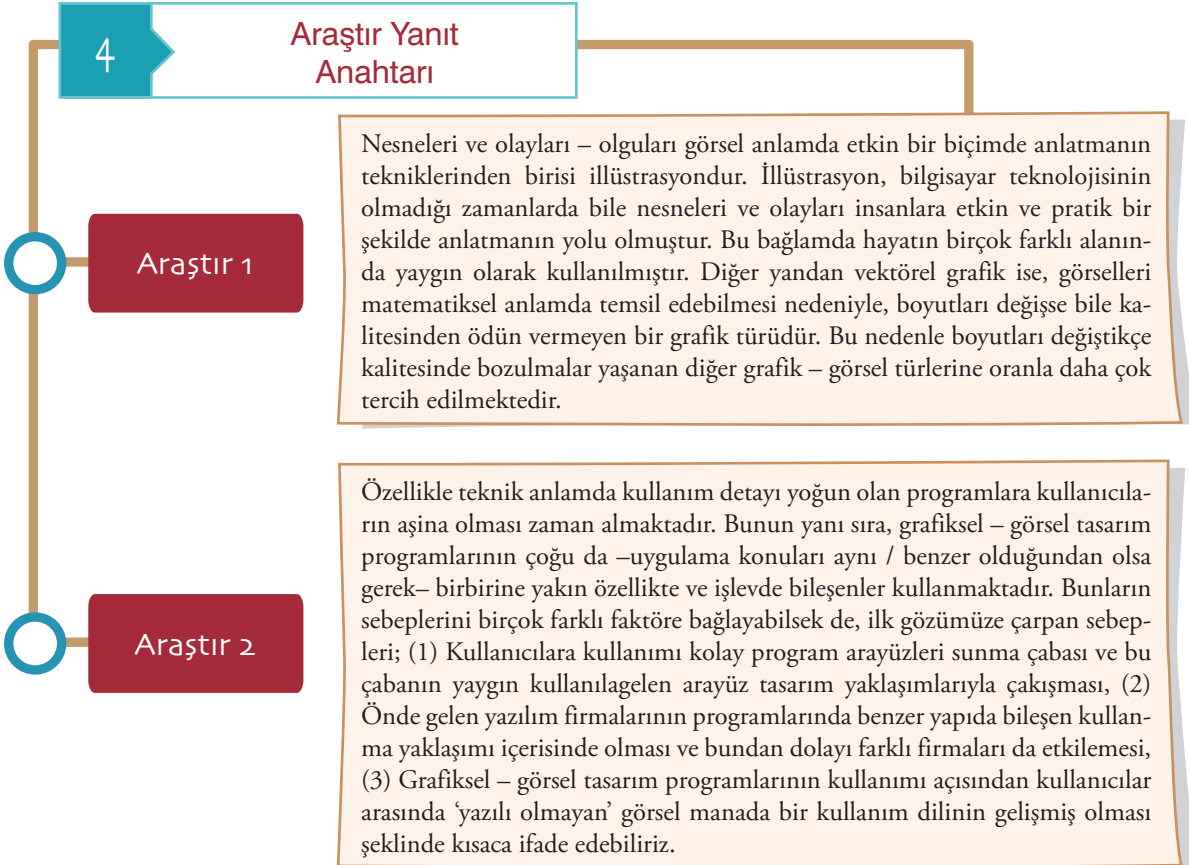
9 CorelDRAW'da aktif çalışmada büyük sayfalarda görüntülenmesi istenen nesneyi veya nesneleri taşıyan katman (layer) aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Window (Pencere)
- B. Layer View (Katman Görüntüsü)
- C. Master Page (Asıl Sayfa)
- D. Standart Page (Standart Sayfa)
- E. Toolbox Page (Araç Kurusu Sayfası)

10 Aşağıdakilerden hangisi CorelDRAW'ın dış aktarma yapabildiği bir dosya türü **değildir**?

- A. .bmp
- B. .psd
- C. .tiff
- D. .pcx
- E. .mpg

1. B	Yanıtınız yanlış ise “CorelDRAW Programı ve Arayüzü” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	6. C	Yanıtınız yanlış ise “CorelDRAW ile Basit Çizimler” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
2. C	Yanıtınız yanlış ise “CorelDRAW Programı ve Arayüzü” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	7. D	Yanıtınız yanlış ise “CorelDRAW Ortamında Efektler ve Renklendirme” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
3. D	Yanıtınız yanlış ise “CorelDRAW Programı ve Arayüzü” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	8. B	Yanıtınız yanlış ise “CorelDRAW Ortamında Metinler ve Şablonlar – Stiller” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
4. E	Yanıtınız yanlış ise “CorelDRAW Programı ve Arayüzü” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	9. C	Yanıtınız yanlış ise “CorelDRAW Ortamında Katmanlarla Çalışma” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
5. A	Yanıtınız yanlış ise “CorelDRAW ile Basit Çizimler” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	10. E	Yanıtınız yanlış ise “CorelDRAW Çalışmalarını Dışa Aktarma” konusunu yeniden gözden geçiriniz.



4

Araştır Yanıt Anahtarı

Araştır 3

Özellikle grafik – görsel tasarım programlarının gelişim süreçlerini incelediğimizde, bu tür programlarda sunulan ek bileşenlerin her yeni sürümde arttığını görebiliriz. Bu noktada, gelişen bilgisayar ve iletişim teknolojileriyle birlikte, verinin işlenmesi ve manipüle edilmesi gibi süreçler daha etkin ve daha kolay hale gelmiştir. Benzer şekilde, birçok farklı tasarımsal araçların ardı ardına kullanılması suretiyle, bir vektörel grafik çalışmasında oluşturulabilecek etkiler, gerek daha profesyonel sonuçların elde edilmesi ihtiyacı, gerekse pratik ve hızlı ilerlemeler kaydetme ihtiyaçları nedeniyle, hazır bir şekilde sunulabilecek çeşitli efektleri de gerekli kılmıştır. Söz konusu efektler, basitten ileri düzey yapıdaki çalışmalara kadar her türlü görsel çalışmanın daha hızlı ve arzı edilir düzeyde elde etmemizi kolaylaştırmaktadır.

Araştır 4

Görsel tasarım – düzenleme programlarının, gelişen bilişim ve iletişim teknolojileri neticesinde ortaya çıkan hızlı sayısal (dijital) materyal – ürün üretimine olan ihtiyaç, farklı programların hazır metin, şablon ve stil yapılarını kullanmalarına da yol açmıştır. Farklı programlar kimi zaman söz konusu unsurlar için farklı terimler kullanıyor olsa da, tipik bir Microsoft Office Word programından, tasarım odaklı Adobe programlarına kadar görsel tasarım – düzenleme programlarının tümünde, bu tür pratik ve gerekli çözümlerin kullanıldığını rahatlıkla görebiliriz. Hatta Web tasarımı ve uygulama geliştirme aşamalarında bile bu tür çözümlerden tasarımsal aşamalarda sıklıkla faydalanılmaktadır.

Araştır 5

Master Page kavramının kullanıldığı Microsoft Web programlama teknolojinin adı ASP.Net'dir. Esasında .Net adlı çok platformlu programlama yaklaşımının bir parçası olarak, klasik ASP Web programlama dilinin devamı olan ASP.Net dilinde, ilgili Web uygulamalarının tasarlanıp geliştirilmekte olduğu Visual Studio ortamı dahilinde Master Page mantığına dayalı bir geliştirme süreci izlenmektedir. Bu mantık, CorelDRAW'dakine benzer yapıda olmakla birlikte, ASP.Net tabanlı geliştirilmiş olan bütün alt Web sayfalarında ortak bir tasarım – işlev bileşeni yapısının kullanılmasını sağlayan Master Page bileşenini işe koşturmaktadır. Bu nedenle, Master Page kısmında genellikle Web uygulaması içerisinde yer alan ve her sayfada görüntülenmesi istenen bilgiler, gezinti çubukları... vb. unsurlar yer almaktadır. Master Page mantığına dayalı ASP.Net teknolojisi günümüzde yerini Master Page içermeyen, MVC adı verilen bir alternatif teknolojiye de bırakmaktadır.

Araştır 6

Her Save As (Farklı Kaydet) ve Export (Dışa Aktar) seçenekleri olan programda olduğu gibi, CorelDRAW programında da bu seçenekler, programın kendisiyle ilişkili olan veya başka programları ilgilendiren dosyaların kaydedilmesi yönünden ayrılmaktadır. Save As (Farklı Kaydet) seçeneği ile birlikte, yine CorelDRAW ortamında açılabilen ve bu programın iç dinamikleriyle uyumlu farklı dosya türlerinde ve yine eski CorelDRAW sürümlerinde kaydetme işlemi yapılabilirken, Export (Dışa Aktar) seçeneği ile CorelDRAW programının dışında kalan ve başka programlar tarafından etkin kullanılabilen çeşitli dosya türlerinde kaydetme işlemleri yapılabilmektedir.

Kaynakça

- Bouton, G. D. (2017). *CorelDRAW X8: The Official Guide*. McGraw-Hill Education.
- Gürkan, O. (2008). *CorelDRAW Uygulamaları*. Ankara, Nirvana Yayıncılık.
- Gürkan, O. (2012). *CorelDRAW X6*. Ankara, Nirvana Yayıncılık.
- İnceark, M. E. (2011). *CorelDRAW X5*. İstanbul, Kodlab Yayıncılık.
- Kogent Learning Solutions. (2014). *Coreldraw X7 in Simple Steps*. Wiley India.
- McClelland, D. (1993). *Coreldraw! for Dummies (For Dummies Computer Book Series)*. John Wiley & Sons Inc (For Dummies Series).
- Stonehem, B. (2016). *Corel Draw Graphics Suite X8: An Easy Guide to the Best Features*. CreateSpace Independent Publishing.

İnternet Kaynakları

- <https://tr.wikipedia.org/wiki/İllüstrasyon> (erişim tarihi: 12.08.2016)
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Illustration> (erişim tarihi: 12.08.2016)
- https://tr.wikipedia.org/wiki/Dijital_illüstrasyon (erişim tarihi: 12.08.2016)
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_illustration (erişim tarihi: 13.08.2016)
- https://tr.wikipedia.org/wiki/Vektörel_grafik (erişim tarihi: 13.08.2016)
- https://en.wikipedia.org/wiki/Vector_graphics (erişim tarihi: 14.08.2016)
- <https://tr.wikipedia.org/wiki/CorelDRAW> (erişim tarihi: 14.08.2016)
- <https://en.wikipedia.org/wiki/CorelDRAW> (erişim tarihi: 14.08.2016)
- <http://corelturk.blogspot.com.tr/p/dersler.html> (erişim tarihi: 14.08.2016)
- http://www.sanaldersler.com/category/coreldraw_dersleri/ (erişim tarihi: 14.08.2016)
- <http://yusufavci.net/grafik-tasarim-programlarinin-klavve-kisayollari/> (erişim tarihi: 17.08.2016)
- <http://corelturk.blogspot.com.tr/2008/04/coreldraw-ksayollar-3-font-ve-text.html> (erişim tarihi: 17.08.2016)
- <http://community.coreldraw.com/collaborate/w/howto/8.complete-list-of-keyboard-shortcuts> (erişim tarihi: 17.08.2016)
- <http://entheosweb.com/tutorials/coreldraw/default.asp> (erişim tarihi: 17.08.2016)
- <http://www.coreldraw.com/en/pages/800382.html> (erişim tarihi: 19.08.2016)
- <http://www.tutorialspoint.com/listtutorials/coreldraw/1> (erişim tarihi: 19.08.2016)

Bölüm 5

Google Web Designer ile Grafik Tasarımı

öğrenme çıktıları

1 Google Web Designer Programının Özellikleri

- 1 Google Web Designer programının kullanım alanlarını açıklayabilme

2 Google Web Designer Programının Arayüzünün Görünüm ve Özellikleri

- 2 Google Web Designer program arayüzünü kullanabilme

3 Google Web Designer Programında Web İçin Grafik Tasarım Bileşenleri ve İşlevleri

- 3 Google Web Designer programının web grafik tasarım bileşenlerini açıklayabilme

4 Google Web Designer Programında Grafik Geliştirme Süreçleri ve Aşamaları: Basit Bir Banner Tasarımı

- 4 Google Web Designer programı kullanarak grafik geliştirme süreçleri ve aşamalarını tanımlayabilme

Anahtar Sözcükler: • Google • Google Web Designer • Entegre Program

- Google Web Designer Arayüzü • Google Web Designer Bileşenleri • HTML5 • HTML5 Tabanlı Reklam • CSS3 • Zengin Medya • Banner



GİRİŞ

Google Web Designer dersini alan bir öğrenci olarak, web grafik tasarım ve web tasarım programları ile ilgili temel bir bilgi ve deneyime sahipsiniz. Bu konuda birçok tasarım programı vardır ve her geçen gün, yeni gereksinimler doğrultusunda varolan listeye yeni yazılımlar eklenmektedir. “Google Web Designer” programı bunlardan biridir. Google tarafından 2013 yılında lanse edilen bu web uygulaması, çoklu işleve sahip entegre bir yapıya sahiptir. Buna göre, Google Web Designer’ın arayüzünde, projemizin tasarım içeriğini biçimlendirir, kodlama yapar, İnternet’e yükleyebilir ve yayınlatabiliriz. Tasarım içeriğini biçimlendirirken, Kitaplık Paneli aracılığıyla interaktif olarak resim, fotoğraf, film, video, müzik, harita vb. gibi işlevleri tasarıma ekleyebiliriz. Söz konusu entegre yapı, bu programın birincil özelliğidir.

Günümüzde web için bir tasarım yaparken tüketici kitleye nasıl ulaşılabilirliğini düşünmek ve ona göre çalışmak gerekmektedir. Dolayısıyla reklam ve tanıtımlar, dizüstü bilgisayarlar, tabletler, cep telefonları gibi mobil ekranlardan paylaşırlı olmalıdır. Google Web Designer arayüzü panelinden, tasarım, birçok farklı ekrana uyumlu hale getirilebilir. Google Web Designer, Google’ın bir servisi olarak ücretsiz yüklenebilmektedir. Google Web Designer’ın arayüzü kullanıcı dostudur. Görsel grafik tasarım, metin oluşturma, tasarımı Ağ’a duyarlı ve uygun hale getirme, görsel tasarım ile kod görünümünü karşılaştırma, grafik tasarımı, web tasarım bağlamında daha incelikli bir şekilde işleme ve geliştirme, içeriğe zengin medya öğelerini ekleme, projeyi Ağ’da yayınlama gibi birçok işlem, birçok çeşitleme olanağı ile birlikte aynı arayüzde pratik bir şekilde uygulanabilir.

Dijital teknolojidaki ilerlemeler ve buna bağlı olarak İnternet’teki gelişmeler, yeni bir ekonomi vizyonu meydana getirmiş, buna göre, İnternet’te yeni pazarlama, reklam ve tanıtım stratejileri ile formları gelişmiş, bireysel girişimcilik ruhu güçlenmiştir. Google Web Designer, bu anlamda, amatör ve profesyonel gereksinimleri karşılayan bir programdır. Google Web Designer kullanarak, herhangi bir web sitesi için tasarım yapılabilir; ancak bu program, özellikle HTML5 (Hipermetin İşaretleme Dili 5) tabanlı tanıtım ve reklam tasarımlarının hazırlanması amacıyla odaklıdır.

Bilgi Çağı’nda gittikçe daha dinamik ve yoğun ağ deneyimleri varoluşumuzu tanımlamaktadır.

Dolayısıyla dijital okur-yazarlık formasyonuna sahip olmak ve çalıştığımız alanda, ilgili yazılımları kullanma becerilerini geliştirmek önem kazanıyor.

Tıpkı gerçek yaşamda olduğu gibi sanal dünyada da bireyler, kendilerini anlamlı, etkin ve estetik bir şekilde ifade etmek durumundadır. Ağ, dijital bir ikna ortamıdır. Dolayısıyla reklam ve tanıtım sektöründe sürekli olarak inovatif çeşitlemeler ortaya çıkmaktadır. HTML5 tabanlı reklamlar, bu türden uygulamalardır. Bunlar mobil reklamlardır; CSS3 (Stil Şablonları Tanım Dili 3) olanaklarıyla zengin medya öğesi olarak düzenlenebilir; farklı ekranlardan izlenebilir. Dinamik bir iletişim öğesidir.

Google Web Designer, profesyonellere ve amatörlerle hitap ettiği kadar çeşitli düzeylerde tasarım öğrenimi gören öğrencilere ve sanatçılara da hitap etmektedir.

Bu noktada anımsanması gereken bir konu da diğer bütün tasarım programlarında olduğu gibi, Google Web Designer ile çalışırken başarılı olmak için uzun ve yoğun deneyim süreçleri gerekir. Yanısıra, yazılımlar ne denli incelikli olanaklar sağlasa da kreatif potansiyelin ölçütü, kullanıcıların kendi imgelem gücüdür. Dolayısıyla kullanıcılar, her yeni projenin amacı, kapsamı ve hedef kitesine göre programın olanaklarını keşfedebilecek ve değerlendirecektir.

Bu ünite de Google Web Designer programı ve arayüzü, ayrıntılı bir şekilde tanımlanacak ve basit bir banner (reklam bandı) yapımı ve aşamaları ile örneklendirilecektir.

Ünite 5’de yer alan karekod (QR) içeriklerinden ayrıntılı bilgiye ulaşabilirsiniz. Açılan bu karekodlarda yer alan YouTube videolarının Türkçe alt yazı seçenekleri mevcuttur.

GOOGLE WEB DESIGNER PROGRAMININ ÖZELLİKLERİ

Google, İnternet ağında faaliyet gösteren bir arama motoru (Web Search Engine) sitesidir. Google adı, googol sözcüğünden kaynaklanır. Bu, bir matematik terimidir. 1 googol=10¹⁰⁰ değerindedir. Söz konusu terim, Milton Sirota tarafından bulunmuştur.



Googol sözcüğü için, <http://www.matematiksel.org/googol-dan-googlea/> adresine başvurulabilir.

Arama motoru, bir yazılım sistemidir. İnternet'te arama ve araştırma yaparken, anahtar sözcük, sözcük dizisi ya da cümlecikler girdiğimizde, otomatik robot sistemleri devreye girer; ilgili içerik sağlayıcıları taranarak, çok hızlı bir şekilde uygun olan siteler sıralanır; böylece bilgi ve enformasyona çabucak ve kapsamlı bir şekilde ulaşırız.

Google, 1998 yılında Kaliforniya'da kurulmuş, 2000'li yıllarda yaygınlaşmıştır. Kurucuları, Larry Page ve Sergey Brin'dir. Günümüzde milyonlarca kullanıcıya hitap eden Google, uluslararası bir şirkettir. Google, arama motoru işlevinin yanı sıra, İnternet kullanıcılarına birçok başka alanda da servis vermekte; küresel ve bireysel olarak deneyim, iletişim, paylaşım, üretim, tüketim, kreatif performans, reklam ve tanıtım, kazanç olanakları sağlamaktadır. Bu bağlamda YouTube, Google Chrome, Google Web Designer, Google Apps, Google Translate, Google Education gibi ortamları sayabiliriz. Google Android mobil uygulama, Google Çeviri araçları dolayısıyla, Google arayüzü, yeryüzünde konuşulan yüzü aşkın dilde algılanır ve kullanılır niteliktedir. Herhangi bir web sitesinin kalitesi, web kullanıcılarının seçim ve kullanımına göre otomatik olarak analiz edilir ve saptanır.



dikkat

Google, yalnızca bir arama motoru değil, aynı zamanda iletişim, eğitim, çeviri, tasarım, bulut, girişimcilik olanakları sunan bir ağ (network) organizasyonudur.



Google ile ilgili daha ayrıntılı bilgiye <https://www.google.com.tr/intl/tr/about/> adresinden ulaşabilirsiniz.

Google Web Designer programının işlevleri aşağıdaki gibidir:

- Google Web Designer çok işlevli bir programdır.
- Google Web Designer programı ağırlıklı olarak reklam, tanıtım ve pazarlamaya yönelik bir programdır.
- Pratik bir şekilde HTML5 reklamlarının grafik tasarımı, web tasarımı ve internette yayını gerçekleştirilebilir.

- Google Web Designer, ağırlıklı olarak banner tasarımlarına yöneliktir.
- Entegre bir programdır.

✓ Günümüzde birçok tasarım programı kullanılmaktadır ve sürekli olarak listeye yeni yazılımlar eklenmektedir. Google Web Designer bunlardan biridir. Google Web Designer dizüstü bilgisayar, tablet, cep telefonu gibi çeşitli ekranlara uyumlu interaktif, profesyonel ya da amatör reklam ve banner tasarımlarının içerik, kodlama ve yayın olarak yapılabileceği pratik ve entegre bir programdır.

Google Web Designer programının sağladığı olanaklar aşağıdaki gibidir:

- Web projemizle ilgili olarak, web grafik tasarımı ve web tasarımı, diğer bir ifadeyle içerik oluşumu ve kodlamayı aynı arayüzü kullanarak gerçekleştirebiliriz.
- İçerik tasarlanırken, sosyal medya ortamları, YouTube, Google arama motorundaki ilgili sitelerden, vb. kaynaklardan alıntılar yapılabilir.
- Projemizin görsel tasarımı tamamlandıktan sonra HTML5 İşaretleme Dili, CSS3 Tanım Dili ve Javascript Betik Dil aracılığıyla kodlanarak web ortamında yayınlanabilir.
- Google Web Designer ile gerçekleştirdiğimiz reklam ve pazarlamaya yönelik proje tasarımlarımız Google'ın AdWords, YouTube gibi uzantılarında yer alabilir.
- Google Web Designer, birçok hazır şablon sunmaktadır. Gereksinime göre bunlar üzerinde çalışılabilir, yanı sıra serbest çalışmalar da gerçekleştirilebilir.
- 2D tasarımların yanı sıra 3D tasarımlar da gerçekleştirilmektedir.
- Görsel tasarım ve metin tasarımının yapıldığı farklı programların özelliklerini bünyesinde toplamıştır.
- Google Web Designer ile fotoğraf, resim, grafik gibi durağan görselleri işleyebilir, istediğimiz içeriğe uygun olarak dönüştürebiliriz.

Film, video, animasyon gibi hareketli görselleri alıntılatabilir ve ekleyebiliriz. Grafik çizimler yapabiliriz. Projemize uygun tipografik font ve puntoları seçebilir, çeşitli değişiklikler yapabiliriz. Renk araçlarını kullanarak yaptığımız tasarımla ilgili zemin ve diğer görsel öğelerin renklerini düzenleyebiliriz.

- Zaman çizelgesi ile, tasarımını yaptığımız projenin işlem geçmişini kaydeder, kronolojik olarak kontrol edebilir ve layerları bir arada bulabilir, gerek gördüğümüzde layerlar üzerinde ve layerlar arası değişiklikler yapabiliriz.
- Projemizle ilgili olarak gerçekleştirdiğimiz web grafik tasarımın, algoritmik karşılığı otomatik olarak kaydedilir ve bu kayıt üzerinde, duruma göre değişiklikler yapabiliriz.
- Projemizi, web ortamına yüklemeyen önce Chrome, Internet Explorer gibi tarayıcılarda önizleme yapabiliriz.
- Projemizi, Google Drive gibi bir ortamda kaydedebilir, Double Click Studio gibi bir ortamda paylaşabiliriz.
- Kullanıcılara kolayca uyum sağlayabilen bir arayüz tasarımı ve çalışma alanına sahiptir.
- Google Web Designer arayüzü, modüler bir tasarıma sahiptir. Kullanıcının tasarım amacına ve sırasına göre arayüz düzenlenebilir, arayüz bölümleri sırası geldikçe arayüze taşınabilir.
- Google Web Designer, kullanıcı dostu bir program olarak nitelendirilebilir.
- Çoklu dil seçeneği ile küresel bir kullanıma olanak sağlar.
- Google Web Designer, masaüstü bilgisayar, laptop gibi donanımlara kolayca ve ücretsiz olarak yüklenebilmektedir. Dolayısıyla kitlesel kullanıma sunulan ekonomik bir tasarım programıdır.
- Projelerimize masaüstü, laptop, tablet, cep telefonu gibi durağan ve mobil ortamlardan ulaşılabilir.
- Hem amatör hem profesyonel nitelikli gereksinimleri karşılayabilecek bir yapıya sahiptir.



Google Web Designer ile ilgili daha ayrıntılı bilgiye <https://support.google.com/webdesigner#topic=3249465> adresinden ulaşabilirsiniz.

Google Web Designer Programı Kullanım Alanları

Google Web Designer kullanılarak HTML5 dili ile kodlanmış, CSS3 dili ile biçimlendirilmiş olan zengin medya reklam öğesi türlerinin çeşitleri, biçimsel yapıları ve yayınlandıkları siteye göre şunlardır: Genişleyen, Geçişli, Banner (reklam bandı), Kayan reklam banner, Çok yönlü genişleyen, Çoklu kayan geçiş reklamı, Aşağı açılan, Yayın içi video, VPAID (Digital Video Player-Ad Interface Definition/Video Oynatıcı-Reklam Ara Yüzü Tanımı).

Buna göre, Google Web Designer programının genel olarak kullanım alanları şunlardır:

- Reklam, Tanıtım, Pazarlama, İletişim, Eğitim ve öğrenim, Yeni Medya Sanatı.
- Bu program, reklam, tanıtım, pazarlama sektörlerinin yanı sıra özellikle, İletişim Fakültesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Açıköğretim Fakültesi, Meslek Liseleri ve Güzel Sanatlar Liselerinde mevcut ders programlarında, ilgili meslek kursları ve atölyelerinde tasarım konusunda öğrencilerin yetişmesi ve deneyim kazanması amacıyla yararlanılabilecek bir programdır.
- Ayrıca, taşıdığı geniş estetik olanaklar dolayısıyla, fotoğraf ve grafik sanatçıları, Yeni Medya bağlamında çalışmalar yapan kavramsal sanatçılar, bu programdan yararlanabilirler.

✓ Google Web Designer

İnternet girişimcileri, Grafik tasarımcılar, Web geliştiriciler, Web uzmanları başta olmak üzere profesyonel kullanıcılar, tasarım alanında çalışan öğretmenler, öğrenciler, sanatçılar ve Yeni Medya bağlamında çalışan tasarımcılara geniş olanaklar sunmaktadır.

Öğrenme Çıktısı

1 Google Web Designer programının kullanım alanlarını açıklayabilme

Araştır 1

Google Web Designer programı neden entegre bir programdır?

İlişkilendir

Kullanmakta olduğunuz farklı tasarım programlarını karşılaştırınız.

Anlat/Paylaş

Google Web Designer programının özelliklerini açıklayın.

GOOGLE WEB DESIGNER PROGRAMININ ARAYÜZÜNÜN GÖRÜNÜM VE ÖZELLİKLERİ

Google Web Designer arayüzü web tasarım aşamalarını kolayca gerçekleştirebileceğimiz pratik ve kolay anlaşılır bir yapıya sahiptir. Bu arayüz, Araç Çubuğu, Araç Seçenekleri Çubuğu, Zaman Çizelgesi, Görünüm Çubuğu, Paneller, Çalışma Alanı olmak üzere 6 bölümden oluşmaktadır. Arayüzün görünüm özellikleri aşağıda sırasıyla açıklanmıştır. Programı açtığımızda ilk önce karşımıza programın logosu ve sürüm özellikleri çıkmaktadır (Resim 5.1).

✓ **Google Web Designer Programı Arayüzü** Görsel Tasarım, Web Tasarım, Kodlama ve İnternete yükleme aşamalarında sırasıyla, senkronize işlev sergiler özellikle Araç Seçenekleri Çubuğu, Zaman Çizelgesi, Görünüm Çubuğu, Panellerden (Renk, Özellikler, CSS/Duyarlı, Etkinlikler/Dinamik, Kitaplık) oluşan kullanıcı dostu bir yapıya sahiptir.



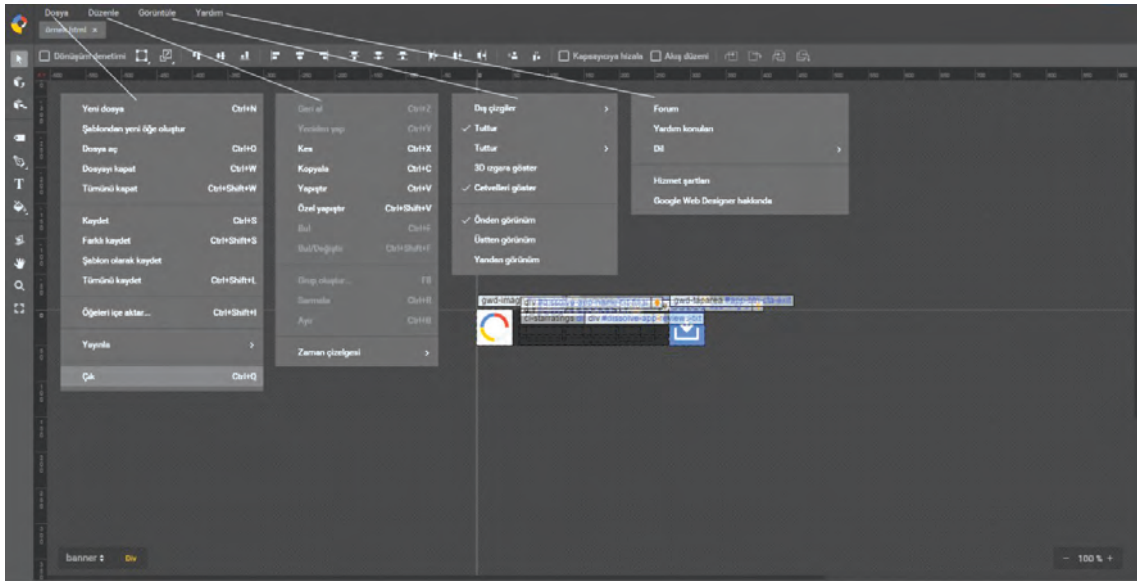
Resim 5.1 Google Web Designer Programı Logosu



Resim 5.2 Google Web Designer Dosya Seçimi

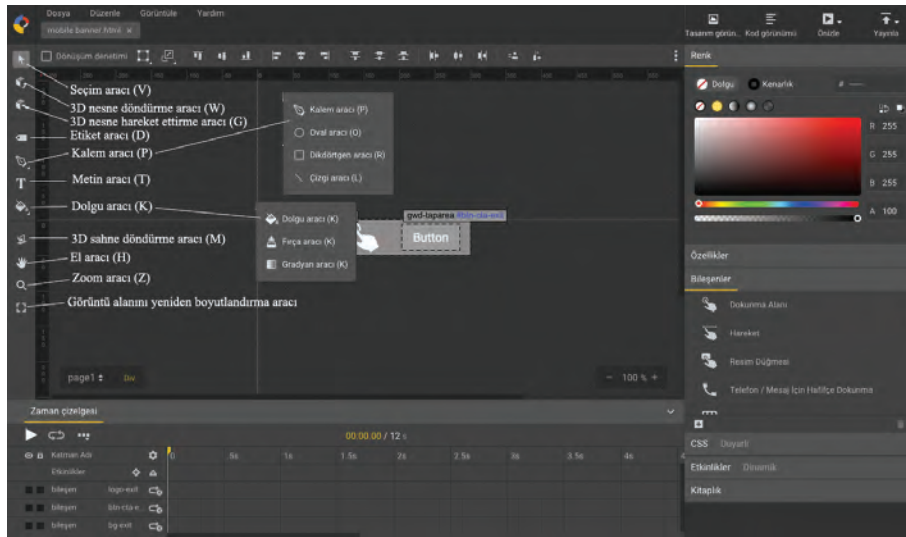
Google Web Designer ile çalışırken, hazır şablonları kullanabilir ya da kendimiz yeni bir şablon oluşturabiliriz. Bu konuda seçimlerimizi “Dosya Seçimi” seçeneklerine tıklayarak gerçekleştirebiliriz (Resim 5.2).

Google Web Designer arayüzünde “Araç Seçenekleri Çubuğu” dosya, düzenle, görüntüle, yardım olmak üzere dört bölümden oluşmaktadır. Ayrıca her biri kendi içerisinde farklı işlevlere sahiptir. Tasarım gereksinimlerine göre ilgili maddeleri seçerek işlemlerimizi gerçekleştirebiliriz (Resim 5.3).



Resim 5.3 Google Web Designer Araç Seçenekleri Çubuğu

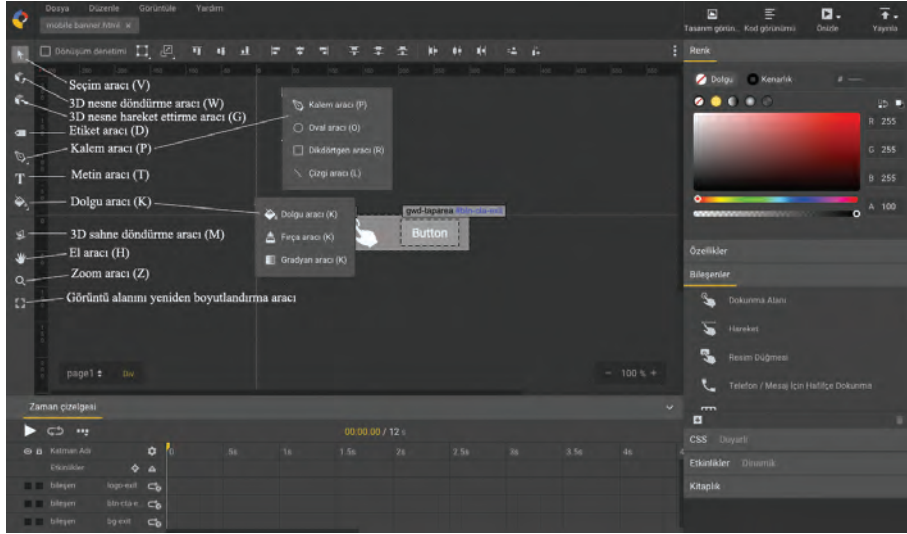
Google Web Designer “Araç Çubuğu” görsel grafik tasarımı için kullanabileceğimiz temel olanakları sunar. Bu temel olanakların bazıları kendi içerisinde daha ayrıntılı tasarımlar geliştirmek üzere çeşitlendirilmiş olanaklar sunmaktadır. Böylece, fotoğraf, çizim, grafik gibi görselleri oluşturabilir, düzenleyebiliriz. Yanı sıra tasarımımda yer alacak metinlerin tipografik tasarımını geliştirebiliriz (Resim 5.4).



Resim 5.4 Google Web Designer Arayüz Araç Çubuğu

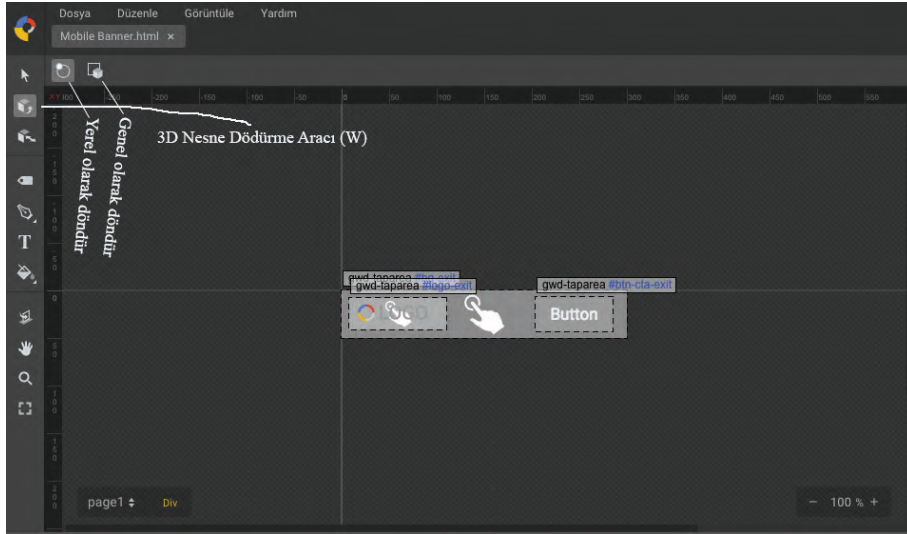
Google Web Designer arayüzü araç çubuğu birçok araçtan oluşmuştur. Bunları sırasıyla yukarıdan aşağıya doğru sıralayalım ve işlevlerini açıklayalım:

Araç çubuğu / Seçim Aracı: Seçim aracında varsayılan konum stillerine ve varsayılan boyut stillerine göre tasarım ayarlamaları yapılabilir. Buna göre tasarladığımız bannerın biçim, konum ve boyutlarını istediğimiz gibi şekillendirebiliriz (Resim 5.4 - a).



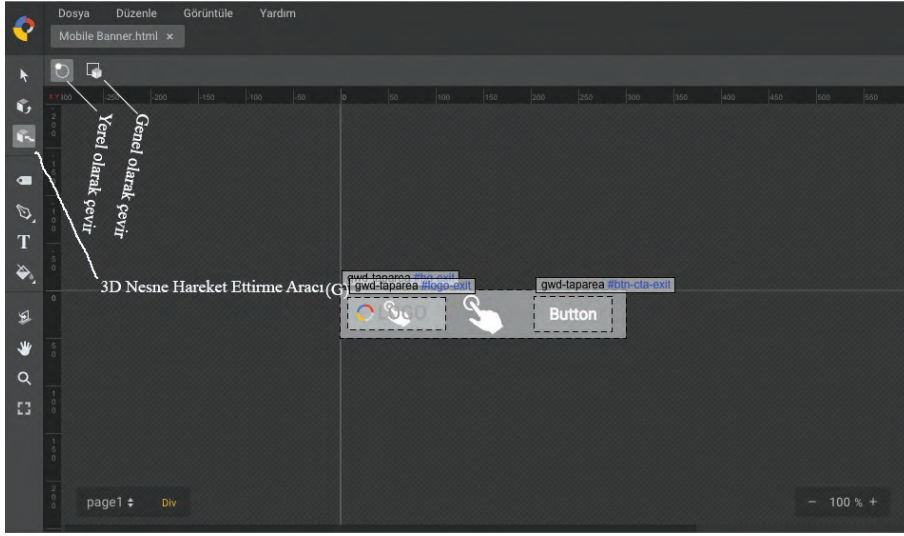
Resim 5.4-a Google Web Designer Arayüz Araç Seçenekleri Çubuğu/ Seçim Aracı

Google Web Designer Arayüz Araç Çubuğu / 3D Nesne Döndürme Aracı: Tasarımımızı yaparken kullandığımız bir görseli, araç çubuğundan 3 boyutlu olarak yerel ve genel bir düzlemde tanımlayabiliriz (Resim 5.4 - b).



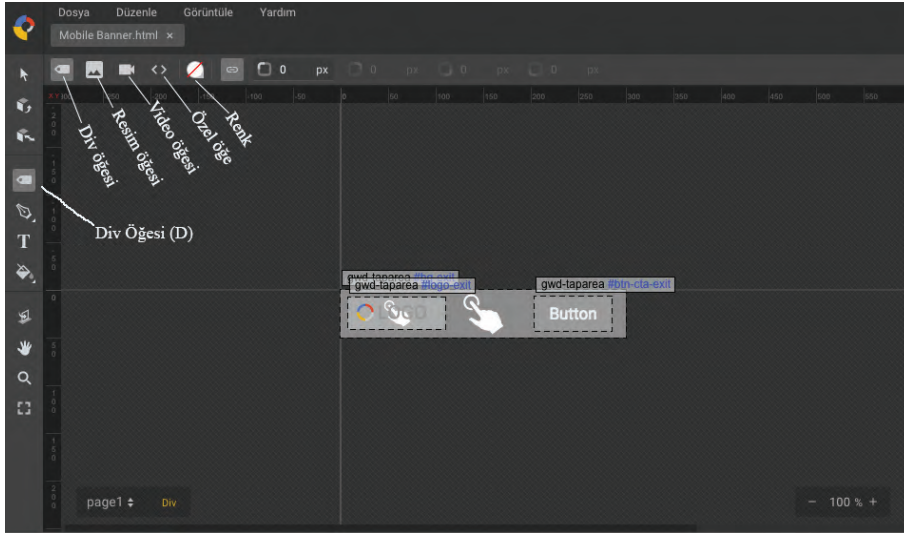
Resim 5.4-b Google Web Designer Arayüz Araç Seçenekleri Çubuğu 3D Nesne Döndürme Aracı

Google Web Designer Arayüz Araç Çubuğu / 3D Nesne Hareket Ettirme Aracı: Tasarımımızı yaparken bu seçeneği tıkladıktan sonra kullandığımız bir görseli araç çubuğundan 3 boyutlu ortamda hareketli olarak tanımlayabilir ve istediğimiz aşamada tasarımımızı şekillendirebiliriz (Resim 5.4 - c).



Resim 5.4-c Google Web Designer Arayüz Araç Seçenekleri Çubuğu 3D Nesne Hareket Ettirme Aracı

Google Web Designer Araç Çubuğu/Etiket Aracı: Bu çoklu seçeneği kullanarak tasarım alanımızda yeni tasarım alanları oluşturabilir; bunlara araç çubuğundan resim, video gibi durağan ve hareketli görseller ve diğer medya araçlarından alıntılar ekleyebilir, renk konusunda değiştirme ve yorumlar yapabiliriz (Resim 5.4 - d).



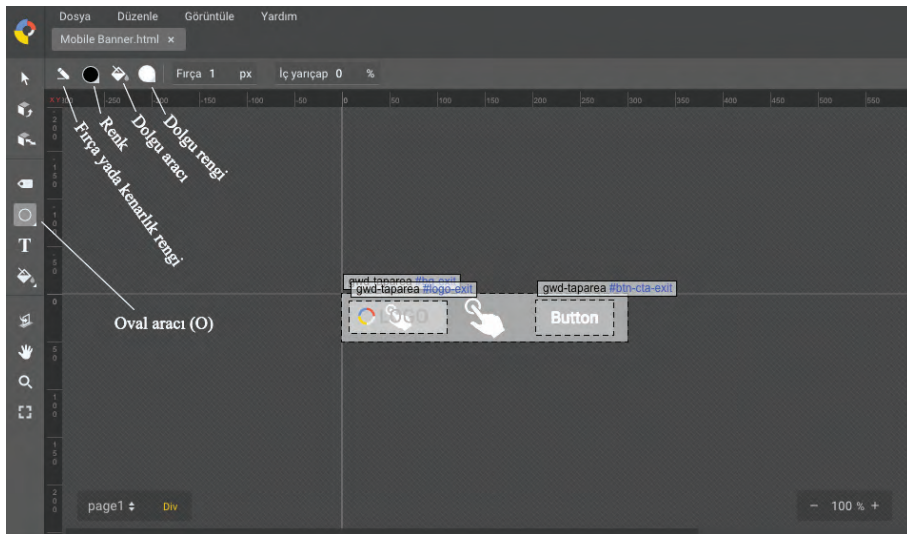
Resim 5.4-d Google Web Designer Arayüz Araç Seçenekleri Çubuğu Etiket Aracı

Google Web Designer Araç Seçenekleri/Kalem Aracı: Bu çoklu seçenekte, kalem aracı ile tasarım için öngörülen tasarım formu ve buna ilişkin çizim alanı saptanır. Devamında araç çubuğundan sabitleme noktası, ekle ve sil seçenekleri ile saptadığımız tasarım formunu geliştirebilir ya da düzeltebiliriz. Yanı sıra fırça ya da kenarlık rengi ile bu çizgisel tasarımı kenar ve yüzey-dolgu olarak renklendirebiliriz (Resim 5.4 - e).



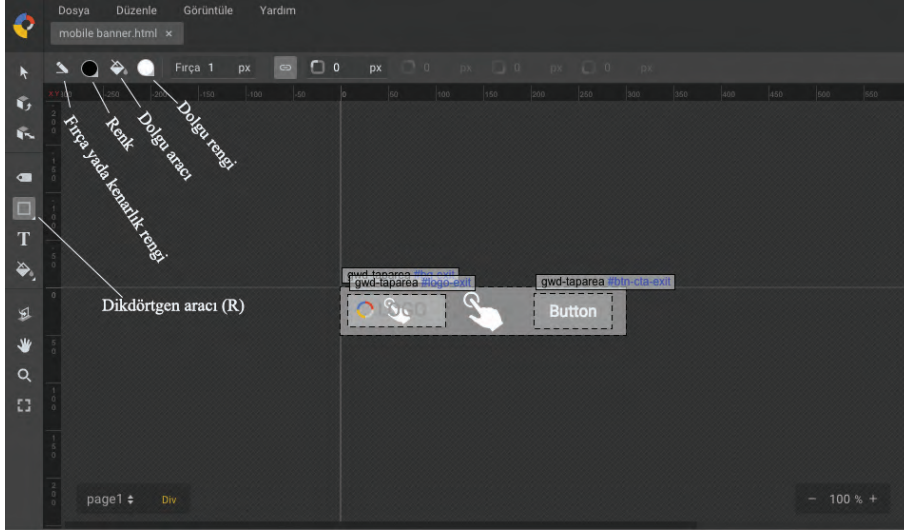
Resim 5.4-e Google Web Designer Arayüz Araç Seçenekleri Çubuğu Kalem Aracı

Google Web Designer Araç Seçenekleri/Oval Aracı: Bu çoklu seçenekte, oval aracı seçildikten sonra tasarım için öngörülen tasarım formu ve buna ilişkin oval alanı saptanır. Devamında yine araç çubuğundan fırça ya da kenarlık rengi seçeneği ile bu çizgisel tasarımı kenarlarını renklendirebilir; renk seçeneği ile yüzey-dolgu olarak renklendirebiliriz. Yanı sıra dolgu aracı ve dolgu rengi ile renk çeşitlendirmeleri yapabiliriz (Resim 5.4 - e(1)).



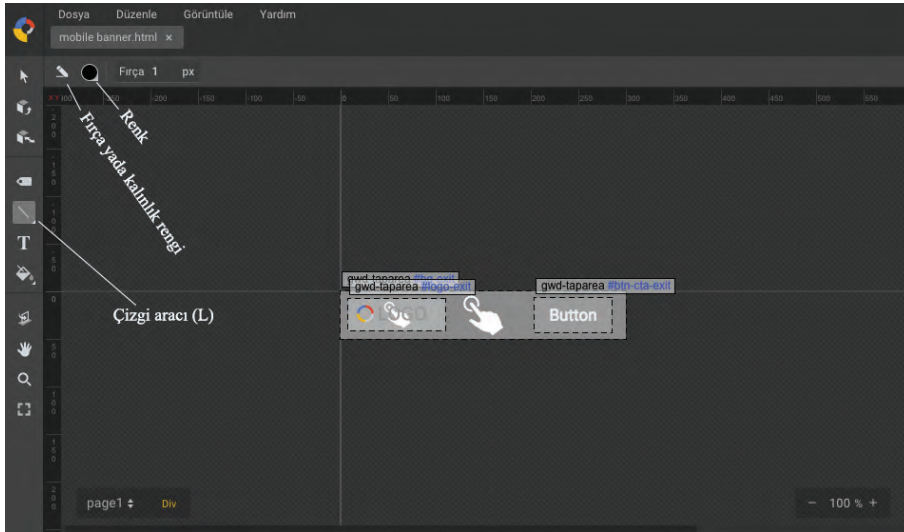
Resim 5.4-e (1) Google Web Designer Arayüz Araç Seçenekleri Çubuğu Oval Aracı

Google Web Designer Araç Seçenekleri/Dikdörtgen Aracı: Bu çoklu seçenekte, dikdörtgen aracı seçildikten sonra tasarım için ön görülen tasarım formu ve buna ilişkin dikdörtgen alan saptanır. Devamında yine araç çubuğundan fırça ya da kenarlık rengi seçeneği ile bu çizgisel tasarımımızın kenarlarını renklendirebilir; renk seçeneği ile yüzey-dolgu olarak renklendirebiliriz. Yanı sıra dolgu aracı ve dolgu rengi ile renk çeşitlendirmeleri yapabiliriz. (Resim 5.4 - e(2)).



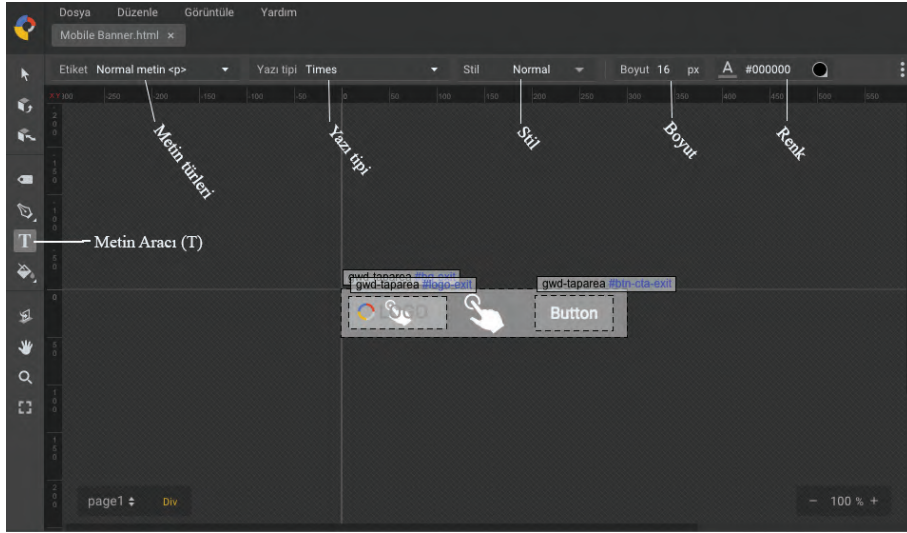
Resim 5.4-e(2) Google Web Designer Arayüz Araç Seçenekleri Çubuğu Dikdörtgen Aracı

Google Web Designer Araç Seçenekleri/Çizgi Aracı: Bu çoklu seçenekte, çizgi aracı seçildikten sonra araç çubuğundan tasarım için istediğimiz uzunluk ve kombinasyonda dikey/yatay çizgiler çizebiliriz. Fırça ya da kalınlık rengi ile bu çizgileri renklendirebilir, renk seçeneği ile çeşitlendirebiliriz (Resim 5.4 - e(3)).



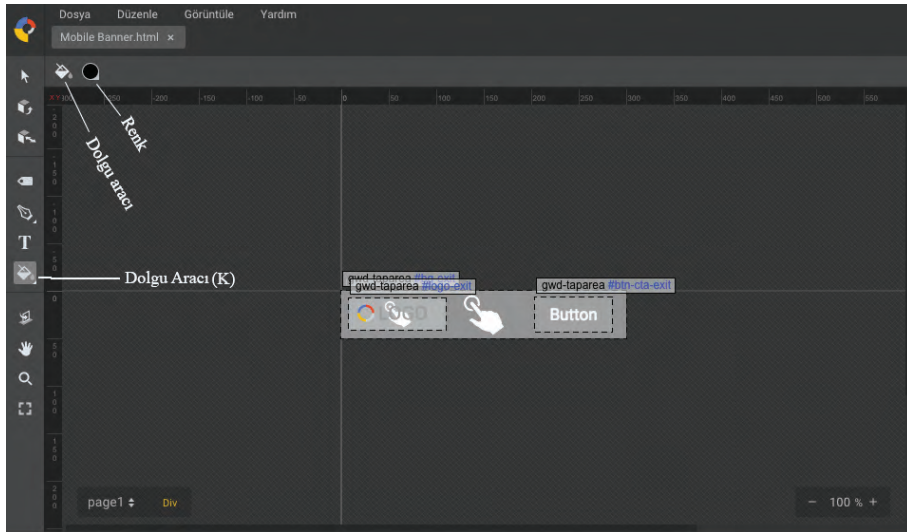
Resim 5.4-e(3) Google Web Designer Arayüz Araç Seçenekleri Çubuğu Çizgi Aracı

Google Web Designer Araç Seçenekleri/Metin Aracı: Arayüzün solunda, araç seçeneklerindeki metin aracına tıkladığımızda, araç çubuğunda devreye giren metin türleri, yazı tipi, stil, boyut, renk seçenekleri ile tasarımımızda kullandığımız metni yerleştirebilir, bu metinde kullanacağımız yazı tipini seçebilir, yazı stilini saptayabilir, yazı boyutunu kararlaştırabilir ve istediğimiz rengi verebiliriz (Resim 5.4 - f).



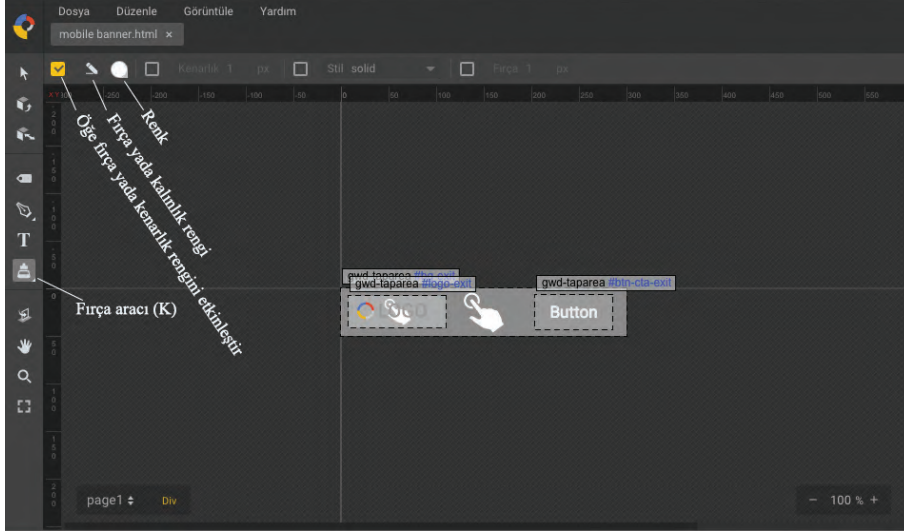
Resim 5.4-f Google Web Designer Arayüz Araç Seçenekleri Çubuğu Metin Aracı

Google Web Designer Araç Seçenekleri/Dolgu Aracı: Araç seçeneklerindeki dolgu aracı tıklandıktan sonra araç çubuğunda yer alan bu ikili seçenek kullanılarak tasarım için öngörülen tasarım formu ve buna ilişkin alanları, dolgu aracı ile renklendirilebilir; renk seçeneği ile renk çeşitlendirmeleri yapabiliriz (Resim 5.4 - g).



Resim 5.4-g Google Web Designer Arayüz Araç Seçenekleri Dolgu Aracı

Google Web Designer Araç Seçenekleri/Fırça Aracı: Araç seçeneklerindeki fırça aracı tıklandıktan sonra araç çubuğunda yer alan bu çoklu seçenek kullanılarak tasarım için öngörülen tasarım formu ve buna ilişkin alanlar, renklendirilebilir, renk çeşitlendirmeleri yapılabilir. Öge fırça ya da kenarlık rengini etkinleştir ile çizgisel renklendirme yapılabilir; fırça ya da kalınlık rengi ile çizgisel renklendirmeyi çeşitlendirebilir, renk seçeneği ile istediğimiz değişikliği yapabiliriz (Resim 5.4 - g(1)).



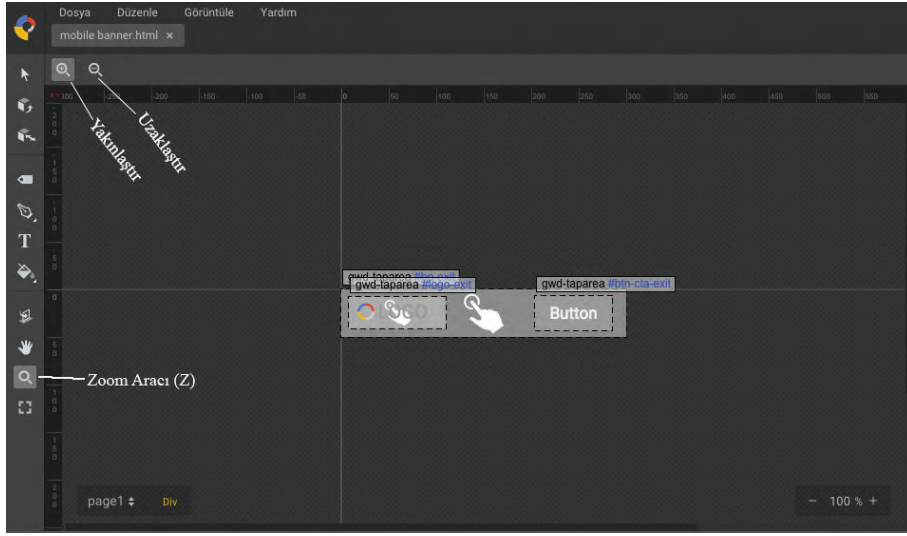
Resim 5.4-g(1) Google Web Designer Arayüz Araç Seçenekleri Fırça Aracı

Google Web Designer Araç Seçenekleri/Gradyan Aracı: Araç seçeneklerindeki gradyan aracı tıklandıktan sonra, araç çubuğunda yer alan bu ikili seçenek kullanılarak tasarım için öngörülen tasarım formu ve buna ilişkin alanlar, renkten renge geçişler yapılarak renklendirilebilir, renk çeşitlendirmeleri eklenebilir. Buna göre çizgiyi düzenle ögesi ile renk alanını belirler, dolgu aracı ile renk alanını renklendirebiliriz (Resim 5.4 - g(2)).



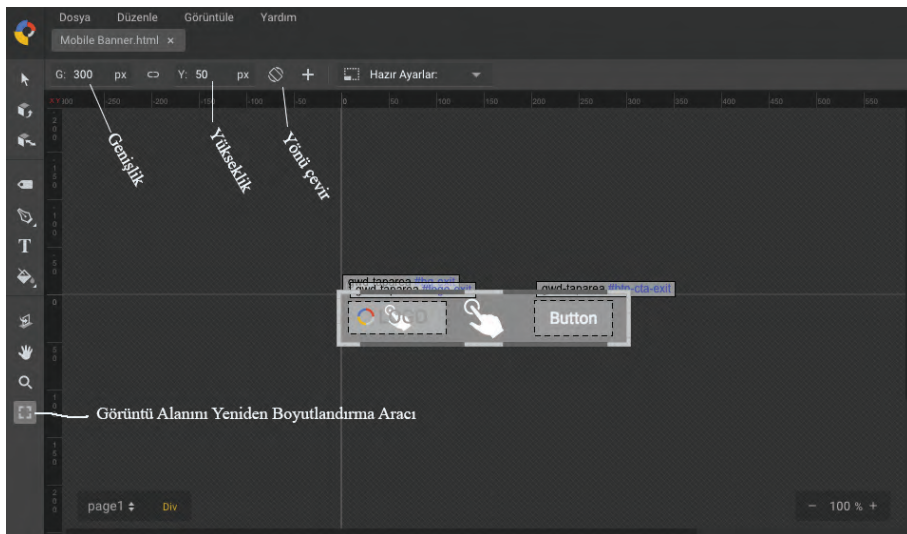
Resim 5.4-g(2) Google Web Designer Arayüz Araç Seçenekleri Gradyan Aracı

Google Web Designer Araç Seçenekleri/Zoom Aracı: Araç seçeneklerindeki zoom aracı tıklandıktan sonra araç çubuğunda yer alan bu ikili seçenek kullanılarak üzerinde çalıştığımız tasarımı yakınlaştırır ya da uzaklaştırabiliriz. Bu özellik ayrıntılar üzerinde dikkatimizi yoğunlaştırmamızı ya da genel olarak tasarımımızın görünümünü kontrol etmeyi sağlar (Resim 5.4 - h).



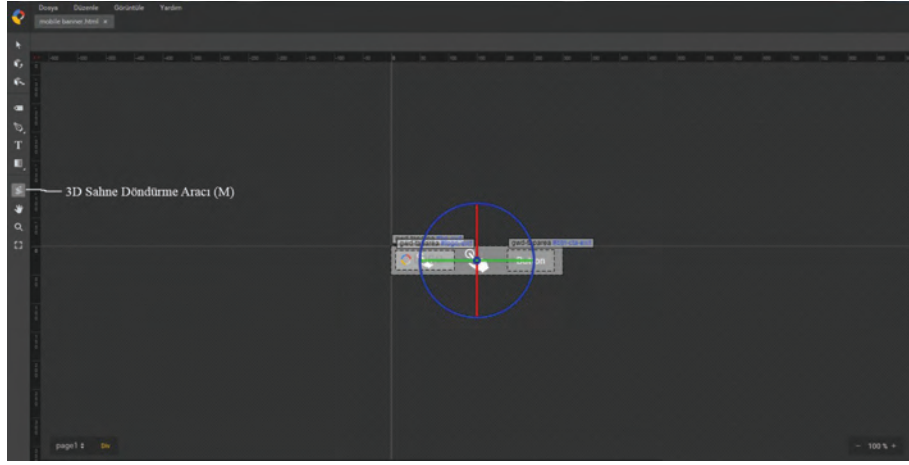
Resim 5.4-h Google Web Designer Arayüz Araç Seçenekleri Zoom Aracı

Google Web Designer Araç Seçenekleri/Görüntü Alanını Yeniden Boyutlandırma Aracı: Araç seçeneklerindeki görüntü alanını yeniden boyutlandırma aracı tıklandıktan sonra araç çubuğunda yer alan bu çoklu seçenek kullanılarak üzerinde çalıştığımız 2D ya da 3D tasarım genişlik, yükseklik ve yön olarak değiştirilebilir ve çevrilebilir. Bu özellik ile üzerinde çalıştığımız banner düzleminin boyutlarını çeşitlendirebiliriz (Resim 5.4- i).



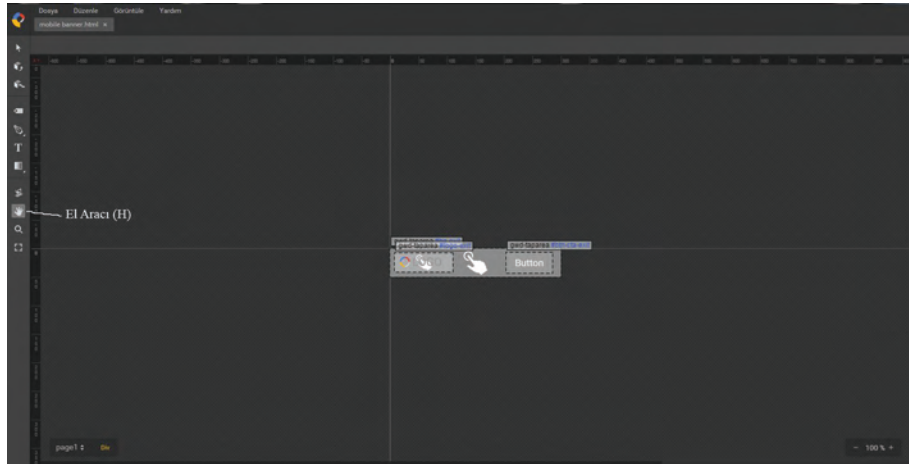
Resim 5.4-i Google Web Designer Arayüz Araç Seçenekleri Görüntü Alanını Yeniden Boyutlandırma Aracı

Google Web Designer Araç Seçenekleri/3D Sahne Döndürme Aracı: Araç seçeneklerindeki 3D sahne döndürme aracı tıklanarak, üzerinde çalıştığımız tasarımı 3D olarak hareket ettirebilir ve buna göre seçimiimizi ilgili uzamda konumlandırabiliriz (Resim 5.4 - j).



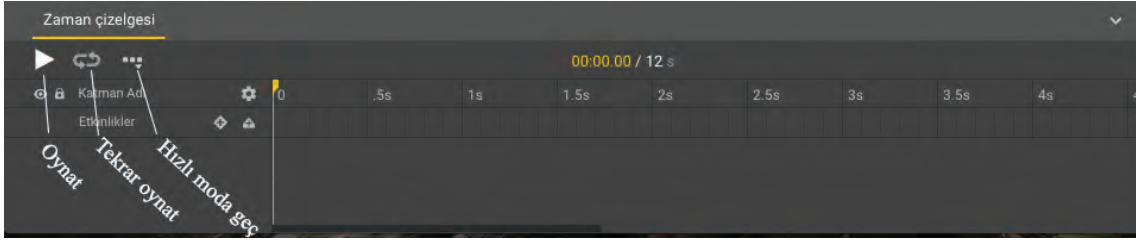
Resim 5.4-j Google Web Designer Arayüz Araç Seçenekleri 3D Sahne Döndürme Aracı

Google Web Designer Araç Seçenekleri/El Aracı: Araç seçeneklerindeki el aracı tıklanarak, üzerinde çalıştığımız tasarımın çalışma alanındaki yerini değiştirebiliriz (Resim 5.4 – k).



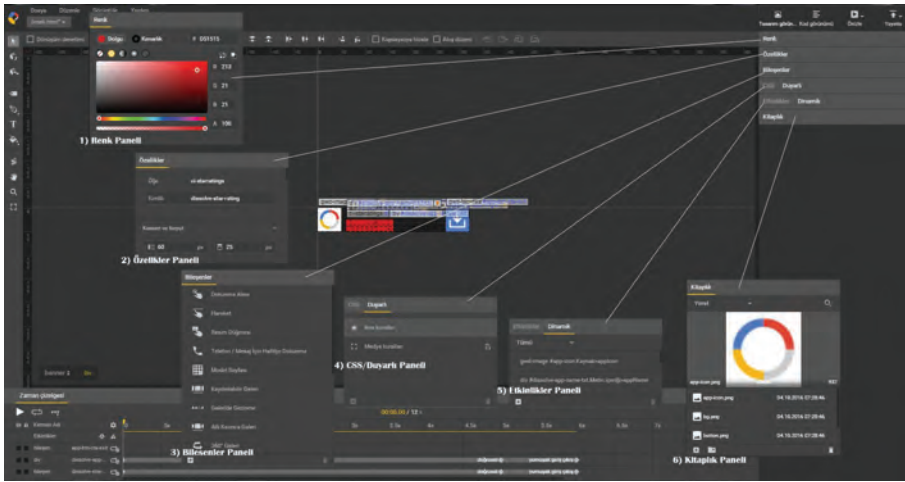
Resim 5.4-k Google Web Designer Arayüz Araç Seçenekleri El Aracı

Google Web Designer Zaman Çizelgesi: Google Web Designer zaman çizelgesi, bu yazılımın arayüzünün alt kuşağında yer alır. Genel olarak, bir web grafik tasarımı çok katmanlı (layer) bir kombinasyondur. Buna göre, zaman çizelgesinde yer alan, çeşitli seçenekleri değerlendirerek çalışmakta olduğumuz bir katmanı seçebilir, üzerinde değişiklikler yapabiliriz. Yanı sıra yine üzerinde çalıştığımız katmanı kilitleyebilir, gizleyebilir ya da görünür hale getirebiliriz. Tasarımımızda eğer, hareketli görüntüler ve animasyon öğeleri yer alıyorsa bu durumda oynat, tekrar oynat ve hızlı moda geç seçenekleri ile tasarımı oluşturabiliriz. Yine, tasarımımızın bu özelliği ve sunumu için süre saptaması yapabiliriz. Tasarımımızı yaparken, tasarım süresi ve işlemleri sırasında gerçekleştirdiğimiz bütün aşamalar zamansal olarak bu çizelgede kaydedilmektedir. Dolayısıyla zaman çizelgesi bölümünü bir tür web grafik tasarım bellek kaydı olarak nitelendirebiliriz (Resim 5.5).



Resim 5.5 Google Web Designer Arayüz Zaman Çizelgesi

Google Web Designer/Paneller: Bu paneller modüler bir yapıya sahiptir. Tasarım aşamalarına göre çalıştığımız katmanla ilgili panelleri kullanabilir ve kullanmadıklarımızı geçici olarak saklayabiliriz. Bu bölümde Renk Paneli, Özellikler Paneli, Bileşenler Paneli, Etkinlikler Paneli, CSS/Duyarlı Paneli, Kitaplık Paneli olmak üzere çoklu seçeneklere sahip 6 panel yer alır. Bu panelleri kullanarak üzerinde çalıştığımız tasarımla ilgili daha incelikli nitelikte renklendirme, boyutlandırma, öğe ekleme çalışmaları yapmak mümkündür. Yanı sıra tasarımımızın web kodlama ve geliştirme işlemlerini yapabiliriz. Bu süreçlerde tasarım katmanlarını seçmek ve ona göre çalışmak için zaman çizelgesinden yararlanılır (Resim 5.6).



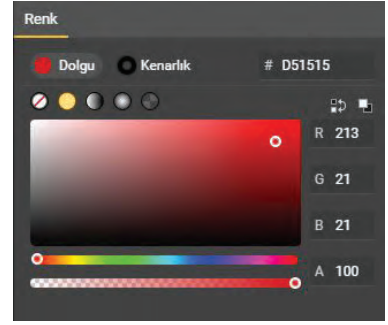
Resim 5.6 Google Web Designer Arayüz Panelleri

Aşağıda sırasıyla; Renk, Özellikler, CSS/Duyarlı, Etkinlikler/Dinamik, Kitaplık panelleri açıklanmaktadır; Bileşenler paneli ve görünüm çubuğu ise sırasıyla bir sonraki “Google Web Designer Programında Web İçin Grafik Tasarım Bileşenleri ve İşlevleri” başlığı altında incelenmektedir.

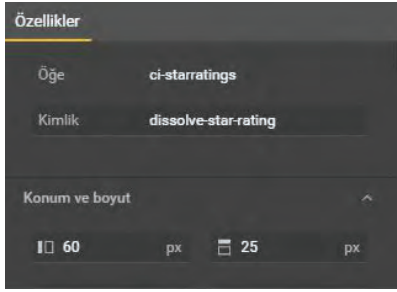
Google Web Designer/Renk Paneli: Zaman çizelgesi aracılığıyla seçtiğimiz herhangi bir tasarım katmanının dolgu ve kenarlık olarak renk yapısını bu panelde oluşturabiliriz. RGB renk elde etme modeli ilkesine göre, renkler belirli oranlarda karıştırılarak istenilen renk tonları elde edilir. Yanı sıra 0 ve 100 arası A değerini kullanarak oluşturduğumuz rengin şeffaf ve opak derecelerini görebiliriz (Resim 5.6 - a).

Google Web Designer/Özellikler Paneli: Bu paneli kullanarak, tasarımımızın herhangi bir katmanını kodlama, kod kimliği verme, boyutlandırma, tasarım alanı içerisinde konumlandırma yapabiliriz (Resim 5.6 - b).

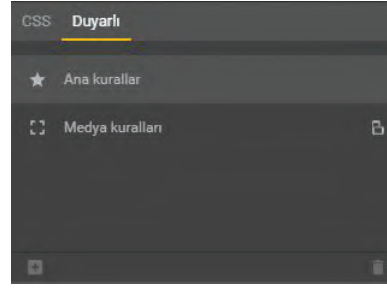
Google Web Designer/ CSS Duyarlı Paneli: Bu panelin CSS bölümü yardımıyla CSS tanım dili kullanarak stil şablonlarını biçimlendirebiliriz. Yanı sıra bu panelin duyarlı bölümünü kullanarak ana kuralları uygulayabilir, buna göre gerekirse CSS tanım dili kullanarak tasarımın bütününde değişiklikler yapabiliriz. Yine medya kurallarını kullanarak tasarımın yatay ve dikey konumunu saptayabiliriz. Tasarım sürecinde içeriğin görüntü alanında yatay ve dikey ayrılma noktalarını seçerek stil şablonlarında düzenleme ve değişiklikler yapabilir, böylece esnek tasarımlar gerçekleştirebiliriz. Buna göre tasarım görünümü istenilen yöne doğru hareket edebilir istenilen boyutta gelişebilir. (Resim 5.6 - c).



Resim 5.6 a. Google Web Designer Arayüz Renk Paneli

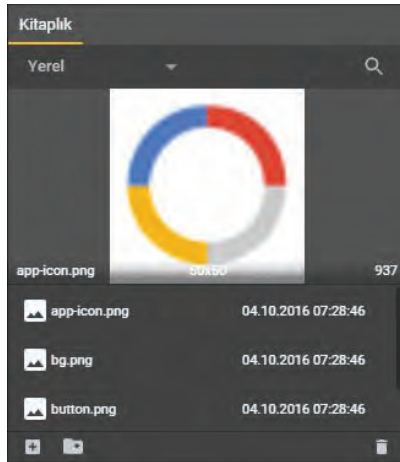


Resim 5.6-b Google Web Designer Arayüz Özellikler Paneli

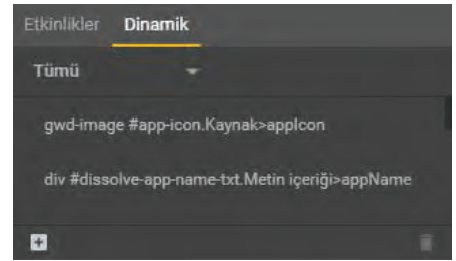


Resim 5.6-c Google Web Designer Arayüz CSS/Duyarlı Paneli

Google Web Designer/ Etkinlikler/Dinamik Paneli: Bileşenler panelindeki çeşitli seçenekleri kullanarak proje tasarımımıza kazandırdığımız özellikler, etkinlikler paneli kullanılarak işlerlik kazanır. Buna göre, etkinlikler panelinin tümü bölümünü seçerek, tasarımımız için öngördüğümüz ritim, tasarım, zamanlama olarak interaktif etkinlik kazandırır. Dinamik bölümü ise, tasarımımız için ön gördüğümüz kodlama ayarlarını etkinleştirir (Resim 5.6 - d).



Resim 5.6-e Google Web Designer Arayüz Kitaplık Paneli



Resim 5.6-d Google Web Designer Arayüz Etkinlikler/Dinamik Paneli

Google Web Designer/Kitaplık Paneli: Bu panel aracılığıyla internette ya da bilgisayarımızdan yararlanarak tasarımımızda kullanacağımız veri ve görselleri depolar, gerektiğinde buradan çalışma alanımıza sürükleyerek kullanabiliriz. Bir çeşit arşiv olarak tanımlayabiliriz. İnteraktif bir şekilde kullandığımız kitaplık paneli, tasarımımıza zengin medya özelliği kazandırabilir (Resim 5.6 - e).

Öğrenme Çıktısı



2 Google Web Designer program arayüzünü kullanabilme

Araştır 2

Zaman çizelgesinin işlevleri nelerdir?

İlişkilendir

Zaman çizelgesinin işlevlerini, Google Web Designer program arayüzündeki diğer unsurların işlevleri ile karşılaştırarak tartışın.

Anlat/Paylaş

Google Web Designer program arayüzünün kullanım avantajlarını açıklayın.

GOOGLE WEB DESIGNER PROGRAMINDA WEB İÇİN GRAFİK TASARIM BİLEŞENLERİ VE İŞLEVLERİ

Bu bölümde, Google Web Designer/Bileşenler Paneli ve Google Web Designer/Görünüm Çubuğu'ndan söz edeceğiz.

Google Web Designer/Bileşenler Paneli: Bu panel çoklu seçeneklere sahiptir. Bununla birlikte eğer, başka bir seçeneğe daha gereksinim duyarsak **interaktif** bir şekilde bunu da bileşenler paneline ekleyebiliriz. Bu panelde yer alan seçenekler ve işlevleri aşağıdaki tabloda yer almaktadır.



Tablo 5.1

Google Web Designer/Bileşenler Paneli Seçenekleri	İşlevi
Dokunma alanı seçeneği	Tasarımımızda interaktif niteliğin devreye gireceği bir işaret alanı oluşturur.
Hareket seçeneği	Tasarımımıza interaktif bir hareketlilik kazandırır.
Resim Düğmesi	Tasarımımızda interaktif niteliğin devreye gireceği bir görsel dokunma alanı oluşturur.
Telefon Mesaj İçin Hafifçe Dokunma seçeneği	Tasarımımız ile ilgili telefon, mesaj iletişiminin gerçekleşmesini sağlar.
Model Sayfası seçeneği	Tasarımımızı gerçekleştirirken eğer istenirse, durağan ya da animasyon mevcut model sayfalarından yararlanarak çeşitli şekil, boyut ve kombinasyonda kurgular yapmak ve eklemek mümkündür.

Tablo 5.2

Kaydırılabilir Galeride Gezinme seçeneği	Tasarımımızı kaydırılabilir görüntüler dizisi olarak oluşturmamız mümkündür.
Atlı Karınca Galeride Gezinme seçeneği	Tasarımımızı, galeride gezinme mantığı üzerine ya da eğer istenirse bir albüme bakıyormuş gibi kurabiliriz.
360° Galeride Gezinme seçeneği	Lunaparkdaki atlı karınca deneyimimizi çağrıştıran bir şekilde 3D algıya hitap eden bir tasarım biçimi geliştirmemizi sağlar.
Video seçeneği	Tasarımımızda yer alan görsel diziyi 360° dönüşlerinde izleyebiliriz.
YouTube seçeneği	Tasarımımıza herhangi bir istediğimiz video ekini yapabiliriz.
Ses seçeneği	Tasarımımızda yer almasını istediğimiz herhangi bir YouTube linkini ekleyebiliriz.
Harita seçeneği	Görsel ya da kodlanmış tasarımımızı seslendirmemizi sağlar.
Street View seçeneği	Tasarımımıza harita ekleyebilir, konum belirtme özelliği kazandırabiliriz.
Takvime Ekle seçeneği	Bu seçeneği kullanarak ilgili bağlamda çeşitli şekillerde gezinebileceğimiz street view görüntüleri eklemek mümkündür.
iFrame seçeneği	İnteraktif olarak tasarımımıza zamansal bir hareketlilik ve işlerlik kazandırabiliriz böylece ilgili tasarımımıza takvim ve hatırlatıcı ya da alarm öğeleri eklemek mümkündür.
Star Ratings seçeneği	Tasarımımızın İnternet'te öngördüğümüz diğer sitelerle bağlantılı hale gelmesini sağlar.
	İnteraktif olarak İnternet ortamında projemizin izlenme oranını belirler, böylece tasarımımızın estetik ve teknolojik kalitesini tanımlama olanağını bulabiliriz.

✓ Google Web Designer ile İnternette, tasarımı için öngördüğümüz herhangi bir görsel, ses, video, metin alıntısı yapılabilir ve tasarımı İnternet üzerinde interaktif hale getirebiliriz.



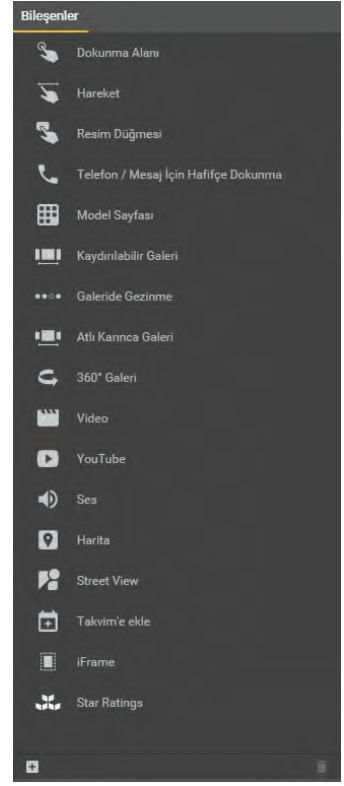
dikkat

Google Web Designer bileşenleri ile reklamlarımız zengin medya öğesi olarak düzenlenir.

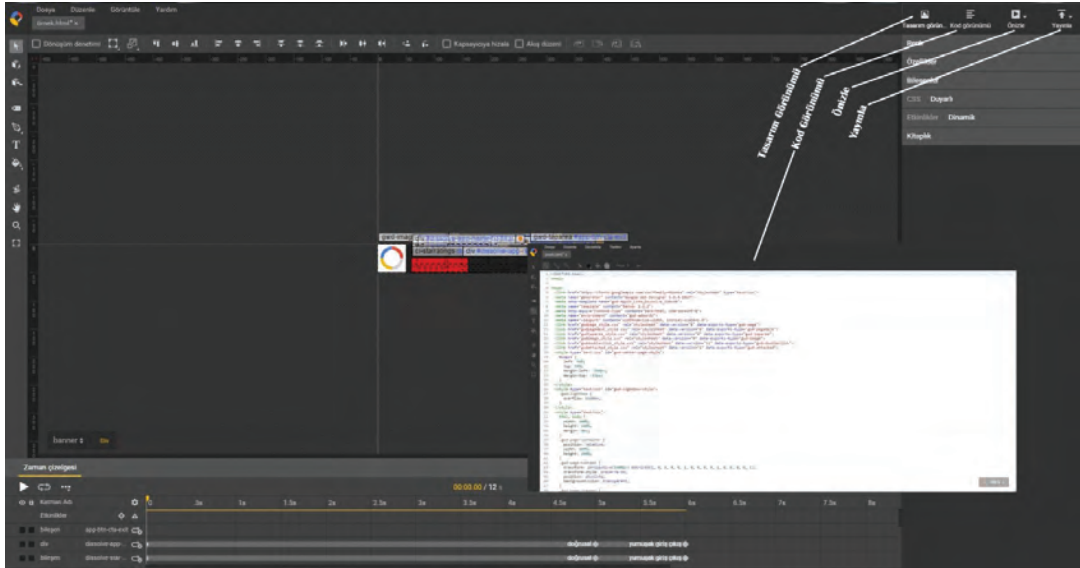
Zengin Medya (Rich Media);

- Çoklu ve farklı görseller içerir.
- Görseller durağan, hareketli; video, film, animasyon; albüm, galeri, slide gösterisi vb. gibi olabilir.
- İnteraktif.
- Alışveriş işlemleri yapılabilir.
- Reklam öğesinin tıklanma sayısı, sıklığı, izlenme süresi ile ilgili geri dönüşüm raporları elde edilebilir.

Google Web Designer/Görünüm Çubuğu: Bu çubukta yer alan tasarım görünümü ile gerçekleştirdiğimiz görsel tasarımı görüntüleyebilir; kod görünümü ile bu görsel tasarımın algoritmik eş değerini görüntüleyebilir ve düzeltebiliriz. Önizle ile tamamlanmış tasarımı kullanacağımız internet tarayıcısı ile görüntüleyebiliriz. Yayınla ile bitmiş projemizi istediğimiz paylaşım ağında yayına sunabiliriz (Resim 5.7).



Resim 5.6-f Google Web Designer Arayüz Bileşenler Paneli



Resim 5.7 Google Web Designer Arayüz Görünüm Çubuğu



Google Web Designer kullanımı ile ilgili daha ayrıntılı bilgiye <https://support.google.com/webdesigner/?hl=tr#topic=3249465> adresinden ulaşabilirsiniz.

Öğrenme Çıktısı

3 Google Web Designer programının web grafik tasarım bileşenlerini açıklayabilme

Araştır 3

Google Web Designer programında Görünüm Çubuğu ne işe yarar?

İlişkilendir

Google Web Designer programını, kodlama, metin ve görüntülerin ayrışması, dinamik yapı kazandırma ve İnternet'e yükleme işlevini yapan başka programlarla karşılaştırın.

Anlat/Paylaş

Google Web Designer programının web grafik tasarım bileşenlerini kullanarak gerçekleştirdiğiniz deneyimlerinizi tanımlayın.

GOOGLE WEB DESIGNER PROGRAMINDA GRAFİK GELİŞTİRME SÜREÇLERİ VE AŞAMALARI: BASİT BİR BANNER TASARIMI

Banner (Reklam Bandı) Nedir? Dijital reklam sektöründe yaygın bir kullanıma sahip olan banner, dilimizde reklam bandı olarak ifade edilebilir. Ancak, dijital terminolojinin bir çok unsuru gibi banner sözcüğü de banner olarak kültürümüze mal olmuştur.

Banner'ın uzun bir kültürel geçmişi vardır. Eski çağlarda, üzerinde bir kurumu ya da aileyi temsil eden semboller bulunan flamlara banner denirdi. Banner kullanımı kitle iletişim çağında çok amaçlı olarak, çeşitli biçimlere dönüştürülerek devam eder. Gazete manşetleri, tanıtım pankartları gibi. Banner'ın temsil, tanıtım ve iletişim potansiyeli, Dijital Çağ'da da değerlendirilmiş ve önemli bir reklam kategorisi haline gelmiştir; sanal ortamdaki kullanımı, IBM'in çalışmaları dolayısıyla 1980'lere kadar uzanmaktadır. Günümüzde, İnternet'te, yoğun olarak çok çeşitli boyut ve ölçekte, reklam ve tanıtım amaçlı banner kullanılmakta ve paylaşılmaktadır. Bannerlar, görece olarak web sitesi arayüzüne oran-

la küçük bir alanı kapsar. Bannerlar, durağan ya da hareketli olabilir, diğer bir ifade ile ilgili web sitesi arayüzünde sabit bir şekilde bulunur ya da geçiş reklamı ile eş zamanlı yer alır, uzar, kayar, genişler. Bannerlar yayınlandıkları web sitesi arayüzünün bir bölümünde ritmik olarak yer alırlar.

Bannerlar, görsel ve metin olarak çok zengin kreatif performans olanakları içerir. Kompakt, ucuz, pratik ve interaktif bir yapısı ve kullanımı vardır. Canlı, dinamik, hareketli bir iletişim dinamiği meydana getirir. Söz konusu dinamik yapı, kimi zaman, sürpriz olarak nitelendirilebilecek bir hava yarattığından, bu özellik üzerinde durarak eğlenceli tasarımlar yapmak olanaklıdır.

✓ Web teknolojisi sürekli olarak yeni görsel anlatı ve sunu formlarının ortaya çıkmasını sağlamaktadır. **Banner**lar bu yeni formlardan biridir.

Google Web Designer programı ile çok çeşitli banner ve reklam tasarımları gerçekleştirebiliriz. Bu bağlamda aşağıda, basit bir durağan banner çalışmasının yapım aşamaları yer almaktadır:

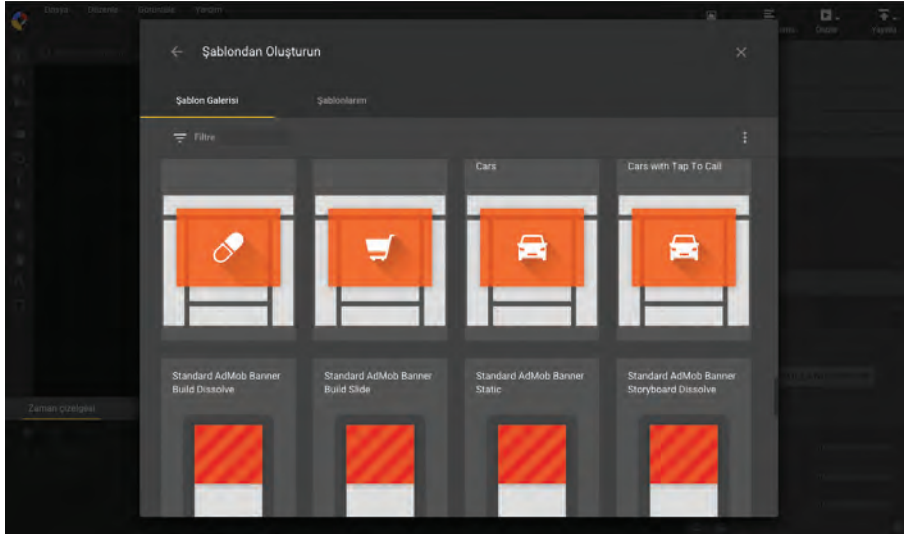
Google Web Designer programımızı açıyoruz.

1. Açılan ekrandan, ekrana gelen seçeneklerden “Şablon Kullan” ı seçiyoruz (Resim 5.8).



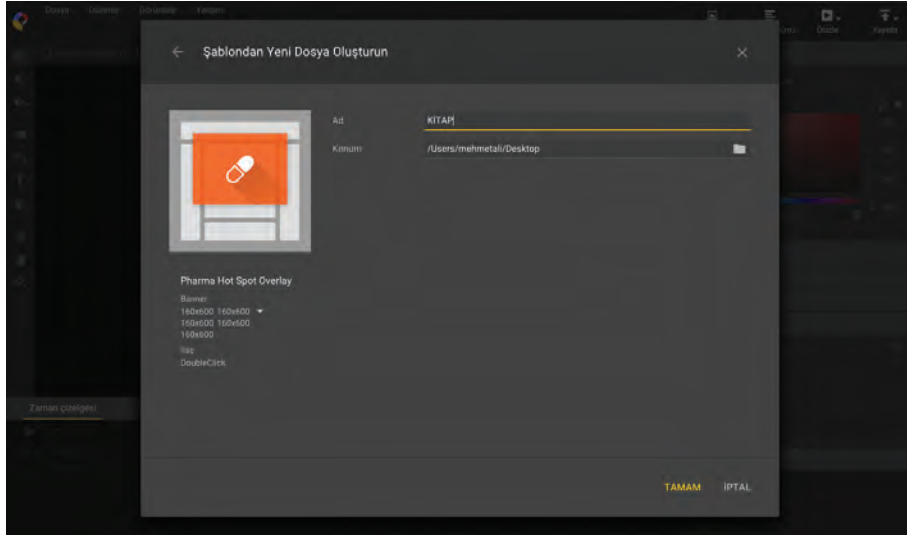
Resim 5.8

2. Hazır oluşturulmuş şablonlardan, üzerinde çalışmak istediğimiz şablonu seçiyoruz. Örneğin bir ilaç ürününe ait hazır şablonu seçiyoruz (Resim 5.8 - a).



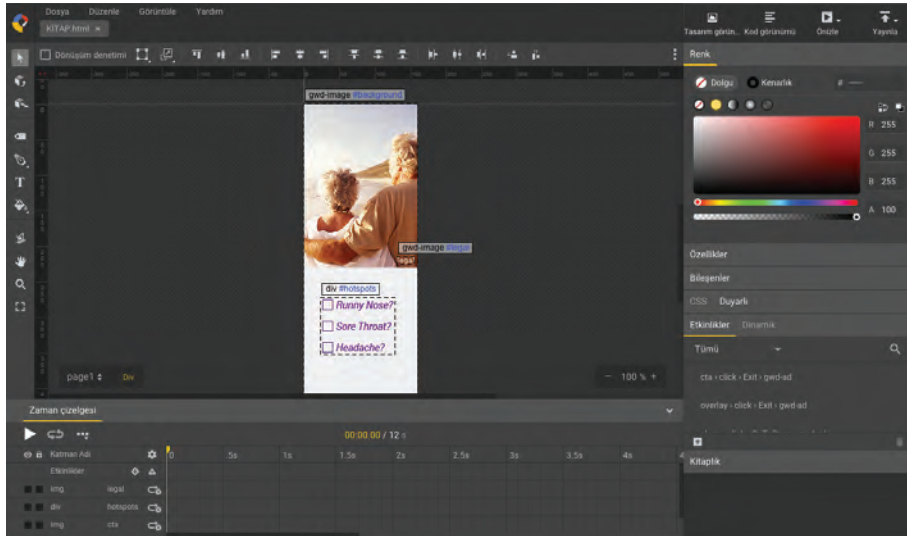
Resim 5.8-a

3. Seçmiş olduğumuz hazır şablondan, yeni bir dosya oluşturmamız isteniyor. Bu kısımdan çalışmamızın ismini ve kayıtlı olacak dosyanın konumunu seçip “Tamam” a tıklıyoruz (Resim 5.8 - b).



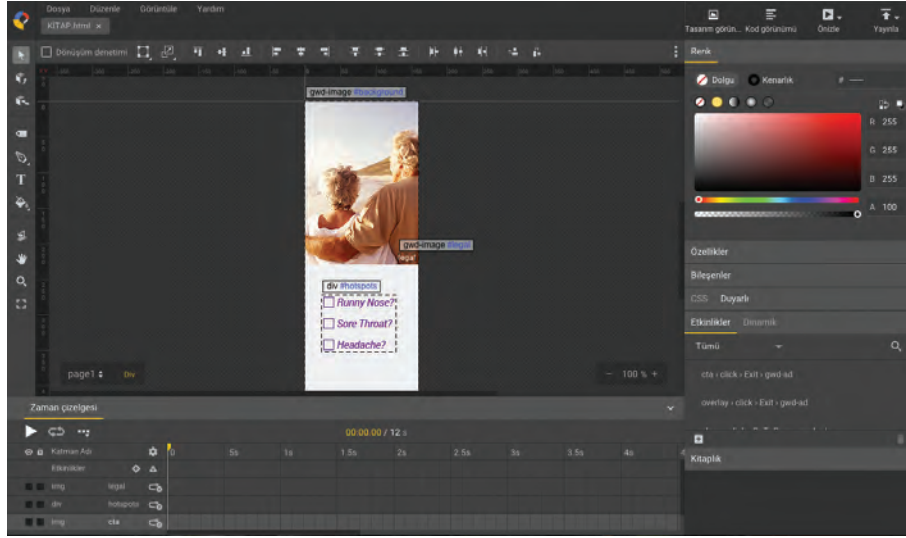
Resim 5.8-b

4. Karşımıza, programın çalışma alanı ve arayüzü geliyor. Bundan sonra bu çalışma arayüzünde tasarımımızı gerçekleştireceğiz (Resim 5.8 - c).



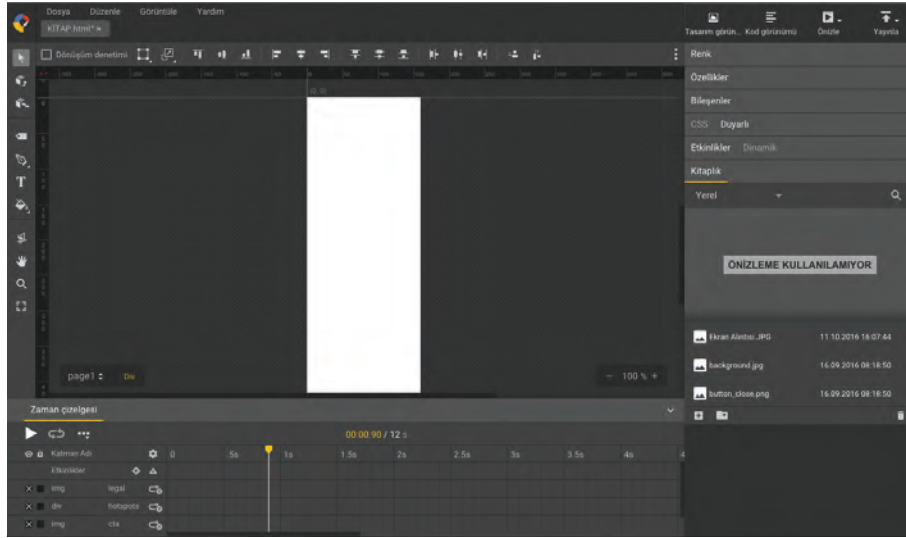
Resim 5.8-c

5. Arayüzün hemen alt kısmında yer alan “Zaman Çizelgesi”nden oluşturacağımız bannerın layerlarını görmekteyiz. Bizim için, ilk olarak yapılacak işlem, bir ilaç firmasına ait olan bu layerları silmek ya da görünmez kılmasıdır. Bunun için layerları tek tek kontrol etmemiz ve bazı layerları görünmez yapmak gerekebilir. Üzerinde çalışmak istediğimiz tasarım alanını oluşturmaya geçelim (Resim 5.8 - d).



Resim 5.8-d

6. Layerları yok ettik (Resim 5.8 - e).



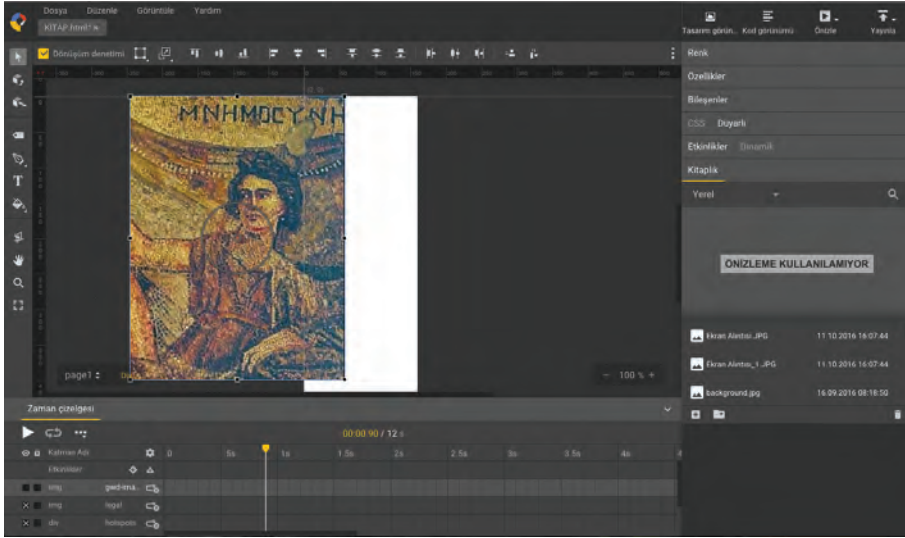
Resim 5.8-e

7. Programın sağ alt kısmındaki “Kitaplık” kısmından bannerımıza eklemek istediğimiz görüntüleri “+” ikonundan seçiyoruz. Seçimlerimizi yaptıktan sonra eklediğimiz görüntüleri çalışma ekranına sürüklüyoruz. Araç seçenekleri çubuğundan sol üst köşede “Dönüşüm Denetimi” kutucuğunu doldurup, seçtiğimiz görüntülerin boyutunu ayarlıyoruz (Resim 5.8 - f).



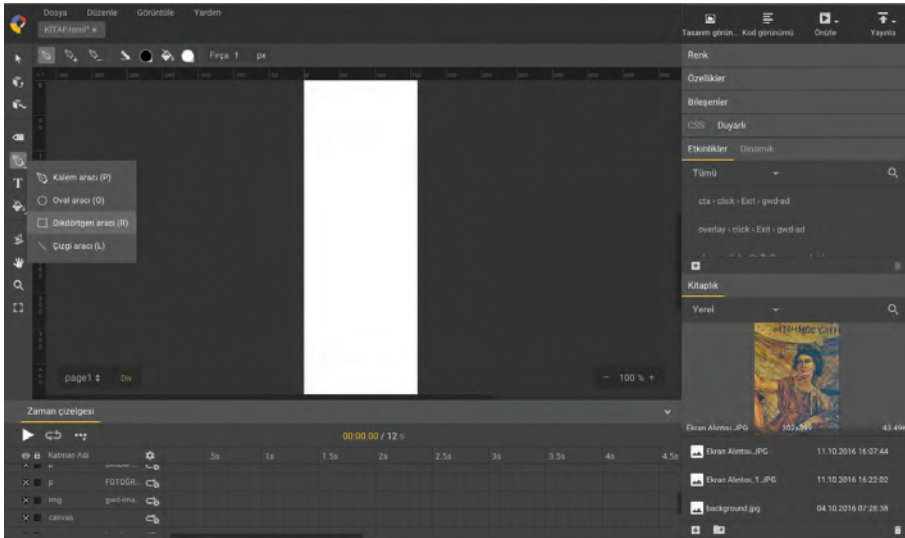
dikkat

Hangi işlemi gerçekleştiriyorsak zaman çizelgesinden o işlemin layerını seçmeyi unutmayalım!



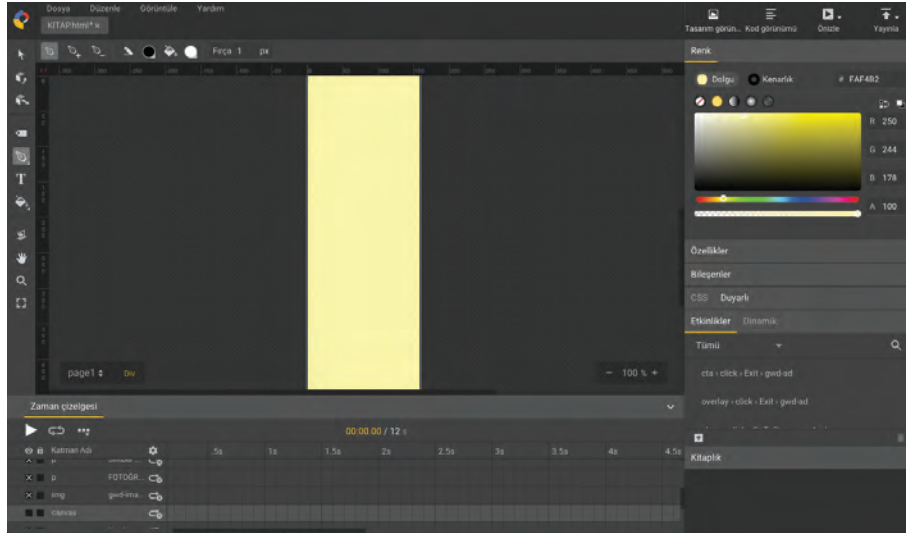
Resim 5.8-f

8. Daha sonra Araç Çubuğu, “Kalem Aracı”ndan “Dikdörtgen Aracı”nı seçiyoruz. Çünkü çalışmak istediğimiz banner için çalışma alanı oluşturmamız gerekir. Dikdörtgen aracı ile çalışma alanında görülen beyaz dikdörtgen alana, dikdörtgenimizi çiziyoruz (Resim 5.8 - g).



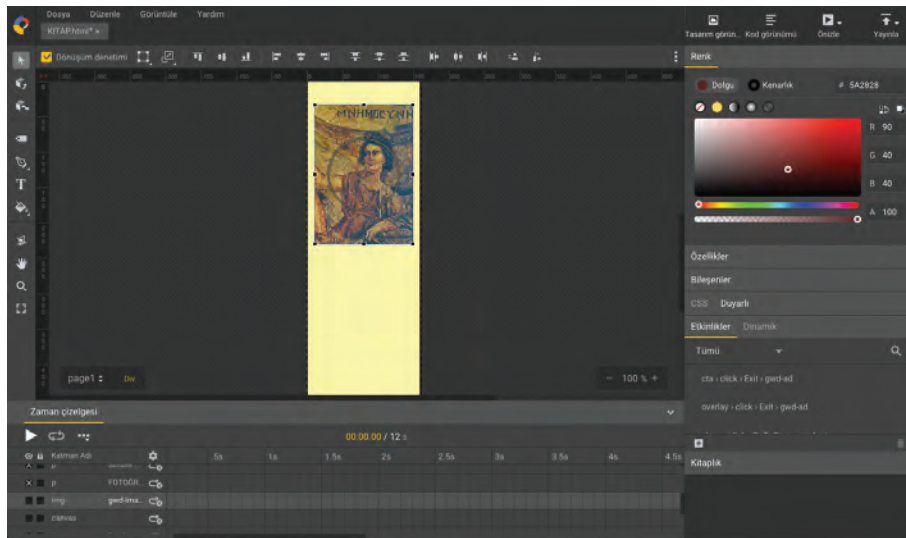
Resim 5.8-g

9. Dikdörtgen alanını seçtikten sonra layerdan da seçim yaparak, renk panelinden bannerımızın rengini ayarlıyoruz (Resim 5.8 - h).



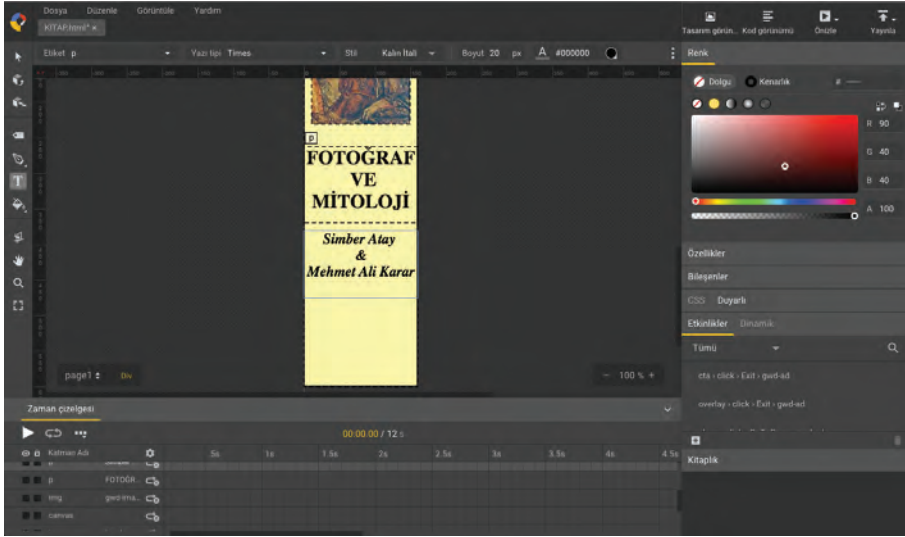
Resim 5.8-h

10. Renk işleminden sonra boyutunu ayarladığımız görüntüyü bannerımızın üzerine yerleştiriyoruz (Resim 5.8 -i).



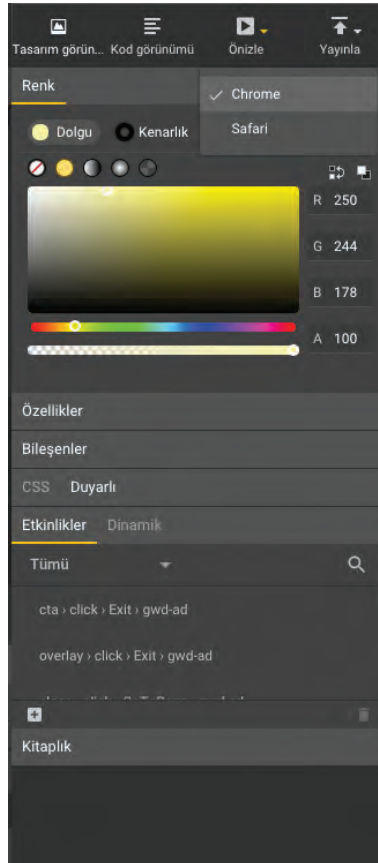
Resim 5.8-i

11. Görüntü işlemlerini tamamladıktan sonra Araç Çubuğu, “Metin Aracı”ndan bannerımız üzerine eklemek istediğimiz metinleri ekliyoruz (Resim 5.8 - j).



Resim 5.8-j

12. Tüm işlemlerimizi tamamladıktan sonra bannerımızın çalışmasını sağ üst kısımdaki Görünüm Çubuğu, “Önizle” kısmından hangi internet tarayıcısı ile görüntülemek istiyorsak onu seçiyoruz. Biz Chrome’u seçiyouz (Resim 5.8 - k).



Resim 5.8-k

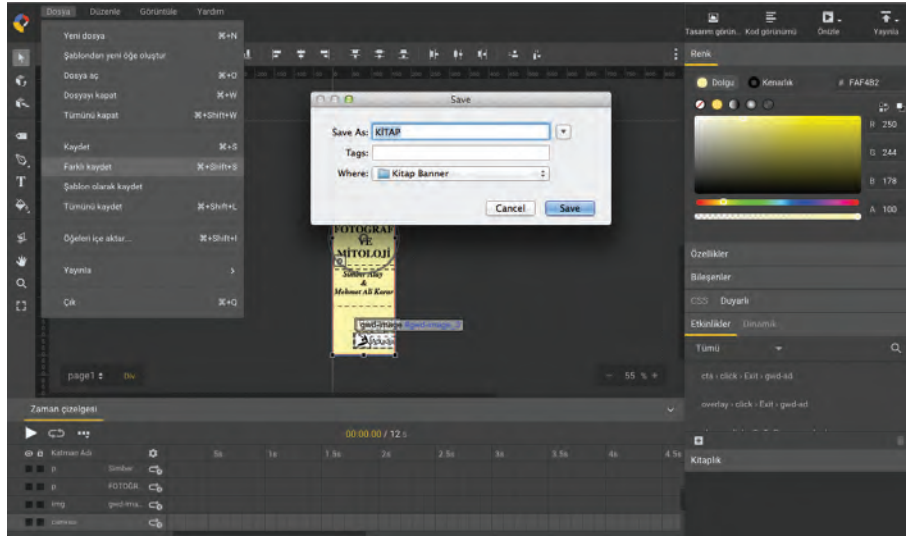
13. Açılan internet tarayıcısından tamamlanmış bannerımızın son halini görüyoruz (Resim 5.8 - l).



Resim 5.8-l

14. Üzerinde çalıştığımız bannerı kaydetmeyi unutmuyoruz! Bu işlem aşamaları için, arayüzün sol üst kısmından;

- Dosya-Farklı Kaydet-Açılan bölümden çalışmamızın kayıt yeri görülür ve “Save” işleminden sonra kaydetmiş oluruz (Resim 5.8 - m).



Resim 5.8-m

SONUÇ

Google, yeryüzünde milyonlarca kişi tarafından kullanılan bir arama motorudur. Yanı sıra küresel bir kuruluş olarak, İnternet kullanıcılarına, bilgi-iletişim teknolojileri ve birçok farklı ürün ve servis daha sunmaktadır. Google Web Designer, bunlardan biridir. Ağ'a yönelik reklam, tanıtım, duyuru ve çağrı üretmek isteyen bir birey, bu programı kullanarak tasarım içeriğini hazırlayabilir, kodlayabilir, yayınlayabilir ve geri dönüş alabilir. Dolayısıyla bu entegre programın kullanıcısı, neredeyse ‘tek kişilik bir reklam ajansı’ gibidir. Bu programda özgün tasarımlar yapılabileceği gibi şablonlardan da yararlanılabilir; İnternet’ten çeşitli öğeler seçilerek tasarım, zengin medya haline getirilebilir. Google Web Designer, doğal olarak bireylerin yanı sıra ilgili kurum, kuruluş, ajans ve işletmeler tarafından da kullanılabilir.

Estetik olanaklarla teknolojik olanakların iç içe oluşturduğu bu dijital ortamda, web girişimcileri, grafik sanatçıları, web geliştiriciler, yeni medya sanatçıları, kavramsal sanatçılar, öğrenciler vb. gibi birçok Ağ tüketimcisi, cazip, eğlenceli ve verimli sonuçlara ulaşabilir.

Projelerimiz dolayısıyla, Google Web Designer'ın içerdiği dil yetisi olanaklarından yararlanarak konumuz ve amacımız doğrultusunda ikna edici söylemler oluşturabiliriz. Bunun için Google Web Designer program kullanma yetisini geliştirmemiz gerekir. Bu da programı uzun süreçlerde, yoğun bir şekilde kullanmak, özelliklerini keşfetmek ve tanımakla sağlanır. Diğer yazılımlarla olduğu gibi, burada da başarının anahtarı deneyimdir.

Öğrenme Çıktısı



4 Google Web Designer programı kullanarak grafik geliştirme süreçleri ve aşamalarını tanımlayabilme

Araştır 4

Google Web Designer programında grafik geliştirme süreçleri nelerdir?

İlişkilendir

Google Web Designer program olanakları ile tasarım aşamalarını ilişkilendirin.

Anlat/Paylaş

Basit bir banner tasarımı gerçekleştirerek deneyiminizi anlatın.



Google, 1998 yılında faaliyete geçmiş, 2000'li yıllarda yaygınlaşmış bir arama motorudur. Bu işlemin yanı sıra, bulut teknolojisi, iletişim teknolojisi, reklam teknolojisi gibi çeşitli alanlarda birçok yazılım üreten ve servis sağlayan küresel bir kuruluştur. Google Web Designer, programı da bu bağlamda küresel kullanıma açık bir yazılımdır.

Google Web Designer, 2013 yılında kullanıma sunulmuştur. HTML5 ve CSS3 tabanlı reklam ve tanıtım üretimine odaklı bir zengin medya tasarım programıdır. Google Web Designer kullanarak, özellikle, durağan ya da hareketli bannerlar (reklam bandları), dikey, yatay ya da çok yönlü ve çoklu genişleyen, kayan, açılan reklamlar tasarlamak olanaklıdır.

Google Web Designer'ın birçok kullanım alanı vardır: Her alanda ve her konuda reklam ve tanıtım çalışmaları; Dijital grafik tasarım çalışmaları, çeşitli düzeyde eğitim-öğrenim programlarında öğrencilerin tasarım dersleri ve proje çalışmaları, kavramsal sanat ve yeni medya çalışmaları.



Google Web Designer arayüzü, Araç çubuğu, Araç seçenekleri çubuğu, Zaman çizelgesi, Görünüm Çubuğu, Paneller ve Çalışma Alanı olmak üzere 6 bölümden oluşur. Bu bölümler, görsel tasarım, web tasarım, kodlama ve İnternete yükleme aşamalarında sırasıyla, senkronize işlevler sergiler.

Bu bölümleri kullanarak, farklı programlar ve ayrı elemanlar tarafından yapılan web grafik tasarım ve web tasarım işlemleri, aynı arayüzde yapılmakta dolayısıyla Google Web Designer'ın arayüzünden tasarım içeriği; kodlaması, yayını gerçekleştirebilmektedir. Dolayısıyla Google Web Designer, entegre bir programdır.

Yanısıra kullanıcı dostu özelliğine sahiptir ve ücretsiz olarak yüklenebilir. İsteyen her ilgili birey, bu programla amatör ya da profesyonel çalışmalar yapabilir.

3

Google Web Designer programının web grafik tasarım bileşenlerini açıklayabilme

Google Web Designer Programında Web İçin Grafik Tasarım Bileşenleri ve İşlevleri

Google Web Designer programı Bileşenler paneli çeşitli işlevlere sahip, çoklu panellerden oluşur. Yanısıra, eğer, başka bir tasarım öğesi ve seçeneğine daha gereksinim duyarsak interaktif bir şekilde bunu da bileşenler paneline ekleyebiliriz. Bileşen panelleri ve işlevleri şu şekilde özetlenebilir:

Dokunma alanı seçeneği, tasarımımızda interaktif niteliğin devreye gireceği bir işaret alanı oluşturur; Hareket seçeneği, tasarımımıza interaktif bir hareketlilik kazandırır; Resim Düğmesi seçeneği; tasarımımızda interaktif niteliğin devreye gireceği bir görsel dokunma alanı oluşturur, Telefon Mesaj İçin Hafifçe Dokunma seçeneği; Tasarımımız ile ilgili telefon, mesaj iletişiminin gerçekleşmesini sağlar; Model Sayfası seçeneği; Tasarımımızı gerçekleştirirken eğer istenirse, durağan ya da animasyon mevcut model sayfalarından yararlanarak çeşitli şekil, boyut ve kombinasyonda kurgular yapmak ve eklemek mümkündür, Kaydırılabilir Galeriler seçeneği; Tasarımımızı kaydırılabilir görüntüler dizisi olarak oluşturmamız mümkündür, Galeride Gezinme seçeneği; Tasarımımızı, galeride gezinme mantığı üzerine ya da eğer istenirse bir albüme bakıyormuş gibi kurabiliriz, Atlı Karınca Galeriler seçeneği; Lunaparktaki atlı karınca deneyimimizi çağrıştıran bir şekilde 3D algıya hitap eden bir tasarım biçimi geliştirmemizi sağlar, 360° Galeriler seçeneği; Tasarımımızda yer alan görsel diziyi 360° dönüşlerinde izleyebiliriz, Video seçeneği; Tasarımımıza herhangi bir istediğimiz video ekini yapabiliriz, YouTube seçeneği; Tasarımımızda yer almasını istediğimiz herhangi bir YouTube linkini ekleyebiliriz; Ses seçeneği; Görsel ya da kodlanmış tasarımımızı seslendirmemizi sağlar, Harita seçeneği; ile tasarımımıza harita ekleyebilir, konum belirtme özelliği kazandırabiliriz, Street View seçeneği; Bu seçeneği kullanarak ilgili bağlamda çeşitli şekillerde gezinebileceğimiz street view görüntüleri eklemek mümkündür, Takvime Ekle seçeneği; İnteraktif olarak tasarımımıza zamansal bir hareketlilik ve işlerlik kazandırabiliriz böylece ilgili tasarımımıza takvim ve hatırlatıcı ya da alarm öğeleri eklemek mümkündür, iFrame seçeneği; Tasarımımızın İnternet'te ön gördüğümüz diğer sitelerle bağlantılı hale gelmesini sağlar, Star Ratings seçeneği; İnteraktif olarak İnternet ortamında projemizin izlenme oranını belirler, böylece tasarımımızın estetik ve teknolojik kalitesini tanımlama olanağını bulabiliriz.

4

Google Web Designer programı kullanarak grafik geliştirme süreçleri ve aşamalarını tanımlayabilme

Google Web Designer Programında Grafik Geliştirme Süreçleri ve Aşamaları: Basit Bir Banner Tasarımı

Google Web Designer programı, tasarım aşamalarını kolayca gerçekleştirebileceğimiz pratik ve kolay anlaşılır bir yapıya sahiptir. Programın arayüzü, Araç Çubuğu, Araç Seçenekleri Çubuğu, Zaman Çizelgesi, Görünüm Çubuğu, Paneller, Çalışma Alanı olmak üzere 6 bölümden oluşmaktadır. Çalışma alanını kullanarak, araç çubuğu ve araç seçenekleri çubuklarından eş zamanlı olarak yararlanabilir ve grafik tasarımımızı oluşturabiliriz. Ardından, zaman çizelgesi, panelleri kullanarak tasarımımızı Web'e uyumlu hale getirebiliriz. Daha sonra, görünüm çubuğunu kullanarak gerçekleştirdiğimiz tasarımın Web'de nasıl görüldüğünü kontrol edebilir, algoritmik olarak HTML eş değerini görebilir, gerekirse değişiklikler yapabilir ve İnternette yayınlatabiliriz.

1 Google'ı kuran kişi aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Tim Berners-Lee
- B. Bill Gates
- C. Larry Page ve Sergey Brin
- D. Jimmy Wales
- E. Mark Zuckerberg

2 Google hangi yıl faaliyete geçmiştir?

- A. 1995
- B. 1996
- C. 1998
- D. 2000
- E. 2001

3 Aşağıdakilerden hangisi, Google Web Designer programının birincil özelliğidir?

- A. Entegre bir programdır.
- B. Kolayca ulaşılabilir.
- C. Pratikdir.
- D. Estetik bir arayüzü vardır.
- E. Araç çubuğu çoklu seçeneklere sahiptir.

4 Google Web Designer arayüzü kaç bölümden oluşur?

- A. 5
- B. 6
- C. 7
- D. 8
- E. 9

5 Aşağıdakilerden hangisi Google Web Designer arayüz panelleri arasında **yer almaz**?

- A. Bileşenler
- B. CSS
- C. Gradyan
- D. Etkinlikler
- E. Özellikler

6 Aşağıdakilerden hangisi Google Web Designer arayüzü zaman çizelgesinin temel işlevleri arasında **yer almaz**?

- A. Üzerinde çalıştığımız tasarımın katmanlarını kontrol etmek
- B. Animasyonlar oluşturmak ve kontrol etmek
- C. Üzerinde çalıştığımız tasarımın bellek kayıtlarını tutmak
- D. Üzerinde çalıştığımız tasarımın katmanlarını kilitlemek
- E. Kitaplığı saptamak

7 Google Web Designer arayüzünde yer alan paneller kaç tanedir?

- A. 3
- B. 4
- C. 5
- D. 6
- E. 7

8 Google Web Designer'da yaptığımız görsel tasarımın, HTML eş değerine nereden ulaşabiliriz?

- A. Araç Çubuğu
- B. Araç Seçenekleri Çubuğu
- C. Görünüm Çubuğu
- D. Bileşenler Paneli
- E. Etkinlikler Paneli

9 Atlı Karınca Galerisi, hangi panelde yer alır?

- A. Özellikler Paneli
- B. Bileşenler Paneli
- C. Etkinlikler Paneli
- D. Kitaplık Paneli
- E. CSS/Duyarlı Paneli

10 Google Designer'da tasarımını yaptığımız bir banner'ın boyutlarını hangi panelde ayarlarız?

- A. Özellikler Paneli
- B. Bileşenler Paneli
- C. Etkinlikler Paneli
- D. CSS/Duyarlı Paneli
- E. Kitaplık Paneli

1. C

Yanıtınız yanlış ise “Google Web Designer Programının Özellikleri” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

2. C

Yanıtınız yanlış ise “Google Web Designer Programının Özellikleri” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

3. ?A

Yanıtınız yanlış ise “Google Web Designer Programının Özellikleri” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

4. B

Yanıtınız yanlış ise “Google Web Designer Programının Arayüzünün Görünüm ve Özellikleri” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

5. C

Yanıtınız yanlış ise “Google Web Designer Programında Web için Grafik Tasarım Bileşenleri ve İşlevleri” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

6. E

Yanıtınız yanlış ise “Google Web Designer Programında Web için Grafik Tasarım Bileşenleri ve İşlevleri” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

7. D

Yanıtınız yanlış ise “Google Web Designer Programında Web için Grafik Tasarım Bileşenleri ve İşlevleri” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

8. C

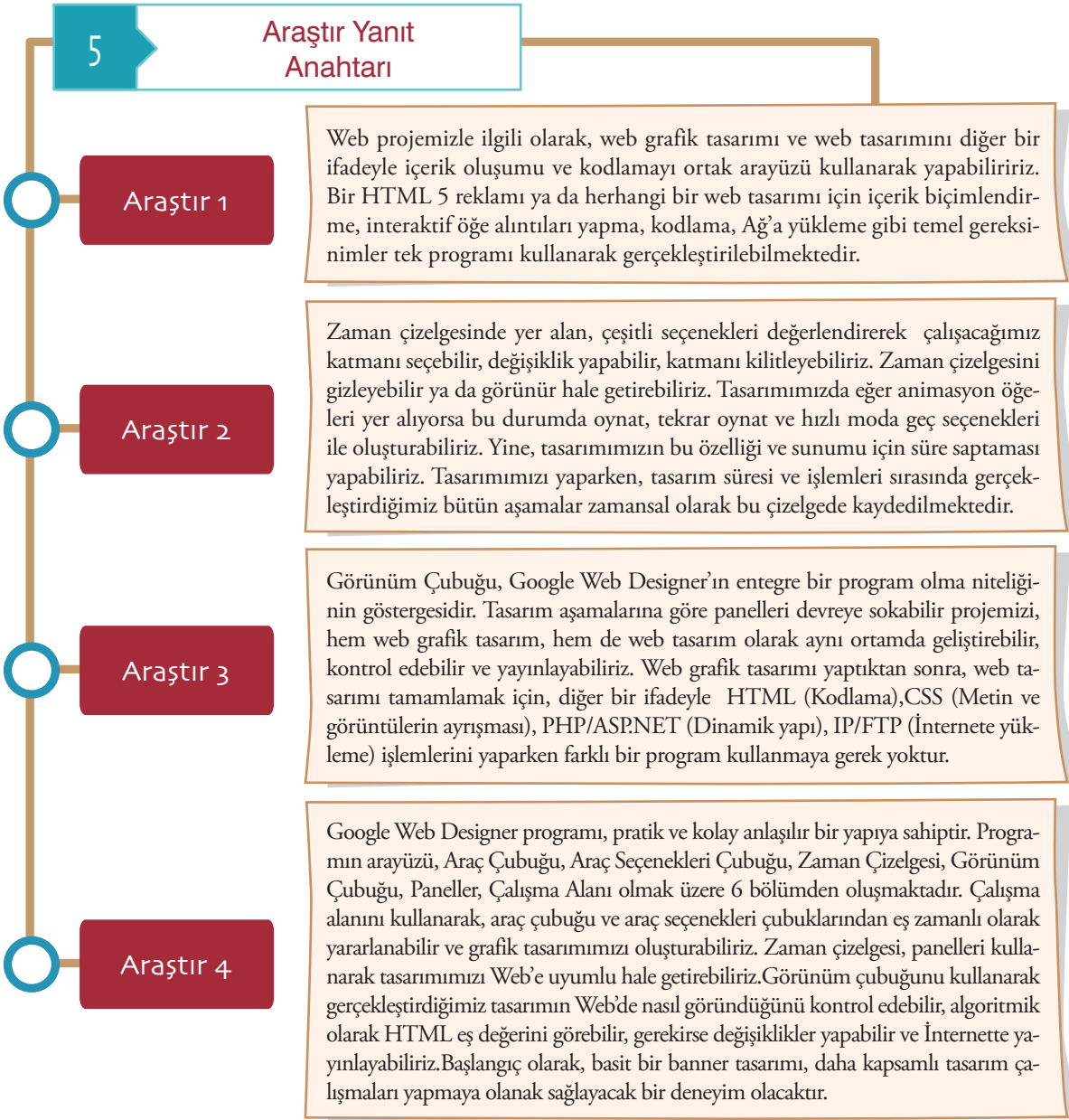
Yanıtınız yanlış ise “Google Web Designer Programında Web için Grafik Tasarım Bileşenleri ve İşlevleri” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

9. B

Yanıtınız yanlış ise “Google Web Designer Programında Web için Grafik Tasarım Bileşenleri ve İşlevleri” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

10. A

Yanıtınız yanlış ise “Google Web Designer Programında Web için Grafik Tasarım Bileşenleri ve İşlevleri” konusunu yeniden gözden geçiriniz.



Kaynakça

- Aydemir, M. (2009). *Web Tasarım Rehberi*, İstanbul: KODLAR.
- Eyman, D. (2015). *Digital Rhetoric*, Ann Arbor: Universty of Michigan Press.
- Garfield, S. (2016). *Tam Benim Tipim*, (Gürses, S. Çeviri), İstanbul: Domingo
- İncearık, M.E. (2015). *Grafik Tasarım Rehberi*, İstanbul: KODLAR.
- Pektaş, H. (2014). *Exlibris*, İstanbul: İstanbul Ekslibris Derneği.
- Twemlow, A. (2011). *Grafik Tasarım Ne İçindir?*, (Özgen, D. Çeviri), İstanbul: YEM.

İnternet Kaynakları

- Googol sözcüğü için: <http://www.matematiksel.org/googol-dan-googlea/> Erişim Tarihi: 21/11/2017
- Google Web Designer Yardım: <https://support.google.com/webdesigner/?hl=tr#topic=3249465> Erişim Tarihi: 08/11/2016.
- Google Web Designer Tanıtım: <https://www.google.com/webdesigner/> Erişim Tarihi: 06/11/2016.
- Google Web Designer Kullanımı: <https://www.youtube.com/user/> Erişim Tarihi: 05/11/2016.
- Google Web Designer İşlevleri: <https://www.youtube.com/watch?v=h8S2EzP-7xk> Erişim Tarihi: 07/11/2016.



Bölüm 6

Photoshop ile Grafik Tasarımı

öğrenme çıktıları

Sayısal Fotoğrafçılık - Sayısal Fotoğraf İşleme Kavramları

- 1 Sayısal fotoğrafçılık ve sayısal fotoğraf işleme kavramlarının ne olduğunu tanımlayabilme

Photoshop ile Temel Fotoğraf İşleme ve Fotoğraf Manipülasyonu - Fotomontaj

- 3 Adobe Photoshop programı ortamındaki araçlarla temel fotoğraf işleme ve fotoğraf manipülasyonu - fotomontaj çalışmalarını gerçekleştirebilme

Photoshop Ortamında Filtrelerle Çalışma

- 5 Adobe Photoshop programı ortamındaki filtreleri çalışmalarınıza uygulayabilme

Adobe Photoshop Programı ve Arayüzü

- 2 Adobe Photoshop programının tanıyarak programın temel arayüz bileşenlerinin özellik ve işlevlerinin neler olduğunu açıklayabilme

Photoshop Ortamında Çizim - Renklendirme / Boyama

- 4 Adobe Photoshop programı ortamında çizimler, renklendirmeler/boyamalar gerçekleştirebilme

Photoshop Ortamında Katmanlarla Çalışma

- 6 Adobe Photoshop programı ortamında katmanlarla çalışmayı gerçekleştirebilme

Anahtar Sözcükler: • Sayısal Fotoğrafçılık • Sayısal Fotoğraf İşleme • Adobe Photoshop • Fotoğraf Manipülasyonu – Fotomontaj • Filtreler



GİRİŞ

Fotoğrafçılığın günümüz konumuna ulaşmasında aktif rol oynayan birçok farklı teknoloji var olsa da, bu noktada yapılan atılımlarda büyük pay sahibi olan elbette bilgisayar ve elektronik teknolojilerindeki gelişmelerdir. Özellikle bilginin veri adı altında sayısal sistemler ortamında kolaylıklar depolanabilir, düzenlenebilir ve kullanılabilir olması, hayatın birçok alanında olduğu gibi fotoğrafçılığı da pozitif yönde etkilemiş ve uzun bir süre klasik fotoğraf filmlerine bağlı olarak –bir bakıma mekaniksel– yaşamını sürdüren fotoğrafçılık alanı yerini sayısal fotoğrafçılığa (digital photography) bırakmıştır.

Sayısal fotoğrafçılık çalışmaları sayesinde daha istendik düzeylerde fotoğraf çekimleri gerçekleştirmenin yanında fotoğraflar üzerinde yapılabilecek düzeltme – rötuş ve düzenleme yaklaşımlarının çapı da genişlemiştir. Nitekim bilgisayar yazılımlarının – programlarının gelişmesi ve bunun daha üst düzey işlem kapasitelerine sahip bilgisayar tabanlı sistemler tarafından desteklenmesi, sayısal fotoğrafçılık bağlamında sayısal fotoğraf işleme yaklaşımının geliştirilmesine neden olmuştur.

Açıklamalar dikkate alınmak suretiyle bu ünitenin amacı, sayısal fotoğraf işleme çalışmaları konusunda yaygın bir kullanıma sahip olan Adobe Photoshop programına değinmek ve bu program ile Web tasarım arasındaki köprünün kurulması yönünde farkındalığı artırmak çevresinde birleşmektedir. Söz konusu amaç dâhilinde ilk olarak sayısal fotoğrafçılık ve sayısal fotoğraf işleme konularından bahsedilecek, ardından Adobe Photoshop programı dikkate alınarak, bu program aracılığıyla sayısal fotoğraf işleme çalışmaları konusunda çeşitli bilgi ve becerilerin okuyucuya kazandırılması sağlanacak, son olarak ise, Web tasarımı yönündeki çalışmalar açısından programın kazanımlarından bahsedilecektir.



dikkat

Bu ünitenin amacı doğrultusunda ele alınan sayısal fotoğraf işleme kavramı, daha çok yazılımsal süreçlerde karşılığını bulurken, sayısal fotoğrafçılık hem yazılımsal, hem de donanımsal anlamda kapsamlı bir konudur. Sayısal fotoğrafçılık ile ilgilenenlerin öncelikli olarak kullanılan donanımların (fotoğraf makineleri) özellik ve işlevlerini anlaması – öğrenmesi, sayısal fotoğrafçılığın temelinde yatan yaklaşımı kavraması önemlidir.



Ünitemizin arka planında yatan fotoğrafçılık kavramı ve bu kavramla ilişkili konular hakkında çeşitli temel bilgilere, <https://tr.wikipedia.org/wiki/Fotoğrafçılık> Web adresi üzerinden ulaşabilirsiniz.

SAYISAL FOTOĞRAFÇILIK - SAYISAL FOTOĞRAF İŞLEME KAVRAMLARI

Ünitemiz içerisinde incelenecek Adobe Photoshop programının arka planında yatan yaklaşımların ele alınması, söz konusu programın kullanımı yönünde daha net fikirlere sahip olmamızı sağlayacaktır. Bu nedenle, programın temel bağlantı noktası olan, günümüz sayısal (dijital) fotoğrafçılık (digital photography) yaklaşımının kavramsal karşılığına ve nihayetinde sayısal (dijital) fotoğraf işleme (digital photo processing) kavramına değinmek gerekmektedir.

Sayısal fotoğrafçılık ve sayısal fotoğraf işleme kavramları, bilgisayar destekli çözümlerle daha etkin hale gelmiş fotoğraf tabanlı işlemleri işaret etmekle birlikte, grafik tasarımı konusundaki tekniklerin erişmiş olduğu düzeyleri de gözler önüne sermektedir. Bildiğimiz üzere önceleri, klasik fotoğrafçılık adı altında isimlendirebileceğimiz, mekanik fotoğraf makineleri ile çekilen fotoğrafların elde edilmesi ve düzenlenmesi işlemleri hiç de kolay olmamıştır. Klasik manada, kimyasal süreçlerle nesnelerin anlık durumlarının filmlere yansıtıldığı fotoğrafçılık çalışmaları, gerek kullanılan donanımların çeşitliliğinin fazla olması, gerekse harcanan zamanın nispeten daha uzun olması nedeniyle istendik düzeye hiçbir zaman erişememiştir. Nesnelerin anlık görüntülerinin sayısal – bilgisayar tabanlı teknikler yardımıyla yakalanması yaklaşımına dayanan sayısal fotoğrafçılık, bu noktada devrimsel bir etki yaratmıştır. Esasında bir başka dersin konusu olabilecek nitelikte olan ve gerek sayısal olarak çekilmiş olan fotoğrafların, gerekse farklı resim formatındaki çalışmaların üzerinde düzenleme – değiştirme çalışmalarının hızlı, pratik ve etkin bir şekilde yapılabilmesini daha mümkün hale getirmiş olan sayısal fotoğrafçılık yaklaşımı, donanımsal ve yazılımsal birçok farklı konunun özümsemesini gerekli kılmaktadır.





Resim 6.1 Sayısal fotoğrafçılık klasik fotoğrafçılığı oldukça büyük bir ölçüde değiştirmiş ve geliştirmiştir.

Kaynak: <http://www.pembrokeshire.ac.uk/courses/digital-photography-advanced/>

Sayısal fotoğrafçılık faaliyetleri donanımsal bileşenlerin destekleyicisi yazılımların varlığı olmaksızın gerçekleştirilemezdi. Bu nedenle yazılımsal yaklaşım, yöntem ve tekniklerin rolü bu bağlamda dikkate değerdir. Böylelikle, sayısal fotoğrafçılığın yazılımsal süreçlerinin bir yansıması olarak, sayısal fotoğraf işleme kavramı gün yüzüne çıkmıştır. Sayısal fotoğraf işleme, doğrudan doğruya fotoğraf tabanlı verilerin bilgisayar tabanlı sistemler ortamında düzenlenmesi – değiştirilmesi süreçlerine karşılık gelmektedir. Bizlere fikir vermesi açısından, bu süreçlerde yer alan ve genel olarak fotoğraflar üzerinde yapılan işlemleri şöyle ifade edebiliriz:

✓ Sayısal (Dijital) Fotoğraf İşleme (Digital Photo Processing)

Sayısal ortamda tutulan fotoğraflar – fotoğraf verileri üzerinde gerçekleştirilebilen genel düzeltme – düzenleme işlemlerine verilen genel bir isimdir.

✓ Fotoğraf Manipülasyonu – Fotomontaj

Görsel veri niteliğinde olan, özellikle fotoğraflar üzerinde yapılan ve düzeltme – düzenleme – değiştirme yoluyla yeni ürünlerin elde edilebilmesine de imkân veren işlemler için kullanabileceğimiz genel bir kavramdır.

✓ Sayısal (Dijital) Fotoğrafçılık (Digital Photography)

Nesnelere ait görüntülerin yakalanması aşamasında sayısal – bilgisayar tabanlı tekniklerin uygulanmakta olduğu fotoğrafçılık yaklaşımıdır.

- Klasik yaklaşımlarla elde edilmiş, ancak sayısal ortama aktarılmış fotoğraflar üzerinde genel düzeltmeler,
- Sayısal yaklaşımlarla elde edilmiş fotoğraflar üzerinde genel düzeltmeler,
- Sayısal ortamdaki fotoğrafların renk, biçim, çözünürlük gibi özellikleri üzerinde güncellemeler,
- Sayısal ortamdaki fotoğraflara eklemeler ve/veya fotoğraflardan yapılabilecek çıkarmalar (örneğin, istenmeyen unsurların silinmesi – düzeltilmesi),
- Sayısal ortamdaki fotoğraflar içerisinde fotoğraf manipülasyonu – fotomontaj tabanlı çalışmalar gerçekleştirilerek yeni fotoğrafların üretimi,
- Farklı görsel bileşenlerin işe koşulmasıyla yapay bir fotoğrafın elde edilmesi.

Maddeler halinde ifade edilen ve kimisi daha spesifik, kimisi daha genel kategoriler altında da incelenebilecek olan söz konusu işlemler, genel olarak sayısal fotoğraf işlemenin

temel amaçlarını ortaya koymaktadır. Bu noktada, sayısal fotoğraf işleme işlemleri için tasarlanıp geliştirilmiş olan çeşitli yazılım sistemleri – programlar, kullanıcılar tarafından yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Diğer yandan bu yazılım sistemleri – programlar, aynı zamanda resim tabanlı diğer birçok dosya türünün düzenlenebilmesine de imkân verdiğinden dolayı, sayısal fotoğraf işleme sürecinin bir tür fotoğraf – görsel veri karışımı içerisinde işe koşulduğunu ifade etmek yanlış olmayacaktır.



Sayısal Fotoğrafçılık ve Sayısal Fotoğraf İşleme kavramları ile ilgili daha fazla bilgiye aşağıdaki Web adresleri üzerinden de ulaşabilirsiniz:

- https://tr.wikipedia.org/wiki/Dijital_fotoğrafçılık
- <http://fotopanorama360.com/dijital-fotografcilik-nedir/>
- <https://ysmnkrl.wordpress.com/makale/dijital-fotografcilik-nedir/>
- <http://www.uzmantv.com/konu/dijital-fotografcilik-terimleri>
- https://tr.wikipedia.org/wiki/Foto_manipulasyon
- <http://digital-photography-school.com/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_photography
- <https://fstoppers.com/education/10-editing-techniques-changed-my-photography-68187>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Image_editing
- https://en.wikipedia.org/wiki/Photo_manipulation

Öğrenme Çıktısı



1 Sayısal fotoğrafçılık ve sayısal fotoğraf işleme kavramlarının ne olduğunu tanımlayabilme

Araştır 1

Klasik fotoğrafçılıktan farklı olarak, sayısal fotoğrafçılık ve sayısal fotoğraf işleme konularında ön planda olan çeşitli kavramlar vardır. Bunlardan birkaç tanesini ifade edip, açıklayabilir misiniz?

İlişkilendir

Klasik fotoğrafçılık ile elde edilmiş fotoğraflarda söz konusu olabilecek ve sayısal fotoğrafçılık – sayısal fotoğraf işleme yaklaşımları ile elimine edilebilecek sorunlara örnekler veriniz.

Anlat/Paylaş

Klasik fotoğrafçılıktan farklı olarak, sayısal fotoğrafçılık ile fotoğraflarımız üzerinde gerçekleştirebileceğimiz başlıca düzeltmeleri – düzenlemeleri anlatınız.

ADOBE PHOTOSHOP PROGRAMI VE ARAYÜZÜ

Adobe Photoshop programı (ünitede bundan sonra sadece Photoshop olarak anılacaktır), Adobe yazılım firması tarafından piyasaya sürülen ve yaygın bir şekilde kullanılan sayısal fotoğraf işleme programlarından birisidir. 1987 yılında Thomas Knoll ve John Knoll tarafından geliştirilen ve 1988 yılında da lisansı Adobe firmasına satılan Photoshop, ilk ortaya çıkışından bu yana birçok farklı sürüm geçirmiştir. İlk başlarda standart sürüm numaraları ile piyasaya sürülen Photoshop, 2003 yılı sonrası Adobe'un CS ön takısı altındaki sürümlerde boy göstermiş, ardından CC adı alın-



da (CC, CC 2014, CC 2015) kullanıma sunulmuştur (Bu bölüm kaleme alındığında CC 2015 sürümü altındadır).

Photoshop programı, adından özellikle sayısal fotoğraf işleme çalışmalarında ve hatta fotoğraf manipülasyon – fotomontaj çalışmalarında sıklıkla söz ettirmektedir. Öyle ki, günümüzde insanlar arasında fotomontaj kelimesi yerine 'Photoshoplama', 'Shoplama' gibi kelimeler – kavramlar kullanılmaktadır. Photoshop her ne kadar fotoğraf dosyaları üzerindeki çalışmalar için geliştirilmiş olsa da, resim çizme – tasarlama gibi çalışmalarda da etkin bir şekilde işe koşulabilmektedir. Photoshop bu bağlamda gücünü, -tıpkı diğer Adobe programlarında olduğu gibi- bünyesinde içerdiği görsel – grafik tasarım

araçlarından almaktadır. Photoshop varsayılan olarak neredeyse bütün resim dosyaları türlerini desteklemekle birlikte, kendi dosya uzantısı olan **.PSD** ve **.PSB** uzantıları üzerinden de çalışmaktadır.

Photoshop programı her ne kadar şu an için piyasanın hâkimi durumunda olsa da, tıpkı diğer görsel tasarım – düzenleme programlarında olduğu gibi alternatifleri olan bir programdır. Örneğin, 8. Ünite de bahsi geçen GIMP adlı ücretsiz program, özellikle Linux işletim sistemi kullanıcıları tarafından tercih edilen bir programdır. Bunun dışında Corel firması tarafından sunulan Paint Shop Pro programı da Photoshop alternatifi olarak kabul edilmektedir. Yine Affinity Photo, Pixlr, Photoscape gibi programlar da çeşitli alternatifler olarak kullanıcılara sunulan diğer programlardır.

Photoshop programı, başta fotoğraf odaklı çalışmaların yanında, görsel tasarım ve hatta Web tasarımı yönünde ele alınabilecek, oldukça detaylı bir programdır. Farklı özellikler ve işlevlerin farklı kombinasyonlarla kullanılması neticesinde birçok ileri düzey çalışmaların gerçekleştirilebildiği Photoshop programının kullanımına yönelik temel bazı noktaları bilmek, programın kullanımına aşina olunmasında bizlere kolaylık sağlamaktadır. Bunu gerçekleştirebilmek için de ilk olarak programın arayüzüne hâkim olmak gerekmektedir.

Photoshop Programı Arayüzü

Photoshop programının arayüzü, diğer Adobe programları ile aynı yapıda sunulmaktadır. Bu nedenle, diğer Adobe programlarından herhangi birisini kullanmakta olanlar için Photoshop arayüzü oldukça tanıdık gelecektir. Ufak bazı farklılıklar dışında, Photoshop programının genel pencere (window) yaklaşımına sadık kalan ve ilgili özellikler – işlevlere göre çeşitli paneller, çubuklar ve pencerelerle desteklenen bir program olduğu ifade etmek mümkündür. Photoshop kapsamındaki çalışmalar açısından etkileşim içerisine girdiğimiz ve rollerini bilmemiz gereken başlıca arayüz bileşenleri şu şekildedir:

Start Workspace (Başlangıç Çalışma Alanı)

Photoshop programını başlattıktan kısa bir süre sonra kullanıcıların karşısına çıkan ve program ortamında çalışmalara nasıl başlanabileceği – devam edilebileceği konusunda çeşitli seçenekler sunan ek-

ran, Start Workspace (Başlangıç Çalışma Alanı) olarak adlandırılmaktadır. Bu ekranda kullanıcılar daha önce üzerinde düzenlemeler yaptıkları çalışmalarını Open (Aç) düğmesiyle ya da sağ alandaki önizlemelerinden çağırabileceği gibi, New (Yeni) düğmesi ile de yeni bir Photoshop çalışması-na başlayabilmektedir.



dikkat

Start Workspace (Başlangıç Çalışma Alanı) bazı Photoshop sürümlerinde programın açılışı anında ekrana gelmediği gibi, istendiği takdirde bu ekranın sonraki açılışlarda gösterilmemesi de (programın 'tercihler' seçeneklerinden) ayarlanabilmektedir.

Workspace (Genel Çalışma Alanı)

✓ Start Workspace (Başlangıç Çalışma Alanı)

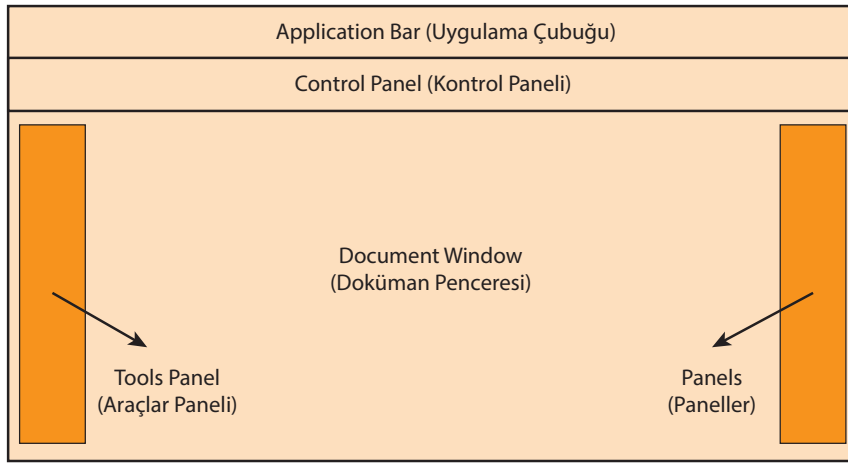
Photoshop programı açıldıktan sonra ekrana gelen ve kullanıcıların çalışma sürecine nasıl devam edeceğini belirleyebildiği (varolan bir çalışmayı açmak veya yeni bir çalışma oluşturmak) bir alan / arayüzdür.

Start Workspace (Başlangıç Çalışma Alanı) ekranında gerekli seçim işlemi yapıldıktan sonra, Photoshop programının esas çalışma alanı olan, Workspace (Genel Çalışma Alanı) açılmaktadır. Bu arayüz üzerinde, Photoshop programının kullanıcılarına vaat etmiş olduğu, en başta sayısal fotoğraf işleme olmak üzere, görsel tasarım bağlamında her türlü işlemin yapılması mümkün olmaktadır. Bu amaçla, Adobe firmasının diğer programlarında da olduğu gibi kullanıcılara sunmuş olduğu çeşitli bileşenler bulunmaktadır. Bu bileşenleri ve Photoshop bağlamında kullanım kapsamlarını kısaca şöyle açıklayabiliriz:

- **Application Bar (Uygulama Çubuğu):** Photoshop programı penceresinin üst kısmında, çeşitli menü ve alt seçeneklerin yer aldığı, Application Bar adı verilen bir çubuk bulunmaktadır. Photoshop programında, o anda üzerinde aktif olarak çalışılmakta olan görsel ile ilgili olarak gerçekleştirilebilecek temel işlemler, bu menüler altından işe koşulabilmektedir. Ayrıca, yine çalışmaların ve Photoshop programı genel ayarlamalarına yönelik özellik ve işlevlere de buradan ulaşabilmektedir. Application Bar'ın en

sağ tarafında yer alan, Workspace Switcher (Çalışma Alanı Değiştiricisi) adlı düğme de, -tıpkı diğer Adobe programlarında olduğu gibi- Photoshop programı çalışma ortamının yerleşimine yönelik bazı ön tanımlamalar arasında geçiş yapılmasına imkân vermektedir.

- **Control Panel (Kontrol Paneli):** Application Bar'ın tam altında yer alan Control Panel, seçilmiş olan araç ya da görsel nesnesi ile ilgili değiştirip düzenleyebileceğiniz temel özellikleri ve ayarlamaları görüntülemektedir. Bu panel sayesinde istediğiniz aracı – nesneyi ya da araçlar – nesneler bütününe seçtikten sonra, araç – nesneye bağlı özellik ve işlevleri ekrana getirebilir ve gerekli düzenlemeleri gerçekleştirebilirsiniz.
- **Tools (Araçlar):** Photoshop programında varsayılan olarak sol tarafta konumlanmış olan Tools bileşeni yardımıyla, aktif görsel – çalışma üzerinde yapılabilecek bütün sayısal işleme ve düzenleme işlemlerine yönelik araçlara ulaşılabilir.
- **Document Window (Doküman Penceresi):** Document Window, aktif olarak üzerinde çalışılan görsel (görseller bütünü) içeriğinin kullanıcıya görüntülediği, programın orta alanında yer alan arayüzdür. Aynı anda birden fazla Photoshop çalışması açıldığı zamanlarda, ilgili çalışmalar arasındaki geçişler de Document Window üzerinden yapılabilir.
- **Panels (Paneller):** Photoshop programı ortamında gerçekleştirilen çalışmalar kapsamında kullanılabilen ve görsellerin işlenmesi/tasarlanması/düzenlemesi gibi birçok işlem için kullanılabilen alternatif araçların yer aldığı bazı ek paneller de, varsayılan olarak programın sağ alanında konumlandırılmıştır.



Şekil 6.1 Adobe Photoshop Workspace (Genel Çalışma Alanı)

Öğrenme Çıktısı



2 Adobe Photoshop programının tanıyarak programın temel arayüz bileşenlerinin özellik ve işlevlerinin neler olduğunu açıklayabilme

Araştır 2

Adobe Photoshop programına alternatif olarak kabul edebileceğimiz ve ünite de ifade edilen diğer programların arayüzlerinde ne gibi farklılıklar bulunmaktadır?

İlişkilendir

Adobe Photoshop ortamında gerçekleştirdiğiniz bir çalışmada, hangi arayüz bileşenlerinin hangi çalışma unsurlarının oluşturulmasında kullanıldığını değerlendiriniz.

Anlat/Paylaş

Adobe Photoshop programının ve ilgili arayüz bileşenlerinin özellik – işlevlerini dikkate alarak, bir fotoğraf odaklı çalışmanın gerçekleştirilmesi noktasındaki rollerini anlatınız.



Yaşamla İlişkilendir

Manisa-Akhisar Belediyesi Sanat Atölyesi'nde faaliyet gösteren Photoshop kursiyerleri gösterdikleri tüm hünerlerini sergiledi. Açılan sergide öğretici grafik öğretmeni Sevgi Dal'ın öğrencilerinin eserleri sunuldu. Açılış konuşması yapan Sanat Atölyesi sorumlusu Umut Ak kısaca atölyeler hakkında bilgiler aktardı.

Teknolojiye ayak uydurmanın önemine burcu yapan Grafik Öğretmeni Sevgi Dal, "Bizim ülkemiz geleneksel el sanatları ve görsel sanatlar dalında oldukça zengin bir çeşitliliğe sahibiz. Ama teknoloji de öylesine hızla ilerliyor ki özellikle bu tasarım alanında endüstriyel tasarım fabrikalarda özellikle tasarım bölümlerinde çok fazla kullanılan gelişmiş yazılımlar var. Bunların en önemlilerinden bir tanesi de Photoshop. Geleneksel sanatlarımızı tabi ki yaşatacağız ama teknolojiye de

sırtımızı dönmeyiz. Bu birikimlerimizin üzerine bir artı değer katmak adına bu yazılımları kullanmayı bilmek zorundayız. Bu anlamda Akhisar'daki ihtiyacı karşılamak için ve bu alanda bir açık olduğunu da düşünerekten, bir kurs açmayı düşündük. Tabi ki 100 saatlik bir kurs yeterli değil ancak bir temel oluşması adına veya gençlerde bir heves uyandırması adına bu kursu düzenlemiş olduk. Kurs süresince birkaç fotoğraf manipülasyonları - fotomontajlar yaptık. 22 öğrenci ile başladığımız kursu 16 öğrenci ile tamamlamış olduk. Bundan sonra da talep olursa bu kursların devam edeceğini düşünüyorum" dedi.

Orijinal Kaynak: <https://www.akhisar.bel.tr/haberler/1329/akhisarin-ilk-photoshop-kursu-sergisi-acildi.html>

PHOTOSHOP İLE TEMEL FOTOĞRAF İŞLEME VE FOTOĞRAF MANİPÜLASYONU - FOTOMONTAJ

Belirtmiş olduğumuz üzere, Photoshop programı ile odaklandığımız işlem süreçleri sayısal fotoğraf işleme ve bu çerçevede incelenebilen her türlü görsel tasarım olmaktadır. Bu açıdan bakıldığında Photoshop programı temel odak noktası olan fotoğraf işlemenin yanında tabii ki görsel tasarımların oluşturulması yönünde de sıklıkla kullanılmaktadır. Böylelikle sadece fotoğraf tabanlı verilerimizin sayısal ortamda işlenmesi değil aynı zamanda görsel bir materyale yönelik bileşenlerin oluşturulması ve hatta Web tasarımı doğrultusunda görsel her türlü unsurun üretilmesi/düzenlenmesi açısından da oldukça önemli bir programdır.

Photoshop programının bizlere sunmuş olduğu özellikler ve işlevler ile sayısal fotoğraf işleme ve görsel tasarım yönünde gerçekleştiremeyeceğimiz neredeyse hiçbir şey yok gibidir. Bu açıdan bakıldığında Photoshop'un kullanımı oldukça detaylı ve sayfalar dolusu dokümanlarla ifade edilecek kaynaklar yardımıyla tamamen incelenebilecektir. Ancak diğer yandan, Photoshop ile gerçekleştire-

lebilecek temel fotoğraf işleme ve fotoğraf manipülasyonu – fotomontaj işlemleri konusunda yeter düzeyde bilgi ve beceri sahibi olmamız da, Photoshop ile yapılabilecek bütün farklı görsel çalışmaları da anlayabilmemiz için önemlidir. Bu bağlamda elde edilecek bilgi ve beceriler sadece sayısal fotoğraf işlemenin değil, aynı zamanda Photoshop ortamında görsel tasarım süreçlerinin de anlaşılmasını sağlayacaktır.

Photoshop ile temel fotoğraf işleme ve fotoğraf manipülasyonu – fotomontaj konusu, günümüzde tasarım odaklı kullanıcılar arasında oldukça rağbet gören konular arasındadır. Tipik bir bilgisayar programını kullanmak, programın teknik detayı ne kadar fazla olursa olsun yeterli uygulama ile birlikte anlaşılabilir. Bu nedenle Photoshop konusunda bilgi ve beceri sahibi olduğunu söylebilecek kullanıcıları çevremizde sıklıkla görmemiz şaşırtıcı bir durum değildir. Yine de Photoshop ile gerçekleştirilen faaliyetlerin arka planında kısaca açıklamamız gereken ve konuya hâkim kullanıcıların elinde Photoshop'un çok daha kolay kullanılır bir program hale gelmesini sağlayan çeşitli teknik detaylar da bulunmaktadır.

Fotoğraf Manipülasyonu – Fotomontajın Mahiyeti

Fotoğraf manipülasyonu – fotomontaj işlemleri Photoshop ile birlikte çok daha pratik ve etkin bir şekilde gerçekleştirilir hale gelmiştir. Bu noktada, Photoshop ile gerçekleştirilen bütün bu işlemlerin fotoğraf tabanlı veriler dışındaki diğer bütün resim tabanlı çalışmalar üzerinde gerçekleştirildiği gerçeğini de bu ünite altında sıklıkla dile getirmiştik. Hedef çalışma ister fotoğraf olsun, ister herhangi bir resim dosyası, fotoğraf manipülasyonu – fotomontaj kapsamında değerlendirebileceğimiz her türlü işlem –sayısal ortamın bir getirisi olarak– Photoshop’un kullanıcılara sunmuş olduğu pratik düzenlemelerin bir bileşkesi olmaktadır. Bu düzenlemeler sonucu elde edilen ürünler de esasında üzerinde oynamalar yapılmış görseller olmaktadır.

Söz konusu işlemler Photoshop ile bizlere sunulan özellik ve işlevler sayesinde kolaylıkla ve hızlı bir şekilde yapılıyor olsa da, bu işlemlerin arka planı elbette çeşitli teknik yaklaşım, yöntem ve tekniklerin bilgisayar ortamında otomatikleştirilmesi üzerine kurulu olmaktadır. Bu bağlamda Photoshop ile yapılabilecek fotoğraf manipülasyonu – fotomontaj çalışmaları, ilgili programın birkaç aracını kullanarak, ezbere sonuç elde etmek değil, üzerinde çalışılacak fotoğraf ya da görsellerin teknik detaylarını bilerek ve ne yapıldığının farkında olarak ortaya birşeyler koyabilmenin çabası olmaktadır. Buna göre, örneğin Photoshop içerisinde sunulan histogram araçları, aktif görselin renk ve ton dağılımı hakkında daha sağlıklı bilgi edinilmesini sağlayarak, görsel üzerinde yapılabilecek manipülasyonların ne derece başarılı – etkili olacağını anlamamıza yardımcı olabilmektedir. Genel olarak histogramların söz konusu olduğu Photoshop özelliği, levels (düzeyler) adı altında da incelenebilmektedir.

✓ Histogram

Kendi içerisinde tekrarları olan ve gruplandırılabilen verilere ait dağılımın sütunlar yardımıyla ifade edilebildiği bir gösterim biçimidir.

Yine Photoshop ortamında yer alan piksel (pixel) ayarlamaları, hedef görselin çözünürlük (resolution) durumunu ve dolayısıyla kalitesini ayar-

lamada önem teşkil eden yaklaşımlar arasındadır. Nitekim, yeniden örnekleme (resampling) gibi teknikler ile de hedef görseldeki piksel verisi miktarını oynayarak görselin kalitesini – düzenini güncelleyebilmek mümkün olmaktadır. Bütün bunlar, Photoshop programı ile çalışırken fotoğraf – görsel manipülasyonu/düzenlemesi gibi konularda sahip olunması gereken teknik bilgi birikiminin de önemini göstermektedir. Geriye kalan konular aslında Photoshop programı ile sunulan araçların – pencerelerin – panellerin nerede ve nasıl kullanılacağı ile ilgilidir.

✓ Piksel (Pixel)

Kare şeklinde olan ve sayısal görüntüleri oluşturan en küçük birime verilen isimdir.

✓ Çözünürlük (Resolution)

Sayısal ortamdaki görsellerde inç veya santimetre gibi birimler başına düşen piksel sayısına verilen isimdir.

✓ Yeniden Örnekleme (Resampling)

Bir görsel verisinin piksel ve çözünürlük değerlerini değiştirirken, aynı zamanda veri miktarının değiştirilmesine dayanan bir işleme tekniğidir.

Photoshop Fotoğraf – Görsel Düzenleme Araçlarının Kullanımına Yönelik Hususlar

Photoshop programı ortamında gerçekleştirilebilecek temel fotoğraf – görsel düzenleme işlemleri, Tools (Araçlar) bileşeni altında sunulan araçlar ile pratik ve hızlı bir şekilde yerine getirilebilmektedir. Yerine getirmek istediğimiz düzenleme işlemini bu panel üzerinde yer alan ilgili aracı seçerek gerçekleştirmemiz mümkün olmaktadır. Elbette Tools bu işlemler için temel bileşen olsa da, bu paneldeki araçların yanında, Photoshop programındaki diğer bileşenleri de (çubuklar, alternatif paneller) yapmakta olan düzenleme işlemine göre işe koşmak gerekmektedir.

Photoshop ile aktif bir çalışma üzerinde düzenlemeler gerçekleştirirken, Tools (Araçlar) bileşeni ile ilgili dikkat edilmesi gereken birtakım önemli hususları şu şekilde açıklamak mümkündür:

- Photoshop tarafından bizlere sunulan her düzenleme aracı, Tools (Araçlar) altında küçük simgeler (icon) ile temsil edilmektedir (İlgili araçların görevleri taşıdıkları simgelerden de anlaşılabilir). İstenilen aracı aktif hale getirmek için, söz konusu aracın simgesine bir kere (sol) tıklamak yeterli olmaktadır. Bu noktada, herhangi bir aracı seçtiğimizde fare imlecimiz de aktif hale getirilen araca göre değişebilmektedir.
- Photoshop ortamında hızlı bir çalışma süreci geçirmek adına kısayol tuşları kritik bir öneme sahiptir. Bu kapsamda Tools (Araçlar) bileşenindeki unsurlara da çeşitli kısayol tuşlarıyla ulaşabilme şansımız bulunmaktadır. Daha çok klavyedeki harflerle ilişkilendirilmiş olan araçların kısayol tuşlarını öğrenmek için fare imlecini simgeler üzerinde tutabilirsiniz. Böylelikle ilgili aracın kısayol tuşunu öğrendiğiniz gibi, ismini de öğrenebilirsiniz.
- Tools unsurlarının bazıları, bünyesinde çeşitli ayarlamaları da içermektedir. Bu tür araçlarla tasarım gerçekleştirmeden önce simgelerine çift (sol) tıklayarak, ilgili ayar pencerelerini ekrana getirebilir ve istediğiniz ayarlamaları yaptıktan sonra tasarımınıza geçebilirsiniz.
- Tools bileşeni altında sunulan bazı araç simgelerinin sağ alt köşesinde ufak ok işaretleri yer alabilmektedir. Bu ok işaretleri, ilgili araca benzer olarak kullanılabilen başka araçların da yer aldığını göstermektedir. Farklı işlevlerdeki bu ek araçları aktif hale getirmek için, ok işaretleri olan simgelere fare sol tuşu ile basılı tutmak yeterli olmaktadır. Böylelikle açılan yan panelden seçili araç ile benzer yapıdaki diğer ek araçlara erişmek mümkündür.

✓ Tools (Araçlar)

Photoshop programında fotoğraf ya da görseller üzerinde düzenleme / fotoğraf manipülasyonu – fotomontaj işlemleri yapmak için kullanılabilen ilgili araçların sunulduğu bir paneldir.



dikkat

Adobe firması, programlarında en üst düzey kullanım tecrübesini sağlayabilmek adına benzer bileşenleri ve benzer düzenleme araçlarını kullanıcılara sunmayı tercih etmektedir. Gerek bu ünite, gerekse Adobe firmasının diğer programlarının anlatıldığı diğer ünitelerde de değindiğimiz bu durum, görsel – grafik tasarımı açısından bizlere büyük kolaylıklar sağlamaktadır.

Düzenleme Araçları

Photoshop programı ortamında yer alan Tools (Araçlar) bileşeni yardımıyla birçok düzenleme aracını kullanma imkânımız bulunmaktadır. Bu araçlar genel olarak aktif çalışmamızı ve ilgili bileşenleri üzerinde çeşitli sayısal işlemleri yapmamızı sağladığı gibi, genel hatlarıyla çalışmanın organizasyonu – görünümü gibi düzenlemeler için de işe koşulmaktadır. Kısacası Tools, Photoshop programında belki de en çok etkileşime girdiğimiz panel olarak karşımıza çıkmaktadır. Söz konusu Tools (paneli) bileşenleri, işlevleriyle beraber şu şekildedir:

- **Move Tool (Taşıma Aracı):** Aktif çalışma ortamında seçilen nesne veya nesnelerin taşıma işlemini gerçekleştirmek için bu aracı kullanabilirsiniz.
- **Rectangular Marquee Tool (Dikdörtgen Seçim Aracı):** Aktif çalışma ortamında üzerinde düzenleme yapılacak alanların seçilmesi için kullanılır. Bu seçeneğin altında yine alternatif olarak Oval, Single Column (Tek Sütun), ve Single Row (Tek Satır) seçim araçları da bulunmaktadır.
- **Lasso Tool (Kement Aracı):** Bu aracı, çizim alanında yer alan nesneleri, serbest çizim yapar gibi seçim alanları oluşturarak seçebilmek için kullanabilirsiniz.
- **Quick Selection Tool (Hızlı Seçim Aracı):** Aktif çalışma ortamındaki nesne veya nesnelerin düzenleme için daha pratik bir şekilde seçilmesini sağlamaktadır. Yine bu araç üzerinden ulaşabileceğiniz Magic Wand Tool (Sihirli Değnek Aracı) da Photoshop ortamında sıklıkla başvuru ve aktif çalışma ortamında renk – düzen anlamında birbirinden ayrılan nesneleri otomatik ve hassas bir şekilde seçmeye yarayan araç olarak kullanılmaktadır.

- **Crop Tool (Kesme Aracı):** Bu araç, aktif çalışma alanındaki nesnelerin kesilerek düzenlenmesi adına kullanılmaktadır. Yine bu araç altında 'dilimleme' gibi alternatif araçlar da mevcuttur.
- **Eyedroper Tool (Damlalık Aracı):** Görsel tasarım/düzenleme programlarında sıklıkla karşılaşılabileceğimiz bir araç olan Eyedroper Tool (Damlalık Aracı) ile herhangi bir nesnenin herhangi bir noktasındaki rengi kullanmak üzere alabilirsiniz. Bu araç altında yine alternatif renk alma ve ölçme, not ekleme gibi araçlar da bulunmaktadır.
- **Spot Healing Brush (Nokta Düzeltme Aracı):** Genel olarak aktif çalışma ortamında rötuş yapmak adına kullanılan bu araç ile çalışmanın piksel – doku özellikleri izin verdiği sürece etkili bir şekilde nesneleri yok etmek mümkün olmaktadır. Yine aynı araç altında kırmızı göz düzeltme, alan yamama gibi ek düzeltme araçlarını da rötuş amaçlı süreçlerde kullanabilirsiniz.
- **Brush Tool (Fırça Aracı):** Brush Tool (Fırça Aracı) ile aktif çalışma ortamına sanki bir boya fırçasıyla çizim yapar gibi serbest çizimler yapabilirsiniz. Yine bu araç altında alternatif çizim – boyama araçları da vardır.
- **Clone Stamp Tool (Klon Damga Aracı):** Bu araç, aktif çalışmada belirlenen bir bölümü, yine çalışmada yer alan uygun başka bir alana klonlayarak aktarmak ve bu şekilde rötuşlama yapmak amacıyla kullanılmaktadır.
- **History Brush Tool (Tarih Fırça Aracı):** Bu araç ile aktif çalışmanız üzerinde boyama işlemi gerçekleştirir gibi, üzerinden geçilen alanları çalışmanın ilk haline (geri) dönüştürmeniz mümkündür. Bu araç altında yer alan Art History Brush Tool (Sanat Tarih Fırça Aracı) ile de aktif çalışmanızdaki ilgili alanlar üzerinde pastel etkisi yaratabilirsiniz.
- **Eraser Tool (Silgi Aracı):** Aktif çalışma ortamında serbest silme işlemleri için bu aracı kullanabilirsiniz. Aynı araç altında yine alternatif şekillerde silme etkisi yaratan araçlar da bulunmaktadır.
- **Gradient Tool (Değişken Renk Aracı):** Bu araç ile aktif çalışma alanındaki nesneler üzerinde çoklu renk geçişleri oluşturabilirsiniz.
- **Blur Tool (Bulanıklaştırma Aracı):** Aktif çalışma ortamında ilgili alanlar üzerinde bulanıklık efekti uygulamak için kullanılabilmektedir. Yine bu araç altında yer alan Sharpen (Keskinleştirme) aracı ile görselin ilgili alanlarını daha keskin hale getirmek mümkündür. Son olarak da yine aynı araç altında yer alan Smudge (Leke) aracıyla da üzerinden geçilen alanların çalışmaya yadılarak efekt oluşturulması söz konusudur.
- **Dodge Tool (Soldurma Aracı):** Bu araç ile aktif çalışma ortamındaki ilgili alanların rengini solgun hale getirebilirsiniz. Aynı aracın altında yer alan Burn (Yakma) aracı ile söz konusu etkinin tersini yaratarak renkleri koyulaştırabilir, Sponge (Sünger) aracı ile de renklerin çok daha fazla soluk hale gelmesini sağlayabilirsiniz.
- **Pen Tool (Tükenmez Kalem Aracı):** Bu araç, aktif çalışma ortamında serbest çizimler yapabilmenizi sağlamaktadır. Pen Tool, fare ile yapılabilecek sürük – bırak mantığına dayalı çizimler yerine, daha önce yapmış olduğunuz çizimlere geometrik oranlamalar yaparak daha ölçülü ve hassas çizimler yapabilmenize olanak sağlayacak işlevler sunmaktadır.
- **Horizontal Type Tool (Yatay Yazı Yazma Aracı):** Bu araç ile aktif çalışma alanına seçmiş olduğunuz yazı tipinde (font) yatay yazılar yazabilirsiniz. Aynı araç altında dikey yazı ve diğer alternatif yazı yazma şekilleri de bulunmaktadır.
- **Path Selection Tool (Yol Seçim Aracı):** Aktif çalışma alanına daha önce Pen Tool ve genel şekil araçları ile çizilmiş olan 'yolların' seçilmesini sağlar. Bu aracın altında yer alan Direct Selection Tool (Doğrudan Seçim Aracı) ise söz konusu yollar üzerindeki detay noktalarını seçerek düzenleyebilmenize imkân tanır.
- **Rectangle Tool (Dikdörtgen Aracı):** Bu araç ile aktif çalışma alanına sürük – bırak yaparak dikdörtgen çizebilirsiniz. Yine bu araç altından, Rounded Rectangle (Kenarları Yuvarlatılmış Dikdörtgen), Ellipse (Elips), Polygon (Çokgen), Line (Çizgi), ve Custom Shape (Serbest Şekil) çizimleri de gerçekleştirebilirsiniz.

- **Hand Tool (El Aracı):** Hand Tool (El Aracı), büyük çalışma alanlarında daha kolay gezinti sağlamak ve bunu nesnelere yanlılıkla müdahalede bulunmadan gerçekleştirmek için kullanılmaktadır.
- **Zoom Tool (Büyütme Aracı):** Bu araç, aktif çalışma alanına yakınlaştırma uzaklaştırma yaparak daha hassas düzenleme imkânı elde etmek için kullanılmaktadır.



Photoshop programının Tools (Araçlar) bileşeni altında sunulan araçlarına dair daha fazla bilgi edinmek ve yine panelin kullanımı ile ilgili bilgilerinizi pekiştirmek için Adobe'un yardım sayfalarına ya da doğrudan <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/tools.html> Web adresine başvurabilirsiniz.

Basit Düzenleme Adımları

Photoshop programı kapsamında aktif çalışmalarımız üzerinde kullanabileceğiniz Tools bileşenlerine kısaca değindikten sonra, bu araçları da dikkate almak üzere yerine getirebileceğimiz basit düzenleme adımlarına odaklanmamız mümkündür. İlgili düzenleme adımları elbette Tools bileşenlerinin yanında diğer Photoshop ortamı çubukları ve panellerinin de işe koşulmasını kapsamına almaktadır:

- Photoshop ortamında yeni bir görsel çalışmasına başlarken, karşınıza gelen boş/yeni çalışma açma penceresinde, çalışacağınız görsele uygun çalışma modunu, genişlik – yükseklik ayarlarını, çözünürlüğü ve renk modu gibi parametreleri belirleme imkânınız vardır. Çalışmanızın hangi format üzerinden devam edeceği önem arz ettiğinden dolayı, bu pencere kapsamındaki ayarlamalar önemlidir. Elbette dilerseniz var olan bir görsel dosyasını (örneğin fotoğraf) açarak da, ilgili görselin özelliklerinde yeni bir çalışmaya başlayabilirsiniz.
- Aktif bir çalışmaya başladıktan sonra Photoshop ortamında yapacağınız düzenleme işlemleri, öncelikli olarak Tools (Araçlar) olmak üzere, ilgili diğer bütün çubuklar, paneller ve pencerelerin ortak kullanımına dayalı olarak sürecektir.
- Önceki paragraflar altında da ifade ettiğimiz gibi, sayısal fotoğraf – görsel işleme konularına yönelik teknik arka plana sahip olmak, Photoshop ortamında kullanıcıları birkaç adım öteye taşımaktadır. Bu nedenle teknik bilgi ve becerilerinizi Photoshop ortamından bağımsız geliştirmek, basit düzenleme işlemlerine vakıf olmanın yanında, sizleri ileri düzey düzenleme işlemlerine de kolay adapte edebilecektir.
- Photoshop ortamındaki çalışmalar genel olarak fotoğraf – görselin manipülasyonu ve fotomontaj odaklı işlemlere yönelik olduğundan dolayı, Tools altında sunulan ve alternatif seçim işlemleri yapma, düzenleme, detaylı rötuşlama kapsamına giren her türlü araç temel düzenleme bileşenlerimiz olarak kabul edilmelidir. Bu bağlamda, aktif çalışma ortamında düzenleme sürecinde kullanacağınız aracı öncelikli olarak Tools (Araçlar) altından seçmeniz gerekmektedir (Önceden de dile getirdiğimiz gibi, bazı ek araçlara yine Tools panelinde yer alan farklı simgelere farenin sol tuşuyla basılı tutarak erişilebilmektedir).
- Aktif çalışma ortamında yer alan bir nesneyi (veya nesneleri) seçtiğinizde, ilgili nesneye ait düzenlenebilecek başlıca özellikler de (boyutlar, çizgi kalınlığı, renk, başka nesnelere göre konumu – sırası... vb.) Control Panel (Kontrol Paneli) üzerinden düzenlenebilmektedir.
- Tools (Araçlar) bileşeni altından seçmiş olduğunuz aracı kullanmadan önce aracın simgesine çift tıklayarak çeşitli ayarlamalar yapabilirsiniz. Bu ayarlamalarla ilgili araç üzerinden gerçekleştireceğiniz düzenlemelere yönelik alternatif kombinasyonlar – hassas düzenler elde edebilirsiniz.
- Photoshop ortamındaki aktif çalışmada düzenlemeler yaparken sıklıkla başvurabileceğiniz bileşen Control Panel (Kontrol Paneli)'dir. Tools altından işe koştüğunuz araçlara yönelik ayarlamalar, herhangi bir aracın seçimi akabinde bu panelde görünümde ve kullanıcılar böylelikle ilgili ayarlamaları yapabilmektedir.

- Tools (Araçlar) bileşeninden seçilen bir araç, renk ayarlamalarına sahip ise, dolgu (nesnenin içi) ve kenar (nesnenin dış çigileri) renkleri ilgili panel altında yer alan iki küçük kare içerisinde görüntülenmektedir. Genel olarak renk değişiklikleri, Photoshop programının sağ tarafında yer alan Color (Renk) ve Swatches (Kumaş – Renk Örneği) panelleri üzerinden gerçekleştirilebilmektedir.
- Aktif çalışma alanında yer alan bir nesneye düzenleme amacıyla müdahale etmek istiyorsanız, genellikle şu işlevleri yerine getirebilirsiniz:
 - Müdahale etmek istediğiniz nesne üzerine fare imlecini konumlandırıp sol tıklayarak (bir kez ve aracın özelliğine göre iki kez) seçili araç ile nesneye müdahalenizi gerçekleştirebilirsiniz.
 - Söz konusu nesneye fare ile sağ tuş tıklayarak, nesne veya araç ile ilgili çeşitli ek seçeneklere ulaşabilirsiniz.
- Aktif çalışma alanında çizimler gerçekleştirmek veya alana bir çizim nesnesi eklemek isterseniz, şu işlevleri gerçekleştirebilirsiniz:
 - Fareyle sürük – bırak yaparak, istediğinize uygun boyut ve yönlerde çizim gerçekleştirebilirsiniz.
 - Çalışma alanına fareyle bir kez (sol) tıklayarak, çizim nesnesini varsayılan ayarlarıyla ekleyebilir ya da açılan bir pencere altından gerekli parametre değerlerini girerek çizim nesnesinin istediğinize uygun boyutlanmasını sağlayabilirsiniz.
- Aktif çalışma ortamına şekiller eklerken ya da kalem – fırça yönelimli araçlarla çizimler gerçekleştirirken, çizgi stili, genişliği gibi çeşitli özellikleri ayarlama imkânınız vardır. Söz konusu ayarlamalara (araçlar aktif hale geldiğinde) Control Panel (Kontrol Paneli) üzerinden erişebilirsiniz.
- Photoshop programında, grafik – görsel tasarım programlarında sık kullanılagelen Katman (Layer) yaklaşımı da mevcuttur. Aktif çalışma ortamında Katman (Layer) kullanımı ile ilişkili işlemleri (katmanlar arası geçiş, katman ekleme – silme... vb.) yine programın sağ alanından açılabilen Layers (Katmanlar) paneli ile yapabilirsiniz (Bu konu ilerleyen başlıklar kapsamında tekrar ele alınmıştır).
- Photoshop programı ortamında çalışma süreçleri, –fotoğraf ve görsel işlemeye dayalı olmasından dolayı– üzerinde çalışılan görsellerin renk düzeni, parlaklık, kontrast gibi özellikleri kapsamında gerçekleştirilebilecek düzenlemelere de dayalı olduğundan dolayı, kullanıcıların bu tür özelliklere erişim sağlayıp güncelleyebilmesi için çeşitli pratik paneller de sunulmuştur. Bu tür panellere [Brightness / Contrast (Parlaklık / Kontrast), Levels (Düzeyler), Hue / Saturation (Ton / Doygunluk), Color Balance (Renk Dengesi), Black & White (Siyah & Beyaz – Düzenlemesi)...vb.] program arayüzünün sağ tarafından ulaşılabilir.



dikkat

Photoshop programında düzenleme işlemleri gerçekleştirirken farklı panellerle, çubuklarla ve pencerelerle (kısacası farklı araçlarla) sıklıkla etkileşim içerisine girilmektedir. Bu noktada, programı daha konforlu ve hızlı kullanabilmeniz için klavyenizin kısayol tuşlarını kullanmak son derece önemlidir. Genel olarak, Photoshop gibi detaylı programlarda hız kazanmanın yollarından birisi kuşkusuz ki kısayol tuşlarına hakim olmaktan geçmektedir.
- Photoshop programı ortamında çalışma süreçleri, –fotoğraf ve görsel işlemeye dayalı olmasından dolayı– üzerinde çalışılan görsellerin renk düzeni, parlaklık, kontrast gibi özellikleri kapsamında gerçekleştirilebilecek düzenlemelere de dayalı olduğundan dolayı, kullanıcıların bu tür özelliklere erişim sağlayıp güncelleyebilmesi için çeşitli pratik paneller de sunulmuştur. Bu tür panellere [Brightness / Contrast (Parlaklık / Kontrast), Levels (Düzeyler), Hue / Saturation (Ton / Doygunluk), Color Balance (Renk Dengesi), Black & White (Siyah & Beyaz – Düzenlemesi)...vb.] program arayüzünün sağ tarafından ulaşılabilir.



internet

Photoshop programında kullanabileceğiniz araçlara ve işlevlere göre belirlenmiş olan farklı kısayol tuş kombinasyonları vardır. Bu kısayol tuşlarını Adobe yardım sayfalarından ve <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/default-keyboard-shortcuts.html> Web sayfasından öğrenmeniz mümkündür.
- Photoshop programı ortamındaki görsellerde gerek manipülasyon – fotomontaj, gerek rötuş, gerekse yeniden görsel üretimi aşamalarında seçim araçları oldukça büyük rol sahibi olmaktadır. En basitinden Magic Wand Tool (Sihirli Değnek Aracı) hassas ve nesne sınırları odaklı seçimler yapabilmemize imkân vermektedir. Dolayısıyla bu aracı ve yine alternatif diğer seçim araçlarını kullanarak çok hızlı ve etkin görsel seçimi ve oynamaları yapabilirsiniz. Bu noktada, seçim araçları kullanılırken işe koşulabilecek destekleyici kısayol tuşlarını öğrenmek ve bu tuşların – araçların kullanımı konusunda beceri kazanmak da son derece önemlidir.

- Yine Photoshop programının sağ alanında yer alan Channels (Kanallar) paneli yardımıyla, aktif çalışmada farklı renk kanalları kapsamındaki düzenlemelere erişim sağlayabilirsiniz. Benzer şekilde aktif çalışma kapsamındaki Path (Yol) tabanlı düzenlemelere yönelik olarak kullanabileceğiniz Path (Yol) paneli de program arayüzünün sağ tarafında yer almaktadır.

Öğrenme Çıktısı



3 Adobe Photoshop programı ortamındaki araçlarla temel fotoğraf işleme ve fotoğraf manipülasyonu - fotomontaj çalışmalarını gerçekleştirebilme

Araştır 3

Üzerinde manipülasyon – fotomontaj yapılmış bir fotoğraf dosyasını anlamanın herhangi bir yolu var mıdır?

İlişkilendir

Adobe Photoshop ortamında düzenleyeceğiniz bir fotoğraf dosyasını açtıktan sonra, fotoğrafın hangi alanında hangi işleme ve fotoğraf manipülasyonu – fotomontaj işlemini yapacağınızı, bunu hangi amaçla ve hangi Photoshop araç veya araçları yardımıyla yapacağınızı tespit ediniz.

Anlat/Paylaş

Adobe Photoshop ortamında gerçekleştirilmiş olan, fotoğraf manipülasyonu – fotomontaj ürünü fotoğraflarda hangi işlemlerin gerçekleştirilmiş olabileceğini anlatınız.

PHOTOSHOP ORTAMINDA ÇİZİM - RENKLENDİRME / BOYAMA

Her ne kadar bütün görsel – grafik tasarım programlarının olmazsa olmaz özellik ve işlevleri arasında olsa da, Photoshop programı ortamında da genel anlamda gerçekleştirilebilen çizim, renklendirme / boyama faaliyetleri oldukça önemli bir boyuta sahiptir. Önceki bölümler altında açıklanan sayısal fotoğraf işleme – fotoğraf manipülasyonu gibi düzenlemelerin içerisine Photoshop ortamında gerçekleştirilebilen çizimleri, renklendirmeleri ve bu bağlamda boyama süreçlerini de katmamız gerekmektedir. Buna göre, Photoshop programının da bizlere sunduğu araçlar kapsamında gerçekleştirilebilecek temel çizim, renklendirme / boyama adımlarını bilmekte fayda vardır.

Temel Çizim Renklendirme / Boyama Adımları

Photoshop programındaki çizim, renklendirme / boyama özellik ve işlevleri, Adobe firmasının diğer grafik tasarım programları ile benzerlik gösterebilmektedir. Görsel – grafik tasarım programları açısından temel nitelikte olan çizimler, renklendirmeler / boyamalar, Photoshop gibi kapsamlı platformlarda sunulan farklı özellik – işlev kombinasyonlarıyla daha ileri düzeylere taşınabilmektedir. Bu bağlamda, öncelikli olarak Photoshop ortamındaki temel çizim, renklendirme / boyama adımlarını kısaca şöyle sıralamamız mümkündür:

- Photoshop arayüzünde sol alandaki Tools (Araçlar) bileşeninin alt kısmında sunulan iki kutucuk, aktif çalışma ortamına ekleyebileceğimiz, özellikle şekil ve serbest çizim araçlarının o an için kullanılabileceği renkleri belirtmektedir.
- Söz konusu kutucuklardan sol üstte yer alan ve Fill (Dolgu) adlı kutucuk, çizilecek / düzenlenecek nesnenin iç rengini göstermektedir. Sağ altta yer alan ve Stroke (en yakın ifadeyle Çizgi) adlı kutucuk ise, çizilecek / düzenlenecek nesnenin dış çeper / çizgi rengine karşılık gelmektedir.

- Aktif çalışma ortamına çizim yapmadan önce veya seçili bir nesnenin renklerini düzenleme aşamasındayken, öncelikli olarak hangi renk türünü değiştireceksek, ona karşılık gelen kutucuğunu seçmemiz gerekmektedir.
- Renk türü seçimini gerçekleştirdikten sonra, kullanacağımız yeni rengi şu işlevleri izleyerek ayarlayabiliriz:
 - Photoshop programının sağ alanında sunulan Color (Renk) ya da Swatches (Kumaş – Renk Örneği) panellerini kullanarak renk atayabilirsiniz.
 - Tools (Araçlar) bileşeni altında yer alan Eyedropper Tool (Damlalık Aracı) veya alternatifi araçlar ile kullanmak istediğiniz ve bir başka nesne / çizim üzerinde yer alan rengi alabilirsiniz.
 - Eğer aktif çalışma ortamında renk geçişleri odaklı bir efekt uygulamak istiyorsak, Tools (Araçlar) bileşeni altındaki Gradient Tool (Değişken Renk Aracı) gibi araçları kullanabilirsiniz. Yine Blur (Bulanıklaştırma), Dodge (Soldurma) gibi alternatif araçlar yardımıyla da aktif çalışma alanında boyama gerçekleştirir gibi renk odaklı düzenlemeler uygulayabilirsiniz.
 - Söz konusu renklendirme adımlarını, nesneleri seçmemiz sonrasında aktif hale gelen, Control Panel (Kontrol Paneli) üzerinde sunulmuş işlevlerle de gerçekleştirebilirsiniz.
- Aktif çalışma ortamında yapılabilecek boyamalar, tipik sürükle – bırak mantığı ile yerine getirilebilmektedir. Bu bağlamda, yine Tools (Araçlar) bileşeni altında yer alan, Brush Tool (Fırça Aracı) gibi araçlar, çalışma alanı kapsamında boyamaları kolaylıkla yapmamıza imkân vermektedir.
- Farklı görsel – grafik tasarımı programlarında da var olsalar da, Photoshop programı ortamında –niteliği ve kapsamı gereği– daha fazla önem kazanan konulardan birisi de fırça kullanımıdır. Photoshop ortamında boyama süreçleri esnasında kullandığımız fırçaları oldukça detaylı bir şekilde düzenlememiz mümkün olmaktadır. Bu noktada, Window (Pencere) menüsü altındaki Brush (Fırça) ve Brush Presets (Fırça Önayarları) gibi seçenekler yardımıyla ekrana getirebileceğimiz paneller, bizlere aktif çalışma alanında kullanabileceğimiz fırçayı seçmemizi, bu fırçaları organize etmemizi ve hatta seçilmiş olan fırçanın detaylarını (büyüklük, boyama miktarı... vb.) görüntüleyip düzenlememizi sağlamaktadır.
- Önceki bölümler altında da ifade edilen ve Photoshop ortamındaki görsellerin renk düzeni, parlaklığı, tonu... vb. temel özelliklerini düzenlemeye yarayan paneller ve ilgili araçlar da, yine bu kapsamda Photoshop'taki renklendirme / boyama adımlarına yönelik olarak dikkate alınabilmektedir.

Öğrenme Çıktısı



4 Adobe Photoshop programı ortamında çizimler, renklendirmeler/boyamalar gerçekleştirebilme

Araştır 4

Photoshop programı kullanım tecrübesi özellikle mobil - tablet cihazlar sayesinde üst düzeye taşınmıştır. Bunun yanında alternatif bazı teknolojik cihazlar da geliştirilmiştir. Photoshop programının destekleyicisi niteliğindeki bu donanımlardan birkaç tanesi hakkında bilgi verebilir misiniz?

İlişkilendir

Nispeten sade ve ekstra renklendirme yapılabilecek durumdaki bir görseli (fotoğraf veya bir resim olabilir) Adobe Photoshop programı ortamında açtıktan sonra, görselin geliştirilmesi noktasında hangi kısmına hangi Photoshop bileşeni – kontrolüyle çizimler yapılabileceğini ve görselin hangi kısımlarının nasıl boyanabileceğini değerlendiriniz.

Anlat/Paylaş

Adobe Photoshop ortamında gerçekleştirilen ve Web ortamında sunulan profesyonel fotoğraf çizim – renklendirme / boyama çalışmalarına yönelik videolarından birisini izledikten sonra, videoda gerçekleştirilen işlem adımlarını detaylı bir şekilde anlatınız.



Araştırmalarla İlişkilendir

Bilimsel literatüre baktığımız zaman Adobe Photoshop programının özellikle görüntü işleme ve analiz noktasında sıklıkla kullanıldığını görmemiz mümkün olmaktadır. Görüntülerin sayısal ortamda analizi ve işlenmesi gibi konuların sıklıkla işlendiği alanlar, Adobe Photoshop ve benzeri programları yoğun bir şekilde kullanmakta, böylelikle bu tür programlar sadece günlük hayata dair görsel ürünler elde edilmesi amacıyla değil bilimsel süreçleri de desteklemek amacıyla kullanışlı birer araç haline gelmektedir.

Literatürde bu bağlamda ele alınabilecek çok sayıda çalışma olmakla birlikte, bunlardan bir tanesini kısaca ele alabiliriz. Buna göre, İranlı araştırmacılar Hassan Afshari-Jouybari ve Asgar Farahnaky, "Evaluation of Photoshop software potential for food colorimetry" başlığı altında sunmuş oldukları çalışmada, Adobe Photoshop programının gıda kolorimetrisinin (gıda renk durumlarının) ölçülmesi noktasında potansiyelini ölçme fırsatı bulmuşlardır. Bu çalışmada,

kurulan inceleme sisteminde destekleyici bir unsur olarak rol alan Adobe Photoshop programı, çalışmanın arkaplanında yer alan çeşitli matematiksel çözümlemelerle birleşerek, bir yiyecek unsurundaki renklerin gıda tabanlı olup olmadığını tespit etme noktasında etkili bir araç olarak kabul görmüştür.

Journal of Food Engineering adlı bilimsel dergide yayınlanan çalışmada, ortaya konulan sistemin mevcut alternatif çözüm yollarına göre bir tür değerlendirmesine de odaklanılmıştır. Sonuç olarak, piyasada her ne kadar ticari nitelikte farklı alternatifler de olsa da, Adobe Photoshop tabanlı bu çözüm yolunun, hem pratik hem de düşük maliyetli olması açısından dikkate değer olduğu ifade edilmektedir.

Kaynak: Afshari-Jouybari, H., & Farahnaky, A. (2011). Evaluation of Photoshop software potential for food colorimetry. *Journal of Food Engineering*, 106(2), 170-175.

PHOTOSHOP ORTAMINDA FİLTRELERLE ÇALIŞMA

Photoshop programı ortamındaki çalışmalarımızda görseller üzerinde çeşitli manipülasyonlar gerçekleştirmek ve hatta rötuş yapabilmek adına kullanılan önemli özelliklerden birisi de filtrelerdir. Filtreler genel olarak, bir görsel üzerinde çok sayıda alternatif aracın işe koşularak gerçekleştirilebilecek detaylı ve teknik etkilerin otomatik ve pratik bir şekilde gerçekleştirilmesini sağlayan tipik Photoshop eklentileri olarak kabul edilebilmektedir. Filtreler sayesinde görseliniz üstünde farklı görsel efektleri (örneğin pastel boya ile boyanma efekti, deforme resim efekti, ek ışık etkileri... vb.) sadece birkaç parametreyi düzenleyerek uygulamanız mümkün olmaktadır.

Filtre Kullanımına Yönelik Adımlar

Photoshop programında filtre uygulanması, çoğu zaman ileri düzey çalışmalarda kullanıcılara hız kazandırabilmektedir. Kimi zaman Tools altında veya diğer Photoshop bileşenleri altında su-

nulmuş olan işlevleri kullanıncaya kadar, birkaç filtre uygulamak suretiyle daha profesyonel görsel çıktılar elde edilebilmektedir. Photoshop'ta filtreler esasında oldukça detaylı bir konudur. Ancak bazı temel hususlara değinerek bu konuda ihtiyaç duyulan altyapıyı elde etmek de kolaydır. Buna göre, Photoshop programı ortamında efektlerin kullanımına yönelik bazı temel adımları öncelikli olarak ele almamız gerekir:

- Photoshop programında yer alan filtreler arayüzdeki Filter (Filtre) menüsü altından ulaşılabilir. Bu menü altında yer alan filtreler programa yapılan eklemeler ve bu bağlamdaki düzenlemelere göre değişiklik gösterebilmektedir.
- Filter menüsü altında sunulan her bir filtrenin kendine ait alternatifleri bulunabilmektedir. Bu tür filtrelerde alternatifler yana açılan alt menülerde sunulmaktadır.
- Photoshop ortamında sunulan filtrelerin bazılarında yine kendisine has çeşitli ek ayarlamalar – parametreler olabilmektedir.

Bu tür filtreleri uygulamak istediğinizde, ilgili menü / alt-menüler altından yapılan seçim sonrasında ek ayarlamaların sunulduğu pencereler karşımıza gelmektedir.

- Filter menüsü altında yer alan Filter Gallery (Filtre Galerisi) seçeneğini tıkladığınızda, karşınıza bütün filtrelerin sunulduğu bir pencere gelmektedir. Bu pencere altında uygulamak istediğiniz filtreleri seçip ilgili ayarlamaları yapmak suretiyle aktif çalışma ortamına filtre uygulamasını pratik bir şekilde yerine getirebilirsiniz. Alternatif olarak, Filter menüsü altındaki diğer seçenekler, söz konusu filtreleri listeler bir biçimde kullanıcılara sunulmaktadır.
- Dilerseniz, Photoshop programı için geliştirilmiş olan filtreleri çevrimiçi – Web ortamında inceleyip kullanmanız da mümkündür. Bunun için Filter menüsünün en altında yer alan Browse Filters Online (Çevrimiçi Filtrelere Gözet) seçeneğini kullanabilirsiniz.

Temel Filtreler

Photoshop programı ortamında işe koşabileceğiniz, varsayılan olarak sunulan birçok filtre türü bulunmaktadır. Söz konusu filtreler ve görseller üzerindeki etkilerini kısaca şöyle açıklayabiliriz:

- **Adaptive Wide Angle (Uyarlanabilir Geniş Açık):** Bu filtre, fotoğraf çekimi aşamasında geniş açı merceklerin kullanılması nedeniyle oluşan bozulmaları düzeltmek için kullanılmaktadır.
- **Lens Correction (Lens Düzeltmesi):** Bir önceki filtreye benzer olmakla birlikte, bu sefer bütün mercekler kapsamında oluşan görsel bozulmalarını düzeltmek amacıyla Lens Correction filtresi işe koşulmaktadır.
- **Liquify (Sıvılaştırma):** Bu filtre ile aktif görsel üzerinde uzatma, şişirme yansıtma gibi yaklaşımlarla efektler uygulanabilmektedir.
- **Oil Paint (Yağlı Boya):** Adından da anlaşılacağı üzere bu filtre ile aktif görsel üzerinde yağlı boya yönelimli efektler oluşturulabilmektedir.
- **Vanishing Point (Kaybolma Noktası):** Özellikle perspektif özellikler içeren görsel-

lerde düzeltmeler gerçekleştirebilmek için bu filtre kullanılabilmektedir.

- **Blur (Bulanıklaştırma):** Aktif görsel üzerinde çeşitli bulanıklaştırma efektleri oluşturmak için kullanılmaktadır. Kendi içerisinde birçok farklı, alternatif Blur efekti çeşitleri de bulunan bir filtredir.
- **Distort (Çarpıtma):** Aktif görsel üzerinde, görselin yapısını farklı şekillerde çarpıtma – modifiye etmeye dayalı olarak efektler uygulanmasını sağlayan bir filtre türüdür. Bu filtre altında görseli farklı açılardan çarpıtıp modifiye etmeye yarayan alt filtreler bulunmaktadır.
- **Noise (Gürültü):** Aktif görsel gürültü adı verilen unsurlar eklemek suretiyle efektler yaratmak için kullanılan bir filtre türüdür. Bu filtre türü altında da alternatif yapıda Noise işe koşan filtreler mevcuttur.
- **Pixelate (Piksellik):** Aktif görsel üzerinde, piksel yapısında efektler oluşturmaya yarayan bir filtre türüdür. Örneğin, görsel üzerinde mozaik etkisi yaratmak için bu filtre türü altında yer alan filtrelerden faydalanabilirsiniz.
- **Render:** Bu filtre sayesinde aktif görsel üzerinde çeşitli bulut, ışık, ip yapısı efektleri uygulamanız mümkündür. Alternatif filtreler yine bu filtre türü seçeneği altında kullanıcılara sunulmaktadır.
- **Sharpen (Keskinleştir):** Aktif görselin görüntüsünü keskinleştirme – netleştirme odaklı filtreler bu filtre türü kapsamında kullanılabilmektedir. Alternatif yaklaşımlarla Sharpen filtresi – efekti uygulayan filtreler bu filtre türü seçeneği altında bulunmaktadır.
- **Stylize (Stilize):** Bu filtre türü ile aktif görsel üzerinde, stil odaklı (sanatsal da sayılabilir) efektler uygulanabilmektedir. Örneğin görsel üzerinde rüzgâr efekti uygulamak, kabartma veya yayma şeklinde görseli modifiye ederek değiştirmek bu filtre türü altındaki seçeneklerle mümkün olmaktadır.
- **Video:** Aktif görsel, video verilerinin eşgüdümünde ya da görüntülenmesinde kulla-

nılan alternatif dönüşüm tekniklerine dayalı filtreler – efektler uygulamak için kullanılmaktadır.

- **Digimarc:** Photoshop tarafından sunulan ve görsellerin düzenlenme – değiştirilmelerine karşı koruma sağlayan Digimarc filtresi, bu seçenek altından kullanılabilir.
- Yine Filter menüsü altında yer alan Other (Diğer) seçeneği altında da alternatif Photoshop filtreleri kullanıma sunulmuş durumdadır.



Photoshop programındaki filtreler ile ilgili olarak daha fazla bilgiye Web ortamındaki alternatif kaynaklardan ve Adobe firmasının Yardım platformu kapsamındaki <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/filter-basics.html> ve <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/filter-effects-reference.html> sayfalarından erişebilirsiniz.

Öğrenme Çıktısı



5 Adobe Photoshop programı ortamındaki filtreleri çalışmalarınıza uygulayabilme

Araştır 5

Photoshop ortamındaki varsayılan filtrelerin dışında, tasarımcıların sıklıkla tercih ettiği bazı popüler filtreler de bulunmaktadır. Bunlardan birkaçı hakkında bilgi verebilir misiniz?

İlişkilendir

Photoshop ortamında, üzerinde filtreler uygulanmış bir çalışmayı örnek alarak, varsayılan filtrelerden hangilerinin uygulanmış olduğunu değerlendiriniz.

Anlat/Paylaş

Photoshop ortamında kullanılacak varsayılan filtrelerden her birinin çalışmamıza sağlayacağı avantajları – işlevleri anlatınız.

PHOTOSHOP ORTAMINDA KATMANLARLA ÇALIŞMA

Genel olarak görsel tasarım/düzenleme programlarında sıklıkla kullanılan katman (layer) kullanımı Photoshop programında da mevcuttur. Photoshop ortamında aktif çalışmalar üzerinde katman (layer) mantığı üzerinden düzenlemeler yapmak oldukça yaygın olmakla birlikte, Photoshop gibi, farklı görsel unsurların aynı düzlemde kullanılması yoluyla yeni ürünlerin yaratılabildiği bir programda oldukça etkin bir yaklaşımdır.

Katman (Layer) Kullanımının Avantajları

Photoshop gibi görsel tasarım/düzenleme programlarında, varsayılan olarak bir katman (layer) yapıyla açılan her bir çalışma ortamı, gerekli görüldüğü takdirde çok sayıda katmanlara bölünebilmekte ve böylece çalışmalarımız sırasında şu avantajlardan yararlanma imkânımız olmaktadır:

- O anda müdahale edilmeyen katmanların gizlenmesi suretiyle çalışma ortamının rahatlatılması sağlanmakta ve böylece daha hızlı, rahat bir çalışma süreci elde edilebilmektedir. Ayrıca bu şekilde, bilgisayar sisteminin işlem süreci de rahatlatılmaktadır.
- Bir çalışmada kritik düzenlemeler gerekebilecek kısımlar ayrı katmanlarda tutularak, gerekli görüldüğü takdirde daha pratik ve hızlı müdahaleler yapılabilmektedir.
- Aynı anda farklı nesnelerde kullanılması bozulmalara ve çakışmalara sebep olabilen program işlevleri (örneğin efektler), ayrı katman yapıları sayesinde istenilen her nesnede bağımsız olarak kullanılabilir.





Resim 6.2 Katman Kullanımlarına Yönelik Örnekler

Kaynak: http://internetbrothers.com/img/graphic_layers.jpg <http://studiosmacznego.com/img/portfolio/ISP/ISP-09.jpg>

Photoshop Ortamında Katman (Layer) Kullanım Adımları

Photoshop programı ortamında çalışırken aktif bir çalışmayı katmanlar (layers) kapsamında ele almak ve bunlar üzerinden çalışmaya devam etmek son derece kolaydır. Buna göre, katman (layer) kullanımına yönelik başlıca hususları kısaca şöyle ifade edebiliriz:

- Photoshop ortamında katmanlarla çalışabilmek için çalışma alanının sağ tarafında yer alan seçenekler arasından Layers (Katmanlar) seçeneğine tıklayarak Katmanlar Paneli (Layers Panel) aktif hale getirilmelidir.
- Açılan panelde varsayılan olarak Background (Arkaplan) adında aktif bir katman görüntülenebilmektedir. Yeni katmanlar eklemek için panelin alt kısmında yer alan düğmeler kullanılmalıdır. Photoshop ortamında ayrıca bir katmana alt-katman (sub-layer) eklemek de mümkündür. Bu amaçla yine panelin alt kısmındaki ilgili düğme kullanılabilir. Benzer şekilde eklenmiş bir katman da burada yer alan düğme ile silinebilmektedir.
- Aktif çalışmada eklenmiş durumdaki katmanlar arasında geçiş paneli içerisinden seçim yaparak gerçekleştirmek mümkündür. Büyük çaptaki çalışmalarda hangi katmanın ne amaçla kullanıldığını unutmamak adına, katman ismi değişiklikleri ve/veya renk atama gibi ayarlamalar (ilgili katman satırına çift tıklayarak) buradan yapılabilir.
- Katmanlar, panelde her biri için gösterilmiş göz simgelerine tıklamak suretiyle gizlene-

bilmekte ya da tekrar görünür hale getirilebilmektedir. Böylece katman mantığının avantajlarından olan pratik ve hızlı çalışma olanağı görsel anlamda sağlanabilmektedir.

- Katmanlar Paneli'nin (Layers Panel) üst alanında yer alan düğmeler kullanılmak suretiyle aktif çalışmadaki katmanların taşıdıkları özellik ve işlevlere göre filtreleme ve bu şekilde inceleme – düzenleme işlemlerine devam etmek mümkün olmaktadır. Ayrıca yine panelin üst kısmında yer alan bileşenleri kullanarak, ilgili bir katmanın saydamlığını ve farklı renklendirme – filtre ayarlamalarını da gerçekleştirmek oldukça kolaydır.

Katmanlarla çalışırken sıklıkla yapılan hatalardan birisi, aktif durumda üzerinde çalışılan katmanın unutulması olabilmektedir. Bu durumda çalışma ortamına yeni eklenecek olan bir unsur ya da gerçekleştirilecek bir işlem, yanlış katmanda ve yanlış unsurlar bağlamında gerçekleştirilebilmektedir. Bu nedenle katmanlarla çalışırken gerçekleştirilen katmanlar arası geçişlerin takibi oldukça önemlidir.

Sayısal fotoğrafçılığın ve sayısal fotoğraf işleminin yaygınlaşmasıyla birlikte önem kazanan donanımsal ve yazılımsal bileşenler, özellikle grafik ve görsel tasarım konuları altında büyük önem arz eder olmuştur. Bu kapsamda, Adobe firmasının uzun bir süredir piyasaya sürmekte olduğu Photoshop programı da kendine önemli bir yer edinmiştir. Sadece sayısal fotoğraf işleminin değil, görsel düzenlemelerin ve grafik tasarımı odaklı çalışmaların etkili araçlarından birisi olan Photoshop



programı, bu ünite altında incelenmiş ve genel kullanıma yönelik bilgi ve becerilerin okuyuculara kazandırılması adına gerekli temel açıklamalara yer verilmiştir. Photoshop programının ilgili bileşenlerinin etkili kullanılması basitten ileri düzeye doğru birçok çalışmanın yapılabilmesine de olanak sağlamaktadır. Photoshop programının hedef çıkış noktası her ne kadar sayısal fotoğraf işleme olsa da, diğer resim tabanlı verilerin (dosyaların) üzerinde her türlü tasarım odaklı çalışmaların da kolay ve etkili bir şekilde gerçekleştirilmesi Photoshop sayesinde mümkün olmaktadır. Buna göre, ünite anlatılan temel konular, kullanıcıların Web grafik tasarımı odaklı çalışmalarını da Photoshop üzerinden yerine getirmelerine olanak sağlayacaktır. Bu şekilde, Photoshop programı ile Web ortamlarına yönelik görsel bileşenlerin tasarlanması mümkün olabileceği gibi, genel Web platformu – sitesi arayüz tasarımlarının gerçekleştirilmesi de son derece kolay olmaktadır.

Ünite içerisinde de sıklıkla dile getirildiği üzere, Photoshop programı diğer Adobe programları gibi ‘derya deniz’ niteliğinde bir programdır. Yani ileri düzey çalışmalar konusunda tecrübe kazanmanız, temel anlamdaki çalışmalar yönünde bilgi ve beceri kazanmanız akabindeki alternatif çalışmalar ile söz konusu olabilecektir. Bu nedenle okuyuculara özellikle ünite içerisinde ve ünite sonunda belirtilen kaynaklara başvurmaları, Web ortamındaki Photoshop odaklı kaynaklara erişmeleri ve hatta yine Web ortamında sunulan ileri düzey Photoshop uygulamalarını inceleyerek, sahip oldukları bilgi ve becerilerini geliştirmelerini tavsiye ederiz. Yine Photoshop programının yanı sıra, kullanım özellik ve işlevleri – arayüz yapıları itibarıyla – benzerlik gösterebilen diğer görsel – grafik tasarım odaklı programlardan da aynı çalışmaların farklı bileşenlerini geliştirme yönünde faydalanmak da genel anlamda grafik tasarımı konusunda alternatif tecrübeler kazanmanızı ve hızlı ilerlemeler kaydetmenizi sağlayacaktır.

Öğrenme Çıktısı

6 Photoshop programı ortamında katmanlarla çalışmayı gerçekleştirebilme

Araştır 6

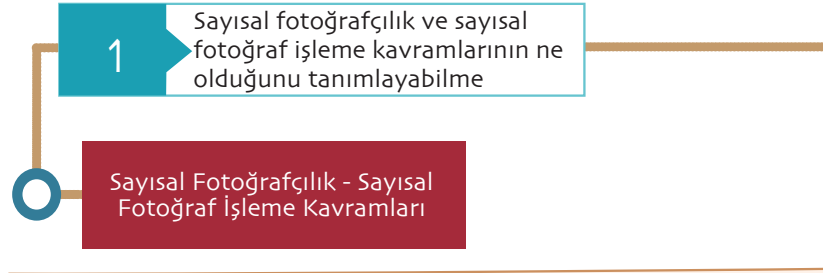
Adobe Photoshop ortamında çalışırken katman (layer) çeşitliliği ve ekleme – silme işlemlerinden kaçınarak, aynı çalışmanın alternatiflerini oluşturmak ve değerlendirmek mümkün olmaktadır. Bu amaçla kullanılan Adobe Photoshop programı özelliği – aracını araştırınız.

İlişkilendir

Adobe Photoshop programında yer alan bir çalışmayı düzenlenen katmanları açısından inceleyerek, her katmanın çalışmadaki konumunu değerlendiriniz.

Anlat/Paylaş

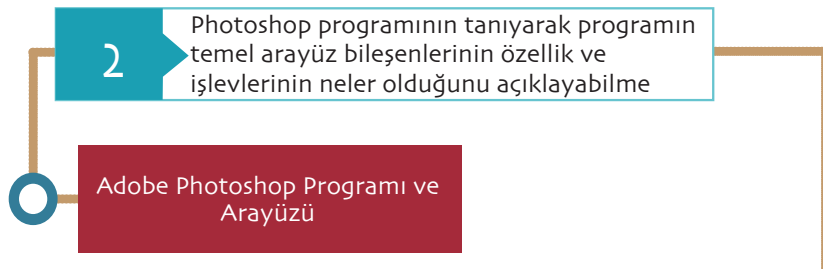
Adobe Photoshop programında gerçekleştirilmiş çalışmaların kaynak dosyalarını inceleyerek, bu çalışmalardaki katman kullanımlarının nasıl gerçekleştirilmiş olduğunu anlatınız.



Fotoğrafçılığın günümüz konumuna ulaşmasında aktif rol oynayan birçok farklı teknoloji var olsa da, bu noktada yapılan atılımlarda büyük pay sahibi olan elbette bilgisayar ve elektronik teknolojilerindeki gelişmelerdir. Özellikle bilginin veri adı altında sayısal sistemler ortamında kolaylıkla depolanabilir, düzenlenebilir ve kullanılabilir olması, hayatın birçok alanında olduğu gibi fotoğrafçılığı da pozitif yönde etkilemiş ve uzun bir süre klasik fotoğraf filmlerine bağlı olarak –bir bakıma mekaniksel– yaşamını sürdüren fotoğrafçılık alanı yerini sayısal fotoğrafçılığa (digital photography) bırakmıştır.

Bildiğimiz üzere önceleri, klasik fotoğrafçılık adı altında isimlendirebileceğimiz, mekanik fotoğraf makineleri ile çekilen fotoğrafların elde edilmesi ve düzenlenmesi işlemleri hiç de kolay olmamıştır. Klasik manada, kimyasal süreçlerle nesnelerin anlık durumlarının filmlere yansıtıldığı fotoğrafçılık çalışmaları, gerek kullanılan donanımların çeşitliliğinin fazla olması, gerekse harcanan zamanın nispeten daha uzun olması nedeniyle istenilen düzeye hiçbir zaman erişememiştir. Nesnelerin anlık görüntülerinin sayısal – bilgisayar tabanlı teknikler yardımıyla yakalanması yaklaşımına dayanan sayısal fotoğrafçılık, bu noktada devrimsel bir etki yaratmıştır. Esasında bir başka dersin konusu olabilecek nitelikte olan ve gerek sayısal olarak çekilmiş olan fotoğrafların, gerekse farklı resim formatındaki çalışmaların üzerinde düzenleme – değiştirme çalışmalarının hızlı, pratik ve etkin bir şekilde yapılabilmesini daha mümkün hale getirmiş olan sayısal fotoğrafçılık yaklaşımı, donanımsal ve yazılımsal birçok farklı konunun özümsemesini gerekli kılmaktadır.

Sayısal fotoğrafçılık faaliyetleri donanımsal bileşenlerin destekleyicisi yazılımların varlığı olmaksızın gerçekleştirilemezdi. Bu nedenle yazılımsal yaklaşım, yöntem ve tekniklerin rolü bu bağlamda dikkate değerdir. Böylelikle, sayısal fotoğrafçılığın yazılımsal süreçlerinin bir yansıması olarak, sayısal fotoğraf işleme kavramı gün yüzüne çıkmıştır. Sayısal fotoğraf işleme, doğrudan doğruya fotoğraf tabanlı verilerin bilgisayar tabanlı sistemler ortamında düzenlenmesi – değiştirilmesi süreçlerine karşılık gelmektedir.



Photoshop programının arayüzü, diğer Adobe programları ile aynı yapıda sunulmaktadır. Bu nedenle, diğer Adobe programlarından herhangi birisini kullanmakta olanlar için Photoshop arayüzü oldukça tanıdık gelecektir. Ufak bazı farklılıklar dışında, Photoshop programının genel pencere (window) yaklaşımına sadık kalan ve ilgili özellikler – işlemlere göre çeşitli paneller, çubuklar ve pencerelerle desteklenen bir program olduğu ifade etmek mümkündür.

Photoshop programı ortamında genel olarak kullanılan arayüzleri kısaca şöyle sıralayabiliriz:

- Start Workspace (Başlangıç Çalışma Alanı)
- Workspace (Genel Çalışma Alanı): Bu alan içerisinde yer almak üzere:
 - Application Bar (Uygulama Çubuğu)
 - Control Panel (Kontrol Paneli)
 - Tools Panel (Araçlar Paneli)
 - Document Window (Doküman Penceresi)
 - Panels (Paneller) – (Diğer paneller)

3

Adobe Photoshop programı ortamındaki araçlarla temel fotoğraf işleme ve fotoğraf manipülasyonu - fotomontaj çalışmalarını gerçekleştirebilme

Photoshop ile Temel Fotoğraf İşleme ve Fotoğraf Manipülasyonu - Fotomontaj

Photoshop programı ortamında gerçekleştirilebilecek temel fotoğraf işleme ve fotoğraf manipülasyonu – fotomontaj (veya daha genel anlamda görsel düzenleme) işlemleri, Tools (Araçlar) bileşeni altında sunulan ‘araçlar’ ile pratik ve hızlı bir şekilde yerine getirilebilmektedir. Yerine getirmek istediğimiz düzenleme işlemini bu panel üzerinde yer alan ilgili aracı seçerek gerçekleştirmemiz mümkün olmaktadır. Tools (Araçlar) bileşeni yardımıyla birçok düzenleme aracını kullanma imkânımız bulunmaktadır. Bu araçlar genel olarak aktif çalışmamız ve ilgili bileşenler üzerinde çeşitli sayısal işlemleri yapmamızı sağladığı gibi, genel hatlarıyla çalışmanın organizasyonu – görünümü gibi düzenlemeler için de işe koşulmaktadır. Kısacası Tools, Photoshop programında belki de en çok etkileşime girdiğimiz panel olarak karşımıza çıkmaktadır.

Elbette Tools ilgili düzenleme işlemleri için temel bileşen olsa da, bu paneldeki araçların yanında, Photoshop programındaki diğer bileşenleri de (çubuklar, alternatif paneller) yapılmakta olan düzenleme işlemine göre işe koymak gerekmektedir. Genel olarak, Photoshop programı arayüzünün sağ alanında yer alan birçok panel, renk düzenlemeleri, katmanların yönetimi, ve hatta aktif çalışma alanındaki görsellerin renk düzeni, parlaklığı, tonu, renk dengesi...vb. özelliklerinin ayarlanması gibi birçok farklı düzenlemeye imkân tanımaktadır.

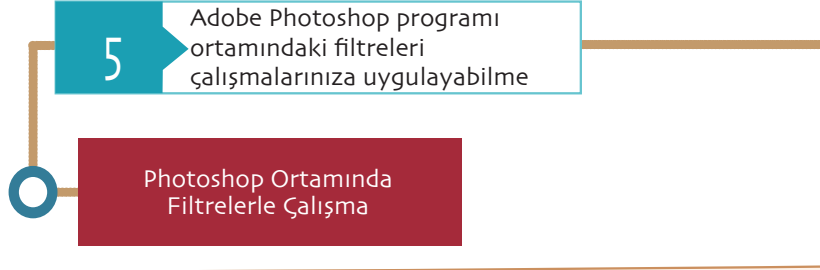
4

Adobe Photoshop programı ortamında çizimler, renklendirmeler/boyamalar gerçekleştirebilme

Photoshop Ortamında Çizim - Renklendirme / Boyama

Her ne kadar bütün görsel – grafik tasarım programlarının olmazsa olmaz özellik ve işlevleri arasında olsa da, Photoshop programı ortamında da genel anlamda gerçekleştirilebilen çizim, renklendirme / boyama faaliyetleri oldukça önemli bir boyuta sahiptir. Önceki bölümler altında açıklanan sayısal fotoğraf işleme – fotoğraf manipülasyonu gibi düzenlemelerin içerisine Photoshop ortamında gerçekleştirilebilen çizimleri, renklendirmeleri ve bu bağlamda boyama süreçlerini de katmamız gerekmektedir. Buna göre, Photoshop programının da bizlere sunduğu araçlar kapsamında gerçekleştirilebilecek temel çizim, renklendirme / boyama adımlarını bilmekte fayda vardır.

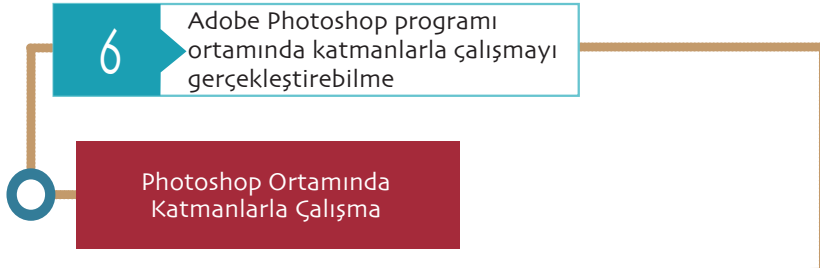
Photoshop programındaki çizim, renklendirme / boyama özellik ve işlevleri, Adobe firmasının diğer grafik tasarım programları ile benzerlik gösterebilmektedir. Görsel – grafik tasarım programları açısından temel nitelikte olan çizimler, renklendirmeler / boyamalar, Photoshop gibi kapsamlı platformlarda sunulan farklı özellik – işlev kombinasyonlarıyla daha ileri düzeylere taşınabilmektedir.



Photoshop programı ortamındaki çalışmalarımızda görseller üzerinde çeşitli manipülasyonlar gerçekleştirmek ve hatta rötuş yapabilmek adına kullanılan önemli özelliklerden birisi de filtrelerdir. Filtreler genel olarak, bir görsel üzerinde çok sayıda alternatif aracın işe koşularak gerçekleştirilebilecek detaylı ve teknik etkilerin otomatik ve pratik bir şekilde gerçekleştirilmesini sağlayan tipik Photoshop eklentileri olarak kabul edilebilmektedir. Filtreler sayesinde görseliniz üstünde farklı görsel efektleri (örneğin pastel boya ile boyanma efekti, deforme resim efekti, ek ışık etkileri... vb.) sadece birkaç parametreyi düzenleyerek uygulamanız mümkün olmaktadır.

Photoshop programında filtre uygulanması, çoğu zaman ileri düzey çalışmalarda kullanıcılara hız kazandırabilmektedir. Kimi zaman Tools altında veya diğer Photoshop bileşenleri altında sunulmuş olan işlevleri kullanıcıya kadar, birkaç filtre uygulamak suretiyle daha profesyonel görsel çıktılar elde edilebilmektedir. Photoshop'ta filtreler esasında oldukça detaylı bir konudur. Ancak bazı temel hususları bilerek, ihtiyaç duyulan altyapıyı elde etmek de kolaydır.

Photoshop programı ortamında işe koşabileceğiniz, varsayılan olarak sunulan birçok filtre türü bulunmaktadır. Genel anlamda Photoshop ortamına yapılacak eklemeler – düzenlemelerle filter koleksiyonunda değişiklik yapmak mümkündür.



Photoshop programı ortamında çalışırken aktif bir çalışmayı katmanlar (layers) kapsamında ele almak ve bunlar üzerinden çalışmaya devam etmek son derece kolaydır. Katman kullanımı sayesinde Photoshop ortamındaki çalışmalarımızı daha hızlı ve pratik bir şekilde oluşturabilmekte ve çalışma içerisinde yer alan farklı unsurların – bileşenlerin kontrolünü – düzenlenmesini daha kolay yerine getirebilmekteyiz. Yine Photoshop programının sunmuş olduğu farklı özellik ve işlevleri aynı çalışmadaki farklı unsur – bileşenlere, birbirlerinden bağımsız bir şekilde uygulayabilme konusunda çeşitli avantajlara da katman kullanımı sayesinde sahip olmamız söz konusudur.

1 Aşağıdakilerden hangisi sayısal fotoğrafçılık sayesinde fotoğraf çalışmaları kapsamında elde edilen avantajlardan biri **değildir**?

- A. Fotoğraf çekiminde hız
- B. Fotoğraf düzenlemede pratiklik
- C. Fotoğrafların uzun sürede elde edilmesi
- D. Fotoğraf rötuşlamada daha fazla etkinlik
- E. Fotoğrafların sayısal ortamda organizasyonu

2 Sayısal ortamda tutulan fotoğraflar üzerinde gerçekleştirilebilen genel düzeltme – düzenleme işlemleri aşağıdaki kavramlardan hangisine karşılık gelmektedir?

- A. Fotoğraf üretimi
- B. Sayısal bilgi sıkıştırması
- C. Fotoğrafların sayısallaştırılması
- D. Sayısal bilgilerin güncellenmesi
- E. Sayısal fotoğraf işleme

3 2017 başları itibarıyla kullanımda olan Adobe Photoshop programı sürümleri hangi ön takı altında piyasaya sürülmektedir?

- A. CS
- B. CC
- C. PS
- D. APS
- E. APSHP

4 Aşağıdakilerden hangisi Adobe Photoshop programının temel dosya uzantılarından biridir?

- A. .rtf
- B. .sav
- C. .ogg
- D. .psd
- E. .avi

5 Adobe Photoshop arayüzünde varsayılan olarak sol tarafta yer alan ve aktif görsel – çalışma üzerinde yapılabilecek sayısal işleme ve düzenlemeye yönelik araçları içeren bileşen aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Control Panel (Kontrol Paneli)
- B. Tools (Araçlar)
- C. Application Bar (Uygulama Çubuğu)
- D. Document Window (Doküman Penceresi)
- E. Starting Page (Başlangıç Sayfası)

6 Aktif çalışmada belirlenen bir bölümü, yine çalışmada yer alan uygun başka bir alana klonlayarak aktarmaya yarayan Adobe Photoshop aracı aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Dodge Tool (Soldurma Aracı)
- B. Lasso Tool (Kement Aracı)
- C. Crop Tool (Kesme Aracı)
- D. Brush Tool (Fırça Aracı)
- E. Clone Stamp Tool (Klon Damga Aracı)

7 Herhangi bir nesnenin herhangi bir noktadaki rengi kullanmak üzere almayı sağlayan Adobe Photoshop aracı aşağıdakilerden hangisidir?

- A. History Brush Tool (Tarih Fırça Aracı)
- B. Path Selection Tool (Yol Seçim Aracı)
- C. Eyedropper Tool (Damlalık Aracı)
- D. Spot Healing Brush (Nokta Düzeltme Aracı)
- E. Rectangle Tool (Dikdörtgen Aracı)

8 Adobe Photoshop programında Photoshop ortamında boyama süreçleri esnasında kullandığımız fırçaları oldukça detaylı bir şekilde düzenlememize imkân veren bileşenler – paneller aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Colors (Renkler) ve Lasso Tool (Kement Aracı)
- B. Brush Presets (Fırça Önayarları) ve Path Selection Tool (Yol Seçim Aracı)
- C. Brush Tool (Fırça Aracı) ve Rectangular Marquee Tool (Dikdörtgen Seçim Aracı)
- D. Brush (Fırça) ve Brush Presets (Fırça Önayarları)
- E. Rectangle Tool (Dikdörtgen Aracı) ve Hand Tool (El Aracı)

9 Aşağıdakilerden hangisi Adobe Photoshop ortamında sunulmuş olan varsayılan filtre türlerinden biri **değildir**?

- A. Distort (Çarpıtma)
- B. Liquify (Sıvılaştırma)
- C. Sharpen (Keskinleştir)
- D. Blur (Bulanıklaştırma)
- E. Directing (Yönlendirme)

10 Adobe Photoshop programı ortamında katmanların (layers) organizasyonu amacıyla kullanılan temel bileşen aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Layers Panel (Katmanlar Paneli)
- B. Application Bar (Uygulama Çubuğu)
- C. Swatches (Kumaş – Renk Örneği) paneli
- D. Filter menüsü
- E. Brush Presets (Fırça Önayarları) paneli

1. C	Yanıtınız yanlış ise “Sayısal Fotoğrafçılık – Sayısal Fotoğraf İşleme Kavramları” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	6. E	Yanıtınız yanlış ise “Photoshop ile Temel Fotoğraf İşleme ve Fotoğraf Manipülasyonu - Fotomontaj” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
2. E	Yanıtınız yanlış ise “Sayısal Fotoğrafçılık – Sayısal Fotoğraf İşleme Kavramları” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	7. C	Yanıtınız yanlış ise “Photoshop ile Temel Fotoğraf İşleme ve Fotoğraf Manipülasyonu - Fotomontaj” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
3. B	Yanıtınız yanlış ise “Adobe Photoshop Programı ve Arayüzü” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	8. D	Yanıtınız yanlış ise “Photoshop Ortamında Çizim - Renklendirme / Boyama” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
4. D	Yanıtınız yanlış ise “Adobe Photoshop Programı ve Arayüzü” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	9. E	Yanıtınız yanlış ise “Photoshop Ortamında Filtrelerle Çalışma” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
5. B	Yanıtınız yanlış ise “Adobe Photoshop Programı ve Arayüzü” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	10. A	Yanıtınız yanlış ise “Photoshop Ortamında Katmanlarla Çalışma” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

6

Araştır Yanıt Anahtarı

Araştır 1

Klasik fotoğrafçılıktan farklı olarak, sayısal fotoğrafçılık ve sayısal fotoğraf işleme konularında ön planda olan kavramlardan bazılarını kısaca şöyle ifade edebiliriz:

- **Piksel (Pixel), Çözünürlük (Resolution), Histogram, Yeniden Örnekleme (Resampling):** Bu kavramlara ilişkin tanımlamalar ünite içerisinde yapıldığından dolayı, burada tekrar ele alınmamıştır.
- **Brightness (Parlalıklık), Hue (Ton), Contrast (Kontrast), Saturation (Doygunluk):** Genel anlamda fotoğrafçılık ve görsel – grafik tasarım için de önem arz eden bu kavramlar, görsellerin temel niteliklerinden olmaları adına sayısal fotoğrafçılık ve sayısal fotoğraf işleme için de oldukça önemlidir.
- **Noise (Gürültü):** Sayısal ortamdaki fotoğraf – görsel verisinin kalitesini düşüren faktörlerden birisidir.
- **Bit Depth (Bit Derinliği):** Sayısal ortamdaki bir fotoğraf – görsel verisinin tekil anlamda kaç tane rengi içeren bir palette sahip olduğunu, binary (ikilik düzende) ifade etmektedir.
- **Aperture (Açıklık), Exposure (Pozlama), ISO, Shutter Speed (Deklanşör Hızı):** Daha çok sayısal fotoğrafçılık bağlamında fotoğraf makineleri ile yapılan çekimler esnasında dikkat edilmesi gereken faktörlerdir. Bir makine ile fotoğraf çekerken hedef nesneye – ortama göre deklanşör hızı, çekim yapılan alan derinliği, fotoğraf alınırken kullanılacak ışık miktarı... vb. konular, kaliteli ve sayısal ortamda iyi düzenlenebilecek fotoğraf – görsel verisinin elde edilmesi açısından son derece önemlidir.

6

Araştır Yanıt Anahtarı

Araştır 2

Ünitede ifade edilen programlara baktığımız zaman özellikle Corel Paint Shop Pro, Affinity Photo ve Pixlr programlarının arayüz açısından Adobe Photoshop programı ile benzerliklere sahip olduğunu ifade edebiliriz. Tabi ki bu benzerlikler, programların sol tarafında Tool Box benzeri bileşenlerin yer alması, sağ tarafında renklendirme, filtre...vb. işlevlerin uygulanmasına yönelik araçların bulunması ve yine çalışma alanının üst kısmında seçili unsurların – araçların ek parametrelerinin ayarlanmasına yönelik kontrollerin yer alması şeklinde göze çarpmaktadır. Detaylara inildiğinde programlar arası çeşitli farklılıklar söz konusu olabilmektedir. Diğer yandan Photoscape programını ele aldığımızda ise arayüz bakımından farklılıkların daha çok olduğunu ifade edebiliriz. Bu benzerlikler ve farklılıklar programların kullanım şekillerini doğrudan ya da dolaylı yönlerden etkileyebilmektedir.

Araştır 3

Manipülasyon – fotomontaj yapılmış bir fotoğrafın tespit edilmesinin pekala farklı yolları bulunmaktadır. Her ne kadar aşırı derece profesyonelce yapılmış fotoğraf manipülasyonları – fotomontajlar bu durumu artan düzeyde güçleştirse de, yazılım teknolojilerindeki gelişmeler de mümkün olduğunca alternatif çözüm yollarını kullanıcılara sunabilmektedir. Bu noktada örnek verilebilecek çözüm yollarından birisi Error Level Analysis (ELA – Hata Düzey Analizi) olarak adlandırılmaktadır. Genel olarak, JPEG formatındaki bir fotoğraf dosyasında yeniden kaydedilme sonrasında belli bölgelerde ortaya çıkan kalite düzeylerini farkını tespit edebilen ELA, böylelikle bir fotoğraftaki manipüle – fotomontaj gerçekleştirilmiş yerlerin de tespiti noktasında yol almamızı sağlayabilmektedir. ELA'ya dayalı olarak tespit yapabilen farklı programları en yakın ve aktif bilgi kaynağımız Web ortamında arama yapmak suretiyle bulmak mümkündür.

Araştır 4

Bu ünite kaleme alındığında piyasada yer alan ve Adobe Photoshop programının destekleyicisi niteliğindeki bazı donanımları, özellikleri – işlevleriyle birlikte şöyle sıralayabiliriz:

- **Tabletler:** Kuşkusuz ki, spesifik özellikleri hariç her türlü tablet cihazı, dokunmatik özellikleri neticesinde Adobe Photoshop programı için biçilmiş kaftan niteliğinde sayabiliriz. Elbette özellikle çizim odaklı tabletler bu kategori kapsamında daha çok tercih nedenidir (Bu donanımlar pen table – kalem tablet olarak da adlandırılmaktadır).
- **3D Mouse (Fare) ve Programlanabilir Klavyeler:** Bilgisayar ortamındaki mouse kontrollü işlemleri pratikleştiren 3D mouse donanımları, Adobe Photoshop ortamındaki çalışma verimliliğini de yüksek oranda pozitif yönde etkilemektedir. Bunun yanı sıra, yüksek oranda kısayol tuşu kullanımını bir ihtiyaç haline getiren bu program için yine tuşları programlanabilir özel klavyeler de yardımcı donanımsal bileşenler olarak kullanılabilir.
- **Palette:** Döner düğmeleri ile bilgisayar ortamındaki düzenleme odaklı işlemleri daha pratik hale getirmeyi amaçlayan Palette, Adobe Photoshop programı ortamında da görsellerin oynanabilir özelliklerini ve parametrelerini –mouse klavye gerektirmeden– değiştirmek adına kullanılabilir.
- **I/O Brush:** Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nde (MIT) geliştirilmiş olan I/O Brush ile fiziksel dünyadaki herhangi bir nesneden renk – doku alıp, alınan bu renk – doku ile Adobe Photoshop ortamında çizimler, renklendirmeler / boyamalar yapmak mümkündür.

6

Araştır Yanıt
Anahtarı

Araştır 5

Adobe Photoshop programı ortamında kullanılabilen alternatif filtrelerin sayısı her geçen zaman hızla artmakla birlikte, bunlardan bazıları kullanıcılar arasında rağbet görmektedir. Bu ünite kaleme alındığı sırada popüler olan bazı alternatif filtreleri kısaca şöyle sıralayabiliriz:

- **3D Shadow (3D Gölge):** Aktif görsel ortamında özellikle metinlere alternatif parametrelerde (taşmalar, şeffaflık...vb.) gölgeler eklemek – düzenlemek için kullanılabilir.
- **Redfield Face Control (Redfield Yüz Kontrolü):** Bu filter ile görsellerde yer alan yüzler üzerinde çeşitli oynamalar (yüz yuvarlaklaştırma, göz – dudak büyütme veya küçültme...vb.) gerçekleştirilebilir.
- **Xpose:** Fotoğraflar – görseller içerisindeki gölge, ışık, aydınlık yoğunluklarını detaylı bir şekilde düzenlemeye yarayan bir filtredir.
- **Deep Paint (Derin Boyama):** Bu filter ile Adobe Photoshop programı ortamdakilerin yanısıra, daha detaylı ve alternatif yapıdaki çizim, renklendirme / boyama araçları ve dolayısıyla işlevleri işe koşulabilir.
- **Edge Works (Kenar İşleri):** Bu filter ile görseller üzerinde metal kaplama efektleri veya alternatif renk manipülasyonları gerçekleştirmeye yarayan çeşitli filtreler kullanıma sunulmaktadır.
- **Paint Engine (Boyama Motoru):** Aktif görsel ortamında ileri düzey – detaylı boyama efektleri oluşturmak amacıyla kullanılabilen bir filtredir.
- **Dreamy Photo (Düşsel Fotoğraf):** Bu filtre ile Adobe Photoshop ortamındaki bulanıklaştırma (blur) filtrelerine alternatif olarak sunulan ‘bulanıklaştırma’ seçenekleri – filtreleri ile daha farklı efektler elde etmek mümkün olmaktadır.
- **RPM Beautifier (RPM Güzelleştirici):** Özellikle kişisel fotoğraflarda yüzlerde – ciltte yer alan kırışıklık, sivilce, iz gibi faktörleri ortadan kaldırma adına kullanılan bir filtredir.
- **Luce:** Her türlü görsele alternatif ışık efektleri uygulamak için kullanılan bir filtredir.
- **Virtual Photographer (Sanal Fotoğrafçı):** Fotoğrafların – görsellerin kalitesini düzenlemek amacıyla kullanılan alternatif bir filtredir.

Söz konusu filtrelerin yanında, piyasaya ücretli veya ücretsiz bir şekilde sunulan daha birçok filtre bulunmaktadır. Bunlar için ilgili Adobe Photoshop Web kaynakları incelenebilir.

Araştır 6

Adobe Photoshop ortamında katman (layer) ekleyip – silme, düzenleme gibi birçok işlemten kaçınarak, aynı çalışma üzerinde alternatifler oluşturabilmenizi sağlayan ve bu amaçla katman (layer) mantığına odaklanan özellik – araç Layer Comp olarak (Layer Composition) isimlendirilmektedir. Adobe Photoshop programı ortamında bu araca ait panel üzerinden, aynı çalışmanın ilgili katman (layer) bileşenlerini oynamak suretiyle farklı kompozisyonlar oluşturmak ve bu kompozisyonları değerlendirmek oldukça kolay bir şekilde gerçekleştirilebilir.

Kaynakça

- Adobe Creative Team (2012). *Adobe Photoshop CS6 Classroom in a Book*. Adobe Press.
- Bauer, P. (2013). *Photoshop CC For Dummies*. For Dummies (Press).
- Bayar, Ö. M. (2012). *Photoshop CC: Oku, İzle, Dinle, Öğren!*. İstanbul, Kodlab Yayıncılık.
- Bayar, Ö. M., & Bayar, A. (2012). *Dijital Fotoğrafçılık: Oku, İzle, Dinle, Öğren!*. İstanbul, Kodlab Yayıncılık.
- Faulkner, A., & Chavez, C. (2015). *Adobe Photoshop CC Classroom in a Book*. Adobe Press.
- Horenstein, H., & Carroll, A. (2011). *Digital Photography: A Basic Manual*. Little, Brown and Company.
- İnkaya, O. (2010). *Photoshop CS 5: Tasarımdan Baskıya*. İstanbul, Kodlab Yayıncılık.
- Weinmann, E., & Lourekas, P. (2015). *Photoshop CC: Visual QuickStart Guide*. Peachpit Press.

İnternet Kaynakları

- https://tr.wikipedia.org/wiki/Dijital_fotoğrafçılık (erişim tarihi: 11.08.2016)
- <http://fotopanorama360.com/dijital-fotografcilik-nedir/> (erişim tarihi: 11.08.2016)
- <https://ysmnkrl.wordpress.com/makale/dijital-fotografcilik-nedir/> (erişim tarihi: 11.08.2016)
- <http://www.uzmantv.com/konu/dijital-fotografcilik-terimleri> (erişim tarihi: 11.08.2016)
- https://tr.wikipedia.org/wiki/Foto_manipülasyon (erişim tarihi: 13.08.2016)
- <http://digital-photography-school.com/> (erişim tarihi: 13.08.2016)
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_photography (erişim tarihi: 13.08.2016)
- <https://fstoppers.com/education/10-editing-techniques-changed-my-photography-68187> (erişim tarihi: 15.08.2016)
- https://en.wikipedia.org/wiki/Image_editing (erişim tarihi: 16.08.2016)
- https://en.wikipedia.org/wiki/Photo_manipulation (erişim tarihi: 18.08.2016)
- https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop (erişim tarihi: 19.08.2016)
- https://tr.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop (erişim tarihi: 19.08.2016)
- <http://www.photoshop-tr.com/> (erişim tarihi: 20.08.2016)
- <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/> (erişim tarihi: 20.08.2016)
- https://helpx.adobe.com/pdf/photoshop_reference.pdf (erişim tarihi: 21.08.2016)
- <https://helpx.adobe.com/photoshop/topics.html> (erişim tarihi: 21.08.2016)



Bölüm 7

Indesign ile Grafik Tasarımı

öğrenme çıktıları

1 Masaüstü Yayıncılık - Sayısal Yayıncılık Kavramları

- 1 Masaüstü yayıncılık ve sayısal yayıncılık kavramlarının ne olduğunu tanımlayabilme

2 Adobe Indesign Programı ve Arayüzü

- 2 Adobe Indesign programının tanıyarak programın temel arayüz bileşenlerinin özellik ve işlevlerinin neler olduğunu açıklayabilme

3 Indesign ile Temel Tasarım ve Mizanpaj

- 3 Adobe Indesign programı ortamındaki araçlarla temel tasarım ve mizanpaj çalışmalarını gerçekleştirebilme

4 Indesign ile Metin Düzenleme ve Renklendirmeler

- 4 Adobe Indesign programı ortamındaki araçlarla metinler düzenleme, stiller ile çalışma ve renklendirme / boyamalar gerçekleştirebilme

5 Indesign Çalışmalarını Dışa Aktarma

- 5 Adobe Indesign programı ortamındaki çalışmaları farklı formatlarda dışa aktarabilme

6 Indesign Çalışmalarını Sayısal Yayınlama

- 6 Adobe Indesign programı ortamındaki çalışmalardan sayısal yayınlama süreçlerini gerçekleştirebilme

Anahtar Sözcükler: • Masaüstü Yayıncılık • Sayısal Yayıncılık • Adobe Indesign • Mizanpaj • Sayısal Yayınlama • Etkileşimli Yayın



GİRİŞ

Bilginin toplanıp kâğıt üzerine aktarılması, basım işlemlerinin gerçekleştirilmesi, gerekli görsel tasarımların hazırlanıp sunulması ve sonunda basılı materyalin bir araya getirilmesi gibi faaliyetler, yayıncılık sürecinin aslında ne kadar zahmet gerektiren bir süreç olduğunu gözler önüne sermektedir. Ancak hayatın bütün alanlarında olduğu gibi, bilgisayar teknolojisi de yayıncılık alanının imdadına yetişmiş ve günümüzde masaüstü yayıncılık, sayısal yayıncılık gibi isimlerle anacağımız yayıncılığın pratik ve teknoloji destekli yüzlerinin gelişmesini sağlamıştır.

Bilgisayarların yayıncılık süreci içerisine girmesi ve yayıncılığın sayısal dünyanın nimetlerinden faydalanmaya başlaması, basit bir broşürün veya az sayfalı bir derginin törensel bir biçimde hazırlandığı klasik manadaki yayıncılığın karşısında masaüstü yayıncılık ve sayısal yayıncılığın hız kazanmasına, böylelikle basılı materyallerle bilgi yayma / paylaşma yaklaşımının devrimsel bir döneme girmesine sebep olmuştur. Artık günümüzde basılı materyallerin daha etkin tasarımlarla, daha kısa sürede daha fazla sayıda hazırlanması, hatta isteğe bağlı üretilebilmesi söz konusudur. Tabii ki sayısallaşmış yayıncılığın katalizör görevini üstlenen bileşenlerinden en önemlisi de, bilgisayarların ayrılmaz aktörleri olan yazılımlar / programlardır.

Söz konusu açıklamalar bağlamında bu ünitenin amacı, masaüstü yayıncılık anlamında yaygın bir kullanıma sahip olan Adobe Indesign programına değinmektir. Bu amaç dâhilinde öncelikli olarak masaüstü yayıncılık, sayısal yayıncılık, mizanpaj gibi kavramlara değinilenecek, ardından Adobe Indesign programına odaklanarak, okuyucuya ilgili program ile masaüstü yayıncılığı çalışmalarını konusunda çeşitli bilgi ve beceriler kazandırılacaktır.



dikkat

Her ne kadar günümüz yayıncılık anlayışı sayısal yayıncılık üzerine iyiden iyiye kurulmuş durumda olsa da, halen klasik yayıncılık süreçlerini yerine getiren az sayıda meslek sahibine ya da en azından bilgisayar teknolojisi ile klasik yayıncılığın bazı süreçlerini birleştiren firmalara da rastlanmamız mümkün olmaktadır.



Klasik yayıncılık kavramı konusunda biraz daha ek bilgiye, <https://tr.wikipedia.org/wiki/Yayıncılık> Web adresi üzerinden ulaşabilirsiniz.

MASAÜSTÜ YAYINCILIK - SAYISAL YAYINCILIK KAVRAMLARI

Bilgisayarların yayıncılığı devrimsel bir sürece yönlendirmesi ve bilgisayar destekli çözümlerin yaratıldığı kökten değişiklikler ile birlikte, klasik yayıncılığın evrilmiş olduğu günümüz yayıncılık süreçleri, kısaca masaüstü yayıncılık (desktop yayıncılık) ya da sayısal (dijital) yayıncılık (digital publishing) isimleri altında incelenmektedir. Geçmiş sürece baktığımız zaman, bilgisayar sistemlerinin göstermiş olduğu hızlı gelişim, yazılım teknolojilerinin de desteğiyle birlikte yayıncılık süreçlerini oldukça iyileştirmiş ve geliştirmiştir. En basit haliyle yayıncılık süreçlerinden olan materyalin içerik tasarımlarının gerçekleştirilmesi, mizanpajın (sayfa düzeni) yapılması, baskı ve materyalin tek parça haline getirilmesi (ciltleme...vb.) gibi işlemler artık bilgisayar destekli makinelerle / işlemlerle, hızlı bir şekilde tamamlanabilmektedir.

İşte burada özellikle basılı materyallerin hazırlanması / tasarlanması sırasında masa başında bilgisayarlardan yararlanılması durumu, İngilizce terim olan desktop (masa başında) publishing (yayıncılık) kavramının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Burada “masa başında” ifadesi dilimize “masaüstü” olarak geçmiştir.



dikkat

İngilizce “desktop ifadesinin, işletim sistemlerinden aşına olunan “masaüstü” kavramıyla karıştırılması mümkündür. Ancak masaüstü yayıncılığın esas anlamı, gerçek anlamda, “masa başında” gerçekleştirilen yayıncılık olarak literatürdeki yerini almıştır.



Masaüstü Yayıncılık (Desktop Publishing)

Basılı materyallerin hazırlanması / tasarlanması sırasında masa başında bilgisayarlardan yararlanıldığı yayıncılık yaklaşımına verilen isimdir.

Masaüstü yayıncılık kavramının ilk kullanımı, 1985-87'li yıllara kadar uzanmaktadır. Buna göre, ünitemizde işleyeceğimiz Indesign programını geliştiren Adobe firması başta olmak üzere, Apple, Quark, Aldus, Linotype gibi firmalar da bu terimi benimsemiş ve ilerleyen süreçte masaüstü yayıncılık temellerini atan yazılımsal teknolojiler de bu firmaların çalışmaları neticesinde hayat bulmuştur.

Masaüstü yayıncılık kavramı yanında değinmemiz gereken diğer kavram da sayısal yayıncılıktır (Söz konusu kavram elektronik yayıncılık olarak da adlandırılmaktadır). İlk aşamada aynı anlama geldiği düşünülebilen bu iki kavram aslında ufak bir nüans ile farklı konu kapsamalarını işaret etmektedir. İfade ettiğimiz üzere, yayıncılık sürecinin masa başında yapılacak kadar pratik ve hızlı hale gelmesi nedeniyle masaüstü yayıncılık kavramı sıklıkla kullanılmaktadır. Ancak bu kavram ile ifade edilen daha genel anlamda basılı materyal ile ilişkili olan, "bilgisayar destekli" süreçlerin tümüdür. Öte yandan, sayısal yayıncılık kavramı ile kastedilen ise, söz konusu materyalin sayısal ortamda (bilgisayar sistemleri ile) tasarlanıp düzenlenmesinin yanısıra, yine sayısal ortamda yayına sunulmasıdır. Bu açıdan baktığımızda, e-kitap, e-dergi gibi, özellikle basılı sürümü olmayan yayınlar tam anlamıyla sayısal yayıncılık süreçlerinin ürünü olarak kabul edilmektedir.

✓ Sayısal (Dijital) Yayıncılık (Digital Publishing)

Basılı materyallerin hazırlanması / tasarlanmasında sayısal ortamın (bilgisayar sistemlerinin) söz konusu olduğu ve yine ilgili materyalin sayısal ortama sunulduğu yayıncılık yaklaşımına verilen isimdir.



Resim 7.1 Sayısal yayıncılık günümüzdeki popülaritesini gittikçe artırmaktadır.

Kaynak: <http://www.applausedigital.com.au/>



Masaüstü Yayıncılık ve Sayısal Yayıncılık kavramları ile ilgili daha fazla bilgiye aşağıdaki Web adresleri üzerinden de ulaşabilirsiniz:

https://tr.wikipedia.org/wiki/Masaüstü_yayıncılık

<http://www.dijitalyayıncılık.com/>

http://eprints.rclis.org/9451/1/Elektronik_Yayıncılıkta_Son_Gelişmeler.pdf

https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_publishing

<https://global.britannica.com/topic/publishing>

Öğrenme Çıktısı

1 Masaüstü yayıncılık ve sayısal yayıncılık kavramlarının ne olduğunu tanımlayabilme

Araştır 1

Sayısal yayıncılık kapsamında son yıllarda kullanılan e-mürekkep konusunda bilginiz var mı? Bu teknolojinin özellikleri konusunda tahminlerde bulunabilir misiniz?

İlişkilendir

Masaüstü yayıncılık ürünü olduğunu bildiğiniz yayınları inceleyerek, klasik yaklaşımda kolay bir şekilde gerçekleştirilemeyecek ancak masaüstü yayıncılıkla pratik ve etkin bir şekilde oluşturulabilen bileşenlerin neler olduğunu tespit ediniz.

Anlat/Paylaş

Klasik yayıncılıktan masaüstü yayıncılığa geçiş yapmış birçok düzenli yayın (Örneğin, gazeteler, dergiler) vardır. Bunlardan birisini tespit ederek, elde edilmiş olan muhtemel avantajları anlatınız.

ADOBE INDESIGN PROGRAMI VE ARAYÜZÜ

Adobe Indesign programı (ünitede bundan sonra sadece Indesign olarak anılacaktır), Adobe yazılım firması tarafından piyasaya sürülen, yaygın kullanılagelen bir masaüstü yayıncılık programıdır. İlk olarak K2 (Quark Killer) kod adı ile 1999 yılında piyasadaki yerini alan Indesign, şu ana kadar on üç farklı sürüm geçirmiş ve bu ünite kaleme alındığı sırada ise CC adlı sürümüyle birlikte kullanıma sunulmuştur. Adobe firmasının paket yazılımları altında sunulan Indesign, -tıpkı diğer Adobe programlarında olduğu gibi- ilk birkaç sürüm sonrasında CS ön takısı altında altı sürüm geçirmiş (2003 – 2012), akabinde CC adı altında (CC, CC 2014, CC 2015) kullanıma sunulmaya devam edilmiştir.



Ünitemizin ana temasını oluşturan Indesign programı, anlaşılacağı üzere masaüstü yayıncılık çalışmaları kapsamındaki, yayın sayfalarının tasarlanması ve düzenlenmesi gibi işlemler için kullanılmaktadır. Indesign programı, öncelikli olarak kendi dosya uzantısı olan **.INDD** uzantısını desteklemekle beraber, ayrıca şablon formatı olan **.INDT** ve önceki sürümlerine yönelik olarak **.IDML** uzantılarını da desteklemektedir. Ayrıca Indesign programı sayesinde, **.SWF** ve **.EPUB** gibi uzantılara sahip sayısal yayınlar da dışa aktarılabilir.

Bir diğer ön plana çıkan işlev olarak, XML gibi çeşitli etiketleme dilleri de Indesign tarafından desteklenmekte ve böylece tasarım çalışmaları esnasında kodlar üzerinden çeşitli kolaylıklar elde edilebilmektedir. Diğer Adobe yazılımlarında olduğu gibi, Indesign programının da hem MacOS, hem de Windows işletim sistemi sürümleri mevcuttur. Ancak yine bu programın da, en etkin ve kolay, MacOS işletim sistemi ortamında kullanıldığını, kullanıcılardan gelen dönüşlere göre ifade etmek mümkündür.

Indesign programı, sayısal içeriklerin sayfa tasarımı ve düzeninin sağlanması noktasında birçok farklı özelliği ve işlevi bünyesinde bizlere sunmaktadır. Elbette bu programın kullanımına yönelik birkaç temel noktayı bilmek, programın kullanımına kolaylıkla aşina olunmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda öncelikli olarak programın arayüzüne kısa bir bakış atmak yerinde olacaktır.

Indesign programının arayüzü, diğer Adobe programları ile aynı yapıda tasarlandığından dolayı, herhangi bir Adobe programı arayüzüne aşina

olanlar, Indesign arayüzüne alışmakta zorlanmayacaklardır. Genel anlamda tipik pencere (window) mantığına sadık kalan Indesign programı arayüzü de, çeşitli pencereler, çubuklar ve paneller içermektedir. Bu bileşenler sayesinde kullanıcılar program ortamında sayfa tasarım ve düzenlemelerine yönelik her türlü çalışmayı gerçekleştirebilmektedir. Programın genel kullanımına kısaca bir göz atmak adına, Indesign ile çalışırken etkileşim içerisine gireceğimiz başlıca çalışma bileşenlerini (pencereler, çalışma alanları... vb.) şu şekilde açıklayabiliriz:

Start Workspace (Başlangıç Çalışma Alanı)

Indesign programını başlatmamız ile birlikte, karşımıza programdaki çalışma sürecine nasıl devam edeceğimizi belirleyebildiğimiz bir başlangıç ekranına gelmektedir. Start Workspace (Başlangıç Çalışma Alanı) olarak adlandırılan bu ekrandaki başlıca seçenekler ve işlevleri şu şekildedir:

- **Open a Recent Item (Son Çalışmalardan birisini Aç):** Indesign ortamında yakın zamanda çalışmış olduğunuz dosyalara hızlı erişim yapmanızı sağlar.
- **Create New (Yeni Oluştur):** Indesign programı ortamında yeni bir çalışmaya başlamanızı sağlar. Bu kısım altından gerçekleştireceğiniz çalışmayla ilişkili olarak Document (Doküman), Book (Kitap) ve Library (Kütüphane) seçeneklerinden birisini seçebilirsiniz.
- **Community (Topluluk):** Bu kısım altındaki seçenekler aracılığıyla, Indesign programına ilişkin olarak Adobe firmasının Web ortamında sunmuş olduğu çeşitli kullanıcı topluluklarına / gruplarına ve kaynaklarına erişim sağlayabilirsiniz.

Anlaşılacağı üzere bu çalışma alanı üzerinde sunulan seçenekler yardımıyla, -sık tercih edilen yegane yollar olarak- yeni bir Indesign çalışmasına başlayabilir ya da var olan çalışmanızı tekrar Indesign ortamında açabilirsiniz.

✓ Start Workspace (Başlangıç Çalışma Alanı)

Indesign programı başlatıldıktan kısa bir süre sonra ekrana gelen, kullanıcının çalışma sürecine nasıl devam edeceğini belirleyebildiği bir alan / arayüzdür.



dikkat

Start Workspace (Başlangıç Çalışma Alanı) bazı Indesign sürümlerinde varsayılan olarak ekrana gelmediği gibi, istendiği takdirde bu ekranın tekrar gösterilmemesi (ilgili pencere üzerinden veya programın ayarlar seçeneklerinden) sağlanabilmektedir.

Workspace (Genel Çalışma Alanı)

Bir önceki arayüzden / çalışma alanından istenilen seçim yapıldıktan sonra, Indesign programının genel çalışma arayüzü olan, Workspace (Genel Çalışma Alanı) ekrana gelmektedir. Kullanıcılar bu arayüzü kullanarak, sayfa tasarım ve düzenlemesine yönelik birçok farklı bileşenle etkileşime girebilmektedir. Elbette yaptığınız çalışmada hangi tasarımsal özellik ya da işlevi kullanacağınıza bağlı olarak bu arayüzde faydalanacağınız bileşenler de farklılık gösterebilmektedir. Tasarımsal çalışmaların tipik bir gerekliliği olarak, farklı sonuçlar elde etmek için Indesign programı ortamındaki bileşenlerin kullanım sıralarına / önceliklerine dikkat etmek gerekmektedir. Bu nedenle Workspace kapsamında sunulan başlıca bileşenleri kısaca açıklamak yerinde olacaktır:

- **Application Bar (Uygulama Çubuğu):** Indesign programı penceresinin üst kısmında, çeşitli menü ve alt seçeneklerin sunulduğu, Application Bar adlı bir çubuk bulunmaktadır. Indesign programında aktif olarak çalışılmakta olan doküman üzerinde gerçekleştirilebilecek temel işlemler bu menüler aracılığıyla yapılabildiği gibi, yine sayfa tasarım ve düzenlemesine yönelik özellik ve işlevlere de buradan ulaşılabilir. Yine çubuğun sağ tarafında konumlandırılmış olan, Workspace Switcher (Çalışma Alanı Değiştiricisi) adlı düğme yardımıyla da Indesign çalışma ortamının yerleşimi konusunda ön tanımlı seçenekler arasında geçiş yapılabilmektedir.

- **Tools Panel (Araçlar Paneli):** Indesign programı ortamında varsayılan olarak sol tarafta sunulan Tools Panel yardımıyla, sayfa tasarım ve düzenlemesine ilişkin bütün araçlara ulaşılabilir.
- **Control Panel (Kontrol Paneli):** Application Bar'ın altında sunulan Control Panel, seçili durumdaki araç ya da çalışma alanı nesnesi ile ilgili değiştirip düzenleyebileceğiniz temel özellikleri ve ayarlamaları görüntüleyen bir bileşendir.
- **Document Window (Doküman Penceresi):** Document Window, aktif anlamda çalışmakta olduğunuz doküman içeriğinin görüntülediği, programın orta arayüzüdür. Eğer birden fazla çalışma açık durumda ise, bu çalışmalar arası geçişleri de yine bu orta alanda gerçekleştirebilirsiniz.
- **Panels (Paneller):** Indesign programı ortamındaki çalışmalarda kullanılabilen ve tasarım / düzenleme işlemlerine yönelik çeşitli araçlar sunan bazı ek paneller de, varsayılan olarak programın sağ tarafında kullanıcılara sunulmaktadır.



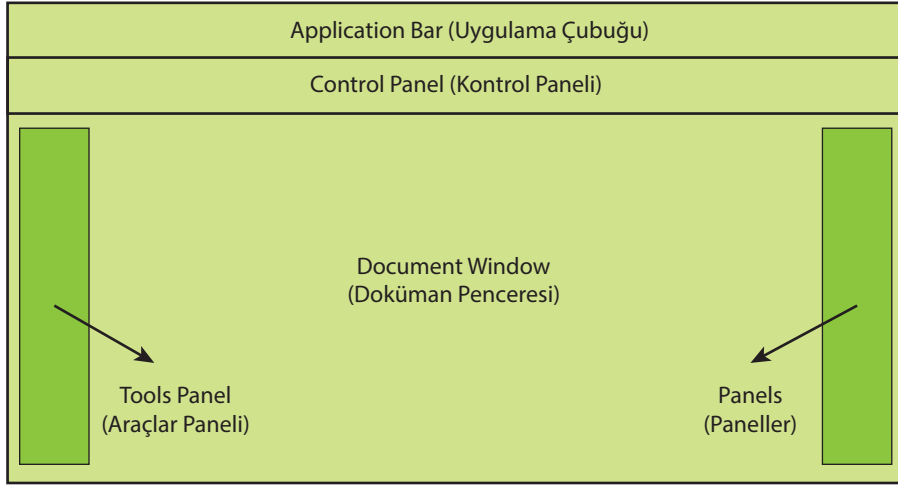
dikkat

Ünite 3 altında anlatılanları hatırlarsak, Illustrator ve Indesign programları arayüzleri arasındaki benzerlikler dikkatlerden kaçmayacaktır. Yeri geldikçe sıklıkla ifade ettiğimiz, Adobe programları arası bu arayüz benzerliklerinin, Adobe programlarında uzmanlaşmak adına kullanılabilecek bir avantaj olduğunu rahatlıkla ifade edebiliriz.



Workspace (Genel Çalışma Alanı)

Indesign programı ortamında masaüstü yayıncılık – sayısal yayıncılık odaklı sayfa tasarım ve düzenlemeleri için gereken her türlü özellik ve işlevin kullanıcılara sunulduğu alan / arayüzdür.



Şekil 7.1 Adobe Indesign Workspace (Genel Çalışma Alanı)

Öğrenme Çıktısı



2 Indesign programının tanıyarak programın temel arayüz bileşenlerinin özellik ve işlevlerinin neler olduğunu açıklayabilme

Araştır 2

Masaüstü yayıncılık çalışmaları için Microsoft Office Word veya benzeri metin tabanlı düzenleme programlarının da kullanılabilirliğini görmekteyiz. Peki, bu durumda neden Adobe Indesign ve benzeri masaüstü yayıncılık odaklı programları tercih etmeliyiz?

İlişkilendir

Adobe Indesign ortamında gerçekleştirdiğiniz bir çalışmada, hangi arayüz bileşenlerinin hangi çalışma unsurlarının oluşturulmasında kullanıldığını değerlendiriniz.

Anlat/Paylaş

Adobe Indesign programının ve ilgili arayüz bileşenlerinin özellik – işlevlerini dikkate alarak, bir masaüstü yayıncılık odaklı çalışmanın şekillendirilmesi noktasındaki rollerini anlatınız.

INDESIGN İLE TEMEL TASARIM VE MİZANPAJ

Indesign programı ortamında sayfa tasarımı gerçekleştirirken ya da ek düzenlemeler yaparken, çeşitli basit tasarım adımlarını kullanabiliriz. Karmaşık yapıdaki tasarımlar, yine bu basit tasarım adımlarının uygun şekillerde birbirine karıştırılması suretiyle yapılabilmektedir. Burada önemli olan, çalışma alanında işimize yarayacak bütün tasarım araçlarını gerekli yerlerde etkin bir şekilde kullanabilmektir.

Indesign programı bir masaüstü yayıncılık aracı olduğundan dolayı, bu program ortamında yapacağımız çalışmalar, hem tasarım odaklı, hem de yayınların sayfa düzenini sağlama odaklı olacak şekilde düşünülmelidir. Burada bahsetmemiz gereken önemli husus, sayfa düzeni kavramının yayıncılık sektöründe daha çok 'mizanpaj' kelimesi ile anılmasıdır.



✓ Mizanpaj

Yayıncılık sektörü kapsamında olmak üzere, üzerinde çalışılan materyalin sayfa düzenine mizanpaj adı verilmektedir.



dikkat

Mizanpaj kelimesi, yayıncılık sektöründe halen yaygın bir şekilde kullanıldığından dolayı, ünitenin bundan sonraki içeriğinde de, sayfa düzeninin karşılığı olarak kullanılmış olacaktır.

Bir Indesign Belgesinde Sınırlar

Indesign ortamında çalışırken, Document Window kısmında gösterilen ve üzerinde tasarım yaptığınız alanı bir yayın sayfası olarak kabul ederiz. Basit bir tabirle belge olarak adlandırabileceğimiz bu sayfa, ilk başta karşımıza boş olarak, ancak çeşitli renklerde çizgilerle birlikte gelmektedir. İşte bu çizgiler, esasında üzerinde tasarım yapıp düzenleyeceğimiz sayfanın sınırlarını anlamamız adına önemlidir. En basitinden tasarladığımız yayının çıktısını aldığımızda göreceğimiz taşma paylarını, kenar boşluklarını bu renkli çizgileri dikkate alarak değerlendirir ve sayfa / belge üzerindeki tasarımlarımızı ona göre yaparız.

Tipik bir Indesign belgesinde söz konusu olan sınırlar (başka bir deyişle kılavuz çizgileri), çizgi renkleri ile birlikte şu şekildedir:

- **Siyah çizgi:** Forma ve sayfa,
- **Macenta çizgi:** Kenar boşluğu,
- **Mor çizgi:** Sütun,
- **Kırmızı çizgi:** Taşma payı,
- **Mavi çizgi:** Bilgi (alanı).

İlgili çizgilerden kırmızı ve mavi renkli olanlar yeni bir çalışma / belge oluştururken ya da isteğe bağlı ayarlamalar, işlemler sırasında görüntülenmektedir.

Tasarım Araçlarının Kullanımına Yönelik Hususlar

Indesign programındaki basit tasarım çalışmaları, Tools Panel (Araçlar Paneli) altında sunulan çizim ve düzenleme araçları ile kolaylıkla yerine getirilebilmektedir. Kullanıcılar yapmak istedikleri temel tasarım işlemini bu panel altında ilgili aracı seçerek gerçekleştirebilmektedir. Ayrıca unutulmamalıdır ki, tasarım sırasında Tools Panel araçlarının yanında, Indesign programı ortamındaki diğer bileşenleri de (çubuklar, paneller) yeri geldiğinde kullanmak gerekmektedir.

Indesign ile aktif belge / çalışma üzerinde basit tasarımlar gerçekleştirirken, Tools Panel (Araçlar Paneli) ile ilgili dikkat edilmesi gereken bazı önemli hususları şöyle ifade edebiliriz:

- Her bir tasarım aracı, Tools Panel (Araçlar Paneli) altında küçük simgeler (icon) ile gösterilmektedir (Her bir aracın görevi simgelerinden de anlaşılabilir). Kullanılmak istenen aracı aktif hale getirmek için, söz konusu aracın simgesine bir kere (sol) tıklamak yeterli olmaktadır. Söz konusu araçlardan seçtiğimiz zaman fare imlecimiz de aktif hale getirilen araca göre değişebilmektedir.
- Indesign ortamında hızlı bir çalışma süreci geçirmek adına kısayol tuşları oldukça önemlidir. Bu bağlamda, Tools Panel (Araçlar Paneli) araçlarına da çeşitli kısayol tuşlarıyla ulaşabilirsiniz. Daha çok klavyedeki harflerle ilişkilendirilmiş olan araçların kısayol tuşlarını öğrenmek için fare imlecini simgeler üzerinde tutabilirsiniz. Böylelikle ilgili aracın kısayol tuşunu öğrendiğiniz gibi, ismini de öğrenebilirsiniz.
- Tools Panel'de sunulan bazı araç simgelerinin sağ alt köşesinde ufak ok işaretleri yer alabilmektedir. Bu ok işaretleri, ilgili araca benzer olarak kullanılabilen başka araçların da yer aldığını göstermektedir. Farklı işlevlerdeki bu ek araçları aktif hale getirmek için, ok işaretleri olan simgelere fare sol tuşu ile basılı tutmak yeterli olmaktadır. Böylelikle açılan yan panelden seçili araç ile benzer yapıdaki diğer ek araçlara erişmek mümkündür.
- Tools Panel araçlarının bazıları bünyesinde çeşitli ayarlamaları da içermektedir. Bu tür araçlarla tasarım gerçekleştirmeden önce simgelerine çift (sol) tıklayarak, ilgili ayar pencerelerini ekrana getirebilir ve istediğiniz ayarlamaları yaptıktan sonra tasarımınıza geçebilirsiniz.



Tools Panel (Araçlar Paneli)

Indesign programı ortamında basit tasarım çalışmaları yapmak için kullanılabilen çizim ve düzenleme araçlarının sunulduğu bir paneldir.

Tasarım Araçları

Tools Panel (Araçlar Paneli) yardımıyla kullanılabileceğimiz birçok tasarım aracı bulunmaktadır. Kullanıcılar bu araçları istedikleri tasarımları belge ortamına yansıtabilmek ve belgede istedikleri yönde oynamalar yapabilmek amacıyla kullanabilmektedir (Her ne kadar tasarım araçları adını versek de, elbette bu araçların bazıları da aktif belgenin / çalışmanın düzenlenmesi yönünde kullanılabilir). Bu düzenlemeleri de tipik 'tasarım' süreçleri olarak kabul ettiğimiz için burada tasarım araçları kavramı kullanılmıştır). Indesign programı Tools Panel üzerindeki tasarım araçları, işlevleriyle beraber şu şekildedir:

- **Selection Tool (Seçim Aracı):** Belge alanındaki nesneleri seçmek için kullanılan temel araçtır. Selection Tool ile birbirinden bağımsız nitelikteki nesneleri üzerlerine sol tıklayarak seçebildiğiniz gibi klavyenin Shift tuşuna basılı tutarak çoklu seçim işlemini de gerçekleştirebilirsiniz.
- **Direct Selection Tool (Doğrudan Seçim Aracı):** Bu aracı, belge alanındaki bir nesnenin çizgi yollarını seçmek ya da yine bir nesnenin içeriğini (örneğin bir şeklin iç dolgusunu) seçmek için kullanabilirsiniz.
- **Page Tool (Sayfa Aracı):** Page Tool genel olarak belge alanında isteğe bağlı şekilde farklı sayfa boyutları oluşturmak için kullanılmaktadır.
- **Gap Tool (Boşluk Aracı):** Bu araç ile belge alanında yer alan farklı nesneler arasındaki boşlukları daha ölçülü bir şekilde ayarlayabilirsiniz.
- **Content Collector Tool (İçerik Koleksiyoncusu Aracı):** Bu araç sayesinde belge alanında kullanılabileceğiniz nesnelerin bir koleksiyonunu yapıp, gerekli anlarda kullanıma sunabilirsiniz.
- **Type Tool (Yazı Yazma Aracı):** Type Tool (Yazı Yazma Aracı) ile belge alanına seçmiş olduğunuz yazı tipinde (font) yazılar yazabilirsiniz.
- **Line Tool (Çizgi Aracı):** Bu araç ile belge alanına çizgiler çizilebilmektedir.
- **Pen Tool (Tükenmez Kalem Aracı):** Bu araç, belge alanında serbest çizimler yapabilmeyi sağlamaktadır. Söz konusu araç, fare ile yapılabilecek sürük – bırak mantığına dayalı çizimler yerine, daha önce yapmış olduğunuz çizimlere geometrik oranlamalar yaparak daha ölçülü ve hassas çizimler yapabilmeyi olanak sağlayacak işlevler sunmaktadır.
- **Pencil Tool (Kurşun Kalem Aracı):** Bu araç ile belge alanına bir kurşun kalemle çizim yapıyormuş gibi serbest çizimler yapabilirsiniz. Yine aynı araç altında farklı işlevlerde kalem araçları da bulunmaktadır.
- **Rectangle Frame Tool (Dikdörtgen Çerçeve Aracı):** Bu araç sayesinde, belge alanında içerisine nesneleri yerleştirebileceğiniz yer tutucuları oluşturabilirsiniz. Söz konusu yer tutucularını sürük – bırak yaparak, 'çizim yaparmış gibi' oluşturabilir, hatta bu araca farenin sol tuşuna basılı tutarak farklı şekil seçenekleriyle yer tutucular da ekleyebilirsiniz.
- **Rectangle Tool (Dikdörtgen Aracı):** Bu araç ile belge alanına sürük – bırak yaparak dikdörtgen çizebilirsiniz. Yine bir önceki araca benzer olarak bu araç üzerinden de farenin sol tuşuna basılı tutmak suretiyle farklı şekil seçeneklerine ulaşabilirsiniz.
- **Scissors Tool (Makas Aracı):** Scissors Tool ile belge alanındaki çizgiler kapsamında oluşmuş yolları istediğiniz noktalardan kesebilirsiniz.
- **Free Transform Tool (Serbest Dönüştürme Aracı):** Bu araç ile belge alanında yer alan ve şekli, boyutları değiştirilebilen nesneler üzerinde oynamalar yapılabilmektedir.
- **Gradient Swatch Tool (Değişken Renk Aracı):** Bu araç sayesinde, belge alanındaki nesneler üzerinde çoklu renk geçişleri oluşturabilirsiniz.
- **Gradient Feather Tool (Değişken Renk Yumuşatma Aracı):** Gradient Feather Tool ile belge alanındaki nesneleri içinde bulunduğu tasarım ortamını dikkate alarak, (arkaplanda) soldurabilirsiniz.
- **Note Tool (Not Aracı):** Bu araç ile aktif çalışmanız / belge ile ilgili çeşitli notlar ekleyebilirsiniz.
- **Eyedropper Tool (Damlalık Aracı):** Bu araç ile herhangi bir nesnenin / çizimin herhangi bir noktasındaki rengi kullanmak üzere ala-

bilirsiniz. Yine bu araç altında ulaşılacak Measure Tool (Ölçü Aracı) ile de çizim alanında çeşitli mesafe / nesne boyutları gibi konularda anlık bilgi alabilirsiniz.

- **Hand Tool (El Aracı):** Hand Tool (El Aracı), büyük çalışma / belge alanlarında daha kolay gezinti sağlamak ve bunu nesnelere yanlışlıkla müdahalede bulunmadan gerçekleştirmek için kullanılmaktadır.
- **Zoom Tool (Büyütme Aracı):** Bu araç, belge alanına yakınlaştırma uzaklaştırma yaparak daha hassas düzenleme imkânı elde etmek için kullanılmaktadır.



Tools Panel (Araçlar Paneli) altında sunulan araçlara dair daha fazla bilgi edinmek ve panelin kullanımına dair bilgilerinizi pekiştirmek için Adobe'un yardım sayfalarına ya da doğrudan <https://helpx.adobe.com/tr/indesign/using/toolbox.html> Web adresine başvurabilirsiniz.

Basit Tasarım ve Mizanpaj Adımları

Indesign ortamında kullanabileceğiniz Tools Panel araçlarını öğrendikten sonra, aktif belge ortamında gerçekleştirebileceğiniz basit tasarım ve mizanpaj adımlarına değinebiliriz. Bu işlem adımları bahsettiğimiz araçların yanında çeşitli çubuklar ve panellerle etkileşim süreçlerini de içermektedir:

- Indesign ortamında yeni bir çalışmaya (belge, kitap... vb.) başlarken, karşınıza gelen boş / yeni çalışma açma penceresinde, hazırlayacağınız tasarımlara uygun sayfa boyutlarını, kenar boşluklarını, toplam sayfa sayısı ve başlangıç sayfa numarası gibi özellikleri belirleyebilirsiniz. Bu tür parametreleri çalışmanızı ilk kez oluştururken belirlemeniz oldukça önemlidir.
- Boş bir belge alanı açtıktan sonra Indesign ortamında yapacağınız işlemler, başta Tools Panel (Araçlar Paneli) olmak üzere, diğer sözü geçen paneller ve pencerelerle etkileşime dayalı olarak gerçekleşecektir.
- Belge alanında tasarım amaçlı kullanacağınız araç öncelikli olarak Tools Panel (Araçlar

Paneli) altından seçmeniz gerekir (Yine daha önce de bahsettiğimiz gibi, bazı ek araçlara panelde yer alan farklı simgelere fare ile sol tuşuyla basılı tutarak erişilebilmektedir).

- Tools Panel (Araçlar Paneli) altından seçmiş olduğunuz aracı kullanmadan önce aracın simgesine çift tıklayarak çeşitli ayarlamalar yapabilirsiniz.
- Belge alanında çalışmalar yaparken sıklıkla başvurabileceğiniz Indesign programı aracı Control Panel (Kontrol Paneli)'dir. Tools Panel araçlarına yönelik ayarlamalar, herhangi bir aracın seçimi akabinde bu panele yansımakta ve böylelikle araç ile ilgili çeşitli ayarlamalar yapılabilmektedir.
- Tools Panel (Araçlar Paneli) araçlarına benzer olarak, belge alanında yer alan bir nesneyi seçtiğinizde, bu nesneye ait düzenlenebilecek özellikler de (boyutlar, çizgi kalınlığı, renk, başka nesnelere göre konum ve sıra... vb.) Control Panel (Kontrol Paneli) üzerinde görüntülenmektedir.
- Tools Panel'den (Araçlar Paneli) seçilen bir araç, renk ayarlamalarına sahip ise, dolgu (nesnenin içi) ve kenar (nesnenin dış çigileri) renkleri ilgili panel altında yer alan iki küçük kare içerisinde görüntülenmektedir. Renk değişiklikleri, Indesign programının sağ tarafında yer alan kısımdan açılabilen Color (Renk) ve Swatches (Kumaş – Renk Örneği) panelleri üzerinden yapılabilmektedir.
- Belge alanında yer alan bir nesneye düzenleme amacıyla müdahale etmek istiyorsanız, genellikle şu işlevleri yerine getirebilirsiniz:
 - Müdahale etmek istediğiniz nesne üzerine fare imlecini konumlandırıp sol tıklayarak (bir kez ve aracın özelliğine göre iki kez) seçili araç ile nesneye müdahalenizi gerçekleştirebilirsiniz.
 - Söz konusu nesneye fare ile sağ tuş tıklayarak, nesne veya araç ile ilgili çeşitli ek seçeneklere ulaşabilirsiniz.
- Belge alanında çizim gerçekleştirmek veya alana bir çizim nesnesi eklemek isterseniz, şu işlevleri gerçekleştirebilirsiniz:
 - Fareyle sürük – bırak yaparak, istediğinize uygun boyut ve yönlerde çizim gerçekleştirebilirsiniz.

- Çalışma alanına fareyle bir kez (sol) tıklayarak, çizim nesnesini varsayılan ayarlarıyla ekleyebilir ya da açılan bir pencere altından gerekli parametre değerlerini girerek çizim nesnesinin istediğinize uygun boyutlanmasını sağlayabilirsiniz.
- Belge alanına eklenecek şekillerde ya da Pen (Tükenmez Kalem) ve Pencil (Kuruşun Kalem) araçlarda çizgi stili, genişliği gibi özellikleri belirlemeye yarayan çeşitli düzenlemeler de yer almaktadır. Bu tür ayarlara (araçlar aktif hale geldiğinde) Control Panel (Kontrol Paneli) üzerinden ya da sağ alanda yer alan Stroke (en yakın ifadeyle Çizgi) paneli aracılığıyla erişebilirsiniz.
- Grafik tasarım programlarında yaygın kullanılan Katman (Layer) yaklaşımı Indesign programında da mevcuttur. Belge ortamında Katman (Layer) kullanımı ile ilişkili işlemleri (katmanlar arası geçiş, katman ekleme – silme... vb.) yine programın sağ alanından açılabilen Layers (Katmanlar) paneli ile yapabilirsiniz.
- Tahmin edileceği üzere, Indesign ortamındaki tasarım süreçlerinin yanında mizanpaj odaklı işlemler de birinci dereceden öncelikli durumdadır. Aktif çalışmayla ilgili genel mizanpaj işlemleri Application Bar (Uygulama Çubuğu) üzerinde yer alan Layout (Mizanpaj / Düzen) menüsü altındaki seçeneklerle gerçekleştirilebilmektedir. Buna göre, gerçekleştirebileceğiniz temel işlemleri şu şekilde açıklayabiliriz:
 - Layout (Mizanpaj / Düzen) menüsü altında yer alan Pages (Sayfalar) seçeneği aracılığıyla çalışmaya sayfa ekleme, sayfa çoğaltma, sayfa silme, ana / master sayfa ayarlamaları, sayfalar arası geçişleri belirleme gibi işlemleri yapabilirsiniz. Aktif çalışmadaki sayfa durumlarını Indesign programının sağ kısmında yer alan Pages (Sayfalar) paneli aracılığıyla takip edebilirsiniz. Sayfalara yönelik olarak menü altından yaptığınız bütün işlemleri Pages (Sayfalar) panelinden de yapabileceğiniz gibi, genellikle bu panelin kullanımı pratikliği açısından daha çok tercih edilmektedir.
 - Layout (Mizanpaj / Düzen) menüsü altında yer alan Margins and Columns (Marjinler ve Sütunlar), Ruler Guides / Create Guides (Cetvel Kılavuzları / Kılavuz Oluştur) gibi seçeneklerle de çalışmanın sayfa ölçüleri ve kılavuzlarına yönelik ayarlamaları yapabilirsiniz.
 - Yine aynı menü altında sunulan ilgili seçenekler yardımıyla aktif çalışmada sonraki / önceki sayfalara veya istediğiniz herhangi bir sayfaya geçiş yapabilirsiniz.
 - Indesign programı ortamında hazırladığınız çalışmanın sayfa ve bölüm numaralandırmalarını da Layout (Mizanpaj / Düzen) menüsü altında yapmak mümkündür. Bu amaçla ilgili ayarların yer aldığı, Numbering and Section Options (Numaralandırma ve Bölüm Ayarları) seçeneğini kullanabilirsiniz.
 - Indesign programının sunduğu diğer bir kolaylık olan içindekiler tablosu oluşturma da Layout (Mizanpaj / Düzen) menüsü ile gerçekleştirilebilmektedir. Bunun için menünün en alt kısmında yer alan, Table of Contents (İçindekiler Tablosu) seçeneği kullanılabilir. Ek olarak, çalışmanızda kullanmak üzere çeşitli içindekiler tablosu tasarımlarını da yine menünün alt kısmında sunulan Table of Content Styles (İçindekiler Tablosu Stilleri) seçeneği ile oluşturup düzenleyebilirsiniz.



dikkat

Indesign programında çalışmalar gerçekleştirirken farklı panellerle ve araçlarla sıklıkla etkileşim içerisine girilmektedir. Bu nedenle Indesign ortamında daha konforlu ve hızlı çalışabilmeniz için klavyenizin kısayol tuşlarını kullanmak faydalı olacaktır.



Indesign programında kullanabileceğiniz araçlara ve işlemlere göre belirlenmiş olan farklı kısayol tuş kombinasyonları vardır. Söz konusu kısayol tuşlarını Adobe yardım sayfalarından ve <https://helpx.adobe.com/tr/indesign/using/default-keyboard-shortcuts.html> Web sayfasından öğrenebilirsiniz.

Öğrenme Çıktısı



3 Adobe Indesign programı ortamındaki araçlarla temel tasarım ve mizanpaj çalışmalarını gerçekleştirebilme

Araştır 3

Tools Panel (Araçlar Paneli) Adobe yazılım firmasının özellikle görsel tasarım programlarında varsayılan olarak sunulan bir paneldir. Bu panelin farklı programlarda aynı isim ve benzer özelliklerde sunulmasının sebebi sizce ne olabilir?

İlişkilendir

Masaüstü yayıncılık ile elde edildiğini bildiğiniz bir yayını örnek alarak, ilgili yayın bileşenlerinin oluşturulmasında hangi Adobe Indesign tasarım ve mizanpaj araçlarından yararlanılmış olunabileceğini değerlendiriniz.

Anlat/Paylaş

Örnek bir yayın sayfası kurularak, Adobe Indesign ile bu sayfayı nasıl oluşturabileceğinizi kullanılabilecek muhtemel araçlara atıfta bulunarak anlatınız.

INDESIGN İLE METİN DÜZENLEME VE RENKLENDİRMELER

Indesign programında çalışmalar yaparken gerçekleştirdiğimiz başlıca faaliyetler belge ortamındaki tasarım ve mizanpaj yönelimli düzenlemelere dayanmakla beraber, metin düzenlemelerini de tabii ki içermektedir. Çalışmamız içerisinde yer alan metinlerin sahip oldukları özellikler, sayfa(lar) üzerindeki dağılımları, nasıl ki Microsoft Word ortamındaki metin düzenlemeleri bizim için önemliyse, Indesign gibi bir masaüstü yayıncılık programı ortamında da son derece kritiktir. Bunun yanında, belge ortamında gerçekleştireceğimiz tasarımlarda izleyeceğimiz temel renklendirme adımlarını da bilmemizde fayda vardır.

Genel Metin Düzenleme Adımları

Indesign programında yayın odaklı çalışmalar-daki metin düzenlemelerini pratikleştirmek adına birçok farklı özellik ve işlev sunulmuştur. Detaylarına inildiğinde sayfalar dolusu anlatılabileceğimiz bu özellik ve işlevleri kullanarak, Indesign programına başlangıç aşamasında yapabileceğimiz metin düzenlemelerine ilişkin genel adımları şu şekilde açıklayabiliriz:

- Tools Panel (Araçlar Paneli) altındaki Type Tool (Yazı Yazma Aracı), -daha önce de be-

lirttiğimiz üzere- Indesign ortamındaki temel metin ekleme / düzenleme aracımızdır. Bu araç ile belge ortamına metin eklediğimizde her bir metnin birer çerçevesi oluşmaktadır. Bu çerçevelerin boyutlarını dilersek metin eklerken sürükleyip bırakarak ayarlayabiliriz.

- Eklediğimiz metinlerin çerçevesini, daha sonra Tools Panel (Araçlar Paneli) üzerindeki Selection Tool'u (Seçim Aracı) kullanarak tekrar ayarlayabiliriz.
- Indesign ile birlikte, çalışmamızdaki sayfalara eklediğimiz metinlerin akışına yönelik olarak kullanabileceğiniz pratik işlevlerden birisi de metin akıttır. Buna göre, her bir metin çerçevesini seçtiğinizde, çerçevenin sol üst ve sağ altında göreceğiniz kutucuklar, metin çerçeveleri arası akış bağlantısını kuracağınız giriş ve çıkış noktaları olarak görev yapmaktadır. Örneğin sınırları değiştiğinde içeriğindeki metnin diğer bir metin çerçevesine akmasını istediğiniz çerçeveyi seçtikten sonra, ilgili çerçevenin sağ alt (çıkış) kutucuğundan sürükleyip bırakarak akışın gerçekleşeceği metin çerçevesinin sol üst (giriş) kutucuğuna bağlantı kurabilirsiniz. Metin akıtma işlevi, özellikle tasarım ve mizanpaj aşamasında sayfalara eklediğiniz

metinlerin kaybolması veya bozulması gibi konulara endişe duymadan düzenlemelerinize devam etmenizi sağlamaktadır.

- Metin düzenleme işlevleri olan programlardan aşına olduğumuz yazı tipi (font) düzenlemeleri (stil, punto...vb.), metin yönü, aralık, konum gibi birçok nitelik Indesign ortamında da kolaylıkla düzenlenebilmektedir. Bunun için düzenlemek istediğiniz metni (ya da metin çerçevesini) seçtikten sonra, Control Panel (Kontrol Paneli) üzerinde aktif hale gelen seçenekleri kullanabilirsiniz.
 - Indesign programında metinleri seçerken kullanabileceğiniz birkaç tıklama çeşidi bulunmaktadır. Buna göre:
 - Bir kelimeyi seçmek için üzerine çift tıklayabilir,
 - Bir satırı seçmek için ilgili satır kapsamında üç kez ardı ardına tıklayabilir,
 - Bir paragrafı seçmek için ise, ilgili paragraf kapsamında dört kez ardı ardına tıklayabilirsiniz.



dikkat

Kimi zaman üç kez tıklama işlevi Indesign ortamında ayarlanmamış olabilmektedir. Bu durumda üç kez tıklama ile paragraf seçilebilmektedir. Bu tür durumlarda, üç kez tıklamanın satır seçimini gerçekleştirme işlevini aktif hale getirmek amacıyla, Edit (Düzen) menüsünün, Preferences (Tercihler) alt-menüsünde yer alan Type (Yazım) seçeneğini kullanabilirsiniz.

- Kimi zaman, çalışmanızdaki metin düzeni üzerinde yaptığınız işlemleri anlayabilmek için gizli karakterleri açmanız gerekebilmektedir. Bunun için Type (Yazım) menüsü altındaki Show Hidden Characters (Gizli Karakterleri Göster) seçeneğini kullanabilirsiniz.
- Çalışmanızdaki metinler arasına sütun, çerçeve ve sayfa sonları eklemek için, Type (Yazım) menüsü altındaki Insert Break Character (Kesme Karakteri Ekle) seçeneğini kullanabilirsiniz. Bu noktada, söz konusu seçenek üzerine imleci getirdiğinizde yana açılan menüden istediğiniz kesme türünü

seçebilirsiniz (Tabii öncelikli olarak kesmeyi hangi noktaya ekleyecekseniz imleci o noktaya getirmeniz gerektiğini ifade etmemizde fayda vardır).

- Aktif çalışmanızda metinler ve paragraflarda ortak stillerin kullanılmasını, hatta başka bir yerde kullandığınız stillerin tek seferde çalışmanızdaki diğer metinlere de eklenmesini isteyebilirsiniz. Bu durumda Indesign programı ortamında sunulan karakter ve paragraf stilleri işlevlerini kullanabilirsiniz. Tipik olarak paragraf stilleri, metne uygulayabileceğiniz bütün stil özelliklerini kapsarken, karakter stilleri ise sadece metin odaklı, yazı tipi, boyutu, kalın, italik...vb. yazım şekilleri gibi özellikleri kapsamaktadır. Söz konusu stil ayarlamalarını, Type (Düzen) menüsü altındaki Character Styles (Karakter Stilleri) ya da Paragraph Styles (Paragraf Stilleri) seçeneklerine tıklayarak açabileceğiniz paneller üzerinden yapabilirsiniz. Paneller açıldıktan sonra, sunulan seçenekleri kullanarak farklı stiller tanımlayıp, detaylarını düzenleyebilir, dilediğiniz takdirde tanımlı durumdaki stillerden istediğinizi silebilirsiniz.



dikkat

Karakter stilleri ve paragraf stillerini kontrol edebildiğiniz paneller esasında iki sekmeli, ortak bir panelde karşımıza gelmektedir. Böylece herhangi bir stil türünü seçerek ilgili paneli açtıktan sonra diğer stil türü düzenlemelerine de sadece sekme değiştirerek ulaşabilirsiniz.

Temel Renklendirme Adımları

Indesign ortamındaki renklendirme özellik ve işlevleri, Adobe firmasının diğer grafik tasarım programları ile benzerlik gösterebilmektedir. Indesign açısından özünde oldukça basit olan renklendirmeleri, farklı kombinasyonlarla daha ileri düzeye taşımamız mümkündür. Ancak bunun için Indesign'da tasarım odaklı yapabileceğimiz renklendirme işlemlerine kısaca göz atmakta fayda vardır:

- Tool Panel (Araçlar Paneli) bileşeninin alt kısmında sunulan iki kutucuk, Indesign'da aktif belge ortamına ekleyebileceğimiz,

özellikle şekil ve serbest çizim araçlarının o an için kullanılabileceği renklerini belirtmektedir.

- İfade edilen, Tools Panel (Araçlar Paneli) kapsamındaki kutucuklardan sol üstte yer alan ve Fill (Dolgu) adlı kutucuk, çizilecek / düzenlenecek nesnenin iç rengini göstermektedir. Sağ altta yer alan ve Stroke (en yakın ifadeyle Çizgi) adlı kutucuk ise, çizilecek / düzenlenecek nesnenin dış çerper / çizgi rengine karşılık gelmektedir.
- Belge ortamına çizim yapmadan önce veya seçili bir nesnenin renklerini düzenleme aşamasındayken, öncelikli olarak hangi renk türünü değiştireceksek, ona karşılık gelen kutucuğunu seçmemiz gerekmektedir.
- Renk türü seçimini gerçekleştirdikten sonra, kullanacağımız yeni rengi şu işlevleri izleyerek ayarlayabiliriz:

- Indesign'ın sağ alanında sunulan Color (Renk) ya da Swatches (Kumaş - Renk Örneği) panellerini kullanarak renk atayabilirsiniz.
- Tools Panel (Araçlar Paneli) altında yer alan Eyedroper Tool (Damlalık Aracı) ile kullanmak istediğiniz ve bir başka nesne / çizim üzerinde yer alan rengi alabilirsiniz.
- Amacınız renk geçişleri şeklinde bir efekt uygulamak ise, Tools Panel (Araçlar Paneli) altındaki Gradient Swatch Tool (Değişken Renk Aracı) veya Gradient Feather Tool (Değişken Renk Yumuşatma Aracı) gibi araçları kullanabilirsiniz.
- Söz konusu renklendirme adımlarını, nesneleri seçmemiz sonrasında aktif hale gelen, Control Panel (Kontrol Paneli) üzerinde sunulmuş işlevlerle de gerçekleştirebilirsiniz.

Öğrenme Çıktısı



4 Adobe Indesign programı ortamındaki araçlarla metinler düzenleme, stiller ile çalışma ve renklendirme / boyamalar gerçekleştirebilme

Araştır 4

Masaüstü yayıncılık süreçlerinde hangi metin tiplerinin ve hangi renk düzenlerinin kullanılıp kullanılmayacağı önemli midir?

İlişkilendir

Adobe Illustrator programındaki bir çalışmayı örnek alarak, bu çalışmada yer alan unsurlarda hangi aşamalarda metin düzenleme ve renklendirme işlemlerinin kullanıldığını değerlendiriniz.

Anlat/Paylaş

Adobe Illustrator programındaki bir çalışmayı örnek alarak, bu çalışmada yer alan unsurlarda hangi aşamalarda metin düzenleme ve renklendirme işlemlerinin kullanıldığını değerlendiriniz.

INDESIGN ÇALIŞMALARINI DIŞA AKTARMA

Indesign programı ortamında yapmış olduğunuz çalışmaları, -grafik tasarım odaklı programların 'olmazsa olmaz' gereği olarak- farklı dosya formatlarında dışa aktarma (export) işlemi yapmanız mümkündür. Buna göre, aktif durumdaki bir Indesign çalışmasını dışa aktarmak için, Application Bar (Uygulama Çubuğu) üzerindeki File (Dosya) menüsü altında yer alan Export (Dışa Aktar) seçeneği kullanılmaktadır. İlgili seçeneğe tıkladıktan sonra açılan diyalog penceresinde, hedef dosya türünü belirlemek suretiyle çalışmanızı farklı bir dosya türünde kaydedebilirsiniz. Son sürümü itibarıyla, Indesign programının desteklediği dosya türleri şu şekildedir:

- **PDF (Interactive / Print):** Adobe'un temel doküman dosya türüdür. Indesign, çalışmanızı interactive (etkileşimli: doküman içi etkileşimli nesnelerin aktif olduğu) PDF ya da sadece print (yazdırma amaçlı) PDF formatlarında kaydedebilmenize izin vermektedir.

- **EPS:** Yazıcılarda ve farklı baskı teknolojilerinde yaygın bir biçimde kullanılan bir grafik dosyası türüdür.
- **EPUB:** E-kitap standardı olarak kullanılan bir dosya türüdür (Bu formatta dışa aktarma bir sonraki bölüm altında daha detaylı açıklanmıştır).
- **FLA:** Adobe Flash teknolojisiyle ilgili olarak kaynak dosyası türüdür.
- **SWF:** Adobe Flash programı tarafından desteklenen ve genellikle Web uygulamalarında karşımıza çıkan, hareketli – etkileşimli vektörel bir grafik dosyası türüdür (Bu formatta dışa aktarma bir sonraki bölüm altında daha detaylı açıklanmıştır).
- **HTML:** Temel Web sayfası görüntüleme formatı / dosya türüdür.
- **IDML:** Indesign programının önceki sürümleriyle ilişkili olan, işaretleme tabanlı bir dosya türüdür.
- **JPEG:** BMP dosya türüne göre nispeten sıkıştırılmış boyuttaki resim dosyası türüdür.

- **PNG:** Transparan görüntüleme özelliklerini destekleyen ve JPEG gibi dosya türlerine göre kayıpsız bir sıkıştırma yaklaşımını izleyen resim dosyası türüdür.
- **XML:** Verilerin kolay okunup işlenebilmesi adına, işaretleme tabanlı olarak geliştirilmiş olan bir dosya türüdür.

Anlaşılabileceği üzere, Indesign programının dışa aktarma işlevi ile çalışmalarınızı farklı programlar ortamında görüntüleyip, düzenleyebilme imkânına sahip olabilirsiniz. Bu durum, özellikle çalışmalarınızı farklı platformlarda görüntüleyip düzenleyebilme açısından önemlidir. Diğer yandan, özellikle EPUB ve SWF formatlarını kullanarak çalışmalarınızı sayısal yayınlamanız da mümkün olmaktadır. Bu konuya ilişkin detaylar bir sonraki bölüm altında açıklanmıştır.

✓ Dışa Aktarma (Export)

Programların kendi formatlarında gerçekleştirilmiş olan çalışmalarını, farklı dosya formatlarında kaydedilebilmesine imkân sağlayan bir işlemdir.



Yaşamla İlişkilendir

2014 Yılında Uluslararası Çapta Masaüstü Yayıncılık Eğitimi

Türk İşbirliği ve Koordinasyon Ajansı Başkanlığı (TİKA) Bakü Koordinatörlüğü tarafından Türkiye-Azerbaycan Medya Emekdaşlık İşbirliği Programı kapsamında Genç Medya Mensupları için E-Yayıncılık ve Masaüstü Yayıncılık Eğitimi düzenlendi. Ankara'da Anadolu Ajansı Haber Akademisi'nde hayata geçirilen eğitim programına Azerbaycan'dan 19 medya temsilcisinin katılımı sağlandı.

Azerbaycan'dan giden gazeteciler iki farklı programda e-yayıncılık ve masaüstü yayıncılık eğitimi aldılar. Eğitimlerde, ilk iki gün ortak dersler yapıldı. İlk günkü eğitim kapsamında Anadolu Ajansı ve 100. yıl vizyonu, yeni nesil teknolojilerle etkin süreç yönetimi, görsel yazılım sistemleri ve donanım gereksinimleri, internet ağ güvenliği, sosyal medyada yeni yaklaşımlar, e- yayıncılıkta etik sorunlar, internet

hukuku ve yayıncılık konularında kursiyerlere eğitimler verildi.

Eğitimlerin ikinci aşamasında, e-yayıncılık eğitimi kapsamında, e-yayıncılıkta genel ilkeler, dijital yayıncılığın temel bileşenleri, e-yayıncılıkta görüntü işleme teknikleri, yeni medya ve TV yayıncılığı dersleri düzenlendi. Masaüstü yayıncılık eğitimi kapsamında ise kursiyerler masaüstü yayıncılık temel ilkeleri, masaüstü yayıncılıkta ön hazırlık, tasarım, editasyon, masaüstü yayıncılıkta yayın derslerini aldılar.

Eğitim programının sonunda düzenlenen tören ile Azerbaycanlı gazetecilere sertifikaları verildi. Eğitim programının tamamlanmasından sonra TİKA Bakü Program Koordinatörlüğü organizasyonu ile proje partneri kuruluşların yetkilileri ve eğitime katılan Azerbaycanlı gazetecilerin katılımı ile bir değerlendirme toplantısı yapıldı. Toplantıda, eğitimden faydalanan gazeteciler, eğitimlere katılmış olmaktan duydukları mem-

nuniyeti ifade ederek, programdan elde ettikleri bilgi ve deneyimlerin onların mesleki yaşamlarında sağlayacağı katkılardan bahsettiler.

Orijinal Kaynak: <http://www.iha.com.tr/hatay-haberleri/azerbaycanli-gazetecilere-yayincilik-ve-masaustu-yayincilik-egitimi-verildi-hatay-836720/>

2017 Yılında Engellerin Kaldırılması Noktasında Masaüstü Yayıncılık Eğitimi

Serebral Palsili Çocuklar Derneği'nin (SERÇEV), Ankara Milli Eğitim Müdürlüğü ve METESEN ortaklığıyla gerçekleştirdiği Serebral Palsili Olmam Meslek Sahibi Olmama Engel Değil isimli Avrupa Birliği projesi son erdi.

Önceki gün Demonti Otel'de gerçekleşen projenin kapanışında, Teknoloji Destekli Masa Üstü Yayıncılık Kursu'na katılan serebral palsili çocuk ve gençlere KOSGEB onaylı sertifikaları verildi. Öte yandan engelli çocukların anne ve babaları da Veli Girişimcilik Kursu'ndan sertifika aldı. Serebral palsililerin aile içi dayanışmalarını güçlendirmeyi ve kendi kapasitelerini ortaya çıkararak meslek dallarında iş yapabilmelerini hedefleyen projenin sonunda, 'İstihdam Günü' etkinliği de düzenlendi.

Kaynak: <http://www.hurriyet.com.tr/meslek-sahibi-olmaya-engel-yok-40601867>



Öğrenme Çıktısı

5 Adobe Indesign programı ortamındaki çalışmaları farklı formatlarda dışa aktarabilme

Araştır 5

Sayısal yayıncılıkta telif haklarına yönelik başlıca problemler neler olabilir? Bu konuda yapılan alternatif çalışmaları biliyor musunuz?

İlişkilendir

Adobe Indesign programından yapılacak dışa aktarma (export) işlemiyle elde edilecek dosya türlerinin hangi hedef ortamlarda – programlarda kullanılabileceğine dair örnekler veriniz.

Anlat/Paylaş

Farklı bir geliştirme – düzenleme ortamlarında, Adobe Indesign programı ortamından dışa aktarma (export) yapılmak suretiyle kullanılabilecek muhtemel bileşenleri anlatınız.

INDESIGN ÇALIŞMALARINI SAYISAL YAYINLAMA

Indesign programında üzerinde çalışılan çalışma sayısal nitelikte bir yayın olacak ise, SWF ve EPUB formatları olmak üzere iki farklı şekilde **sayısal yayınlama** işlemi gerçekleştirilebilmektedir. Bir önceki bölümden de anlaşıldığı üzere, SWF ve EPUB birer dışa aktarma dosya türlerinden olsa da, yayınızı e-kitap veya e-dergi gibi niteliklerde, pratik bir şekilde yayınlamak için sıklıkla tercih edilmektedirler. SWF formatı özellikle etkileşimli yayınlar için kullanılmakta, EPUB ise e-kitap türünde yayınlar alınmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda, SWF ve EPUB formatında dışa aktarma süreçlerine yönelik olarak bilmeniz gereken başlıca noktaları şöyle açıklayabiliriz:



- Eğer yapacağınız çalışma, etkileşimli (interactive) bir Adobe Flash çalışması ise, sayısal yayınlamayı SWF formatında yapmanız gerekmektedir. Ayrıca Indesign programı, çalışmanızı etkileşimli bir yayına dönüştürebilmeniz için çeşitli düzenleme seçenekleri de sunmaktadır. Buna göre:
 - Çalışmanızda yer alan sayfalar arası gezintiler oluşturmak için elinizdeki nesneleri düğmelere dönüştürebilir ve bu düğme formatındaki nesnelere gezinti işlevi ekleyebilirsiniz. Bunun için,

Application Bar (Uygulama Çubuğu) üzerinde yer alan Window (Pencere) menüsü altındaki Interactive (Etkileşim) alt-menüsüne bağlı Buttons and Forms (Düğmeler ve Formlar) seçeneğini kullanabilirsiniz.

- Çalışmanız kapsamında animasyon düzenlemeleri yapmak için yine Window (Pencere) menüsü altındaki Interactive (Etkileşim) alt-menüsüne bağlı Animation (Animasyon) seçeneğini izleyebilirsiniz.
- Çalışmanızdaki sayfalar arasında animasyonlu geçişler olsun isterseniz, Window (Pencere) menüsünü takiben, Interactive (Etkileşim) alt-menüsüne bağlı Page Transitions (Sayfa Geçişleri) seçeneği size yardımcı olacaktır.
- Yine Window (Pencere) menüsüne bağlı Interactive (Etkileşim) alt-menüsündeki diğer alternatif seçenekler de, çalışmanıza linkler (köprüler), zamanlamaya dayalı olaylar, madde – yer imleri gibi çeşitli unsurlar eklemek ve düzenlemek için kullanılabilir.
- Yaptığınız Flash tabanlı çalışmanın nasıl görüldüğünü ve çalıştığını görmek için, Window (Pencere) menüsü ve Interactive (Etkileşim) alt-menüsüne bağlı SWF Preview (SWF Önizleme) seçeneğini kullanma imkânınız vardır.
- Flash tabanlı olarak sayısal yayınlamayı düşündüğünüz çalışmanın düzenlemesi bittikten sonra, dışa aktarma seçeneklerini izleyerek (SWF dosya türünü seçerek) yayınlama işlemini yapabilirsiniz. SWF olarak kaydetme anında görüntülenen ek seçenekler penceresinde yayına dair bazı ek düzenlemeler de gerçekleştirmek mümkündür. Buna göre, hangi sayfaların yayınlanacağı, SWF dosyası ile birlikte HTML dosyası da oluşturulup oluşturulmayacağı (özellikle Web görüntüleme için gereklidir), yayın boyutunun neler olacağı, animasyonlarda saniye başına kare sayısının (frame rate) ne olacağı ve yayına (daha az yer kaplaması için) sıkıştırma uygulanıp uygulanmayacağı gibi seçenekler bu noktada başlıca düzenlemelerdir.

- Diğer sayısal yayınlama formatı / dosya türü olan EPUB seçeneğini seçerek dışa aktarma yapmak istediğinizde, yine SWF dosya türünde olduğu gibi bir ek seçenekler penceresi karşınıza çıkmaktadır (Bu noktada çalışmanızı tasarlarken, yayın içeriği ihtiyaç duyduğunuz düzenlemeler harici olarak EPUB için gerekli olan farklı özellikler ve işlevler yoktur). Bu pencerede, EPUB formatında yayınınızdaki bazı 'son dokunuş' düzenlemelerini hızlıca yapabilirsiniz. Söz konusu düzenlemeler şöyledir:

- General (Genel) sekmesi altında, EPUB sürümünü seçebilir, yayınınızın ilk sayfasının (cover – kapağını) ne olacağını belirleyebilir, içeriğin sağ-sol, alt-üst ölçülerini belirleyebilirsiniz. Ayrıca yine içerik sayfa sırası, numaralandırma gibi konularda da son düzenleme durumlarını bu sekme altında seçebilirsiniz.
- Image (Görsel) sekmesi altında, yayınınız içinde yer alan görsellerin çözünürlüğü, diğer içeriklerle olan konumları, kaliteleri gibi seçenekleri ayarlayabilirsiniz.
- Advanced (İleri Düzey) sekmesi altında ise, yayınınızın parçalara bölünüp bölünmeyeceği, metadata (yayıncı, id) gibi bilgilerinin içerilip içerilmeyeceği, varsa yayın için ayrıca stil düzenlemeleri dosyası (CSS) uygulanıp uygulanmayacağı ve yine çeşitli etkileşimli düzenlemeler için kullanılabilecek, JavaScript adlı kodların eklenip eklenmeyeceğini belirleyebilirsiniz.

Açıklamalar, kullanıcıların masaüstü yayıncılık işlemlerini pratikleştirmek ve desteklemek amacıyla Indesign tarafından sunulan ve günümüz yayıncılık süreçlerinin gereği olmuş durumda kabul edebileceğimiz, 'sayısal yayınlama' yönelimli yollar olarak dikkat çekmektedir.

✓ Sayısal Yayınlama

Temel olarak sayısal ortamda görüntülenip okunabilecek bir yayının, söz konusu ortamda oluşturulması / sunulması yaklaşımlarına sayısal yayınlama adı verilmektedir.

Masaüstü yayıncılık çalışmaları, bilgisayar ve grafik tasarım teknolojilerinin hızlı gelişimiyle birlikte günümüzde oldukça sağlam bir konuma yerleşmiş durumdadır. Kuşkusuz ki, bu gelişim ve ilerlemelerin merkezinde donanımsal bileşenlerin olduğu kadar yazılımsal sistemlerin rolü de oldukça büyüktür. Nitekim kitabımızın önceki kısımlarında tanıma imkânı bulduğunuz Adobe firmasının bir başka programı olan Indesign programı da masaüstü yayıncılık adına sunulmuş olan etkin geliştirme ortamlarından birisi olarak kabul edilmektedir. Bu ünite anlatılmış olanlar da, başta masaüstü yayıncılık, sayısal yayıncılık, mizanpaj gibi günümüzün yaygın yayıncılık kavramlarının yanı sıra, Indesign programının temel düzeyde nasıl kullanılabileceği yönünde gerekli bilgi ve becerileri kazanmanız için çeşitli anlatımlar sunmuştur.

Adobe firmasının diğer programlarında da olduğu gibi, Indesign programı da içerisinde binlerce kombinasyonun kullanılabileceği ve böylece ileri düzeyde birçok çalışmanın gerçekleştirilebileceği

özellik ve işlevlerle gelmektedir. Bu nedenle ünite içerisinde sunulmuş olan bilgiler, Indesign programı ile temel masaüstü yayıncılık çalışmalarına yönelik becerileri elde edebilmeniz ve ardından bu becerilerin üzerine ileri düzey becerileri ekleyebilmeniz için oldukça önemlidir. Ünite içinde anlatımlar esnasında da dile getirdiğimiz üzere, Indesign kullanımını daha üst noktalara taşımanız için Adobe tarafından sunulan Web kaynaklarını ve yine Web ortamında sunulmuş olan, Indesign ile ileri düzey projelere yönelik dersleri incelemeniz, Indesign konusunda kendinizi daha fazla geliştirmeniz adına faydalı olacaktır. Grafik tasarım odaklı çalışmalar söz konusu olduğunda, şu anda ilgili piyasanın lideri konumunda olduğunu rahatlıkla söyleyebileceğimiz Adobe firmasının bu popüler programını da güncel sürümleriyle birlikte takip etmeniz son derece önemlidir. Böylelikle firmanın diğer programlarının kullanım özelliklerine yönelik kendinizi aşina hissedecek ve yine masaüstü yayıncılık - sayısal yayıncılık ile ilgili güncel teknolojiler konusunda son bilgilere ve becerilere sahip olacaksınız.

Öğrenme Çıktısı



6 Adobe Indesign programı ortamındaki çalışmalardan sayısal yayınlama süreçlerini gerçekleştirebilme

Araştır 6

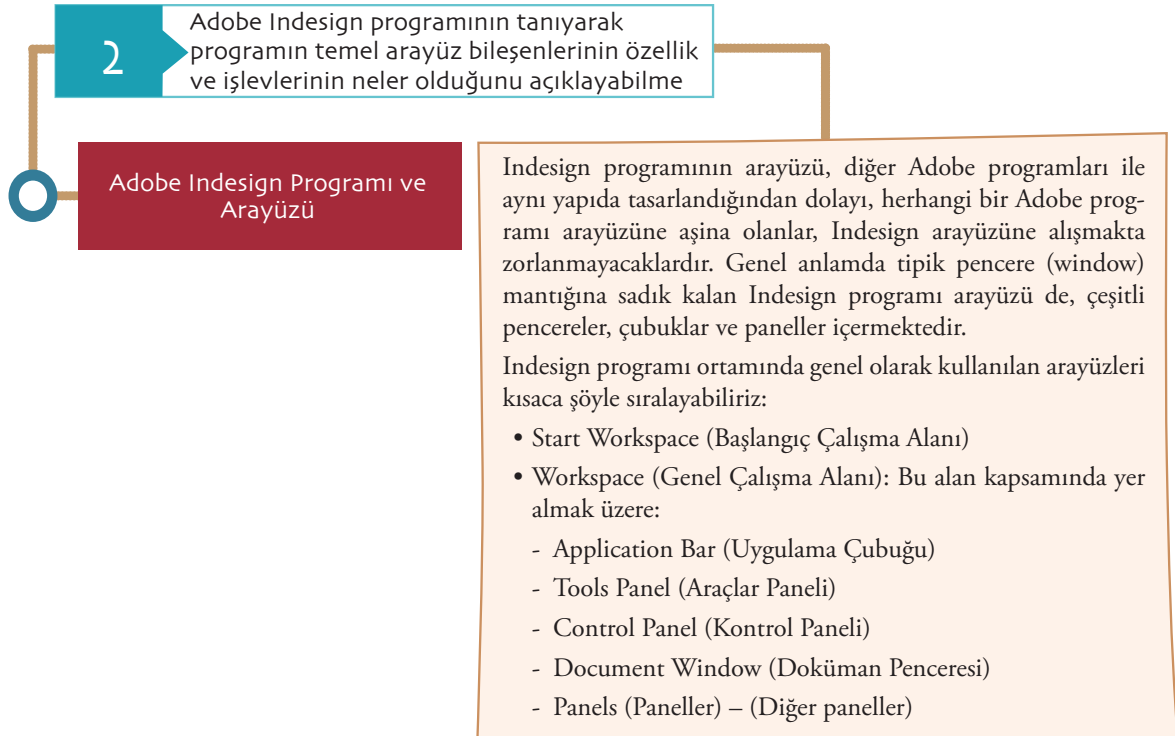
EPUB formatı dışında farklı birçok e-kitap formatı / dosya türü bulunmaktadır. Bunları biliyor musunuz?

İlişkilendir

Web ortamında sayısal yayınlama ile sunulmuş çeşitli yayınlar bularak, sayısal yayınlama sayesinde elde edilmiş olan avantajlı yönlerini değerlendiriniz.

Anlat/Paylaş

Sayısal yayınlama sürecine dahil edeceğiniz bir derginiz olduğunu düşünün. Sayısal yayınlamanın sizlere sağlayacağı genel ve yayın tarafı spesifik avantajları anlatınız.





1 Yayıncılığın, sayısal dünyanın nimetleriyle birlikte, devrimsel bir sürece girmesine sebep olan unsur aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Kağıt
- B. Kitap
- C. Televizyon
- D. Bilgisayar
- E. Radyo

2 Yayıncılık sürecinin masa başında, bilgisayar destekli olarak, hızlı ve pratik bir şekilde gerçekleştirildiği yayıncılık şekli aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Sayısal yayıncılık
- B. Ofis yayıncılığı
- C. Masaüstü yayıncılık
- D. Yeni nesil yayıncılık
- E. Yalın yayıncılık

3 “Materyalin sayısal ortamda (bilgisayar sistemleri ile) tasarlanıp düzenlenmesinin yanı sıra, yine sayısal ortamda yayına sunulması” aşağıdaki kavramlardan hangisi ile açıklanabilir?

- A. Yeniden düzenleme
- B. Klasik yayıncılık
- C. Standart yayıncılık
- D. Yalın yayıncılık
- E. Sayısal yayıncılık

4 Adobe Indesign programının temel dosya uzantısı aşağıdakilerden hangisidir?

- A. .icc
- B. .indd
- C. .zip
- D. .isg
- E. .dsig

5 Yayıncılık sektöründe sayfa düzeni kavramı için kullanılan terim aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Çıktı
- B. Platform
- C. Mizanpaj
- D. Etiketleme
- E. İçerik

6 Aşağıdakilerden hangisi Adobe Indesign programında belge kenar boşluklarını gösteren, varsayılan çizgi rengidir?

- A. Kırmızı
- B. Siyah
- C. Mor
- D. Macenta
- E. Mavi

7 Adobe Indesign programında temel metin ekleme aracı aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Eyedropper Tool (Damlalık Aracı)
- B. Scissors Tool (Makas Aracı)
- C. Type Tool (Yazı Yazma Aracı)
- D. Line Tool (Çizgi Aracı)
- E. Gap Tool (Boşluk Aracı)

8 Adobe Indesign’da Gradient Swatch Tool’un görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Belge ortamına yazı eklemek
- B. Başka bir nesneden renk almak
- C. Belge ortamında çoklu nesne seçmek
- D. Serbest çizimler gerçekleştirmek
- E. Nesnelerde çoklu renk geçişi oluşturmak

9 Aşağıdakilerden hangisi Adobe Indesign’ın dış aktarma yapabildiği dosya türlerinden biri **değildir**?

- A. .swf
- B. .mdb
- C. .xml
- D. .pdf
- E. .png

10 Adobe Indesign programı ile yayın yapılabilecek e-kitap dosya türü aşağıdakilerden hangisidir?

- A. ACCDB
- B. RPPB
- C. EPUB
- D. MDPS
- E. MDBP

1. D

Yanıtınız yanlış ise “Masaüstü Yayıncılık - Sayısal Yayıncılık Kavramları” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

2. C

Yanıtınız yanlış ise “Masaüstü Yayıncılık - Sayısal Yayıncılık Kavramları” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

3. E

Yanıtınız yanlış ise “Masaüstü Yayıncılık - Sayısal Yayıncılık Kavramları” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

4. B

Yanıtınız yanlış ise “Adobe Indesign Programı ve Arayüzü” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

5. C

Yanıtınız yanlış ise “Indesign ile Temel Tasarım ve Mizanpaj” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

6. D

Yanıtınız yanlış ise “Indesign ile Temel Tasarım ve Mizanpaj” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

7. C

Yanıtınız yanlış ise “Indesign ile Metin Düzenleme ve Renklendirme” ve “Indesign ile Temel Tasarım ve Mizanpaj” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

8. E

Yanıtınız yanlış ise “Indesign ile Metin Düzenleme ve Renklendirme” ve “Indesign ile Temel Tasarım ve Mizanpaj” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

9. B

Yanıtınız yanlış ise “Indesign Çalışmalarını Dışa Aktarma” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

10. C

Yanıtınız yanlış ise “Indesign Çalışmalarını Sayısal Yayınlama” konusunu yeniden gözden geçiriniz.

7

Araştır Yanıt Anahtarı

Araştır 1

E-mürekkep (elektronik mürekkep), Massachusetts Teknoloji Enstitüsü’nün ön ayak olduğu araştırma çalışmalarının sonucunda geliştirilmiş bir elektronik yayın gösterim teknolojisidir. E-Ink adlı bir şirket tarafından geliştirilen e-mürekkep, bir ‘e-kağıt’ türü olarak da lanse edilmektedir. Tipik olarak, özellikle e-kitap okuyucu cihazlarda, elektronik görünüm sağlamak adına bir film tabakasına sıkıştırılmış, çapı yaklaşık bir insan saçı kadar olan milyon sayıdaki mikrokapsüller e-mürekkebi meydana getirmektedir. E-mürekkep, içerisindeki siyah ve beyaz olarak, farklı elektriksel yüklerdeki parçaların uyarılma durumlarına göre yer değiştirmesi suretiyle görüntüyü meydana getirmektedir.

Gelişiminin hızlanarak artacağı tahmin edilen e-mürekkep, Amazon Kindle, Sony Reader, Barnes and Noble, iLiad, Cybook Gen3 gibi firmaların e-kitap okuyucu cihazlarında kullanılmaktadır. Daha fazla bilgi için:

- https://tr.wikipedia.org/wiki/Elektronik_Mürekkep
- <http://www.teakolik.com/e-ink-elektronik-murekkep-teknolojisi-nedir/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/E_Ink

Araştır 2

Metin düzenleme ve tasarım odaklı özellik – işlevleri nedeniyle Microsoft Office Word ve benzeri programları masaüstü yayıncılık amacıyla kullanabiliriz. Ancak Adobe Indesign gibi programlar, metin düzenleme programlarının aksine, bünyesinde sadece masaüstü yayıncılık süreçleriyle alakalı olan ve bu yöndeki çalışmalara daha fazla hız kazandıran çeşitli özellikleri ve işlevleri de bulundurmaktadır. Örneğin yayının hazırlanması ile birlikte basıldığında kağıt üzerinde nasıl görünebileceğine ilişkin daha tutarlı ve detaylı ayarlamaları ancak ve ancak Adobe Indesign gibi programlarla yapabiliriz. Yine bu programlar sadece masaüstü yayıncılık konusuna odaklandığından dolayı, bu yöndeki çalışmalarda bizlere daha pratik ve etkin çözümler üretecek alternatif araçları da sunabilmektedir.



7

Araştır Yanıt Anahtarı

Araştır 6

Konuyla ilişkili olarak literature incelediğimizde, esasında bildiğimiz metin düzenleme programlarından olan Microsoft Word formatındaki (.doc, .docx) dosyaların bile e-kitap formatında / dosya türünde kabul edildiğini görmekteyiz. Bunun yanı sıra, Adobe firmasının doküman formatı olan PDF de bilindik e-kitap formatlarından birisi olarak kabul edilmektedir. Ancak konuyu daha teknik açıdan ele aldığımızda, özellikle günümüzde oldukça yaygın hale gelmiş olan e-kitap okuyucu cihazlarda ve mobil cihazlarda e-kitap formatı olarak işe koşulan birçok farklı dosya türünün de mevcut olduğunu görmekteyiz. Bunlardan başlıcalarını şu şekilde sıralayabiliriz:

- Broadband eBooks (BBEB – Sony firmasının e-kitap dosya türü),
- Comic Book Archive file (.cbr, .cbz...vb. olarak – özellikle sıkıştırılmış resim verisi içerebilen),
- DAISY – ANSI/NISO Z39.86 (XML tabanlı bir format),
- iBook (.ibooks olarak – Apple firmasının e-kitap dosya türü),
- Microsoft LIT (.lit olarak – Microsoft Reader programı dosya türü),
- HTML ve Compiled HTML (.htm, .html, .chm olarak - bilindik Web dosya türü),
- KF8 (.azw olarak - Amazon Kindle dosya türü)

Kaynakça

- Botello, C. (2012). *Adobe InDesign CS6 Revealed*. Cengage Learning.
- Briggs, M. (2012). *Journalism Next: A Practical Guide to Digital Reporting and Publishing*. Sage.
- Burns, D., & Cohen, S. (2014). *Digital Publishing with Adobe Indesign CC: Moving Beyond Print to Digital*. Pearson Education.
- Gaughran, D. (2012). *Let's Get Digital: How To Self-Publish, and Why You Should*. CreateSpace Independent Publishing Platform
- Gordon, J., Schwartz, R., & Jansen, C. (2016). *Learn Adobe InDesign CC for Print and Digital Media Publication: Adobe Certified Associate Exam Preparation*. Adobe Press.
- Gümüštepe, Y. (2013). *Indesign CS6 & CC*. İstanbul, Kodlab Yayıncılık.
- Lawyer, B. P. (2006). *Masaüstü Yayıncılık ve Basım Kılavuzu (Türkçe)*. İstanbul, Alfa Yayıncılık.
- Mazlum, F. S. (2006). *Masaüstü Yayıncılık*. Ankara, Gazi Kitabevi Yayınları.
- Türkay, G. (2013). *Indesign CS6*. Ankara, Pusula Yayıncılık.

■ İnternet Kaynakları

https://tr.wikipedia.org/wiki/Masaüstü_yayıncılık (erişim tarihi: 16.08.2016)
https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_publishing (erişim tarihi: 16.08.2016)
https://en.wikipedia.org/wiki/Desktop_publishing (erişim tarihi: 16.08.2016)
<https://global.britannica.com/topic/publishing> (erişim tarihi: 17.08.2016)
<https://tr.wikipedia.org/wiki/InDesign> (erişim tarihi: 17.08.2016)
https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_InDesign (erişim tarihi: 19.08.2016)
<https://helpx.adobe.com/tr/indesign.html> (erişim tarihi: 19.08.2016)
https://helpx.adobe.com/tr/pdf/indesign_reference.pdf (erişim tarihi: 19.08.2016)
<https://www.lynda.com/InDesign-training-tutorials/233-0.html> (erişim tarihi: 22.08.2016)
<http://www.vidobu.com/indesign> (erişim tarihi: 22.08.2016)

Bölüm 8

Açık Kaynak Kodlu Web Grafik Tasarım Araçları

öğrenme çıktıları

GIMP

- 1 GIMP programının genel özelliklerini açıklayabilme

Inkscape

- 3 Inkscape programının genel özelliklerini açıklayabilme

Web Grafik Tasarımı İçin GEGL Kullanımı

- 2 GEGL kütüphanesini web grafik tasarım aracı olarak kullanabilme

Anahtar Sözcükler: • Açık Kaynak • Kod • Grafik Tasarım Programı • GNU • GIMP • GEGL • Inkscape



GİRİŞ

Bilgisayarlarımızda ve programlayabildiğimiz cihazlarda kullandığımız tüm programlar, bir kişi ya da grup tarafından, bir programlama dili kullanılarak yazılır. Her programın kendine özgü komutları ve bu komutların yazım kuralları vardır. Programlama konusunda uzman kişi(ler), bu kurallar çerçevesinde programları kodlarlar. Hatalarını düzeltip sorunsuz çalıştığından emin olduktan sonra da bizlerin kullanımına sunarlar.

Bizlerin kullanımına sunulan ve ihtiyacımız olan programları farklı şekillerde ediniriz. Eğer program, ticari amaç güdülerek hazırlandıysa, bir başka ifadeyle kullanıcılara satılmak üzere yazıldıysa, yüksek ihtimalle kodları kapalıdır. Bunun anlamı, programı oluşturan kod satırlarını ve komutları göremeyiz. Bu komutlar üzerinde herhangi bir değişiklik yapamayız. Bu tür kodları kapalı yazılımlar için yapabileceğimiz, sorun yaşadığımızda ya da başka fonksiyonlara ihtiyaç duyduğumuzda, lisans sahibi kişi ya da kuruluşa bunları aktarmaktır. Kullanıcılardan gelen istekler doğrultusunda kodların sahibi kişi ya da kuruluş gerekli güncellemeleri yapar. Programı kullanıcıların istediği şekilde yeniden kodlar.

Bazı programlar ise, lisansı olmaksızın bizlerin kullanımına sunulur. Bu tür programların bir kısmının kod satırları, yazılıma meraklı ve kodlama yeteneği olan kişilerin erişimine açılır. Burada amaç, mevcut programın geliştirilmesini ve güncellenmesini hızlandırarak, kullanıcıların isteklerine kısa zamanda özgün çözümler bulabilmektir. Açık kaynak kodlu yazılımların büyük kısmında, kodlar kapatılır ve satılmasına engel olunur. Bu nedenle, açık kaynak kodlu programlar sonsuz özgürlükte kullanılabilen ücretsiz programlar olarak algılanmamalıdır.

Bu noktada, bölüm içinde geçen bir kavramı kısaca açıklamakta fayda görülmektedir. Bu kavram GNU Projesi'dir. GNU Projesi, Richard Matthew Stallman'ın 1980'lerde başlattığı, özgür bir işletim sistemi ve bunun çevresindeki özgür yazılımları içeren bir projedir. "GNU's not Unix" gibi tekrarlanan bir isme sahip olan GNU, Unix benzeri bir işletim sistemidir ancak Unix'ten hiçbir kod barındırmayan, tamamen açık kaynak kodlu ve özgür bir



yazılımdır. Bu işletim sisteminin desteklediği açık kaynak kodlu ve ücretsiz yazılımların geliştirilmesine devam edilmektedir.

Piyasada işletim sisteminden uygulama yazılımlarına kadar büyük bir yelpazede açık kaynak kodlu yazılımlara rastlamak mümkün. Bölümümüzde, bu yazılımlardan web grafikleri tasarım programlarından birkaçı hakkında ana hatlarıyla bilgi verilecek, ilgili kaynaklar sunulacaktır.

GIMP

GIMP'in orijinal adı **General Image Manipulation Program**'dır. İlk sürümü, 1995 yılında Peter Mattis ve Spencer Kimball tarafından, California Üniversitesi'nde proje ödevi olarak geliştirilmiştir. Mattis ve Kimball 1997'de mezun olduktan ve GNU projesinin resmi bir parçası olduktan sonra, programın adı **GNU Image Manipulation Program** olarak değiştirilmiştir.



Adından da anlaşılacağı gibi, açık kaynak kodlu ve ücretsiz bir resim işleme programıdır. Açık kaynak kodlu yazılımlar arasında, Photoshop programına alternatif olarak gösterilen yazılımlardan biri olarak bilinir. Kullanıcılar ve yazılımcılar sonraki sürümler için çokça destek vermiş, programın gelişimine önemli katkılarda bulunmuşlardır.

Linux dünyasının iki önemli grafiksel arayüz geliştirme kütüphanelerinden biri olan GTK+, ilk olarak GIMP'in geliştirilmesi için yazılmıştır.

GIMP; Linux, Windows ve Mac OS işletim sistemleri altında çalışabilmektedir.

Programın dosya uzantısı .XCF'dir. Görüntü içindeki katmanları, seçimlik alanları, renk kanalları, şeffaflık, yolları ve kılavuzları saklama özelliklerine sahiptir. Ancak, PSD uzantılı dosya formatları gibi, dosya içinde geriye dönük halleri saklamamaktadır. .XCF uzantılı dosyaları destekleyen birçok yazılım mevcuttur. Bunlar: CinePaint, DigiKam, Gwenview, Imagine, Inkscape ve Krita'dır.

GIMP programının genel özelliklerini maddeler halinde sıralamak gerekirse:

- Piksel tabanlı çalışan bir görüntü işleme programıdır.
- Hazır logo, desen, site tuşları ve reklam alanları oluşturabilmeye imkân tanır.

- Gelişmiş seçim, çizim, kesme, döndürme ve fırça araçları mevcuttur.
- XCF, SVG, TIFF, PDF, JPEG, PNG, GIF PostScript belgeleri (PS, EPS ya da sıkıştırılmış .ps, .gz), BMP, Paintshop Pro dosyaları (PSP ya da TUB), Adobe Photoshop dosyaları (PSD) gibi çok sayıda dosya formatı desteği vardır.
- Çok sayıda efekt aracı ile çalışabilme olanağı sunar.
- Katmanlar, kanallar ve yollarla çalışabilmektedir.
- EXIF bilgilerini düzenleyebilir.
- Grafik tablet desteği mevcuttur.

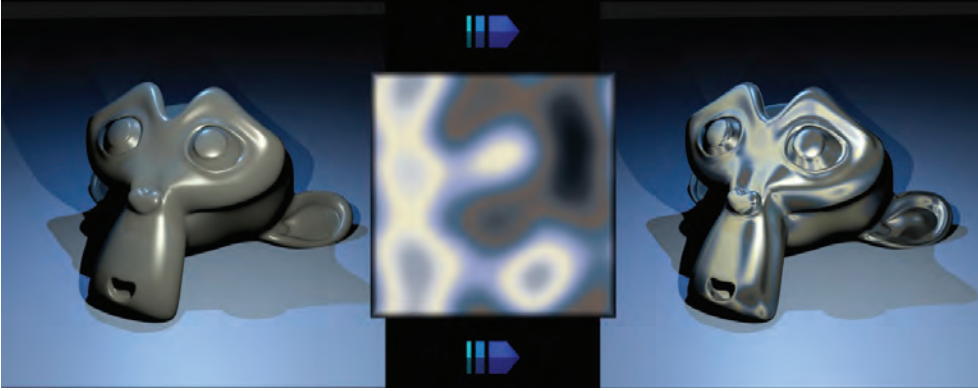
GIMP'in önemli özelliklerinden biri de eklentileriyle zenginleştirilebilir olmasıdır. İçeriğe duyarlı ölçekleme, siyah beyaz fotoğrafları renklendirme,

CMYK desteği, katman efektleri, internet için kaydetme, droste efekti gibi çok sayıda eklentisi mevcuttur. Örneğin Enviromap eklentisi, özellikle oyunlarda yansıma özelliği bulunan objelere sahte yansıma etkisi kazandırabilmek için farklı renk tonlarını karıştırarak bir yansıma haritası oluşturur. Bu yansıma haritası üç ve iki boyutlu sahnelerin arka planında da kullanılabilir. Resim 8.1'de, Enviromap eklentisi ile hazırlanmış bir doku örneği görülmektedir.



dikkat

GIMP, piksel tabanlı çizim ve tasarım için kullanılabilir, açık kaynak kodlu ve ücretsiz bir grafik tasarım programıdır. Photoshop programının en çok kullanıcısı olan rakiplerinden biridir.

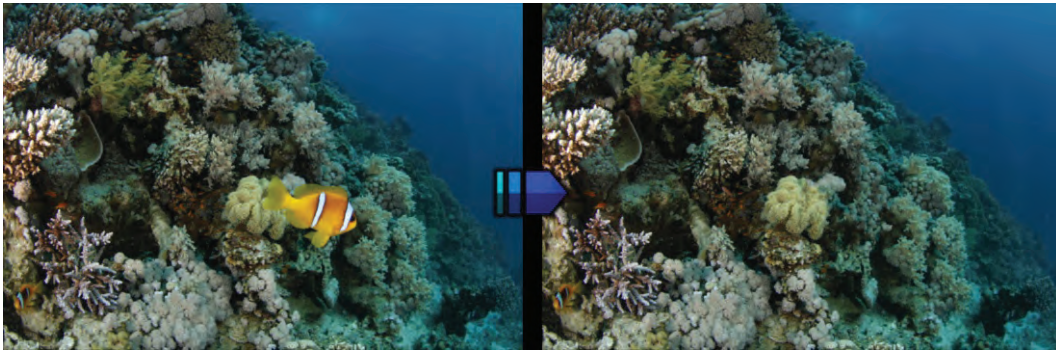


Resim 8.1 Enviromap Eklentisi ile Oluşturulmuş Doku Örneği

Kaynak: <http://hamisertcan.com/gimp-enviromap-eklentisi/>

Resynthesize eklentisi, GIMP'in çok kullanılan eklentilerinden biridir. Bir resimden veya dokudan belli bir bölge çıkarmak istendiğinde bu bölge seçilir ve arka plan çok fazla ayrıntı içermiyorsa bu işlem birkaç rötuşla tamamlanabilmektedir. Resim 8.2'de, bu eklenti kullanılarak resimdeki balığın kesildiği ve resmin son hali görülmektedir.

✓ CMYK (Cyan, Magenda, Yellow, Key), camgöbeği, galibarda, sarı ve siyah olan bu renkler ile renkli baskılama işlemleri yapılır. Kısaltmadaki K harfi key anlamında kullanılır. Anahar renktir. Bu nedenle iyi bir tasarımcı CMYK'yı çok iyi bilmeli, 3 ana renkten yardım alarak ara renkleri elde edebilmelidir.



Resim 8.2 Resynthesize Eklentisi ile Kesme İşlemi

Kaynak: <http://hamisertcan.com/gimp-resynthesize-eklentisi/>

GIMP'in etkileyici ve kolaylaştırıcı eklentilerinden bir diğeri de *G'MIC*'dir. Bu eklenti yardımıyla resimler değişik biçimlerde tekrarlatılabilir, renkleriyle oynanabilir, çerçeve eklenebilir, renklere göre resimlerin belli bölgeleri kesilebilir. Resim 3, G'MIC eklentisi uygulanmamış resim, Resim 8.4, Resim 8.5 ve Resim 8.6'da ise, bu eklenti ile gerçekleştirilmiş efekt örnekleri görülmektedir.



Resim 8.3 G'MIC Uygulanmamış Resim

Kaynak: <http://hamisertcan.com/gimp-gmic-eklentisi/>



Resim 8.4 Black&white- Hard Sketch

Kaynak: <http://hamisertcan.com/gimp-gmic-eklentisi/>



Resim 8.5 Deformations – Wave

Kaynak: <http://hamisertcan.com/gimp-gmic-eklentisi/>



Resim 8.6 Patterns – Weave

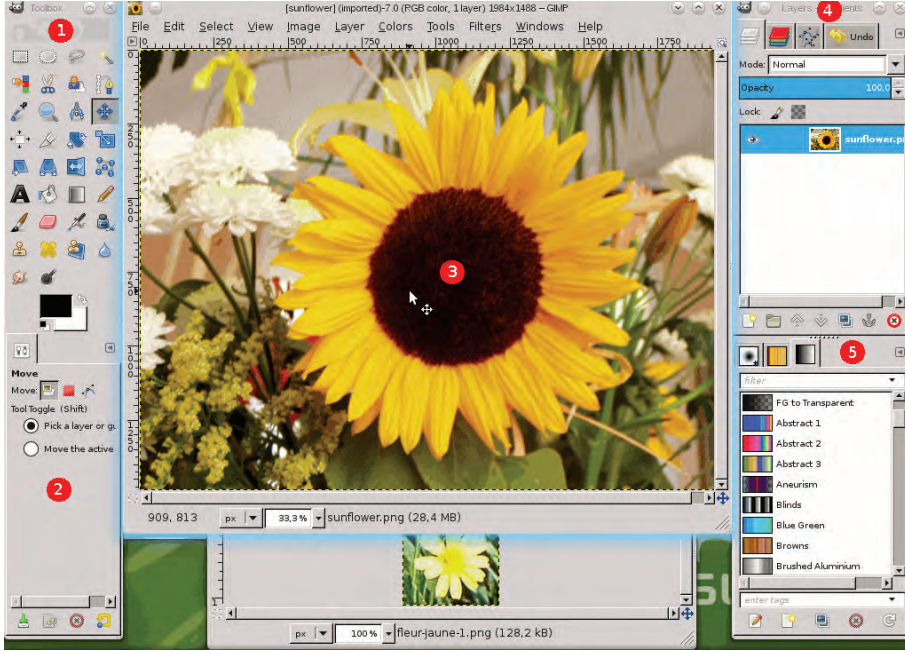
Kaynak: <http://hamisertcan.com/gimp-gmic-eklentisi/>

Bir başka GIMP eklentisi ise *GAP* (Gimp Animasyon Paketi)'tır. Bu eklenti sayesinde, GIMP ile hareketli görüntüler ve animasyonlar oluşturulabilir.

UFRAW, sayısal kameralardan alınan ham verileri okumak ve işlemek için kullanılan GIMP eklentisidir.

Yukarıda birkaçından bahsettiğimiz çok sayıda eklenti ile GIMP programı, web tasarımı, grafik tasarımı yapanlar ve programcılar için hayal güçlerini zorlayacak özellikleri kapsamakta ve hayalleri gerçekleştirme fırsatı sunmaktadır.

GIMP programı ara yüzü Resim 8.7'de görülmektedir.



Resim 8.7 GIMP Ara Yüzü

Kaynak: <https://docs.gimp.org/2.8/en/>

Ara yüz, Resim 8.7'de görüldüğü gibi beş temel alandan oluşur.

1 nolu alan *Ana Araç Kutusu*'dür. Varsayılan olarak, ön ve arka plan renklerini ve diğer araçları seçmek için kullanılan ikonları içerir. İstendiğinde farklı ikonlar da eklenebilir.

2 nolu alan, *Araç Seçenekleri*'dir. Ana araç kutusunun altında yer alır. O an etkin olan araçla ilgili seçenekleri gösterir. Örneğin yukarıdaki ara yüzde Move aracı etkin olarak görülmektedir.

3 nolu alan *Görüntü Penceresi*'dir. GIMP'te açılan her bir görüntü, ekranda ayrı pencerelerde görülür. Aynı anda birden çok görüntü de açılabilir. GIMP kullanmaya başlamadan önce en az bir tane görüntü penceresi açılmalıdır. Bir görüntü, görüntü penceresinden daha büyük olabilir. Bu durumda zoom özelliği kullanılarak görüntü belli boyutlarda küçültülebilir. Ya da ekranda beliren kaydırma çubukları ile görüntü kaydırılarak ekranda görülebilir.

4 nolu alan, *Katmanlar*, *Kanallar*, *Yollar* olarak isimlendirilir. Resim 8.7'de katmanlar sekmesi açıktır. Mevcut resmin katman yapısını gösterir.

5 nolu alan ise, *Fırçalar*, *Desenler*, *Renk Geçişleri* alanıdır. Katmanlar alanının altında yer alır. Fırça, desen ve renk geçişleri işlemlerine ait sekmeleri içermektedir.



GIMP programıyla ilgili daha fazla bilgi ve ayarları öğrenmek isterseniz, <http://www.gimp.org> sitesini ziyaret edebilirsiniz.



Programın başlangıcından bugüne sürümleri ve genel özellikleri Tablo 8.1’de listelenmiştir.

Tablo 8.1 GIMP Sürümleri ve Özellikleri

Büyük Sürüm	Küçük Sürümler	Yayın Tarihi ve Önemli Değişiklikler
0.x	?	21 Ekim 1995: İlk yayın
0.x	0.54–0.99.31	Ocak 1996
1.0.x	1.0.0–1.0.3	5 Haziran 1998
1.2.x	1.2.0–1.2.5	25 Aralık 2000: Kullanıcı arayüzü iyileştirmeleri, hata düzeltmeleri
2.0.x	2.0.0–2.0.6	23 Mart 2004: Bir çok yeni araç eklenmiştir. GIMP GTK+ 2.x grafik aracı kullanılmaya başlanmıştır. CMYK renk desteği ve yazıların yeniden düzenlenmesine olanak sağlanmıştır.
2.2.x	2.2.0–2.2.17	19 Aralık 2004: Plugin desteği, klavye kısayol editörü, yeni GIMP donanım kontrol desteği. GIMP’ten diğer uygulamalara sürükle-bırak ve kopyala-yapıştır.
2.4.x	2.4.0–2.4.7	24 Ekim 2007: Renk yönetim desteği, ölçeklendirilebilen fırçalar, yeni ve tekrar yazılan seçim araçları. Dosya format desteği artmıştır. Tam ekran çalışma, yeni kırpma araçları. Harici cihaz girişi için geliştirilmiş arayüz.
2.6.x	2.6.0	1 Ekim 2008: GEGL ile tanışma.
	2.6.1 - 2.6.5	Hata düzeltmeleri, güncelleştirilmiş çeviriler.
	2.6.6	17 Mart 2009
2.8.x	2.8.0	3 Mayıs 2012: Tek pencere modu, dışa aktarım, katman grupları ve çok sayıda güncelleme.
	2.8.18	14 Temmuz 2016: XCF yükleme kodunda mevcut bir güvenlik açığını düzeltilmiştir.
2.9.x	2.9.4	Renk yönetiminde önemli gelişmeler mevcuttur. MyPaint Brush aracı, simetrik boyama ve GEGL tabanlı filtreler için bölünmüş önizlemeler, olabildiğince iyi geliştirilmiştir.

Öğrenme Çıktısı



1 GIMP programının genel özelliklerini açıklayabilme

Araştır 1

Gimp programının genel özelliklerini açıklayınız

İlişkilendir

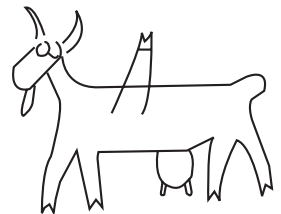
GIMP programını, herhangi bir lisanslı grafik tasarım programı ile karşılaştırınız.

Anlat/Paylaş

Daha önce GIMP kullandınız mı? Bundan sonraki tasarımlarınızda kullanmayı tercih etme ya da etmeme nedenlerinizi anlatınız.

WEB GRAFİK TASARIM İÇİN GEGL KULLANIMI

GEGL (Generic Graphics Library), görüntü işleme uygulamaları için geliştirilen, XML tabanlı bir programlama kütüphanesidir. Asıl olarak GIMP için geliştirilmiş olup, yüksek bit derinliğine sahip görüntülerin desteklenmesini ve çok sayıda düzenlemenin yapılması amaçlanmıştır. GIMP 2.6 ‘da kısmen tamamlanmış olan GEGL, GIMP 2.10 versiyonunda bütünüyle kullanılabilir hale getirilmiştir. Bu haliyle GEGL, başka yazılımlar tarafından da kullanılabilir durumdadır. GEGL ile,



bir grafikte node (düğüm) olarak temsil edilen görüntü işleme işlemlerini birbirine ekleyebilirsiniz. Ayrıca GEGL, görüntülerin yüklenmesi ve saklanması, renklerin ayarlanması, farklı şekillerde filtreleme, görüntülerin dönüştürülmesi ve birleştirilmesi gibi işlemleri rahatlıkla yapabilmeyi sağlar. GEGL aynı zamanda yüksek bit derinliği olan görüntülerin, **ICC profillerinin** ve görüntü parçalarının paralel olarak işlenmesine de olanak tanır. Geleneksel görüntü işlemlerde iş akışı bitiminde nihai sonuç kaydedilirken, GEGL'de bütün iş akışı (bütün orijinal görüntüler, gerçekleştirilen işlemler, son çıktı vb.) kaydedilir. Bu sayede baştan sona tüm işlem adımları ve görseller için geriye dönük bilgiler alınabilir. Çok uzak olmayan bir gelecekte, GIMP'deki bir çok görüntü işleme görevlerinin yerine kullanılması beklenmektedir.

✓ ICC profili, dijital kamera ve tarayıcı gibi girdi aygıtları ve ekran, yazıcı gibi çıktı aygıtları arasında renk uyumu sağlamak için ayrı ayrı aygıtların renk yeniden üretme özelliklerini tanımlayan bir veri dosyasıdır.

Eğer kod yazıyorsanız ve GEGL kullanmak isterseniz, ya `gegl_init` çağrılmalı ya da `gegl_get_option_group` kullanmalısınız. GEGL'i çalıştırmayı bitirmek için `gegl_exit`'i çağırmanız gerekir.

```
#include<gegl.h>
int main(intargc, char **argv)
{
    gegl_init (&argc, &argv);
    # other GEGL code
    gegl_exit ();
}
```

Başka herhangi bir GEGL fonksiyonunu kullanmadan önce bu fonksiyonu çağırmanız gerekmektedir. Bu fonksiyon GEGL'i çalıştırmak için ihtiyaç duyulan her şeyi başlatacaktır ve bazı



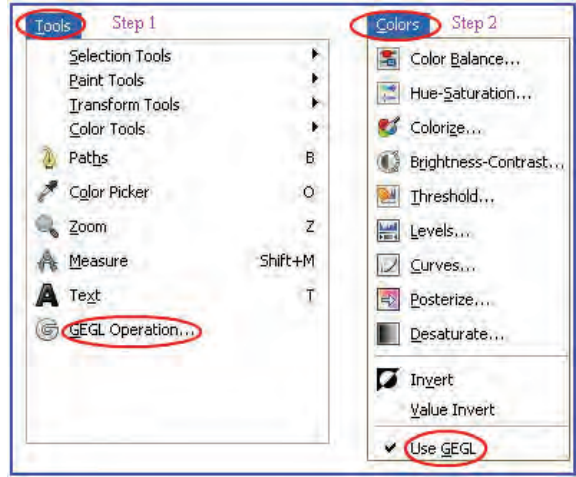
dikkat

GEGL, GIMP programı kapsamında görüntü işleme için kullanılan bir kütüphanedir. Kullanılması için önce GIMP programının açılması gerekir.

standart komut satırı seçeneklerini çözümleyecektir. `argc` ve `argv` bu doğrultuda ayarlanır, dolayısıyla sizin kendi kodunuz asla bu standart argümanlarla karıştırılmayacaktır.

GEGL, kullanıcıların çeşitli şekillerde görüntü üretmesine olanak sağlar. Bunun için;

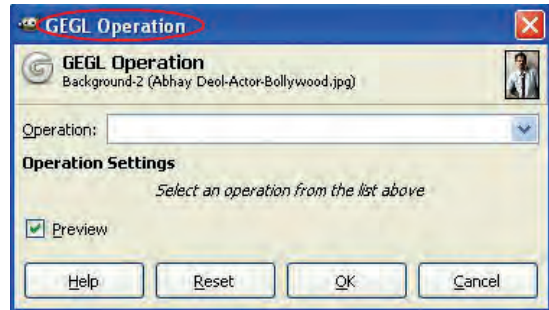
- Önce GIMP açılır.
- Ardından, herhangi bir görüntü dosyası açılır.
- Şimdi, GEGL aracına ulaşmak için iki yöntemden biri kullanılır. Birinci yöntemde Tools (Araçlar) menüsü altında yer alan GEGL Operation komutu tıklanır. İkinci yöntemde ise Colors (Renkler) menüsü altındaki Use GEGL (GEGL kullan) satırı aktif hale getirilir.



Resim 8.8 GEGL'i Çalıştırma Yöntemleri

Kaynak: <https://www.hscripts.com/tutorials/gimp/gegl-tool.html>

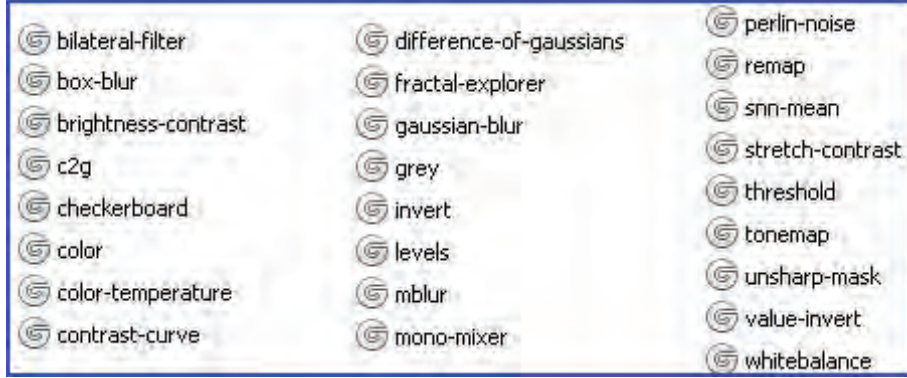
- Bu yöntemlerden biri kullanıldıktan sonra ekranda GEGL Operation penceresi görüntülenir.



Resim 8.9 GEGL Operation Penceresi

Kaynak: <https://www.hscripts.com/tutorials/gimp/gegl-tool.html>

- GEGL aracının içinde 25 civarında işlem seçeneği yer almaktadır.



Resim 8.10 GEGL Seçenekleri

Kaynak: <https://www.hscripts.com/tutorials/gimp/gegl-tool.html>

- Bu seçeneklerden bir tanesi listeden seçilir. Örneğin, görüntü üzerinde uygulamak için box-blur seçeneğini işaretleyelim.
- Daha sonra etki alanı seçilir. Gerekirse önizleme de yapılır.
- Son olarak OK butonuna tıklanır.
- Artık, belirlediğimiz seçenek resim üzerinde uygulanmıştır.



Resim 8.11 Bir Fotoğrafın Box-Blur İşleminden Önceki (Solda) ve Sonraki (Sağda) Durumu

Kaynak: <https://www.hscripts.com/tutorials/gimp/gegl-tool.html>



GEGL kütüphanesi ile ilgili daha fazla bilgi ve ayrıntı öğrenmek isterseniz, <https://en.wikipedia.org/wiki/GEGL> sitesini ziyaret edebilirsiniz.



Öğrenme Çıktısı

2 GEGL kütüphanesini web grafik tasarım aracı olarak kullanabilme

Araştır 2

GEGL kütüphanesi kaç farklı şekilde kullanılabilir? Kısaca ifade ediniz.

İlişkilendir

Bir grafik tasarımı için açık kaynak kodlu yazılım kullanmanız gerekse, GIMP ve GEGL'den hangisini tercih edersiniz? Neden?

Anlat/Paylaş

Kendinizi GIMP ve GEGL kütüphanesi kullanımı açısından değerlendirdiğinizde, hangisi için daha yetenekli buluyorsunuz? Her ikisinin kullanımı için yeteneğinizin gelişmesi adına neler yapmayı planlıyorsunuz?

INKSCAPE

Vektör tabanlı çizimler yapılabilen açık kaynak kodlu yazılımlar içinde en çok tercih edilenlerden biri de Inkscape'dir. Adobe Illustrator, Corel Draw, Freehand, Xara X gibi yazılımların birçok özelliğine sahiptir. Basitten karmaşığa farklı formatlarda şekiller ve grafikler üzerinde çalışmaya izin vermektedir. Bitmap resimler, fotoğraflar, vektörel grafikler, logo tasarımı, metin içeren resimler, web grafikleri, teknik çizimler gibi uygulamaları Inkscape ile rahatlıkla gerçekleştirmek mümkündür.

Inkscape programı, **W3C** standardında ölçeklenebilir. .SVG (Scalable Vector Graphics /Ölçeklenebilir Vektörel Grafikler) dosya biçimini kullanmaktadır. Bu grafik türü, XML tabanlı web grafikleri için WWW konsorsiyumunun hazırladığı yeni bir dildir. Günümüzde bir çok vektör editörü SVG'yi dışa aktarabilmekte, kayıt edebilmekte ve herhangi bir eklentiye gerek duymaksızın doğrudan bir internet gözgezdircide görüntüleyebilmektedir. Ölçeklenebilir grafik formatı ile çizilen grafik ve resimler, sonsuz büyüklüğe ölçeklenseler bile kalitelerini kaybetmezler ve bozulmazlar. Ayrıca, Inkscape içerisine herhangi bir bitmap resim eklenebildiği gibi, eklenen bu resimler üzerinde, Inkscape içerisindeki diğer nesnelere uygulanabilen hareket ettirme, döndürme, kırpma, filtre uygulama gibi işlemler yapılabilir.



✓ W3C (World Wide Web Consortium) açılımı Dünya Çapında Ağ Birliği anlamına gelmektedir. Bu birliğin amacı; tarayıcılar arasındaki görüntü farkını ortadan kaldırmaktır. W3C standartları, W3C birliği tarafından html, css gibi web tasarımı da kullanılan kodların her tarayıcı ile aynı uyum içerisinde çalışması için belirlenen kurallar olarak tanımlanabilir. Web site tasarlarken herhangi bir sorun ile karşılaşmamak adına, W3C standartları göz önünde bulundurulmalıdır. W3C standartları stabil kodlardan oluştuğu için, bu standartlara göre hazırlanan web siteleri içerisindeki sayfa geçişleri, ana sayfanın açılış hızı artmaktadır. Bu da sitemizi hızlandıran en önemli etkenlerden biridir.

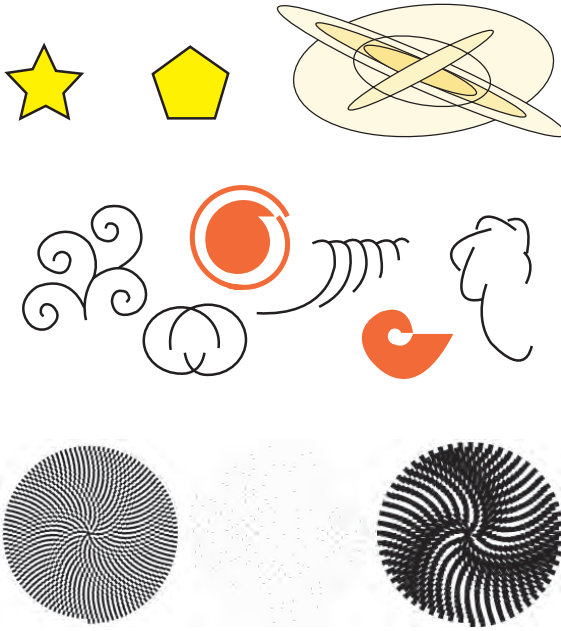
Programın desteklediği dosya formatları arasında; .SVGZ, .PNG, .PDF, .PS, .EMF, .TEX, .POV, .ODG, .DXF ve .GPL sıralanabilir.

**dikkat**

Inkscape, vektör tabanlı çizim ve tasarım için kullanılabilen, açık kaynak kodlu ve ücretsiz bir grafik tasarım programıdır. Piyasada ticari amaçlı üretilen bir çok vektör tabanlı çizim programının sahip olduğu özelliklerin çoğuna sahiptir.

Inkscape, kullanıcıların işlerini kolaylaştırıcı bazı özelliklere sahiptir:

- **Nesne Oluşturma:** Düz çizgiler, eğriler, kaligrafik çizimler yapılabilir. Dikdörtgen, köşeleri ovalleştirilmiş dikdörtgen, 3D kutular, elips, yıldız, çokgenler, daireler ve yaylar oluşturulabilir. Gömülü bitmapler kullanılabilir.



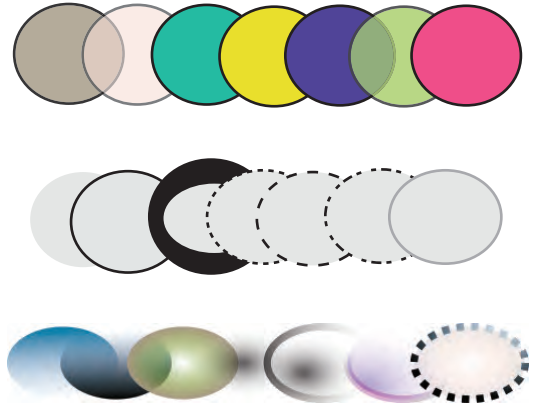
Resim 8.12 Inkscape ile Oluşturulabilen Nesnelere Örnekler

Kaynak: <http://www.inkscape.org>

- **Nesne İşleme:** Hareketlendirme, döndürme, ölçeklendirme gibi dönüşümler etkileşimli olarak ve sayısal değerleri belirtilerek gerçekleştirilebilir. Ayrıca nesneler gruplan-

dırılabilir. Katmanlar kilitlenebilir, gizlenebilir ya da tekrar düzenlenebilir. Bu sayede katmanlar hiyerarşik bir ağaç yapısı oluşturulabilir. Hizalama ve dağıtım komutları kullanılabilir. Nesneler üzerinde kes, kopyala ve yapıştır komutları uygulanabilir.

- **Nesneleri Biçimlendirme:** Renk seçici (RGB, HSL, CMYK renk çarkı, CMS gibi), renk toplayıcı aracı, kopyala/yapıştır stili, bitmap ya da vektörel desen doldurma, donuk görünüm oluşturulabilir. Ayrıca dış hat çizgi stilleri, önceden tanımlanmış fırça desenleri ile fırça dokunuşları yapılabilir.



Resim 8.13 Doldurma, Fırça Darbesi ve Ana Hat Örnekleri

Kaynak: <https://www.inkscape.org>

- **Yol İşlemleri:** Düğümleri hareketlendirme, hizalama, dağıtma, metin nesneleri ve şekiller için dönüştürme ve sadeleştirme, bu işlemlerden bazılarıdır.
- **Metin Aracı:** Çok satırlı metinler oluşturma, önceden yüklenmiş anahat yazı tiplerini kullanma, karakter/harf/satır aralığı ayarlamalarını yapma, yazı tipi boyutu ayarlama, şekil içinde metin kullanımı, metin desteği anlamında karşımıza çıkan özelliklerden en dikkat çekici olanlardır.

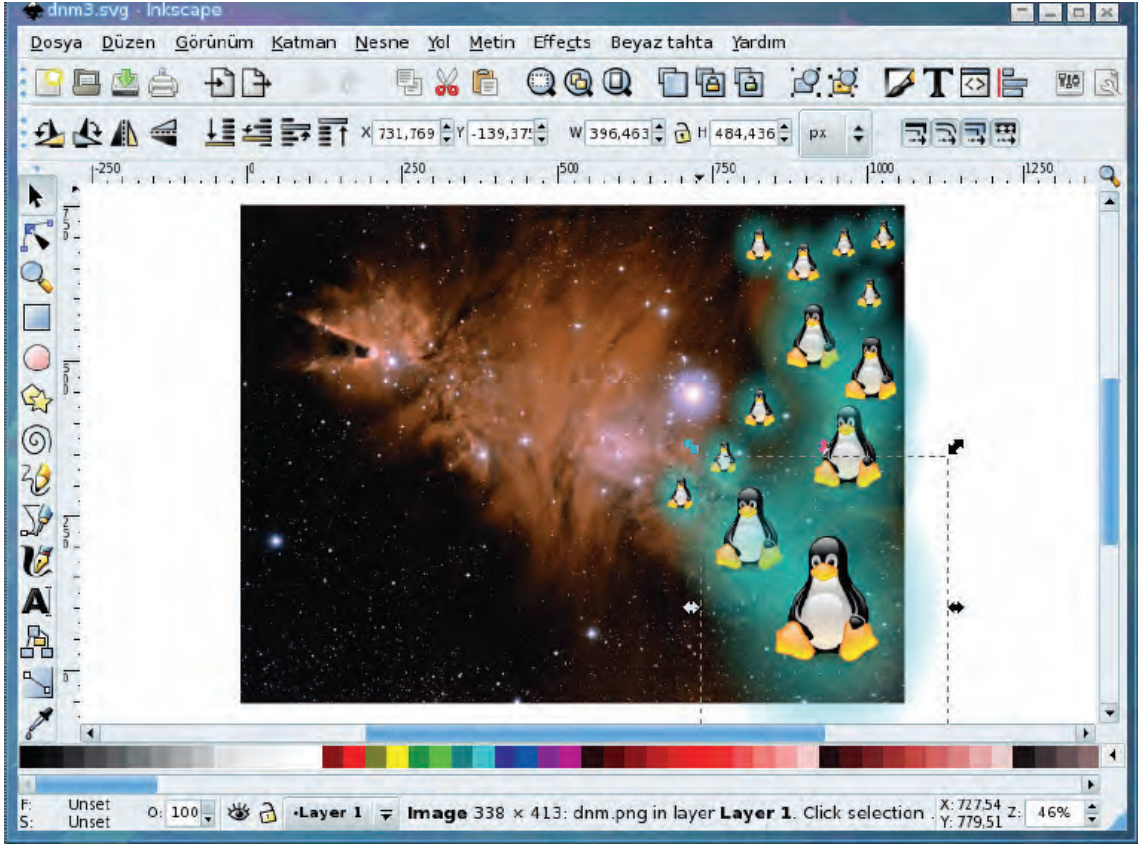
Inkscape programının birlikte çalışabildiği işletim sistemleri arasında Mac OS X, Pardus, Ubuntu gibi Linux dağıtımlarının yanı sıra, Windows sayılabilir.

✓ Dağıtım, Linux çekirdeği temeli üzerine çeşitli yazılımlar eklenerek tam bir işletim sistemi olarak çalışır hale gelmiş bir özgür yazılım projeleri topluluğudur. Dağıtım kavramı, özgür yazılım felsefesinin çok alternatifli dünyasının bir sonucu olarak ortaya çıkmış, Linux'a özgü bir terimdir. Kullanım yaygınlıkları ve GNU/Linux dünyasına katkılarıyla öne çıkan bazı dağıtımlar vardır: Debian, Red Hat, Fedora, Ubuntu, Slackware, SUSE bunlardan bazılarıdır.



Inkscape programıyla ilgili daha fazla bilgi ve ayrıntı öğrenmek isterseniz, <http://www.inkscape.org> sitesini ziyaret edebilirsiniz.

Program çalıştırıldığında, Resim 8.14'deki gibi bir arayüz ile ekrana gelir.



Resim 8.14 Inkscape Arayüzü

Kaynak: Taşçılar (2008)

Inkscape arayüz penceresinde, standart pencerelerde gördüğümüz başlık çubuğu, menü çubuğu ve araç çubuklarının yanı sıra, sol tarafta bazı işlem kısayol butonlarının yer aldığı ayrı bir araç çubuğu görülebilir. Bu çubuk üzerinde yer alan seçim butonu (), düğüm butonu (), şekil çizme butonları ( ,  ,  , ), çizgi butonları ( ,  , ) ve gradient/dereceli doldurma butonu (), en sık kullanılan yardımcı araçlardır.

Seçim butonu; işlem yapmak üzere kullanmak istediğiniz herhangi bir araç için seçme işlemi yapmanıza yardımcı olur.

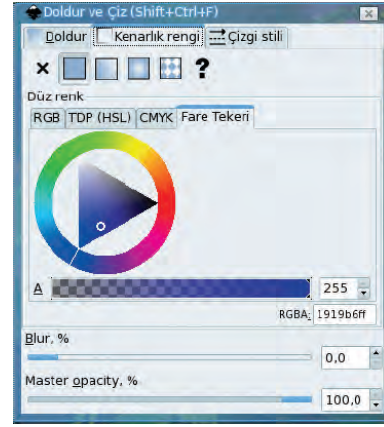
Düğüm butonu; bir nesne vektör tabanlı olarak çizildikten sonra, çizimin düğümleri üzerinde her türlü işlemin yapılarak, nesneye istenilen şeklin verilmesini sağlar.

Şekil çizme butonları ise; dikdörtgen, daire, çokgen, yıldız ve sarmal şekillerinde çizimlere olanak verir.

Çizgi butonları; Bezier çizimi, serbest çizim ve yazı çizimi yapmaya olanak sağlayan üç buton olarak karşımıza çıkmaktadır.

Gradient ya da başka bir ifadeyle dereceli doldurma aracı, grafiklerin çizimi ve şekillendirilmesinde oldukça kolaylaştırıcı bir işleve sahiptir.

Inkscape program arayüz penceresinin en altında renk paleti yer alır. Renk paleti ile nesne ve çizimler üzerinde renklendirme işlemleri gerçekleştirilir. Bu işlem renk çarkı aracı ile de yapılabilir. Şekil 8.15’de bir renk çarkı örneği görülmektedir. Eğer kullanıcı renk kodlarını biliyorsa, renk çarkında istenilen tüm renkler kolaylıkla elde edilebilir.



Şekil 8.15 Renk Çarkı

Kaynak: Taşçılar (2008)

Inkscape’in son sürümü, 28.01.2015 tarihinde yayınlanan 0.91 sürümüdür. Arayüzde yer alan çok sayıda araç kutusu ve komut yardımıyla, Inkscape programı kendini web grafik tasarımı konusunda geliştirmek isteyen herkese ücretsiz ve özgür bir çalışma alanı sunmaktadır. Program, gönüllü yazılımcılar ve kullanıcılar sayesinde sürekli ve hızlı bir şekilde gelişmeye devam etmektedir.



Öğrenme Çıktısı

3 Inkscape programının genel özelliklerini açıklayabilme

Araştır 3

Bir tasarımcının Inkscape programını tercih etmek için hangi özelliklerini dikkate alması uygun olur?

İlişkilendir

GIMP ve Inkscape’i karşılaştırınız? Birbirlerine göre üstünlükleri nelerdir?

Anlat/Paylaş

Daha önce Inkscape kullandınız mı? Kullanmak için geçerli nedenleriniz nelerdir?



Araştırmalarla İlişkilendir

Açık kaynak kod, ürünün kaynağına rahatça erişebilme imkanı sunan bir uygulama geliştirme yöntemidir. Açık Kaynak kod bildirgesinde de belirtildiği gibi; “Açık kaynak kodlu yazılımlar tasarruf ve güvenliğin ötesinde de bir ülke ekonomisi için önemlidir. Açık kaynak ortamları, teknoloji üretebilecek gençleri yetiştirmenin etkin yollarından biridir. İthal hazır çözümler yerine, ülke insanına güvenmek, ona yatırım demektir. Açık kaynak, kendi okullarında gereksinimlerine göre uyarlanmış, güvenli, sağlam ve ucuz çözümler demektir. Açık kaynak yazılımlar, mütevazı

donanımları etkin kullanabilmek demektir. Tüm üretim ve servis sektörlerinde bilişim maliyeti gittikçe artmaktadır. Açık kaynak yazılımlar, en başta lisanslar nedeniyle bu maliyetleri düşürerek, yerli sanayici ve bilişimciye destek demektir, ülkenin rekabet yeteneği artırmak demektir.”

Kaynak: Özarslan, Y. (2008). Uzaktan Eğitim Uygulamaları için Açık Kaynak Kodlu Öğrenme Yönetim Sistemleri. inet-tr’08 - XIII. Türkiye’de İnternet Konferansı Bildirileri 22-23 Aralık 2008 Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara.

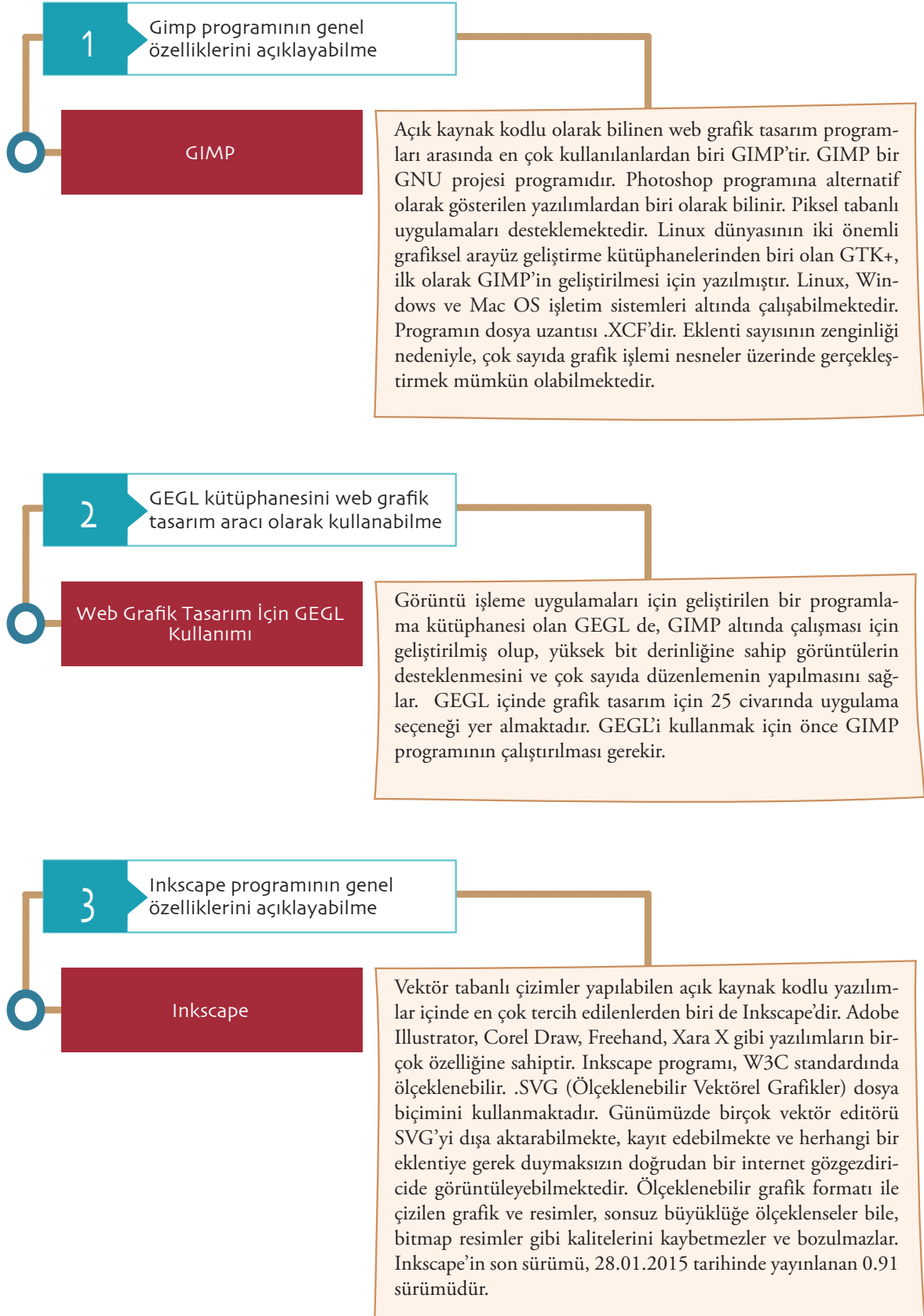


Araştırmalarla İlişkilendir

Açık kaynak kodlu yazılımların ayırt edici özelliği, kullanıcıya yazılımı değiştirme özgürlüğü sunmasıdır. Uyarlanabilir, sağlam, hızlı ve güvenlidir. insanlığın ortak malıdır. Bu yazılımlar, ülkelerin bilgi toplumu stratejisinde önemli rol oynamaktadır. Türkiye’de açık kaynak kodlu yazılımlar Bilgi Toplumu Stratejisi (2006–2010)’nde yer almış ve kamu kurumlarında teşvik edileceği belirtilmiştir. Buna rağmen Türkiye’de üniversiteler başta olmak üzere kamu kurumlarında açık kaynak kodlu yazılımların sınırlı ölçüde kullanıldığı görülmektedir. Bunun temel nedeni de,

kullanıcıların kullanım alışkanlıklarından vazgeçmek istememeleridir. Oysa bugün dünyada birçok ülkede özellikle milli savunma, emniyet, parlamento, jandarma gibi kurumlarda açık kaynak kodlu yazılımlara dayanan Linux tabanlı işletim sistemleri yaygın ve zorunlu olarak kullanılmaktadır.

Kaynak: Akyıldız, F. (2012). kamu yönetiminde açık kaynak kodlu yazılımlar. C.Ü. İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi, Cilt 13, Sayı 1, 2012 17.



1 GIMP ile ilgili aşağıdaki ifadelerden hangisi doğrudur?

- A. GTK+, GIMP için yazılmış bir arayüz geliştirme kütüphanesidir.
- B. Sadece Linux işletim sistemi altında çalışır.
- C. Dosya biçimi XLS'dir.
- D. Vektör tabanlı çalışan bir yazılımdır.
- E. Eklentisiz çalışması mümkün değildir.

2 Aşağıdakilerden hangisi GIMP'e ait bir eklenti **değildir**?

- A. Enviromap
- B. Resynthesize
- C. RAW
- D. GMIC
- E. GAP

3 Aşağıdaki hangi dosya biçimi **GIMP** programına aittir?

- a. COM
- b. DOCX
- c. PPT
- d. XCF
- e. EXE

4 **Inkscape** programı ile ilgili aşağıdaki ifadelerden hangisi doğrudur?

- A. Sadece piksel tabanlı tasarımları desteklemektedir.
- B. GTK+ dosya biçimini kullanmaktadır.
- C. Piksel tabanlı çizimlerin eklenmesine izin vermez.
- D. Sadece Mac Os X işletim sistemi tarafından desteklenmektedir.
- E. Vektör tabanlı tasarımlar için idealdir.

5 Aşağıdakilerden hangisi SVG biçimli bir dosyanın özelliklerinden biridir?

- A. Piksel tabanlıdır.
- B. Büyüdükçe kalitesinde bozulma olmaz.
- C. Hiçbir vektör editörü bu dosya biçimini dışa aktaramaz.
- D. Sadece fotoğraf işleme için kullanılır.
- E. GEGL'in bir komutudur.

6 GEGL ile ilgili aşağıdaki ifadelerden hangisi doğrudur?

- A. General Graphics Library ifadesinin kısaltmasıdır.
- B. Bir GIMP kütüphanesidir.
- C. Her açık kaynak kodlu web grafik tasarım programıyla kullanılabilir.
- D. Logosunda beş kollu ahtapot resmi vardır.
- E. Inkscape programına ait bir komut kümesidir.

7 **GIMP** hangi proje kapsamında geliştirilmiş açık kaynak kodlu bir yazılımdır?

- A. W3C
- B. GNU
- C. Photoshop
- D. GTK+
- E. GEGL

8 Aşağıdakilerden hangisi **Inkscape** programının son sürümüdür?

- A. 0.48
- B. 2.9x
- C. 2016
- D. 0.91
- E. 2.0

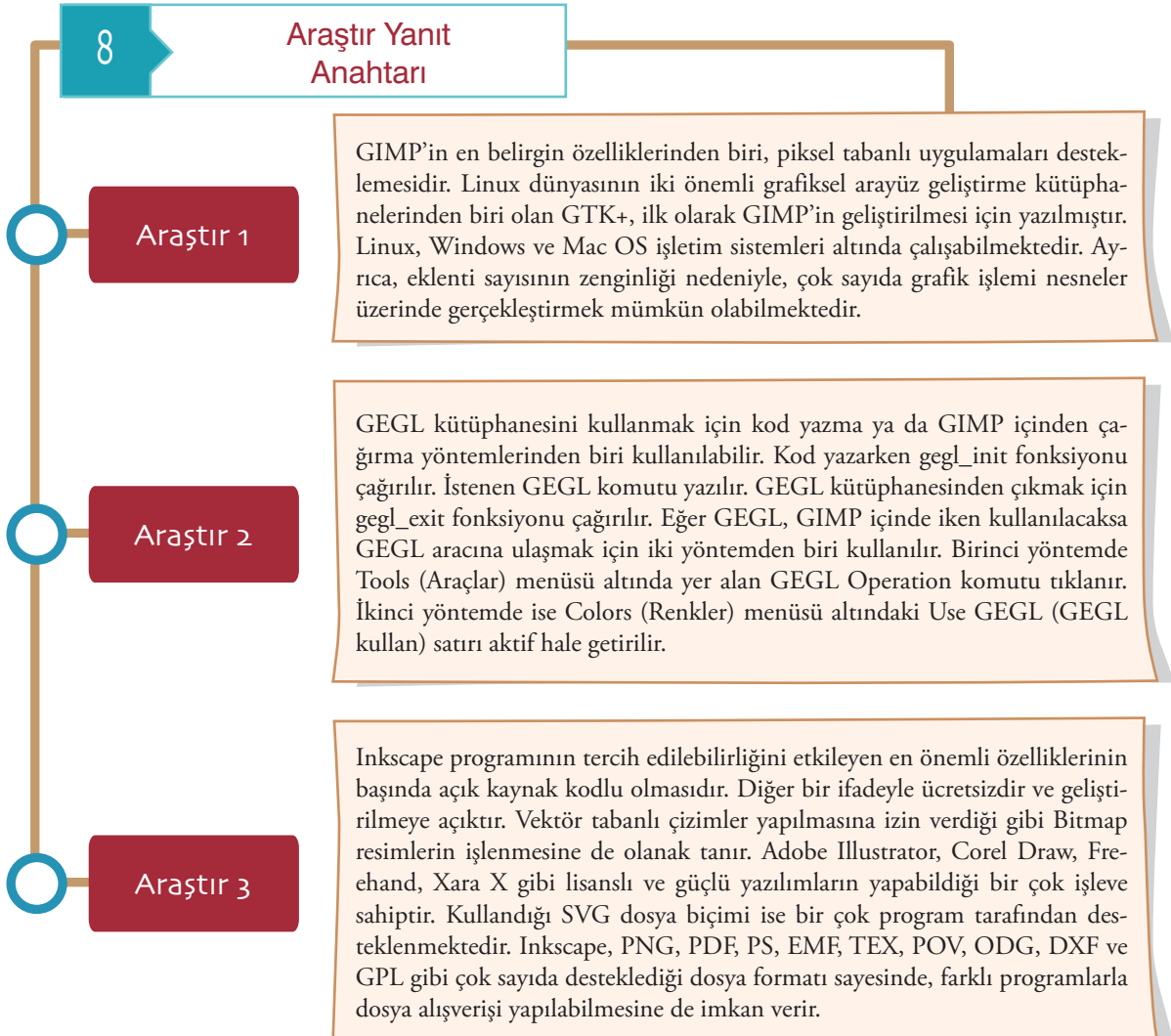
9 Açık kaynak kodlu web grafik tasarım programları arasında **Photoshop** programına rakip olarak gösterilen yazılım aşağıdakilerden hangisidir?

- A. GIMP
- B. GEGL
- C. GNU
- D. GTK+
- E. SVG

10  Yanda resmi görülen **Inkscape** butonunun ismi nedir?

- A. Gradient doldurma butonu
- B. Seçim butonu
- C. Kare butonu
- D. Çizim butonu
- E. Düğüm butonu

1. A	Yanıtınız yanlış ise “GIMP” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	6. B	Yanıtınız yanlış ise “GEGL” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
2. C	Yanıtınız yanlış ise “GIMP” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	7. B	Yanıtınız yanlış ise “GIMP” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
3. D	Yanıtınız yanlış ise “GIMP” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	8. D	Yanıtınız yanlış ise “INKSCAPE” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
4. E	Yanıtınız yanlış ise “INKSCAPE” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	9. A	Yanıtınız yanlış ise “GIMP” konusunu yeniden gözden geçiriniz.
5. B	Yanıtınız yanlış ise “GIMP” konusunu yeniden gözden geçiriniz.	10. E	Yanıtınız yanlış ise “INKSCAPE” konusunu yeniden gözden geçiriniz.



■ İnternet Kaynakları

<http://www.gimp.org>

<http://www.linuxfocus.org/Turkce/November1999/article112.html>

<http://www.gimptr.com>

<http://shiftdelete.net/adim-adim-gimp-kullanimi-28569>

http://mebk12.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/38/14/975160/dosyalar/2016_01/08110206_gimp1.pdf

<https://wiki.ubuntu-tr.net/index.php?title=Gimp>

<https://tr.wikipedia.org/wiki/GIMP>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Gimp>

<http://www.sonsurum.net/gimp>

<http://blog.uguraba.com>

<http://www.turkcebilgi.com/gimp>

<http://aibu-acik-kaynak.blogspot.com.tr/search?q=gimp>

<http://www.linuxfocus.org/Turkce/March2002/article238.shtml>

<http://www.linuxfocus.org/Turkce/September2003/article311.shtml>

<http://www.inkscape.org>

<http://aibu-acik-kaynak.blogspot.com.tr/search?q=inkscape>

<https://sites.google.com/site/fsandlinux/inkscape>

<http://www.asaskan.net/?s=inkscape>

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Inkscape>

<http://www.turkcebilgi.com/inkscape>

<http://acikkaynak2016.blogspot.com.tr/2016/06/inkscape-nedir-inkscape-temelde.html>

<http://hamisertcan.com/gimp-gmic-eklentisi>

<http://en.wikibooks.org/wiki/Inkscape/Print-version>

<http://www.oguvendir.com/2013/08/inkscape-ders-notu-1.html>

<http://gegl.org>

<https://en.wikipedia.org/wiki/GEGL>

<https://www.hscripts.com/tutorials/gimp/gegl-tool.html>

<http://files.canon-europe.com/files/soft39422/Manual/CanonMG6100TR.pdf>

<https://teknoseyir.com/durum/184379>

<https://developer.gimp.org/faq.html#id462467>

<http://www.wlug.org/files/gegl.pdf>

<http://gegl.org/api.html>

<http://kaptanseo.com/w3c-nedir-ve-ne-ise-yarar/>

Taşçılar, T. (2008). Inkscape. Enixma. Yıl 2, Sayı 8. (<http://www.enixma.org> adresinden 09.10.2016 tarihinde erişilmiştir.)

Sözlük

A

Adobe Illustrator: İllüstrasyon çalışmaları gerçekleştirmek için, Adobe firması tarafından piyasaya sunulan programdır.

Adobe Indesign: Masaüstü yayıncılık ve sayısal yayıncılık gibi çalışmaları gerçekleştirmek için, Adobe firması tarafından piyasaya sunulan programdır.

Adobe Photoshop: Fotoğraf düzenlemeleri, manipülasyonları ve fotomontaj türü çalışmalar gerçekleştirebilmek için, Adobe firması tarafından piyasaya sunulan programdır.

C

CorelDRAW: İllüstrasyon çalışmaları gerçekleştirmek için, Corel Corporation firması tarafından piyasaya sunulan programdır.

E

Efekt: Hedef görsel tasarım çalışması üzerinde farklı görsel etkiler oluşturacak filtreler efekt denir.

Etkileşimli Yayın: Okuyucu – kullanıcı ile etkileşime girerek, onun yönlendirmelerini veya dönütlerini algılayabilen, yine basılı yayınların aksine çoklu-ortam tabanlı unsurlar kullanabilen yayınlara etkileşimli yayın denir.

F

Filtre: Hedef görsel üzerinde çeşitli otomatik değişiklikler meydana getirmek amacıyla sunulan araca filtre denir.

Fotoğraf Manipülasyonu – Fotomontaj: Görsel veri niteliğinde olan, özellikle fotoğraflar üzerinde yapılan ve düzeltme – düzenleme – değiştirme yoluyla yeni ürünlerin elde edilebilmesine de imkân veren işlemlere fotoğraf manipülasyonu denir.

İ

İllüstrasyon: Anlatılmak istenen olayın / olgunun görsel şekillerle ifade edilmesine illüstrasyon denir.

M

Masaüstü Yayıncılık: Basılı materyallerin hazırlanması / tasarlanması sırasında masa başında bilgisayarlardan yararlanılan yayıncılık yaklaşımına masaüstü yayıncılık denir.

Mizanpaj: Yayıncılık sektöründe, üzerinde çalışılan materyalin sayfa düzenine mizanpaj denir.

R

Renklendirme: Hedef çizim – tasarım taslağının çizim sınırlarının ötesine geçilerek, renklerle boyanması süreçlerine renklendirme denir.

S

Sayısal Fotoğraf İşleme: Sayısal ortamdaki fotoğraflar – fotoğraf verileri üzerinde gerçekleştirilebilen genel düzeltme – düzenleme işlemlerine sayısal fotoğraf işleme adı verilmektedir.

Sayısal Fotoğrafçılık: Nesnelere ait görüntülerin yakalanması aşamasında sayısal – bilgisayar tabanlı tekniklerin uygulandığı fotoğrafçılık yaklaşımına sayısal fotoğrafçılık denir.

Sayısal Yayıncılık: Basılı materyallerin hazırlanması / tasarlanmasında sayısal ortamın (bilgisayar sistemlerinin) kullanıldığı ve yine materyallerin sayısal ortamda sunulduğu yayıncılık yaklaşımına sayısal yayıncılık denir.

Sayısal Yayınlama: Temel olarak sayısal ortamda görüntülenip okunabilecek bir yayının, ilgili ortamda oluşturulması / sunulması yaklaşımına sayısal yayınlama denir.

Stil: CorelDRAW kapsamındaki çalışmalarda ortak tasarımsal özellikler – işlevler kullanılabilmesine ve ilgili görsel unsurların istendik yönde sunulabilmesine imkan veren program unsurlarına stil denir.

Ş

Şablon: CorelDRAW kapsamındaki çalışmaların daha pratik ve tutarlı gerçekleştirilmesi için kullanılabilen hazır tasarımsal çalışma bütününe şablon denir.

V

Vektörel Çizim: Vektörel grafik bileşenleri ve mantığına dayalı olarak oluşturulmuş olan çizime vektörel çizim denir.

Vektörel Grafik: Matematiksel ifadelerle oluşturulmuş olan ve kalitelerinden kaybetmeksizin ölçeklendirilebilen grafiklere vektörel grafik denir.