

ORTAÖĞRETİM  
GÜZEL SANATLAR LİSESİ

# dijital grafik

DERS KİTABI

YAZARLAR

Tahir EKİM  
İlhan UÇAR  
Emel UZUNER



DEVLET KİTAPLARI  
BİRİNCİ BASKI

....., 2019

Her hakkı saklıdır ve Millî Eğitim Bakanlığına aittir. Kitabın metin, soru ve şekilleri kısmen de olsa hiçbir surette alınıp yayımlanamaz.

**Editör**

Yrd.Dç. Mehmet Emin KAHRAMAN

**Dil Uzmanı**

Mehmet Emin SARIKAYA

**Program Geliştirme Uzmanı**

Talip AYDEMİR

**Ölçme ve Değerlendirme Uzmanı**

İsmail ŞENER

**Rehberlik Uzmanı**

Kenan PINARBAŞI

**Görsel Tasarım Uzmanı**

Emel UZUNER

İlhan UÇAR

**Grafik Tasarım Uzmanı**

Emel UZUNER

İlhan UÇAR

ISBN 978-975-11-4446-1



## İSTİKLÂL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;  
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.  
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;  
O benimdir, o benim milletimindir ancak.

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilâl!  
Kahraman ırkıma bir gül! Ne bu şiddet, bu celâl?  
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helâl.  
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl.

Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım.  
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!  
Kükremiş sel gibiyim, bendimi çiğner, aşarım.  
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.

Garbın âfâkını sarmışsa çelik zırhlı duvar,  
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.  
Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imanı boğar,  
Medeniyet dediğin tek dişi kalmış canavar?

Arkadaş, yurduma alçakları uğratma sakın;  
Siper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.  
Doğacaktır sana va'dettiği günler Hakk'ın;  
Kim bilir, belki yarın, belki yarından da yakın.

Bastığın yerleri toprak diyerek geçme, tanı:  
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.  
Sen şehit oğlusun, incitme, yazıktır, atanı:  
Verme, dünyaları alsan da bu cennet vatanı.

Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki feda?  
Şüheda fışkıracak toprağı sıksan, şüheda!  
Cânı, cânânı, bütün varımı alsın da Huda,  
Etmesin tek vatanımdan beni dünyada cüda.

Ruhumun senden İlâhî, şudur ancak emeli:  
Değmesin mabedimin göğsüne nâmahrem eli.  
Bu ezanlar -ki şehadetleri dinin temeli-  
Ebedî yurdumun üstünde benim inlemeli.

O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım,  
Her cerâhamdan İlâhî, boşanıp kanlı yaşım,  
Fışkırır ruh-ı mücerret gibi yerden na'sım;  
O zaman yükselerek arşa değer belki başım.

Dalgalar sen de şafaklar gibi ey şanlı hilâl!  
Olsun artık dökülen kanlarımın hepsi helâl.  
Ebediyyen sana yok, ırkıma yok izmihlâl;  
Hakkıdır hür yaşamış bayrağımın hürriyyet;  
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl!

**Mehmet Âkif Ersoy**

## GENÇLİĞE HİTABE

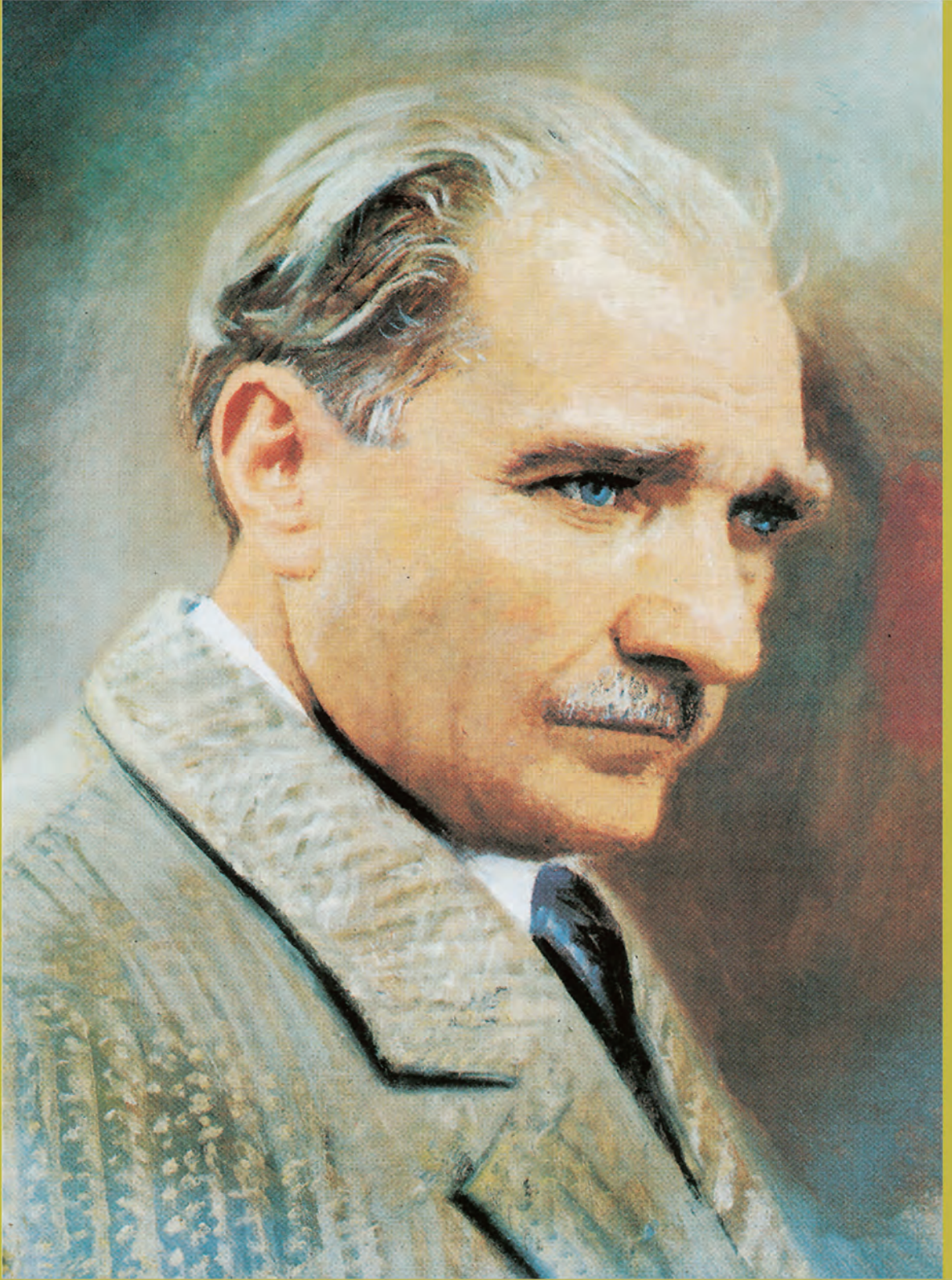
Ey Türk gençliği! Birinci vazifen, Türk istiklâlini, Türk Cumhuriyetini, ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir.

Mevcudiyetinin ve istikbalinin yegâne temeli budur. Bu temel, senin en kıymetli hazinendir. İstikbalde dahi, seni bu hazineden mahrum etmek isteyecek dâhilî ve hâricî bedhahların olacaktır. Bir gün, istiklâl ve cumhuriyeti müdafaa mecburiyetine düşersen, vazifeye atılmak için, içinde bulunacağın vaziyetin imkân ve şeraitini düşünmeyeceksin! Bu imkân ve şerait, çok namüsaît bir mahiyette tezahür edebilir. İstiklâl ve cumhuriyetine kastedecek düşmanlar, bütün dünyada emsali görülmemiş bir galibiyetin mümessili olabilirler. Cebren ve hile ile aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olabilir. Bütün bu şeraitten daha elîm ve daha vahim olmak üzere, memleketin dâhilinde iktidara sahip olanlar gaflet ve dalâlet ve hattâ hıyanet içinde bulunabilirler. Hattâ bu iktidar sahipleri şahsî menfaatlerini, müstevlîlerin siyasî emelleriyle tevhit edebilirler. Millet, fakr u zaruret içinde harap ve bîtap düşmüş olabilir.

Ey Türk istikbalinin evlâdı! İşte, bu ahval ve şerait içinde dahi vazifen, Türk istiklâl ve cumhuriyetini kurtarmaktır. Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur.

Mustafa Kemal Atatürk





MUSTAFA KEMAL ATATÜRK



# dijital grafik

## İÇİNDEKİLER

1

### ÜNİTE: KAVRAM BİLGİSİ

10 - 21

Dijital Tasarım Nedir?

11

Ölçme ve Değerlendirme

21

2

### ÜNİTE: DİJİTAL TASARIM ARAÇLARI

22 - 47

Bilgisayar ve Donanımları

23

Tasarım Programları

32

Ölçme ve Değerlendirme

47

3

### ÜNİTE: DİJİTAL GRAFİK TASARIMA GİRİŞ

48 - 155

Resim Seçme ve Fotoğraf İşleme

49

Font Seçme

57

Harf Tasarımı

64

Marka Tasarımı

76

Afiş Tasarımı

100

Flyer (Broşür) Tasarımı

118

Billboard Tasarımı

136

Web Tasarımı

150

Ölçme ve Değerlendirme

155

✓

Terimler ve Kavramlar Sözlüğü

156

Web (Genel Ağ) Adresleri

160

Görsel Kaynakça

160

Kaynakça

166

Ölçme ve Değerlendirme Soruları Cevap Anahtarı

166



# KİTABIN TANITIMI



1

## ÜNİTE: KAVRAM BİLGİSİ

- Dijital Tasarım Nedir?

### KAVRAM BİLGİSİ



#### Hazırlık Çalışmaları

1. Yandaki kavramların sözlük anlamlarını araştırınız.
2. Endüstri Devrimi'nin sosyal hayata etkileriyle ilgili görseller bulunuz.
3. Masaüstü yayıncılık araçları neler olabilir?
4. Kitap, dergi vb. basılı yayın örneklerinin hazırlanma aşamalarını araştırınız. Bilgilerinizi sınıfta paylaşınız.
5. Matbaanın gelişim öyküsünü araştırarak hazırlayacağınız yazı ve görselleri panoda sergileyiniz.

#### Dijital Tasarım Nedir?

İnsanların gereksinimlerini karşılamak üzere işlenmemiş maddeleri fabrikada üretilmiş esya haline getiren işlerin tümüne "endüstri" denir. 18. yüzyılın sonlarına doğru İngiltere'de başlayan endüstrileşme hareketiyle elle yapılan üretimin yerini makineler almış, bunun sonucunda tarım toplumundan endüstri toplumuna geçilmiştir.

İngiltere'de 18. yüzyılın sonlarında başlayan endüstrileşme hareketini 16. ve 17. yüzyıldaki siyasal, bilimsel ve felsefi düşünceler hazırlamış, Aydınlanma Çağı düşünürleri bilimsel yöntemi ve akılcı düşünme ilkelerini geliştirmişlerdir. 1789 yılındaki Fransız İhtilali'nin etkisiyle bu düşünceler tüm Avrupa'ya yayılmıştır. 18. Yüzyılda gerçekleştirilen bilimsel buluşlar, Endüstri Devrimi'nin teknolojik gelişmelerine temel oluşturmuştur. Endüstrileşme ile birlikte kurulan fabrikalarda güçlendirilmiş özel amaçlı makinelerle seri üretime geçilmiştir.

1700'lü yılların sonlarında James Watt'ın (Ceymiş Vat) geliştirdiği buharlı makineler mekanik üretim sürecini hızlandırmıştır. Bu durum tarım üretimindeki iş gücünün fabrikalara yönelmesini sağlamıştır. Şehirler büyümüş, aristokrasinin elindeki politik güç, sermaye sahiplerine geçmeye başlamıştır. Teknolojinin kullanılmasıyla ürünlerin birim maliyetleri düşmüştür. Yaşam standartları yükselirken işsizlik, sağlıksız çalışma şartları ve düşük ücretler gibi yeni sorunlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Madde, doğal, manevi ve estetik değerlerin önüne geçmiştir.

**Temel Kavramlar**  
Endüstri Devrimi  
Masaüstü Yayıncılık  
Sanat Ürünü  
Dijital Sanat  
Grafik Tasarım  
Dijital Grafik Tasarım  
Teknoloji  
Bilgi Çağı  
İletişim  
İnternet (Genel Ağ)

#### Etkinlik 1

Endüstri Devrimi'nin sosyal hayata etkileri ile ilgili getirmiş olduğunuz görselleri sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

Görsel 1. James Watt, Buharlı Makine, 1859'da D. Napier & Son (Londra) tarafından inşa edilen, UPM (Madrid) Sanayi Mühendisleri Yüksek Teknik Okulunun koleksiyonunda sergilenen James Watt'ın çift eikli buhar motorunun geç bir versiyonu

Görsel 2. James Watt (1736-1819)



11



Görsel 167.

Görsel 168.

Görsel 169.

### Ölçme ve Değerlendirme

Aşağıdaki soruları okuyup doğru seçenekleri işaretleyiniz.

1. Bilgisayarda görüntü işleme (Bilgisayar tabanlı) programlarının çeşitli özelliklerinden yararlanarak resimler düzenlenebilir. Aşağıdaki tanımlardan hangisi görüntü işleme programlarının özelliklerinden değildir?  
A) Renk değişikliği B) Yeni görüntü oluşturma C) Görüntü boyutunu değiştirme D) Görüntüyü stilize etme E) Yukarıdakilerin hepsi
2. Kurumsal kimlik için simge oluşturulan yazı ve görsellerden yararlanılabilir. Sadece yazı karakterlerinden yararlanılarak oluşturulan kurumsal kimlik simgesi aşağıdakilerden hangisidir?  
A) Tipografi B) Logotipe C) Anblem D) Tasarım E) Rozet
3. Bir grafik tasarım çalışmasında: "Temaya uygun olmalıdır, normal, kalın ve italik gibi seçenekler ile bir veya iki farklı karakter birlikte kullanılabilir." ifadesi aşağıda verilen seçimlerden hangisine atılır?  
A) Görsel seçimi B) Tema seçimi C) Fotoğraf seçimi D) Font seçimi E) Hepsisi
4. İnternet üzerinde yazı, resim, ses ve hareketli görüntülerin diğer bilgisayarlara iletilmesini sağlayan ve dijital ortamın bir ürünü olan tasarım aşağıdakilerden hangisidir?  
A) Grafik tasarım B) Harf tasarımı C) Görsel tasarım D) Web tasarımı E) Web tasarımı
5. İnsanların yoğun yaşadıkları açık alanlarda bir ürün veya hizmetin tanıtımına yapıldığı büyük boyutlu reklam yapıları olarak bilinen billboardların tasarımında aşağıdakilerden hangisi yerine getirilmelidir?  
A) Sade ve yalın olmalıdır.  
B) Mesaj ön planda olmalıdır.  
C) Yazı ve görselin anlam bütünlüğü olmalıdır.  
D) Dikkat çekici bir görsel olmalıdır.  
E) Yukarıdakilerin hepsi.
6. Aşağıda verilen marka-logo-anblem eşleştirmelerinden hangisi yanlıştır?  
A) TÜBİTAK B) CANON C) AUDİ D) MSGSÜ E) PARDUS



Aşağıdaki ifadelerin sonuna doğru ise ( D ), yanlış ise ( Y ) koyunuz.

7. Kültür atölyeri festivali, konser, sergi gibi sanatsal faaliyetleri ve sportif etkinliklerini tanıtan afiş türüdür. ( )
8. Dijital grafik tasarım çalışmalarında hazır görselleri kullanırken yasa ve telif haklarına dikkat edilmelidir. ( )

Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan yerleri uygun ifadelerle tamamlayınız.

9. Bir ürün, kuruluş veya hizmet için harf ve resimsel öğeler bir arada kullanılarak oluşturulan kurumsal kimlik simgesine..... denir.
10. Bir markanın kullandığı ..... gibi görsel simgeleri hedeflediği akıldadır.



## Hazırlık Çalışmaları

Öğrencilerin ön bilgilerini harekete geçirmek ve konuya ilgilerini çekmek amacıyla öğretmen tarafından ders öncesinde yapılan çalışmalar bu bölümde yer alır.



## Etkinlik

Öğrencilerin sınıfta yapacağı bireysel çalışmalar ve grup çalışmaları bu bölümde yer alır.



## Proje Çalışması

Öğrencilerin bireysel veya grup olarak daha geniş bir zamanda yapacağı çalışmalar bu bölümde yer alır.



## Performans Görevi

Öğrencilerin bilgilerini bir ürüne veya etkinliğe dönüştürmesini sağlayan ve grafik tasarım becerilerini geliştirmeye yönelik çalışmalar bu bölümde yer alır.



## Okuma Metni

Konuyu destekleyen bilgi, olay, anı, makale ve bilimsel çalışmalar bu bölümde yer alır.



## Bilgi Notu

Bilimsel nitelikli, konuyu destekleyici bilgiler bu bölümde yer alır.



## Araştırma

Konuyla ilgili internet, kitap vb. kaynaklardan yapılacak araştırmalar bu bölümde yer alır.



## Ölçme ve Değerlendirme

Konuyla ilgili öğrenilen bilgi ve kazanılan becerilerin ölçüldüğü çalışmalar bu bölümde yer alır.



1

# ÜNİTE: KAVRAM BİLGİSİ

- Dijital Tasarım Nedir?





# 1 KAVRAM BİLGİSİ



## Hazırlık Çalışmaları

1. Yandaki kavramların sözlük anlamlarını araştırınız.
2. Endüstri Devrimi'nin sosyal hayata etkileriyle ilgili görseller bulunuz.
3. Masaüstü yayıncılık araçları neler olabilir?
4. Kitap, dergi vb. basılı yayın örneklerinin hazırlanma aşamalarını araştırınız. Bilgilerinizi sınıfta paylaşınız.
5. Matbaanın gelişim öyküsünü araştırarak hazırlayacağınız yazı ve görselleri panoda sergileyiniz.

## Temel Kavramlar

Endüstri Devrimi  
Masaüstü Yayıncılık  
Sanat Ürünü  
Dijital Sanat  
Grafik Tasarım  
Dijital Grafik Tasarım  
Teknoloji  
Bilgi Çağı  
İletişim  
İnternet (Genel Ağ)

## A Dijital Tasarım Nedir?

İnsanların gereksinimlerini karşılamak üzere işlenmemiş maddeleri fabrikada üretilmiş eşya haline getiren işlerin tümüne "endüstri" denir. 18. yüzyılın sonlarına doğru İngiltere'de başlayan endüstrileşme hareketiyle elle yapılan üretimin yerini makineler almış, bunun sonucunda tarım toplumundan endüstri toplumuna geçilmiştir.

İngiltere'de 18. yüzyılın sonlarında başlayan endüstrileşme hareketini 16. ve 17. yüzyıldaki siyasal, bilimsel ve felsefi düşünceler hazırlamış, Aydınlanma Çağı düşünürleri bilimsel yöntemi ve akılcı düşünme ilkelerini geliştirmişlerdi. 1789 yılındaki Fransız İhtilali'nin etkisiyle bu düşünceler tüm Avrupa'ya yayılmıştır. 18. Yüzyılda gerçekleştirilen bilimsel buluşlar, Endüstri Devrimi'nin teknolojik gelişmelerine temel oluşturmuştur. Endüstrileşme ile birlikte kurulan fabrikalarda güçlendirilmiş özel amaçlı makinelerle seri üretime geçilmiştir.

1700'lü yılların sonlarında James Watt'ın (Ceymis Vat) geliştirdiği buharlı makineler mekanik üretim sürecini hızlandırmıştır. Bu durum tarım üretimindeki iş gücünün fabrikalara yönelmesini sağlamıştır. Şehirler büyümüş, aristokrasinin elindeki politik güç, sermaye sahiplerine geçmeye başlamıştır. Teknolojinin kullanılmasıyla ürünlerin birim maliyetleri düşmüştür. Yaşam standartları yükselirken işsizlik, sağlıksız çalışma şartları ve düşük ücretler gibi yeni sorunlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Madde; doğal, manevi ve estetik değerlerin önüne geçmiştir.

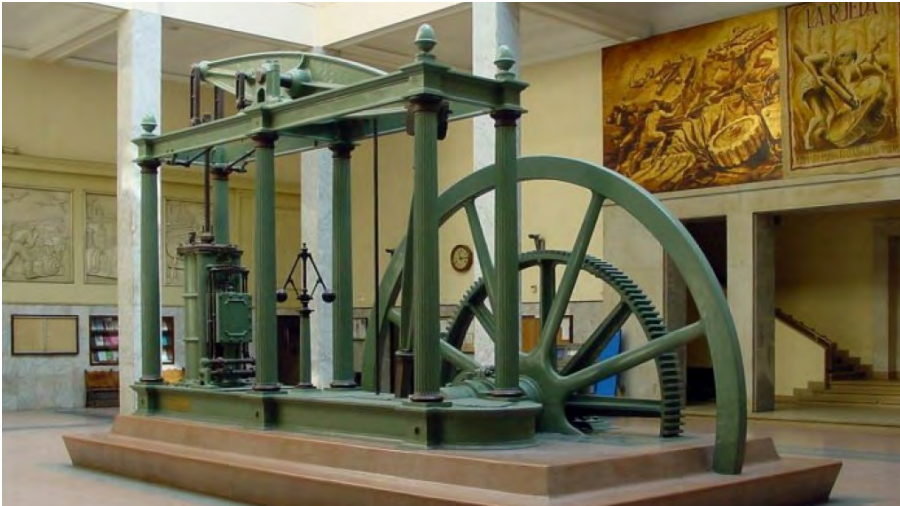


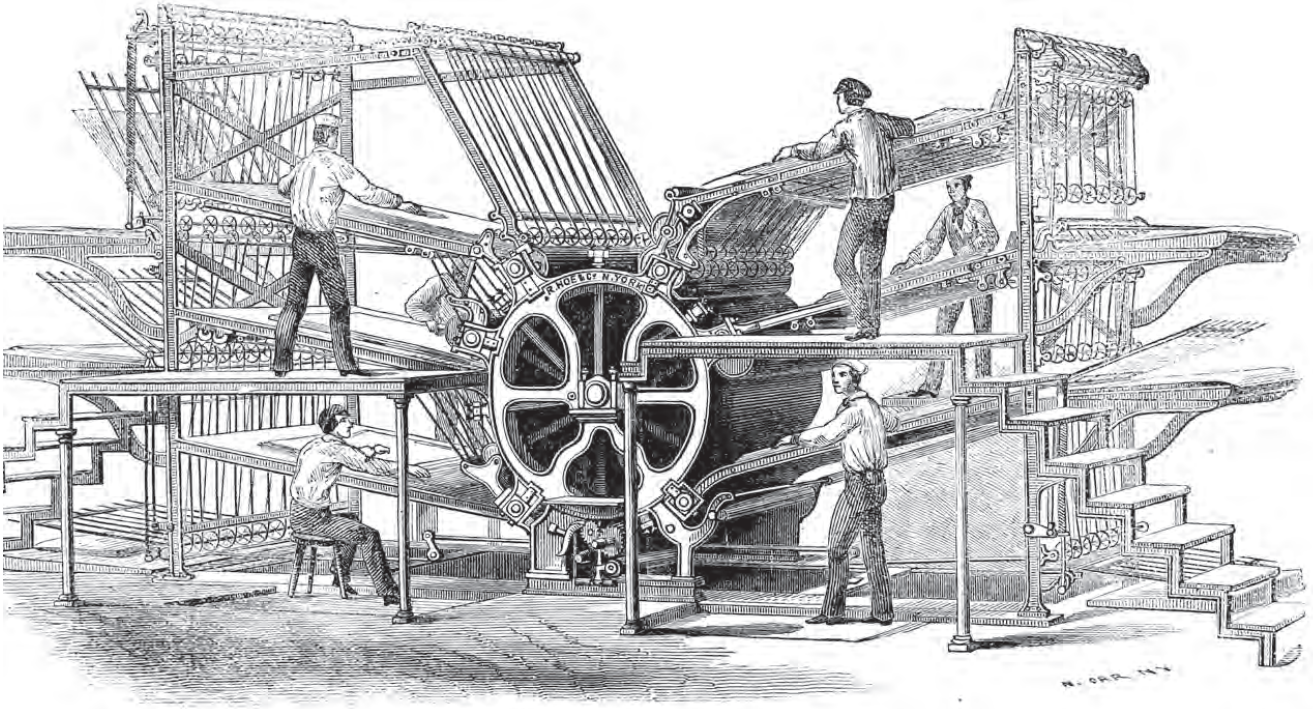
## Etkinlik 1

Endüstri Devrimi'nin sosyal hayata etkileri ile ilgili getirmiş olduğunuz görselleri sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

Görsel 1. James Watt, Buharlı Makine, 1859'da D. Napier & Son (Londra) tarafından inşa edilen, UPM (Madrid) Sanayi Mühendisleri Yüksek Teknik Okulunun lobisinde sergilenen James Watt'ın çift etkili buhar motorunun geç bir versiyonu

Görsel 2. James Watt (1736-1819)





Görsel 3. 6 Silindirli Baskı Makinesi, 1864

Endüstri Devrimi'nin simgesi olan buhar enerjisi, baskı teknolojisinde de önemli gelişmelerin önünü açmıştır. Makine ile üretilen kâğıtlar üzerine buhar gücü ile çalışan preslerle yüksek hızda baskılar yapılmıştır. Bu durum kitap ve diğer yayınların artmasının yanı sıra okuyar oranının artmasını da sağlamıştır. Bilgi akışının hızlanmasıyla kitle iletişim çağı başlamıştır.

Görsel 4. Elle Çalışan Baskı Makinesi, Münih, Almanya, 1811



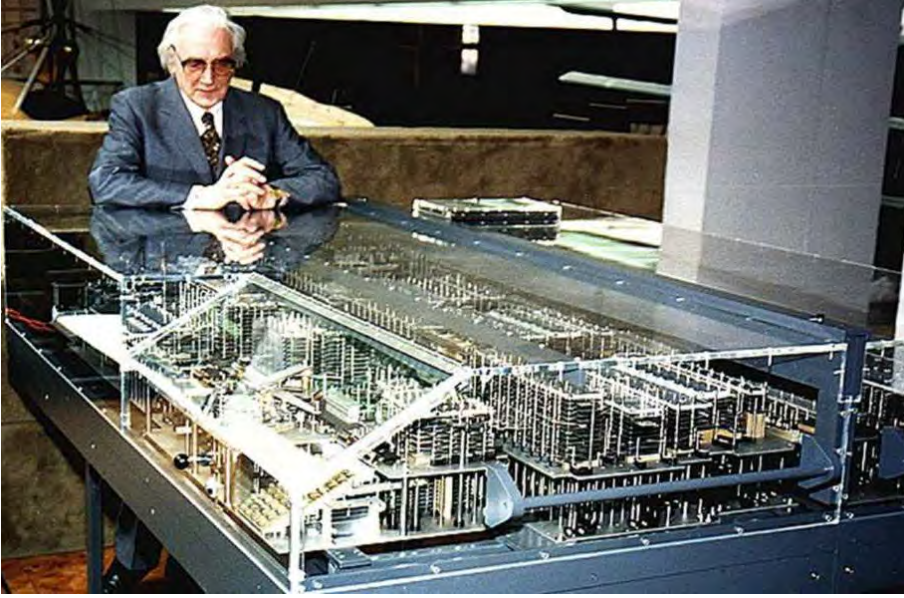
Görsel 5. Elektrik Enerjisi

Fransız Joseph Niepce (Josef Nips) tarafından fotoğrafik emülsiyonun (duyarkat) bulunmasıyla (1822) grafik imge üretiminde köklü değişimler meydana gelmiştir. Niepce, ürettiği bu ışığa duyarlı yüzeyi karanlık bir oda [camera obscura (kamera obskura)] içine yerleştirerek 1826'da doğadan ilk fotoğrafı çekmiştir. O zamana kadar baskı yüzeylerine elle çizilerek ya da oyularak aktarılan görsel imgeler, röprodüksiyon yoluyla kopyalanmaya başlanmıştır.

Dr. William Gilbert (Vilyım Cilbirt) elektrik ve manyetik üzerine araştırmalarda bulunmuştur. Latince electricusdan gelen "elektrik" terimini 1646'da ilk kullanan bilim insanı da yine Gilbert olmuştur. Laboratuvar ortamında ilk kez elektrik elde edenler ise birbirinden bağımsız çalışmalarla Joseph Henry (Jozef Henri) ve Michael Faraday'dır (Maykıl Faraday). Joseph Henry, 1831'de hareket için elektromanyetiğin kullanıldığı ilk makineyi icat etmiştir. Michael Faraday 1832 yılında devrim yaratan teknolojik buluşu, elektrikle çalışan ilk motorun tanıtımını yapmıştır. Thomas Edison'ın (Tomas Edisın) elektrik ampulü (1879), Nikola Tesla'nın (Nikola Tesla) alternatif akım teknolojisi çalışmaları (1886) elektrik alanındaki en büyük buluşlardır.







1837 yılında William Cooke (Vilyım Kuk) ve Charles Wheatstone (Çarls Vaytston) adlı iki bilim insanı, teller üzerinden elektrik akımı yardımıyla mesaj iletmeyi başardılar. Böylece telgraf makinesi ortaya çıkmıştır. Bu buluştan sonra 1844 yılında Samuel Morse (Samuel Mors) Amerika Birleşik Devletleri'nde ilk ticari amaçlı telgraf servisini hizmete sokmuştur.

Alexander Graham Bell (Aleksandır Graham Bel) adlı elektrik mühendisi, gönderici ve alıcıdan oluşan bir düzenek oluşturmuştu. Tarihteki ilk telefon görüşmesini, 10 Mart 1876'da Alexander Graham Bell gerçekleştirmiştir.

Radyo dalgalarının varlığı, fizikçi James Clerk Maxwell (Ceyms Klerk Maksvel) tarafından 1895 yılında keşfedilmiştir. 1897 yılında Guglielmo Marconi (Cucielmo Markoni), ilk olarak radyo dalgaları gönderip almayı başarmış bilim insanıdır.

Televizyonun bulunuşu 19. yüzyılın sonlarında ve 20. yüzyılın başlarında birçok bilim insanının çalışmalarına dayanır. Paul Nipkow (Pol Nipkov) 1884 yılında, birkaç resmi, kablolar ve metal diskler aracılığıyla çok düşük bir çözünürlükle de olsa yansıtma işleminden geçirebilmiştir. Daha sonraları John Logie Baird (Con Loj Bird) ilkel televizyonda görüntü aktarımını gerçekleştirmiş, günümüzde kullanılan televizyonlara benzemese de görüntüyü mekanik bir ortamda yansıtmayı başarmıştır.

Bilgisayar tek bir parçadan oluşmayan karmaşık bir makinedir. Hâliyle üretimine çok sayıda kişi katkıda bulunmuştur. Bilgisayarın bütün parçaları da ayrı ayrı buluş olarak nitelenebilir. Ancak modern anlamda ilk sayısal bellekli, programlanabilen bilgisayar (1936), Konrad Zuse (Konrad Zus) tarafından üretilen Z1 adlı bilgisayardır.



Görsel 6. Alexander Graham Bell, İlk Telefon Görüşmesi, New York

Görsel 7. Konrad Zuse ve Z1 Bilgisayar (Üstte Solda)

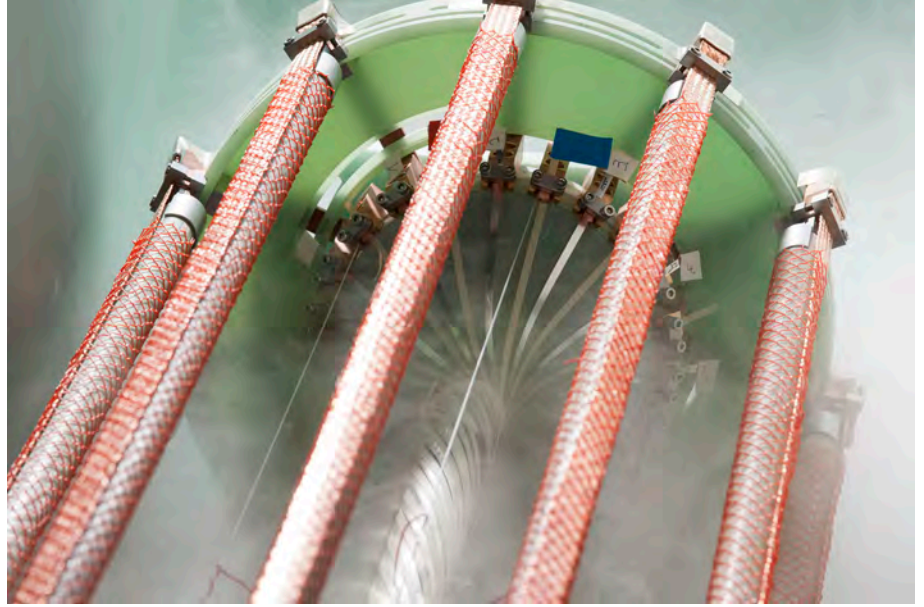
Görsel 8. Samuel Morse İlk Ticari Amaçlı Telgraf Servisi, ABD, 1844 (Altta)



## Etkinlik 2

3 ve 4 numaralı görselde Endüstri Devrimi öncesinde kullanılan, elle çalışan bir baskı makinesi ve Endüstri Devrimi'yle birlikte geliştirilmiş, buhar gücüyle çalışan baskı makinesi görülmektedir.

Günümüzde kullanmış olduğunuz araç gereçler arasında hem elle çalışan hem de teknolojik olanları var mıdır? Bunlar nelerdir? Aralarında ne gibi farklar vardır? Bulduğunuz farkları sınıf içerisinde arkadaşlarınızla paylaşınız.

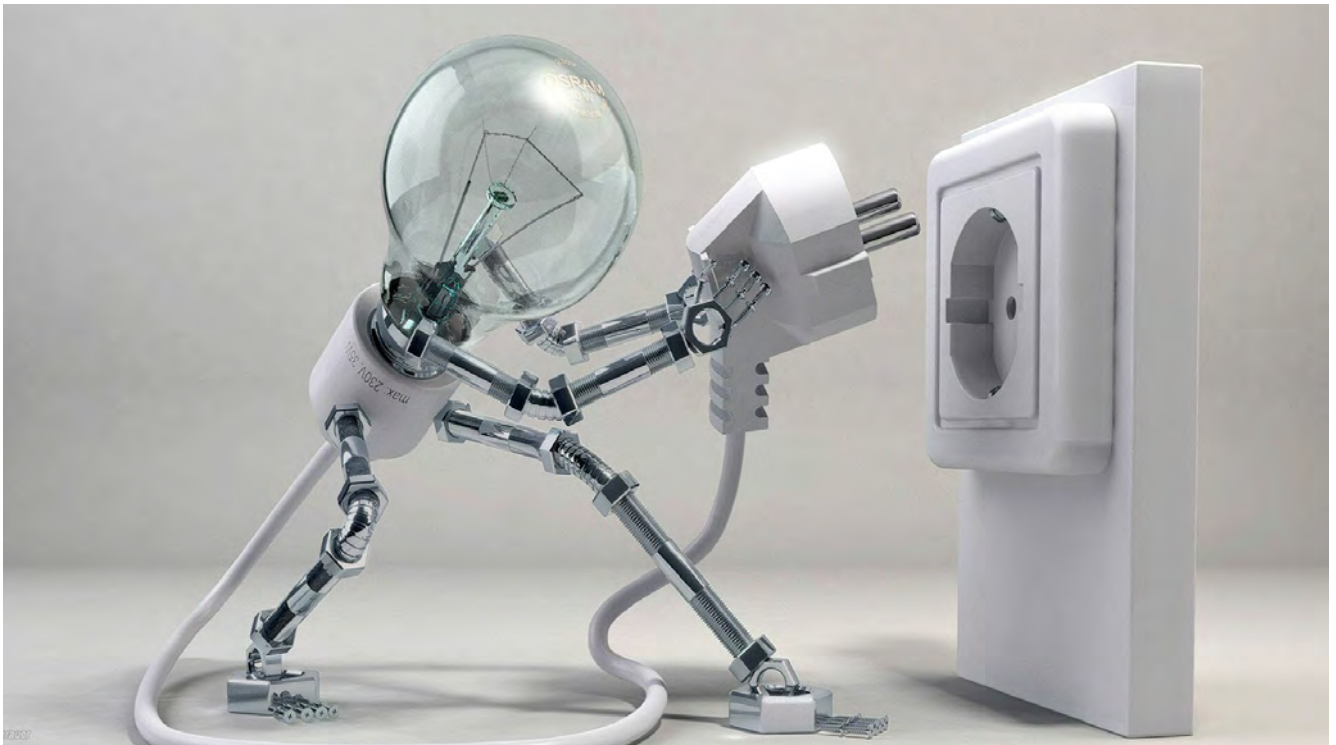


Görsel 9. Süper İletken, George Bednorz, 1986

George Bednorz (Corc Bednorz), kayıp olmaksızın enerjinin transfer edilebilmesine olanak sağlayan bir madde geliştirmiştir. Süper iletken olarak tanımlanan buluş (1986), "bilgi çağı" açısından çok önemli gelişmedir. Sıradan bir bakır telden iletildiğinde kaybolan enerji yaklaşık %40'a ulaşmaktadır. Bu nedenle süper iletkenler enerjinin doğru ve verimli kullanabilmesi açısından çok önemlidir.

İletişim alanında veri iletimi ve bilgi teorisinin temelleri 20. yüzyılın başlarında Claude Shannon (Klod Şanon), Harry Nyquist (Heri Nikust) ve Ralph Hartley (Ralf Hartli) tarafından atılmıştır. İlk bilgisayarları, kendi dönemlerindeki teknolojiyi ana bilgisayar ve uzak terminaller arasında haberleşmeye izin verecek şekilde kullanmışlardır. Teknolojinin gelişmesiyle terminaller için daha uzak mesafelere ve daha yüksek bağlantı hızlarına ulaşılmıştır. Bu teknolojilerin kullanılmasıyla, uzakta ki bilgisayarlar arasında dosya aktarımı gibi veri paylaşımları olanaklı hâle geldi. İlk internet ağını 1958 yılında Amerikan ordusu mensupları kendi aralarında haberleşmek için kurmuştur. Daha sonra yaygınlaşan sistem, 1970'li yıllarda halka açıldı. İnternet (Genel Ağ), 1990 yılından sonra bütün dünyada yaygınlık kazanmıştır.

Görsel 10. Günümüzün Enerji Kaynağı Elektrik





## Masaüstü Yayıncılığın Tarihsel Gelişimi

Masaüstü yayıncılık [İng. desktoppublishing (desktappablišing)], kitap, dergi gibi yayınların masa başında, bilgisayar destekli olarak, baskıya veya yayına hazırlaması işidir. İlk olarak 1985 yılında Adobe (Adob), Aldus (Aldus), Apple (Epil), Linotype (Linotip) ve Quark (Kuark) adlı firmalar tarafından kullanılan bu terim (1987), getirdiği yeniliklerle Johannes Gutenberg (Yuhan Gutenberg) tarafından bulunan ve uzun bir geçmişe sahip olan matbaa geleneğini kökten değiştirmiştir.

Yakın bir zamana kadar tasarımcılar; tasarımlarını resim kâğıtları üzerine elle çiziyor, metin yazarları ise daktilo ile çalışıyorlardı. Masaüstü yayıncılık teknolojisi sayesinde daha önce ancak bir ekip tarafından yapılabilen işler, bilgisayar yardımıyla tek kişiyle yapılabilir hale gelmiştir.

## Dijital Grafik Sanatın Toplumsal Yaşamdaki Yeri ve Önemi

Günümüzde gerek baskı ile ilgili ön hazırlık çalışmaları gerekse fotoğrafçılık tekniklerinin tamamı masa başında bilgisayar aracılığı ile yapılmaktadır. İkisi de bilgisayar destekli olarak ve elektronik ortamda yapılmasına rağmen masaüstü yayıncılık ile elektronik yayıncılığın birbirine karıştırılmaması gerekir.

Bilgisayar ortamında gerçekleştirilen sanat olarak da tanımlayabileceğimiz dijital grafik sanat; bilgiyi, kavramları, teknolojiye bakışı, dolayısıyla çağdaş tasarım anlayışını değiştirmiştir. Gelişen teknoloji ile birlikte coğrafi ve fiziksel engellerin ortadan kalkması, dijital teknolojiye kolay ulaşılabilmesi, toplumsal yaşamda sanatsal ve kültürel değişimleri beraberinde getirmiştir.

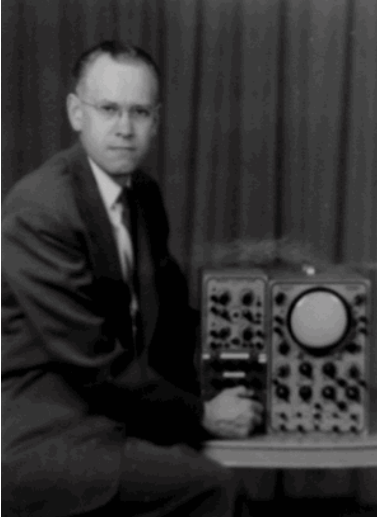
Günümüz iletişim ağları sayesinde dijital grafik sanatı, geleneksel grafik sanatına göre kıyaslanamayacak sayıda insana ulaşmıştır. Bilgisayar teknolojileri sanatsal alanların geleneksel formlarını değiştirdiği gibi internet sanatı, piksel sanatı, yazılım sanatı, dijital sergileme ve sanal gerçeklik gibi yeni formların sanatsal çalışma olarak doğmasına olanak sağlamıştır.



Görsel 11. Çağımızın İletişim Şekli.

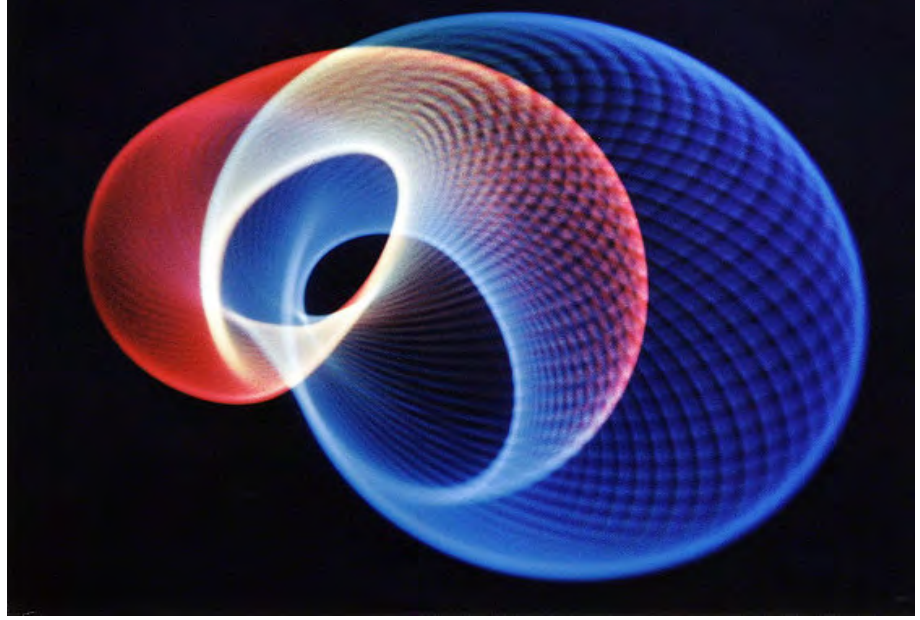
*“Elektronik soyutlamalar soyut sanatın yeni bir türüdür. Bunlar, bir katot ışını osiloskobunda görüntülenen elektriksel dalga formlarının kombinasyonu tarafından oluşturulan güzel tasarım kompozisyonlarıdır. Sergi, bu desenlerin 50 fotoğrafından oluşuyor. Çok çeşitli şekiller ve dokular bulunur. Desenlerin tamamı soyut bir kaliteye sahiptir, ancak geometrik bir hassaslığı korur. Bunlar, çeşitli matematiksel eğriler, geometrik tornaların karmaşık izleri ve sarkaç desenleriyle ilgilidir; ancak bu tasarım kaynaklarının çok ötesinde olanakları gösterirler.”*

*(Ben F. Laposky, Sanford Müzesi, Galeri, 1952 Elektronik Soyutlamalar İçin Notlar)*



Görsel 12. Ben F. Laposky

Görsel 13. Ben F. Laposky, **"Cymatics Oscillons 4** (Sima-tik Oskilons)", 1950



Elektronik soyutlamalar olarak tanımlanan ilk dijital grafik çalışmalarını Ben F. Laposky (Ben Ef Laposki) gerçekleştirmiştir.

Geleneksel sanat ile bilgisayar teknolojisinin yollarının kesişmesiyle ortaya çıkan dijital sanatın hem teknik hem de estetik yönü, var olan sanat biçimlerinden yararlanır.

Dijital sanatın öncülerinden Amerikalı matematikçi ve sanatçı Ben F. Laposky, 1950'li yılların başında dalga formlarından dijital görüntüler oluşturmuştur.

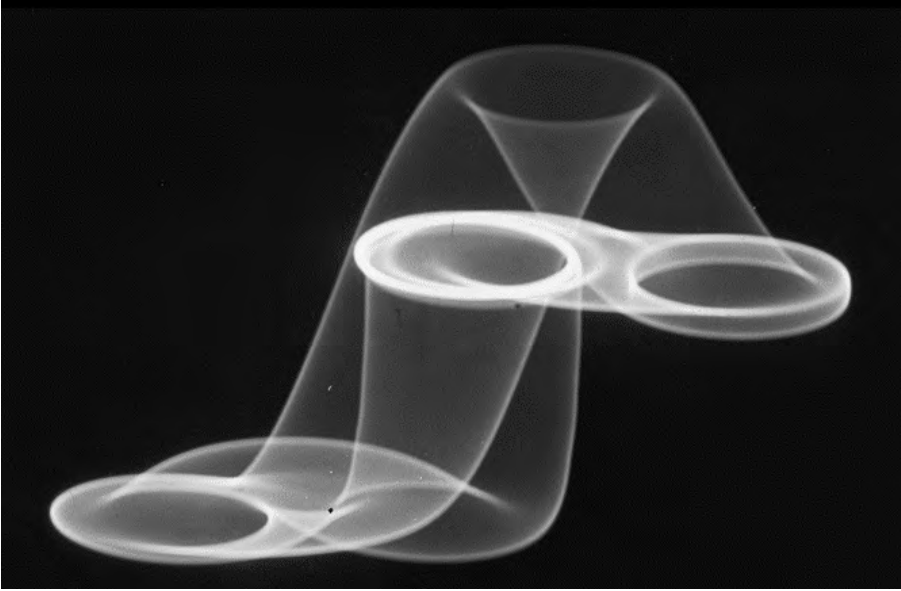
Bir diğer sanatçı ve matematikçi Herbert W. Franke (Herbert Frank), 1956 yılında gerçekleştirdiği ilk çalışmaları olan "Elektronik Soyutlamalar" Ben Laposky'nin (Ben Laposki) çalışmaları ile büyükbenzerlik göstermektedir. Yönetmen John Whitney Sr'nin (Con Vitney Siar) çalışmaları da dikkat çekicidir. Deneysel filmler yapan Whitney, sanatsal amaçlarını gerçekleştirmek için gerekli teknolojik ve matematiksel becerilerini geliştirmiştir. Bu ilk örneklerden sonra Charles Csuri (Çarls Szur), Michael Noll (Maykıl Nul), Frieder Nake (Fraydır Nak), Edward Zajec (Edvird Zayek), Kenneth Knowlton'a (Kenet Knowlton) ait dikkat çekici dijital çalışmalar görülmektedir.

En alışılmamış bilgisayar sanat üretimlerinden biri, bilgisayar programları hazırlayarak sanat ürünü elde etmektir. Bu konuda en ilginç ürünler 1980'lerin başında ressamlık kariyerini bırakan ve başarılı bir soyut sanat ressamı olan İngiliz Harold Cohen'e (Herıld Kohen) aittir. Amacı, kendi çalışmasında kullandığı sanatsal kompozisyonun kural-larını bilgisayara öğretmektir. Bu amaç, "AARON" isimli (Artificial Intelligence / Yapay Zeka) bir programın ortaya çıkmasıyla sonuçlanmıştır.

Bilgisayar teknolojisi denilince göz ardı edilmemesi gereken bir ülke de Japonya'dır. Bu ülkede önemli eserler veren "Digital Art" sanat-çısı Yoshiyuki Abe (Yuşyuki Abe) dikkat çekmektedir. Abe, yapıtların-

*“Dijital sanat, bilgi-sayar destekli bir sanat formudur. Dijital sanat, fraktal sanat gibi tamamen bilgisayar destekli olabileceği, taranmış fotoğraflar örneğinde görüldüğü gibi başka kaynaklardan alınmış da olabilir. Dijital sanatın uygulayıcısı olan sanatçılar, taranmış olan çeşitli tekniklerdeki resimleri bilgisayar programlarını kullanıp değiştirerek yeni ürünler ortaya koyabilirler.” (Keser, N. 2005, s.101)*





da geometrik nesneleri, çoğunlukla da hiperbolik ve parabolik yüzeyler ile rastlantısal öğelerin oluşum süreçlerini konu almıştır. Uluslararası "elektronik sanat" sergilerinde yapıtları yer alan Abe'nin dijital sanatla ilgili basılmış yayınları da bulunmaktadır (Telli, 2009, s.2). Ayrıca Ruth Leavitt (Rut Levit), Lillian Schwartz (Lilyan Şvartz), Vera Molnar (Vera Mulnar), Georg Nees (Corc Nis), Manfred Mohr (Manfrid Mur), Yoichiro Kawaguchi (Yoiçiro Kavaguçi), Laurence Gartel (Lavrans Cartıl), Jean-Pierre Hébert (Jan-Pier Hibert) gibi pek çok isim dijital sanat alanlarında ürünler vermişlerdir.

Ülkemizde sanat çevresini ilk kez "dijital sanat"la tanıştıran, Özcan Onur'dur. Sanatçı, Güzel Sanatlar Akademisinden 1960'lı yıllarda mezun olduktan sonra resim ve heykel çalışmalarını sürdürürken dijital tasarım alanındaki gelişmeleri de izlemiştir. Ayrıca Paris'te PC ortamında ilk grafik programları geliştiren ekibe dâhil olmuştur (Çizgen, 2007, s.68). Özcan Onur, o günlerde ürettiği görüntü demetlerini bugünün dijital ortamındaki aktarım ve çıktı olanakları olmadığı için ekrandan fotoğraflık yolla çekip basmış; bunları İstanbul'da ve Paris'te 1986 yılında "Elektropentür" isimli sergisinde izleyicisine sunmuştur.

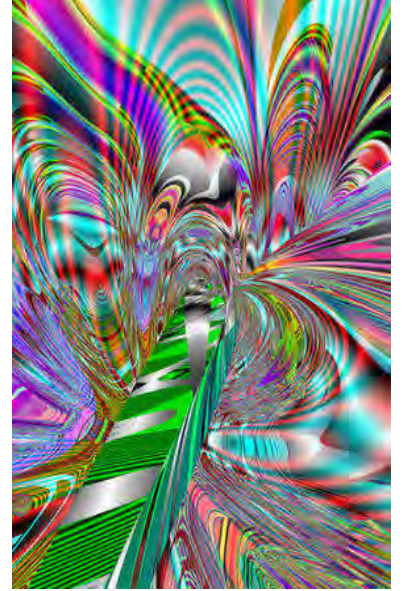
Dijital sanat alanında dikkat çeken ilk isimlerden biri de 1984 yılından beri sanatsal ve eğitsel çalışmalar yapan Hamdi Telli'dir. Telli son çalışmalarında nesnelerin gözle görülen biçimlerinden yola çıkmış, bilgisayar grafiklerinden ve fotoğraflardan yararlanmıştır.

Dijital yüzeyler ve tabletler kullanarak resimler yapan Prof. Ahmet Atan Türkiye'de ilk defa 2014 yılında "Teknoart" isimli bilimsel araştırma projesi (BAP) gerçekleştirmiştir.

Murat Germen ve Ali Alışır ise dijital fotoğrafçılığın genetiğini değiştirip dijital sanat ürünü olarak yeniden yorumlayan iki önemli isimdir.

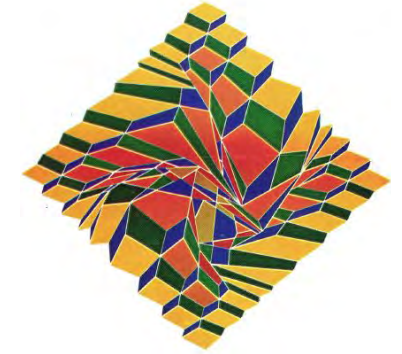


Görsel 19. Ali Alışır, "Virtual Places", 2011



Görsel 14. Herbert W. Franke, "Monochrome Oscillogramm-2", 1927 (Üstte Solda)

Görsel 15. Yoshiyuki Abe, "Database of Digital Art-05", 1991



Görsel 16. Ruth Leavitt, "Diamond Variation I", Serigraph, 1975



Görsel 17. Ahmet Atan, "İsimsiz", 2012



Görsel 18. Hamdi Telli, "Secret Garden"





### Etkinlik 3

Aşağıda adı verilen Türk dijital grafik tasarımcılarının eserlerini inceleyerek bu eserlerin hangi amaç için üretildiklerini sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.



Görsel 20. Ali Kılıç



Görsel 21. Setenay Sezer



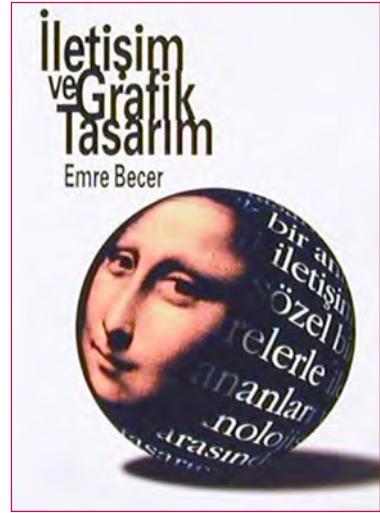
Görsel 22. Salih Denli



Görsel 23. Alperen Güldü



Görsel 24. Tevfik Fikret Uçar



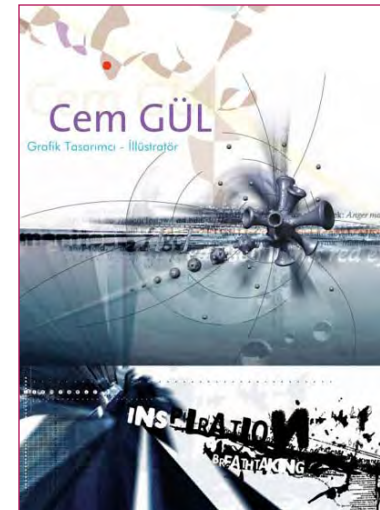
Görsel 25. Emre Becer



Görsel 26. Nuri Sezer



Görsel 27. Burak Arıcı



Görsel 28. Cem Gül



## Etkinlik 4

Aşağıda adı verilen yabancı dijital grafik tasarımcılarının eserlerini inceleyerek bu eserlerin hangi amaç için üretildiklerini sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.



Görsel 29. Adam Tredowski  
(Edim Tradovki)



Görsel 30. Cedomir Kostovic  
(Sedimir Kostović)



Görsel 31. Christoffer Relander  
(Kıristofır Rölendir)



Görsel 32. Yuri Surkov (Yuri  
Surkof)



Görsel 33. Du Zhenjun (Du  
Zenyun)



Görsel 34. Beata Bieniak (Biyti  
Biyenak)



Görsel 35. Alain Le Quernec  
(Elin Lö Kurnek)



Görsel 36. Carl Warner  
(Karl Wörnır)



Görsel 37. Alfredo Caceres (Al-  
fredo Kaseres)





## Etkinlik 5

Aşağıda adı verilen dijital grafik tasarımcılarının eserlerini inceleyiniz. Bu tasarımları farklı kılan özelliklerini arkadaşlarınızla paylaşınız.



Görsel 38. Dave Hill



Görsel 39. Carl Warner



Görsel 40. Alfredo Caceres





### Aşağıdaki soruları okuyup doğru seçenekleri işaretleyiniz.

1. Dijital grafik sanatının gelişiminde etkisi olan ve televizyonun icat edilmesine katkı sağlayan bilim insanı aşağıdakilerden hangisidir?  
A) Joseph Henry B) Michael Faraday C) Paul Nipkow  
D) William Cooke E) Nikola Tesla
2. Endüstrileşme sürecini en fazla etkileyen, elektrik ve manyetik konularında çalışmalar yapan birçok bilim insanı vardır. Günümüzde elektrikli aletlerin kullandığı enerji türü olan alternatif akım çalışmalarını başarıyla sonuçlandıran bilim insanı aşağıdakilerden hangisidir?  
A) Dr. William Gilbert B) Nikola Tesla C) Michael Faraday  
D) Thomas Edison E) Joseph Henry
3. Bilim insanı Konrad Zuse'un gerçekleştirdiği icat aşağıdakilerden hangisidir?  
A) Buharlı makinenin icadı.  
B) Fotoğraf makinesinin icadı.  
C) Elektromanyetiğin kullanıldığı ilk makinenin icadı.  
D) Modern anlamda ilk sayısal, bellekli, programlanabilen bilgisayar icadı.  
E) Bilgisayarlar arasında veri paylaşımı olanağı sağlayan internetin icadı.
4. Masaüstü yayıncılığın gelişim sürecindeki önemli aşamalardan biri PostScript sayfa tanımlama dilinin geliştirilmesidir. Diğer önemli gelişme aşağıdakilerden hangisidir?  
A) Sayfa düzenleme programı PageMaker'ın geliştirilmesi  
B) PostScript belgeleri basabilen LaserWriter'ın geliştirilmesi  
C) PostScript yazı karakterlerinin geliştirilmesi  
D) PostScript film çıkış aygıtının geliştirilmesi  
E) Yukarıdakilerin hepsi
5. Bilgisayar sistemlerini birbirine bağlayan elektronik iletişim ağı olarak internet ilk defa hangi tarihte ve hangi ülke tarafından kurulmuştur?  
A) 1956-Fransa B) 1957-İngiltere C) 1958-ABD D) 1959-Rusya E) 1960-Çin
6. Dijital grafik sanatın toplumsal yaşamda; bilgiyi, kavramları, teknolojiye bakışı, çağdaş tasarım anlayışını değiştirebilmiş olması, aşağıdaki özelliklerinden hangisine bağlıdır?  
A) Coğrafi engellerin olmamasına B) Kolay ulaşılabilmesine C) Yeniden üretilmesine  
D) Paylaşılabilmesine E) Hepsine

### Aşağıdaki ifadelerin sonuna doğru ise ( D ), yanlış ise ( Y ) koyunuz.

7. Modern anlamda ilk sayısal, bellekli, programlanabilen bilgisayar icat eden bilim insanı Konrad Zuse'tur. ( )
8. Gelişen bilgisayar teknolojileri, internet sanatı, piksel sanatı gibi yeni formların sanatsal çalışma olarak doğmasına neden olmuştur. ( )

### Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan yerleri uygun ifadelerle tamamlayınız.

9. Dergi, kitap, broşür, ilan, reklam gibi her türlü işin masa başında, bilgisayar destekli olarak baskıya veya yayına hazırlanmasına .....denir.
10. Elektronik soyutlamalar olarak tanımlanan ilk dijital grafik çalışmalarını gerçekleştiren matematikçi ve sanatçı ..... 'dir.



2

## ÜNİTE: DİJİTAL TASARIM ARAÇLARI

- Bilgisayar ve Donanımları
- Tasarım Programları



# 1 DİJİTAL TASARIM ARAÇLARI



## Hazırlık Çalışmaları

1. Yandaki kavramların sözlük anlamlarını araştırınız.
2. Bilgisayar ve donanımları konusunda hizmet veren bir iş yerinden elde edeceğiniz çeşitli parçaları sınıfa getiriniz.
3. Bilgisayar parçalarının işlevleri konusunda araştırma yapınız. Araştırmanızı arkadaşlarınızla paylaşınız.
4. Bilgisayar ve donanımlarının bulunmadığı bir tasarım sürecinin nasıl işleyebileceğini araştırınız.
5. Sayfa düzenleme programlarının en fazla hangi meslek alanlarında kullanıldığını yaygın olarak kullanılan yazılımların hangileri olduğunu araştırıp sınıfta paylaşınız.

## Temel Kavramlar

Bilgisayar  
Anakart  
Ram  
Tarayıcı  
Piksel  
Vektör  
Klayve  
Ekran  
Ekran Kart  
Fare  
Güç Kaynağı

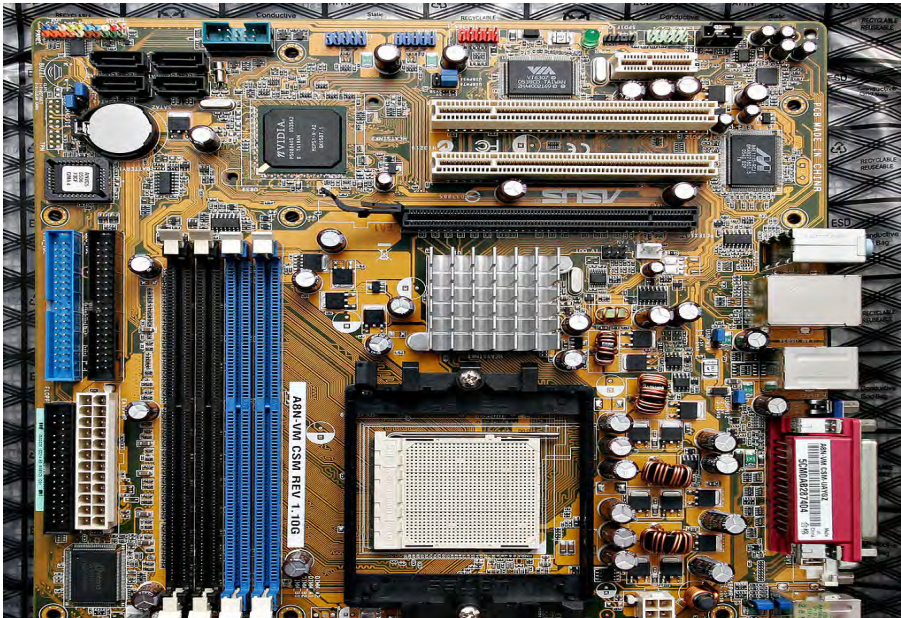
## A Bilgisayar ve Donanımları

Bilgisayar, aygıtı oluşturan donanım ve onunla bağlantılı olarak çalışan diğer yan birimlerden oluşur. Kişisel bilgisayarlar, masaüstü ve taşınabilir olarak iki guruba ayrılır.

Bilgisayarı oluşturan donanımlar aşağıda belirtilmiştir:

**Anakart:** Bir bilgisayarın tüm parçalarını üzerinde barındıran ve bu parçalar arasında iletişimi sağlayan devre kartıdır. Anakart üzerindeki parçaların birbiriyle iletişim halinde olabilmeleri için harici işlemci (CPU) nin yanında bir de dahili yani modern anakartlar üzerinde standart olarak bulunan işlemciler vardır bu işlemcilere de “Chipset” adı verilir. Chipsetlere bilgisayarın ikinci işlemcisi de denilir çünkü bilgisayarın performansında en az CPU’lar kadar etkilidirler.

Günümüzde anakart üreticileri birbirleriyle kıyasıya bir rekabet içindedirler, ürettikleri anakartlarda aynı Chipsetleri kullansalar da kartlar üzerindeki donanım ve araçlar ile birbirlerine üstünlük sağlama çabası içerisindeyler.



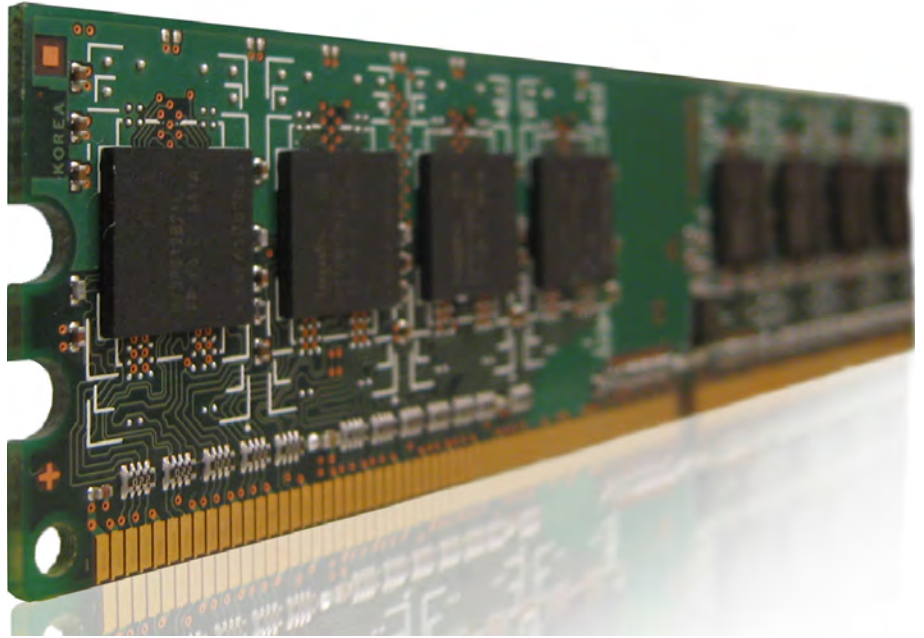
Görsel 41. Anakart



## Etkinlik 1

Sınıfa getirmiş olduğunuz bilgisayar parçalarının işlevleri konusunda arkadaşlarınızla tartışınız.





Görsel 42. Bellek

Anakartlar elektriği geçirmeyen fiberglas malzemeden üretilirler ve üzerinde bakır yollar bulunur, çok karmaşık bir yapıdadırlar ama çalışma prensipleri oldukça basittir.

Standart bir anakart üzerinde bulunan minimum bileşenler ve donanımlar; İşlemci, Chipset (Yonga Seti), RAM, Ses kartı, Ekran kartı, Ethernet kartı, BIOS, RAM slotları, PCI slotları, AGP Slotları vesairedir. Bunların yanı sıra klavye ve farenin takılabileceği PS/2 bağlantıları da anakart üzerine entegre edilmiştir.

**Bellek:** Bilgisayarda işlem yapılırken verilerin geçici olarak depolanması amacıyla kullanılan birimdir. Bellek boyutunun büyük olması bilgisayarın işlevsel hızını doğrudan etkiler. Başta işletim sistemi olmak üzere bilgisayar üzerinde çalışan yazılımların sürekli geliştirip değiştirilmesi, bu programların gerektirdiği bellek oranını artırmaktadır. Bellek üzerinde geçici olarak depolanan bilgiler güç kesildiği anda kaybolur. Kayıpları önlemek ve programları daha uzun süreli ve kalıcı olarak saklamak için sabit disk, CD, DVD, USB gibi farklı birimler kullanılır.

**İşlemci:** Anakart üzerinde yer alır. Tüm işlemler ve kontroller işlemci tarafından gerçekleştirilir. Bilgisayarın beyni olarak da nitelendirilebilir. Bilgisayarın performansını doğrudan etkiler. Aynı anda birçok işlemin yapılabilmesi için işlemcinin hızı yüksek olmalıdır.

Görsel 43. İşlemci





**Sabit Disk:** Bilgisayarın işletim sistemi ve diğer yazılımların saklandığı manyetik ortamdır. Verilerin yazılması ve okunması, manyetik ortamın üzerinde dönen bir okuyucu/yazıcı aparatı ile gerçekleştirilir. Daha önceleri büyük boyutları ve yüksek fiyatları nedeni ile sadece bilgisayarlarda kullanılan sabit diskler, günümüz teknolojisiyle cep telefonları ve dijital fotoğraf makineleri içine sığabilecek kadar küçültülmüştür. Ses, görüntü, yazılım, veri tabanları gibi büyük oranlardaki bilgiler, gerektiği zaman kullanılmak üzere sabit disklerde saklanır.

**Ekran Kartı:** Bilgisayar ekranına yansıtılacak görüntü verisinin oluşturulduğu karttır. Anakart üzerindeki yuvaya yerleştirilir. Yüksek çözünürlüklü görüntülerin yer aldığı tasarım programları için ekran kartının uygun sığalıkta (kapasite) belleğinin bulunması gerekir.

**Ekran:** Yapılan tüm işlemlerde görüntünün alınmasını sağlayan en önemli parçadır. Ekran boyutu, izlenme alanının köşegen uzunluğuna göre inç olarak belirtilir. Tasarım programları için büyük ebat ve yüksek çözünürlükte ekran tercih edilmelidir.

**Klavye:** Üzerindeki harf, sayı ve komut tuşları ile bilgisayarda yazılı işlemlerin yürütülmesini sağlar. F ve Q olmak üzere iki tip klavye vardır. F klavyedeki tuşların yerleşimi Türkçedeki harflerin kullanım sıklığına göre Q klavye ise İngilizce gibi Batı dillerine göre tasarlanmıştır. Yaygın kullanımdaki Türkçe Q klavye ise Q klavye tuş yerleşimine Türkçeye özel harfler eklenerek ulaşılmış bir tasarımdır. Kablolu ve kablosuz kullanım olanağı vardır.

**Fare:** Adını, şekil açısından fareyle benzerlik taşıdığı için almıştır. Fare imlecin ekran üzerinde hareketini sağlarken tıklama ile dosya ve uygulamaların açılmasına, işlemin yürütülmesine yardımcı olur. Kablolu ve kablosuz modelleri vardır.

Görsel 44. Ekran Kartı (Üstte)

Görsel 45. Sabit Disk (Üstte Solda)



Görsel 46. Ekran, Klavye, Fare





Görsel 47. Ses Kartı



Görsel 48. Güç Ünitesi (PSU)



Görsel 49. CD, DVD Sürücüsü



Görsel 50. Ağ Kartı



Görsel 51. Modem



Görsel 52. Kesintisiz Güç Kaynağı

**Ses Kartı:** Seslerin bilgisayar üzerinde ses birimlerine aktarılmasını sağlar. Bilgisayarın mikrofon, hoparlör ve MIDI klavyesi gibi ses aygıtlarına bağlanabilmesi ve analog ses işaretinin oluşturulmasını sağlar. Ana kart üzerindeki bir yuvaya takılır. Zengin özelliklere sahip bir ses kartı kullanılarak bilgisayar aynı zamanda kaliteli bir müzik seti ve müzik işleme sistemine dönüştürülebilir.

**Güç Ünitesi:** Bilgisayar güç kaynağı, genellikle metal bir kasaya yerleştirilmiş, içinde transformatör veya elektronik devreler bulunan, bilgisayar birimlerinin çalışmaları için gereksinim duyulan farklı gerilim değerlerinde doğru akım sağlayan donanımdır. Sıradan bir bilgisayarın kullandığı güç kaynağı yaklaşık 300-600 Watt gücündedir.

**Kesintisiz Güç Kaynağı:** Şebeke elektriğini düzenler. Çalışma anında elektriğin kesilmesi durumunda bilgisayar sisteminin ihtiyacı olan 220 V AC beslemeyi sağlayarak veri kayıpları ya da bilgisayar arızalarını önler.

**CD/DVD Yazıcı ve Okuyucu:** CD ve DVD'lerin okunmasını ve bunlara içeriklerin yazılmasını sağlar.

**Ağ Kartı:** Bilgisayarın yerel alan ağına bağlanmasını sağlayan bir arayüz kartıdır. Ethernet standardını destekleyen ağ kartı, bilgisayara yüksek hızda veri alışverişini yapabileceği olanağı sunar.

**Modem:** Bilgisayarın internete bağlanmasını sağlayan aygıttır. Bilgisayarlar arasında telefon şebekesi veya telefon kablosu üzerinden bağlantı kurabilmek için kullanılır.



**Grafik Tablet:** Çizim ve fotoğraf üzerinde çalışma yapmak için tasarımcılar tarafından kullanılır. Grafik tablet ve bir adet stylus (Tabletlerde kullanılan kaleme verilen isim.) gereklidir. Kalem basıncı algılamanın yanında kalemin açısını da algılama özelliğine sahiptir.

**Tarayıcı:** Bir görseli, yazılı dokümanı, el yazısını veya bir nesneyi analiz ederek dijital ortama aktaran aygıttır.

**Yazıcı:** Elektronik ortamdaki görsel veya metinleri kağıt ve benzeri yüzeylere aktaran aygıttır. Günümüzde yazıcıların çoğu faks çekme, tarama ve fotokopi çekme gibi özellikleri içeren çok işlevli aygıtlardır.

Günümüzde masaüstü yayıncılıkta en çok kullanılan yazıcılar çalışma ilkelerine göre şu şekilde sınıflandırılır:

- **Nokta Vuruşlu Yazıcılar:** Bilgisayardan gönderilen veriler doğrultusunda elektromıknatıs yardımıyla kâğıt ile yazıcı kafası arasında gergin duran şeride nokta vurarak baskı yapan yazıcılardır. Bu yazıcılar, sadece harf ve rakamlardan oluşan baskılarda ve muhasebe kayıtları gibi işlerde kullanılır.
- **Mürekkep Püskürtmeli Yazıcılar:** Bu tip yazıcıların çalışma ilkesi genel olarak nokta vuruşlu yazıcılar ile aynıdır. Günümüzde en

Görsel 53. Grafik Tablet



Görsel 54. Tarayıcı

Görsel 56. Mürekkep Püskürtmeli Çok Fonksiyonlu Yazıcı [(Yazıcı, Tarayıcı, Fotokopi, (Alta)]



Görsel 55. Nokta Vuruşlu Yazıcı







Görsel 57. Geniş Format Yazıcı

yüksek baskı çözünürlüğüne sahip yazıcılardır. Bu yazıcılar diğerlerinden oldukça sessiz ve daha küçük yapıdadır. Az sayıda baskı yapan işletmeler ve bireysel kullanıcılar tarafından yaygın olarak kullanılır.

- **Geniş Format Yazıcılar:** Mürekkep püskürtmeli yazıcıların çalışma prensibine göre çalışırlar. Dış ve iç mekânlarda kullanılan büyük ebatlı baskılar için daha çok reklama yönelik baskılarda kullanılır.
- **Lazer Yazıcılar:** Sessiz, baskı kalitesi yüksek ve hızı diğerlerine göre daha fazladır. Temel olarak fotokopi makinesi gibi çalışır.



Görsel 58. Lazer Yazıcı Grubu



#### Ders Dışı Etkinlik 1

Aynı görseli farklı yazıcılardan yazdırınız. Aralarındaki farklılıkları gözlemleyiniz. Araştırmanızı panoda sergileyiniz.



- **Kalemli Yazıcılar:** Özel bir kalemin kağıt yüzeyinde gezdirilmesiyle çizilen şekli vektörel olarak yazar. Bu yazıcılar, bilgisayar destekli tasarım alanlarında çok sık kullanılmaz.
- **3D (3 Boyutlu) Yazıcılar:** 3D Yazıcılar, bilgisayarda tasarlanmış veya 3 boyutlu taranmış modelleri farklı malzemeler kullanarak gerçek bir ürün olarak ortaya çıkaran yazıcılardır. 3D yazıcı donanımları bilgisayar çizimi, üç boyutlu yazıcı ve ham maddeden oluşur. 3D yazıcı teknolojisi, lazer sinterleme, bileşimli yığma ve polimer kürlleme tekniklerini kullanmaktadır. 3D yazıcılar içinde en çok kullanılan bileşimli yığma tekniği ile çalışılan yazıcılardır. Bilgisayarda üç boyutlu çizilen model iki boyutlu katmanlar halinde yığılarak üç boyutlu ürün üretilmektedir. Herhangi bir nesnenin 3D Yazıcılar ile üretilmesi için öncelikle bir 3 boyutlu modelleme programına ihtiyaç vardır. AutoCAD (Otoket), SolidWorks (Solitvörks), Google Sketchup (Gogıl Sketşap), Rhino3D (Rinotrıdi) modelleme yazılımlardan bazılarıdır. Bu yazılımlar ile hazırlanan tasarımlar STL dosyası olarak export edilerek 3D yazıcılarda üretilir. Günümüzde 3D yazıcılar dişçilik, mimarlık, havacılık, mücevher, robot, heykel, aksesuar, müzik aletleri, inşaat mühendisliği, uçak ve otomotiv endüstrisi, tıp, kimya gibi birçok alanda üretim teknolojisinde kullanılmaktadır.

### Bilgisayarın Tasarıma Etkisi

Dijital grafik tasarım, ulusal ve uluslararası alanda sürekli gelişen, üretim ve iletişimde farklılıklar yaratan bir tasarım alanıdır. Dijital dünyanın yaşam alanımızdaki yeri düşünüldüğünde insanlığın bu alana uyumu, dijital yaşam koşullarına erişimi ve egemenliği tasarımla mümkün olmaktadır. Matbaanın icadından günümüze tasarım, teknolojiyle ilerlemekte, teknolojinin toplum üzerindeki etkisini arttırmaktadır.

Teknolojik gelişmeler, tasarım alanında sürekli olarak yeni çözümler üretmektedir. Teknolojinin önemli bir uzantısı olan bilgisayar, dijital grafik tasarım çalışmalarında, tasarımcılara sonsuz olanaklar sunmaktadır.

Görsel 59. 3D Yazıcı



Görsel 60) Bilgisayarın Çalışmasını Sağlayan Üniteleri Birarada Tutan Kasanın İç Yapısı

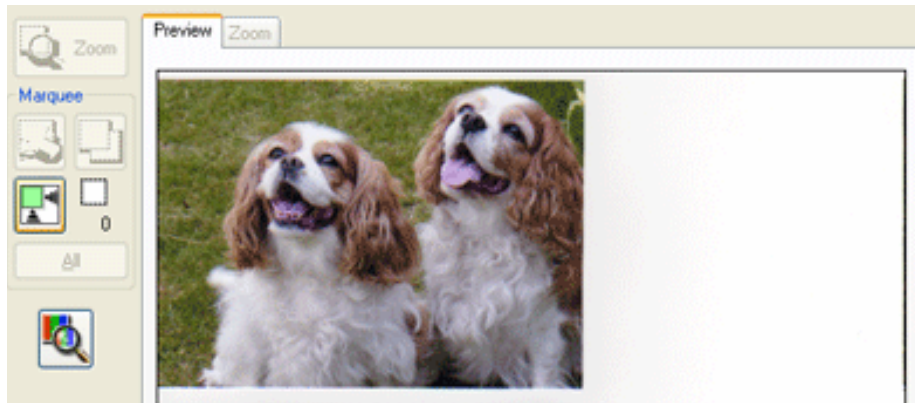


Dijital grafik tasarım çalışmalarında tasarımcının işini en kısa zamanda ve en iyi şekilde yapabilmesi için diğer bir ifadeyle tasarım için üretilen bir bilgisayarda bulunması gereken yazılım ve donanım özellikleri şöyle sıralanabilir:

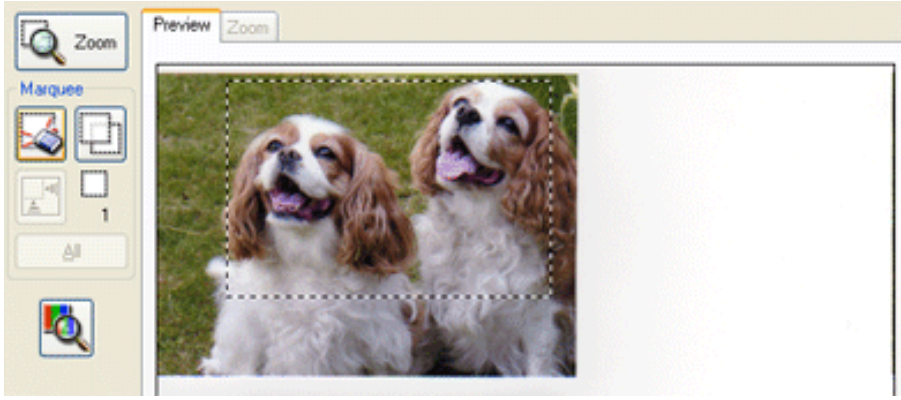
- Çok hızlı ve kusursuz bir şekilde çalışacak iyi bir işlemci,
- Renk kalitesi için iyi bir ekran,
- Güçlü bir bellek ve ekran kartı,
- Bilgisayarlarda uzun kullanımdan dolayı ısınmalar meydana gelmemesi için iyi bir fan soğutucu.

### Çizim ve Tasarımların Tarayıcı ile Dijital Ortama Aktarılması

Görsel 61) Taranacak Alanın Tespiti İçin Ön Tarama İşleminin Yapılması



1. İlk olarak ön tarama yapılır (Üstte 61 No.lu Görsel). Bu, tarayıcının markalarına ve yazılımlarına göre değişiklik gösterse de mantık hep aynıdır. Modele göre bu işlem prescan (prisken) veya preview (priviv) olarak adlandırılabilir. Önce bu işlemi gerçekleştirmek gerekir. Ön tarama işleminin amacı yeterli bir ekran görüntüsü elde ederek taranacak bölgenin tespit edilip işaretlenebilmesi içindir.



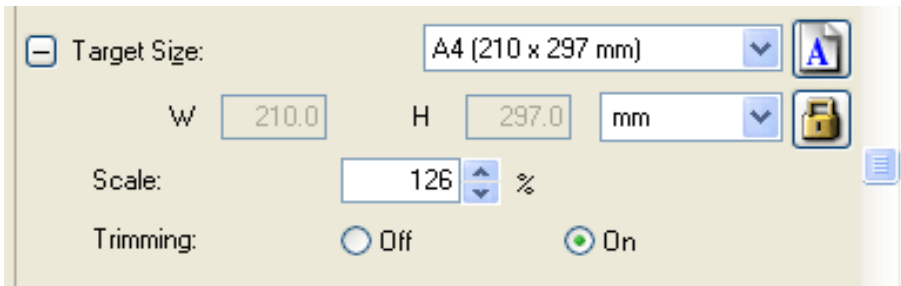
## Ders Dışı Etkinlik 2

Basit animasyon karakterleri tasarlayarak çizimler yapınız.

Yukarıda anlatılan işlem sırasına dikkat ederek çizim ve tasarımlarınızı dijital ortama aktarınız.

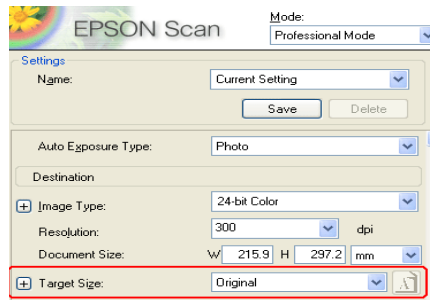
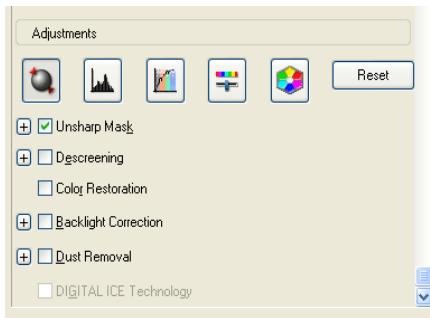
Görsel 62. Ön Tarama Sonrasında Taranacak Alanın Seçimi

- İkinci olarak ön tarama ile ekrana gelen görüntüden işe yarayacak bölümün işaretlenmesi gerekir (Üstte 62 No.lu Görsel). Bunu tarayıcının markasına ve yazılımının kalitesine göre çeşitli şekillerde yapmak mümkün olabilir. Dörtgen, dairesel, poligonal ve serbest el seçimi şeklinde seçim yapmak mümkün olabilir.



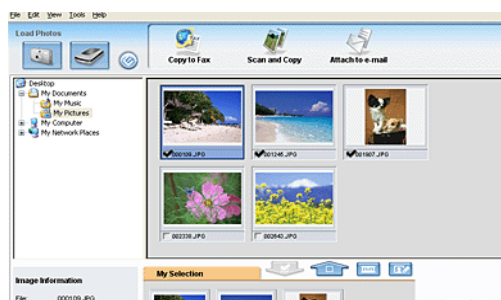
Görsel 63. Seçilen Bölgenin Rotasyonunun Belirlenmesi

- Sonraki adım, seçilen bölgenin rotasyonunun belirlenmesidir. (Üstte 63 No.lu Görsel). Yerleştirilen resmin tarayıcının tarama yönünde düzgün olarak bulunması gerekmez, taradıktan sonra yönünü tarama programı ile belirleyebiliriz. 90° sağa, sola veya 180° döndürülebilir. Hatta flip olarak adlandırılan resmin dikey veya yatay olarak ayna görüntüsünü almak bile mümkün olabilir.



Görsel 64a-b. Ayarlar

- Görselin hangi tip renk formasyonunda olacağı, görüntünün çözünürlüğünün ne kadar olacağı, görsel normalden biraz fazla karanlıksa ışık değerlerinin ve parlaklığın ayarlanması ince ayarlar bölümünde yapılır (Üstte 64a ve 64b No.lu Görseller).
- Asıl tarama başlatılır. Görselin tarandıktan sonra nereye kaydedileceği belirlenerek seçim yapılır (Üstte 65 No.lu Görsel).



Görsel 65. Asıl Taramanın Yapılması Ve Kaydedilmesi





## Etkinlik 2

Sayfa düzenleme programlarının en fazla hangi meslek alanlarında kullanıldığını ve yaygın olarak kullanılan yazılımları arkadaşlarınızla paylaşınız.



## Tasarım Programları

Günümüz teknolojisi ile gelişen bilgisayar ve yazılım programları, grafik tasarımcılar için çok çeşitli alternatifler sunmaktadır. Dijital grafik tasarım programları kullanıcının özgür ve sınırı olmayan tasarımlarını gerçekleştirmesini sağlar. Kullanılacak tasarım programlarının yazılımları ve işlevleri birbirinden farklıdır. Ayrıca kurulduğu işletim sistemi yazılımına göre de çeşitlilik gösterebilmektedirler.

### Sayfa Düzenleme Programları

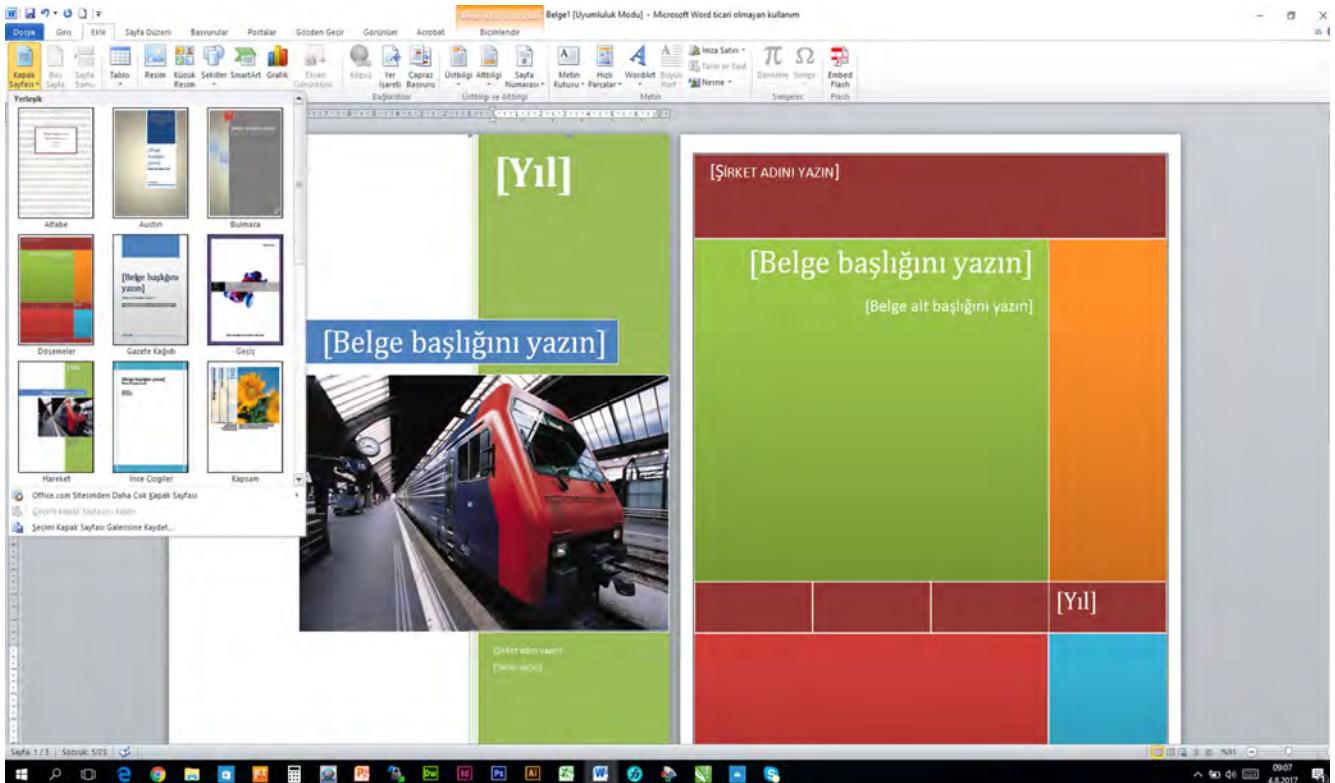
Sayfa düzenleme programları yazı ve görsel malzemeleri sayfaya yerleştirilip düzenlenmek için kullanılır. Bu programlar büyük veri içeren dokümanları içerisindeki resim, grafik, tablolar ve diğer eklentilerle birlikte tek bir dosya olarak kaydetme, biçimlendirme ve istenildiğinde yazdırma özelliğine sahiptir. Sayfa düzenleme programları teknik olanaklarından dolayı ağırlıklı olarak basında kullanılmaktadır.

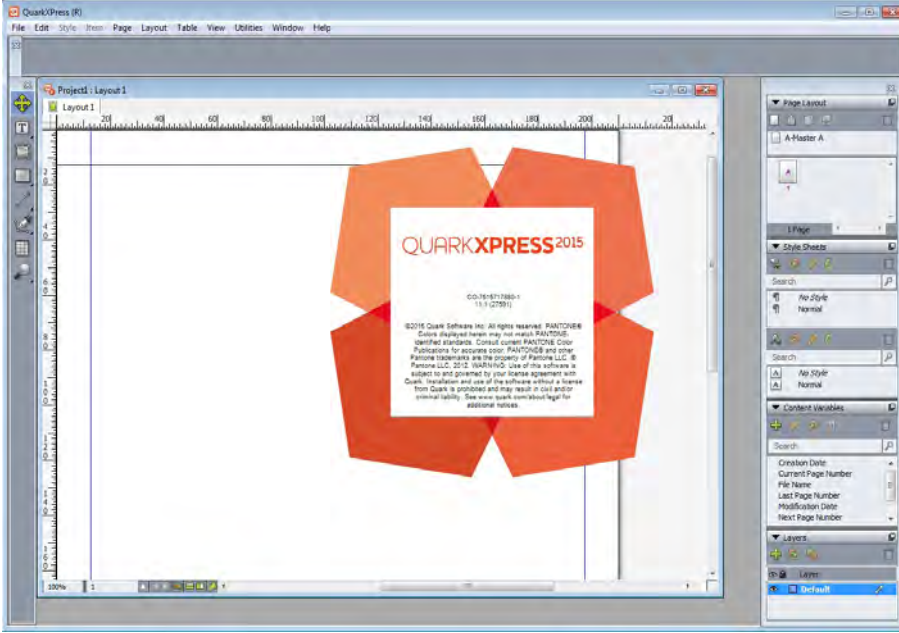
Sayfa düzenleme programları, bilgisayar yazılımları arasında en çok kullanılan programlardır. Bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle birlikte 1990'larda sayfa düzenleme programları yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. Ayrıca günümüzde paylaşımı en çok yapılan dokümanlar sayfa düzenleme programları tarafından üretilmektedir.

Günümüzde en yaygın olarak kullanılan sayfa düzenleme programları; Microsoft Word, QuarkXpress, LibreOffice Writer, OpenOffice Writer, Abiword, Apple iWork – Pages ve Google Docs. olarak sıralanabilir.

- **Microsoft Word:** Microsoft Office paketi içerisinde yer alan Word, sayfa düzenleme programları içinde en yaygın olarak kullanılanıdır. Tasarım olarak basit, kolay kullanılabilen, bir çok işleve sahip bir sayfa düzenleme programıdır.

Görsel 66. Microsoft Word Programında Tasarım Şablonları





Görsel 67. QuarkXpress Programı Ekran Görüntüsü

- **QuarkXpress (Kuarkekspres):** Tasarımda dizgi ve sayfa düzeni amaçlı olarak kullanılan programdır. Mac ve Windows gibi farklı işletim sistemlerinde çalıştırılabilir. Çeşitli tasarım programlarında hazırlanan resim ve yazılar, QuarkXpress'te sayfa alanı içerisinde istenilen boyutlarda rahatlıkla yerleştirilebilir. Farklı programlardaki çalışmalarla birleştirilebilir olması nedeniyle kitap, dergi ve gazete tasarımlarında tercih edilmektedir.
- **InDesign (İndizayn):** 1999 yılında üretilen InDesign programı katalog, dergi ya da kitap gibi çok sayfalı çalışmaları daha kolay ve hızlı şekilde yapma olanağı veren geniş kapsamlı bir masaüstü yayıncılık programıdır. Indesign ile tüm sayfaları ayrı ayrı tasarlamadan belli bir sayfa şablonu oluşturabilir ve bu şablonlar üzerinden çalışmanızı daha pratik bir şekilde yapabilirsiniz. Ayrıca diğer Adobe ürünleri ile entegre çalışan program, Photoshop ya da Illustrator gibi programlarla ortak çalışma özelliğine sahiptir. Genelde yayınevleri ve dergi firmalarında kullanılan Indesign; kros koyma, taşma payı verme ve baskı ön izleme gibi özellikleri sayesinde yapılan çalışmanın baskıya girmeden önce detaylı kontrolünü sağlamanıza yardımcı olur. Ara yüzü, menüleri ve kısa yolları bakımından diğer Adobe ürünleri ile aynı özellikleri taşıyan bu program sayesinde çok sayfalı çalışmalar yapılabilir.



Ders Dışı Etkinlik 3

Gazete veya dergilerden bulup beğendiğiniz yazı karakterlerini sayfa düzenleme programı ile düzenleyerek yazdırınız.

Görsel 68. InDesign Programında Tasarım Anında Oluşan Ekran Görüntüsü, Mizanpaj

## Vektörel Programlar

Vektörel programlar, çözünürlükten bağımsız olarak her bir nesnenin matematiksel ifadelerle oluşturulduğu ve ayrıntı kaybetmeden herhangi bir boyuta yeniden ölçeklendirilebildiği yazılım programlarıdır. Vektörel programlar; genelde logo, yazı içeren resimler, teknik ve özen gerektiren çizimler vb. alanlarda yaygın olarak kullanılmaktadır.

Yaygın olarak kullanılan vektörel çizim programları şunlardır:

- **Adobe Illustrator (Adob İllüstratör):** Vektörel çizim alanında en önde gelen programlardan birisidir. Oldukça gelişmiş çizim araçlarına, 3D araçlarına, eklentilere sahip olan bir programdır. Illustrator, vektörel tabanlı çalışır. Adobe firması, Macromedia'ya ait olan Freehand (Frie hend) programını 2005 yılında satın alarak Illustrator programının temellerini atmıştır. Eski sürümü Freehand'e göre çok daha geniş işleyiş yapısına sahip olan Illustrator, vektörel çizimler dışında piksel tabanlı görselleri de vektörel tabana dönüştürerek üzerlerinde işlem yapma imkânı vermektedir. Bu işlemi sağlıklı bir şekilde yapabilmeniz için çözünürlüğü yüksek bir görsele gereksinim vardır. Illustrator ile görsel kalitesi çok yüksek çizimler oluşturulabilir. Menüleri ve kısa yolları bakımından Photoshop ile çok büyük benzerliklere sahiptir.

Görsel 69. Adobe İllustrator Programında Tasarım Anında Oluşan Ekran Görüntüsü



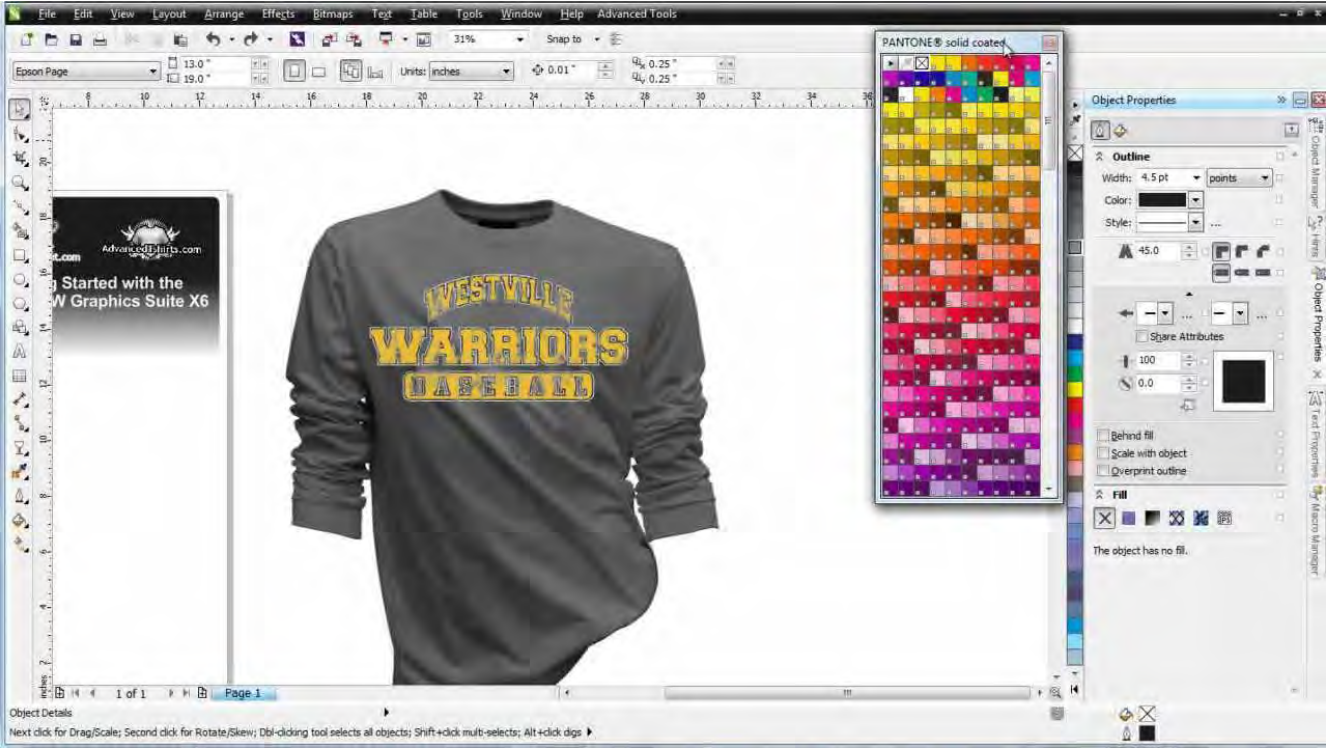
- **CorelDRAW (KorelDraw):** Vektör tabanlı çizim programıdır. 1989 yılında üretilen CorelDRAW programı vektörel tabanlı çalışan bir grafik tasarım programıdır. Piksel tabanlı çalışan programların aksine CorelDRAW, kullanıcıya kalite kaybı olmaksızın çalışmanın boyutunu istediği kadar büyütme olanağı sağlar. Programın kullanım alanı oldukça geniştir. Özellikle matbaa sektöründe en çok tercih edilen program olan CorelDRAW, ayrıca dijital baskı yapan işletmelerde, tabelacılar, tekstil işletmeleri ve reklam, tanıtım ajanslarında kullanılır. RGB, CMYK, Gray gibi renk seçenekleri olan Corel'in en büyük avantajlarından biri, yüksek kalitedeki çalışmalarını diğer programlara oranla daha düşük boyutlarda kaydetme olanağı vermesidir.



### Ders Dışı Etkinlik 4

Bu iki sayfada verilenler dışındaki diğer dijital grafik tasarım programlarını araştırınız.

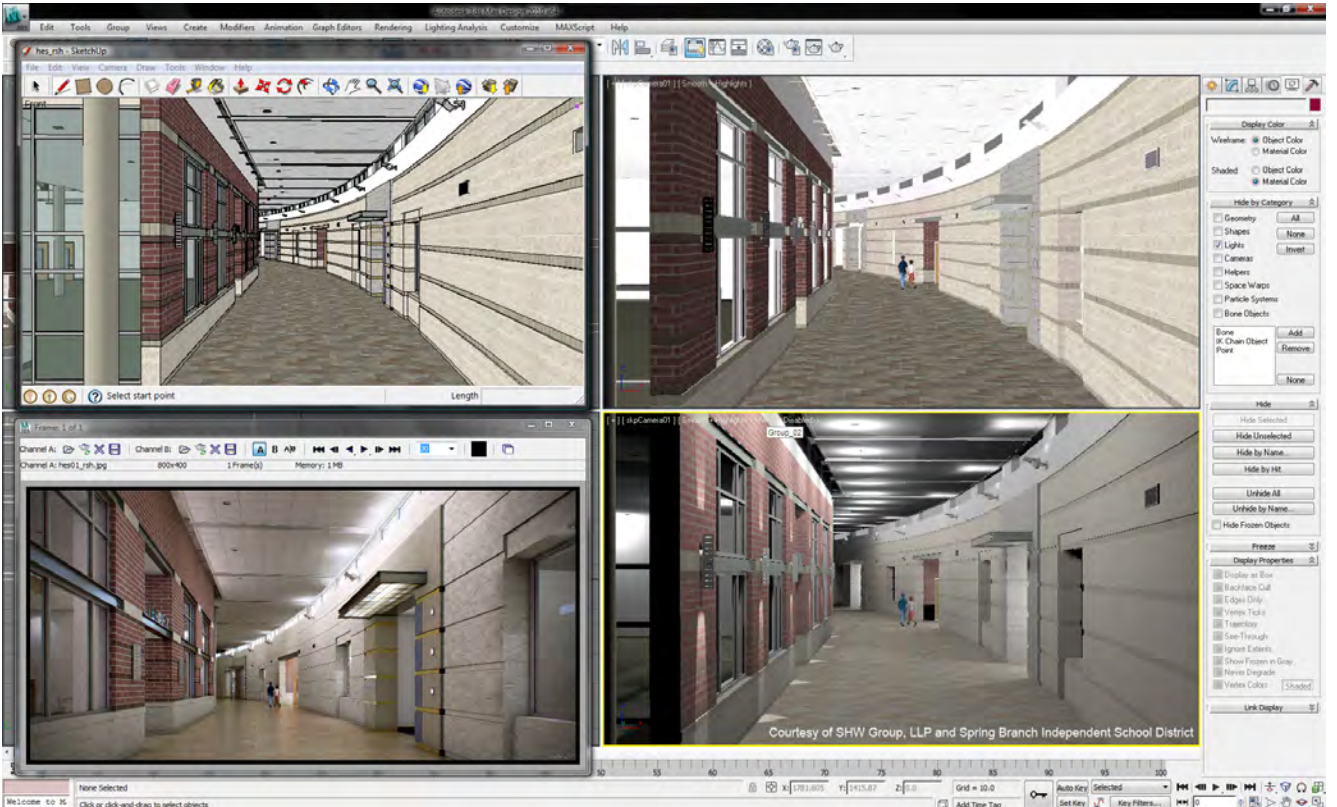




Görsel 70. CorelDRAW Programında Tasarım Anında Oluşan Ekran Görüntüsü

- **3DS Max (3 DS Meks):** 1990 yılında Auto Desk firması tarafından üretilen ve 3 boyut modelleme yapan en gelişmiş ve tercih edilen görselleştirme ve animasyon programıdır. 3DS Max; karakter modelleme, hareket yakalama, parçacık sistemleri ve gelişmiş denetçiler gibi birçok özelliği içinde barındıran tek bir paket olarak hizmet vermektedir. Mekân tasarımlarında hazır olarak sunduğu nesneler ile kapı, duvar, pencere gibi bileşenleri ölçülendirerek daha hızlı ve pratik bir şekilde projelere eklenebilir. 3D modellemede en çok kullanılan programlardan biri olan 3DS Max yüzey, tutunma, bağlanma, pozisyon, yönelme gibi kısıtlayıcılarıyla gelişmiş animasyon yapımına olanak vermektedir.

Görsel 71. 3DS Max Programında Tasarım Anında Oluşan Ekran Görüntüsü





### Bilgi Notu

Markalar kendilerini yazı, görsel ya da yazı ile görselin bir arada kullanıldığı simgelerle ifade ederler.

Sadece yazıdan oluşan kurumsal marka simgesine **logotype**,

Sadece şekil ya da resimden oluşan kurumsal marka simgesine **amblem**,

Yazı ve görselin bir arada kullanıldığı kurumsal marka simgesine de **logo** denir.



### Etkinlik 3

Aşağıda kurum ve kuruluşlara ait amblem, logo ve logotype tasarımlarını inceleyiniz. Tasarımlardaki benzerlik ve farklılıkları arkadaşlarınızla tartışınız.



Görsel 72. Google



Görsel 73. Xerox



Görsel 74. Türk Hava Yolları



Görsel 75. Boğaziçi Üniversitesi





Görsel 76. Uluslararası İletişim Ajansı



Görsel 77. Apple



Görsel 78. Anadolu Üniversitesi



Görsel 79. Adidas

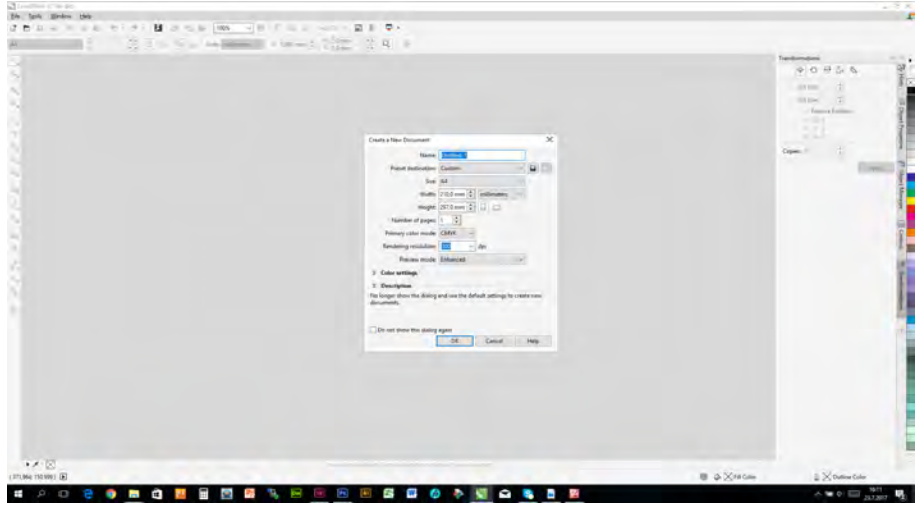
“Çizim yaparken bir noktaya tıklıyorsunuz, ardından ikinci noktaya, bu böylece sürüp gidiyor. İşte, noktalar arasında oluşan bu eğriler (Düz çizgi de eğimi sıfır olan bir eğimdir.) için formüller üretilir. Vektör, kısaca bu iki nokta arasındaki yönü belirlenmiş doğruya denir. Çizim büyütüldüğünde, formül sadece mesafe değerleri yenilenerek (yahut büyütme katsayısı eklenerek) yeniden sonucu hesaplar ve çizimi oluşturur. Böylece çizim istenildiği kadar büyütülsün veya küçültülsün, görüntüde bir kayıp olmaz. Çünkü son andaki haline göre hep yeniden çizilecektir.” (Photoshop Efektleri, Sabri Varol, s.13,14)



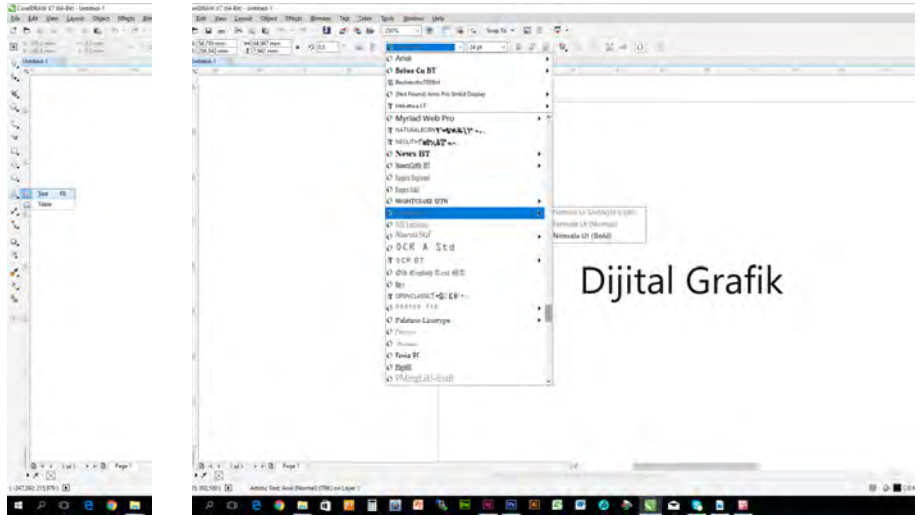
## Etkinlik 4 / Logo Çalışmaları

CorelDRAW programında logo çalışması yapalım.

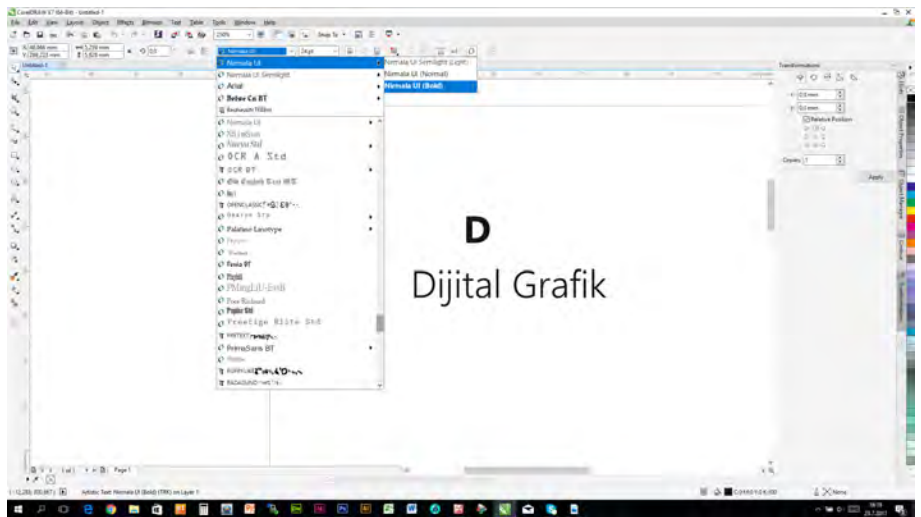
1. Vektörel yazılımlardan CorelDRAW'da menü çubuğunda File / New menü kombinasyonu ile yeni bir sayfa açalım.



2. Araçlar menüsünden Text (metin) aracını seçelim. Sayfa üzerinde bir boşluğa farelin sol tuşuna tıkladıktan sonra "dijital grafik" yazalım.



3. Yazı fontunu belirleyelim. ve yazının ilk harfini aynı yazı fontunun kalınlığını seçerek tekrar yazalım.

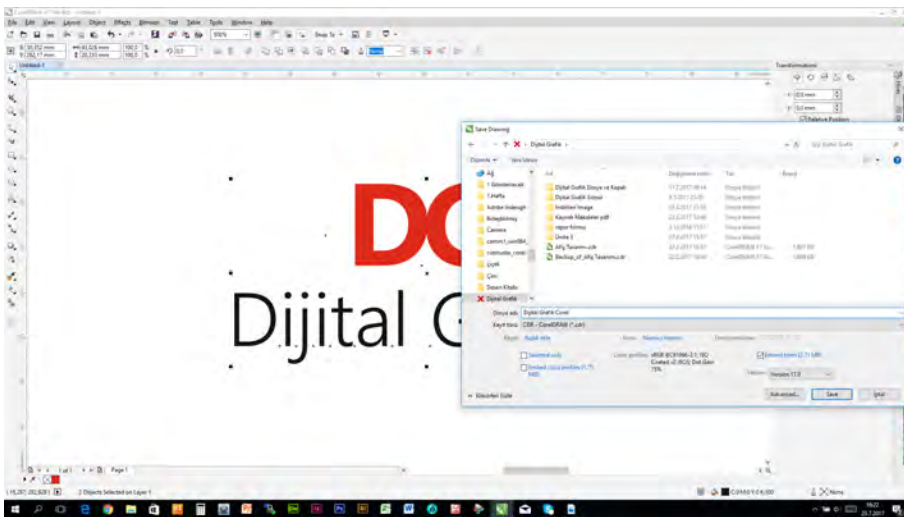




4. Aynı işlemi ikinci kelimenin ilk harfi içinde yapalım. Logo tasarımı için ekranın sağ tarafındaki renk paletinden renk denemeleri yapalım.



5. "D" ve "G" harflerinden oluşan logoyu istediğimiz büyüklüğe getirelim.



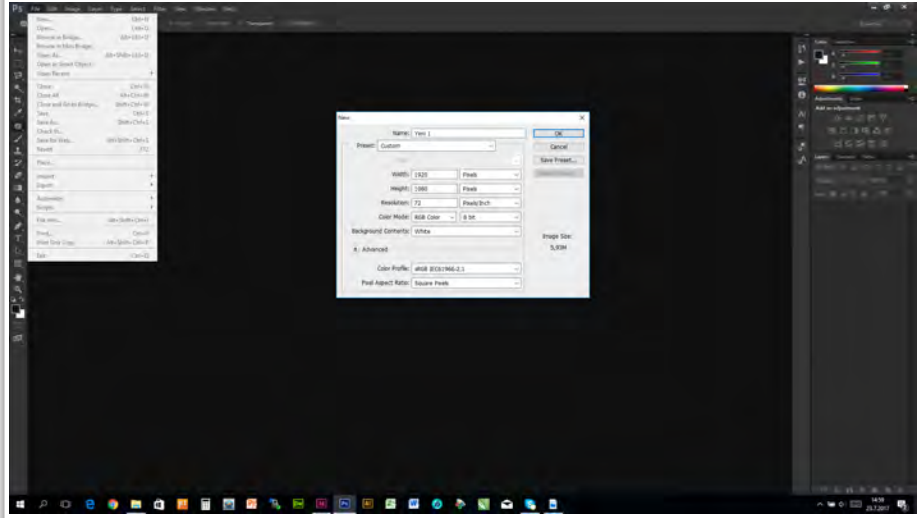
6. Logo tasarımıma isim verelim ve kaydedelim.



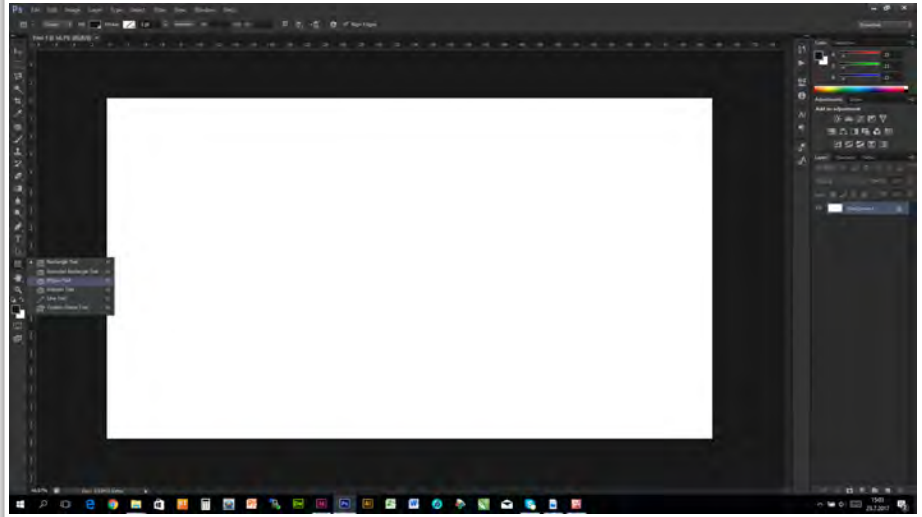


Basit geometrik çizimler yapalım.

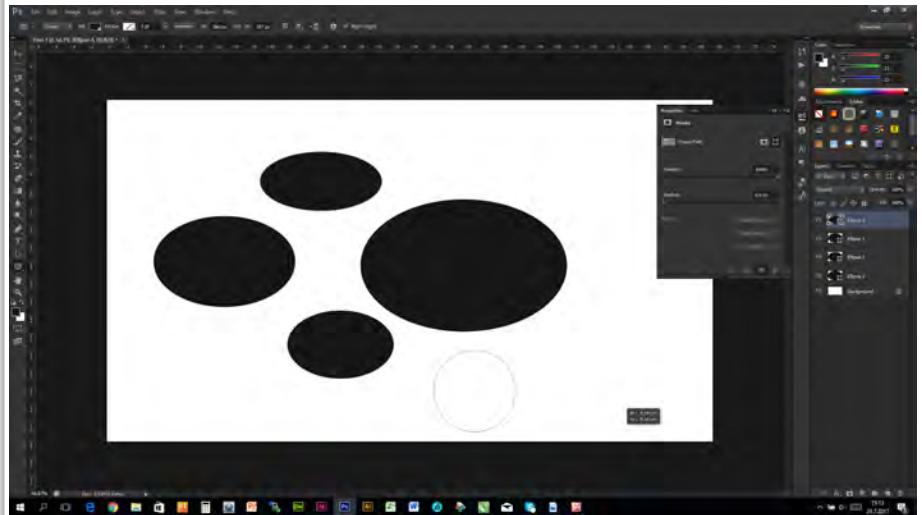
1. Adobe Photoshop programında File / New menü kombinasyonuyla yeni bir sayfa açalım.

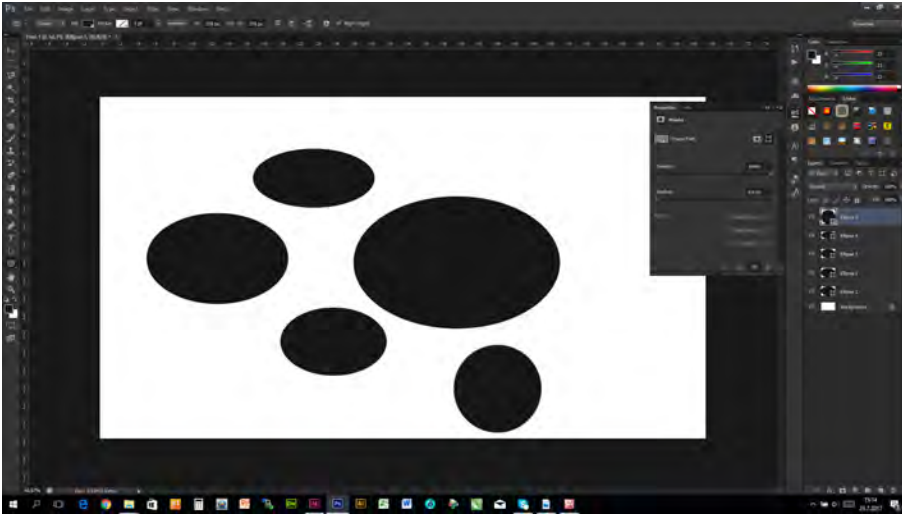


2. Araç kutusundan "Ellipse Tool" aracına tıklayıp elips aracını seçelim.

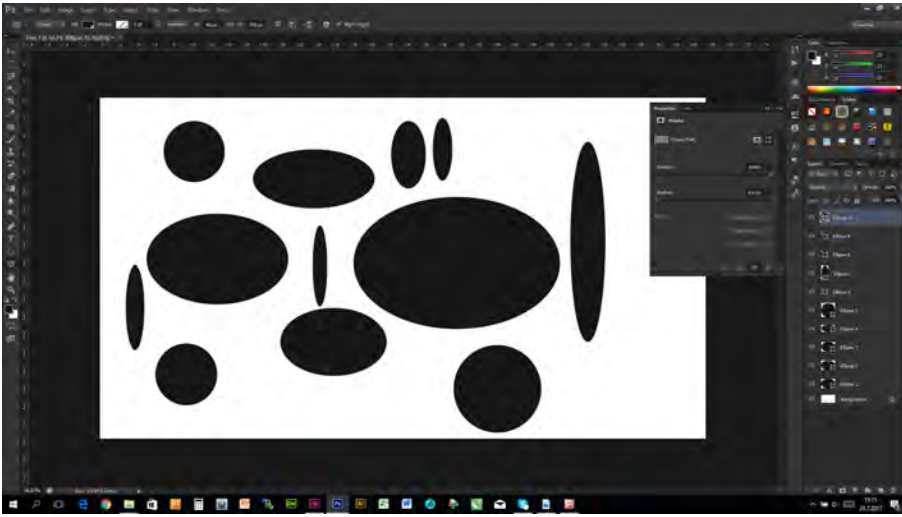


3. Farenin sol tuşuna basılı tutup istediğimiz boyutta oval şekiller çizelim.

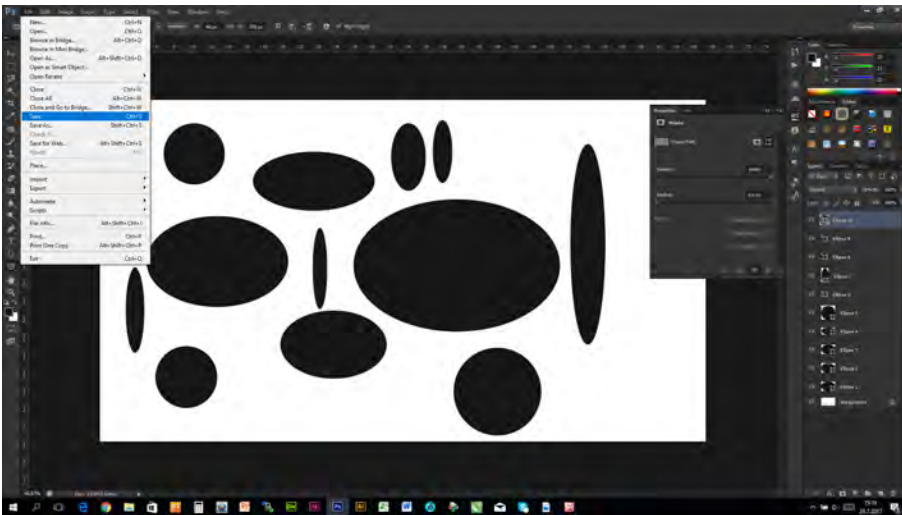




4. Daire çizmek için klavyeden "Shift" tuşuna basılı tutup sürükleyelim.



5. Sayfayı dolduracak şekilde yatay-dikey ve küçük-büyük ovaler çizelim.



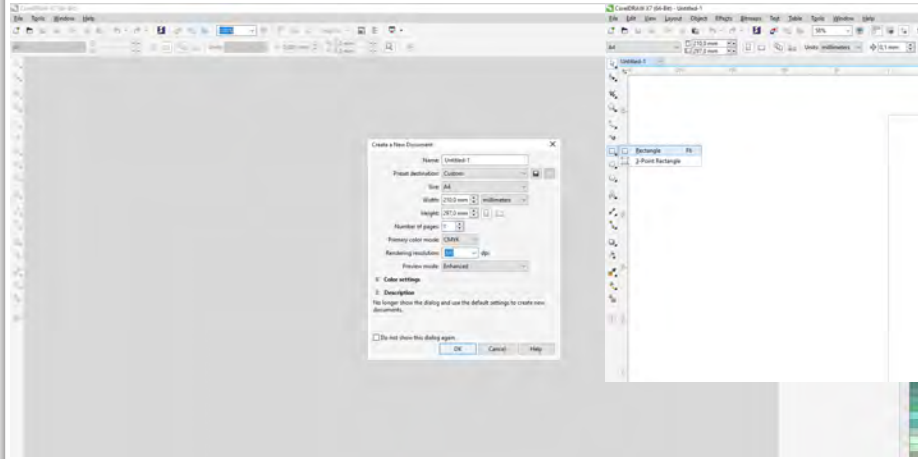
6. Çalışmamıza bir isim verelim ve kaydedelim.



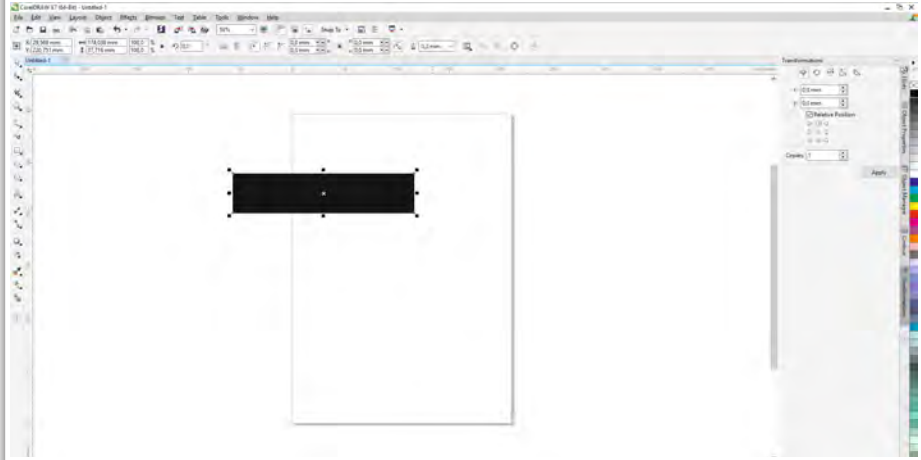
## Etkinlik 6 / Vektörel Çizim Çalışmaları / Geometrik Çizimler / Dikdörtgen ve Kare Çizimleri

Basit geometrik çizimler yapalım.

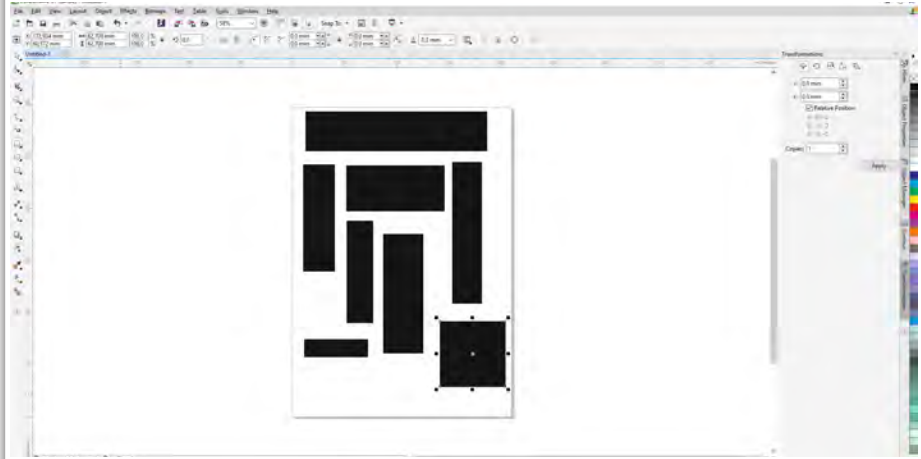
1. CorelDRAW programında yeni bir sayfa açalım. Araçlar menüsünden "Rectangle" (dikdörtgen) aracını seçelim.



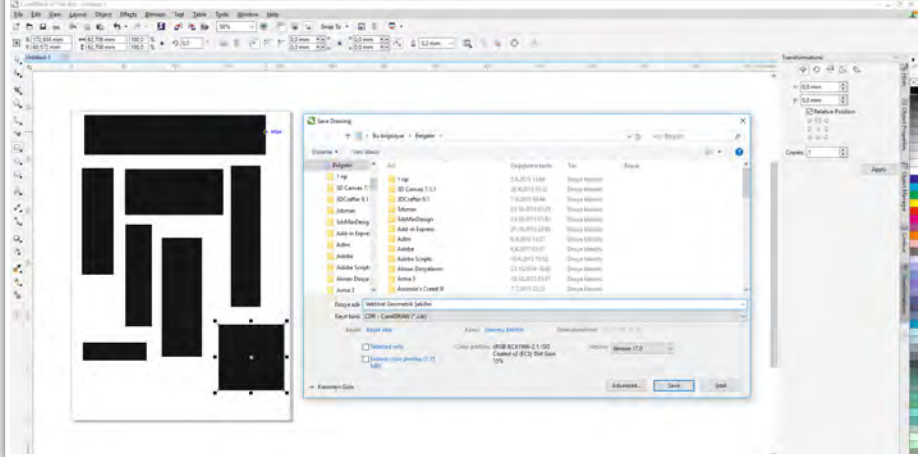
2. Çalışma alanımızda farenin sol tuşuna basılı tutarak fareyi sürükleyelim ve istediğimiz boyuta geldiğinde bırakalım. Böylece dikdörtgen çizim oluşacaktır.



3. Sayfayı dolduracak şekilde yatay-dikey ve küçük-büyük kare ve dikdörtgenler çizelim. Kare çizmek için ise Shift tuşuna basılı tutup imleci hareket ettirelim. Kare şekli oluşacaktır.



4. Çalışmamıza bir isim verelim ve kaydedelim.





## Görüntü İşleme Programları

Fotoğraf, resim vb. görüntüler üzerinde değişiklik ve düzenlemeler yapmak için kullanılan programlara görüntü işleme programları denir. Görüntü işleme programları piksel tabanlıdır. Pikseller görüntüyü oluşturan en küçük birimlerdir. Belirli sayıda piksel bir araya gelerek bitmap grafikleri oluşturur. Tasarımlarda daha çok kaydedilmiş var olan görüntüyü işlemek, resim ve grafikleri değiştirmek veya iyileştirmek için kullanılır.

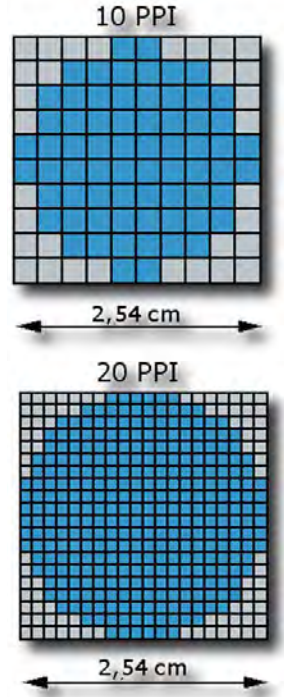
Görüntü işleme programlarında taranan görüntülerin sayısal ortam olan bilgisayarlarda gösterilebilmesi ve üretilebilmesi ancak piksellerle mümkündür. Pikseller kare şeklindedir ve görüntünün en küçük birimidir. Sayısal görüntüler yan yana gelen piksellerden oluşur. Piksellerin kendi başına en ve boy değerleri yoktur. 20 cm uzunlukta 20 piksel varsa her piksel 1 cm demektir. 10 cm uzunlukta 100 piksel varsa her piksel 1 mm demektir. Her piksel kare biçimindedir ve her pikselde sadece bir renk vardır. Yani pikselin bir kısmı açık, bir kısmı koyu ya da bir kısmı kırmızı, bir kısmı koyu kırmızı olmaz. Bu tür renk geçişleri farklı renkte piksellerin yan yana gelmesinden oluşur.

Her grafik tasarımcı, yapmış olduğu işin özelliklerine uygun tasarım programları kullanmak zorundadır. Bu tasarım programları, kendi içinde çok geniş bir kullanım alanına sahip olduğundan verimlilik de o düzeyde artmış olacaktır.

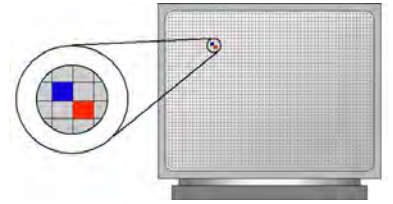
## Photoshop (Fotoşop)

Piksel tabanlı çalışan bir tasarım programıdır. İlk olarak 1987 yılında Thomas Knoll (Tomas Kınol) tarafından oluşturulmuştur. Matbaa, fotoğrafçılık ve reklamcılık başta olmak üzere pek çok iş alanında kullanılan Photoshop, geçmişten günümüze çok büyük gelişim kaydetmiş ve bugüne kadarki süreçte birçok farklı sürüm ile yayınlanmıştır.

İlk sürümü 1988 yılında Macintosh Plus'ta (Mekintoş Plas) siyah beyaz fotoğrafları düzenlemek için kullanılmıştır. Daha sonra Adobe firması, yazılımın lisansını satın alarak ürünün hızlı bir şekilde gelişmesini sağlamıştır.

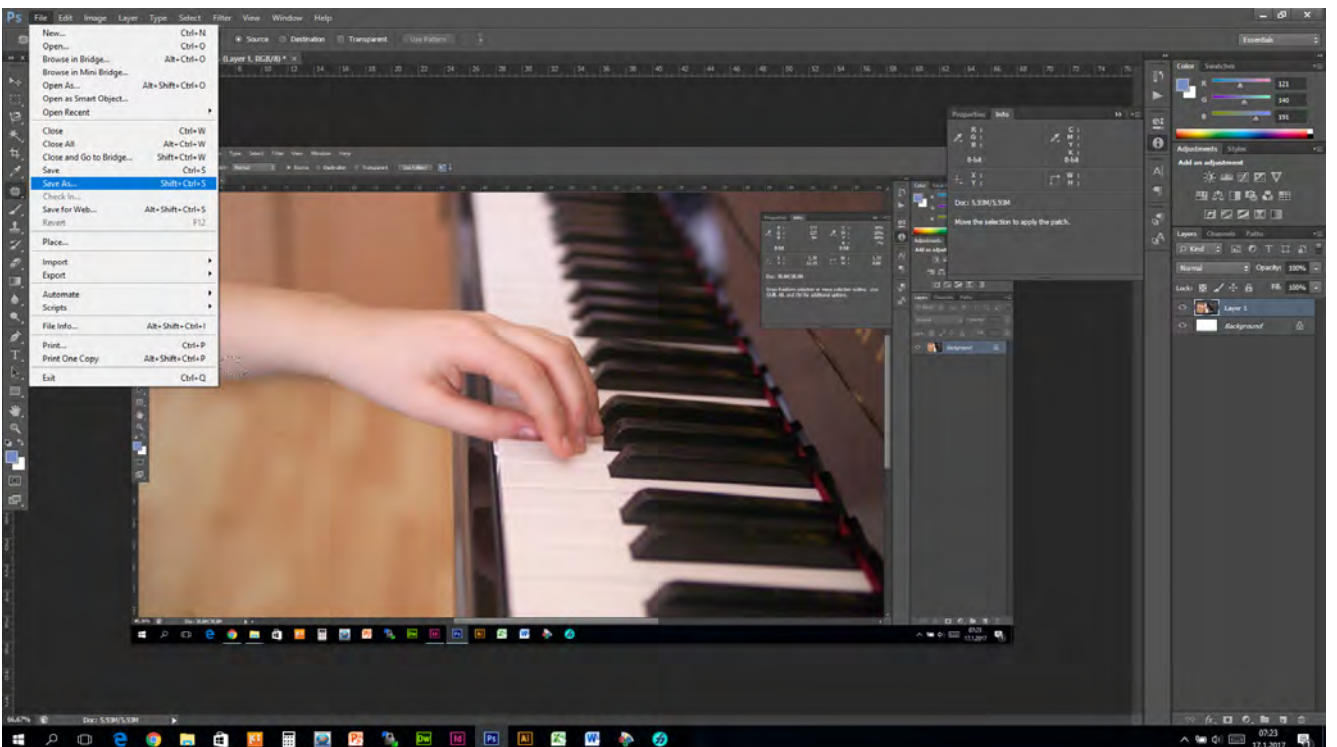


Görsel 80. Piksel Çözünürlüğü. 1 İnçte Bulunan Piksel Sayısını Belirler.



Görsel 81. Piksel Görüntüsü. Her Piksel Sadece Bir Renkten Oluşur.

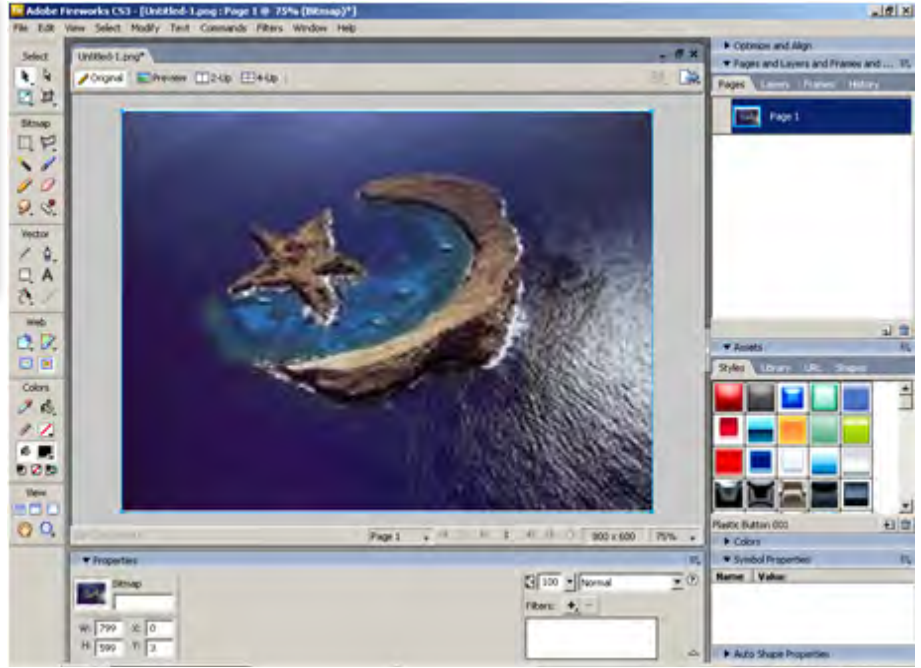
Görsel 82. Photoshop Programında Sayfa Görüntüsü





## Ders Dışı Etkinlik 5

Dikdörtgen, kare, elips, daire ve çokgen gibi geometrik şekilleri kullanarak bir kompozisyon oluşturunuz.



Görsel 83. Fireworks Programında Sayfa Görüntüsü

### Fireworks (Fayrvörks)

Adobe tarafından üretilen Fireworks, grafik işleme üzerine hazırlanmış görüntü düzenleme programıdır. Web tasarımında ilk akla gelen programlardandır. Hızla açılan menüler, animasyonlar, güçlü efektler gibi bir çok olanağa sahiptir. Programının bir diğer özelliği de Photoshop dosyalarını desteklediği gibi Illustrator, After Effect gibi tasarım programlarının dosyalarını da ithal edebilmesidir.

### ArtWeaver (Artvıvr)

Görüntü işleme programlarından biridir. Programın işlevselliği ve araçları Photoshop'a benzer. Görüntüleri hızlı bir şekilde düzenleyebilmek için basit bir görüntü düzenleyici programı olarak kullanılabilir. Görüntü üzerinde çalışmalar; katmanları destekleyen ve kullanışlı resim fırçaları, görüntü ayarlamaları, filtreleri olan bir görüntü düzenleme programıdır.

Görsel 84. ArtWeaver Programında Sayfa Görüntüsü

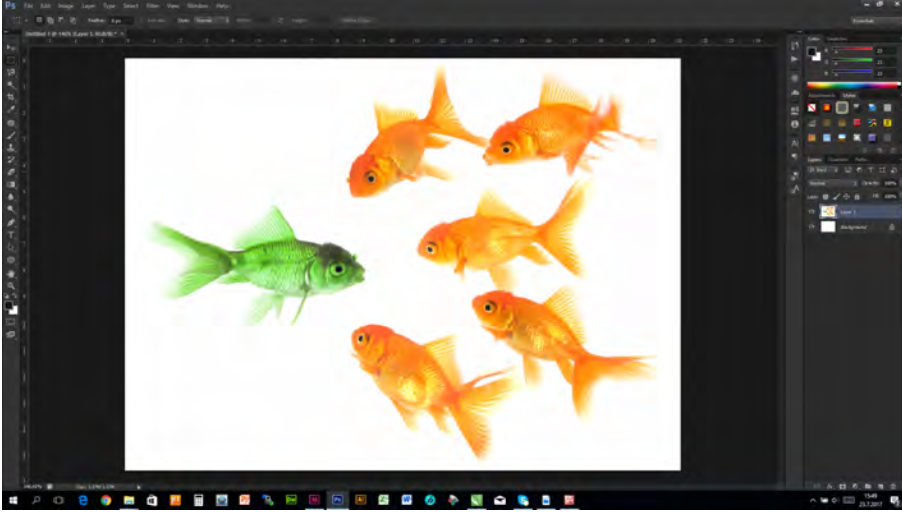




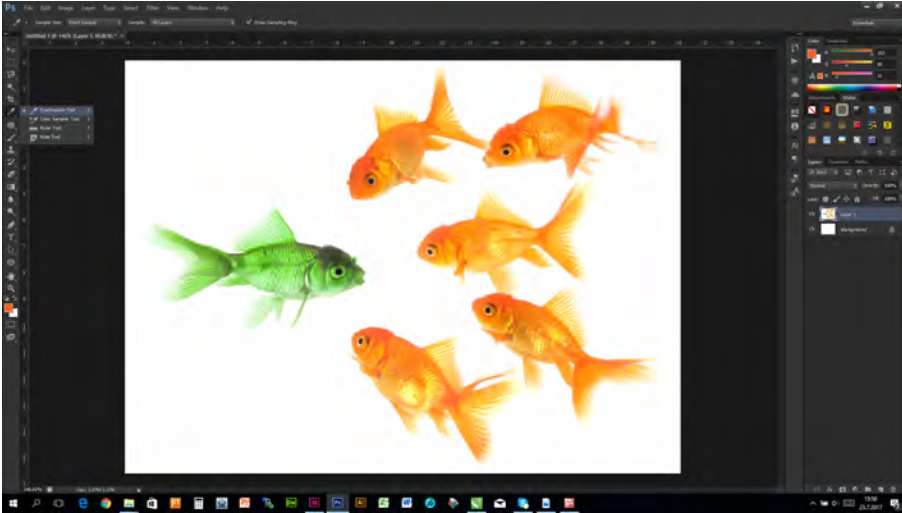


## Etkinlik 6 / Piksellerden Oluşan Görüntüler Üzerinde Çalışma

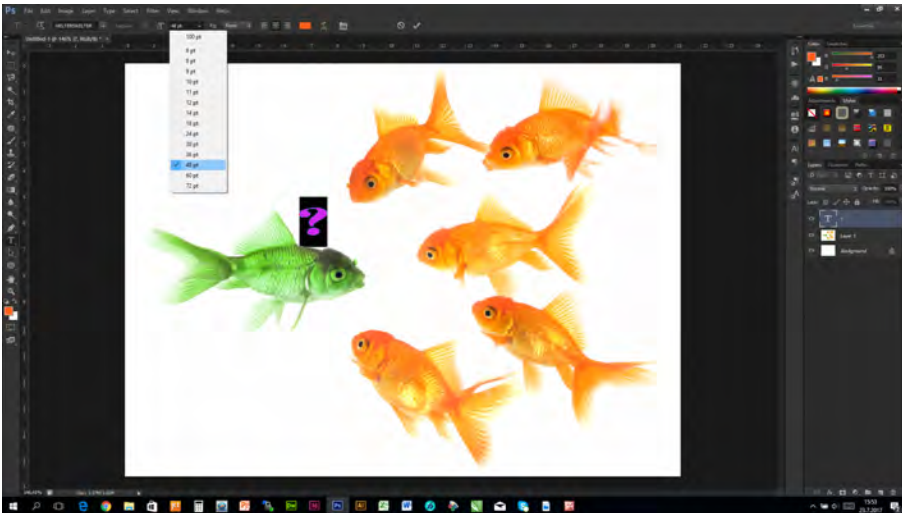
Görüntüler üzerinde düzenleme çalışması yapalım.



1. Photoshop programında bir fotoğraf açalım.



2. Araçlar menüsünden "Eyedropper Tool" (damlalık) aracını seçelim, sağdaki balıkların üzerine farenin sol tuşu ile tıklayıp rengi belirleyelim.

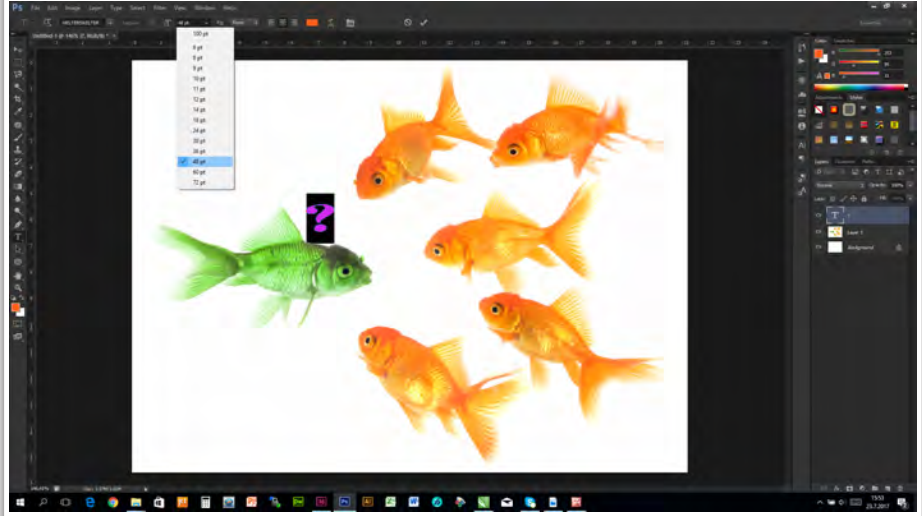


3. Araçlar menüsünden "Type Tool" (yazım) aracını seçelim, sol taraftaki balığın üzerinde yazım alanı belirleyelim.

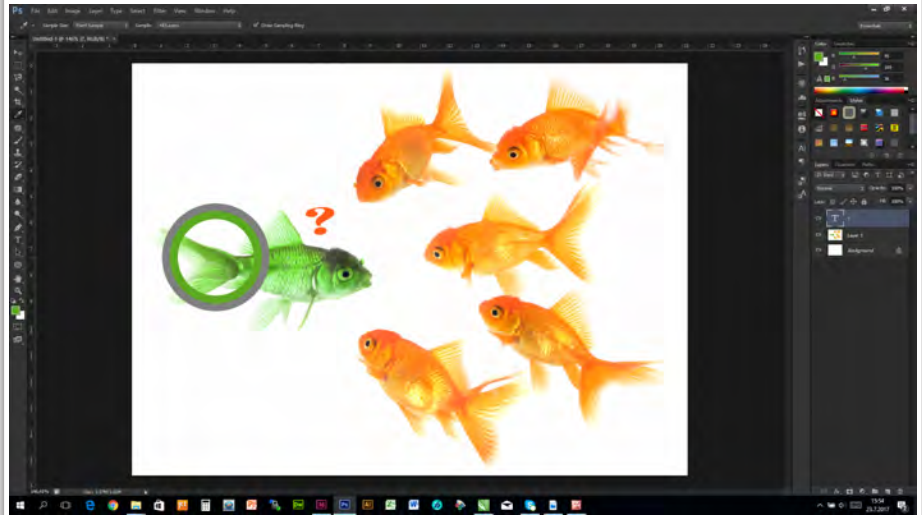




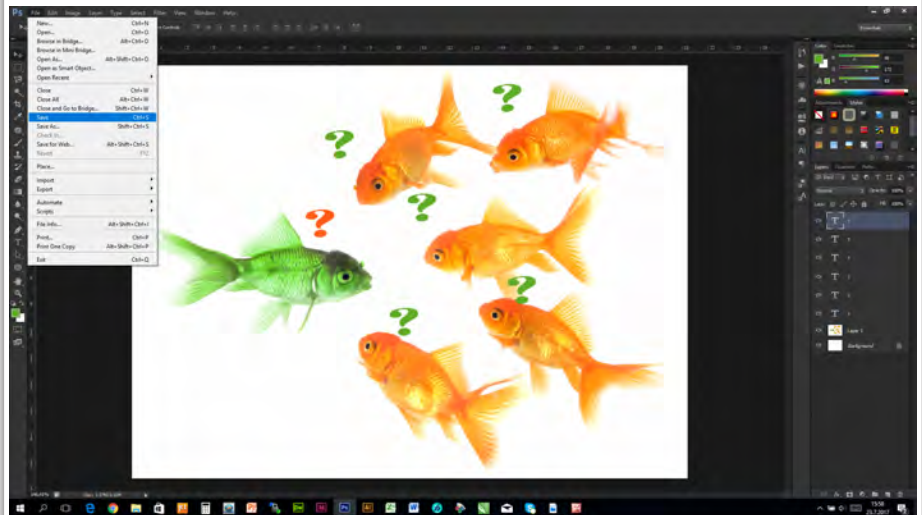
4. Soru işareti karakterini ve büyüklüğünü belirleyelim ve işlemi onaylayalım.



5. Yeniden "damlalık" aracını seçip sol taraftaki balığın ağırlıklı rengini belirleyelim.



6. "Yazım aracı" seçimini yaparak diğer balıkların üzerine belirlediğimiz görseli renklendirelim. Çalışmamızı kaydedelim.





### Aşağıdaki soruları okuyup doğru seçenekleri işaretleyiniz.

1. Katalog, dergi ya da kitap gibi çok sayfalı çalışmaları daha kolay ve hızlı şekilde tasarlama olanağı veren geniş kapsamlı masaüstü yayıncılık programı aşağıdakilerden hangisidir?  
A) Adobe Illustrator      B) InDesign      C) AutoCAD      D) CorelDRAW      E) 3DS Max
2. Bilgisayarda dijital tasarım dosyaları, ses, görüntü, yazılım, veri tabanları gibi büyük oranlarda bilginin gerektiği zaman kullanılmak üzere saklandığı manyetik ortam aşağıdakilerden hangisidir?  
A) Sabit disk      B) USB      C) CD      D) Anakart      E) İşlemci
3. Vektörel programların en önemli yanı grafiğin ayrıntı kaybetmeden herhangi bir boyuta yeniden ölçeklendirilebilmesidir. Dijital grafik tasarımda yaygın olarak kullanılan vektörel çizim programı aşağıdakilerden hangisidir?  
A) CorelDRAW      B) Adobe Illustrator      C) Tplot      D) AutoCad      E) Hepsi
4. Bilgisayarın tasarımdaki işlevsel özelliğini en iyi şekilde gösteren matbaa, fotoğrafçılık ve reklamcılık başta olmak üzere pek çok sektörde kullanılan ve piksel tabanlı çalışan dijital grafik tasarım programı aşağıdakilerden hangisidir?  
A) Photoshop      B) CorelDRAW      C) Adobe Illustrator      D) ZeusDraw      E) AutoCAD
5. Dijital tasarımda, yüksek çözünürlüklü görüntülerin yer aldığı programlar için uygun kapasitede belleğinin bulunması gereken donanım aşağıdakilerden hangisidir?  
A) Modem      B) Grafik Tablet      C) Ekran kartı      D) Kamera      E) Tarayıcı
6. Tasarım için üretilen bir bilgisayarda, tasarımcının işini en kısa zamanda ve en iyi şekilde tamamlayabilmesi hangi yazılım ve donanım özelliklerine bağlıdır?  
A) Bilgisayarda ısınmayı engellemek için iyi bir fan soğutucu.  
B) Çok hızlı ve kusursuz çalışacak iyi bir işlemci  
C) Güçlü bir bellek ve ekran kartı.  
D) Renk kalitesi için iyi bir ekran.  
E) Yukarıdakilerin hepsi.

### Aşağıdaki ifadelerin sonuna doğru ise ( D ), yanlış ise ( Y ) koyunuz.

7. Bilgi işlemde bir yazılı, görsel dökümanı ve nesneyi analiz ederek dijital ortama aktaran aygıt işlemci denir. ( )
8. Dijital grafik tasarım programları sayfa düzenleme, vektörel ve görüntü işleme programları olarak üç grupta toplanır. ( )

### Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan yerleri uygun ifadelerle tamamlayınız.

9. Dijital grafik tasarımda sanatçıya büyük kolaylıklar sağlayan, özel bir kalem ve çizim yüzeyinden oluşan, temel olarak çizim ve fotoğraf alanında kullanılan donanıma ..... denir.
10. Diğer yazıcılara göre yüksek baskı kalitesine sahip, sessiz ve hızlı çalışan yazıcılar .....dır.



3

## ÜNİTE: DİJİTAL GRAFİK TASARIMA GİRİŞ

- Resim Seçme ve Fotoğraf İşleme
- Font Seçme
- Harf Tasarımı
- Marka Tasarımı
- Afiş Tasarımı
- Flyer (Broşür) Tasarımı
- Billboard Tasarımı
- Web Tasarımı





### 3 DİJİTAL GRAFİK TASARIMA GİRİŞ



#### Hazırlık Çalışmaları

1. Yandaki kavramların sözlük anlamlarını araştırınız.
2. Günlük yaşamda karşılaştığınız font, harf, marka, afiş, flyer, billboard, web tasarım örneklerini inceleyiniz. Bulduğunuz örnek çalışmalarını sınıf panosunda sergilemek üzere dosya oluşturunuz.
3. Teknolojinin marka, afiş, flyer, billboard, web tasarımlarına yansımaları neler olabilir? Araştırma sonuçlarınızı sınıfta paylaşınız.
4. Telif hakları ile ilgili kanunları araştırıp sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.
5. Görsel kaynakça telif hakları ile ilgili kanunları araştırınız. Örnek görsel kaynakça yazıp sınıfa getiriniz.

#### Temel Kavramlar

Kurumsal kimlik  
Marka  
Logotype  
Amblem  
Logo  
Font  
Flyer  
Billboard  
Web sayfası



QUARKXPRESS<sup>2015</sup>

Görsel 85. Quarkxpress Programı

### A Resim Seçme ve Fotoğraf İşleme



#### Etkinlik 1

Resim işleme programları ile neler yapılabileceğini arkadaşlarınızla tartışınız.

Konuyu açıklayıcı uygun görseli seçmek tasarımın ilk aşamasıdır. Görsel seçimi iki farklı şekilde yapılabilir. Hazır görseller (başkaları tarafından çekilmiş fotoğraflar ya da yapılmış çizimler, resim, illüstrasyon vb.) kullanarak ya da kendimize ait görseller (fotoğraf, resim, illüstrasyon vb.) kullanarak görsel seçimi yapılabilir. Hazır görseller kullanıldığında telif hakları kanununa uygun olarak görselin sahibinden izin alınmalı ya da görsel bankalarından alınacak görselin bedeli ödenmelidir. Her iki durumda da tasarımda kullanılan görselin kaynağı belirtilmelidir.

Görüntünün niteliğini istenilen şekilde değiştirmek amacıyla resim ve fotoğraf işleme programlarına ihtiyaç duyulur. Aşırı keskinlik, bulanıklık, parlaklık, karanlık, solukluk, renk kaymaları ve benzeri etkenler görüntü işleme programları sayesinde giderilmektedir.

Dijital grafik tasarımda, bilgisayar ortamında görüntü işleme (Bitmap) tabanlı programlardan yararlanılarak resimler düzenlenebilir. Seçilen görüntüler Windows Paint, Paint Shop Pro ve Photoshop gibi programların olanakları sayesinde istenilen şekilde işlenebilir.



#### Ders Dışı Etkinlik 1

Aileniz veya yakın çevrenizden kişilere ait eskimiş fotoğrafları toplayınız, bu fotoğraflar üzerinde bilgisayarda neler yapılabileceğini araştırınız.



Görsel 86. CorelDRAW Programı



Görsel 87. InDesign Programı



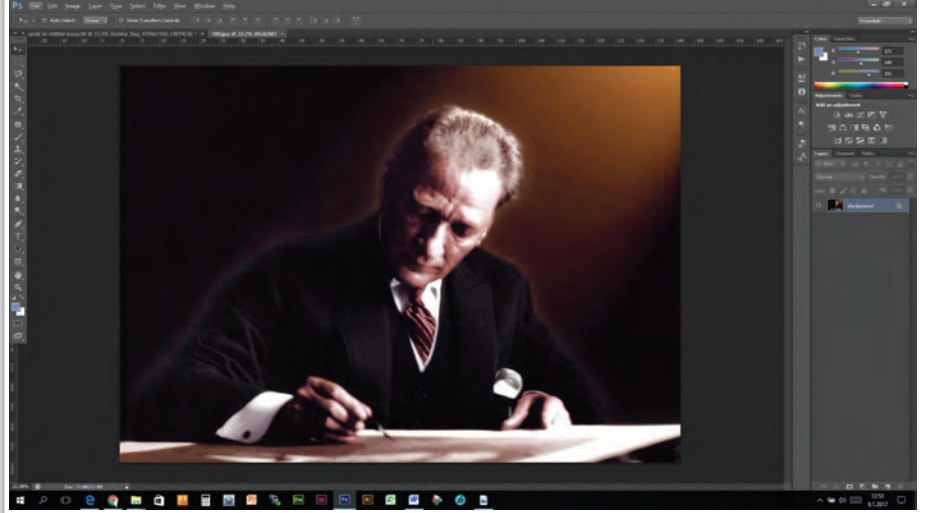
Görsel 88. Illustrator Programı



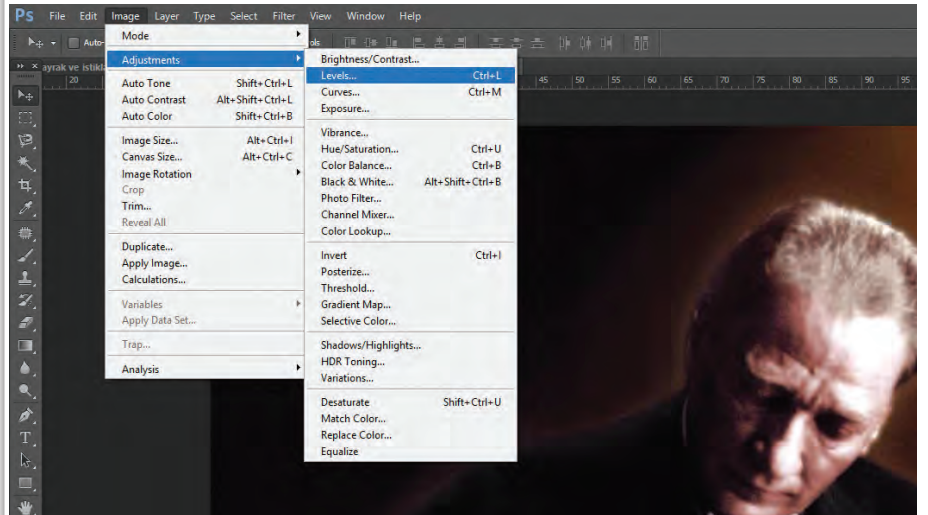
## Etkinlik 2 / Resim ve Fotoğraf İşleme

Adobe Photoshop programı kullanarak resim ve fotoğraf işleyeceğiz. Siz de adımları takip ederek uygulama yapınız.

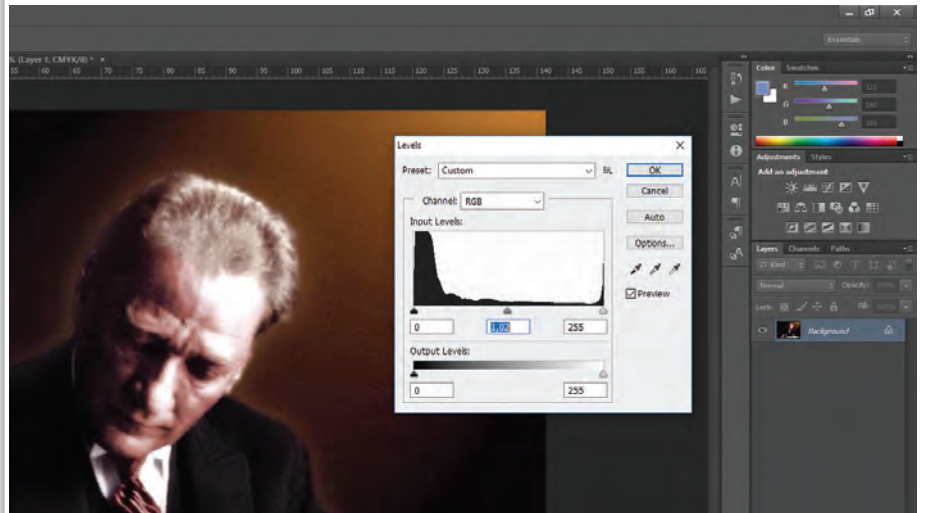
1. Photoshop programında File/Open Menü kombinasyonu ile bir fotoğraf açalım. Konu ile ilgili fotoğraf seçelim. (Mustafa Kemal Atatürk'ün fotoğrafını seçiyoruz.)

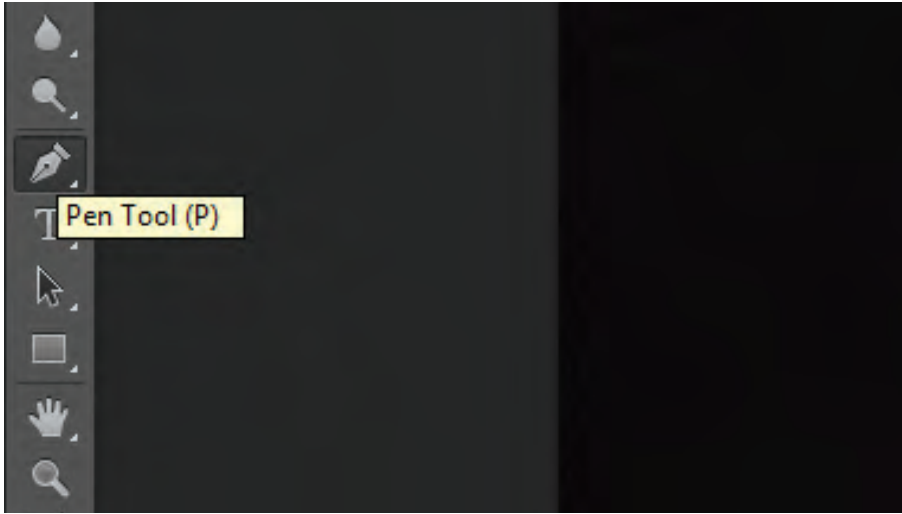


2. Görsel duygunluk vermek amacıyla Image/Adjustments/Levels kombinasyonunu takip ederek Levels penceresini açalım.

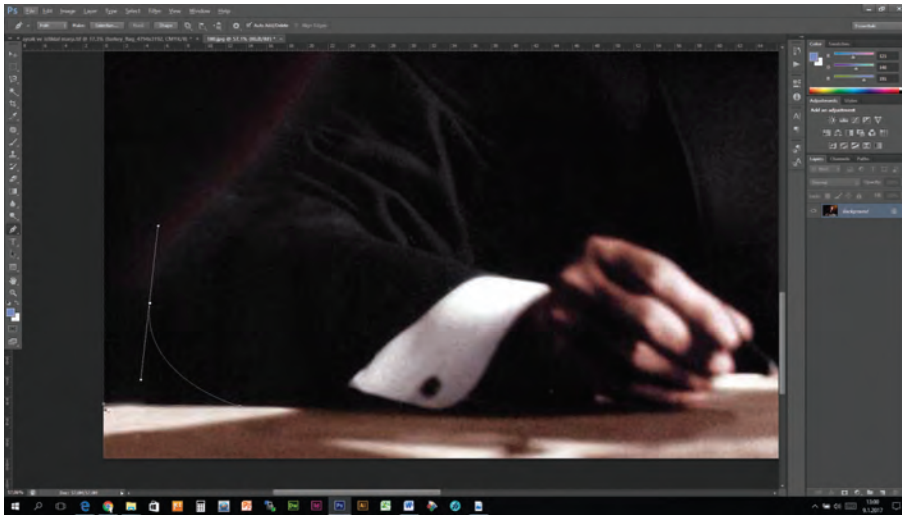


3. Levels ayarlarını kullanarak görsel doygunluk verelim.

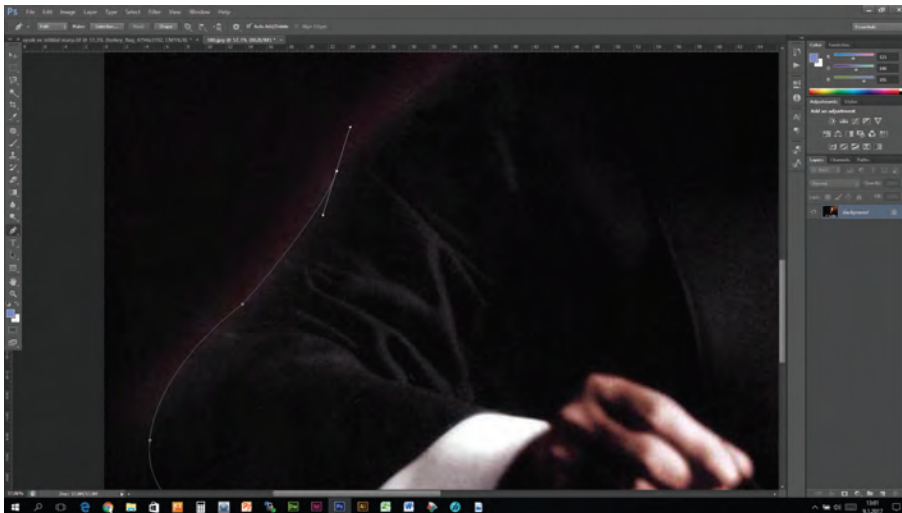




4. Ana temanın arka planından ayrılması için Pen Tool'ü (Kalem Aracı) seçelim.



5. Pen Tool ile görselin etrafını çizmeye başlayalım. Çizim işlemini Mouse 'un (Fare Aracı) sol tuşuna basıp bırakarak yapmalısınız.

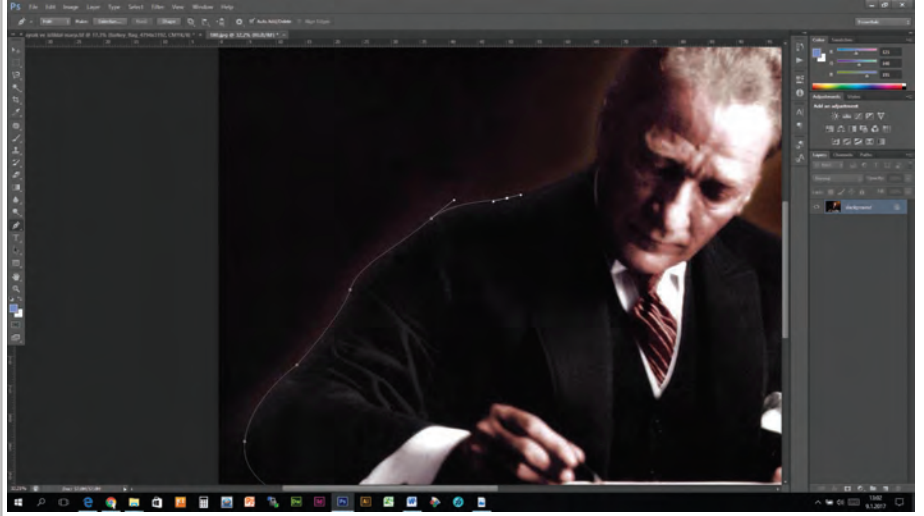


6. Bilgisayarımızın Ctrl tuşuna basarak görseldeki oval ve düz bölgeleri düzenleyebiliriz.

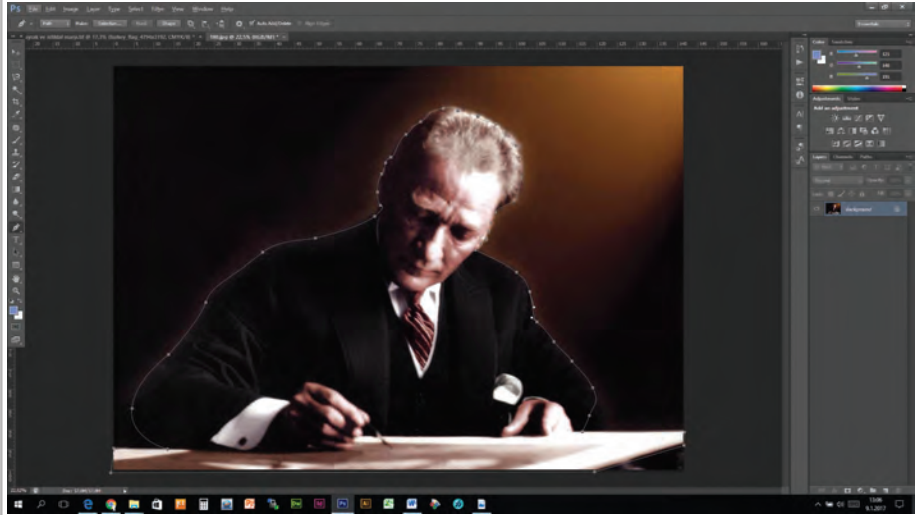




7. Bilgisayarımızın Ctrl tuşuna basarak görseldeki oval ve düz bölgeleri düzenleyebiliriz.

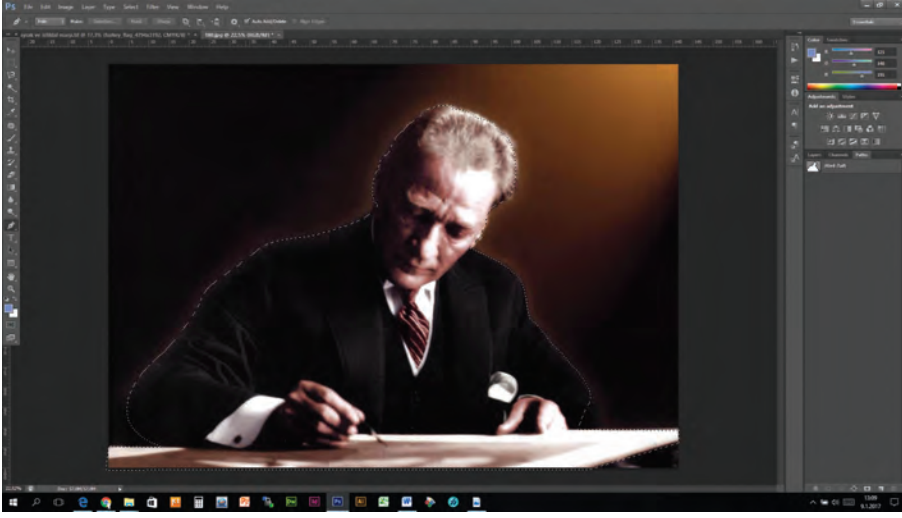


8. Kontrol tuşuna basarak görseldeki oval ve düz bölgeleri düzenleyebiliriz.

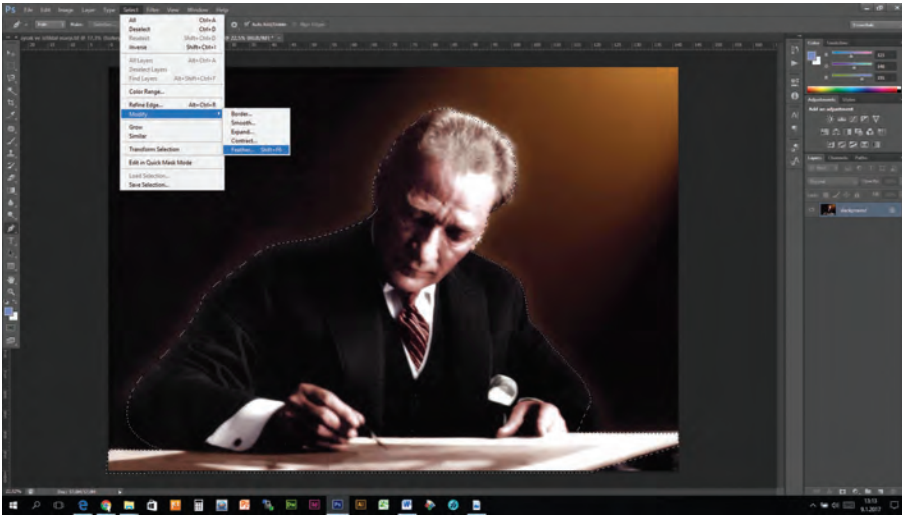


9. Çizim sırasında noktaları ne kadar sık yaparsak kesimimiz o kadar hassas olur.

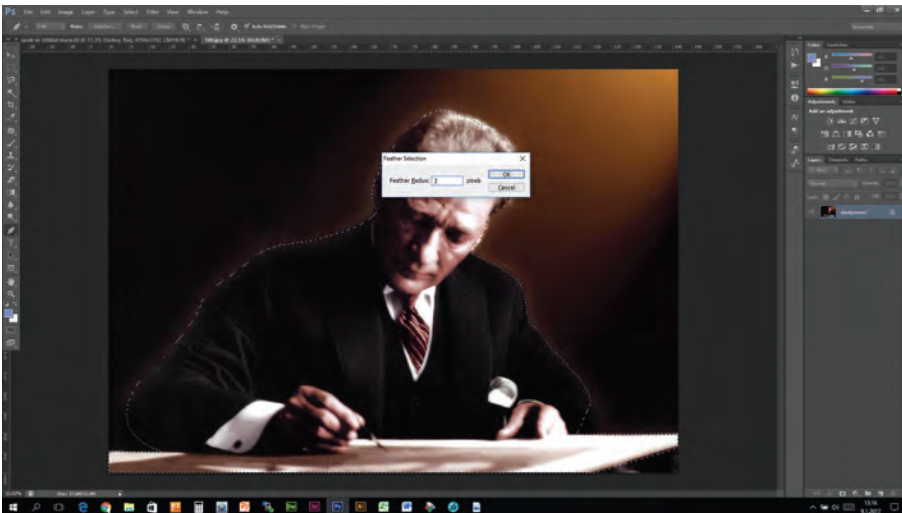




10. Çizim işlemi bittikten sonra Ctrl+Enter tuş kombinasyonu ile çizim alanını seçili hâle getiriniz.



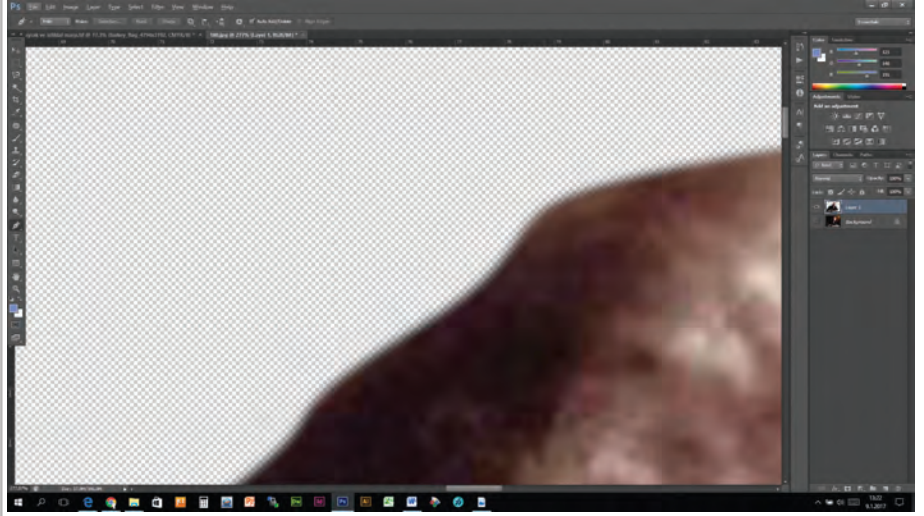
11. Select/Modify/Feather menü kombinasyonu ya da Shift+F6 kısayol tuşlarını kullanarak kopyalama alanının kenarlarının keskinlik ayarını yumuşatmanız gerekmektedir.



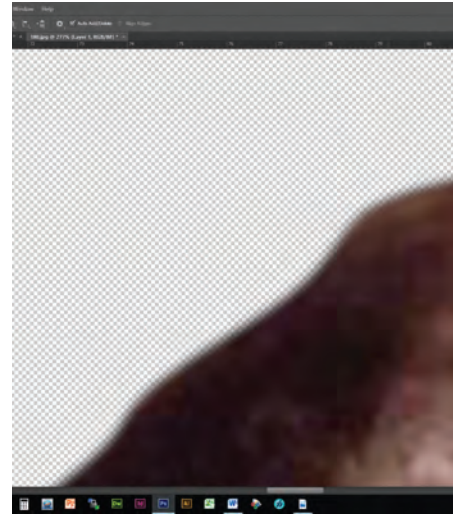
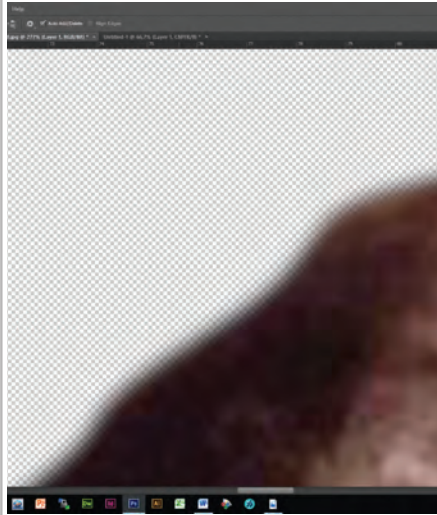
12. Feather Radius penceresinden geçiş yumuşaklığını ayarlamamız gerekmektedir. Otomatik olarak 0,5 çıkan Feather Radius ayarını 1, 2, 3 olarak ayarlayabiliriz. Değer olarak 2 verelim.



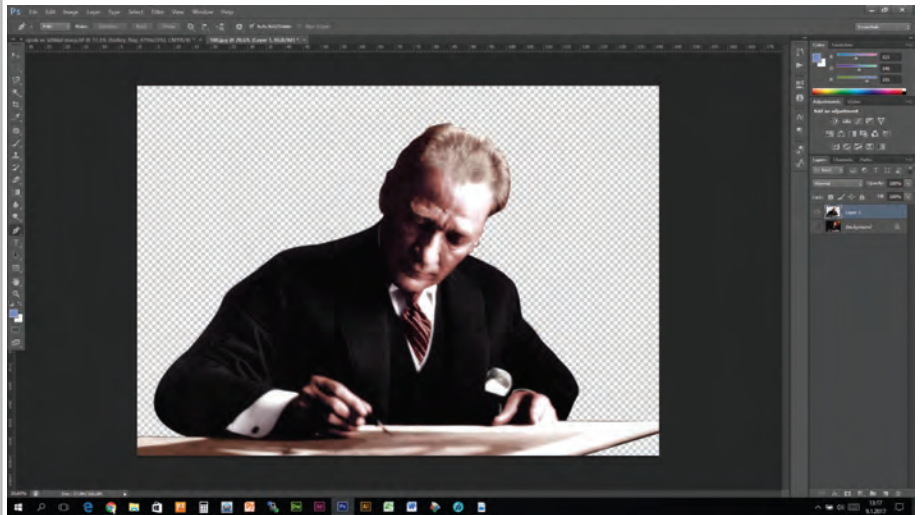
13. Yandaki görselde Feather Radius değerinin 2 olduğundaki etkisini görüyorsunuz.



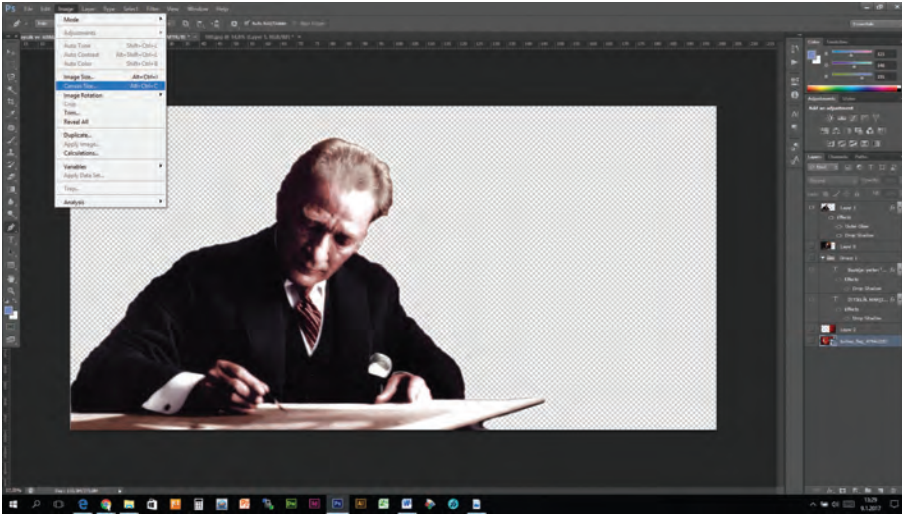
14. Yandaki görsellerde 0,5 ile 5 arasındaki Feather Radius farkını görmekteyiz. Soldaki görselde Feather Radius 5 iken sağdaki görselde Feather Radius 0,5 olarak alınmıştır.



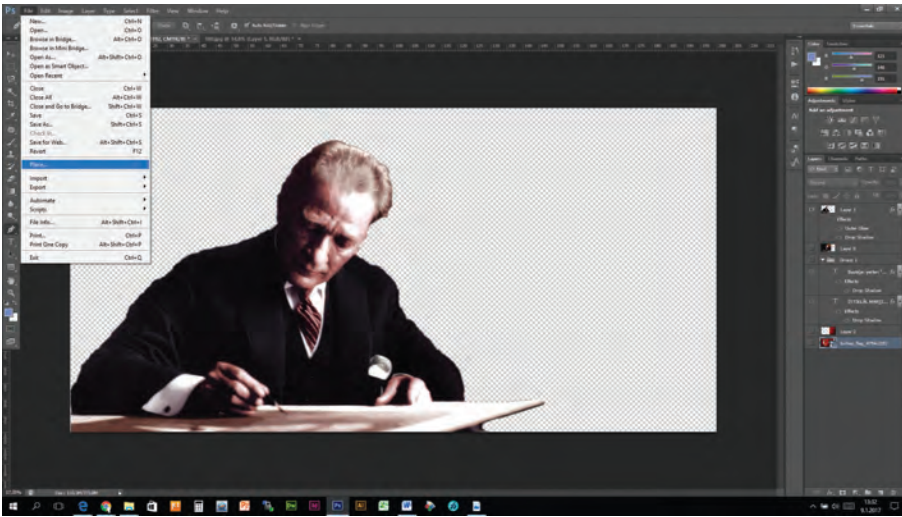
15. Seçili alan Ctrl/C ile kopyalanıp Ctrl/V ile yapıştırıldıktan sonra arka planını seçili olmaktan çıkarınca arkası boş bir şekilde karşımıza gelmektedir.



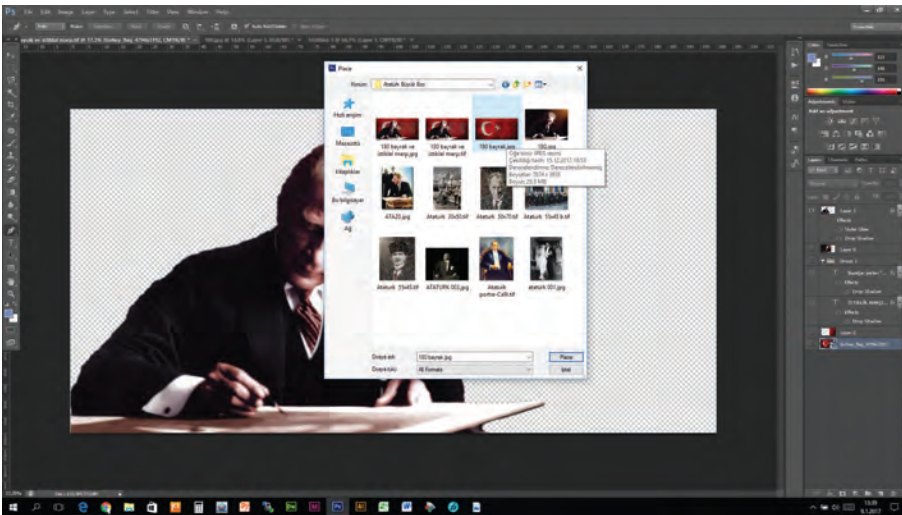




16. Görsel ve yapacağımız tasarıma uygun olarak ekran genişliğini Image/Canvas Size menüsüyle görselin bulunduğu alanın genişliğini arttırıyoruz.



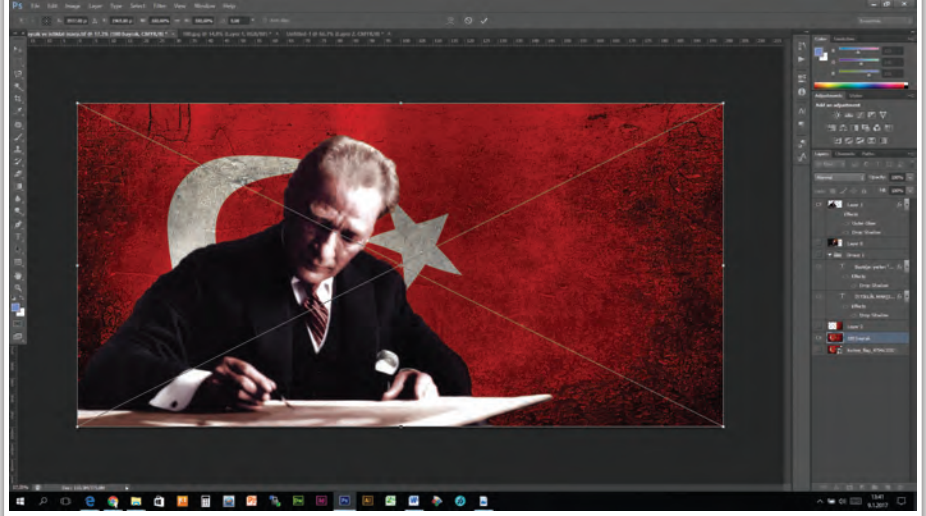
17. File Place menü kombinasyonu ile yeni bir görsel eklemek için menü penceresini açalım.



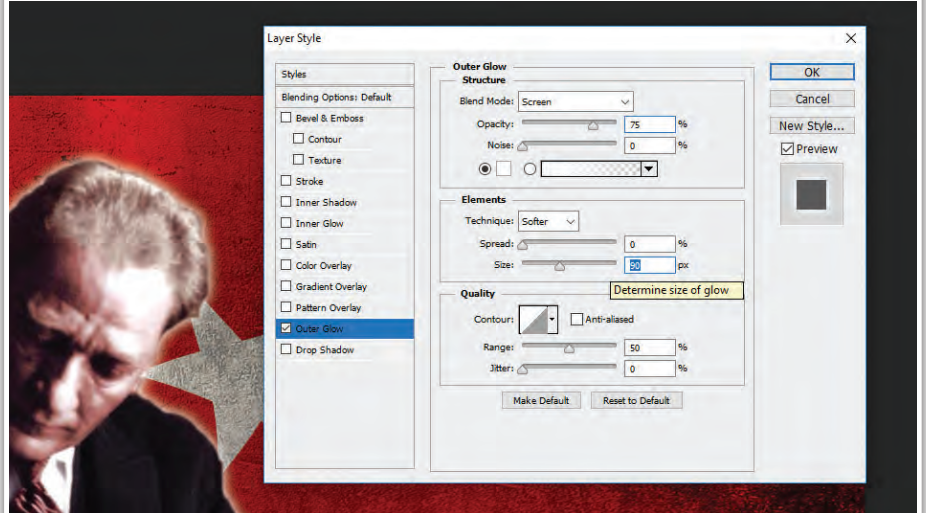
18. Açılan pencereden arka plan için dosyalarımızı kontrol edelim.



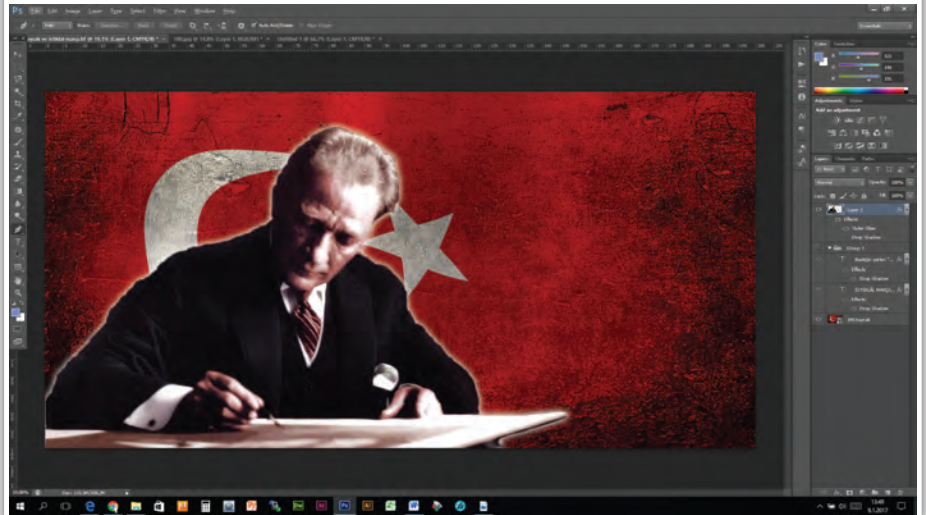
19. Arka plan için konunun içeriği açısından Türk bayrağı görselini ekleyelim.



20. Öndeki ana temayı arka plandan ayırmak için Layer Style'den ve Outer Glow seçeneğinden rengi beyaza çevirip, Size 90 yaparak arkada sis efekti oluşturalım.



21. Mustafa Kemal Atatürk'ün fotoğrafını ve Türk bayrağı görselini Photoshop programını işleyerek bir araya getirmiş olduk. Çalışmamızı File/Save As kombinasyonu ile dilediğimiz isimle kaydedelim.





## B Font Seçme

Tasarımlarda kullanılacak fontun seçimi, iyi bir tasarım açısından önemlidir. Bu nedenle tasarımda kullanılacak uygun font seçimi dikkatli bir şekilde ve iyi düşünülerek yapılmalıdır. Seçilecek fontun tasarımın ana fikrini ve duygusunu yansıtmaması gerekir. Diğer bir deyişle görsel ve temaya uygun olarak seçim yapılmalıdır.

Tasarımda bir veya en fazla iki farklı font (harf karakteri) kullanılabilir. Aynı font ailesini kullanmak her zaman daha doğru bir görsel algı oluşturur. Aynı font ailesinin bold (kalın), regular (normal), light (ince) veya italik (eğik) seçeneklerini bir arada kullanmak görsel algıyı daha da kolaylaştırır.

Başlık bölümünde fontun okunabilir olması, harflerin yeterince büyük olması ve diğer tasarım öğeleriyle kontrast oluşturması önemlidir.



### Ders Dışı Etkinlik 2

Bilgisayar ya da kullandığınız dijital aygıtlarda size en yakın gelen yazı fontlarını seçiniz. Sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

Görsel 89. Tasarımda fontun okunabilirliği.

Alt başlık ve metin bölümlerinde uzun bir metin olursa bloklar halinde kullanmak daha verimli olacaktır. 2, 3 bazen 4 blok kullanmak tek bloğa göre okumayı kolaylaştıracaktır. Bu sayede göz okuduğu yazıyı çok daha rahat takip edecek ve içerik, ulaşması gereken yere ulaşabilecektir. Eğer bloksuz yekpare metin olarak kullanırsak çok büyük ve karmaşık bir leke oluşacaktır. Bunun neticesinde göz, yazıya bakarken çok çabuk yorulacaktır.



### Etkinlik 3

Kitaplarınızda yazı fontlarını inceleyerek benzerlik ve farklılıkları sınıf içinde paylaşınız.

Görsel 90. Bloklama Örneği. 2, 3 bazen 4 blok kullanmak tek bloğa göre okumayı kolaylaştırmaktadır.

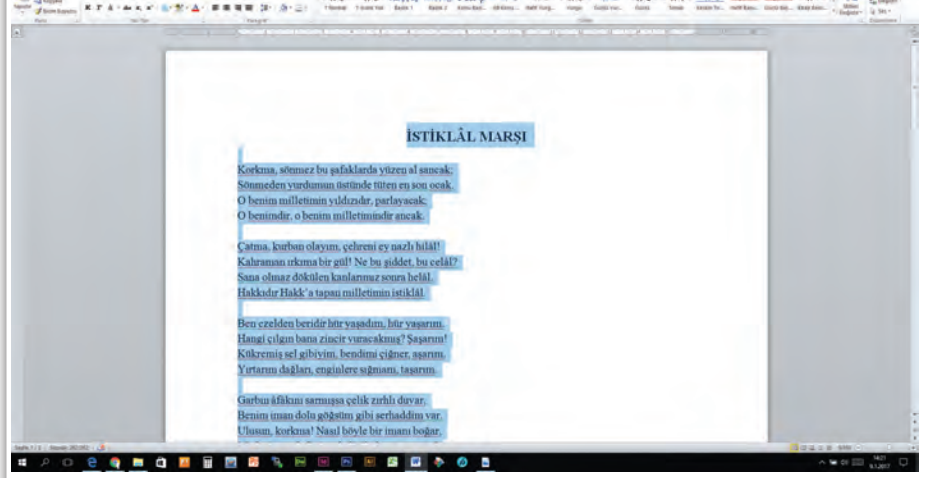




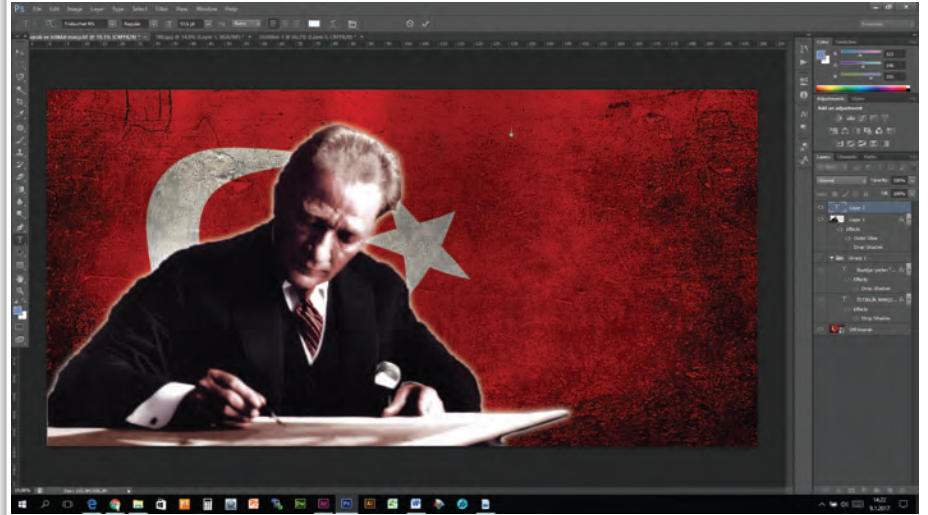
## Etkinlik 4 / Font Seçme

Adobe Phoshop programını kullanarak resim ve fotoğraf üzerine seçtiğimiz bir font ile yazı yazacağız. Sizde adımları takip ederek uygulama yapınız.

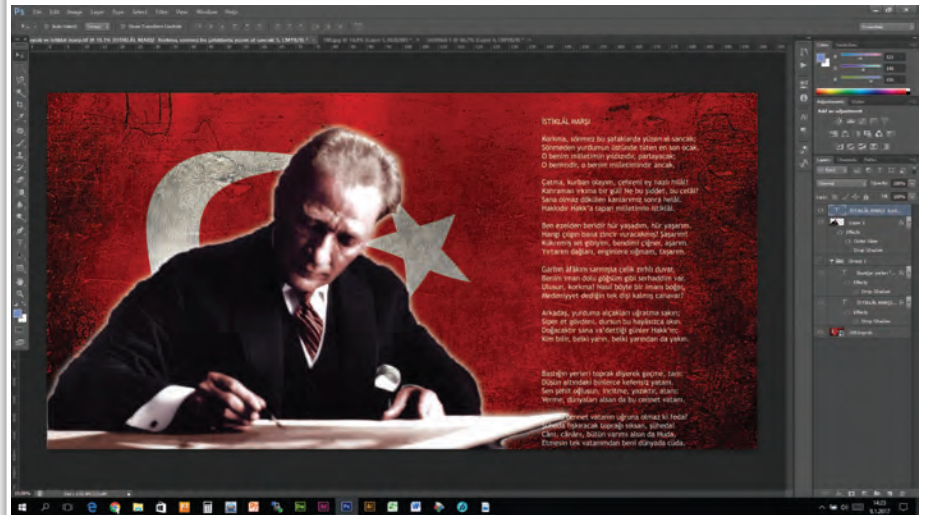
1. Yazacağımız metni belirleyelim. Bu uygulamada metin olarak İstiklâl Marşımızı seçtik. Siz de kendi görselinize uygun bir metin seçiniz.

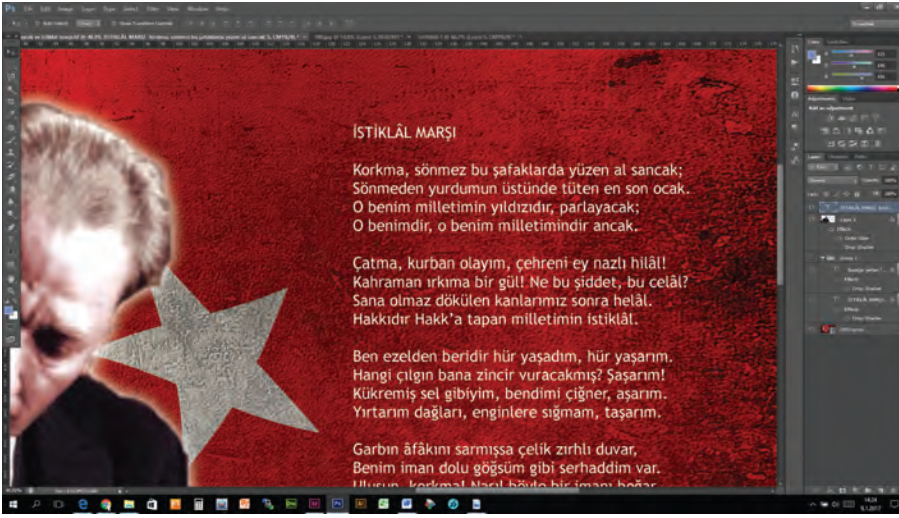


2. Photoshop programında görselimizi açalım. Bu uygulamada bir önceki uygulamada yapılan Türk bayraklı Atatürk görselini seçtik.

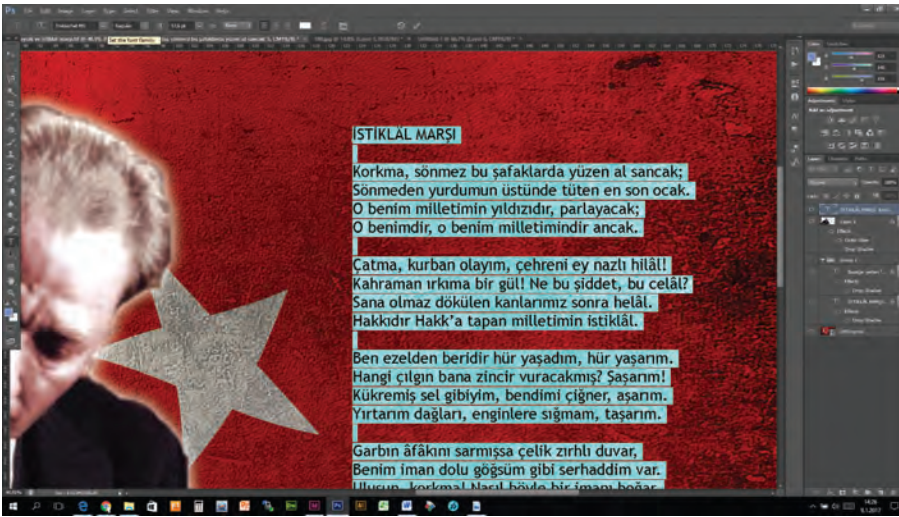


3. Seçtiğimiz metni bulunduğu yerde Ctrl+C ile kopyalayıp Photoshop programında Ctrl+V ile yapıştıralım.

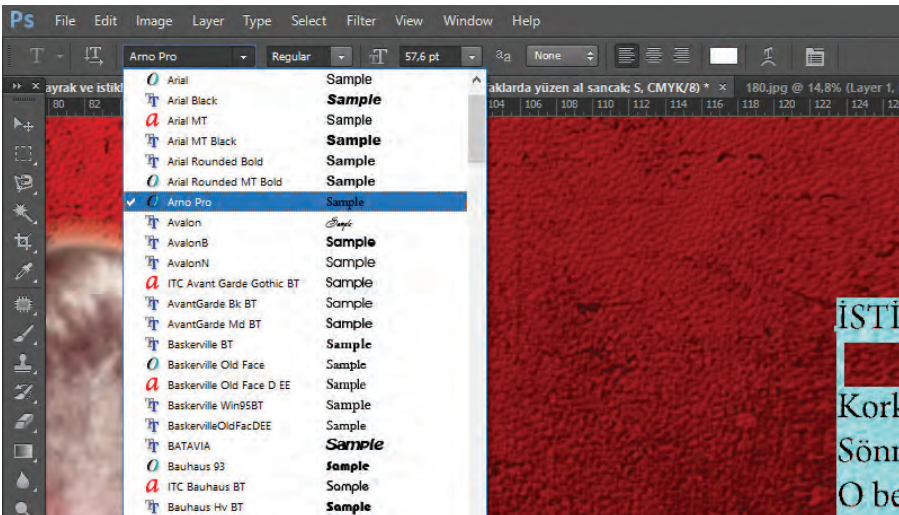




4. Yapıştırdığımız metnin puntosunu büyütelim.



5. Yapıştırdığımız metnin puntosunu yazı alanını seçerek büyütelim.



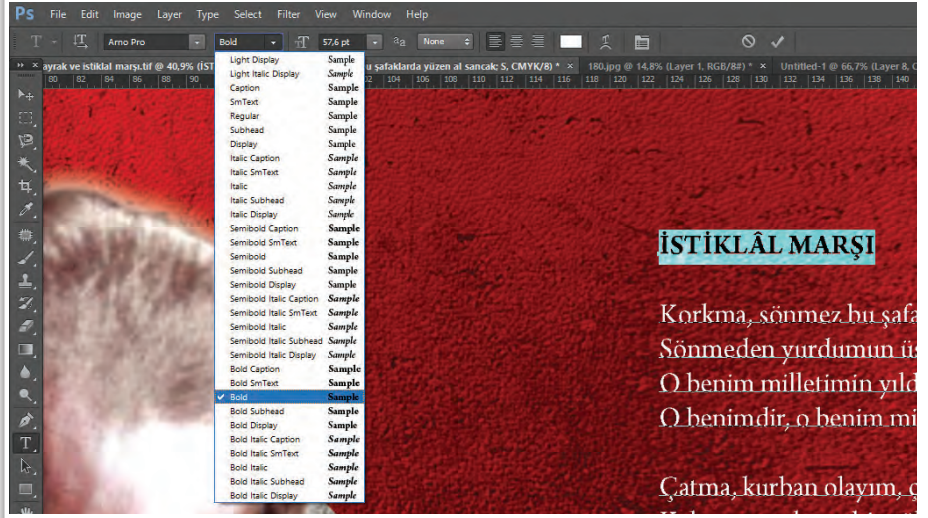
6. Yapıştırdığımız metnin fontunu metnin içeriğini dikkate alarak görsel olarak uygun olacak şekilde değiştirelim.



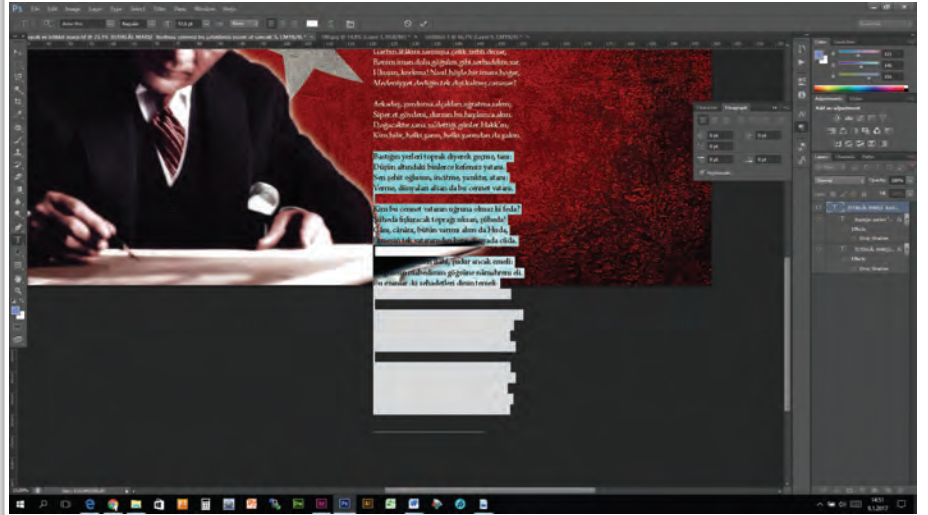


## Etkinlik 4 / Font Seçme

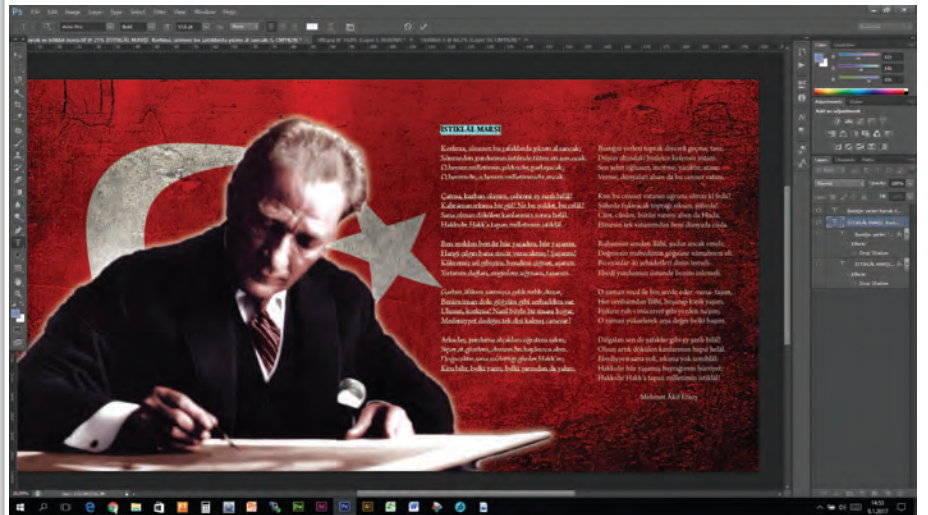
7. Başlığın puntosunu daha büyük ve daha kalın yapalım.



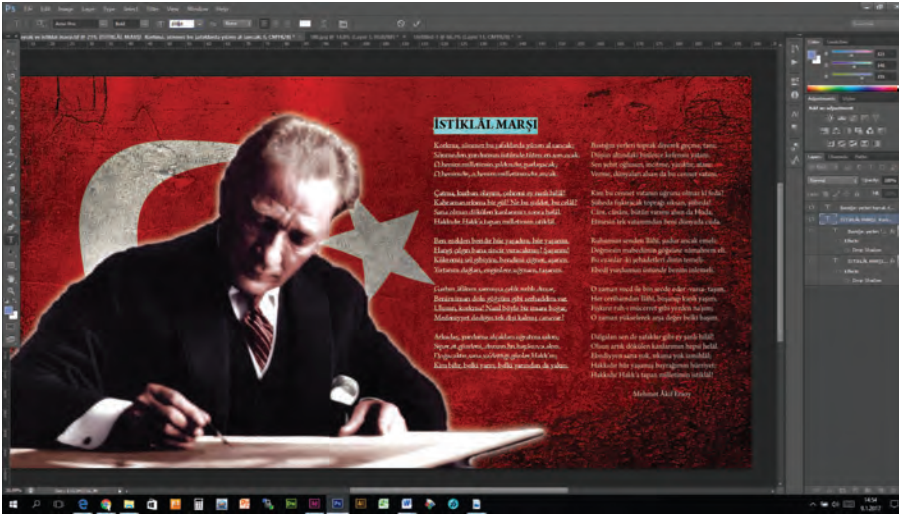
8. Tasarım açısından yazıyı iki sütun haline getirmek için İstiklâl Marşı'nın ikinci 5 kıtasını seçili hale getirip Ctrl+X kombinasyonu ile keselim.



9. Ctrl+V kombinasyonu ile farklı bir layer olarak ilk 5 kıtanın yanına yapıştıralım.







10. Metnin başlığını seçili hale getirip puntosunu biraz daha büyütelim.



11. Bu hâlini bir kez daha kontrol edelim.

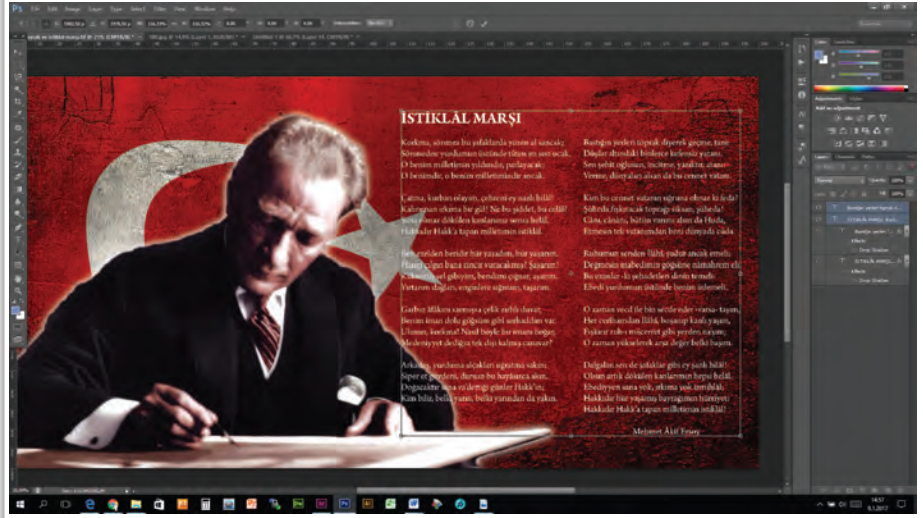


12. Metnin bağlı olduğu layer leri Ctrl+G kombinasyonu ile grup hâline getirelim

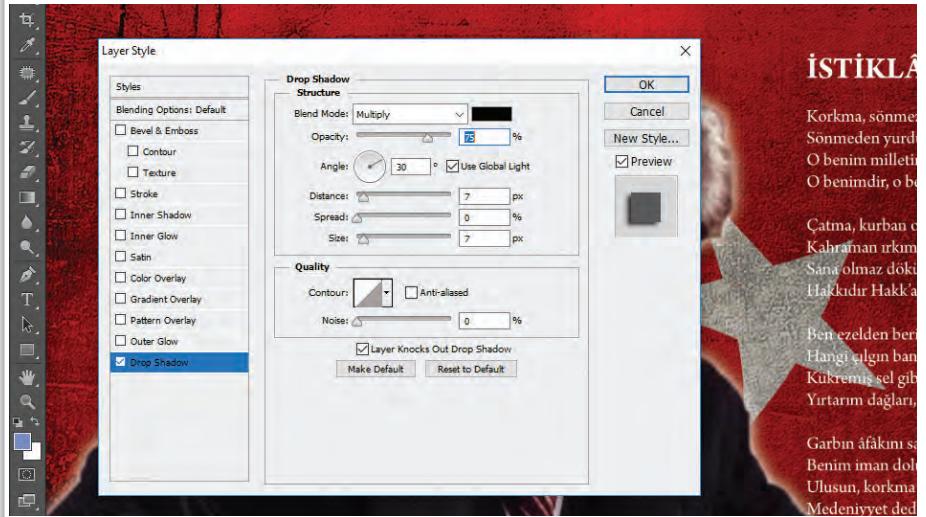


## Etkinlik 4 / Font Seçme

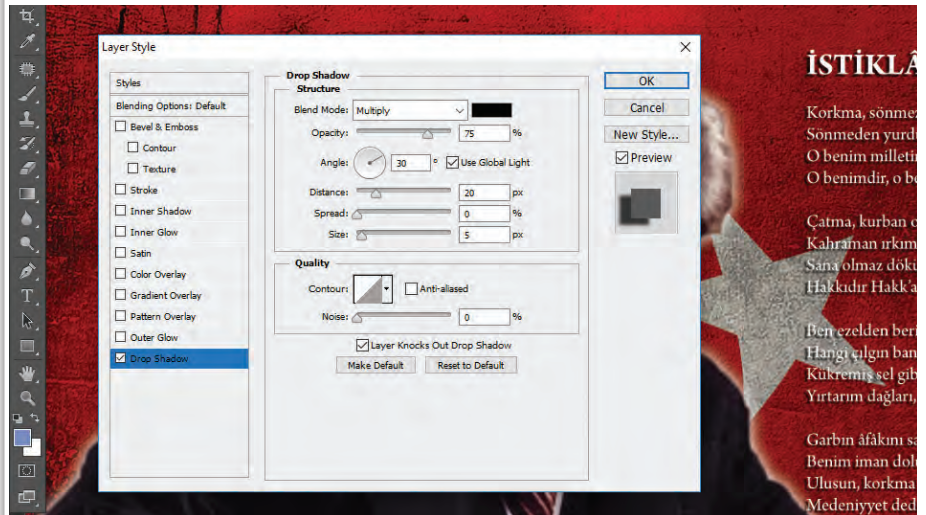
13. Grup hâlindeki metni Ctrl+T kombinasyonu ile seçili hale getirip bir miktar daha büyütelim.



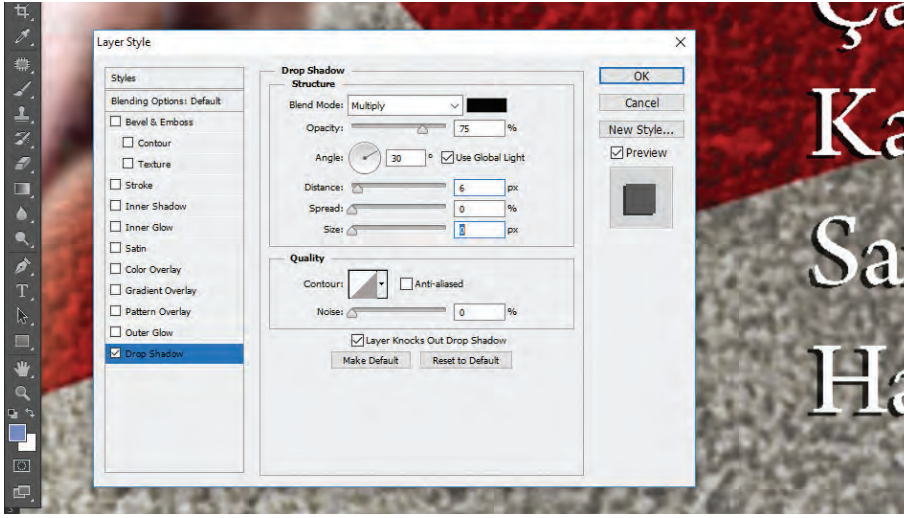
14. Beyaz metnin açık renk bölgelerinde daha iyi görülebilmesi için Layer Style menüsünden Drop Shadow penceresini açarak metnin arkasına gölge verelim.



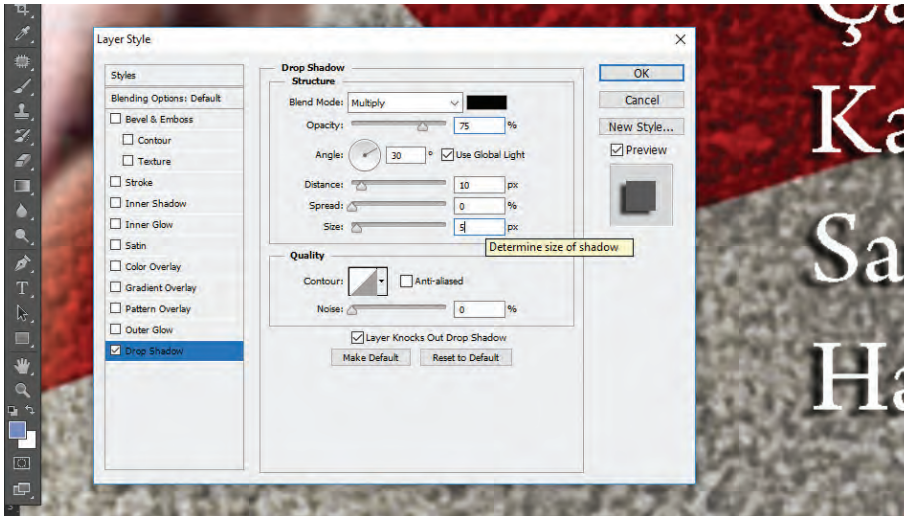
15. Gölgenin yoğunluğunu Drop Shadow menüsündeki ayarlar bölümünden yapalım.



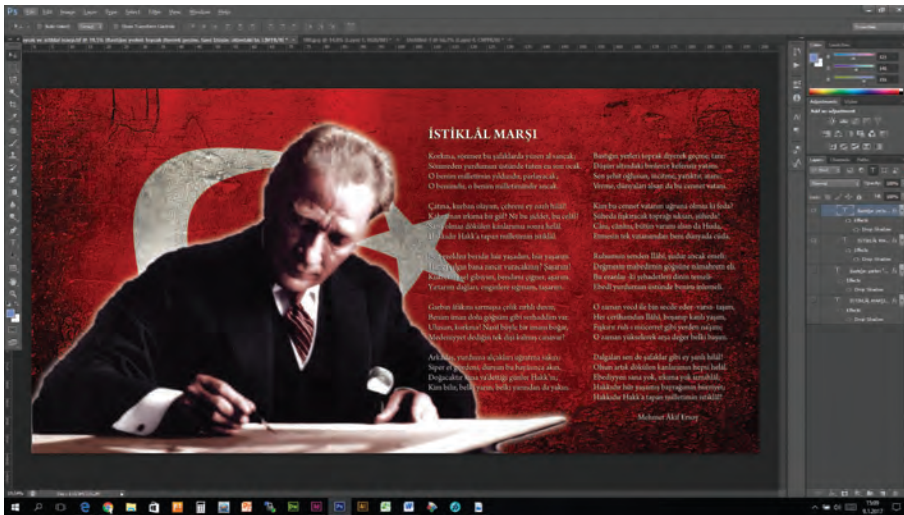




16. Ayarlar değıştikçe ön izleme yapabilmek için preview seçeneğinin seçili olması gerekir.



17. Seçtiğimiz ayarda pencereyi kapatalım.



18. Çalışmamızın son hâlini görmektesiniz.





## Bilgi Notu

Tipografik ölçüde standartlar, Fransız yazı tasarımcısı Pierre Simon Fournier de Jeune'un (Piyer Forniye dö Jon) 1737'de "punto" birimini temel alan ölçü sistemini geliştirmesiyle başlamıştır. Punto, uluslararası geçerliliği olan bir ölçü birimidir. Satır uzunluğu, metin derinliği, ve ölçmede birim olarak kullanılan "kadrat" on iki puntoya eşittir.

**1 punto, 0,376** milimetreye denk gelir.



## Etkinlik 5

Bilgisayar ya da kullandığınız dijital aygıtlarda size en yakın gelen fontları seçip sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.



## Harf Tasarımı

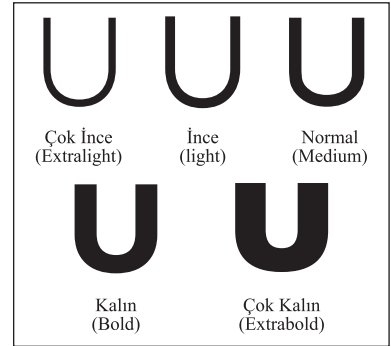
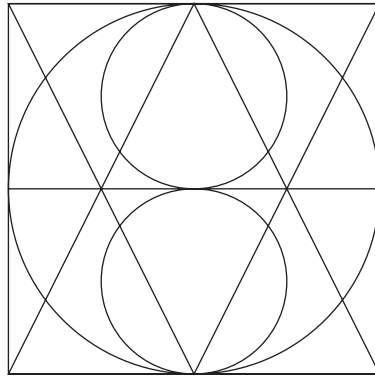
Harf, çeşitli dillerde seslerin yazıya aktarılması için kullanılan simgesel işarettir. Harfler seslerin ve ses tonlarının görsel şekilleri ve isimleridir. Yazıda en temel öge harflerdir, bunun yanında rakam, noktalama işaretleri veya semboller de yazıda yer alır.

Çevresini kuşatan boşlukla karşılıklı etkileşime giren her tipografik simge, görsel olarak dinamik bir yapıya sahiptir. Bu biçim-boşluk ilişkisi, tipografik ifadenin temelini oluşturan temel öğelerden biridir. Harflerin kendi aralarındaki anlam-biçim ilişkisinde de bir söz dizimi olgusu vardır.

Her harfin kendi formu vardır. İyi tasarlanmış bir harf formu, oluşturulmasındaki ustalık ve doğrulukla dikkat çekerken başka bir yazı karakteri ailesinden de ayırıcı özellikler taşır. Bu özellikler, çeşitli ağırlık (light-ince, medium-orta, bold-kalın) ve boyutla (condensed-daraltılmış, expanded-genişletilmiş) belirlenir. Başka bir deyişle her yazı karakteri ailesinin, el yazısında olduğu gibi bir kimliği vardır. Harfler, sözcük oluşturma işlevlerinin yanı sıra birleşiklerinde de yeni işaretler oluşturur.

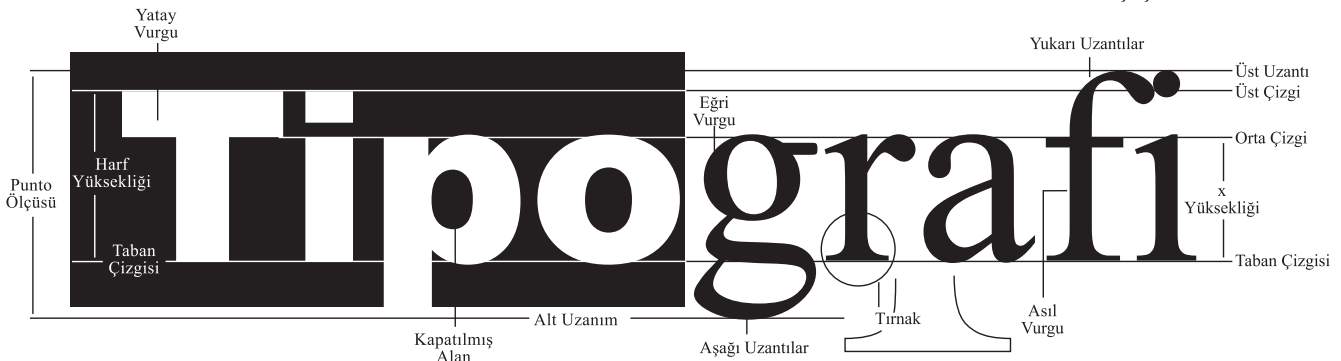
Grafik tasarımda çeşitli teknikler kullanılarak harfler ve yazılar belli bir biçime dönüştürülebilir. Bu nedenle yazı tasarımcıları bir yazı karakteri için çok uzun süre çalışırlar. Grafik tasarımda harf ve yazı karakterinin önemi büyüktür. Çeşitli düzenlemelerde temel öge olarak en başta gelir. Harf ve diğer simgelerden oluşan yazı, hem içerik hem de görsel olarak bir etkiye sahiptir. Bu nedenle görsel ya da renk kullanmadan tasarımlar oluşturulabilir. Sadece harf ve yazı elemanları kullanılarak etkili tasarımlar elde edilebilir.

Günümüzde masaüstü yayıncılık programlarının sağladığı olanaklarla harflerin anatomik yapılarında değişiklikler yapılarak yeni harf ve yazı karakterleri elde edilebilmektedir. CorelDRAW ve Illustrator gibi vektörel programlar her türlü yaratıcılığı gerçekleştirmeye olanaklı programlardır.



Harf Çeşitlemeleri

Görsel 91. Eski Yunan ve Roma Yazılarının Biçimlendiği Geometrik Yapı



Harf Formunu Oluşturan Temel Öğeler



## Etkinlik 6

Aşağıdaki harf tasarımlarını inceleyiniz. Bu tasarımlardaki farklılık, benzerlik ve zıtlıkları söyleyiniz.



Görsel 92



Görsel 93



Görsel 94



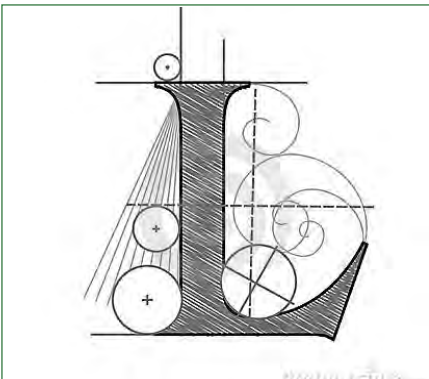
Görsel 95



Görsel 96



Görsel 97



Görsel 98



Görsel 99



## Etkinlik 7

Uygun tasarım programını açarak belirlediğiniz bir font ile ad ve soyadınızı yazınız. Programın özelliklerinden faydalanarak ad ve soyadınıza uygun tasarımlar yapınız.



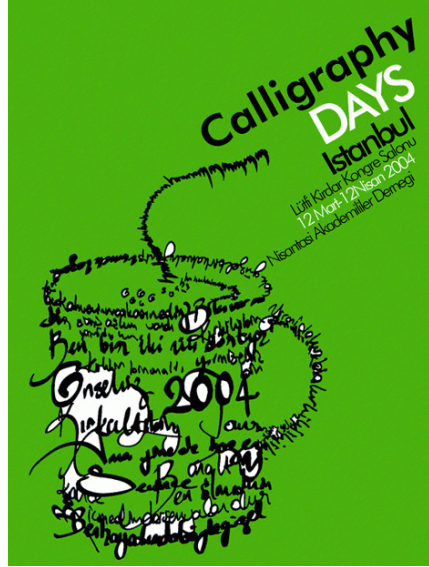
## Etkinlik 8

Uygun tasarım programını açarak belirlediğiniz bir font ile ad ve soyadınızın baş harflerini yazınız. Harflerin iç ve dış boşluklarını ve birbirine oranını, zemin-renk ilişkisi açısından değerlendirerek farklı tasarımlarla uygulamalar yapınız.



## Etkinlik 9

Aşağıda harf tasarımları ile oluşturulmuş tipografik düzenlemeleri inceleyiniz. Tasarımları harf karakteri ve içerik açısından değerlendiriniz. Sonuçları arkadaşlarınızla paylaşınız.



Görsel 100



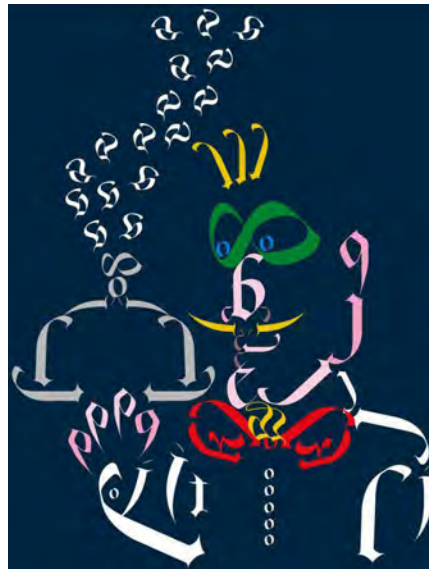
Görsel 101



Görsel 102



Görsel 103



Görsel 104



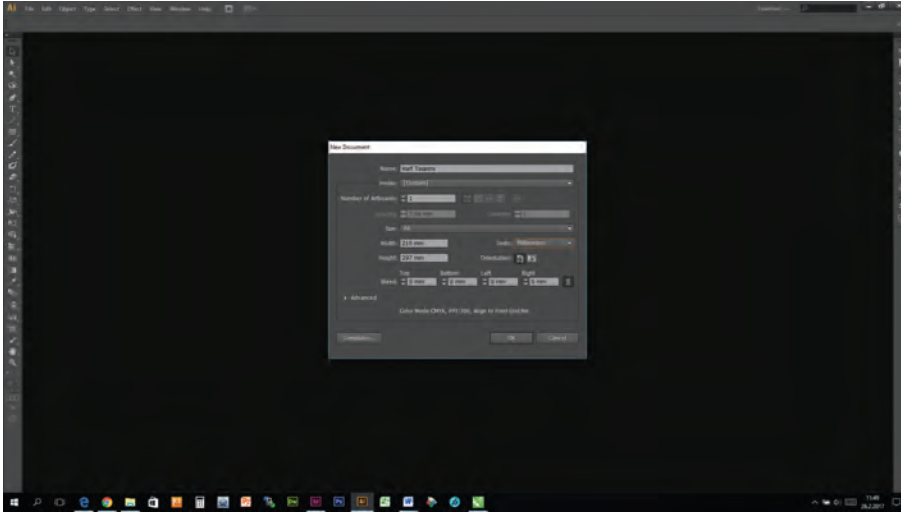
Görsel 105



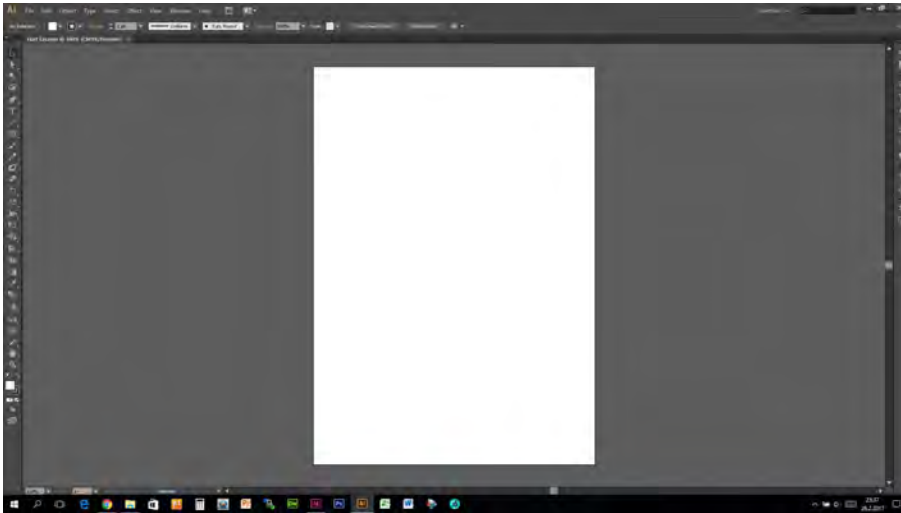


## Etkinlik 10 / Harf Tasarımı

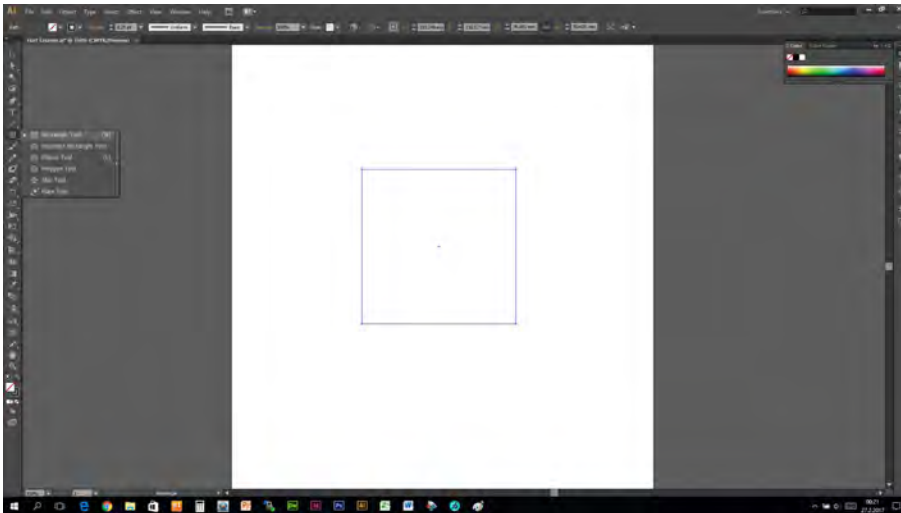
Adobe Illustrator programını kullanarak harf tasarımı yapacağız. Siz de adımları takip ederek uygulama yapınız.



1. Adobe Illustrator programını açalım. Program açıldıktan sonra Menü aracında File/New Document kombinasyonu ile yeni bir sayfa açalım ve yeni sayfada istediğimiz özellikleri ihtiyacımız doğrultusunda belirleyelim. Çalışma sayfamızın ismini harf tasarımı, boyutunu da 210x297 mm yani A4 standardında yaptık.



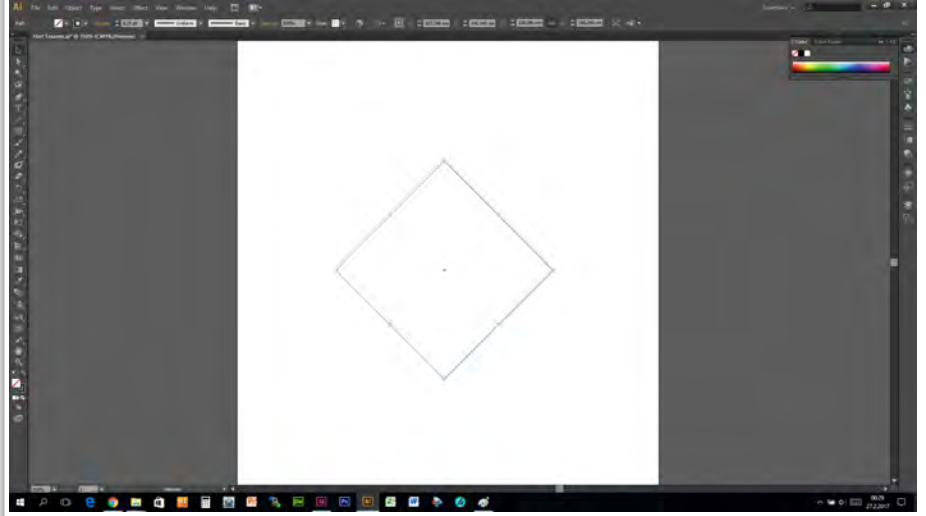
2. Açılan sayımızın görüntüsü bu şekildedir.



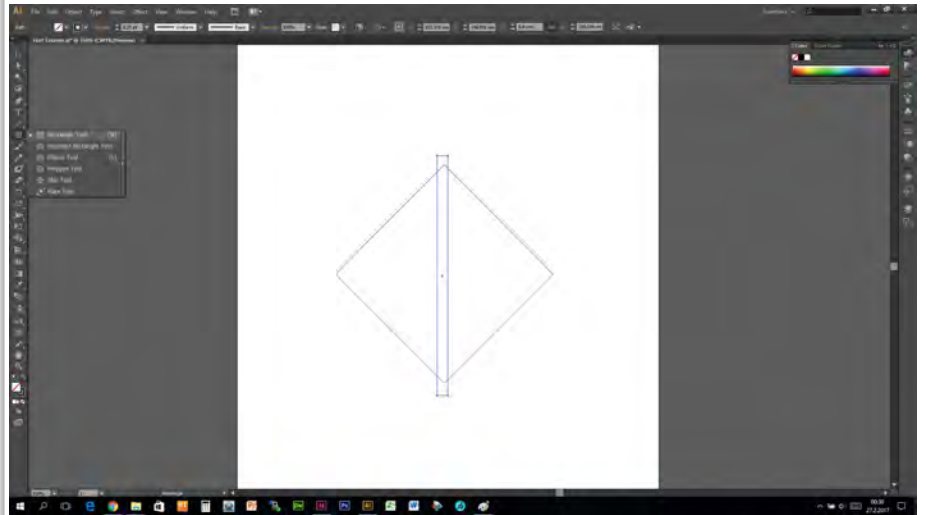
3. Ekranın sol bölümündeki araç çubuğundan kare simgesi olan Rectangle Tool dörtgen çizim aracını seçelim. Bu aracı seçtikten sonra faremizin sol tuşuna basılı tutarak, hareket ettirip dörtgen çizelim. Kare çizmek için yukarıdaki işlemi yaparken aynı zamanda Ctrl tuşuna basmalıyız. Burada tasarımımız gereği kare çiziyoruz. Çizdiğimiz kareyi üst menü çubuğundan "W" ve "H" bölümünden ölçülendirebiliriz.



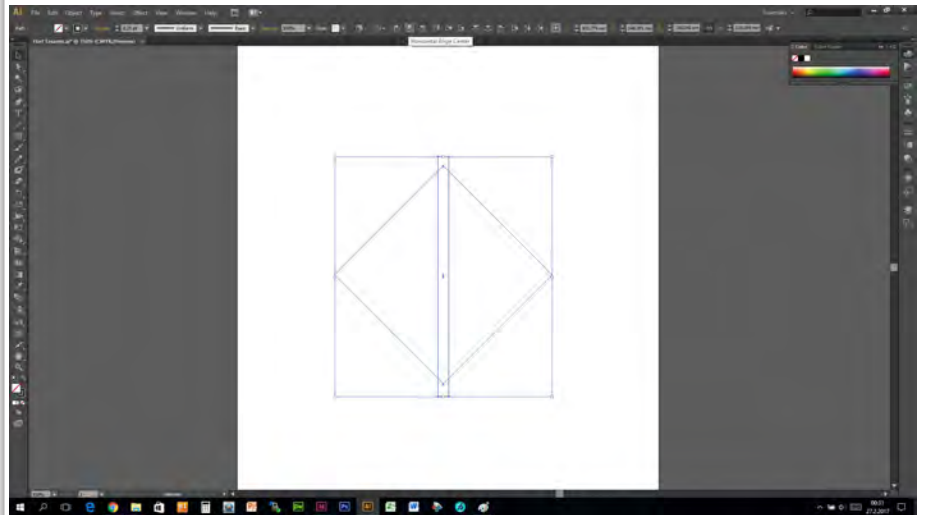
4. Çizdiğimiz kareyi 45 derece çevirelim.

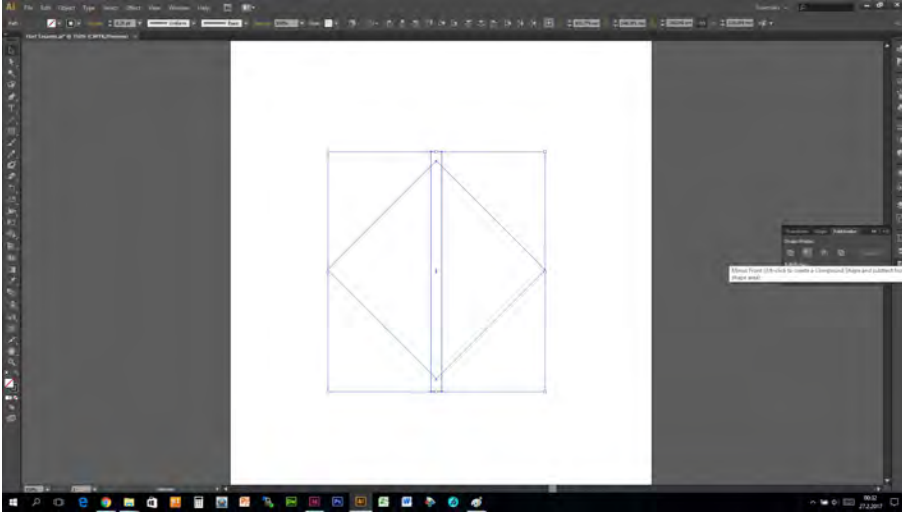


5. Dörtgen çizim aracı olan Rectangle Tool ile çevirdiğimiz karenin en tepe ve en alt ucunu geçecek şekilde bir dikdörtgen çizelim.

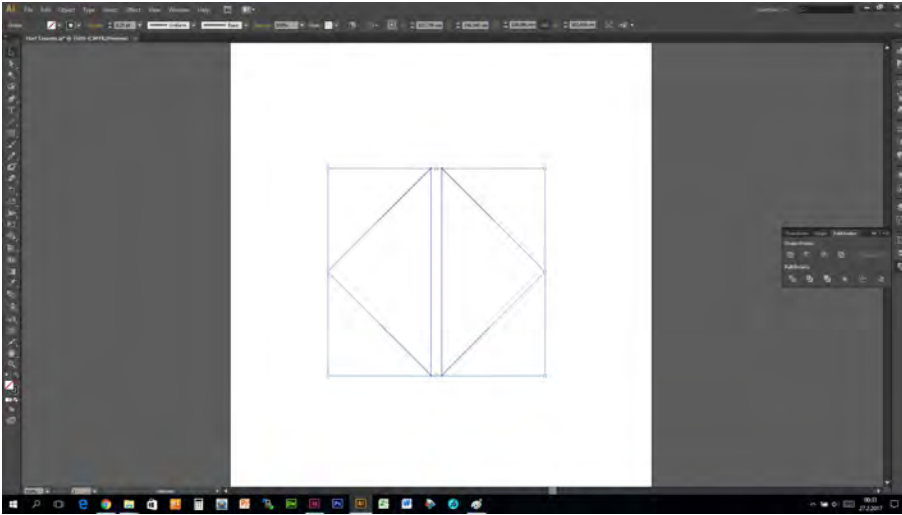


6. Çizdiğimiz dikdörtgeni seçip Shift tuşuna basalım. Ardından kareyi seçili hale getirerek üst menü tuşlarından Horizontal Align Center simgesine tıklayarak iki şekli birbirine ortalıyalım.

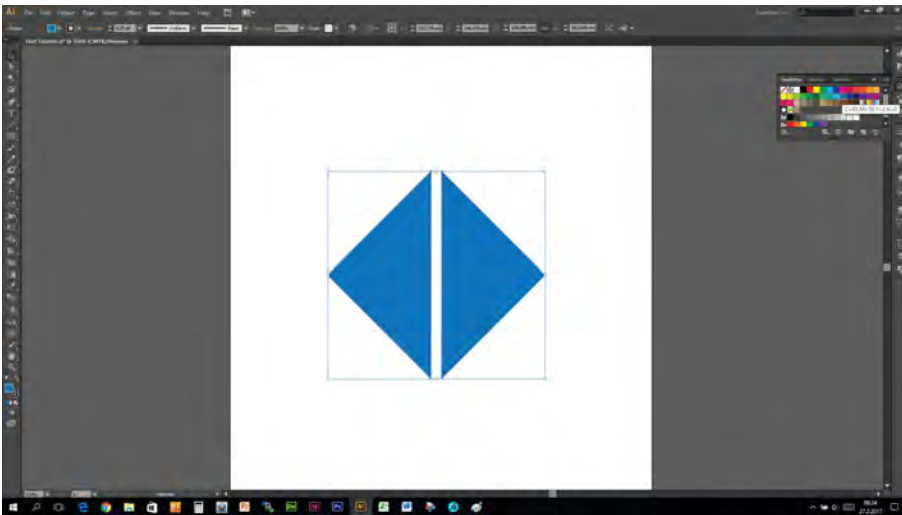




7. İki şekil birlikte seçili hâldeyken Pathfinder aracından Minus Front seçimini yapalım. Bu seçim arkadaki kareden öndeki dikdörtgen kadar bir alanın boşalmasını sağlayacaktır.



8. İşlem sonucu ekran görüntüsü bu şekildedir.

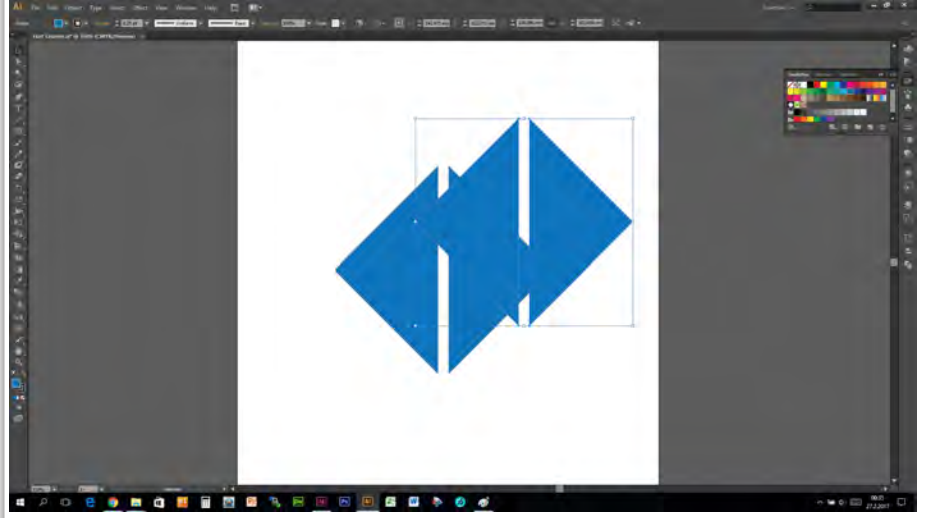


9. İkiye ayrılmış kare şeklinizi Swatches renk paletinden dileğimiz bir rengi kullanarak renklendirelim.

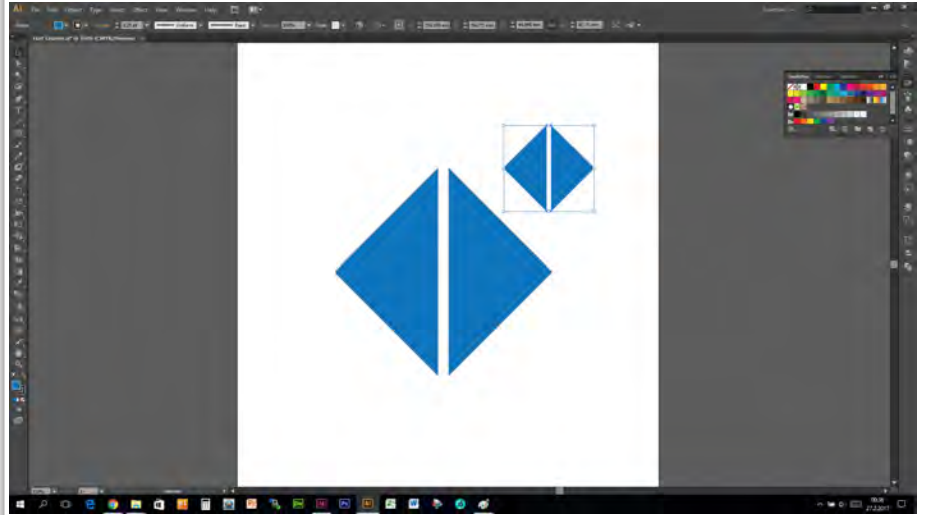




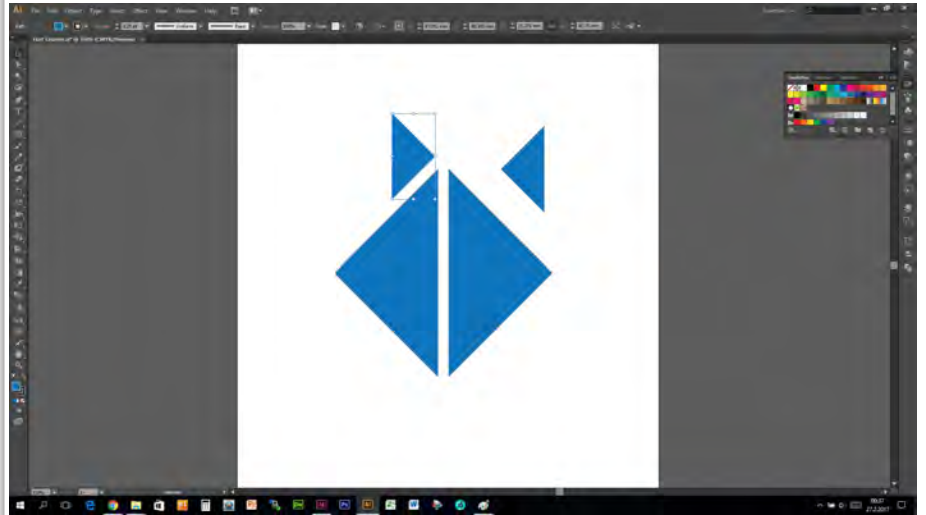
10. Karemiz seçili hâldeyken Ctrl+C tuş kombinasyonu ile kopyalayıp, Ctrl+V tuş kombinasyonu ile yapıştırarak karemizi çoğaltalım.

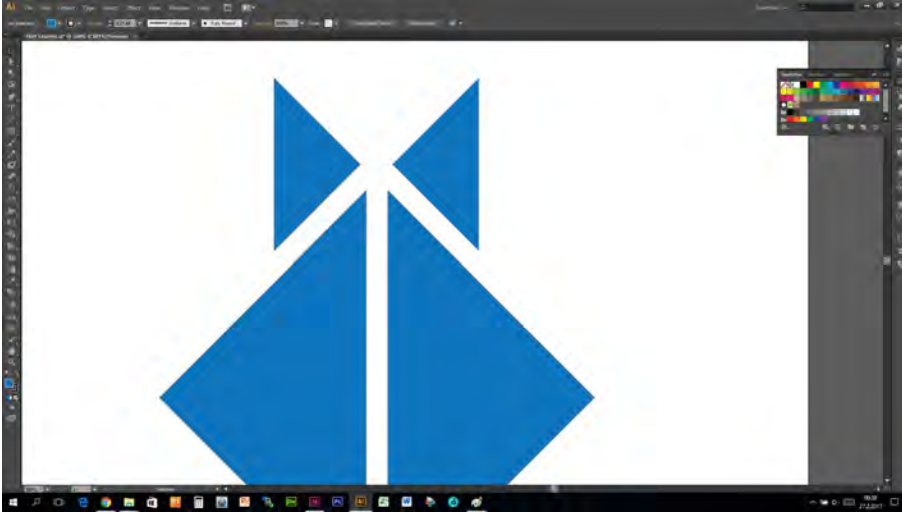


11. İkinci şeklimizi köşe noktasından tutup Ctrl tuşuna da basarak faremiz yardımıyla küçütelim.

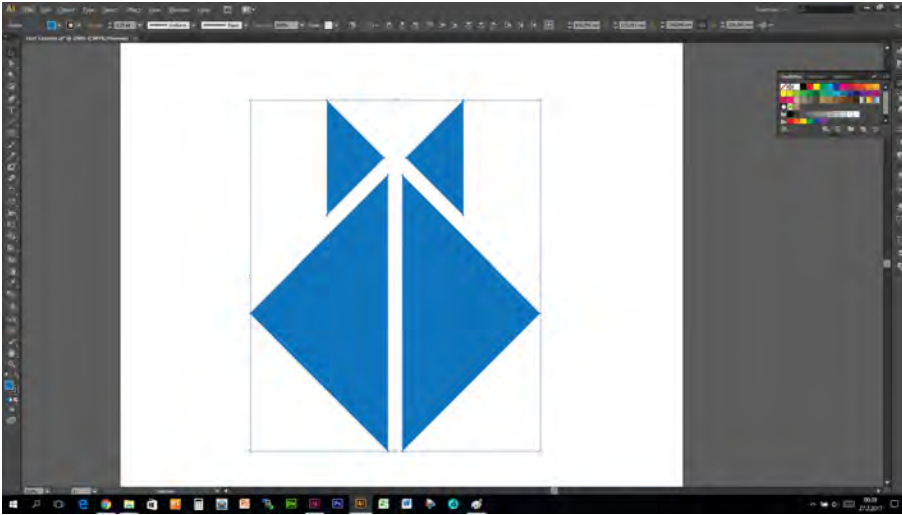


12. Ctrl+Shift+G tuş kombinasyonu ile küçük şeklimizi iki parçaya ayıralım. Bir parçasını yan taraftaki görseldeki gibi taşıyalım.

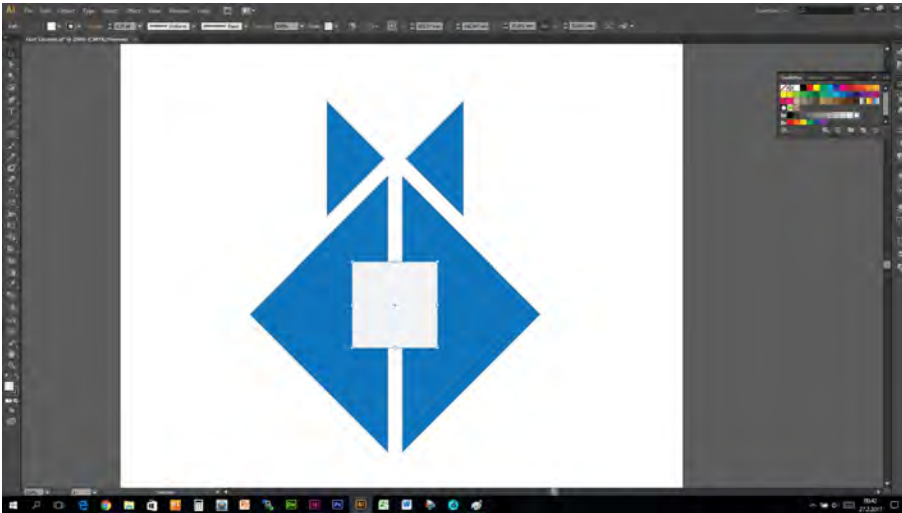




13. Diğer parçasını da yanına taşıyarak "Ö" harfimizi oluşturalım.



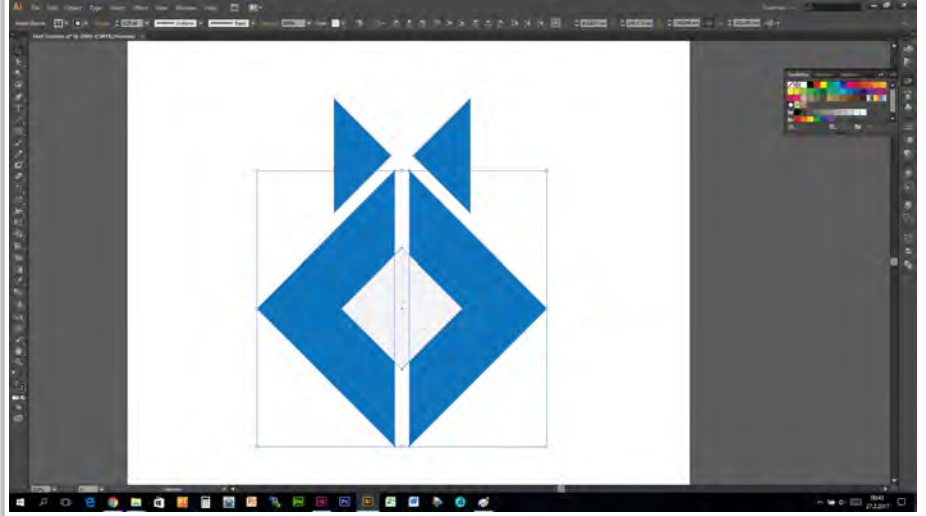
14. "Ö" harfimizin görünüşü yandaki gibidir.



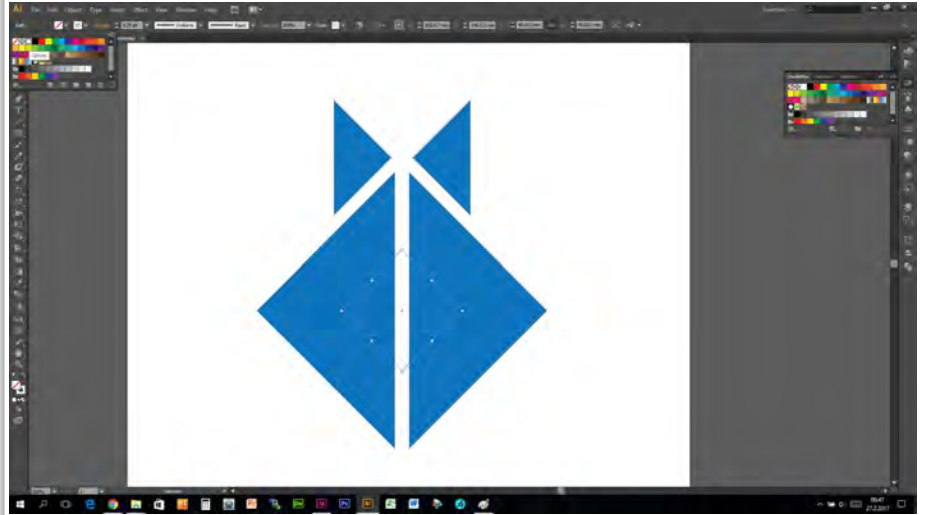
15. Rectangle Tool dörtgen çizim aracımızla Ctrl tuşunu da kullanarak küçük bir kare oluşturalım.



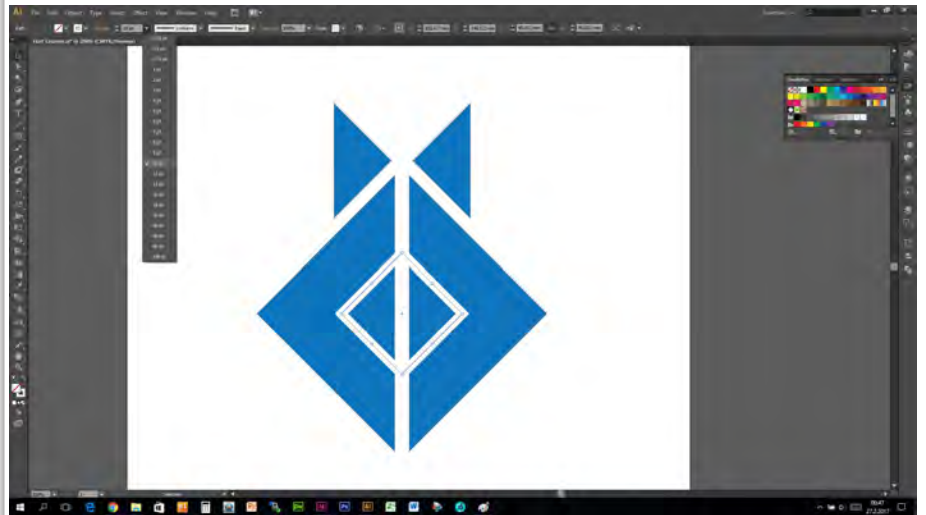
16. Küçük kareyi de 45 derece çevirelim ve büyük kareyle ortalayalım.



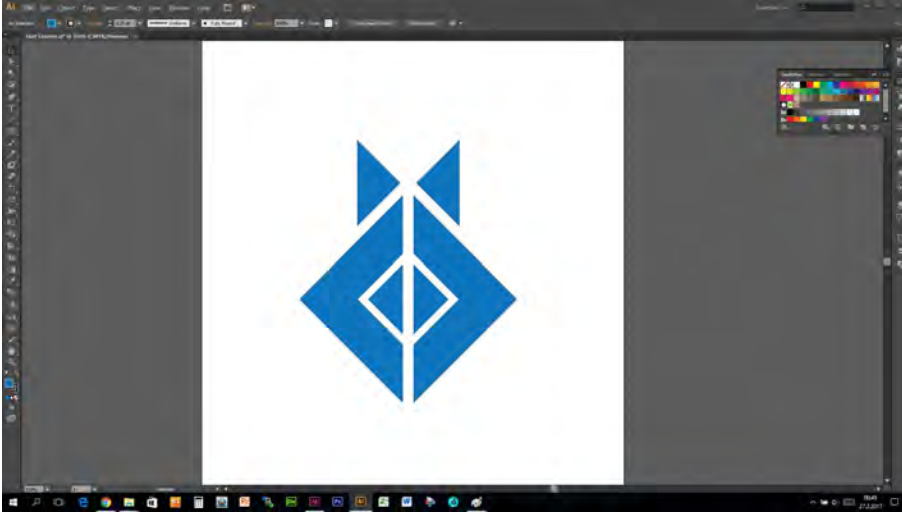
17. Küçük karenin dolgu rengini Swatches paleti yardımıyla boşaltalım.



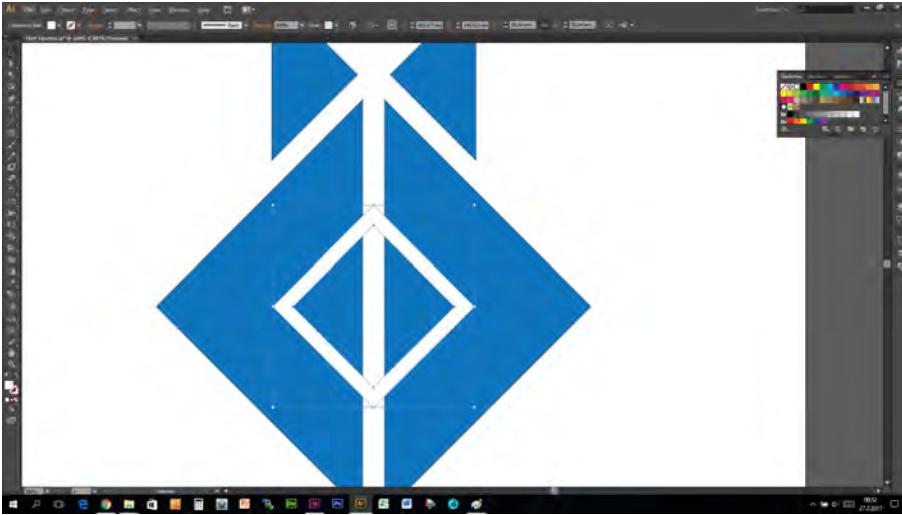
18. Küçük karemi seçili haldeyken Swatches renk paletinden çizgi rengini beyaz yapalım ve üst menüdeki Stroke bölümünden çizgi kalınlığını arttıralım.



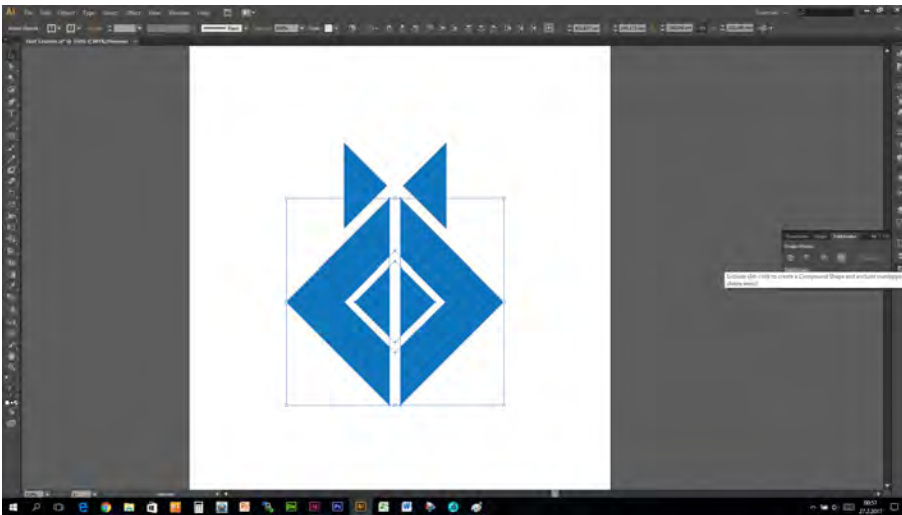




19. Elde ettiğimiz görüntü yandaki gibidir.



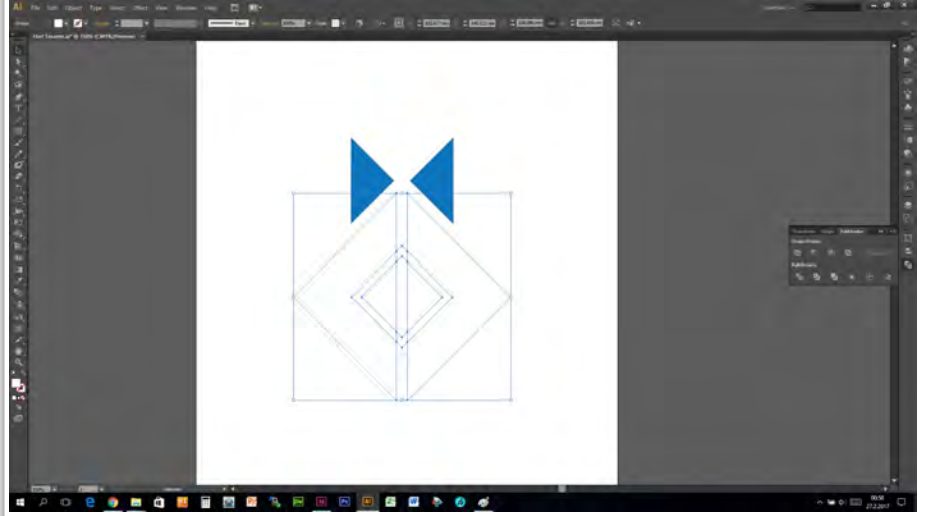
20. Küçük kare seçili haldeyken Object/Path/Outline Stroke Menü kombinasyonu ile beyaz çizgimizi şekle dönüştürelim.



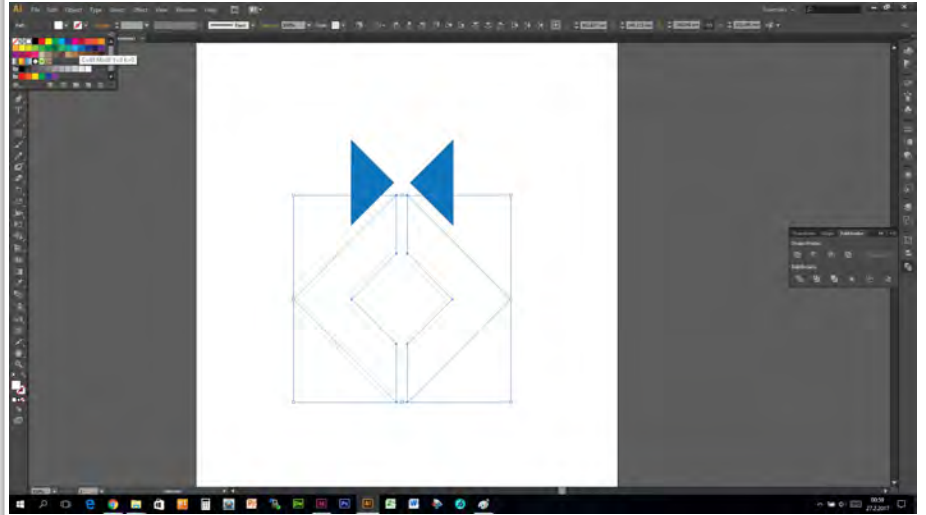
21. Küçük karemizi seçiliyken Shift tuşuna basılı tutarak büyük karemizi de seçelim. Pathfinder'de Exclude bölümüne tıklayalım.



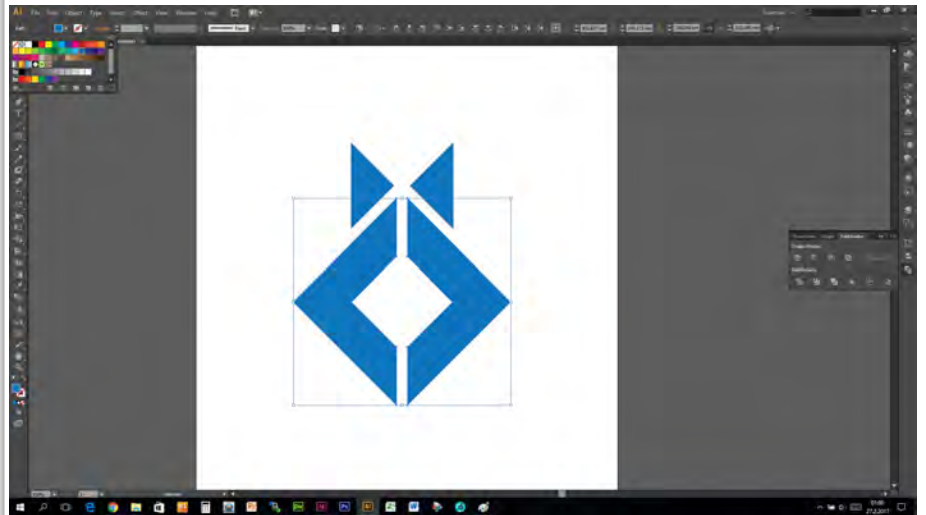
22. Bu şekilde küçük kareyi büyük kareden çıkartmış olduk.

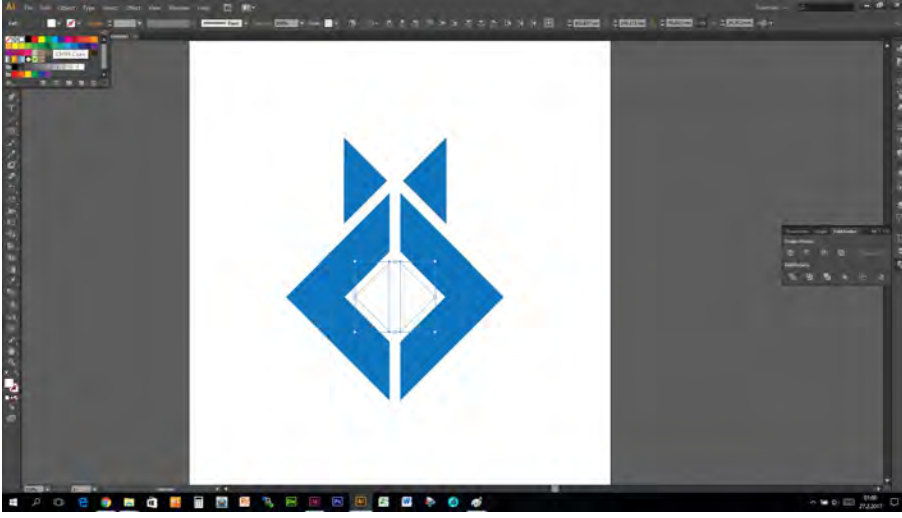


23. Büyük kareyi seçelim.

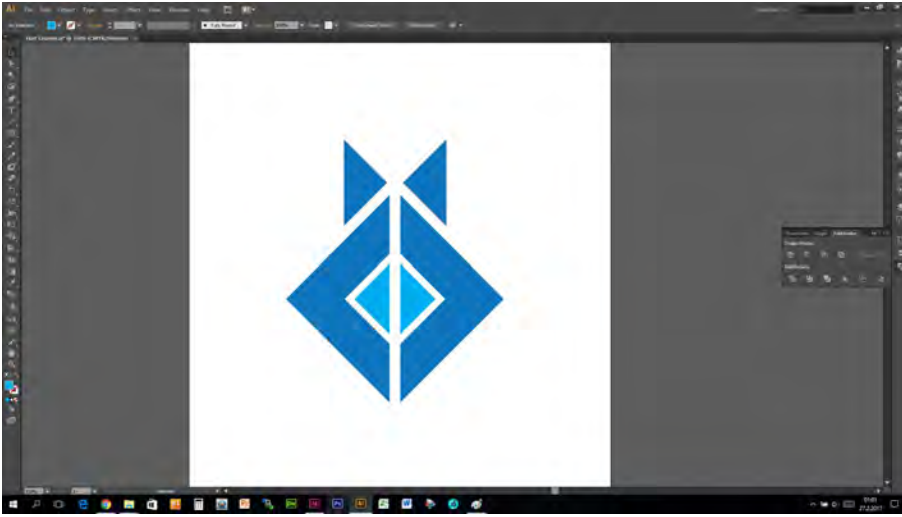


24. Büyük kareyi renklendirelim.

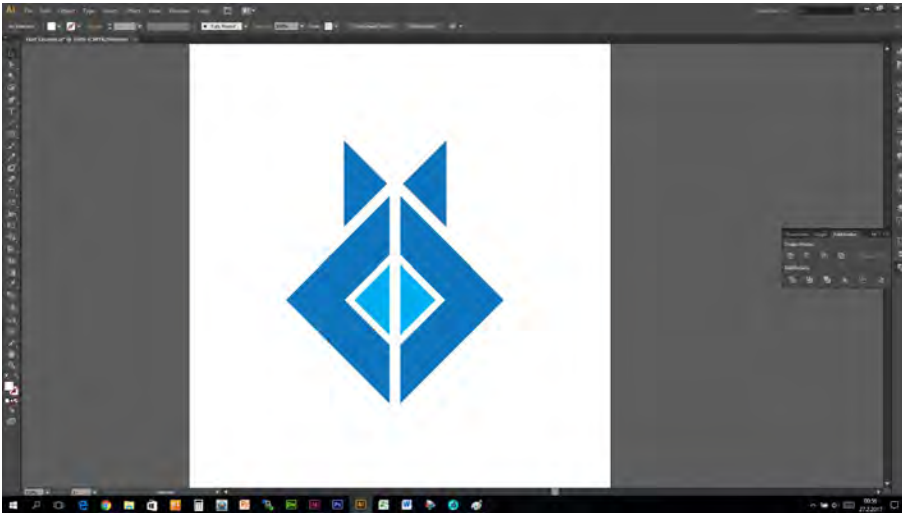




25. Küçük kareyi seçelim.



26. Küçük kareyi farklı renklendirelim.



27. Harf tasarımı tamamlanmış oldu.



## D Marka Tasarımı



### Etkinlik 12

Markaların kullandıkları simgeleri zamanla değiştirmelerinin nedenlerini arkadaşlarınızla tartışınız.

“Bir ürünün benzer ürünlerden ayrılmasını sağlamak amacıyla üreticiler tarafından kullanılan tanımlayıcı simgelere **marka** denir. Ticari marka tasarımlarında; anlaşılır, uyarıcı, ürün ya da hizmete uygunluk ve kolay hatırlanabilir olma gibi özellikler aranır.” (Becer Emre, İletişim ve Grafik Tasarım, s.195)

Tüketicilerin ürüne ait anımsadığı her şey; ürünü tanımlayan, aynı kategorideki ürünlerden farklı olmasını sağlayan ve ürün üzerinden sunulan marka büyük önem taşımaktadır. Çünkü marka herhangi bir alandaki tüketici ile ürün arasında iletişimi en kısa yoldan sağlamaktadır.

Geniş bir kavram olarak marka, ait olduğu ürünü ya da kuruluşu temsil eder. Ürünün şekli, yapısı, o ürüne özgü her şey marka kavramının içinde yer almakta ve markanın tanınırlığını sağlamaktadır. Bir markanın tanınır olması ürünün tasarımı, ambalajı, logo ya da sembolü gibi görsel araçlarla doğrudan ilişkilidir. Endüstri Devrimi ile birlikte üretimin artması ve üreticilerin güçlenmesiyle markalaşma süreci de başlamıştır.

Endüstri Devrimi ile artan üretim, reklamcılık ve pazarlamanın gelişmesini sağlamıştır. Aynı ürünlerin üretimindeki artış ve bununla birlikte tüketicilerin bütün ürünleri aynıymış gibi algılamaları tercih sorununu ortaya çıkarmıştır. Bunun üzerine üreticiler, ürünlerini aynı kategorideki ürünlerden farklılaştırma arayışına girmiştir. Üreticiler, ürünlerinin farklı algılanmasını sağlamak amacıyla kullandıkları simge, isim ve bu isimleri korumak için alınan patent hakkı ile tüketicilerle doğrudan iletişim kurmada önem kazanan markalaşma sürecine girmişlerdir. Üretilen mal ve hizmetin biçimi, yapısı, o mal ve hizmete ait her şey marka kavramının içinde yer almakta ve dolayısıyla kurumsal kimliğin belirleyicisi olmaktadır. Çeşitli markalar kendilerini ifade ederken sadece yazı veya sadece görsel kullanabilirler. Bunun yanında markalar, görsel ve yazının birlikte kullanıldığı simgelerle de kendilerini ifade edebilir.

Sadece yazının kullanıldığı marka simgelerinde var olan fontlardan yararlanılabileceği gibi yeni fontlar da tasarlanabilir. Genellikle üretici firmanın adının yer aldığı bu tasarımlar **logotype** (106 ve 107 nolu görseller) olarak tanımlanır. Tasarımlar bir bütündür ve yalnız başına kullanılır.

Sadece şekil ya da görselden oluşan resimsel simgelere **amblem** (108 nolu görsel) denir. Amblem, resimle oluşturulan simgelerdir. Daha geniş bir tanımla "ürün ya da hizmet üreten bir kuruluşa kurumsal kimlik kazandıran, soyut veya nesnel görüntülerle oluşturulan görsel simgelerdir."

**Logo**, yazı ve görselin bir arada kullanıldığı kurumsal marka simgesidir (109 nolu görsel). Tasarımda ürünün, kuruluşun veya hizmetin adı, harf ve resimsel öğeler bir arada kullanılarak simgeleştirilir.

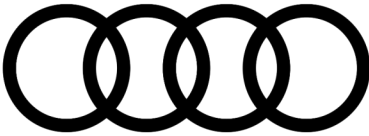
Logotype'ta, amblem ve logo yalın, kolay anımsanabilir, anlaşılır ve mümkün olduğunca az sayıda renkten oluşmalıdır. Her türlü boyutta ve yüzeyde okunabilir olmalıdır. Tasarım özgün olmalıdır. Görsel olarak kurum ve kuruluşun hizmet ve ürünleriyle doğrudan ilişkili olmalıdır.



Görsel 106. Canon



Görsel 107. Sony



Görsel 108. Audi



Görsel 109. Petrol Ofisi



### Etkinlik 13

Aşağıda aynı markaya ait farklı dönemlerde yapılmış ve kullanılmış tasarımlar verilmiştir. Bu tasarımları renk, doku, biçim, ve font açısından inceleyiniz. Sonuçları arkadaşlarınızla tartışınız.



Görsel 110. 1899



Görsel 111. 1901



Görsel 112. 1904



Görsel 113. 1921



Görsel 114. 1931



Görsel 115. 1968



Görsel 116. 1999



Görsel 117. 2006



### Bilgi Notu

Marka kavramının yaratıcısı David A. Aaker'e göre marka; ürünleri ya da bir satıcı veya satıcı gruplarının hizmetlerini tanımlayan, bu ürün ve hizmetleri rakiplerinden farklılaştıran ayırt edici isim veya semboldür. Marka bundan ötürü hedef kitleye ürünün kaynağını işaret eder.



### Etkinlik 14

Aşağıda tanınmış firma ve kurumların marka tasarımlarını inceleyiniz. Amblem, logo, logotype olarak sınıflandırınız.



Görsel 118. Pardus İşletim Sistemi



Görsel 119. TÜBİTAK



Görsel 120. ODTÜ



Görsel 121. Adobe Programı





Görsel 122. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi



Görsel 123. Swatch



Görsel 124. Nokia



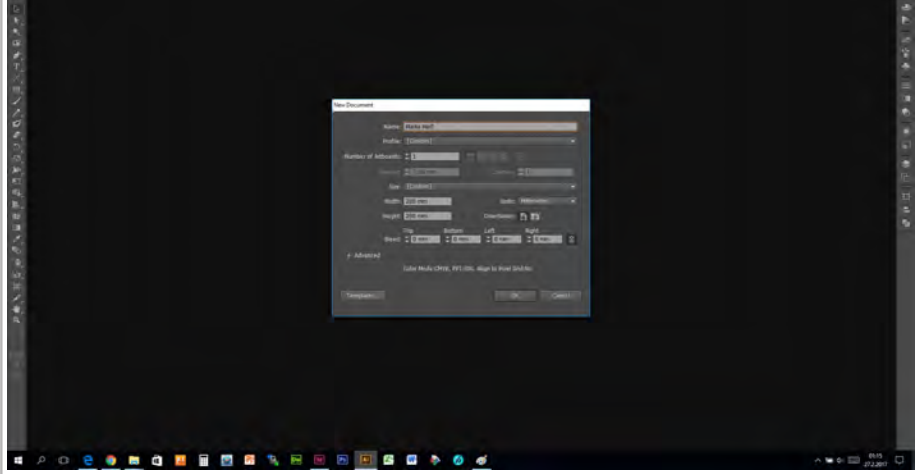
Görsel 125. Disney



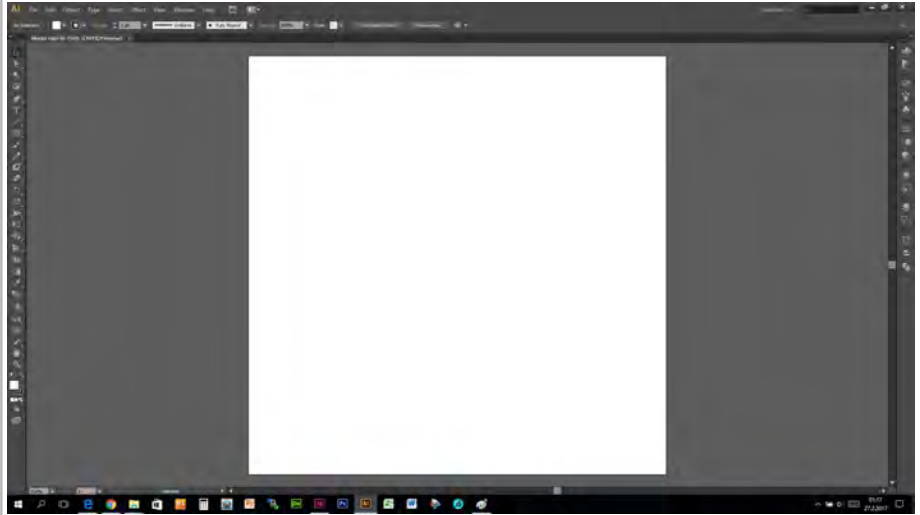
## Etkinlik 15 / Harflerden Oluşan Marka Tasarımı

Adobe Illustrator programını kullanarak harflerden oluşan marka tasarımı yapacağız. Siz de adımları takip ederek uygulama yapınız.

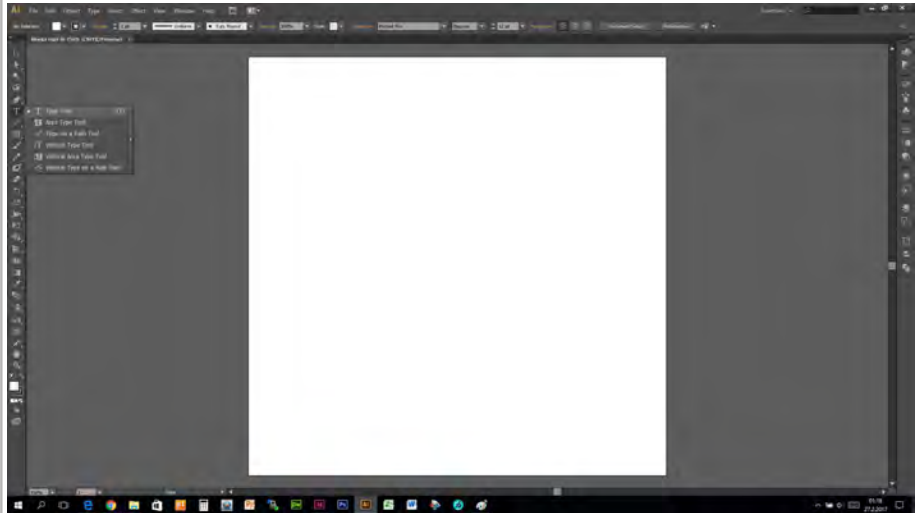
1. Adobe Illustrator programını açalım. Program açıldıktan sonra Menü aracında File/New Dokument kombinasyonu ile yeni bir sayfa açalım ve yeni sayfada istediğimiz özellikleri ihtiyacımız doğrultusunda belirleyelim. Çalışma sayfamızın ismini "Marka Harf", boyutunu da 200x200 mm yaptık.



2. Açılan sayımızın görüntüsü bu şekildedir.



3. Yazı yazmak için ekranın sol bölümündeki araç çubuğundan Type Tool'u (imleç) seçelim.

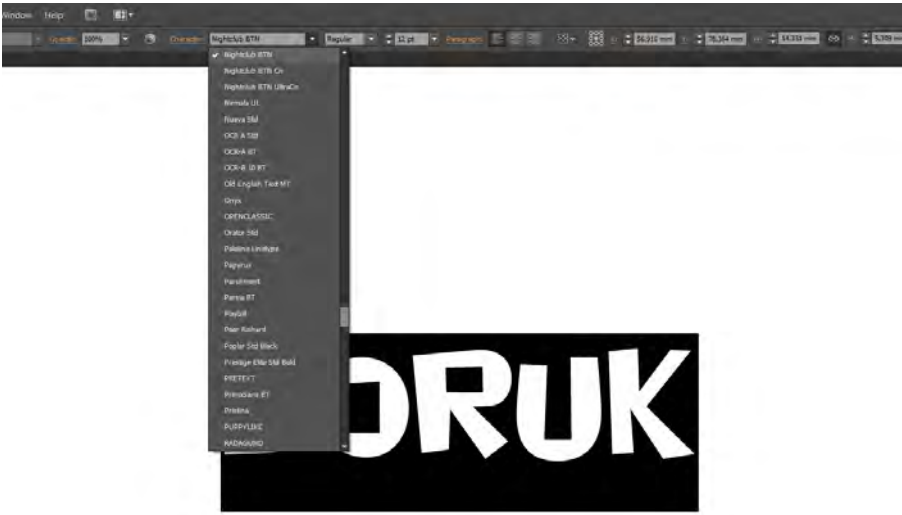




4. Type Tool yazım aracıyla klavyemizi kullanarak markamızı yazalım.



5. Yazdığımız yazıyı faremizin sol tuşunu basılı tutup, yana doğru kaydırarak seçili hale getirelim.



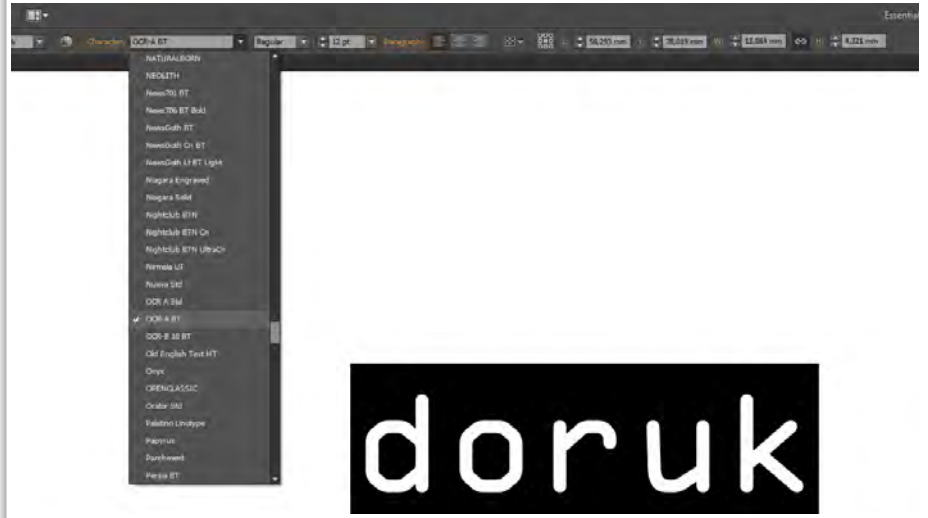
6. Üst menü çubuğundaki "Character" bölümünden istediğimiz bir fontu seçelim.





## Etkinlik 15/ Harflerden Oluşan Marka Tasarımı

7. Fontu araştırmaya devam edelim.



8. Fontu araştırmaya devam edelim.

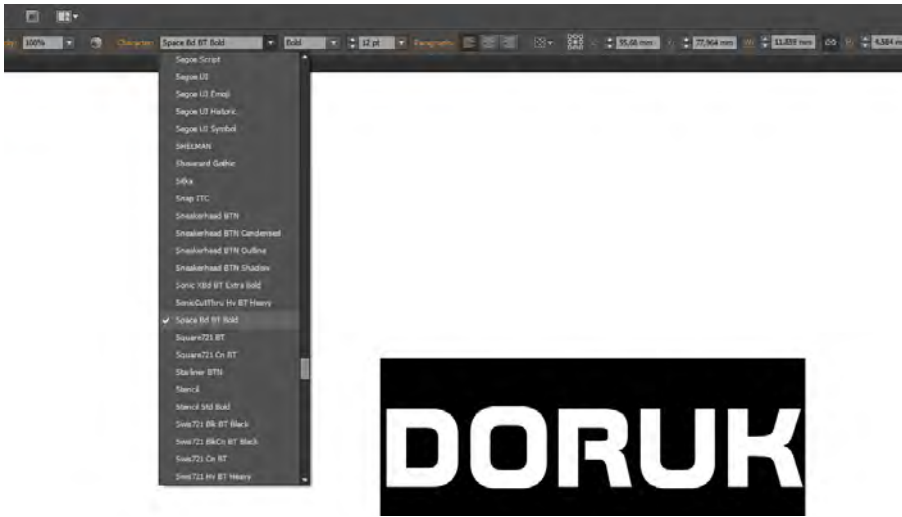


9. Fontu araştırmaya devam edelim.





10. Fontu arařtırmaya devam edelim.



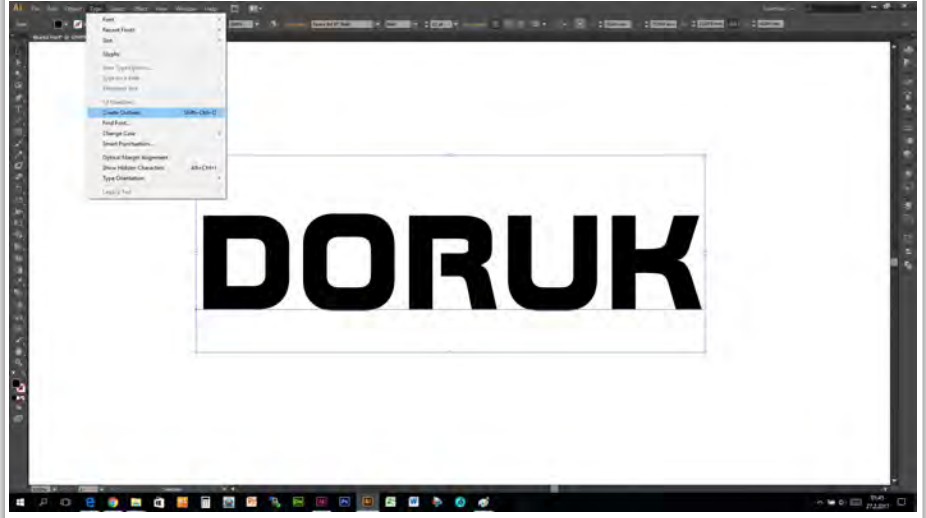
11. Fontu arařtırmaya devam edelim.



12. "Space Bd Bt Bold" isimli fontu řeřtik.



13. Type/CreateOutlines menü kombinasyonunu kullanarak yazımızı şekle dönüştürelim.



14. Yazımız seçili haldeyken üstteki menü çubuklarından yazımızın rengini değiştirdiğimiz renge çevirelim.



15. Yalnızca harflerden oluşan marka tasarımı tamamlamış olduk.

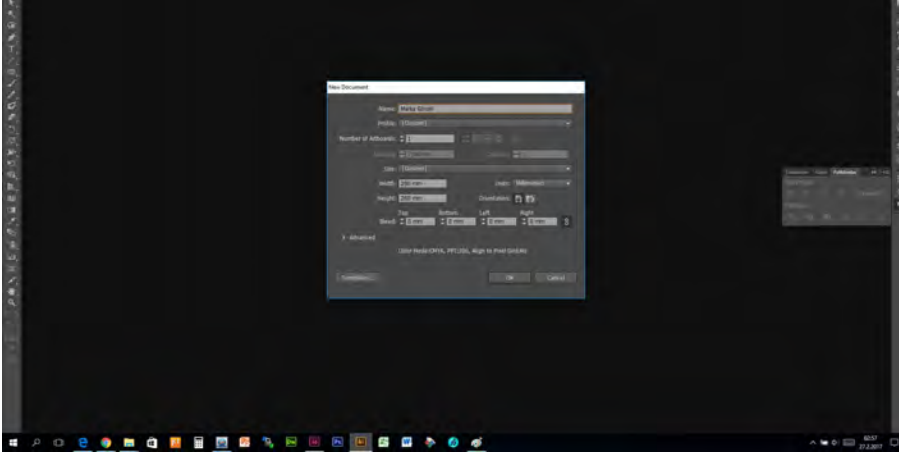




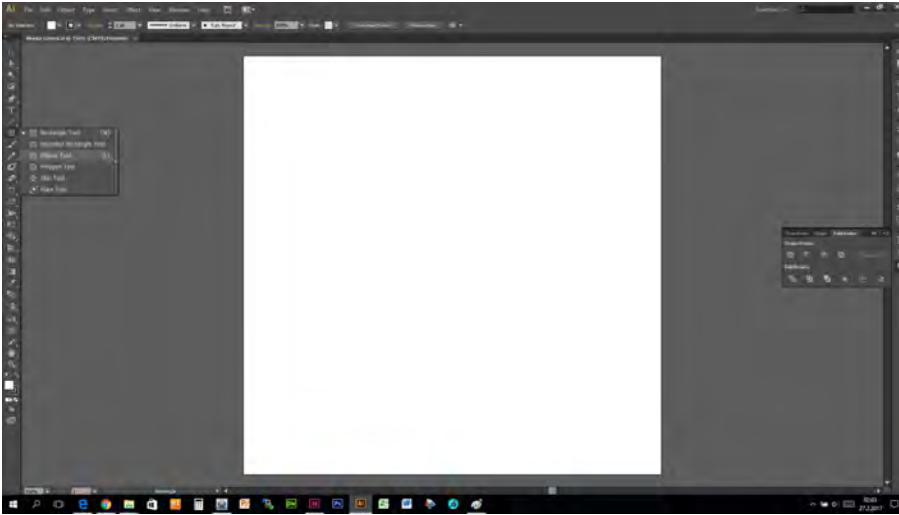


## Etkinlik 16 / Görselden Oluşan Marka Tasarımı

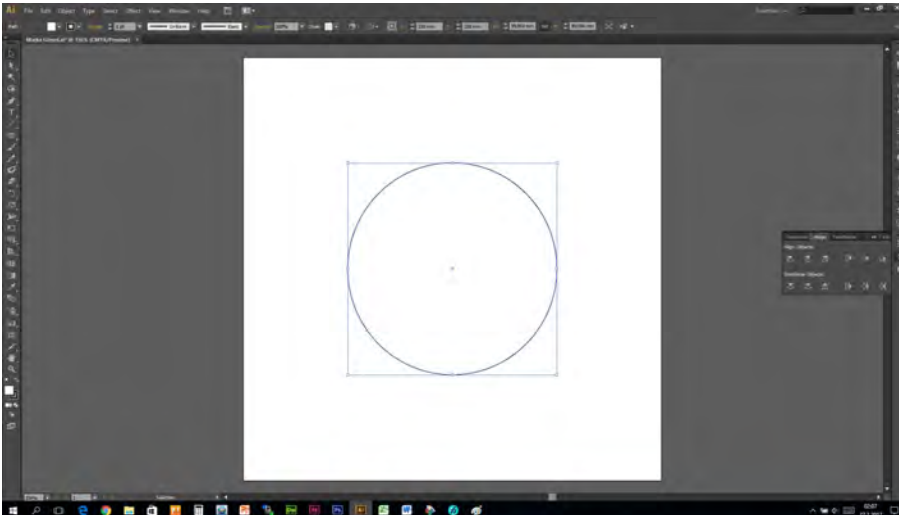
Adobe Illustrator programını kullanarak görselden oluşan marka tasarımı yapacağız. Siz de adımları takip ederek uygulama yapınız.



1. Adobe Illustrator programını açalım. Program açıldıktan sonra Menü aracında File/New Document kombinasyonu ile yeni bir sayfa açalım ve yeni sayfada istediğimiz özellikleri ihtiyacımız doğrultusunda belirleyelim. Çalışma sayfamızın ismini "Marka Görsel", boyutunu da 200x200 mm yaptık.



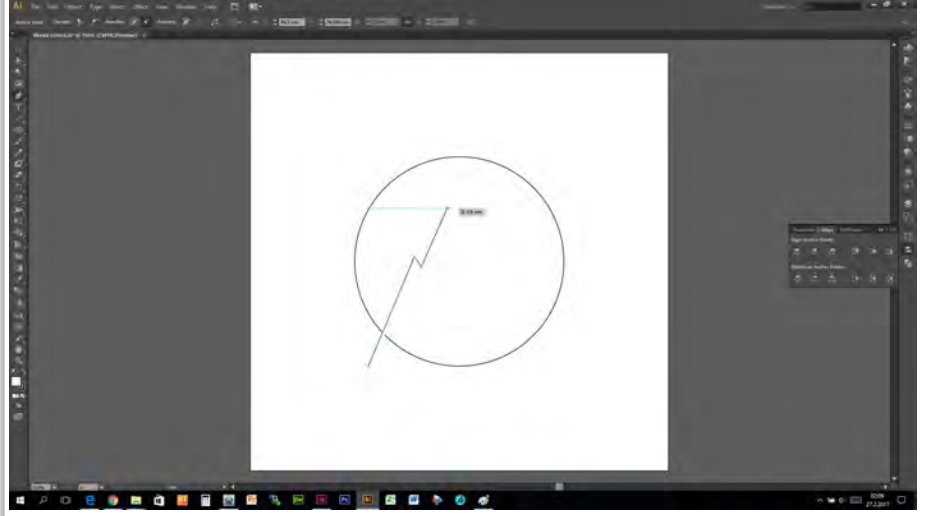
2. Ekranın sol bölümündeki menü çubuğundan "Ellipse Tool"ü (Elips Çizim Aracı) seçelim.



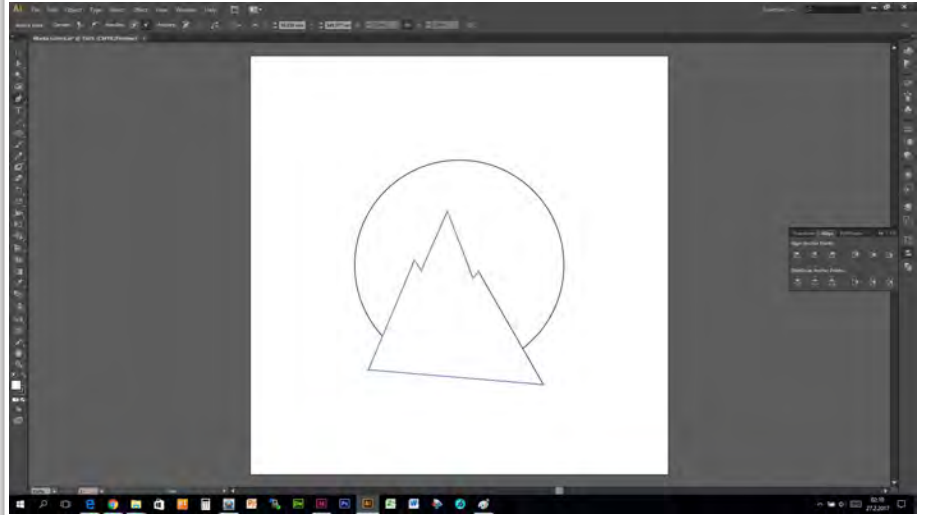
3. Bu aracı seçtikten sonra faremizin sol tuşuna basılı tutarak, hareket ettirip elips çizelim. Daire çizmek için yukarıdaki işlemi yaparken aynı zamanda Ctrl tuşuna basmalıyız. Burada tasarımı gereği daire çiziyoruz. Çizdiğimiz daireyi üst menü çubuğundan "W" ve "H" bölümünden ölçülendirebiliriz.



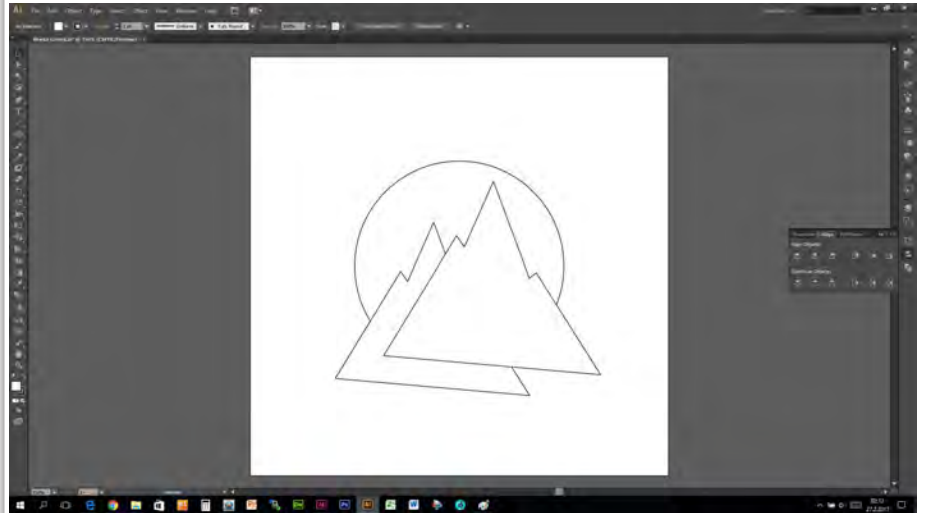
4. Soldaki araç çubuklarından Kalem Aracını seçerek önceden düşündüğümüz tasarımı çizmeye başlayalım. Bir dağ şekli çizelim.

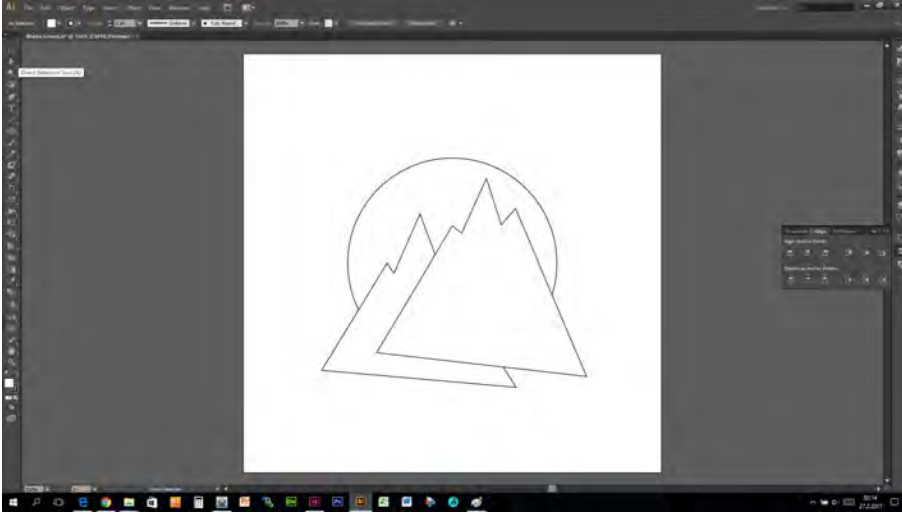


5. Çizime ilk başladığımız yerde çizimimizi bitirelim. İlk başladığımız noktanın üzerine geldiğimizde kalemimizin ucunda "0" ibaresi belirecektir. Bu ibare çizimimizin kapalı olmasını sağlayacaktır. Bu sayede şeklimizin içini renklendirebiliriz.

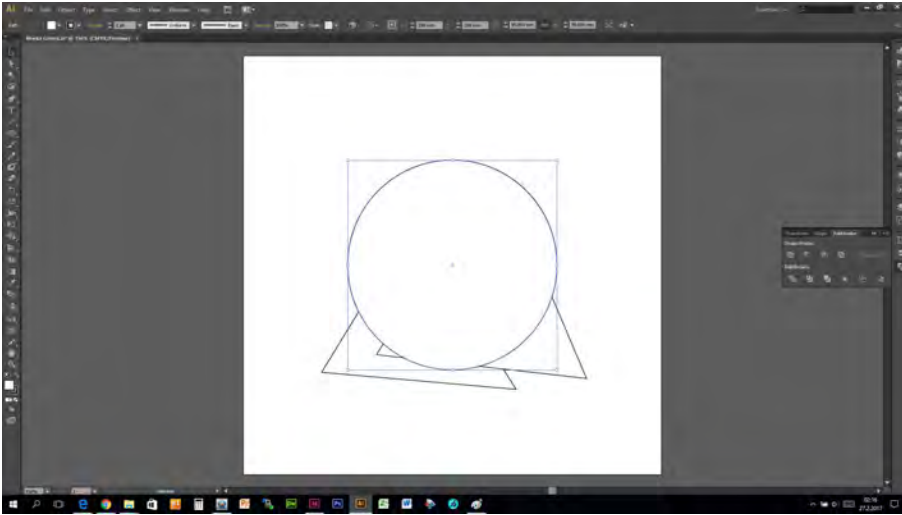


6. Çizdiğimiz şekli seçtikten sonra Ctrl+C kombinasyonu ile şeklimizi kopyalayalım ve Ctrl+V kombinasyonu ile yapıştırıp şeklimizi çoğaltalım.

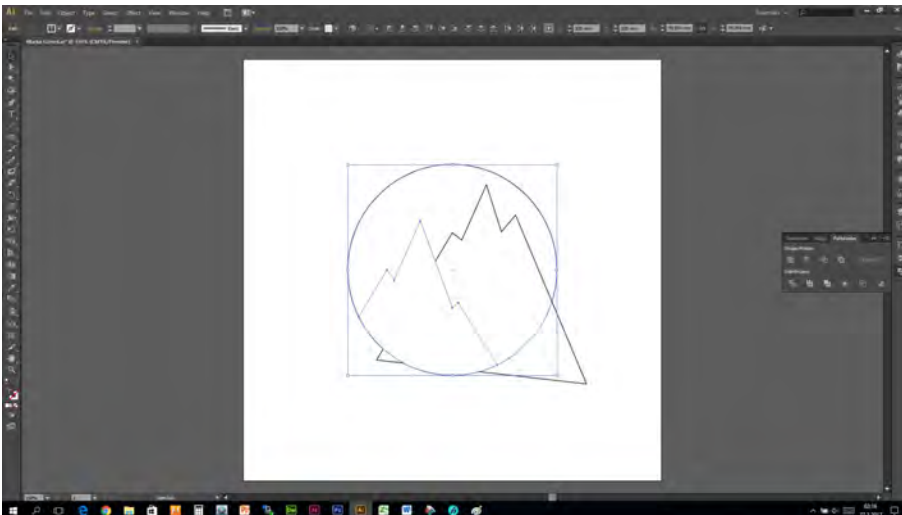




7. Ekranın solundaki araç çubuklarından "Direct Selection Tool" aracını seçelim. Daire formumuzu seçelim.



8. Kopyalayıp, yapıştırarak çoğaltalım.

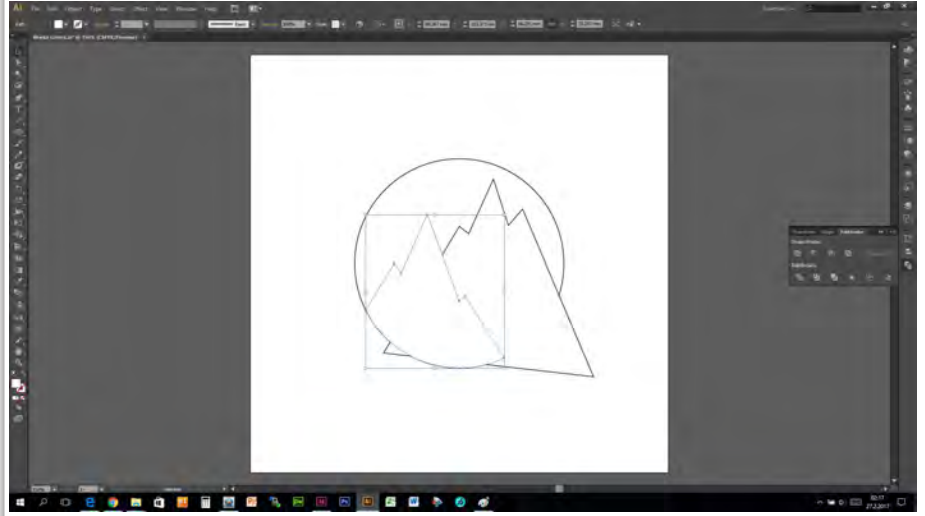


9. Daire formu seçili haldeyken Shift tuşuna basılı tutarak çizdiğimiz dağ formlarından birini seçelim. Ekranın sağ bölümündeki Pathfinders aracının Crop tuşuyla iki şeklin kesişen bölümünü Croplayalım.

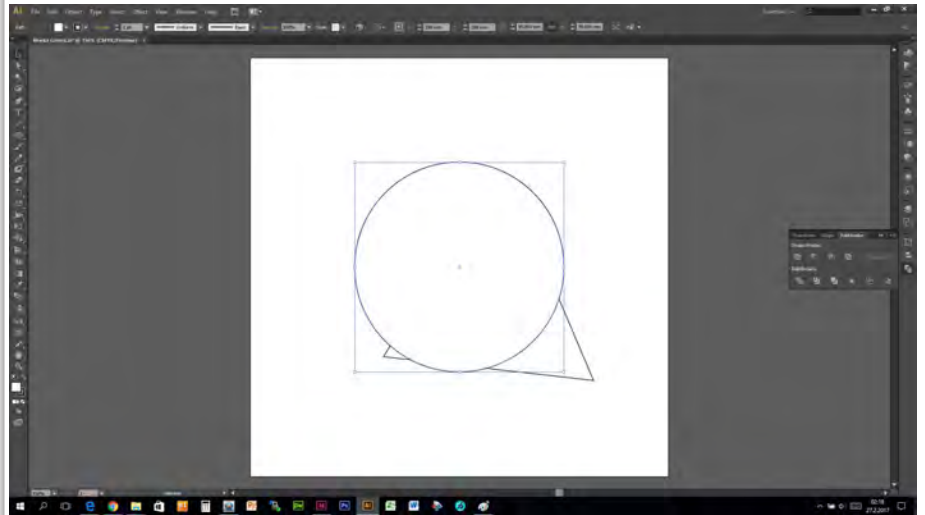




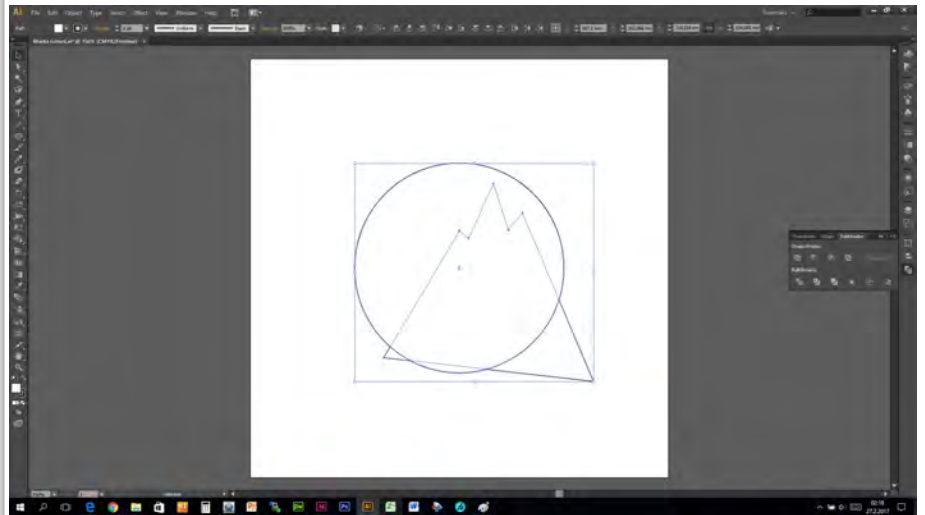
10. Böylece daire formunun içinde kalan bir dağ elde etmiş olduk.

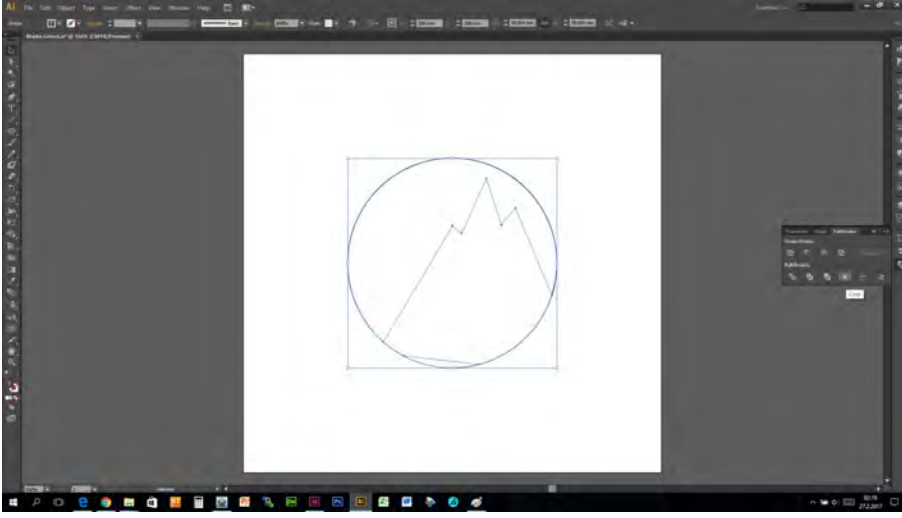


11. İkinci dağ formu için de Ekranın solundaki araç çubuklarından "Direct Selection Tool" aracını seçelim. Daire formumuzu seçelim.

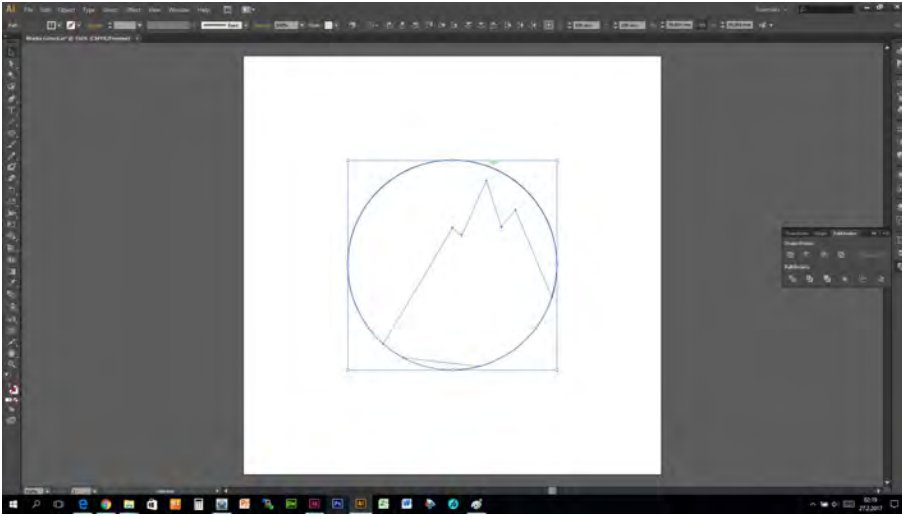


12. Kopyalayıp, yapıştırarak çoğaltalım. Daire formu seçili haldeyken Shift tuşuna basılı tutarak çizdiğimiz dağ formlarından ikincisini seçelim.

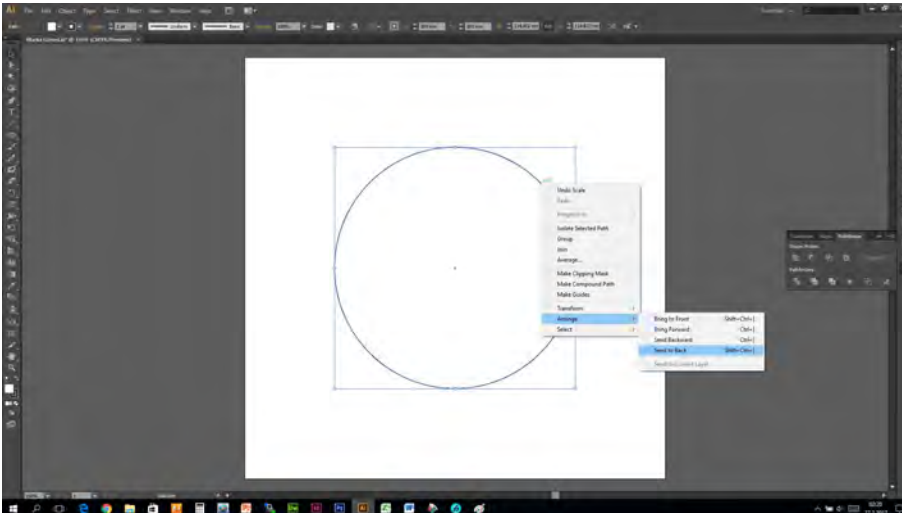




13. Ekranın sağ bölümündeki Pathfinders aracının Crop tuşuyla iki şeklin kesişen bölümünü Croplayalım.



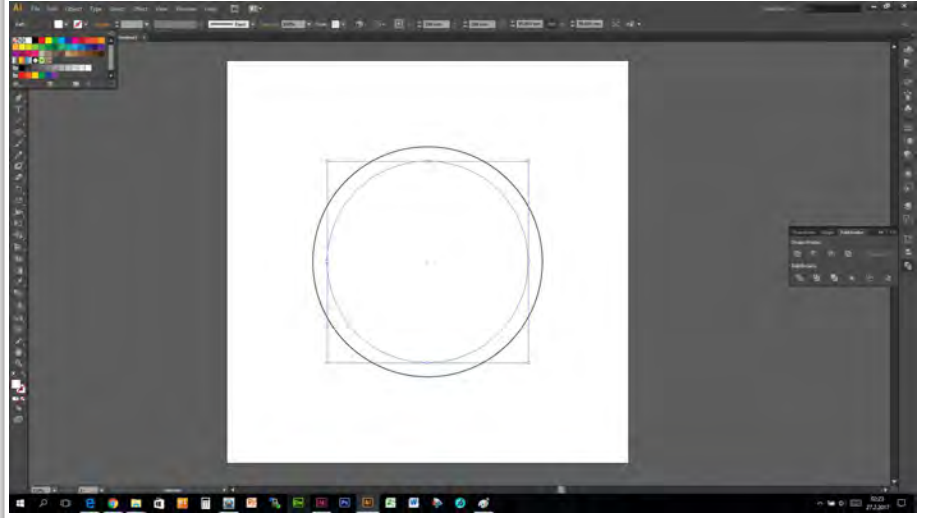
14. Böylece daire formunun içinde kalan ikinci dağ formunu elde etmiş olduk.



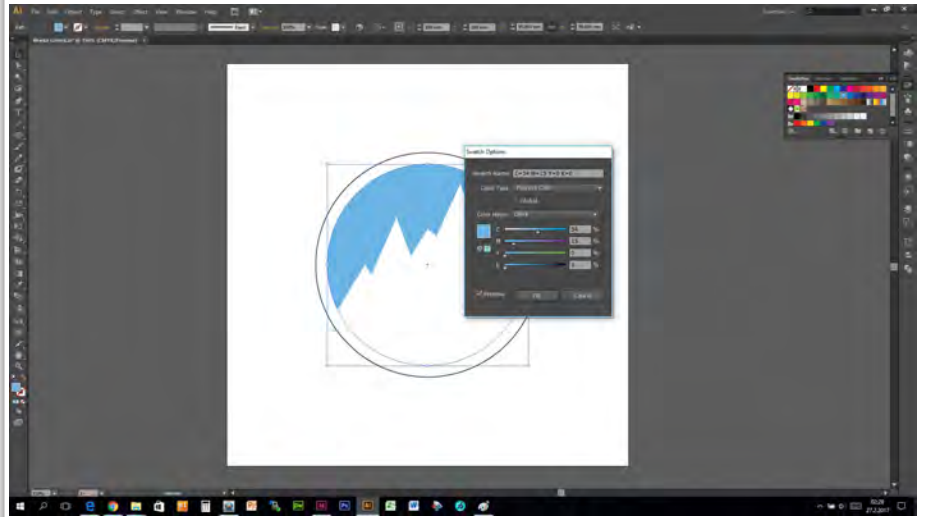
15. Daire formumuzu seçip, faremizin sağ tuşunu tıklayarak Arrange/Send to Back kombinasyonu ile formumuzu en arkaya gönderelim.



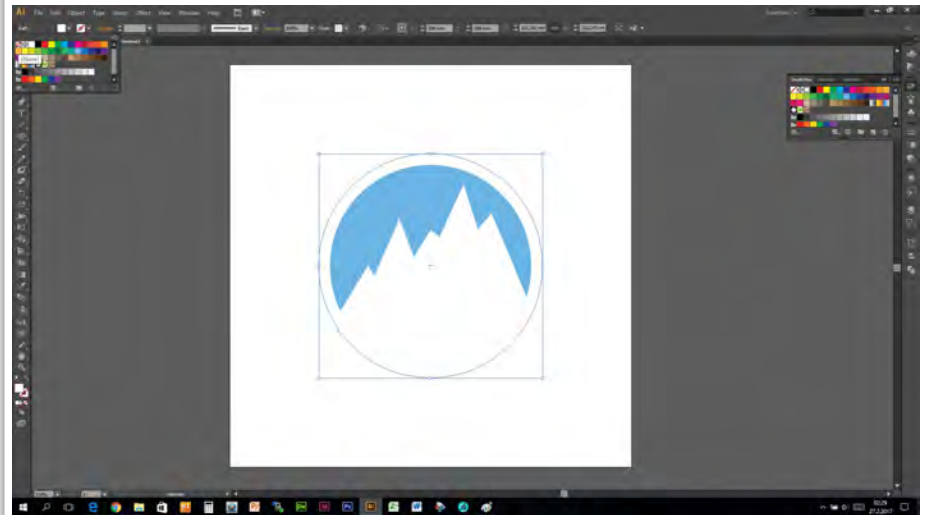
16. Daire formumuzu kopyalayıp, yapıştırarak çoğaltalım. İkinci dairemizi ekranın üst tarafındaki araç çubuklarından "W" ve "H" bölümünden tekrar ölçümlendirelim ve bir miktar büyütelim.



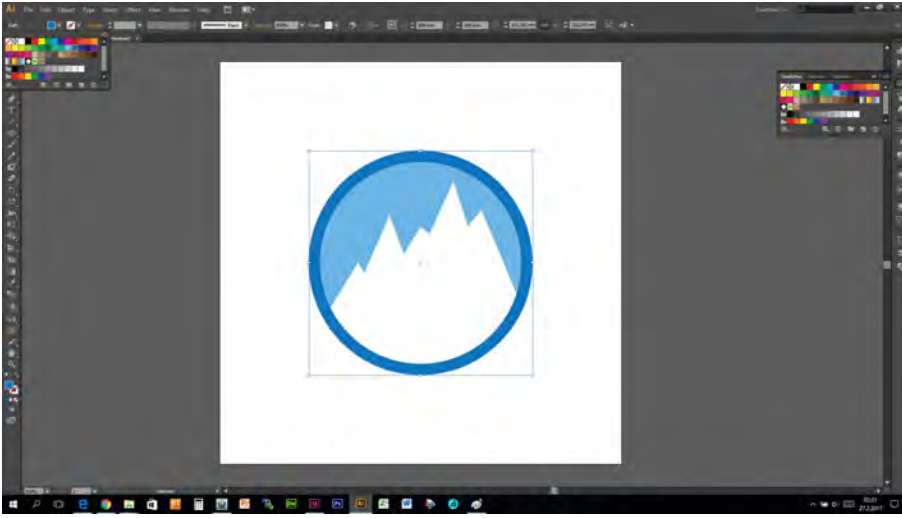
17. İşte kalan daire formunu Swatches renk paletinden seçeceğimiz bir renk ile renklendirelim. Renk ayarını Swatch Options ile yapabiliriz.



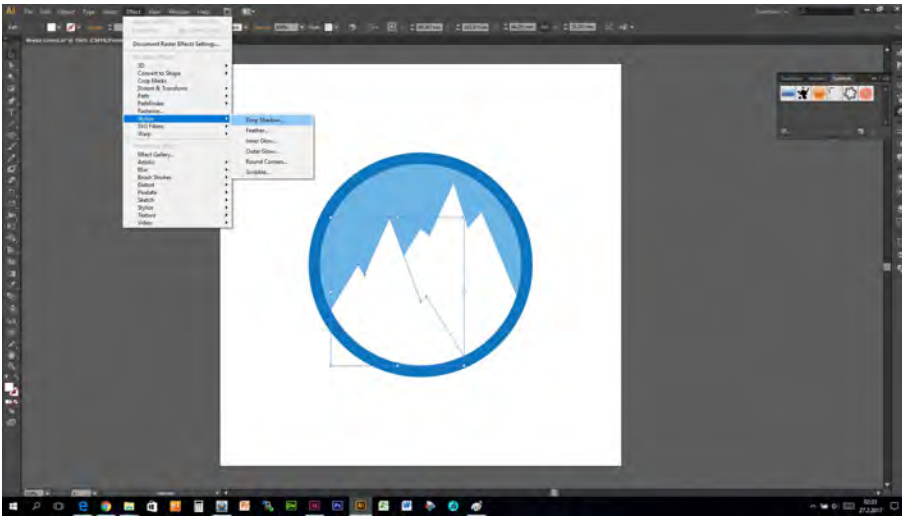
18. Dışta kalan daire formunu seçelim.



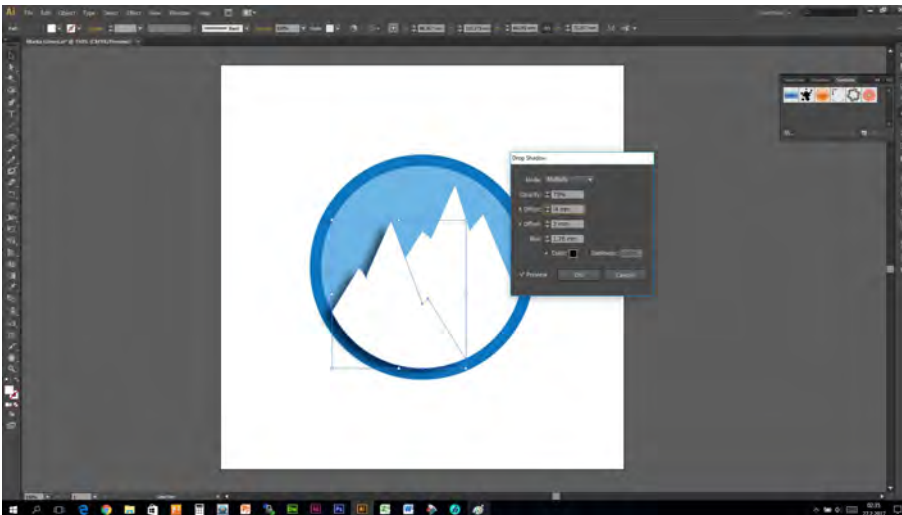




19. İçteki daire formundan daha koyu bir renk tonu ile renklendirelim.



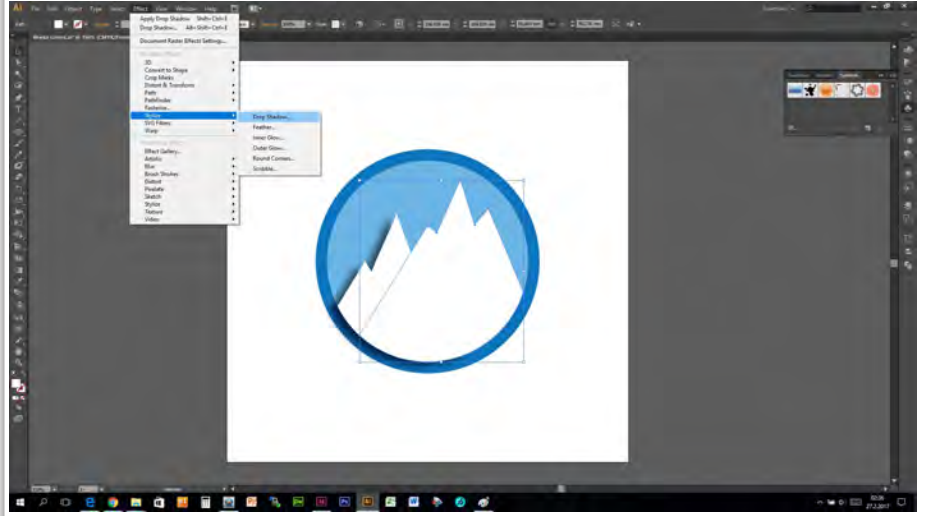
20. Çizdiğimiz dağ formlarından birini seçelim. Effect/Styleze/Drop Shadow kombinasyonu ile forma gölge verelim.



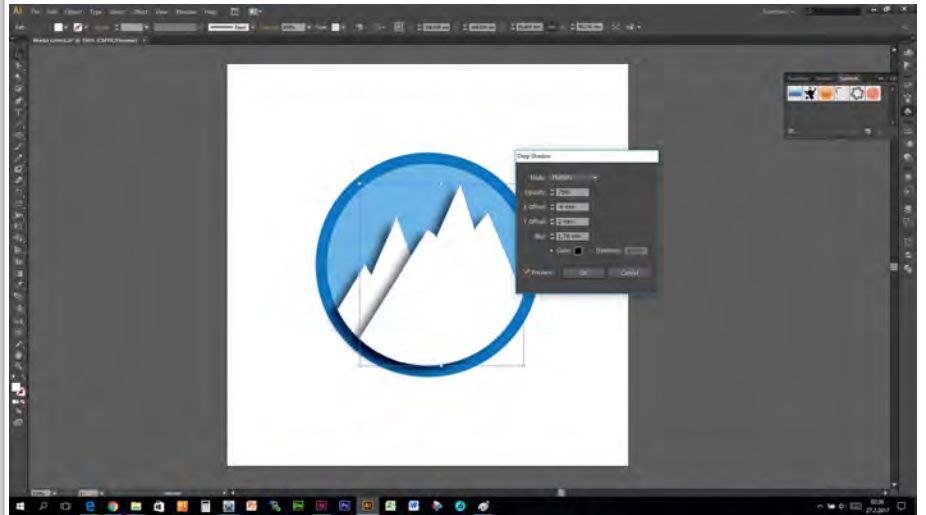
21. Gölgenin yoğunluğunu ayarlayalım.



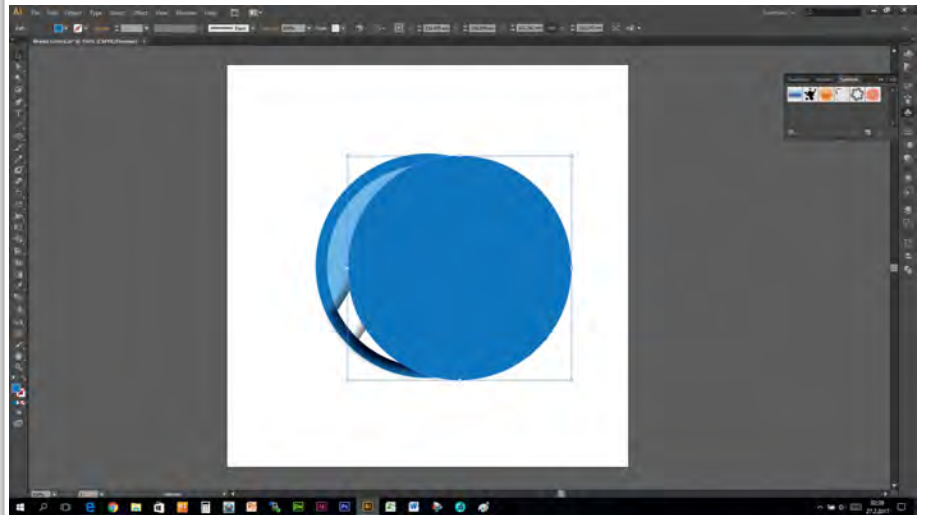
22. Aynı işlemi ikinci dağ formu için de yapalım.

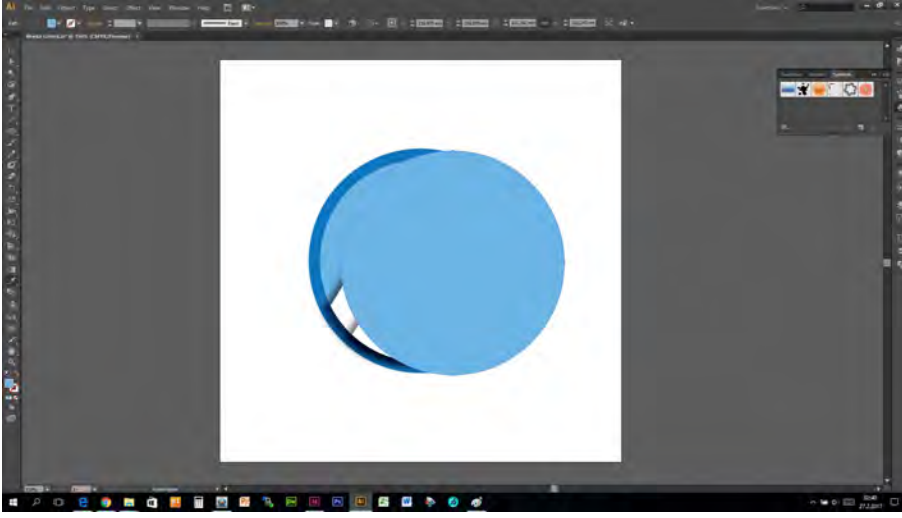


23. Gölgenin şiddetini ayarlayalım.

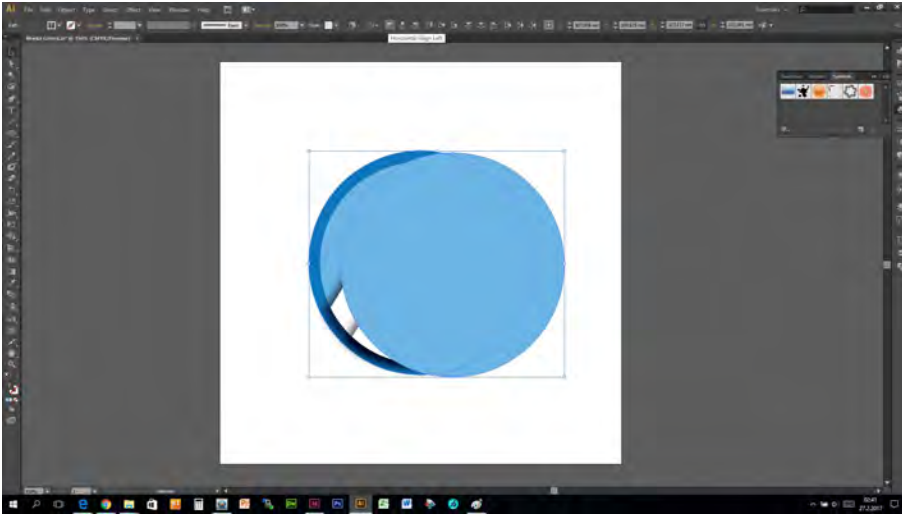


24. Büyük daireden bir tane daha kopyalayalım.

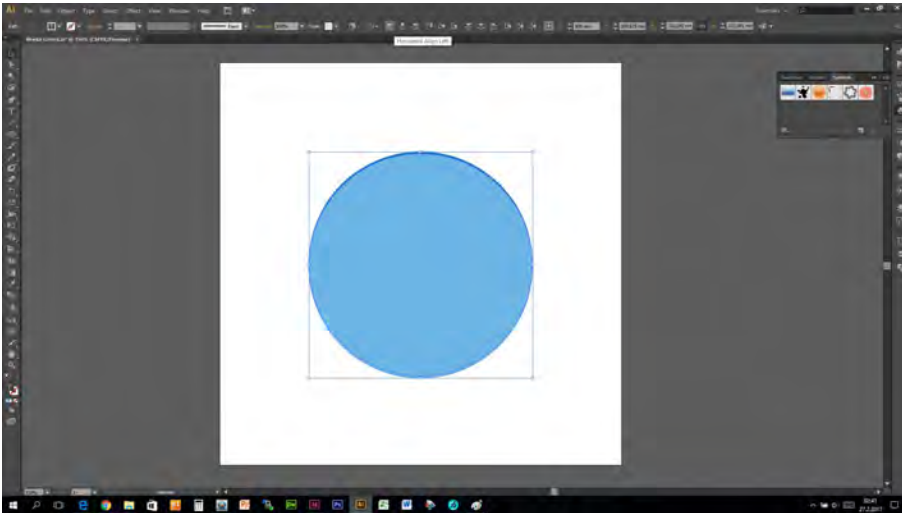




25. Rengini içteki dairenin rengiyle aynı yapalım.



26. İki büyük daire birlikte seçili hâldeyken üst menü çubuğundaki hizalama araçlarını kullanarak koyu renkli büyük daireye hizalayalım.

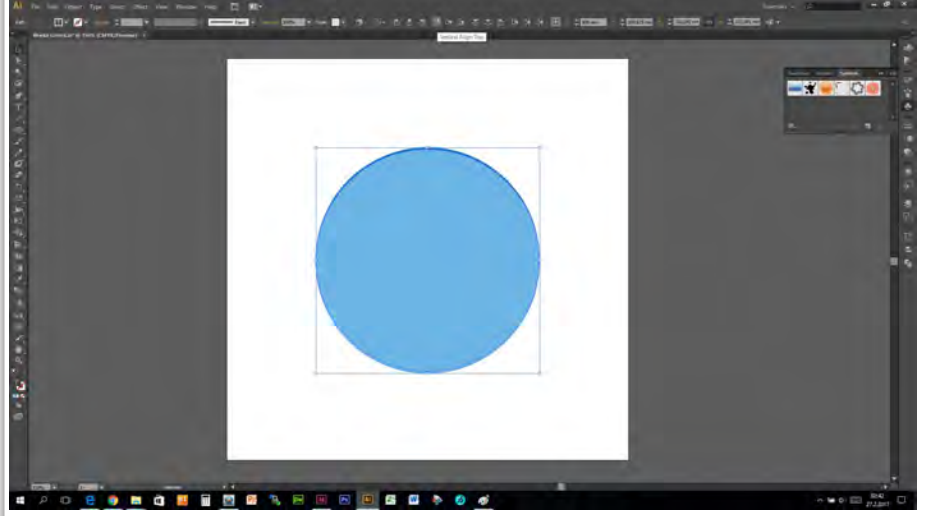


27. Üstten de hizalayarak hizalama işlemini bitirelim.

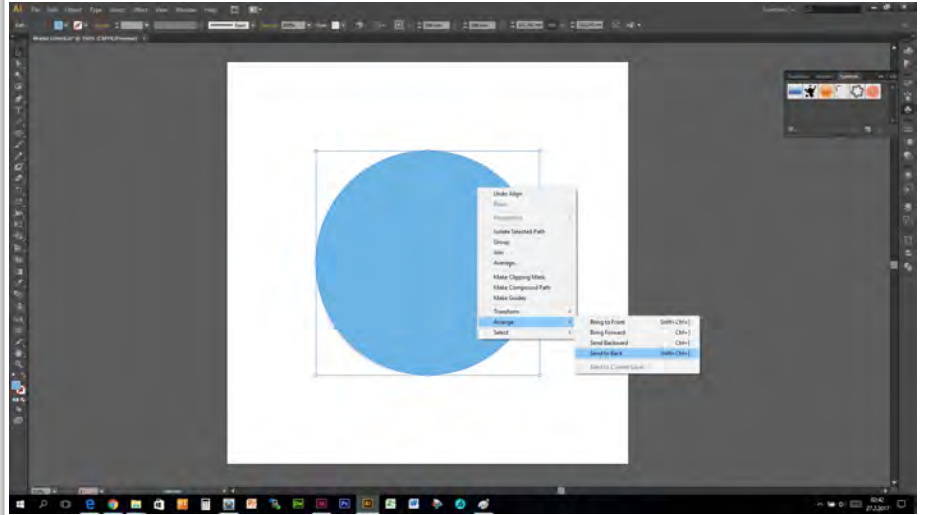




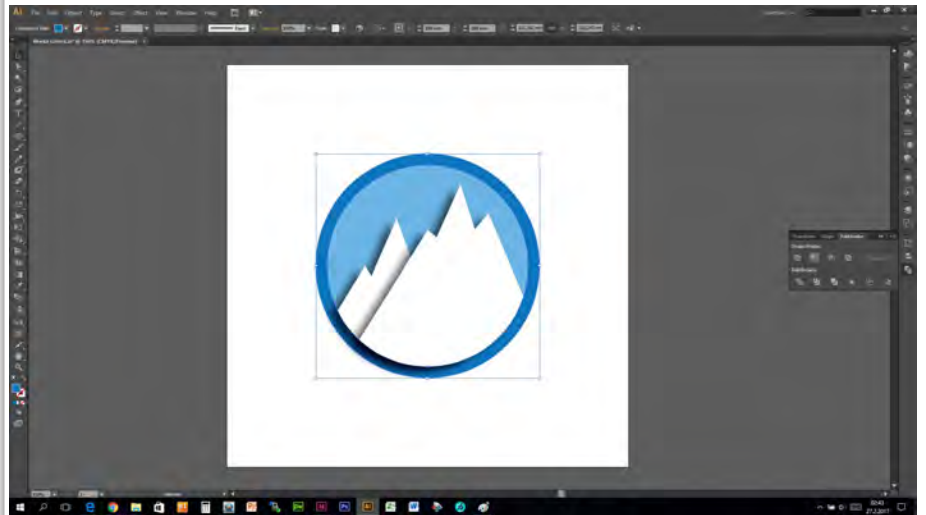
28. Açık ve koyu renkli daire formunu hizala işlemini bitirelim.

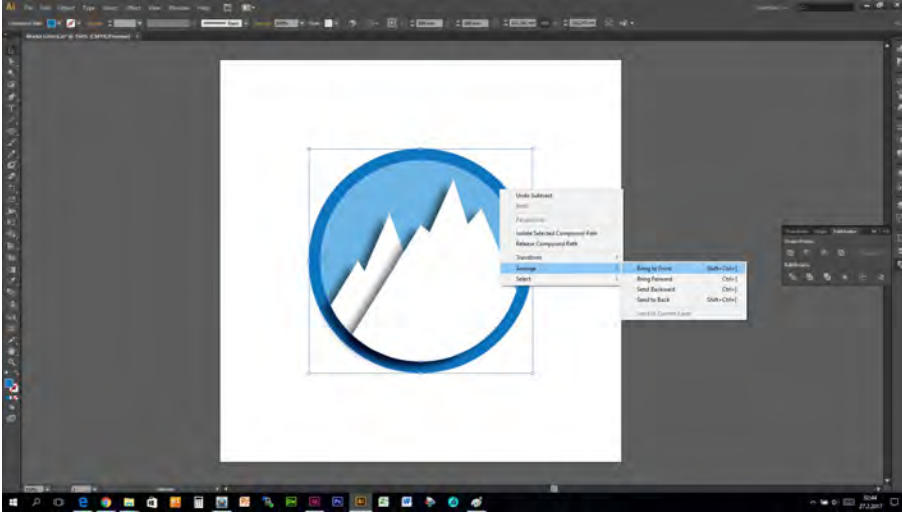


29. Hizalama işleminden sonra seçili olan daire formumuz seçili hâldeyken faremizin sağ tuşuna tıklayarak çıkan menüden Arrange/Send to Back menüsüyle en arkaya atalım.

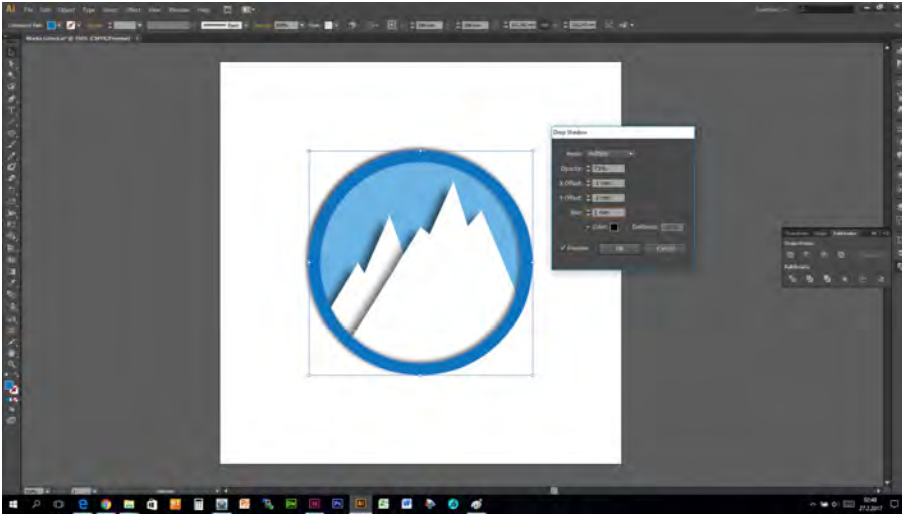


30. Önce küçük daireyi sonra da büyük daireyi Shift tuşundan da faydalanarak birlikte seçip Pathfinders/Shape Modes/Minus Front kombinasyonu ile küçük daireyi büyük dairenin içinde çıkaralım. Yan sayfada görünen küçük daire aslında daha önce yaptığımız ve en arkaya attığımız büyük dairenin kopyasıdır.

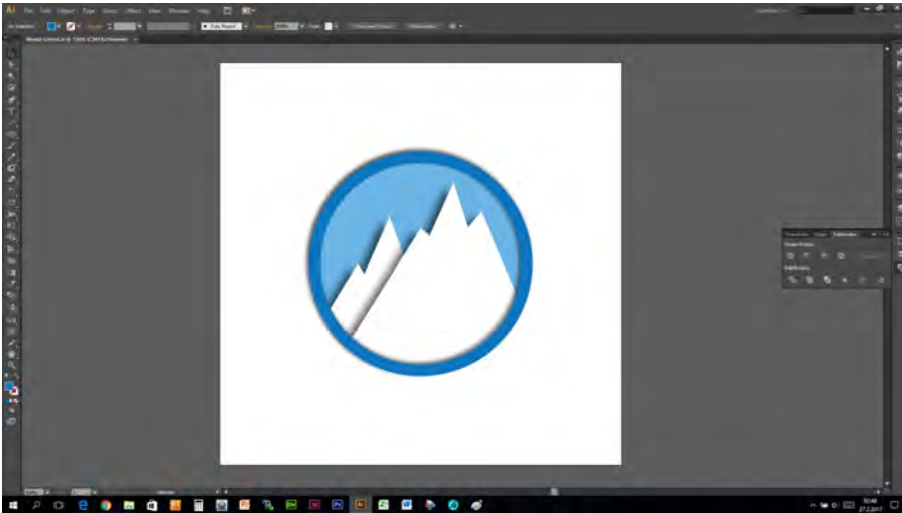




31. Koyu renkli daire artık içi boş bir çember şeklindedir. Seçili iken faremizin sağ tuşuna tıklayarak Arrange/Bring to Front kombinasyonu ile şekli mizi en öne getirelim.



32. Koyu renkli daire formuna Effect bölümünden Drop Shadow gölge efekti vererek çalışmamızı tamamlayalım.



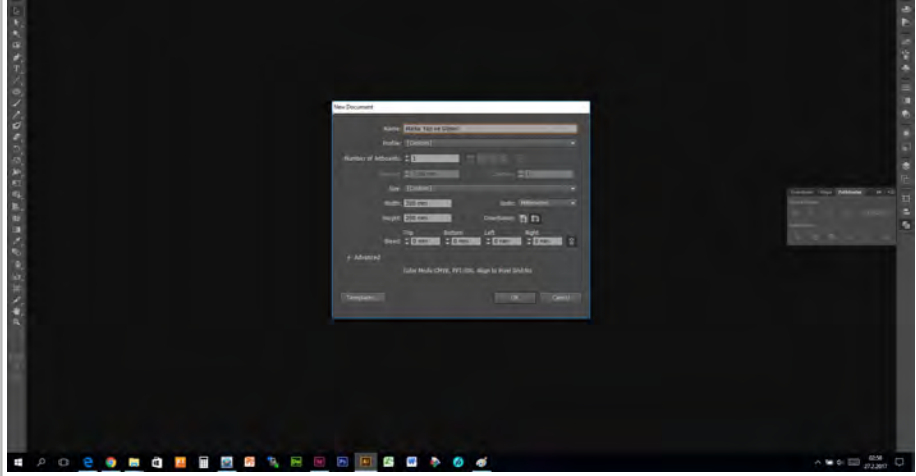
33. Şekilden oluşan marka tasarımı tamamlanmış oldu.



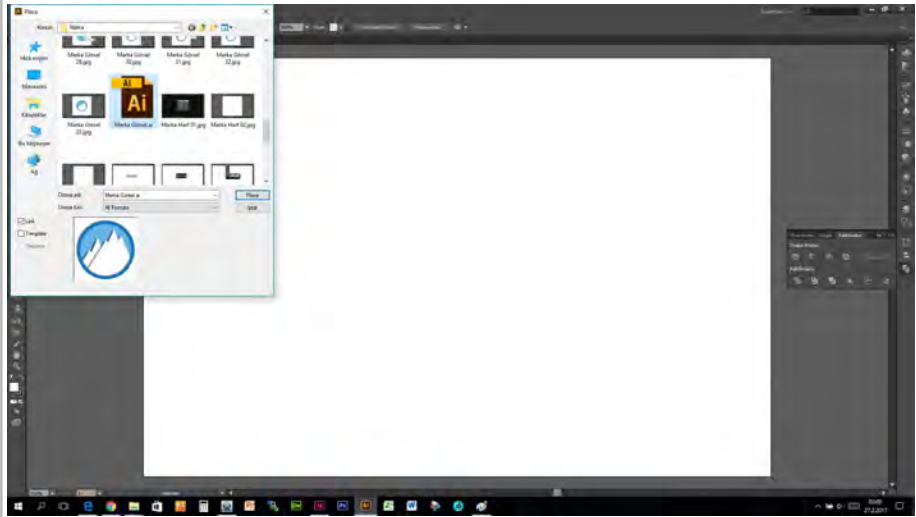
## Etkinlik 17 / Yazının ve Görselin Birlikte kullanıldığı Marka Tasarımı

Adobe Illustrator programını kullanarak yazının ve görselin birlikte kullanıldığı marka tasarımı yapacağız. Siz de adımları takip ederek uygulama yapınız.

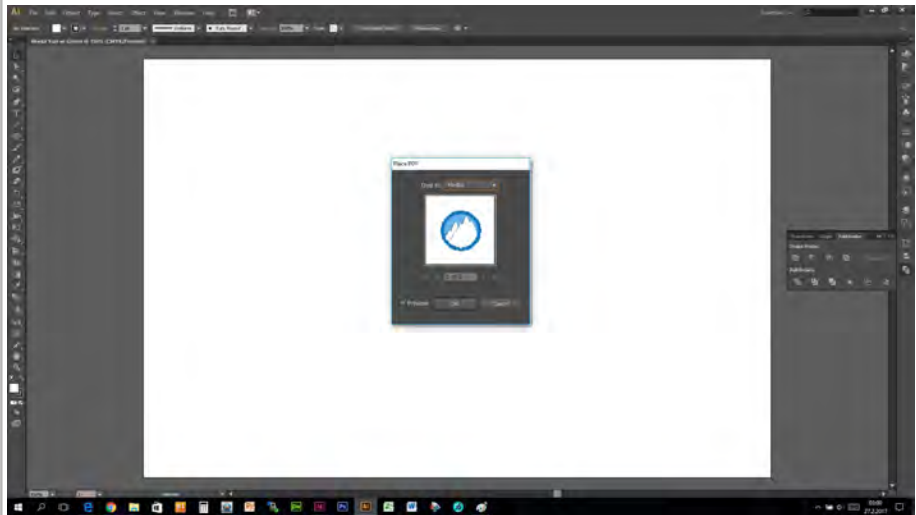
1. Adobe Illustrator programını açalım. Program açıldıktan sonra Menü aracında File/New Document kombinasyonu ile yeni bir sayfa açalım ve yeni sayfada istediğimiz özellikleri ihtiyacımız doğrultusunda belirleyelim. Çalışma sayfamızın ismini "Marka Yazı ve Görsel", boyutunu da 300x200 mm yaptık.



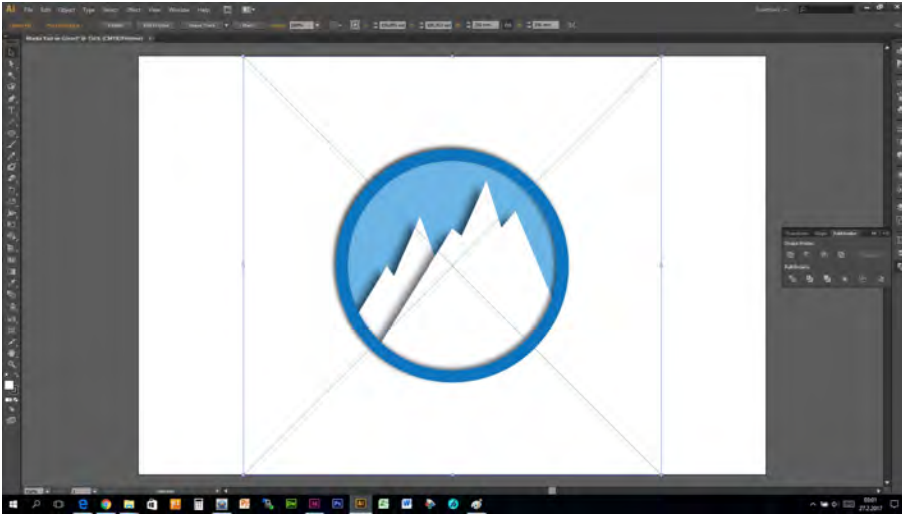
2. File/Place menü kombinasyonu ile daha önce yapmış olduğumuz şekilden oluşan marka tasarımı sayfamıza çağıralım.



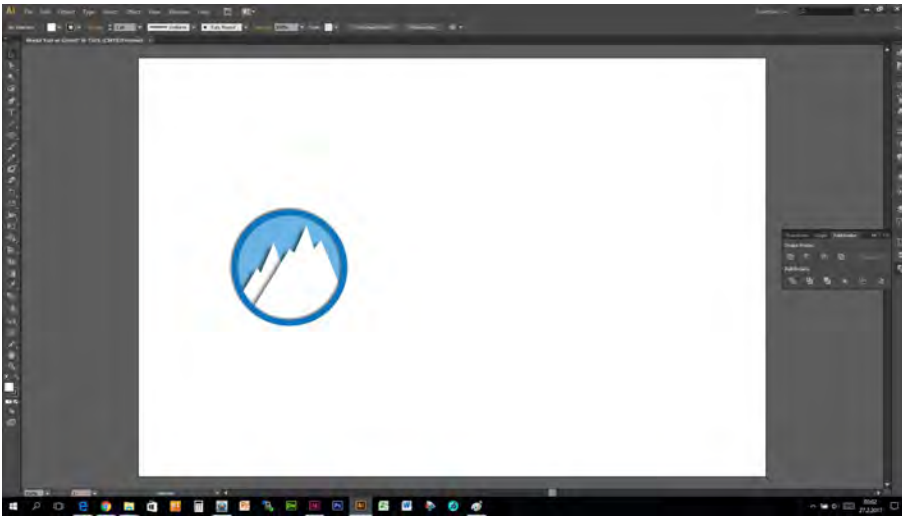
3. Daha önce çizdiğimiz şekil sayfamıza geldi.



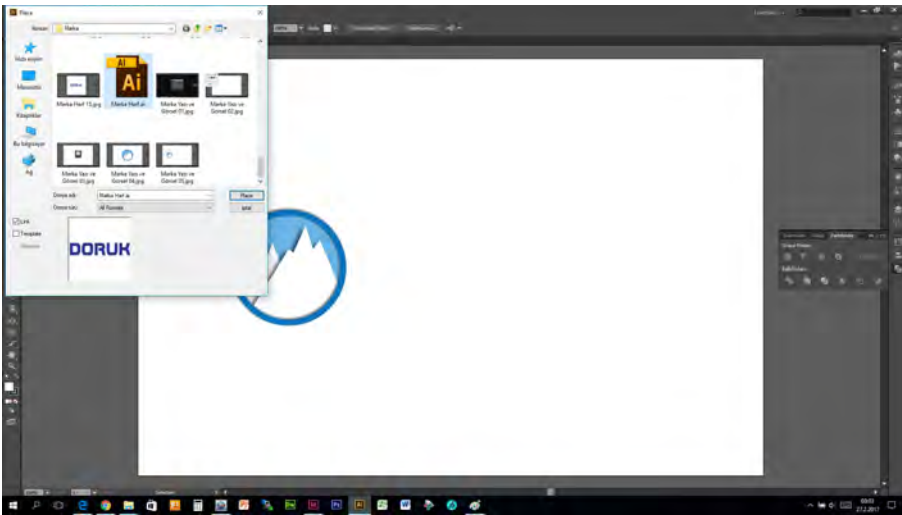




4. Şeklimizi bir miktar küçültelim.



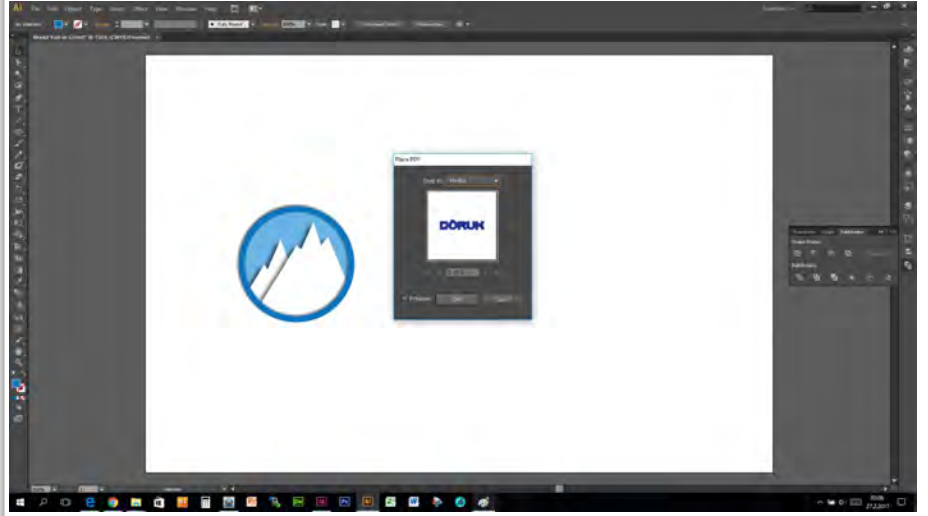
5. Ekranımızın sol tarafına alalım.



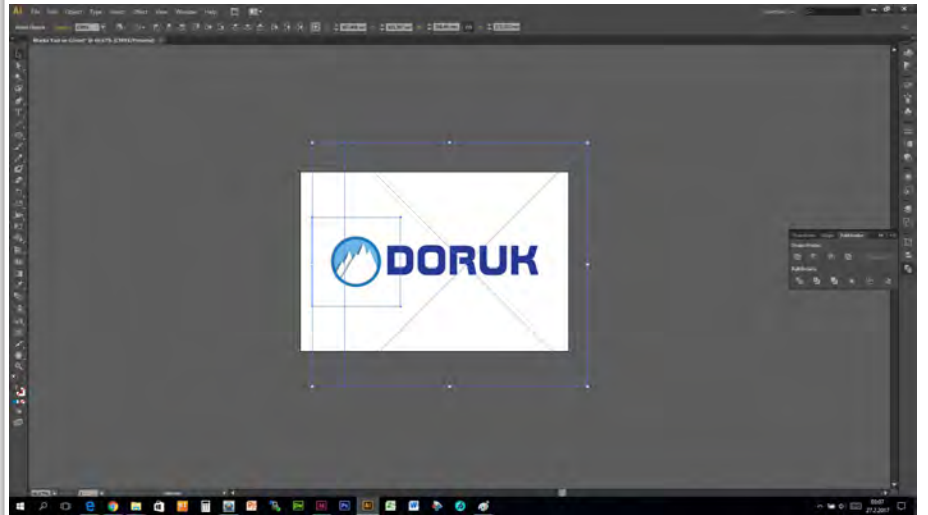
6. File/Place menü kombinasyonu ile daha önce yapmış olduğumuz yazıdan oluşan marka tasarımımızı sayfamıza çağıralım.



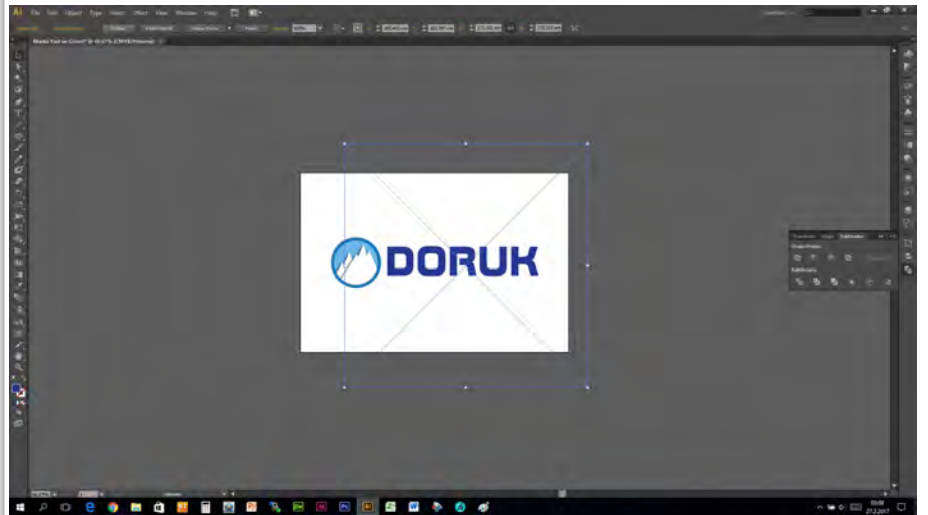
7. Yazıdan oluşan marka tasarımımızı sayfamıza çağıralım.

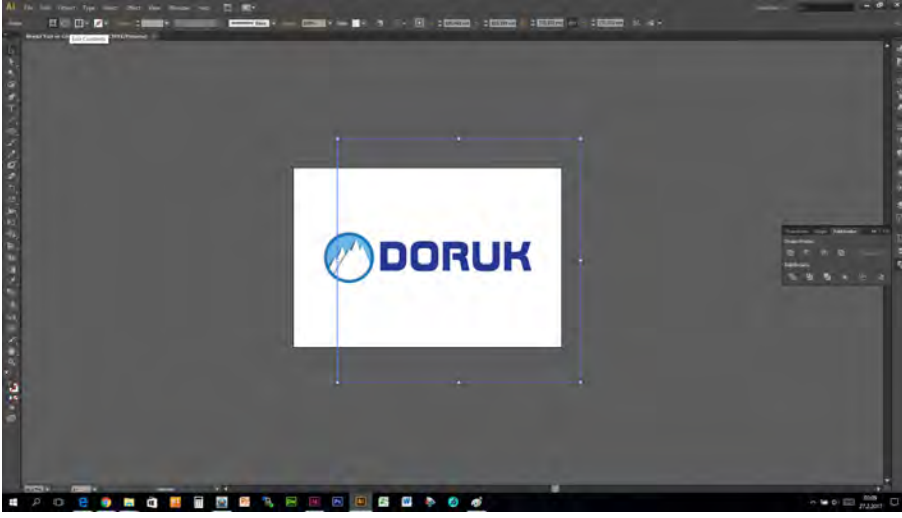


8. Yazıdan oluşan marka tasarımımızın boyutunu ayarlayalım.

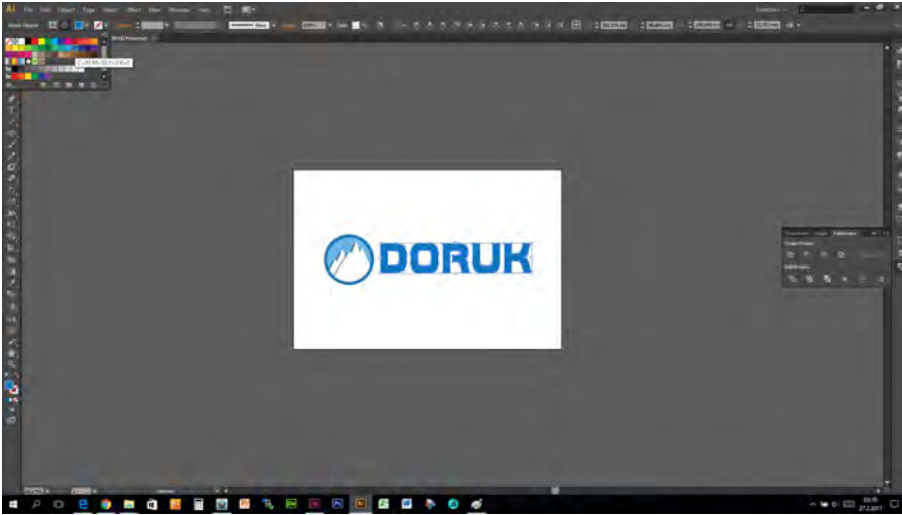


9. Yazı ve şeklin birbirine oranını ayarlayalım.





10. Yazımızı seçerek yazımızın rengini şeklimizle uygun hale getirelim.



11. Bunun için ekranın üst bölümündeki Edit Contents bölümünü kullanarak rengi değiştirelim.



12. Yazı ve şekilden oluşan marka tasarımı tamamlanmış oldu.



## E Afiş Tasarımı

*"Afiş tasarımında mesajın anlaşılır bir biçimde verilmesi, sadelik kavramını oluşturmaktadır. Bu özellik renk, çizgi ve kompozisyon öğeleriyle ortaya konmaktadır. Çizgi, renk ve tipografik ilişkilerin birlik içinde olması afişteki uyumu artırmaktadır. Bu şekilde afiş ve izleyici arasında anlamlı bir iletişim sağlanmaktadır." (Tepecik, Adnan, 2002, s.74)*

Bir ürün veya hizmeti tanıtmak amacıyla hazırlanan yazılı ve görsel grafik sanatı ürünlerine afiş denir. Afişlerin ana işlevi iletilmesi gereken konuyu hedeflenen kitleye iletmek, ürün veya hizmetin tanıtımını yapmaktır.

Afiş tasarımı, yazı ve görsel grafik öğelerinden meydana gelmektedir. Yazı ve görsel elemanların iletiyi ve görsel estetiği sağlamak yönünde bütünleşmeleri gerekmektedir. Bunu gerçekleştirmek için tasarımda, yeteri kadar şekil ve renk kullanılmalıdır. Görsel algıyı güçleştirecek veya yanıltacak ayrıntılardan kaçınılmalıdır. Bu tasarım ilkelere doğrultusunda yapılan afiş görsel iletişimde işlevini yerine getirmiş olacaktır. Afişler; kültürel afişler, reklam afişleri ve sosyal afişler olmak üzere üç grupta incelenebilir.

- 1. Kültürel Afişler:** Festival, konser, sinema, bale, opera, tiyatro, seminer, sergi ve sportif etkinlikleri tanıtan afişlerdir.
- 2. Reklam Afişleri:** Ticari bir ürün veya hizmeti tanıtan afişlerdir. endüstri, moda, kurumsal reklamcılık, basın yayın, gıda ve turizm sektörlerinde yaygın olarak kullanılır.
- 3. Sosyal Afişler:** Eğitim, sağlık, sivil savunma, trafik, ulaşım ve çevre gibi konularda eğitici ve uyarıcı nitelikteki afişlerle birlikte politik bir düşüncüyü veya siyasi partiyi tanıtan afişler bu grupta yer alır.

Asurluların MÖ 4000 yıllarında mallarını tanıtmak, satmak amacıyla çivi yazılı kil tabletleri, Roma İmparatorluğu'nun gladyatör mücadelelerini duyurmak için sokak duvarlarına asılan yazılı tahta levhaları afişin ilk örnekleri sayılabilir. Avrupa'da Fransa merkezli kültür hareketleriyle gelişme gösteren afiş sanatı, İngiltere'de başlayan Endüstri Devrimi ile birlikte üretilen mal ve hizmetlerin tüketicilere sunulmasında en etkili tanıtım aracı haline gelmiştir.

15. yüzyıla kadar basit el işçiliği veya ilkel baskı yöntemleri ile hazırlanan afişler, Johannes Gutenberg'in (Yuhan Gutenberg) 1447 yılında geliştirdiği matbaada mekanik yöntemle basılmaya başlandı. Böylece afişler istenilen sayıda basılıp, çoğaltılarak daha geniş kitlelere ulaştırılmıştır.

Görsel 126. Kültürel Afiş Örneği, 4. Los Angeles Türk Film Festivali Afişi (Sol Alta)

Görsel 127. Reklam Afiş Örneği, Türkiye Diyabet Derneği Ödüllü Afişi (Ortada)

Görsel 128. Apaydın, Salih. Sosyal Uyarıcı Afiş Örneği (Sağ Alta)



17. yüzyıla kadar üretilen afişler sadece yazılardan oluşmaktadır. 18. yüzyılda afişin gelişimi açısından çok önemli rol oynayan “taşbas-kı” (litografi) tekniği geliştirildi. Bu teknikle tasarımlarda yazı ve görsel birlikte kullanılmış, aynı zamanda o güne kadar siyah beyaz basılan afişler renkli basılmaya başlanmıştır.

El basımından güçlü litografik baskıya, tipo baskıdan ofset baskıya ve oradan bilgisayar kontrollü dijital baskıya kadar oluşan teknolojik gelişmeler afiş tasarımındaki gelişmelere eşlik etmiştir. Günümüzde tek sayfa basılı afişlerden billboardlara doğru gelişim sürecindeki afiş, otobüs ve metro durakları gibi insanların yoğun bir şekilde bulundukları ortamlarda, açık ve kapalı alanlarda, direklerde ve buna benzer yerlerde; iletişim, bilgilendirme ve ikna etme aracı olarak kullanılmaktadır.

Türkiye’de afiş sanatına ait ilk örnekler Osmanlı İmparatorluğu’nun son yıllarında görülür. Tasarımın metne dayalı olduğu tiyatro, sinema ve Türkiye’de üretilmeyen çeşitli ürünlerin reklamları için afiş yapılıyor-du. İlk yıllarda büyük çoğunluğu yurtdışından gelen afişler, genellikle kapalı ortamlarda (tiyatro girişi, dükkân vitrinleri vb.) sergilenmiştir. Cumhuriyet’in ilanından sonra yurt dışına eğitime gönderilen grafik tasarım sanatçıların dönüşü (1927) ile Güzel Sanatlar Akademisinde afiş atölyesi açılması afiş tasarımındaki gelişimin başlangıcı olmuştur.

Slogan, bir kişi veya kuruluşun etkili bir iletişim yoluyla marka değeri oluşturmaya yönelik yazılı, görsel veya sözlü mesajıdır. Afiş tasarımı iyi bir slogan markanın misyon ve vizyonu ile bağdaştırılmış, markayı simgeler nitelikte olmalıdır. Slogan, ürün veya hizmetin hatırlanabilir olması için çok önemlidir. Afişte kullanılacak slogan, özgünlük ve etkileycilik hedefiyle oluşturulur. Başarılı marka, ürün veya hizmetler, iyi düşünülmüş sloganlar ile ön plana çıkmıştır. Afiş tasarımı kullanılmak slogan için aşağıdaki ilkelere dikkat edilmelidir:

1. Özgün bir cümle olmalıdır.
2. Akılda kalabilecek kadar kısa ve yalın olmalıdır.
3. İddialı ve gerçekçi olmalıdır.
4. Süreklilik oluşturmalıdır.



### Etkinlik 18

İnsan hakları konulu afişleri araştırınız. Bulduğunuz afişlerden sınıfa bir pano oluşturunuz.



### Bilgi Notu

Birinci Dünya Savaşı sırasında afişlerin anlatımcı nitelikte bir gerçekçilik anlayışıyla üretildiği görülse de Sovyet Rusya’da öncü sanatçılar soyut afiş anlayışını ortaya çıkarmışlardır. Soyut afiş aynı yıllarda Almanya’da özellikle biçimsel tipografi ve fotoğraf alanlarında gerçekleştirilmiştir.

İzleyen yıllarda kübizm, soyut sanat, pop art, op art gibi sanat akımları afiş sanatında etkili olmuştur. 1940’lı yıllar özellikle Fransa’da, afiş sanatının en parlak dönemidir. Afişin anlatım dili, yeni sanat akımları ile en yüksek yetkinliğine ulaşmıştır. Pürizm ve kübizm etkisinin hissedildiği sert kompozisyonlar, iki dünya savaşı arası afişlerin belirgin özelliğidir. İtalya ve İsviçre’deki tasarım girişimleri, tasarımda estetik kuralları ön plana çıkardı. Fotoğrafçılıkta gerçekleştirilen atılımlarla 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra afiş çalışmaları fotoğrafın en iyi kullanıldığı tasarım alanı olmuştur. 1950’lerde Polonya afiş tasarımcıları uluslararası düzeyde ilgi çeken olağanüstü yaratıcı yapıtlar üretmişlerdir. Soyut geometrik biçimler, üsluplaştırma ve kolaj teknikleri afiş sanatçıları tarafından büyük bir ustalıkla kullanılmıştır.

Görsel 129. Pekin Olimpiyatları Afişi



## Bilgi Notu

Modern afiş 1860'ların başında, Jules Cheret (Jul Şere) ile başlamıştır. Cheret'nin hazırladığı ilk afiş, Sarah Bernhardt'a ait bir oyun duyurusuydu. 1836'da Paris'te doğan Cheret, İngiltere'de çeşitli baskı tekniklerini öğrenmişti. Paris'e döndükten sonra da öğrendiklerini kendi atölyesinde uygulamaya koyuldu. Cheret, kısa sürede afişleriyle Avrupa çapında ünlenmiştir.



## Etkinlik 19

Aşağıda farklı amaçlarla hazırlanan afişleri inceleyerek alttaki boşluğa kültürel, reklam ve sosyal afiş şeklinde türünü belirtiniz.



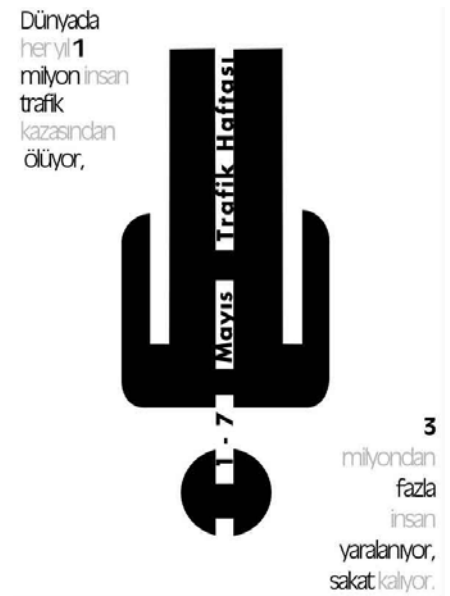
Görsel 130.....



Görsel 131.....



Görsel 132.....



Görsel 133.....





YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ İSTANBUL İKTİSADİ İLİMLER FAKÜLTESİ



YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ İSTANBUL İKTİSADİ İLİMLER FAKÜLTESİ

Dr. Yılmaz Yıldız  
Yıldız Teknik Üniversitesi  
İktisadi İlimler Fakültesi  
Ekonomik ve Sosyal Bilimler  
Bölümü

# November 11 – 12 Kasım 2010 21. Yüzyılda Yaratıcı Şehirler ve Endüstriler Sempozyumu Creative Cities and Industries In the 21st Century Symposium

Web: <http://www.yildiz.edu.tr>

## Oturumlar / Sessions

### Seyrantepe 1 / Session 1

**YARATICI ŞEHİRCİLİK VE ENDÜSTRİLER: Türkiye ve Mevcut Durum**  
Moderatör: Yılmaz Yıldız

### Seyrantepe 2 / Session 2

**YARATICI ŞEHİRCİLİK KURALLARI, BAĞLARI**

### Seyrantepe 3 / Session 3

**ULUSAL VE KENTSEL EKONOMİK GÜÇLERİ MODELİ OLARAK YARATICI ENDÜSTRİLER 1**  
Moderatör: Yılmaz Yıldız

### Seyrantepe 4 / Session 4

**ULUSAL VE KENTSEL EKONOMİK GÜÇLERİ MODELİ OLARAK YARATICI ENDÜSTRİLER 1**  
Moderatör: Yılmaz Yıldız

### Seyrantepe 5 / Session 5

**YARATICI ENDÜSTRİLER VE GİRİŞİMCİLİK: Bir Örnekte**  
Moderatör: Yılmaz Yıldız

### Seyrantepe 6 / Session 6

**YARATICI ENDÜSTRİLERİN KURALLARI, ŞEŞİMLERİ SİYASALAKİMLERİ ROLÜ**  
Her iki gün 14.00 saatte oturumlar gerçekleştirilecektir, gün: 24.00

### Seyrantepe 7 / Session 7

**Yaratıcı Şehir – İstanbul, KÜLTÜR BAĞLAMINDA KURALLAR YARATICI ŞEHİR**  
Çevresel Yaratıcı – Yaratıcı Şehirler Konferansı, 11-12 Kasım 2010, İstanbul









Yıldız Kampüsü, 34349 Yıldız - İstanbul / TÜRKİYE

17. İzmir Avrupa Caz Festivali  
17th Izmir Avrupa Jazz Festival

17. izmir Avrupa CAZ festivali

2-13 mart

biletix

İSTANBUL  
Cultural to develop United Nations

UYANDIRIM  
SERVİSİ  
GÜNAYDIN!

4. ÇOCUK VE GENÇLİK  
SANAT BİYENALİ

enalgimlibrensi.org

FAHREH AKTÖZ  
Yöner

# FETİH 1453

Yeni bir Osmanlı. Yeni bir Türk.

Osmanlı'nın kurucusu, padişahı ve en büyük kahramanı Sultan Mehmed II'nin hayatını konu alan, 1453'te İstanbul'un fethiyle ilgili gerçek olayları anlatan, Türkiye'nin en büyük yapımcısı ve yönetmeni Yılmaz Şahin'in başyapıtı. Yılmaz Şahin'in yönettiği, Türkiye'nin en büyük yapımcısı Yılmaz Şahin'in başyapıtı. Yılmaz Şahin'in yönettiği, Türkiye'nin en büyük yapımcısı Yılmaz Şahin'in başyapıtı.

www.fetih1453.com.tr

Yılmaz Şahin'in yönettiği, Türkiye'nin en büyük yapımcısı Yılmaz Şahin'in başyapıtı. Yılmaz Şahin'in yönettiği, Türkiye'nin en büyük yapımcısı Yılmaz Şahin'in başyapıtı.

1.000.000  
iyi insan  
aranıyor!



Kan bağışçı sayısı sürekli olarak artıyor, ancak yeterli sayıda kan bağışçısı bulunmuyor. Türkiye'de, İsmet İnönü ve Kenan Evren gibi kan dökülerek hayatını veren devletleri olarak kan bağışçı sayısı her geçen gün artıyor.

Ama Türkiye'de en yoksul kan stokları yok. Türk Kızılayı'nı okuyanlar "yeter" demeyenler "1.000.000 iyi insan" demeyenler "1.000.000 gönüllü kan bağışçısı" arıyor. Siz de kampanyaya katılın, alınacak kan miktarları her hafta değişmektedir.

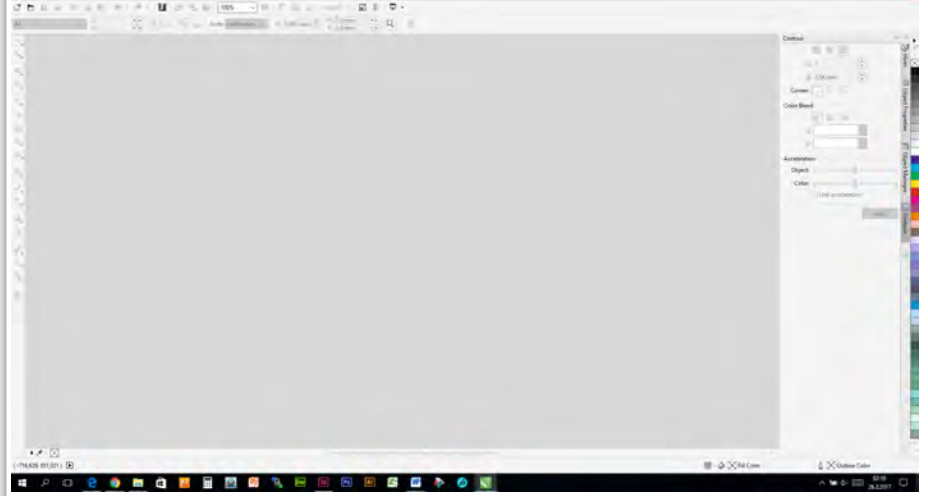
İyilik aşkına... Haydi "Gönüllü **Kan** Bağışçısı" olmayın.

103

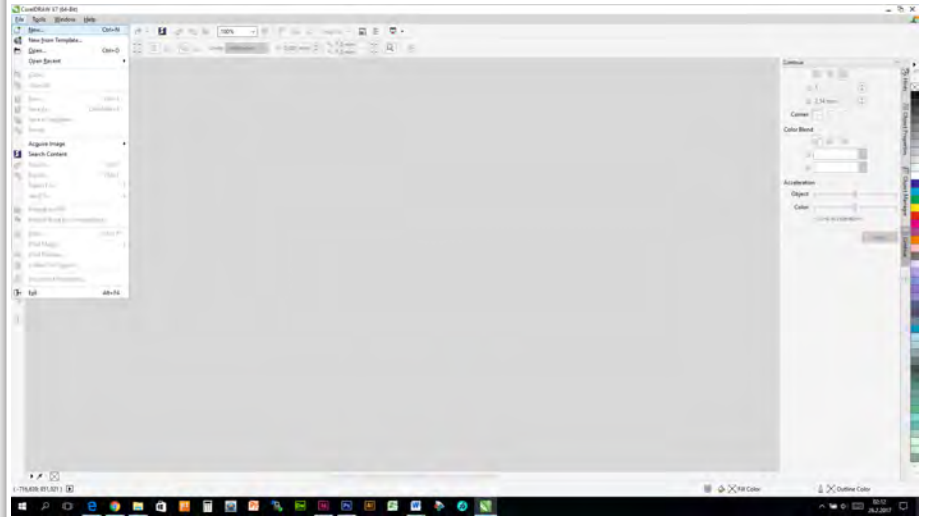


CorelDRAW programını kullanarak afiş tasarımı yapacağız. Siz de adımları takip ederek uygulama yapınız.

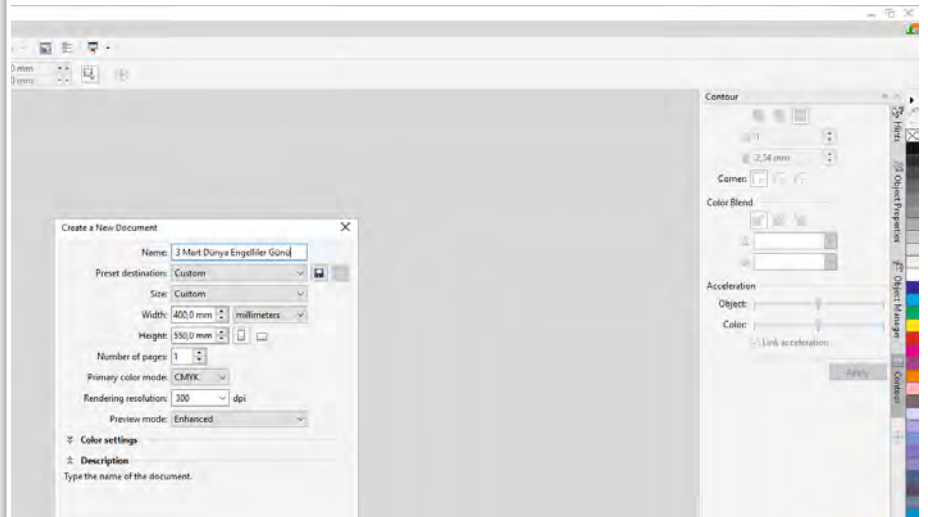
1. CorelDRAW programını açalım.

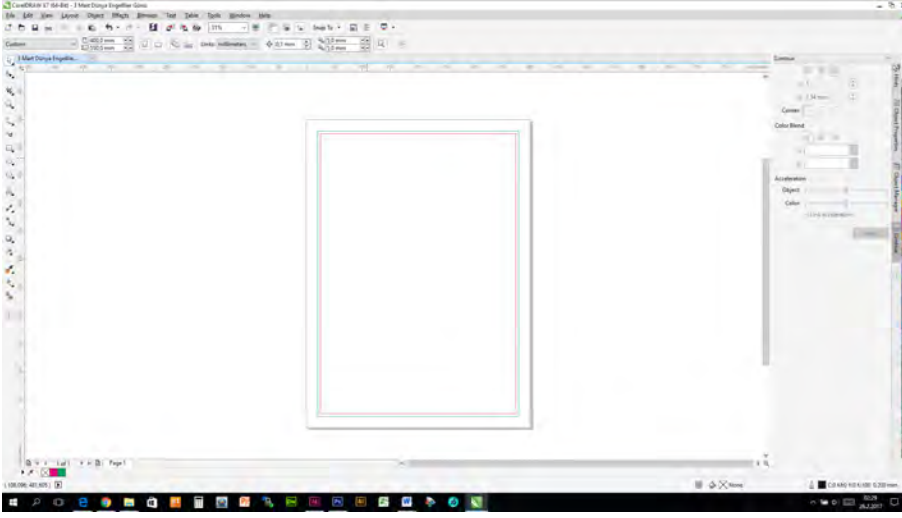


2. Program açıldıktan sonra Menü aracında File/New kombinasyonu ile yeni bir sayfa açalım.

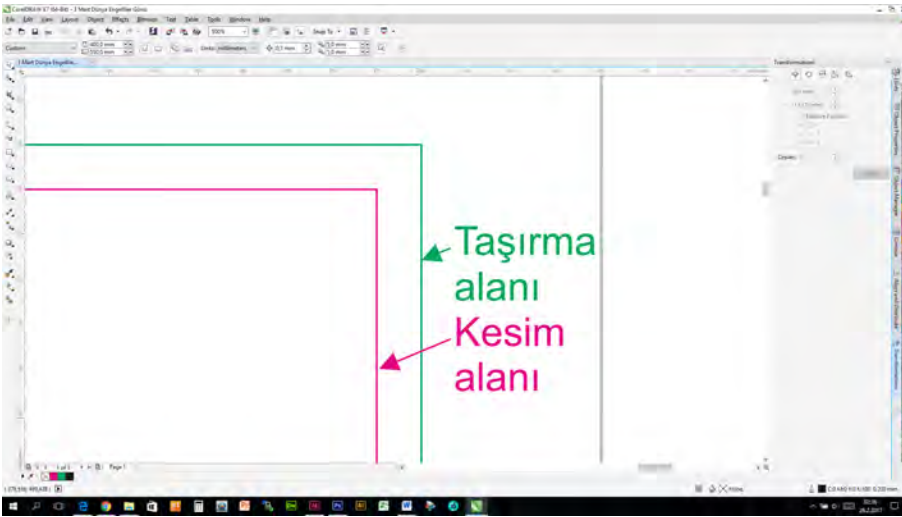


3. Yeni sayfada istediğimiz özellikleri ihtiyacımız doğrultusunda belirleyelim. Çalışma sayfamızın ismini "3 Aralık Dünya Engelliler Günü", boyutunu da 400x550 mm yaptık.

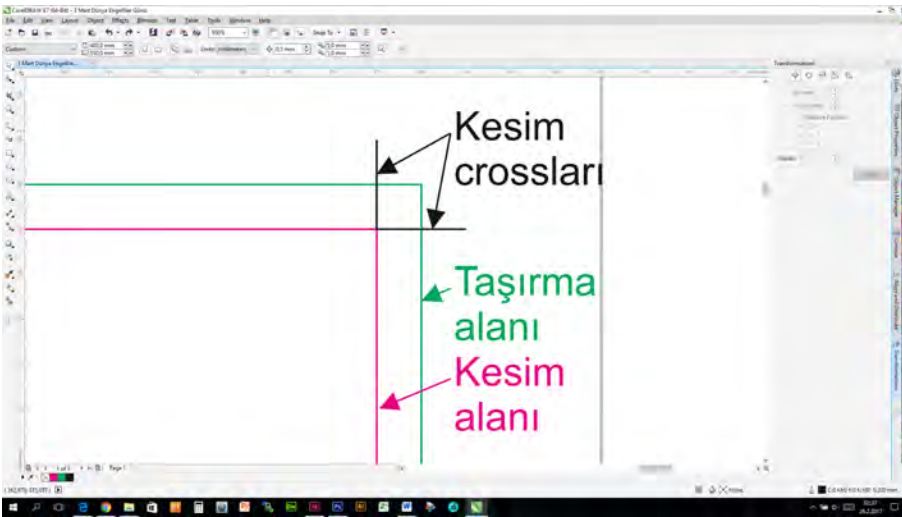




4. Afiş ölçümüz 350x500 mm olacak. Bu yüzden iç içe iki dikdörtgen çizelim.



5. Pembe olan dikdörtgen net kesim ölçüsü olan 350x500 mm ölçüsündedir, yeşil olan ise taşıma ölçüsüdür. Genelde net ölçüden 2-3 mm fazla olur. Taşıma alanını, zeminimiz renkliyse kağıt kesildikten sonra beyaz rengin görünmemesi için zeminde kullandığımız rengi ya da görseli taşımak için kullanırız.

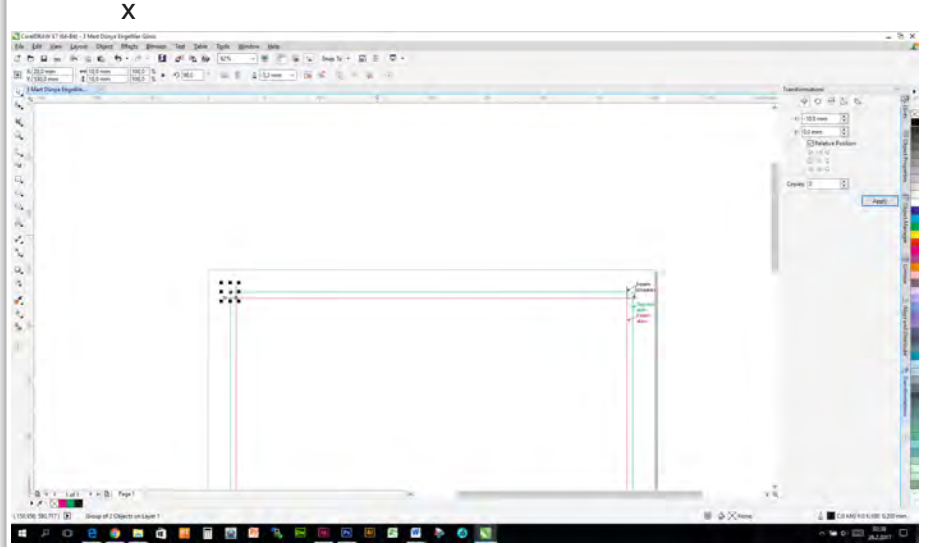


6. İşin bitiş çizgisine kesim crossu koymalıyız. Kesim crossları kâğıdın kesileceği yeri belirler.

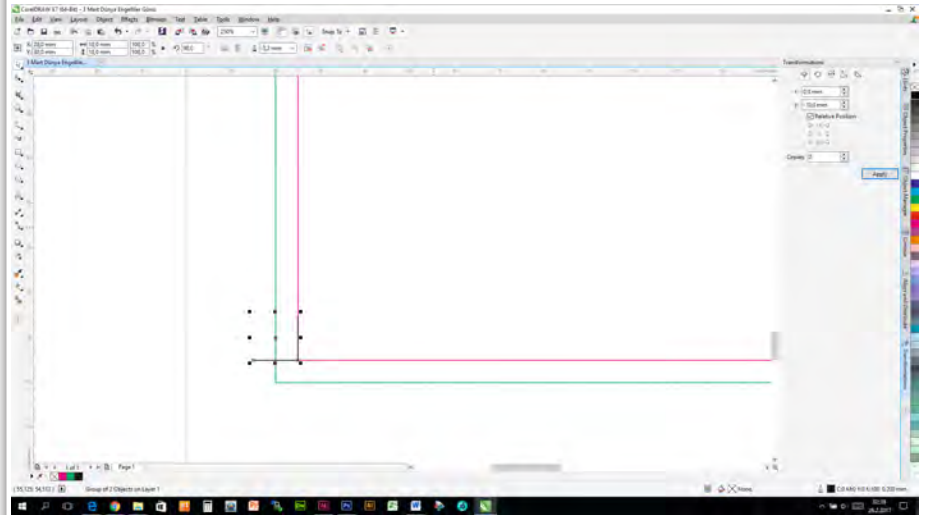




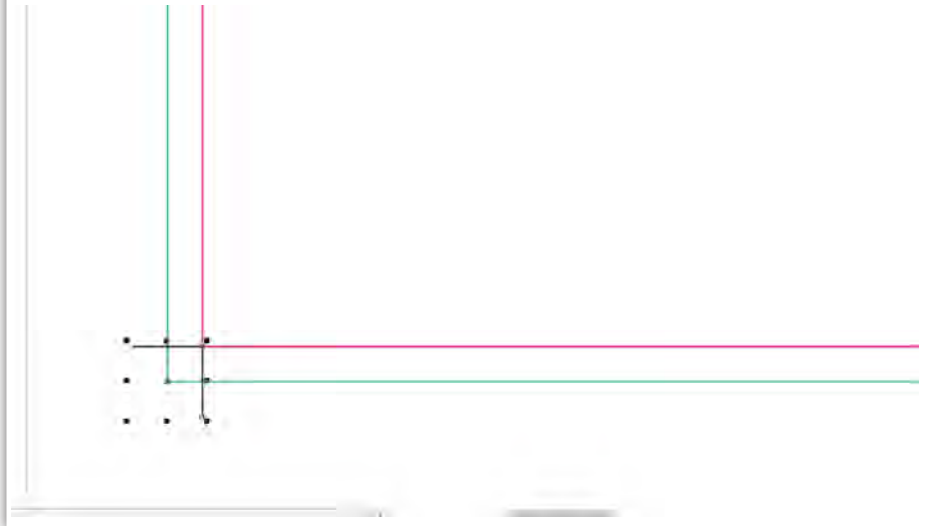
7. Kesim croslarını işimizin dört köşesine de koymalıyız. Önce birinci köşeye koymalıyız.

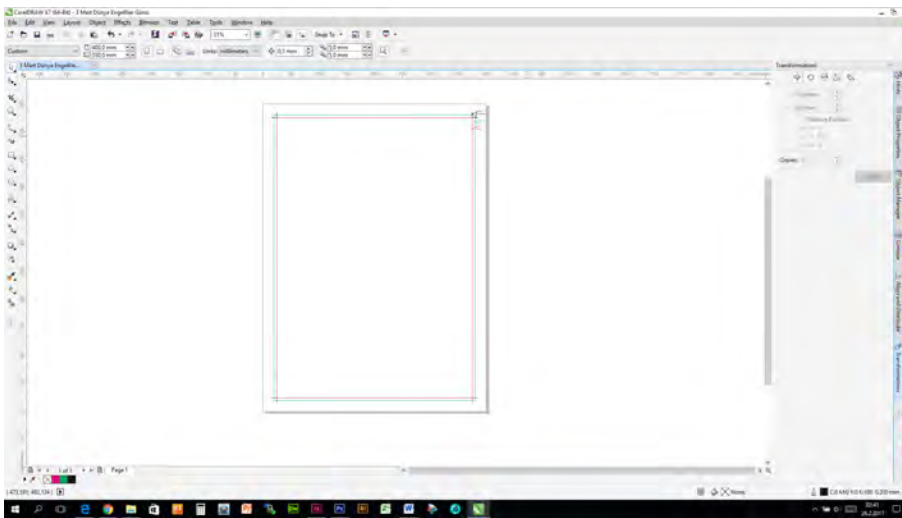


8. Sonra ikinci köşeye koymalıyız.

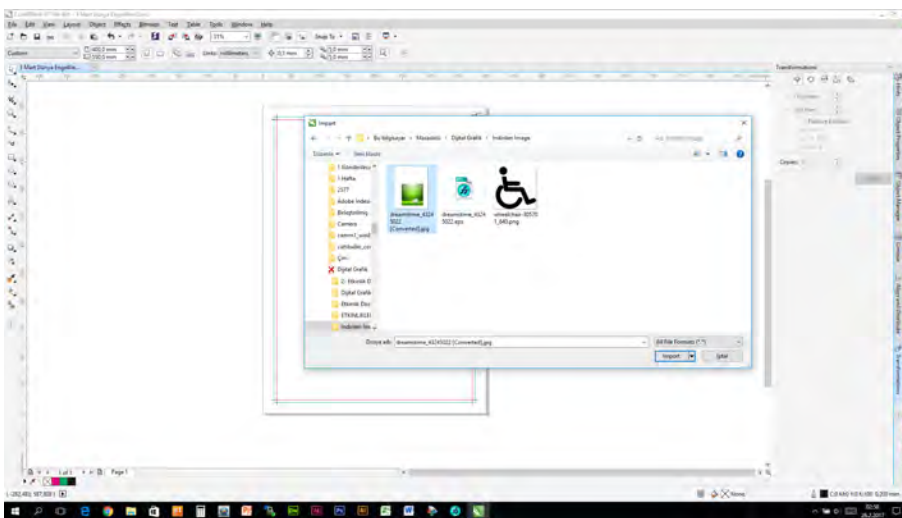


9. Üçüncü köşeye

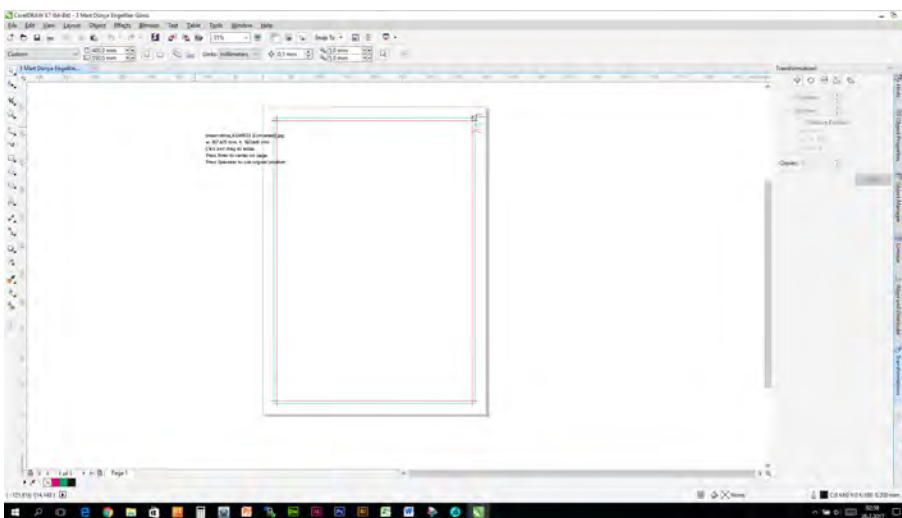




10. Ve dördüncü köşeye.



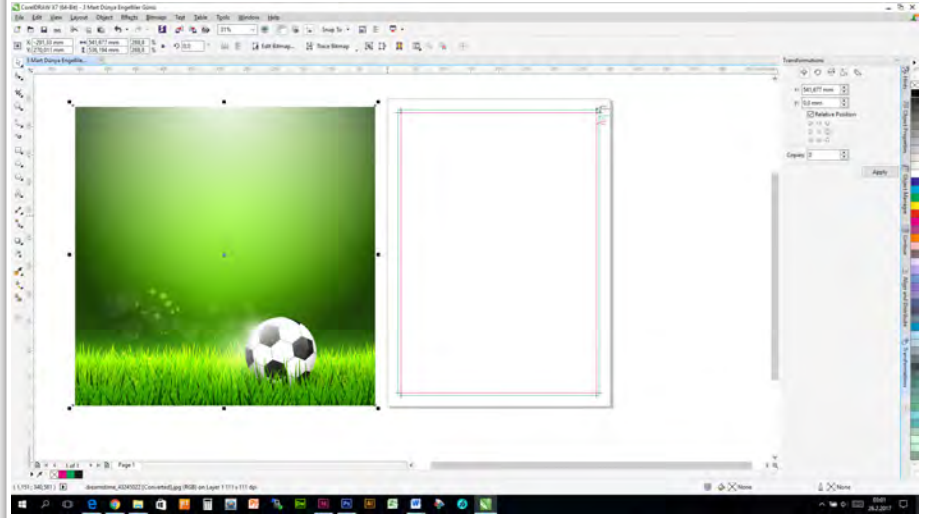
11. Afişimizde kullanacağımız zemini import edelim.



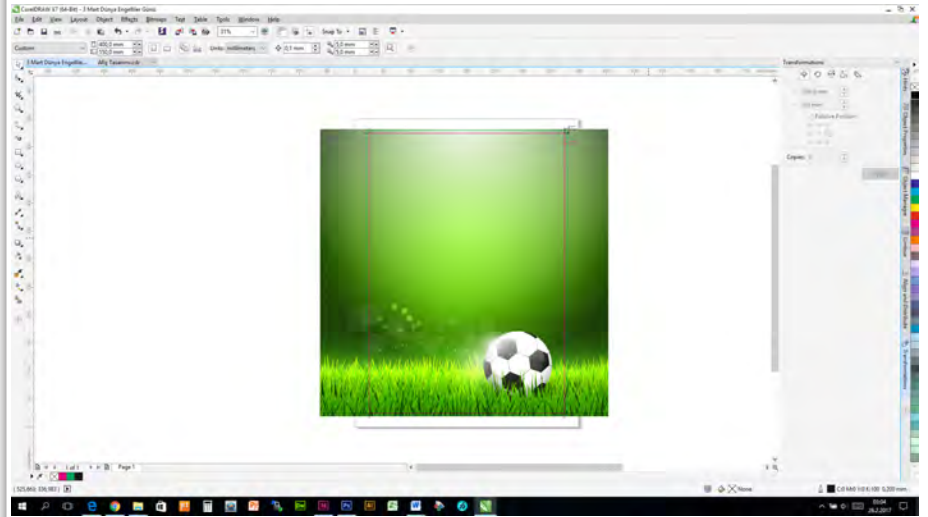
12. Afişimizde kullanacağımız zemini import edelim.



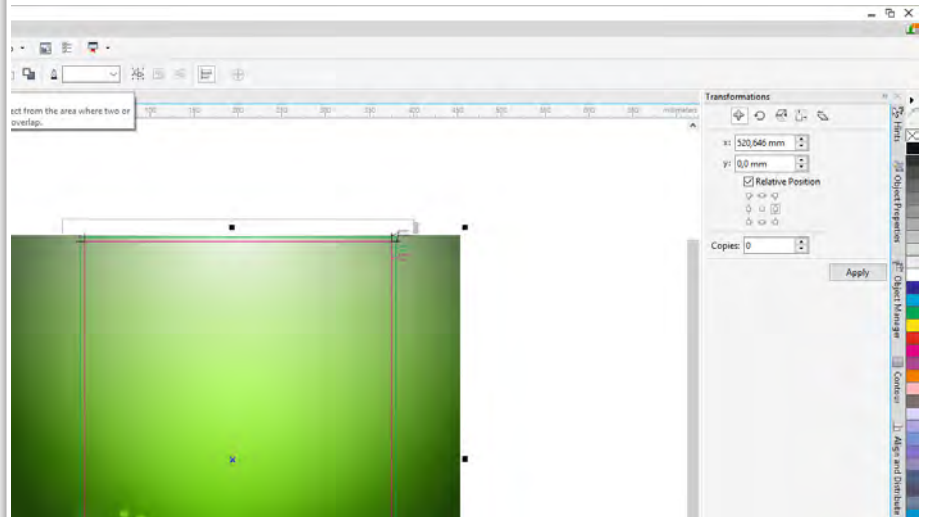
13. Afiş alanımıza göre daha geniş bir görsel import ettik.



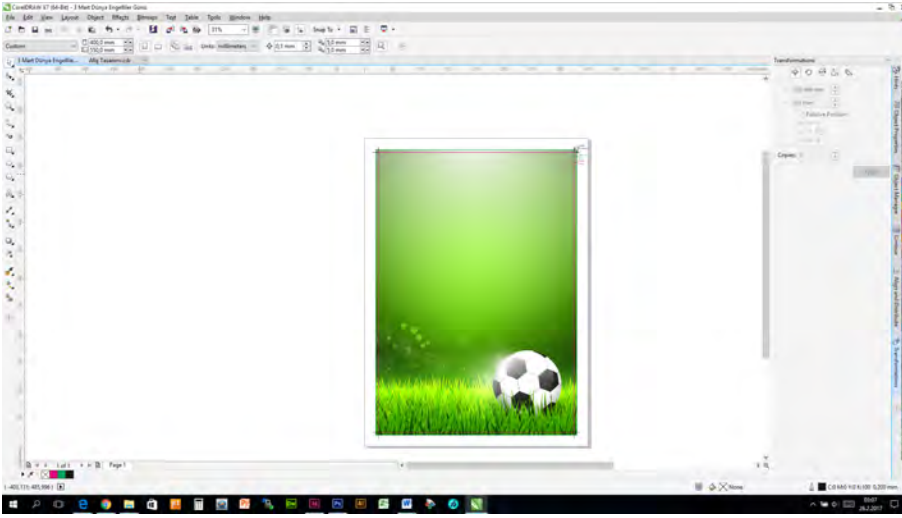
14. Afiş alanımızda görselin hangi bölgeden kesileceğini ayarlayalım.



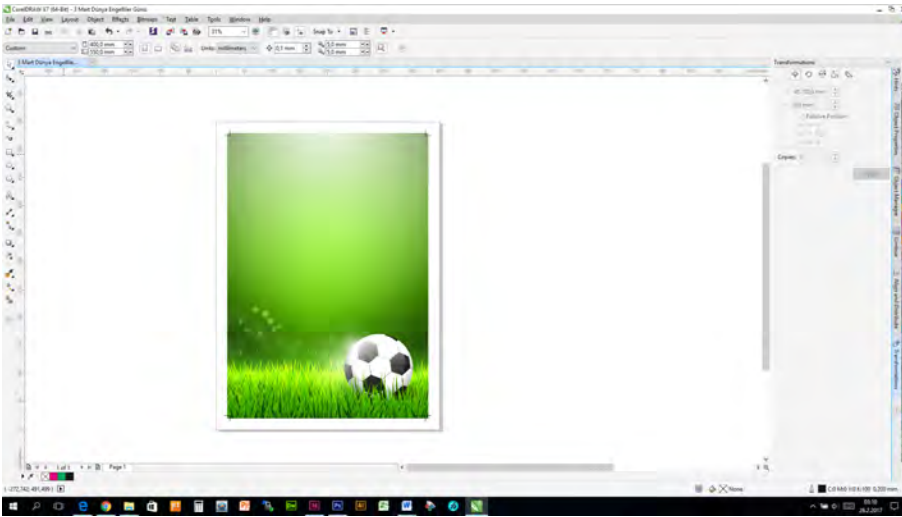
15. Görseli taşıma alanına göre ayarlamalıyız.



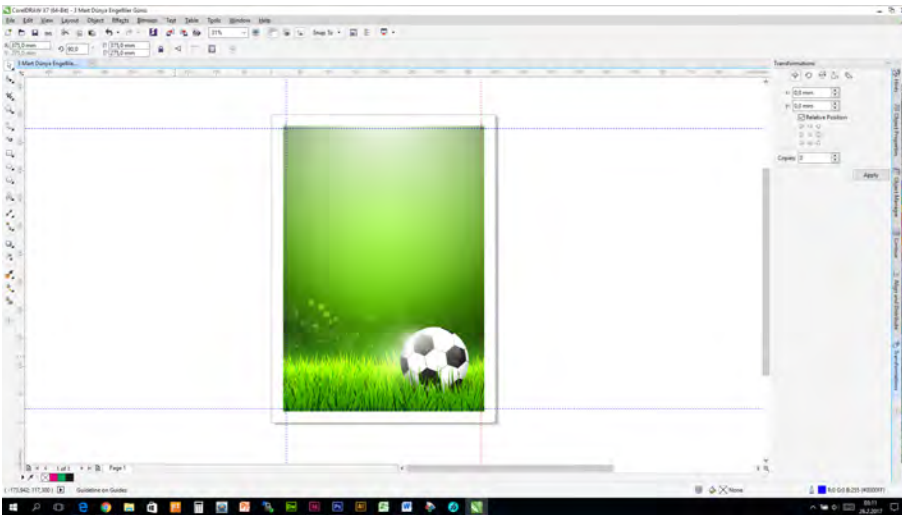




16. Seçtiğimiz bölgeyi cropla-  
yalım.



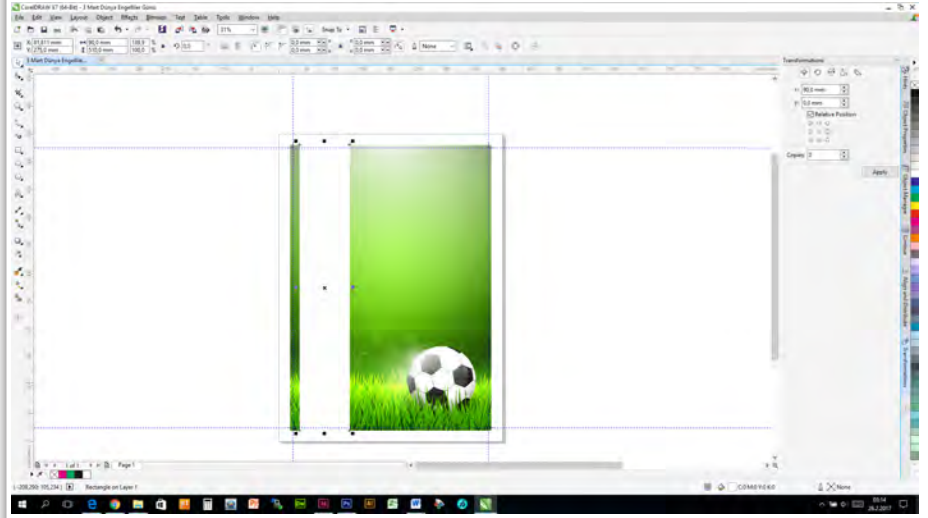
17. Seçtiğimiz bölgeyi cropla-  
yalım.



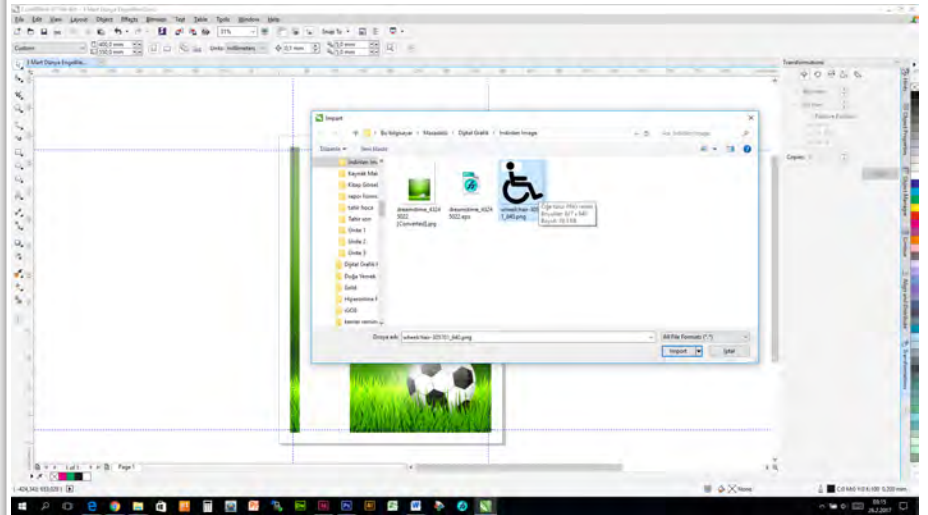
18. Rulers'den (Cetvel) çek-  
tiğimiz çizgilerle kesim  
alanının daha çok belli ol-  
masını sağlayalım.



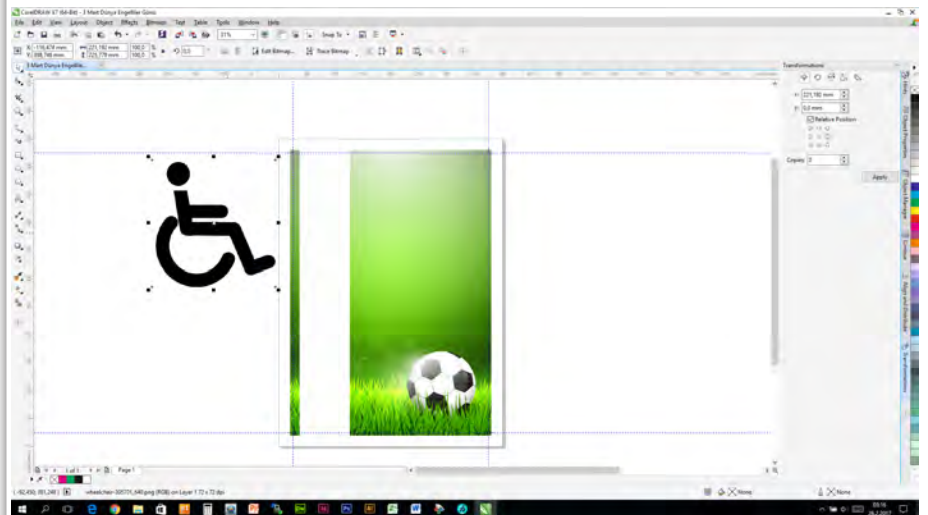
19. Afiş tasarımıımıza uygun olarak açıklama yazısında da kullanacağımız bir dikdörtgeni Rectangle Tool çizim aracıyla çizelim.

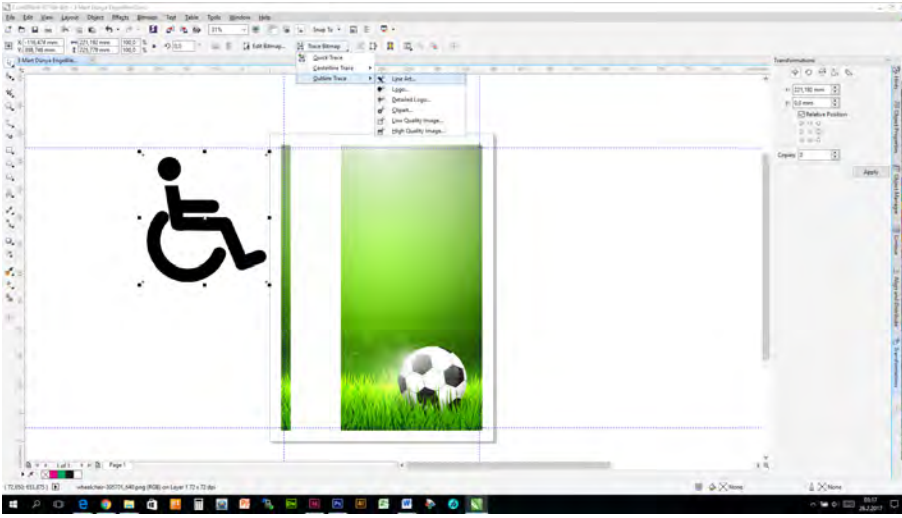


20. İmport menüsünden tasarımıımızda kullanmak üzere görsel arşivimizden engelli pigtogramı indirelim.

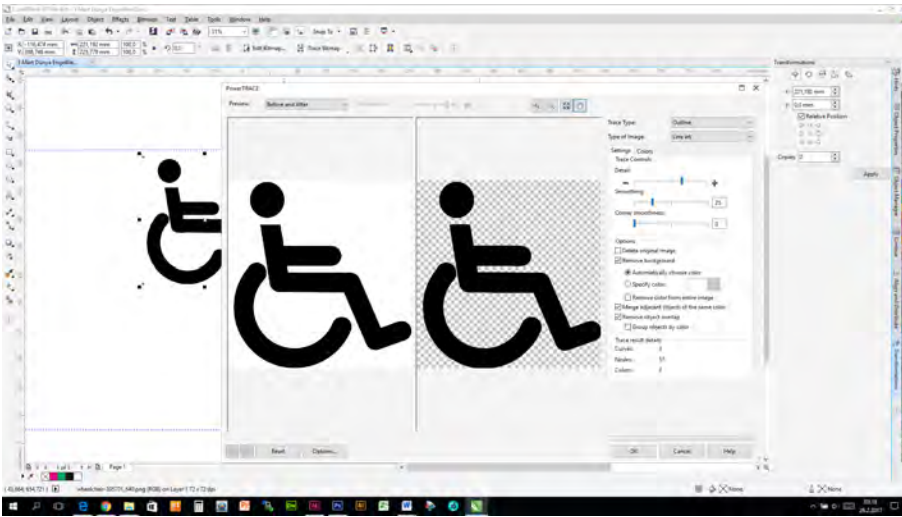


21. Konu ile ilgili pigtogram.

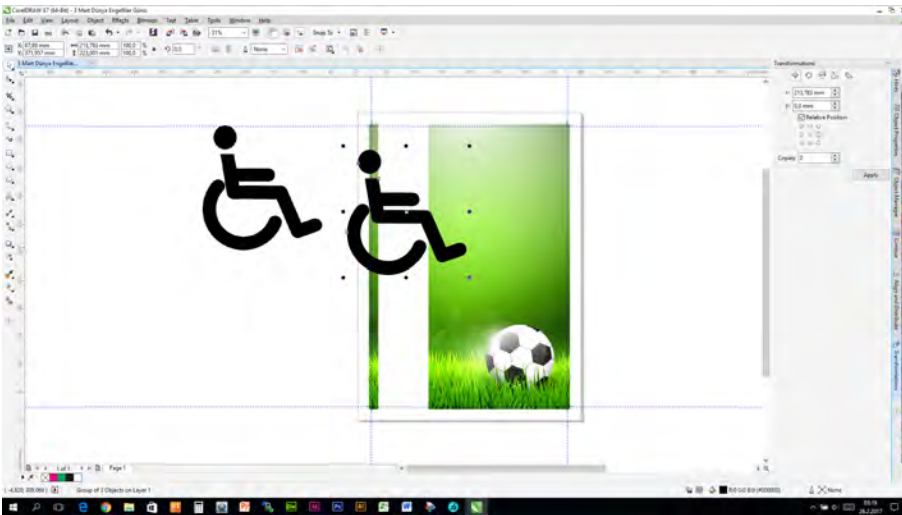




22. İndirdiğimiz bitmap görseli üst menüdeki Trace Bitmap/Outline Trace/Line Art kombinasyonu ile şekle çevirelim.



23. Başarılı bir şekilde çizim gerçekleşiyor.

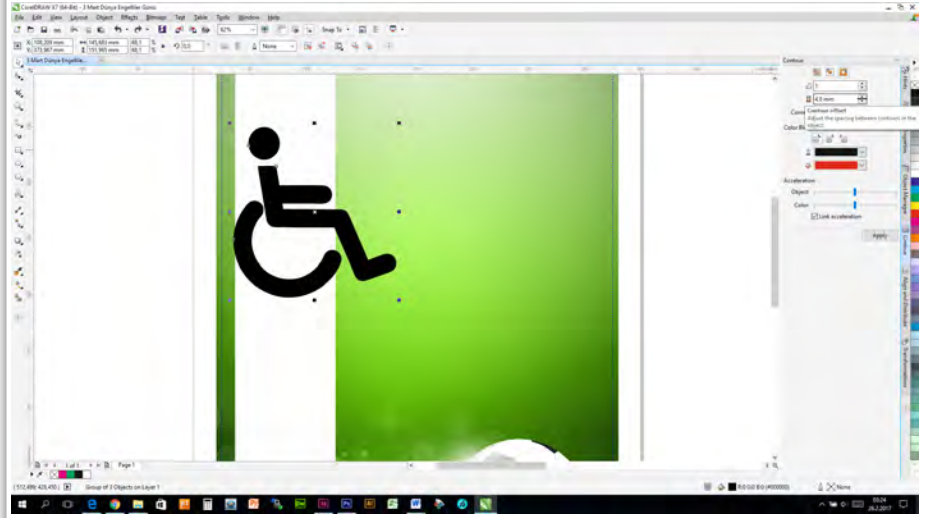


24. Çizime dönüştürdüğümüz pigtogram artık istediğimiz şekilde kullanılabilir.

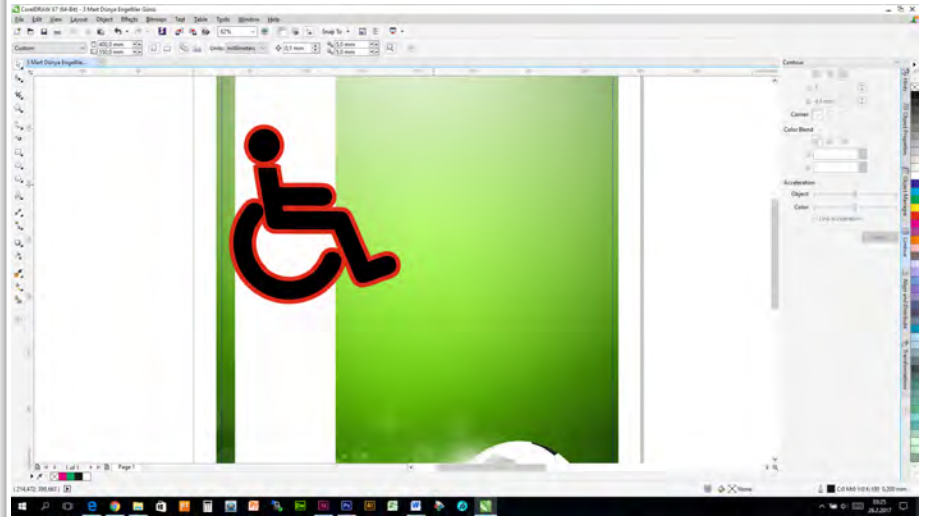




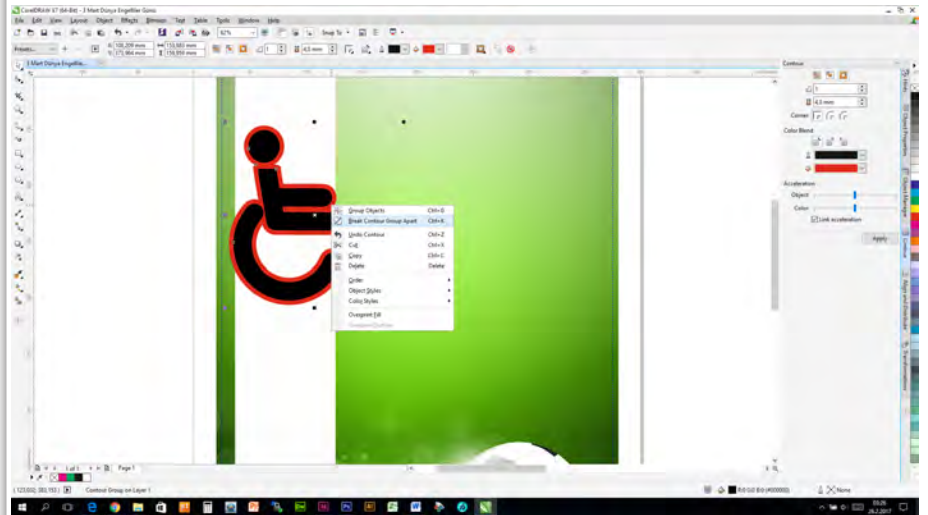
25. Şeklimizi kullanacağımız yere getirip büyüklüğünü ayarlayalım.

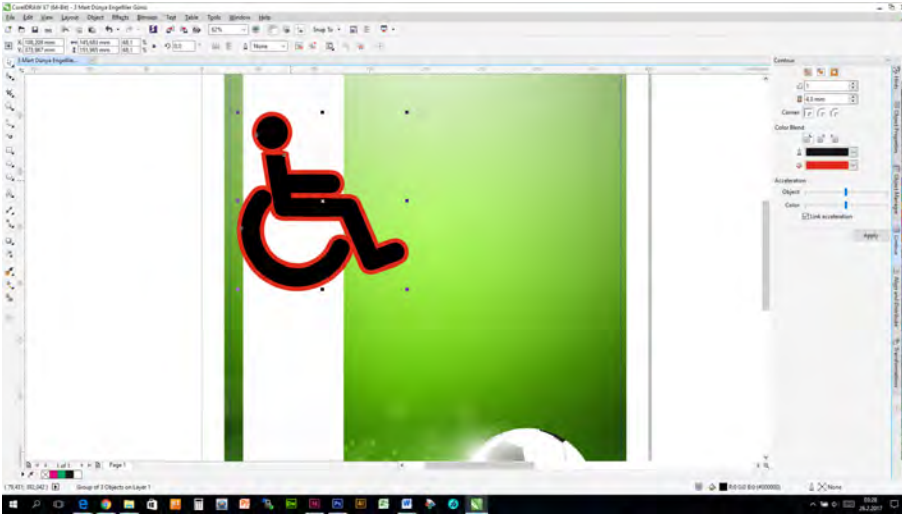


26. Şeklimizin daha belirgin görünmesi için ekranın sağındaki menüden kontur verelim.

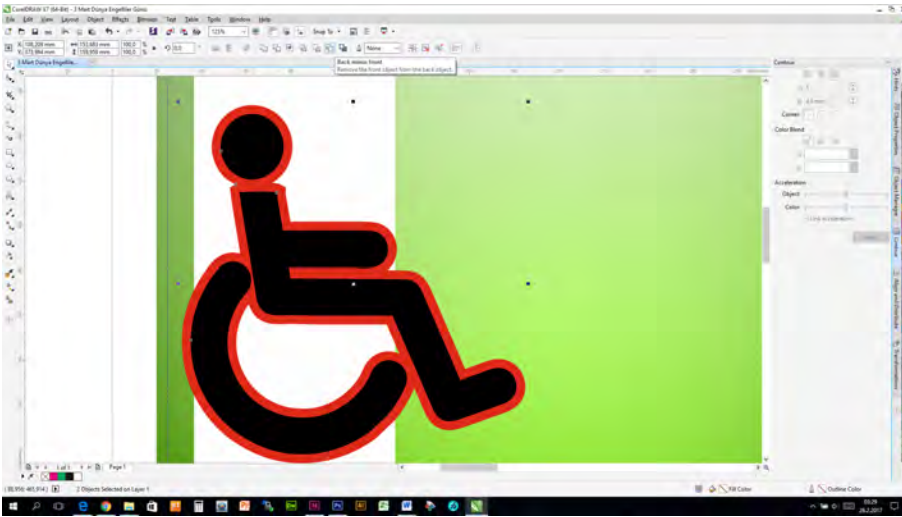


27. Faremizle şeklimizin üzerine sağ tıklayarak Break Contour Group Apart'a tıklayarak grubu bozalım.

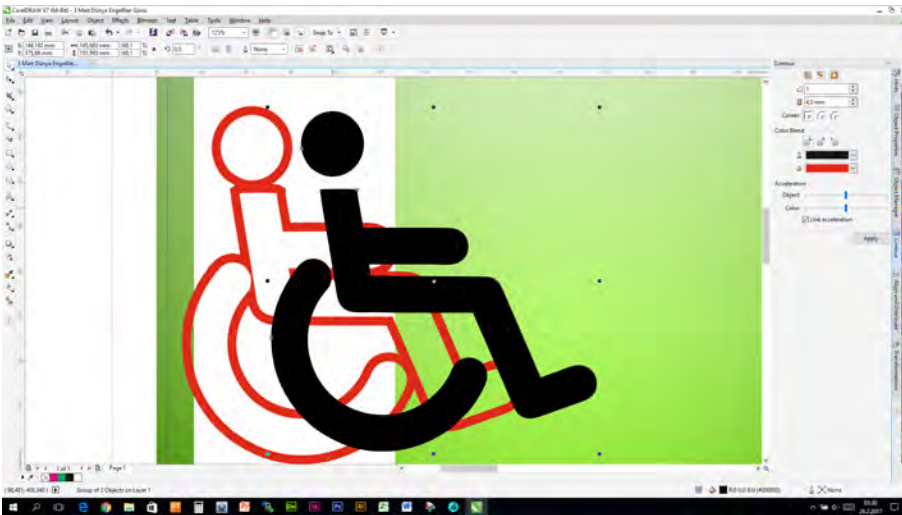




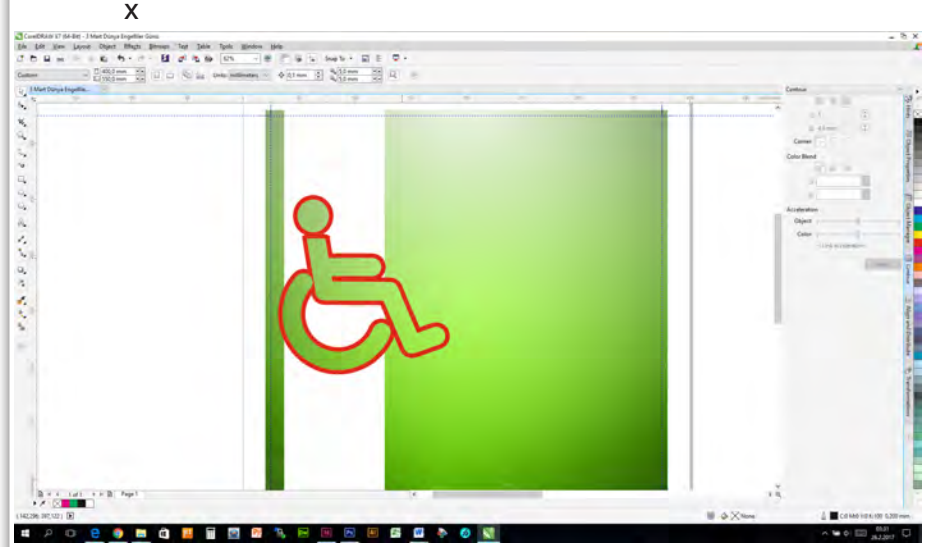
28. Siyah bölümü seçerek Ctrl+C ve Ctrl+V tuş kombinasyonu ile çoğaltalım.



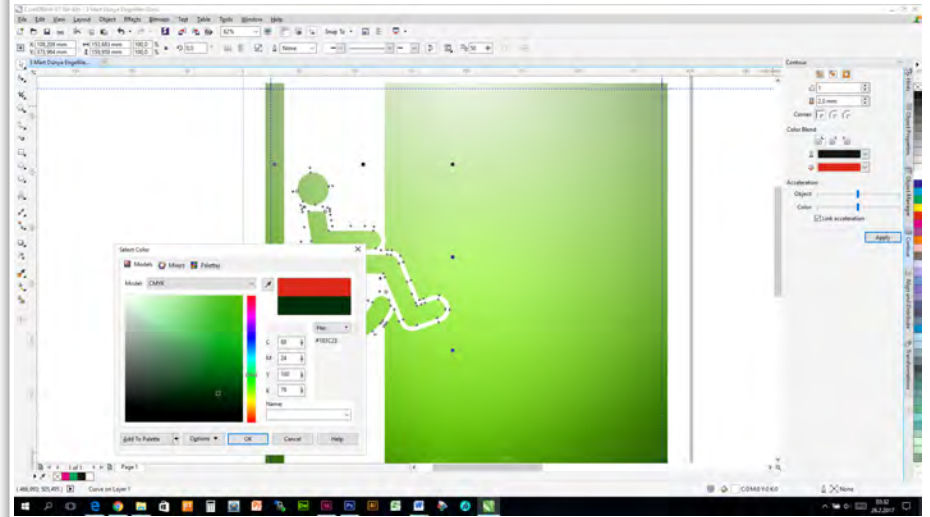
29. İki tane olan siyah bölümden birini seçelim.



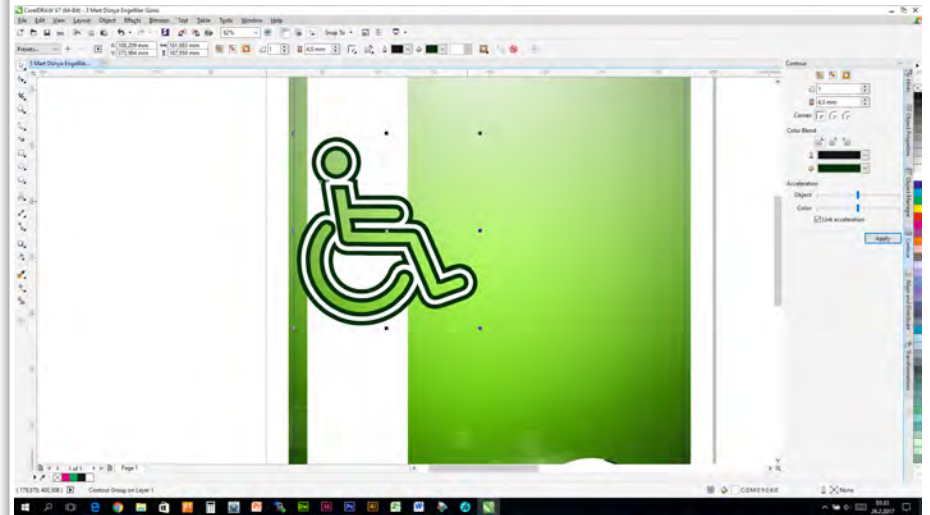
30. Shift yardımıyla kırmızı alanı da seçelim. İki alan da seçiliyken üst menüden Back Minüs Front tuşuna basarak siyah bölümün kırmızı bölümden çıkmasını sağlayalım.



31. Siyah bölümü çıkan şekil.

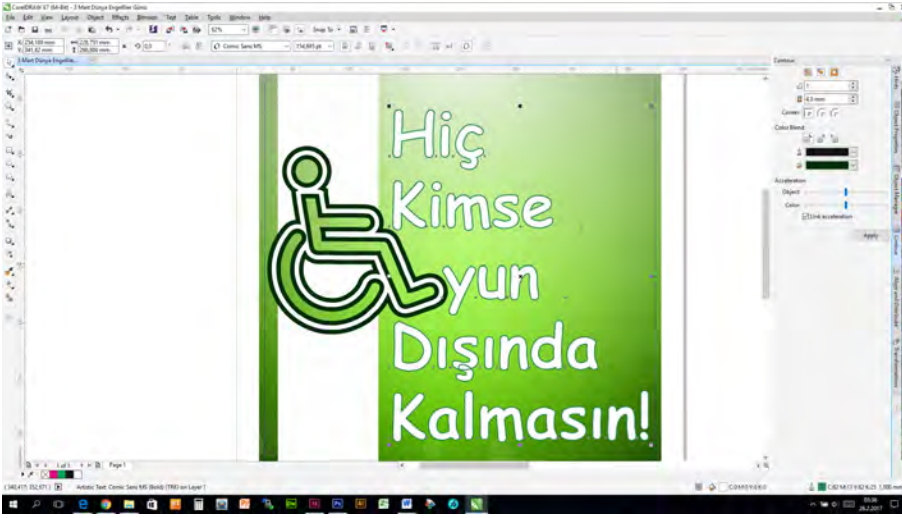


32. Kırmızı bölümün rengini renk paletimizden beyaz yapalım. Ekranın sağ taraftaki menü kısayollarından "Contour" bölümünden dışa kontur alanını seçip ölçü verelim. Renk alanına ise tasarıma bağlı olarak koyu yeşil renk seçelim.



33. Koyu renk kontur verdikten sonra pigtogamın görünüşü.

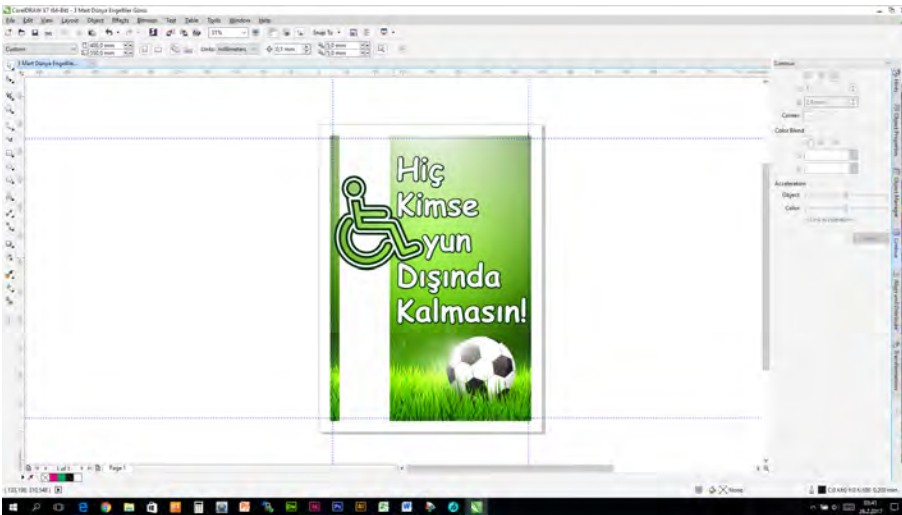




34. Yazı imlecini seçerek sloganımızı yazalım.



35. Yazımızın üzerine fareminin sağ tuşuna tıklayarak ya da Ctrl+Q kısayoluyla yazımızı şekle dönüştürelim.



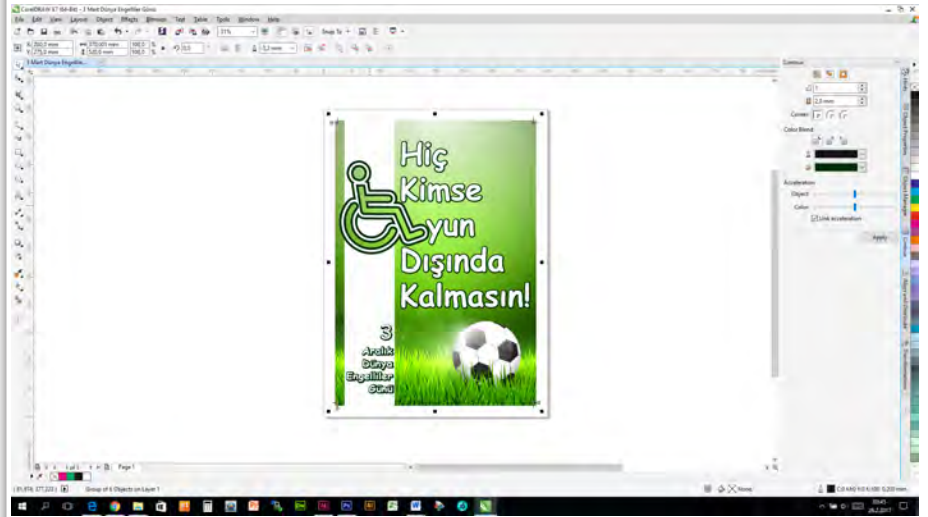
36. Sloganımız ve afişimizin son durumunu gözden geçirelim.



37. Afişimizin tamamlayıcı bilgi yazısını da yazalım.



38. Son durumu tekrar kontrol edelim.



39. Afişimiz tamamlanmış oldu.







Hiç  
Kimse  
yun  
Dışında  
Kalmasın!

3

Aralık  
Dünya  
Engelliler  
Günü





## F Flayer (Broşür) Tasarımı

“İletişim, gönderici ve alıcı olarak adlandırılan iki insan ya da insan grubu arasında gerçekleşen bir duygu, düşünce, davranış ve bilgi alışverişi olarak tanımlanabilir. Günümüzün işi başından aşkın şehirli insanı, karmakarışık ve çekicilikten yoksun iletişim malzemeleriyle ilgilenmeye pek fırsat bulamaz. Tasarım duygusundan yoksun bir biçimde hazırlanan basılı iletişim malzemeleri, bir kenara fırlatılıp atılmaya mahkûmdurlar. Kendi başlarına çok çekici ve ilginç gibi görünen birçok ayrıntı, bir araya getirildiklerinde dikkati dağıtan bir görüntü kirliliğine yol açabilir.” (Becer, Emre 2011, 11)

Broşür (Flayer); bir ürün veya hizmeti tanıtmak amaçlı hazırlanan, kısa metin ve görsellerin kullanıldığı grafik tasarım ürünüdür. Seçilen özgün yazı, slogan ve görseller ile dikkat çekici ve akılda kalıcı özelliğe sahiptir.

Broşürler, tanıtımdan haberdar olması istenen hedef kitleye çeşitli yöntemlerle ulaştırılır. Ulaştırma işlemi posta ile olabileceği gibi ilgili kitleye elden, doğrudan gerçekleştirilebilir veya dijital ortamda yapılabilir.

Broşürler; bilgi verici, açıklayıcı ve tanıtıcı iletişim aracıdır. İyi bir tasarım, kaliteli kâğıda basım ve dijital ortamda sunumla hedeflenen iletişimin gerçekleşmesini sağlar. Broşürler genel olarak küçük boyutludur. Bu sayede kolayca taşınabilir ve saklanabilir. Genellikle A4 boyutunda ve tek sayfa olarak tasarlanır ancak farklı boyut ve sayfada da tasarlanabilir. Kitapçık şeklinde olabileceği gibi katlamalı veya tek sayfa olarak da tasarlanabilir. Tasarlanan broşür istenilen şekilde kâğıda basılabileceği gibi aynı zamanda dijital ortamda da yayınlanabilir.

**Reklam Broşürleri:** Bir ürünü ya da hizmeti tanıtmak amacıyla hazırlanan broşürlerdir. Firmaların kısa ve uzun süreli kampanya tanıtımları ve iletişim bilgilerinin ayrıntılı bir şekilde sunulduğu türde broşürler bu sınıflandırmaya girer.

**Kültürel Broşürler:** Festival, seminer, sempozyum, balo, konser, sinema, tiyatro, sergi, müze ve spor gibi kültürel etkinlikleri tanıtan broşürler bu sınıflandırmaya girer.

**Sosyal Broşürler:** Sağlık, çevre, ulaşım, sivil savunma, trafik gibi konularda eğitici ve uyarıcı nitelikteki etkinliklerin sunulduğu broşür türleridir.

Broşürü hazırlarken öncelikle ne tür bir broşür hazırlanacağını bilmesi gerekir. Konunun belirlenmesi içerik açısından oldukça önemlidir. Broşürle ilgili bilgilerin eksiksiz bir şekilde elde edilmesi gerekir. Broşür ihtiyacının nasıl oluştuğu, faaliyet alanı ve pazar analizini iyi tespit etmek gerekir.

Hedef kitleyi belirleyip, hedef kitlenin yaşı öğrenim durumu, cinsiyeti hedef kitleye ileteceğimiz mesaj açısından önemli bir faktördür. Broşürün formatının belirlenmesi, ne tür bir broşür olacağı, kullanım yeri, nerelerde kullanılacağı ya da dağıtımın nerelerde gerçekleşeceği,

Görsel 140.



### Ders Dışı Etkinlik 3

Belediyelerin aylık kültürel faaliyetlerini gösteren broşürlerden oluşan bir pano düzenleyiniz.



Görsel 141.

boyutu, kaç sayfa olacağı, kırımın kaç kırım olması gerektiği ve hangi sütuna neyin yerleşeceğine karar verilmesi önemli ön hazırlık aşamalarıdır. Bu konuları göz önüne alarak bilgiler de saptandıktan sonra eskiz hazırlanmalıdır. Hazırlanan eskiz daha sonra geliştirilerek renklerin gerçek baskıya yakın değerlerde çıktısı alınır. Örnek baskı üzerinde eksikler giderilerek gerçek baskıya geçilir. .



Görsel 142.



#### Ders Dışı Etkinlik 4

Bildiğiniz ve görsel açıdan dikkatinizi çeken broşür örneklerini sınıfa getirerek panoda sergileyiniz.



## Etkinlik 22

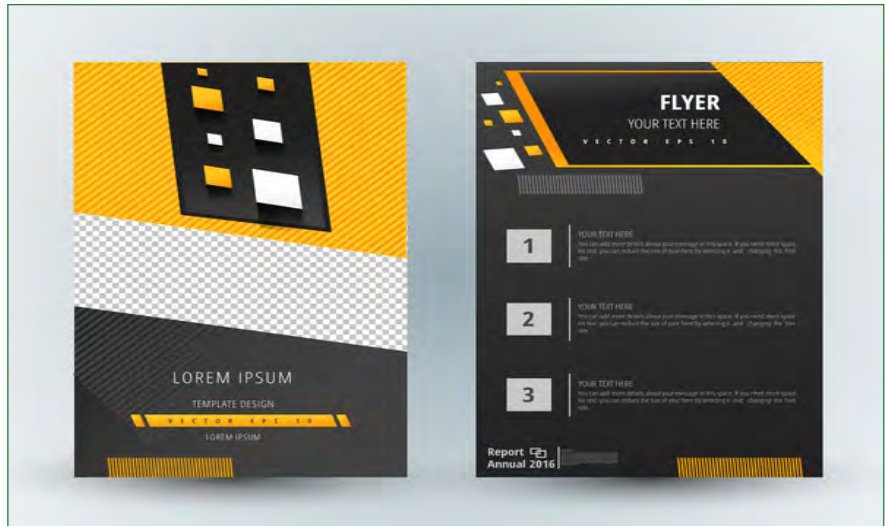
Aşağıdaki flyer (bröşür) örneklerini inceleyiniz. Broşür tasarımındaki detayları arkadaşlarınızla tartışınız.



Görsel 143.



Görsel 144.



Görsel 145.



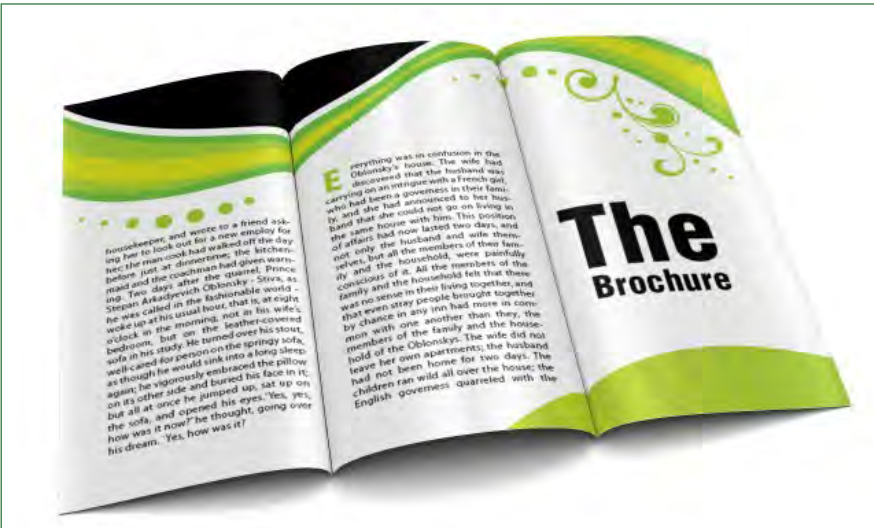


Görsel 146.



Görsel 147.

Görsel 148.



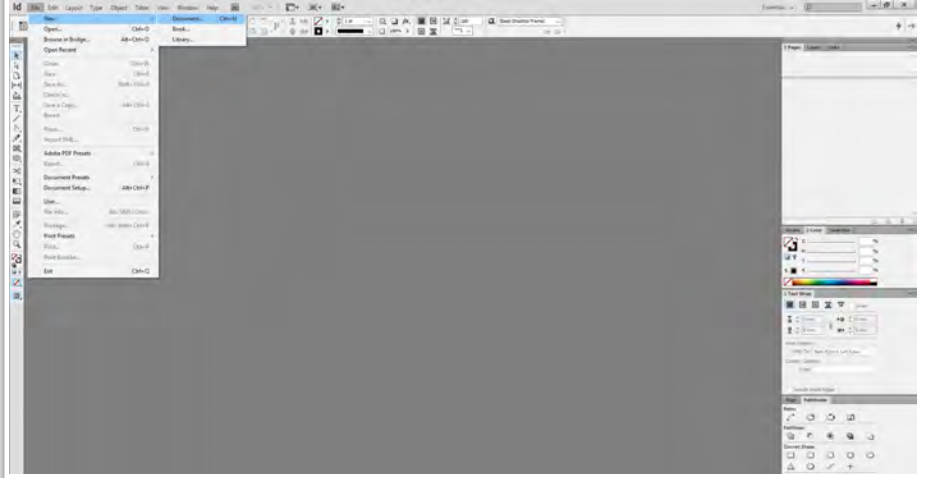
Görsel 149.



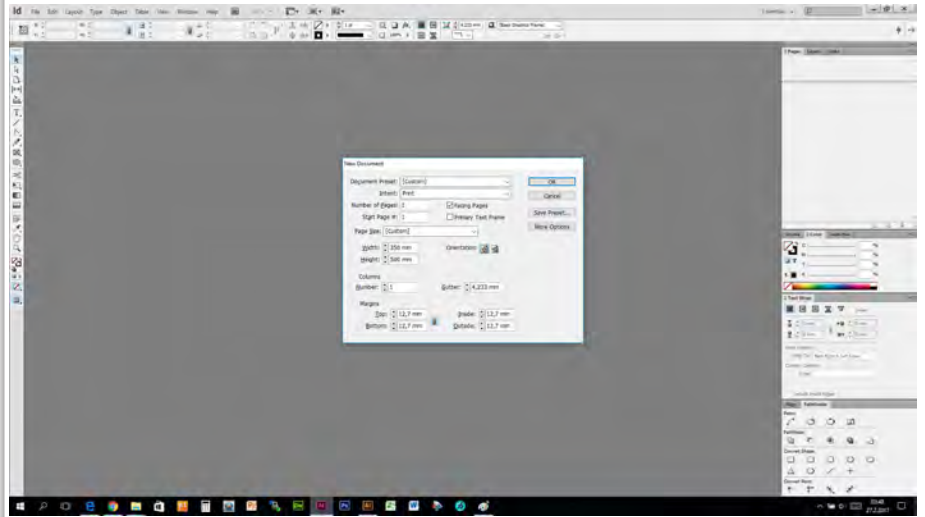
## Etkinlik 23 / Flyer (Broşür) Tasarımı

InDesign programını kullanarak flyer tasarımı yapacağız. Siz de adımları takip ederek uygulama yapınız.

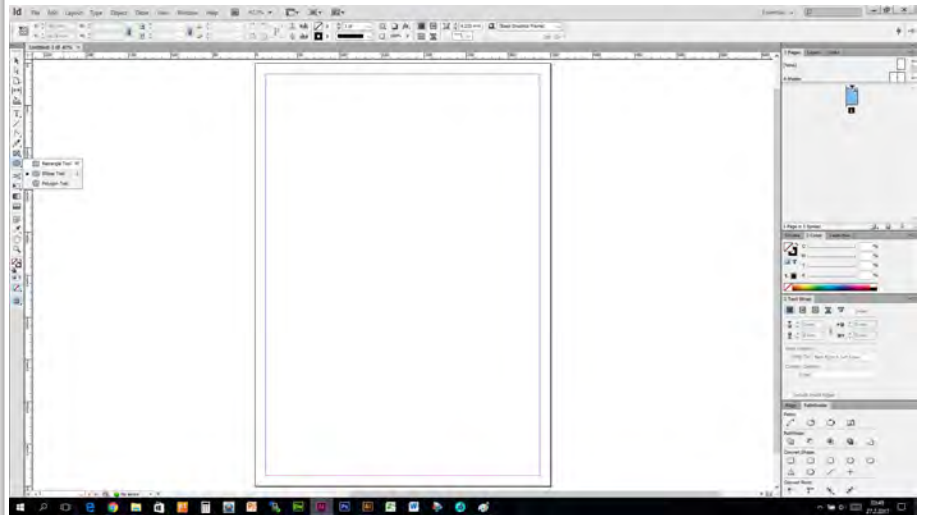
1. Adobe InDesign programını açalım. Program açıldıktan sonra Menü aracında File/New/Dokument kombinasyonu ile yeni bir sayfa açalım.

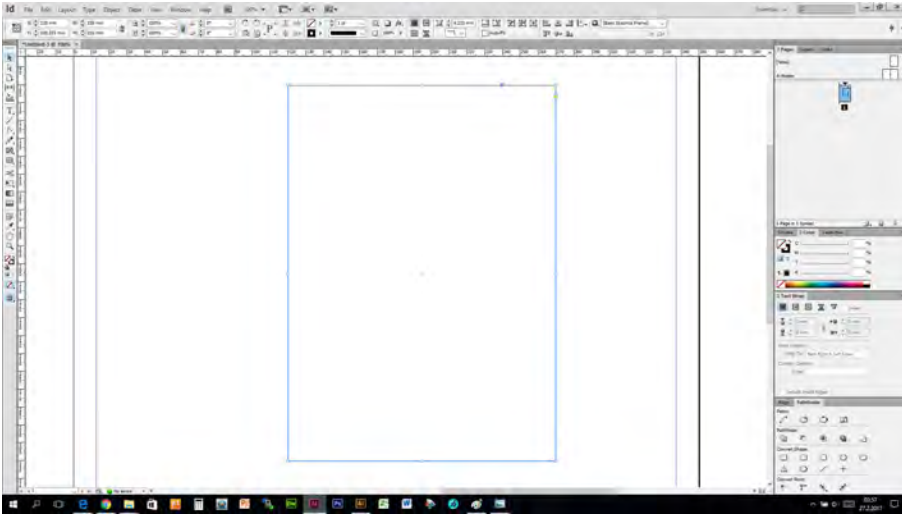


2. Yeni sayfada istediğimiz özellikleri ihtiyacımız doğrultusunda belirleyelim. Çalışma sayfamızın boyutunu 350x500 mm yapalım.

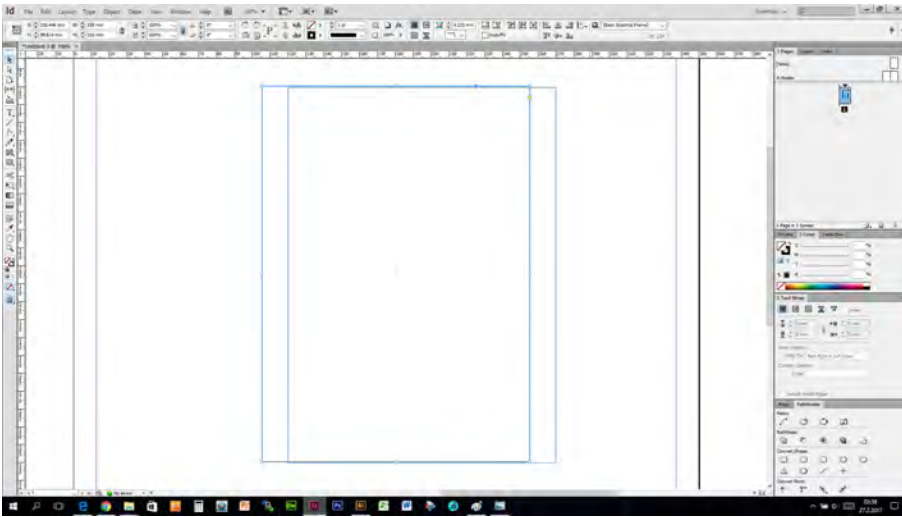


3. Ekranın sol bölümündeki araç çubuğundan "Rectangle Tool"ü (Dörtgen Çizim Aracı) seçelim.

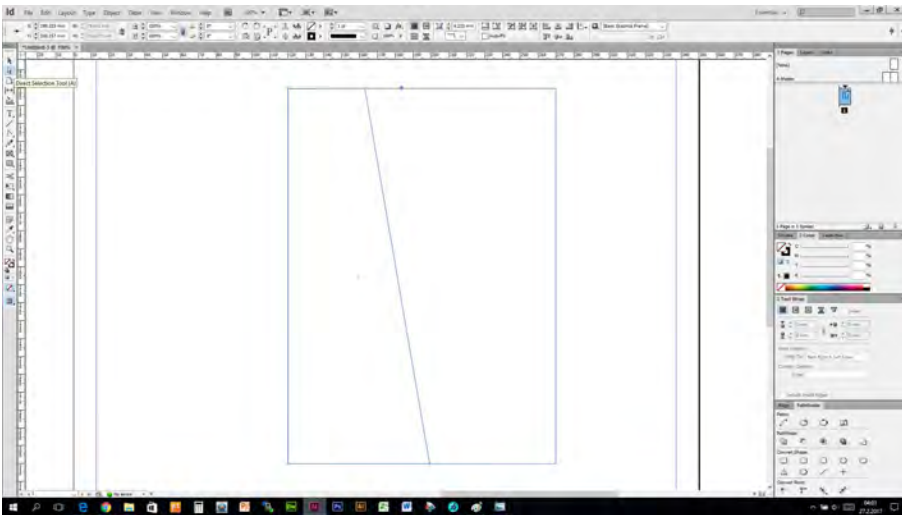




4. Bir dikdörtgen çizelim. Ekranın sol üst bölümünde "W" ve "H" bölümünden dikdörtgeni ölçülen direlim.



5. Dörtgen çizim aracıyla bir dörtgen daha çizelim.

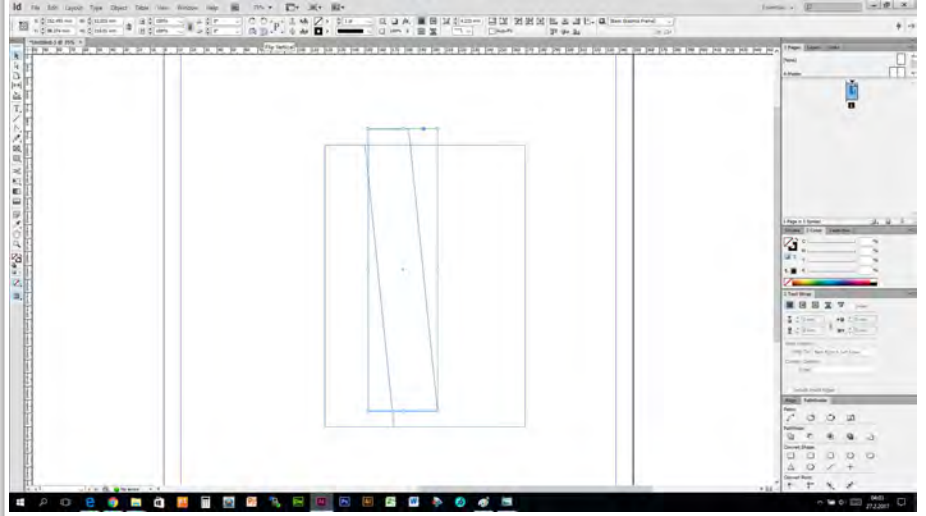


6. İkinci dikdörtgenimizin yüksekliğini ilk dikdörtgenle eşitleyelim. "Direct Selection Tool" aracıyla şeklimizin dört köşesindeki noktalardan önce sağ üst köşedeki noktayı faremizin sol tuşuyla tıklayıp seçili hale getirelim ve klavyemizin sol yön tuşuyla noktayı sola doğru kaydıralım. Sonra alttaki noktayı seçili hale getirip o noktayı da tasarımımıza uygun hâle gelinceye kadar sola çekelim.

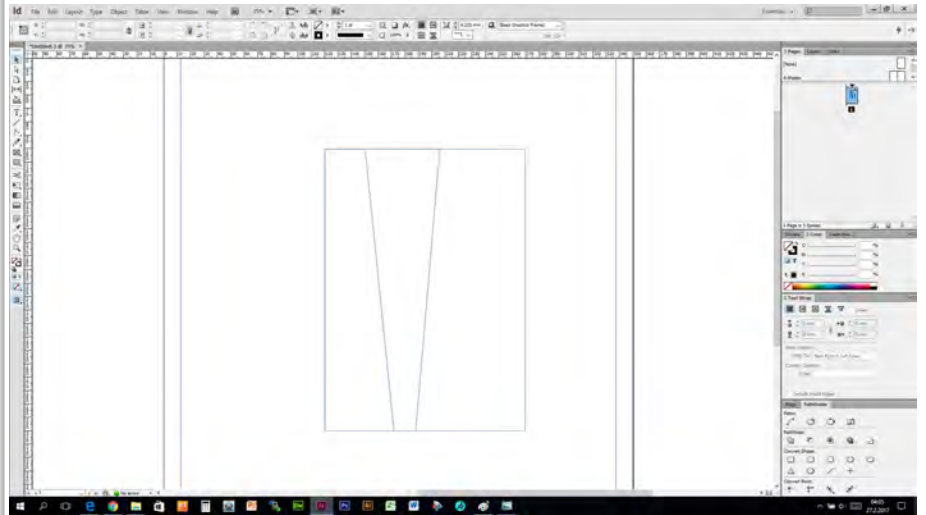




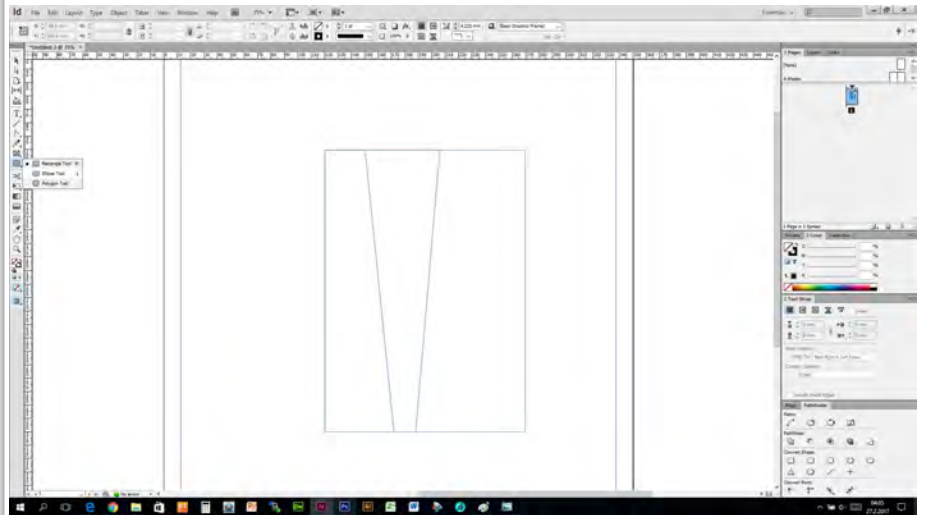
7. Yapmış olduğumuz dörtgeni çoğaltarak ikinci bir dörtgen elde edelim.

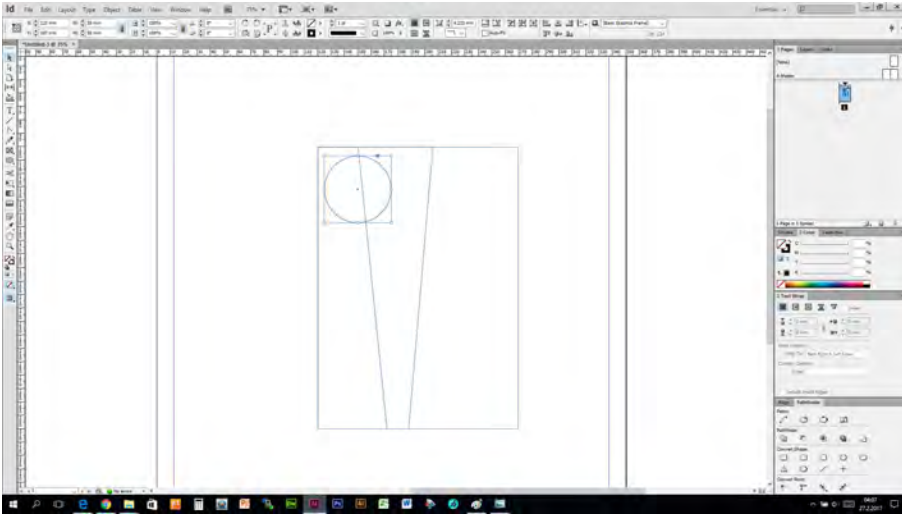


8. Önce ikinci dörtgenimizi seçelim. İkinci dörtgen seçili hâldeyken Shift tuşuna basılı tutarak diğer dörtgenimizi de seçelim. İki dörtgen seçili haldeyken Window/ Object & Layout/Align menü kombinasyonu ile Align menüsünü ekranın sağ tarafındaki bölümde aktif hale getirelim ve "Align Left Edges" simgesini tıklayarak iki objeyi soldan hizalayalım.

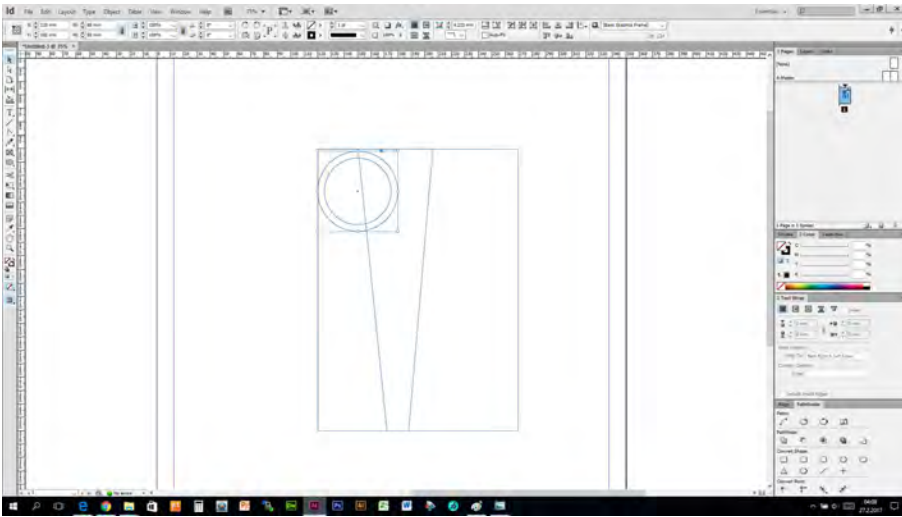


9. Geometrik form çizim araçlarından "Ellipse Tool" çizim aracını seçelim.

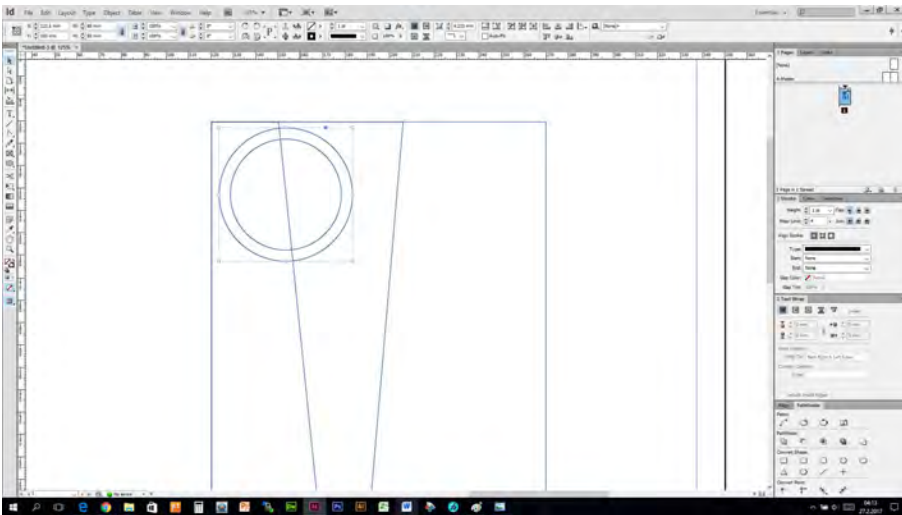




10. Bir daire çizeceğiz. Çizimimizin tam daire olması için Shift tuşu ile birlikte faremizi sol tuşuna basılı olarak hareket ettirelim. Daire çizimimizi üst menü cubuğunda "W" ve "H" bölümlerinden ölçümlendirebiliriz.



11. Dairemizi çoğaltarak ikinci bir daire elde edelim. Ölçüsünü diğer daireden biraz büyük turalım.



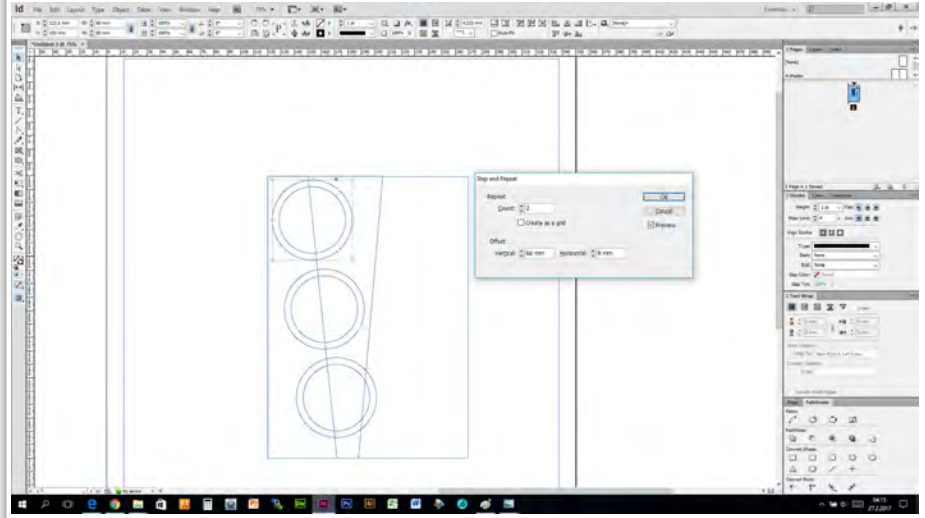
12. "Alignn" menüsünden iki daireyi seçerek birbirine ortalayalım.



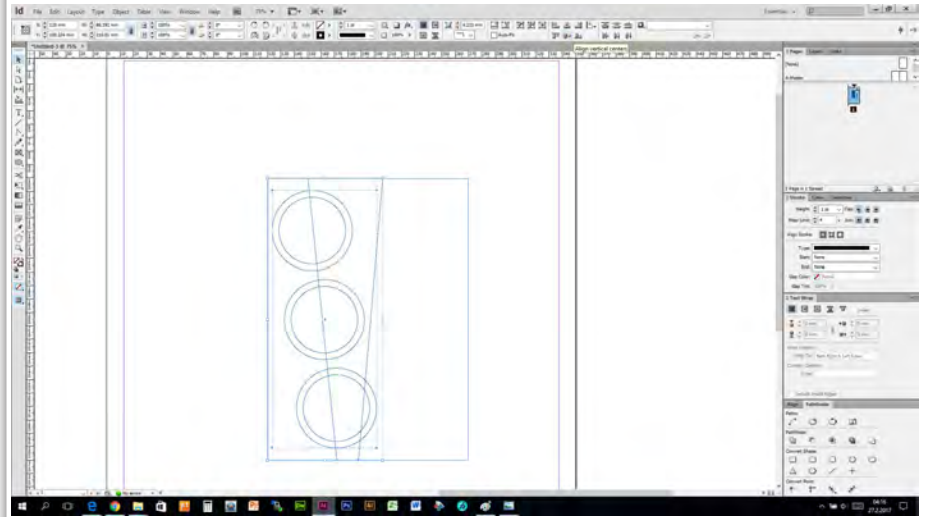
## Etkinlik 23 / Flyer (Broşür) Tasarımı

13. İki daireyi guruplayalım ve Edit/Step and Repeat menü kombinasyonu ile açılan pencereden dairemizi çoğaltalım. Bu pencerede "Count" çoğaltma adedi, "Offset" ise çoğaltma uzaklığının dikey ve yatayda ne kadar olduğunu belirtmemize yarar. Preview penceresindeki bölümü işaretli hale getirirsek komutu tamamlayarak bile görüntünün nasıl olacağını görebiliriz ve buna göre değerleri değiştirebiliriz.

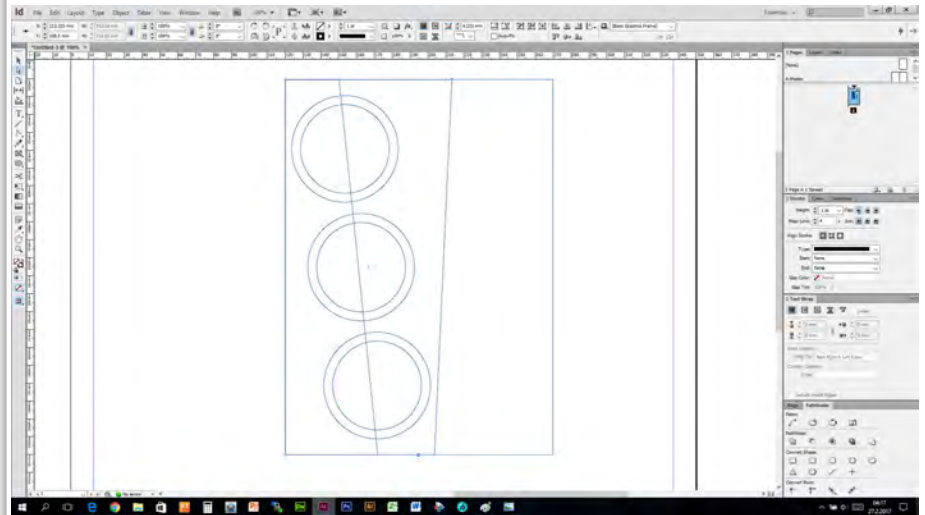
Basit geometrik çizimler yapalım.



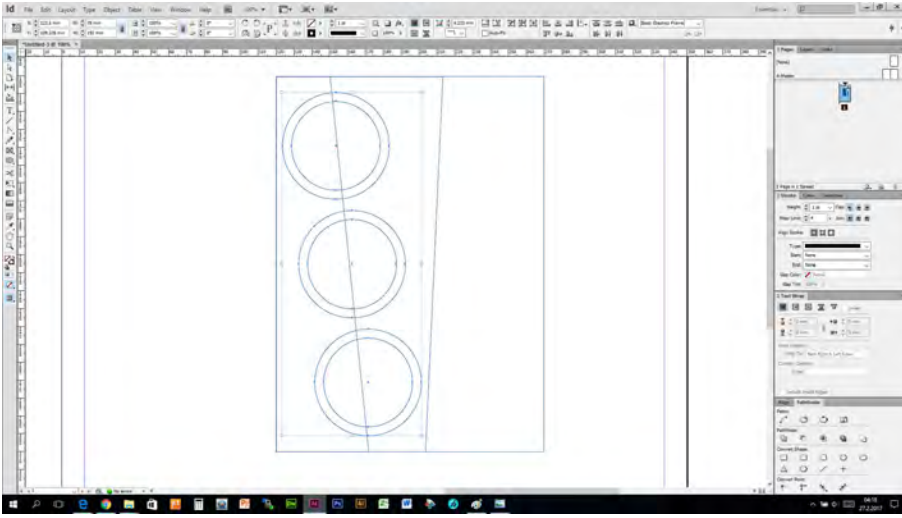
14. Üç daireyi gruplayalım ve dikdörtgeni de seçerek Align menüsünden birbirine dikeyde ortalayalım.



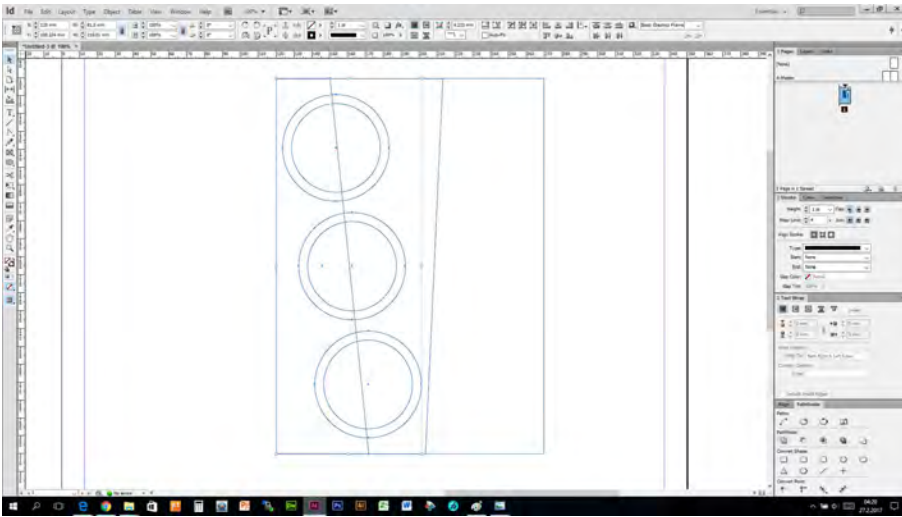
15. Şekildeki gibi bir görüntü elde edeceğiz.



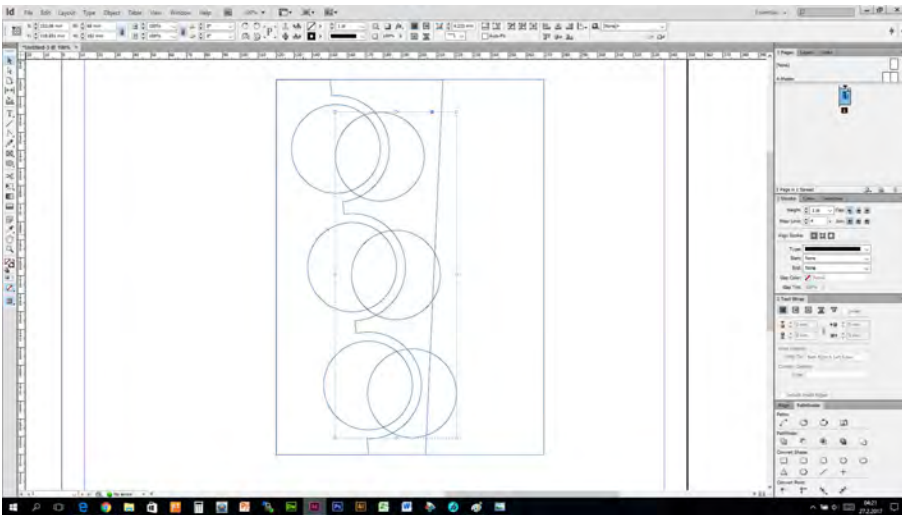




16. Ctrl+Shift+G tuş kombinasyonu ile grubu bozalım.



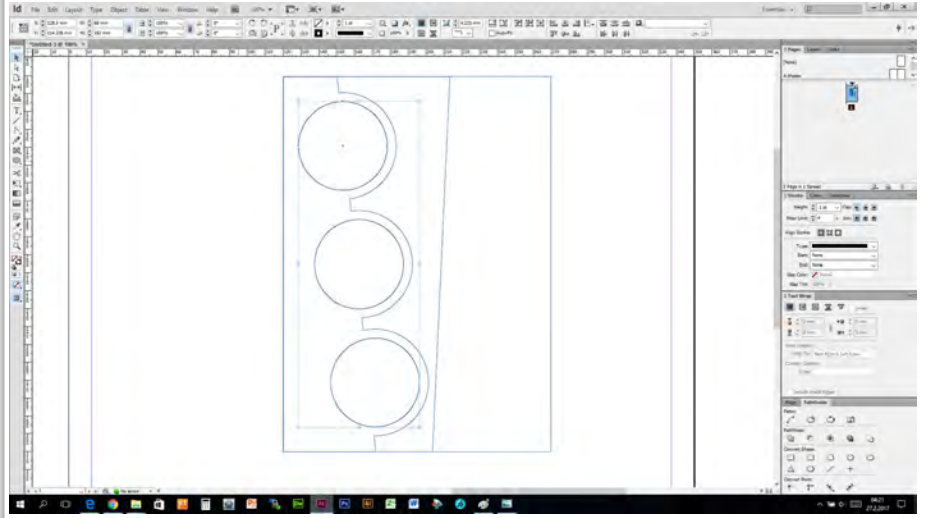
17. Önce dıştaki daireleri sonra da küçük olan dörtgeni seçelim.



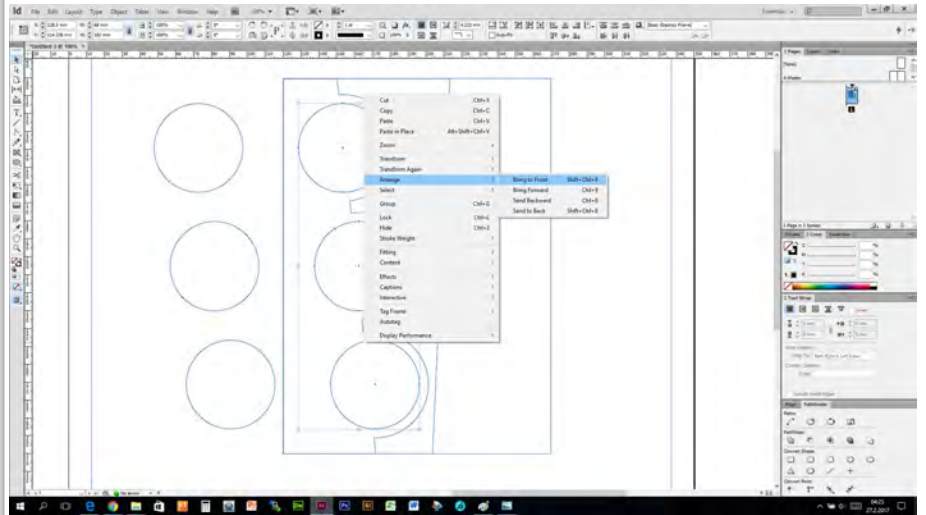
18. Window/Object Layout/ Pathfinder menü kombinasyonunu kullanarak "Add" bölümüne tıklayalım. Böylece dıştaki çemberle küçük dörtgen tek parça hâline gelecektir. Ardından içteki küçük olan daireleri kopyalayıp, yapıştırarak çoğaltalım.



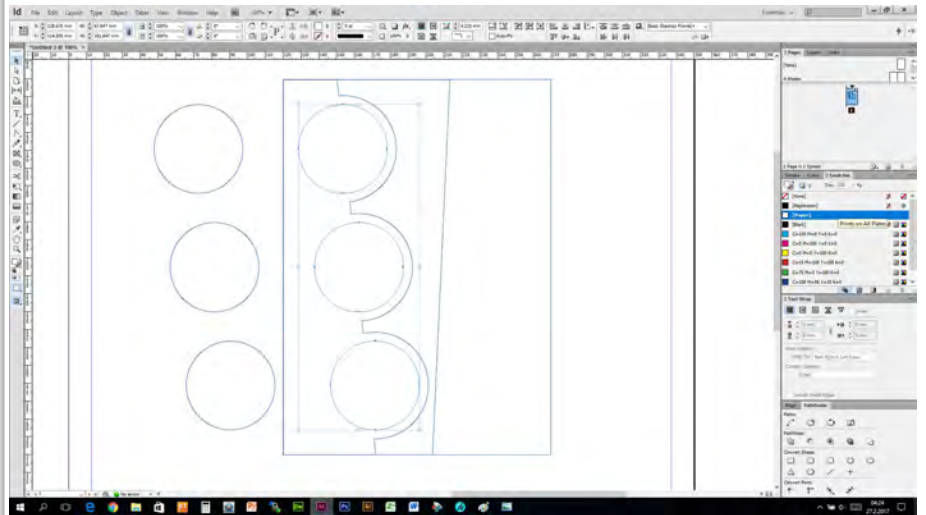
19. Küçük olan daireleri seçelim.



20. Faremizin sağ tuşuna tıklayıp Arrange/Bring to Front kombinasyonu ile daireleri bütün objelerin en önüne getirelim.



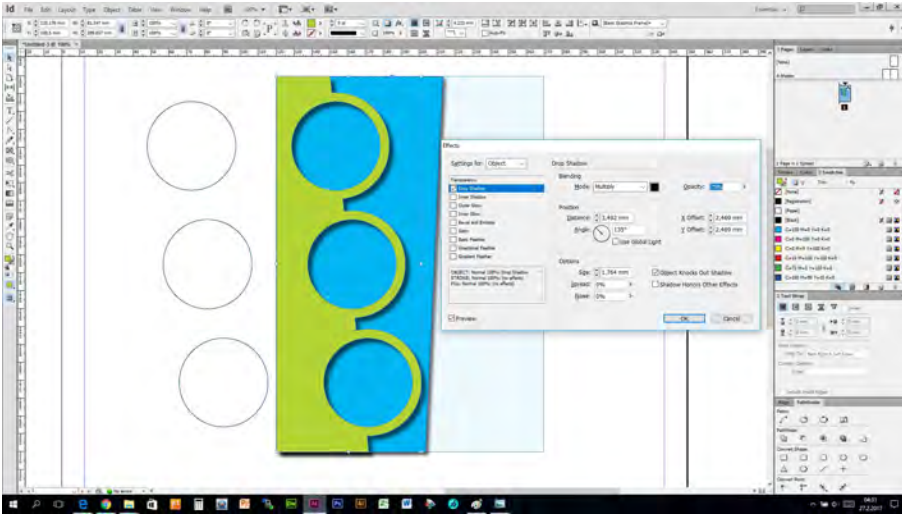
21. Faremizin sağ tuşuna tıklayıp Arrange/Bring to Front kombinasyonu ile daireleri bütün objelerin en önüne getirelim.



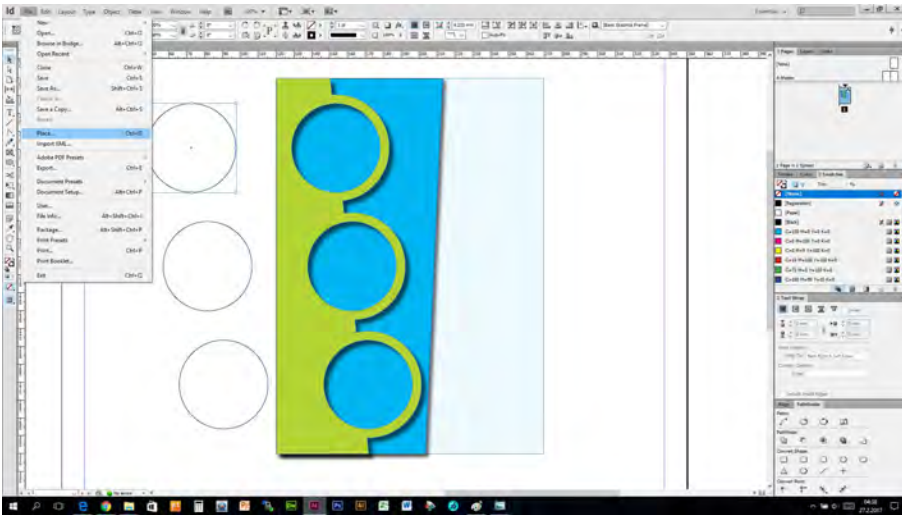




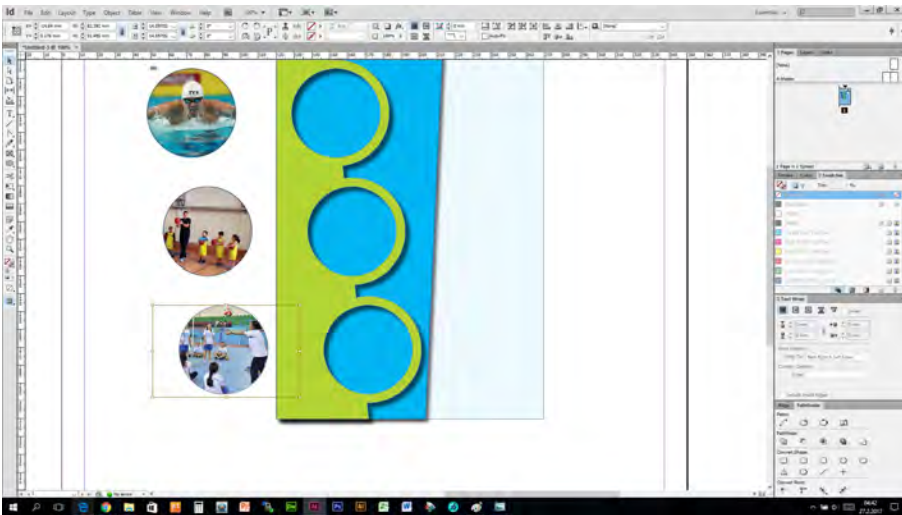




28. Gölge etkisini şekildeki hâle getirelim.



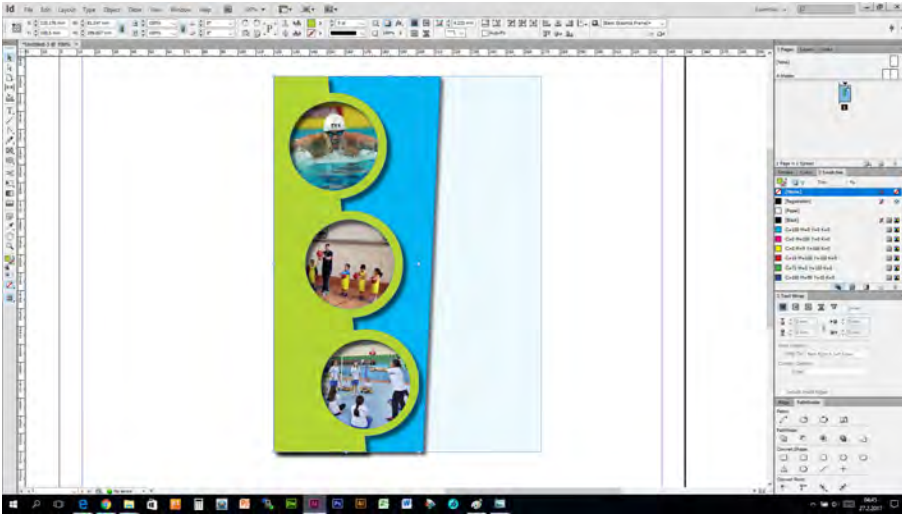
29. Daha önce çoğalttığımız küçük dairelerden üstteki seçili hale getirip File Place menüsüyle görsel arşivimizden belirlediğimiz görseli seçelim.



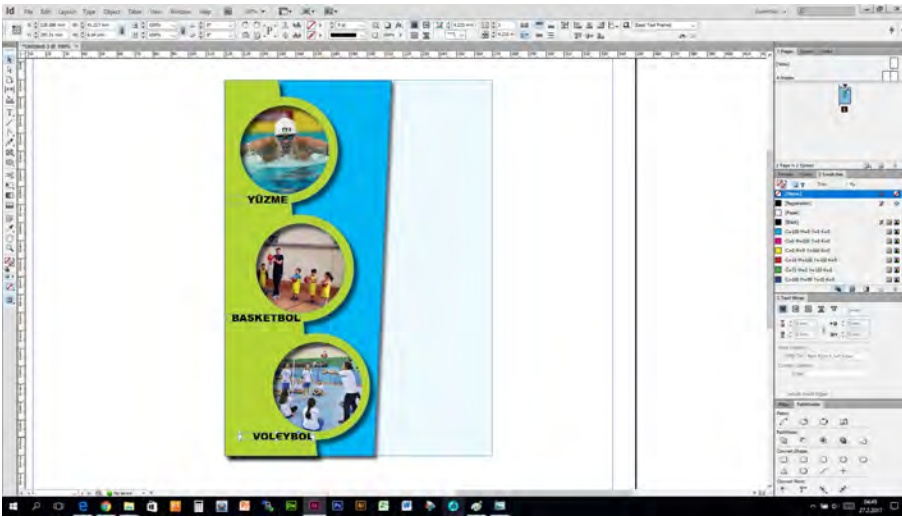
30. Bir önceki adımları diğer dairelerde de tekrarlayalım.



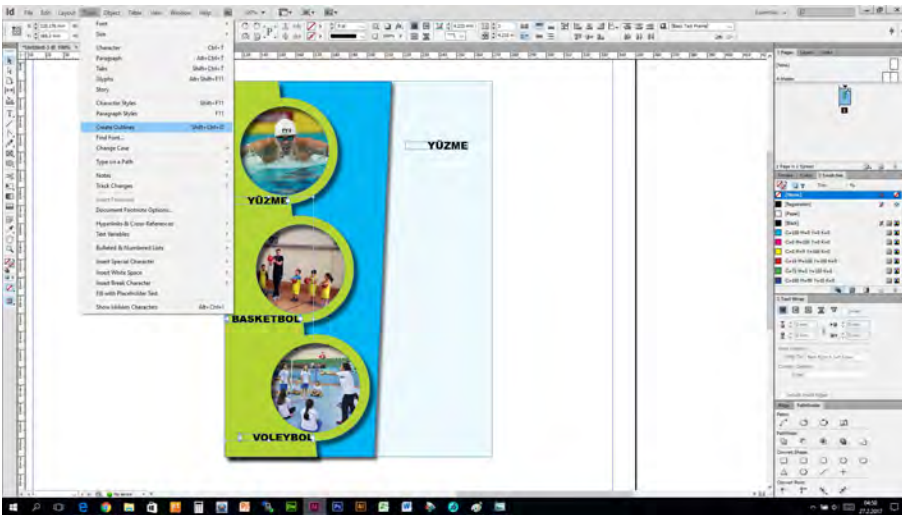




34. Yeşil formun gölgesi yan-  
daki gibi bir etki sağla-  
maktadır.



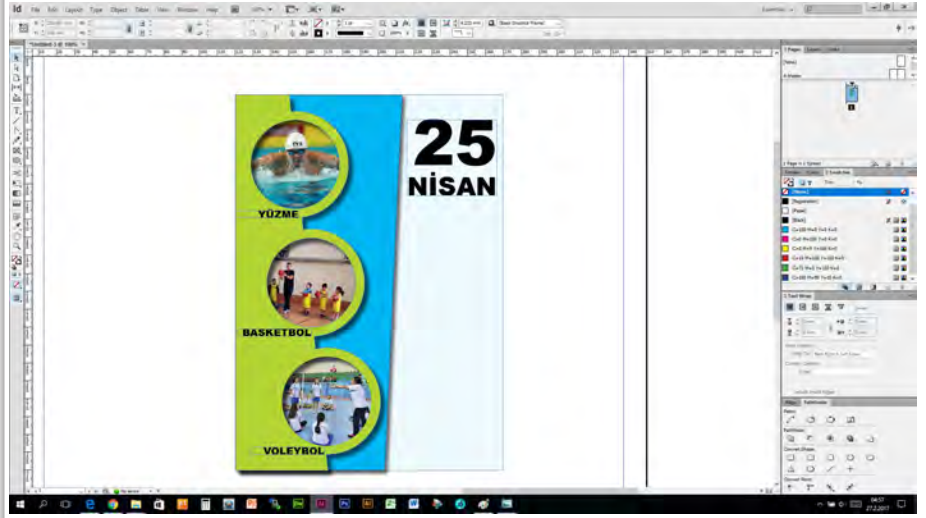
35. Her fotoğrafın altına ilgili  
alanların isimlerini yazı-  
lım.



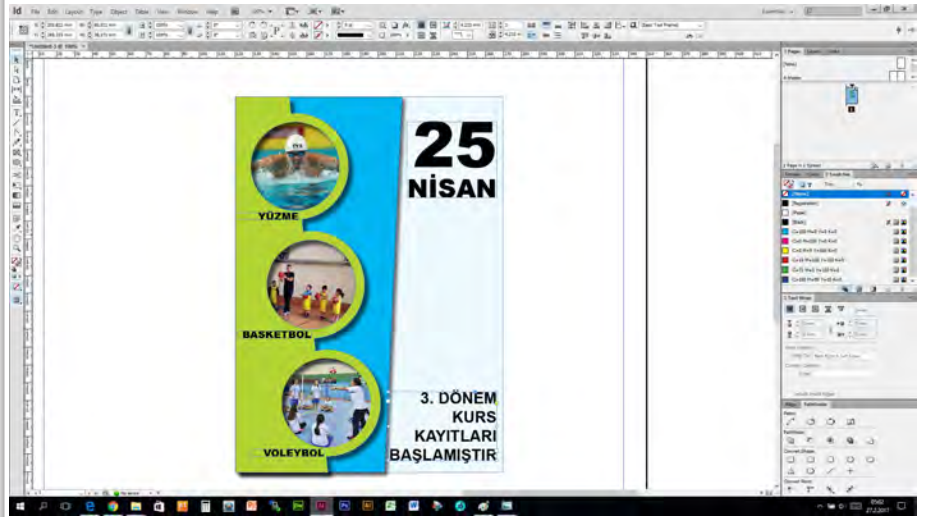
36. Sağ taraftaki bölgede  
açıklama için yazı alanı  
oluşturalım.



37. "25 Nisan" yazısını istediğimiz boyuta getirelim.

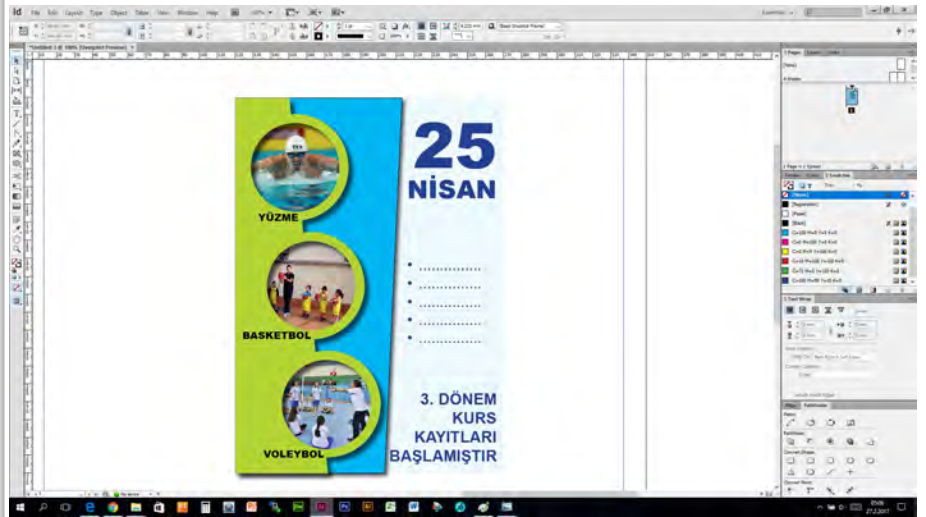


38. Yeni bir yazı alanıyla açıklamamızı yazalım.



39. İstenirse noktalı bölümlere daha geniş açıklamalar yapılabilir.

40. Flyerimiz tamamlanmış oldu. (Karşı sayfa)





**YÜZME**



**BASKETBOL**



**VOLEYBOL**

# 25 NİSAN

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

**3. DÖNEM  
KURS  
KAYITLARI  
BAŞLAMIŞTIR**



## © Billboard (Bilbord) Tasarımı

Billboard, açık alanda bir ürün veya hizmetin tanıtımının yapıldığı büyük boyutlu reklam yapısıdır. Sürücüler ve yayaların yoğun olduğu büyük şehirlerin kalabalık caddelerinde, açık alanlarında ve şehirler arası yollarda gittikçe yaygınlaşan büyük reklam yapılarıdır. Billboardlar büyük boyutları ve ilginç tasarımlarından dolayı insanların ilgisini çekmektedir.

Özgün bir tasarım, dikkat çekici görsel ve iyi bir slogan billboardun görsel işlevini yerine getirebilir. Billboard tasarımlarında yazı ve görsel anlam bütünlüğü oluşturmali, tasarım olabildiğince sade ve yalın olmalı, iletilmek istenen mesaj ön planda tutulmalıdır. Tasarımda kullanılacak yazı ve görsel birbirini tamamlamalıdır. Özellikle billboardun önünden hızla geçenler anlatılmak isteneni çok kısa bir sürede rahatlıkla kavrayabilmelidir.

Billboard reklamı bazen bir dış cepheye de uygulanabilir, bu nedenle yüzey alanı tasarımda dikkate alınmalıdır. Billboard tasarımlarının baskısı için büyük ölçekli yazıcılar kullanılmaktadır.



### Etkinlik 24

İnternet ortamında bulduğunuz ya da fotoğrafını çektiğiniz ilginç tasarımlara sahip billboard örneklerini sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.



Görsel 150.



### Ders Dışı Etkinlik 5

Çeşitli kültürel etkinlikleri içeren billboard örneklerini fotoğraflayınız. Sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.





## Etkinlik 25

Aşağıda farklı billboard örneklerini görmektesiniz. Bu örneklerle ilgili düşüncelerinizi aşağıdaki noktalı yerlere yazınız.



Görsel 151.



Görsel 152.



## Etkinlik 26

Aşağıda billboard örneklerini inceleyiniz. Billboard tasarımındaki detayları arkadaşlarınızla tartışınız.



Görsel 153.



Görsel 154.



Görsel 155.





Görsel 156.



Görsel 157.



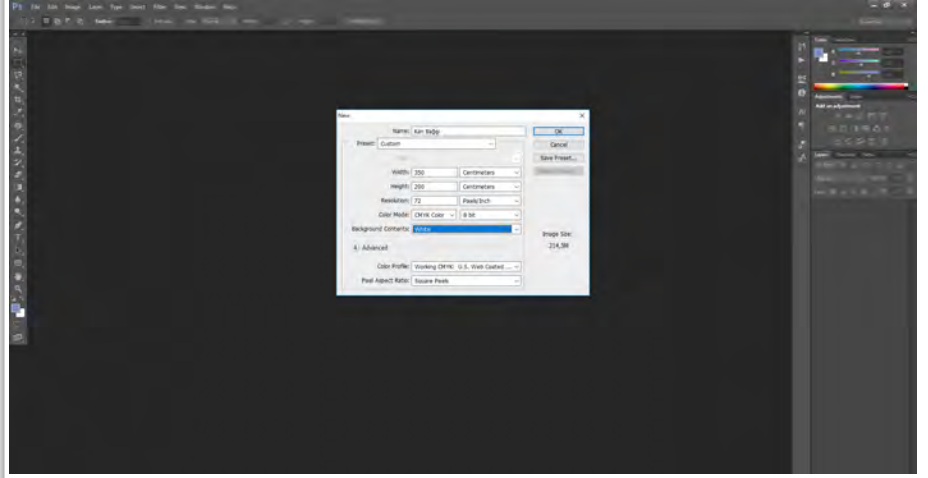
Görsel 158.



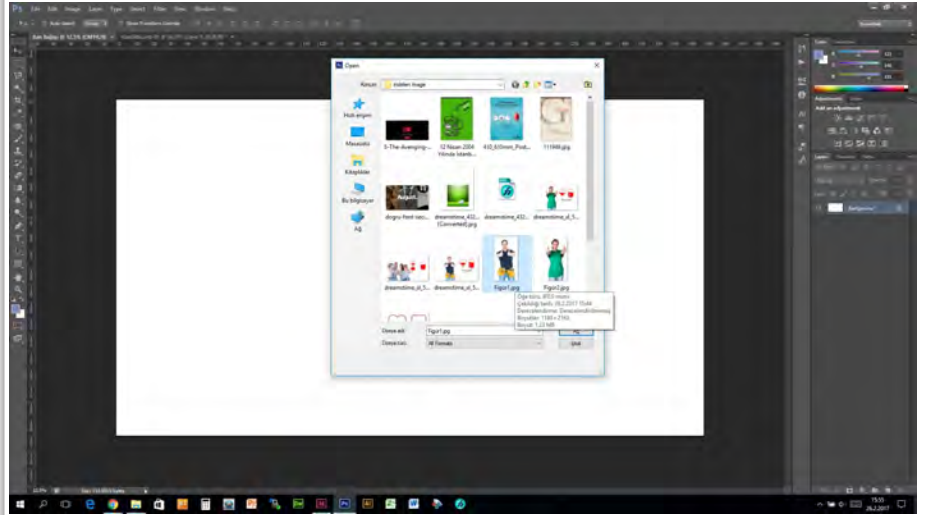
## Etkinlik 27 / Billboard Tasarımı

Adobe Photoshop programını kullanarak Billboard tasarımı yapacağız. Siz de adımları takip ederek uygulama yapınız.

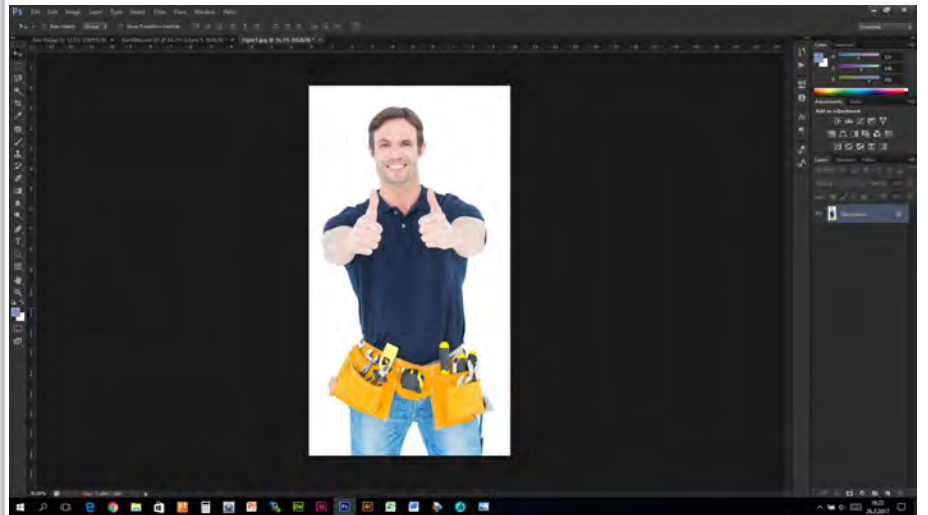
1. Adobe Photoshop programını açalım. Program açıldıktan sonra Menü aracında File/New Dokument kombinasyonu ile yeni bir sayfa açalım ve yeni sayfada istediğimiz özellikleri ihtiyacımız doğrultusunda belirleyelim. Çalışma sayfamızın ismini "Kan Bağışı", boyutunu da billboard ölçüsü olan 200x350 cm yapalım.

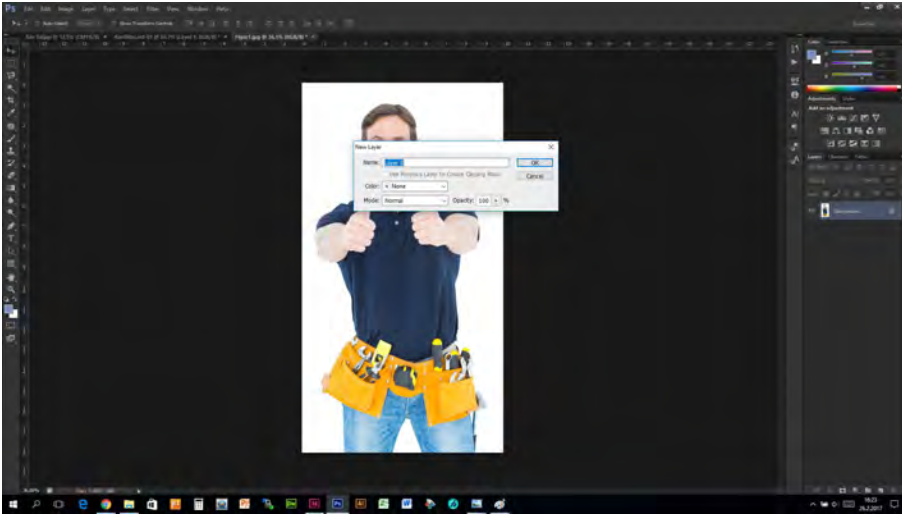


2. Billboard tasarımıımızda kullanacağımız görselleri File/Open menüsünden açılan pencereden seçerek programa çağıralım.

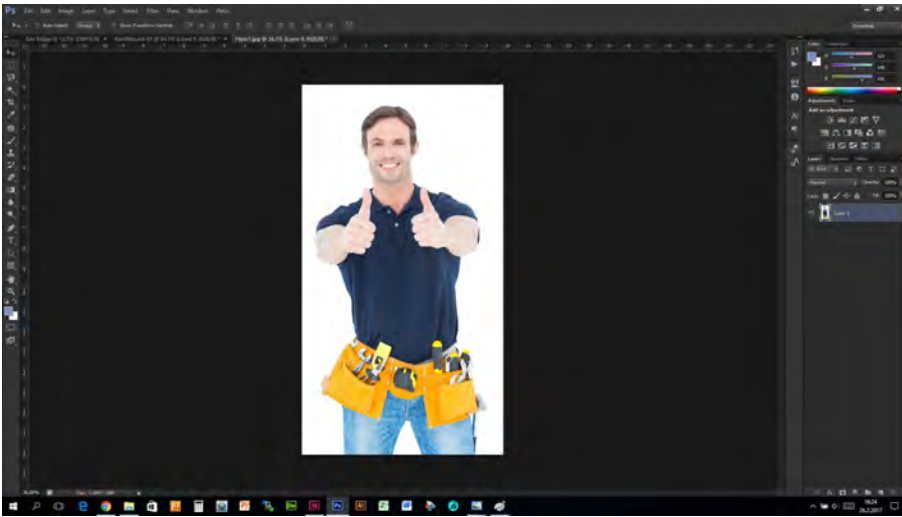


3. Kullanacağımız yardımcı görseli programda açalım.

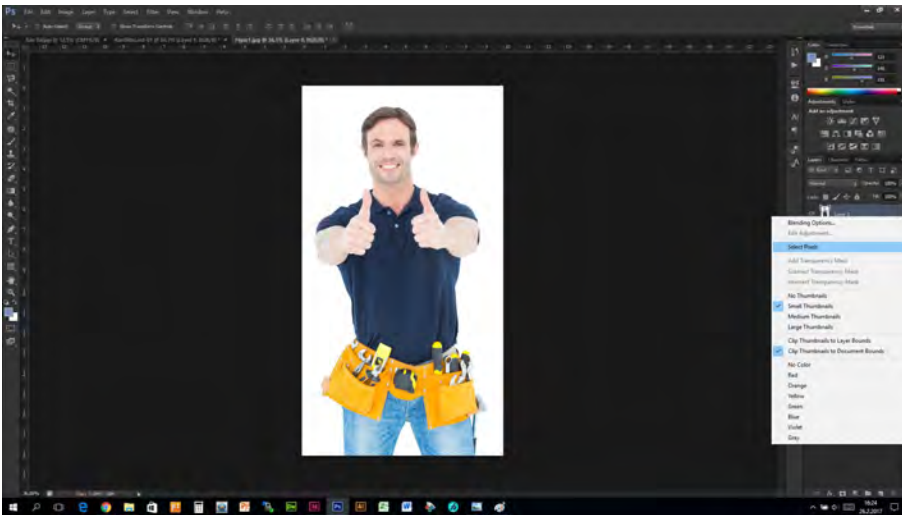




4. Ekranın sağındaki layer (katman) bölümü Background olarak görünmektedir. Bu bölümü layer haline getirmek için Background yazısının bulunduğu alana çift tıklayalım.



5. Bu alan layer 0 haline geldi.

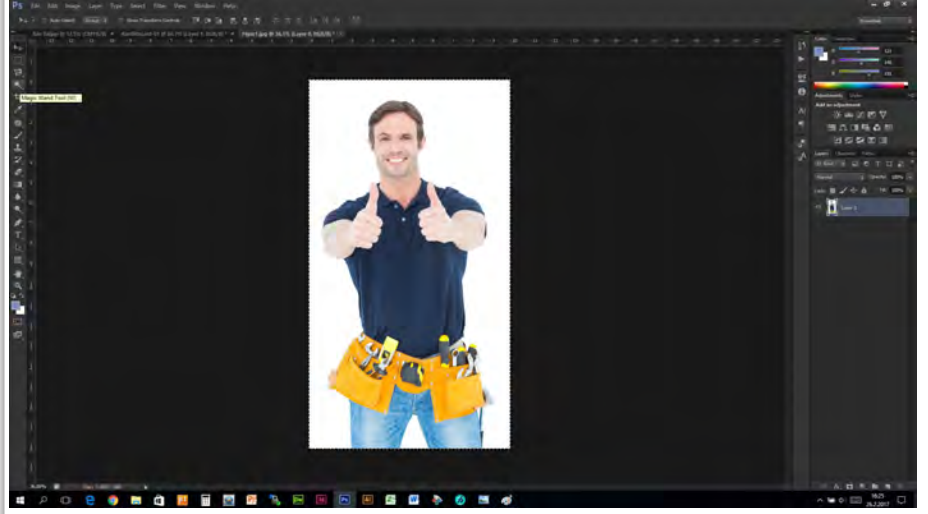


6. Layer 0 üzerine imleci-mizi getirip faremizin sağ tuşuna tıklayalım. Açılan pencereden Select Pixels seçip görselimizi seçili alan hâline getirelim.

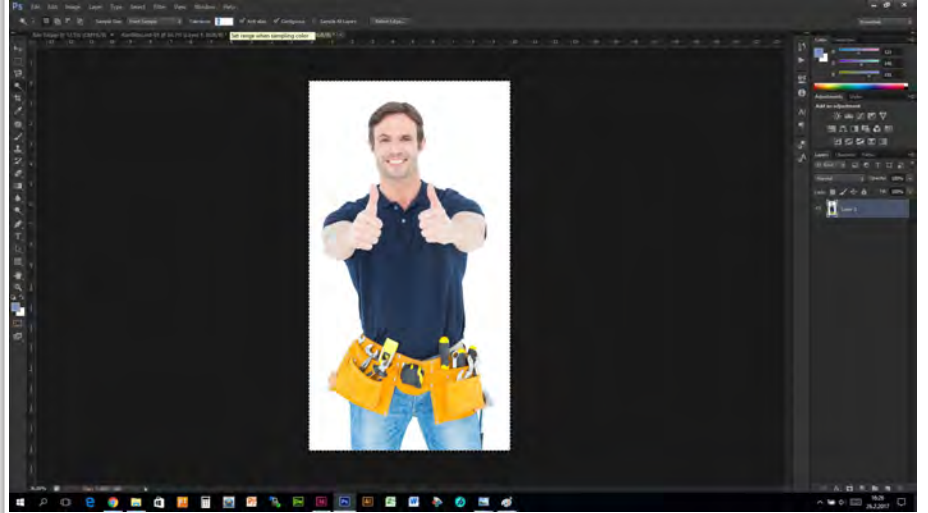




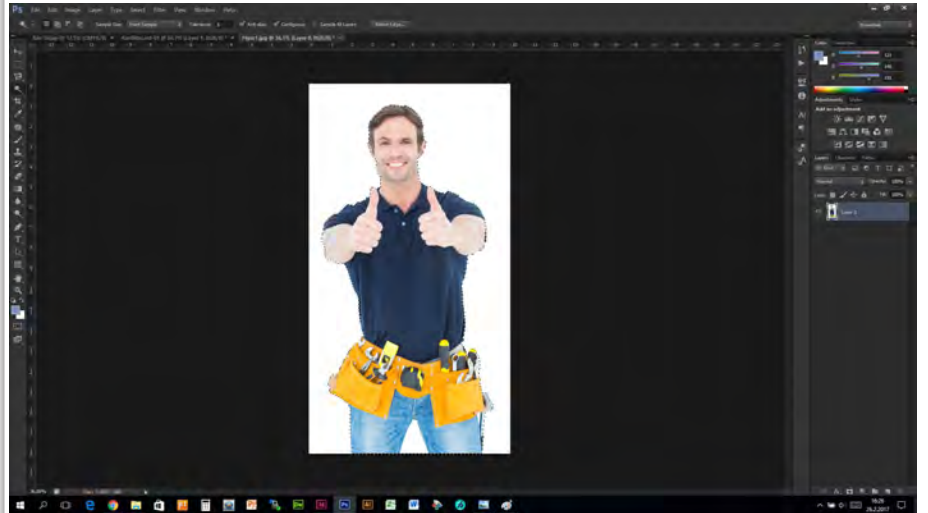
- Alan seçiliyken Alt tuşuna basılı tutarak beyaz alanlarda faremizin sol tuşuna bastığımızda beyaz alanların seçim dışı kaldığını göreceksiniz.

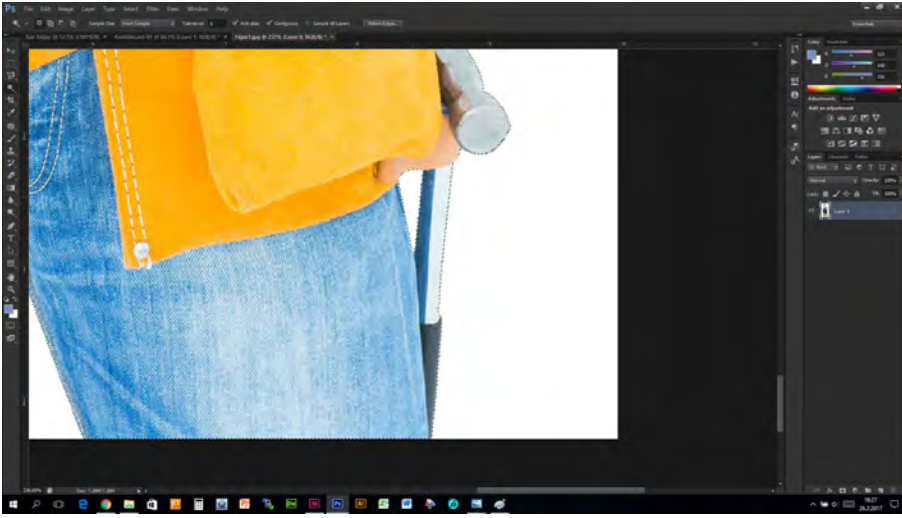


- Seçimin hassasiyetini üst menüdeki Set Range bölümünden ayarlayabiliriz.

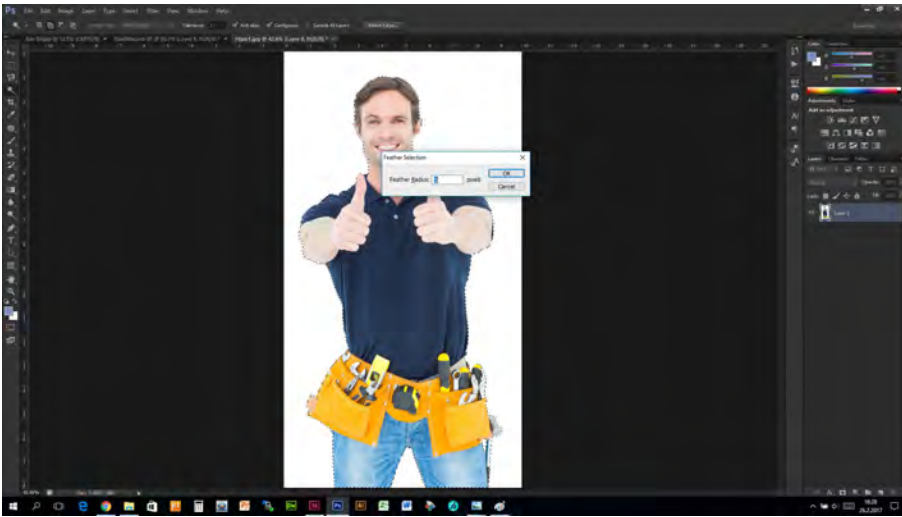


- Alt tuşuna basılı tutup, farenin sol tuşuna tıklayarak beyaz alanları seçim dışı bırakalım.

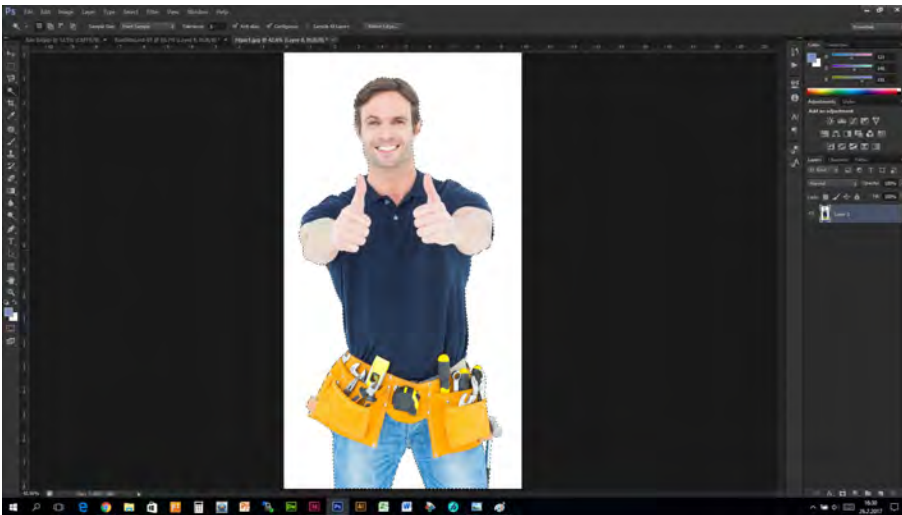




10. Bütün beyaz alanları seçim dışı bırakmaya çalışalım.



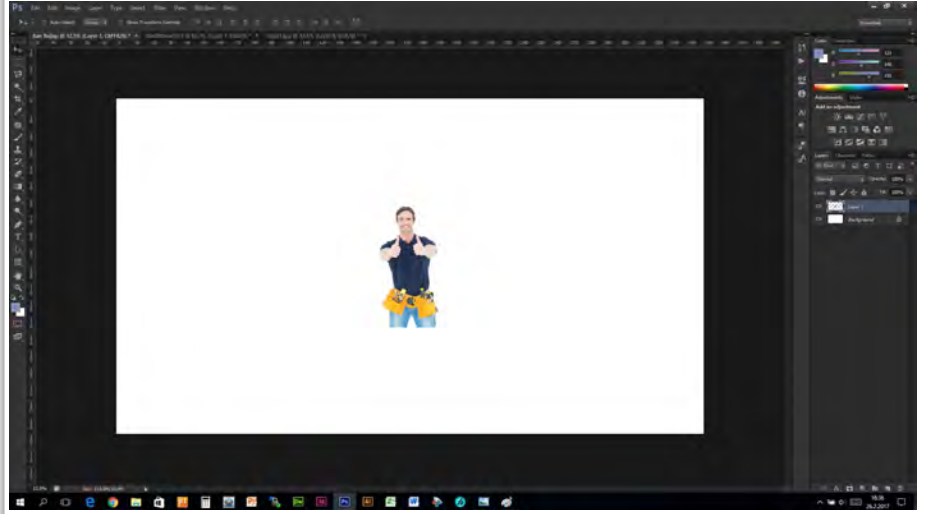
11. Shift+F6 tuş kombinasyonu ile Feather Selection penceresini açalım. Feather Radius (Kenar Keskinliği) ayarı için bir değer girelim.



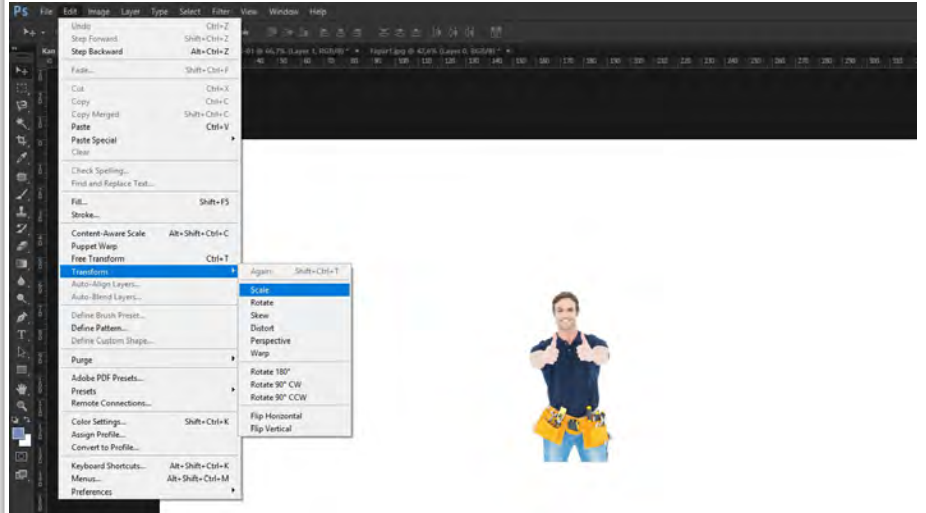
12. Ctrl+C ile seçili alanı kopyalayalım.



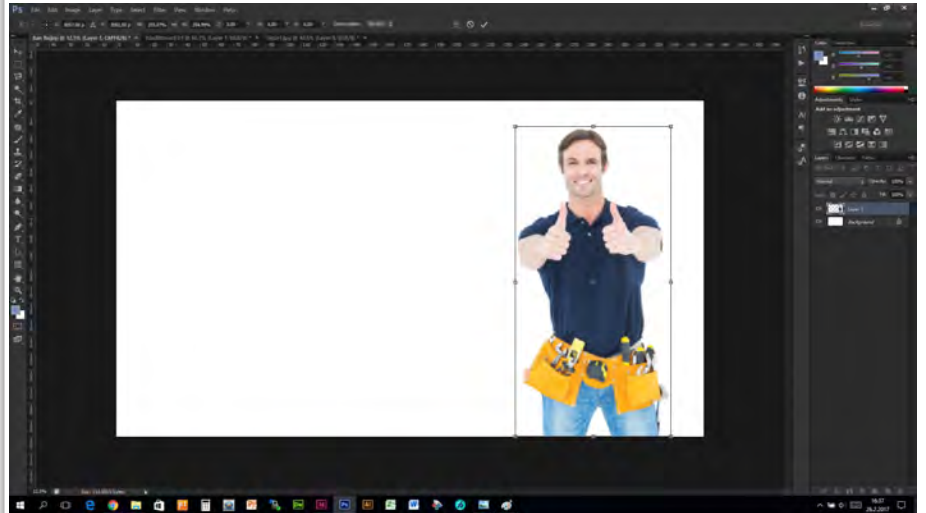
13. Billboard tasarımını yapacağımız penceyeyi açalım ve Ctrl+V tuş kombinasyonu ile yapıştıralım. Az önce kestiğimiz görseli buraya taşımış olduk.



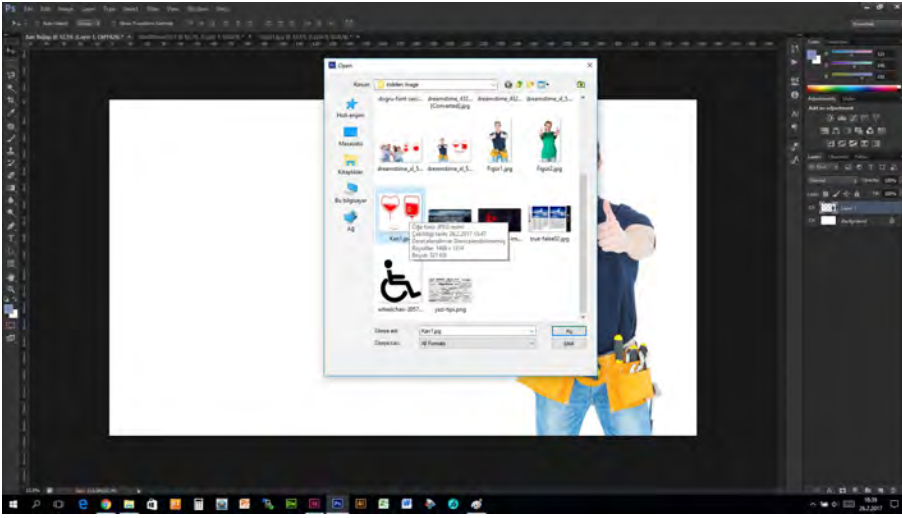
14. Edit/Transform/Scale menü kombinasyonu ile görselin boyutunu değiştirebiliriz.



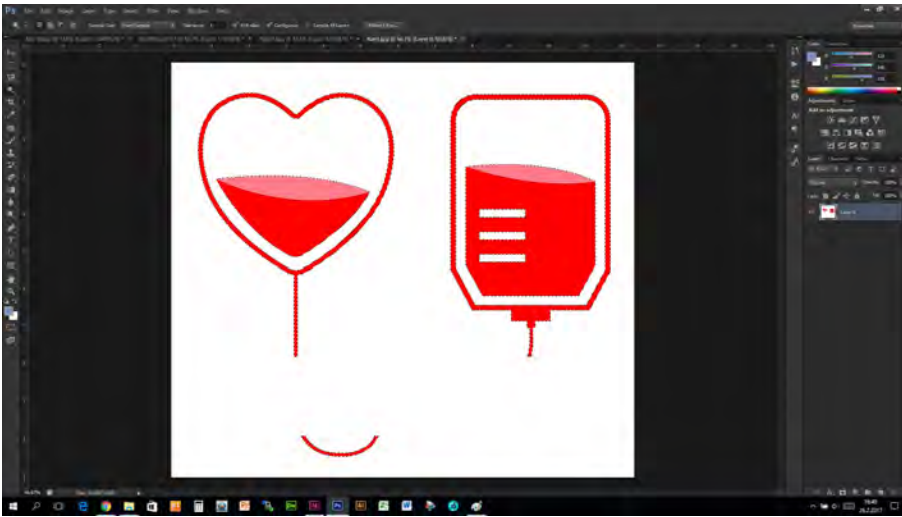
15. Shift tuşuna basılı tutup faremizle seçimimizin köşesindeki nokta üzerine tıklayıp, faremizi hareket ettirerek seçimimizi büyütebiliriz.



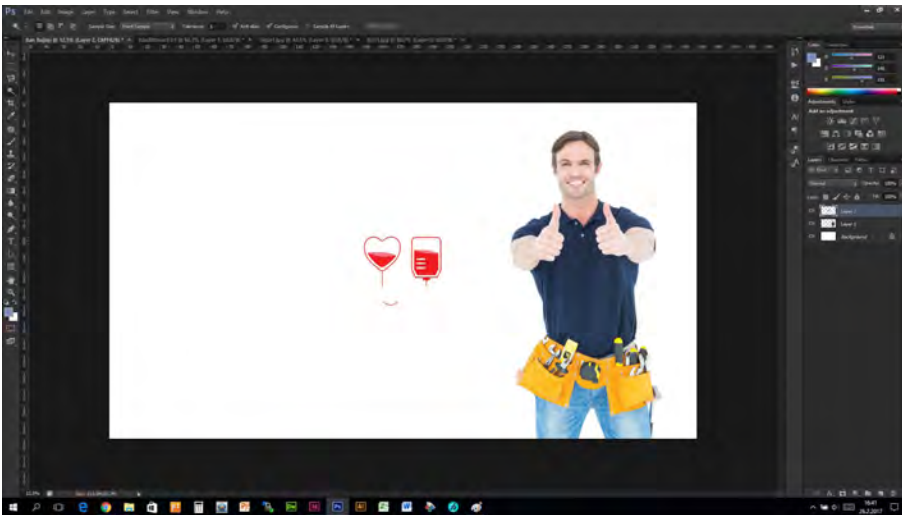




16. Ana tema görselimiz için de 2 ve 15 numaralı görseller arasındaki işlemleri yapalım.



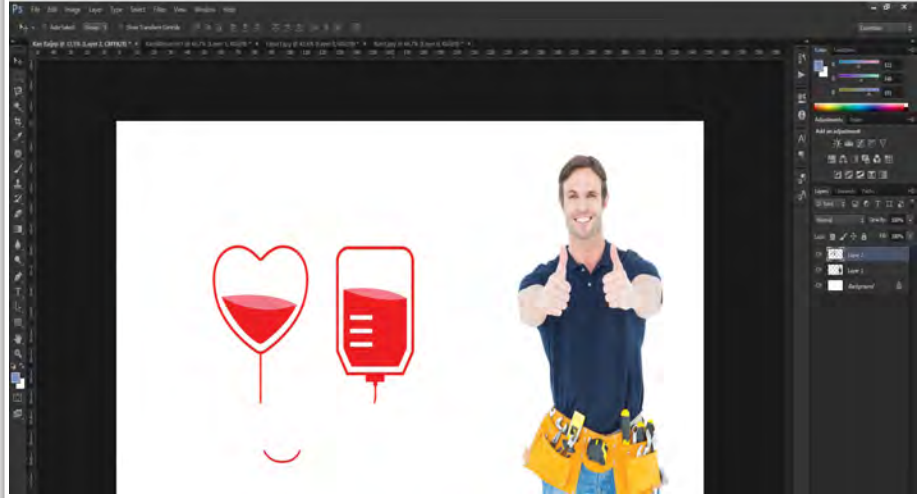
17. Layer halindeki seçilmiş görselimizi kopyalayalım.



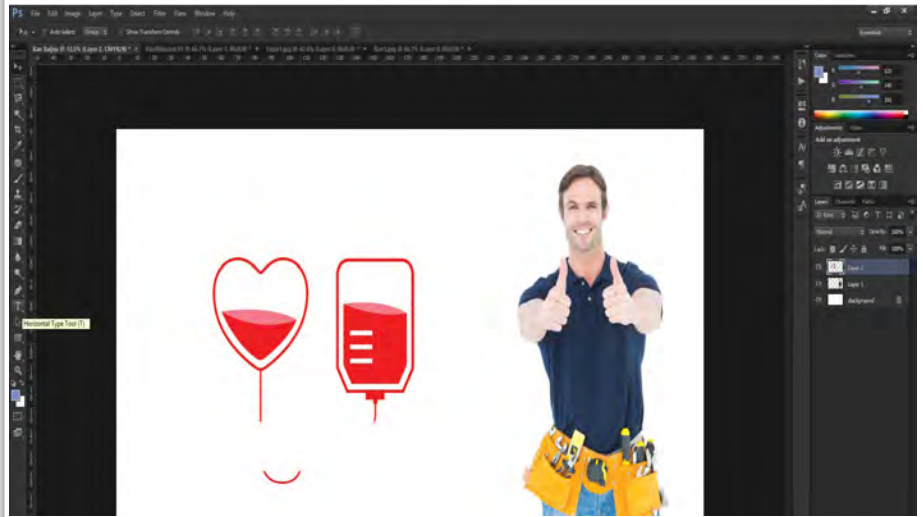
18. Billboard tasarımımızın bulunduğu pencereyi açarak ana tema görselimizi yapıştıralım.



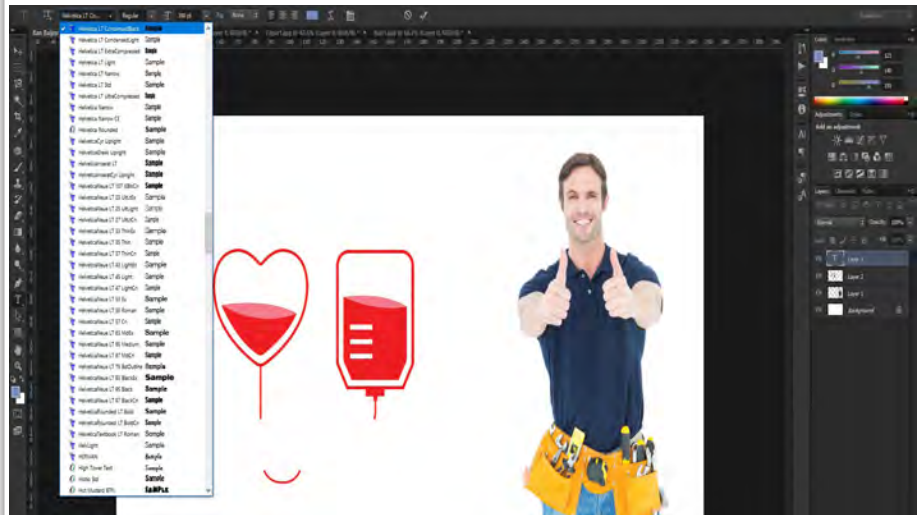
19. Ana tema görselini de tasarımıdaki yerine istediği-miz büyüklükte getirelim.

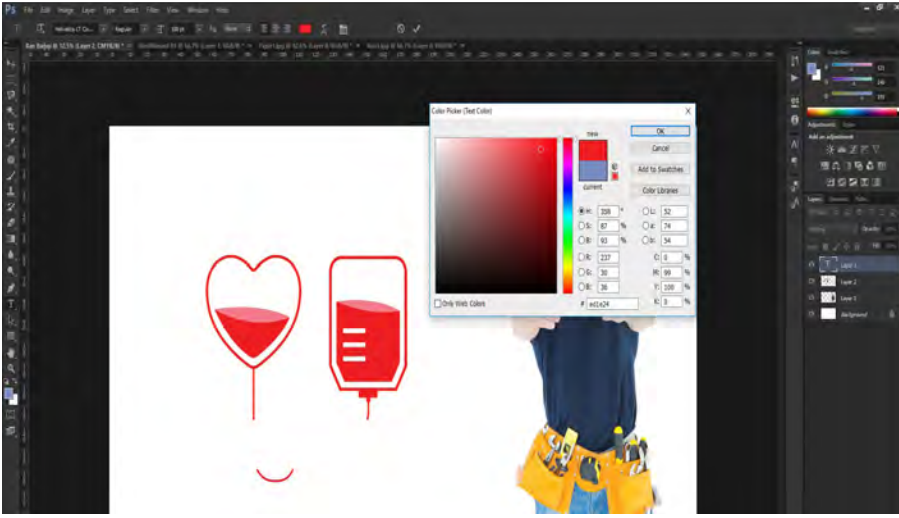


20. Sol taraftaki araç menüsünden yazı aracını seçelim.

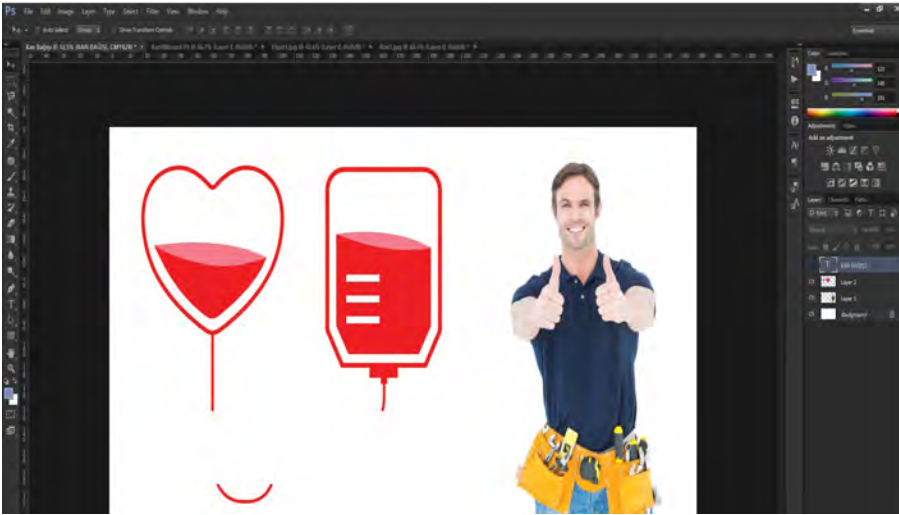


21. İstediğimiz bir fontu seçelim.





22. Üst menü çubuğundaki Color Picker (Text Color) bölümünden yazı rengini belirleyelim.



23. Yazı rengi olarak ana temadaki kan rengini seçelim.



24. "Kan Bağışı" yazalım.





25. Yazının bulunduğu layeri seçili hale getirip üzerine sağ tıklayalım ve Duplicate Layer bölümünü seçelim. Böylece yazıyı kopyalamış olduk.



26. Tamamlayıcı sloganımızı yazalım. "Sizi Kahraman Yapar."

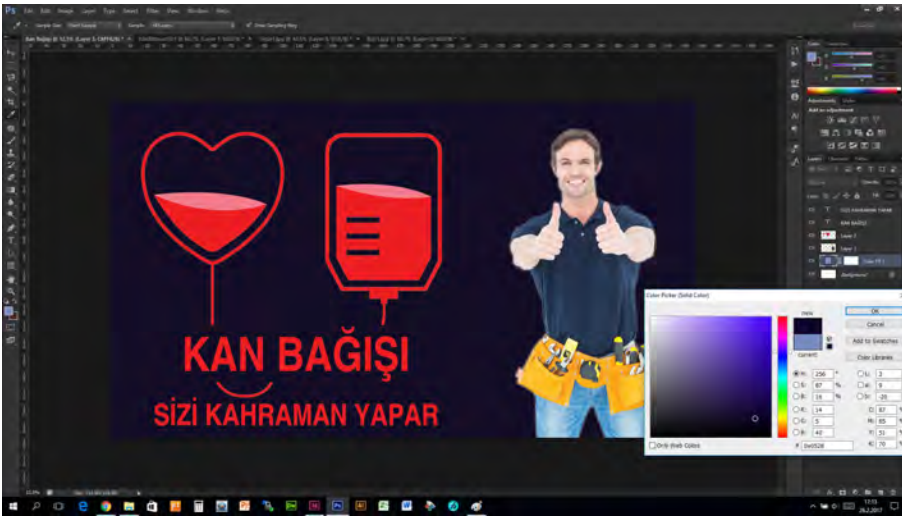


27. Yazılarımızı ve ana tema görselimizi Shift tuşu ve fare sol tuşu kullanarak, seçili hale getirip üst araç çubuklarından "Align Horizontal Centers" ile ortallayalım.





28. Billboard tasarımımız sona erdi.



29. Dilersek yeni bir layer açarak arka plan rengini değiştirebiliriz.



30. Çalışmamızı kaydetmeyi unutmayalım.

## H Web Tasarımı

Web; Genel Ağ üzerinde yazı, grafik, resim, ses ve hareketli görüntülerden oluşan verilere etkileşimli bir şekilde ulaşmamızı sağlayan çoklu ortam sistemidir. Bu sistemin yürütülebilmesi için geri planda çalışan birçok yazılım vardır.

Ekranda gördüğümüz her bir belge, bilgi ve görüntü bir web sayfasını oluşturur. Hazırlanan web sayfaları bir araya getirilerek bir web sitesi oluşturulur. Her web sitesi adresini belirleyerek İnternet üzerinde yerini alır. Bu adres URL (Uniform Resource Locator) olarak tanımlanır. Web sayfaları İnternet'e bağlı bilgisayarlardan iletişime açılabilir ve görülebilir.

Web tasarımı, bilgisayar dilini ve teknolojisini bilen tasarımcılar tarafından yapılır. Dijital ortamda gerçekleşen web tasarımı İnternet teknolojisine uygun olarak tasarlanır. Web sayfalarının tasarımında renk olarak ekran rengi ya da diğer bir deyişle ışık rengi kullanılır.

Web siteleri tasarım amaçlarına göre aşağıdaki şekilde gruplandırılabilir:

a. Kurumsal Web Siteleri: Kurum veya işletmenin faaliyet alanlarını, ürün ve hizmetlerini, amaç ve hedeflerini tanıtan sitelerdir. Sitenin içeriği şirket kurum ve işletme tarafından sağlanır. Site içeriği çok sık güncellenmez. Web sitesinin içeriği çok sık değişmediği için kodlama ve dinamik yapı yerine görsel tasarım ağırlıklı bir site oluşturulur.

b. Bireysel Web Siteleri: Kişiyi özel tanıtım amacıyla tasarlanır. Kişiyi ait çalışmaların yayınlandığı; akademik, sosyal veya sanatsal bilgi, belge ve görüntülerin paylaşıldığı sitelerdir. Bu tür sitelerde içerik kişi istediği anda değiştirilebilir. Bu nedenle sitenin yapısı görsel tasarım yerine kodlama ve veri tabanı mimarisi önceliklidir.

c. Tanıtım Web Siteleri: Bir ürün veya hizmete ait kampanyaların tanıtımı amacıyla kullanılır. Sitenin içeriği yazıdan çok görsel ve işitsel

Görsel 159.



### Ders Dışı Etkinlik 6

Belediyenin web tasarımının ana sayfa görüntüsünün fotoğrafını çekip sınıfa getiriniz. Sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.



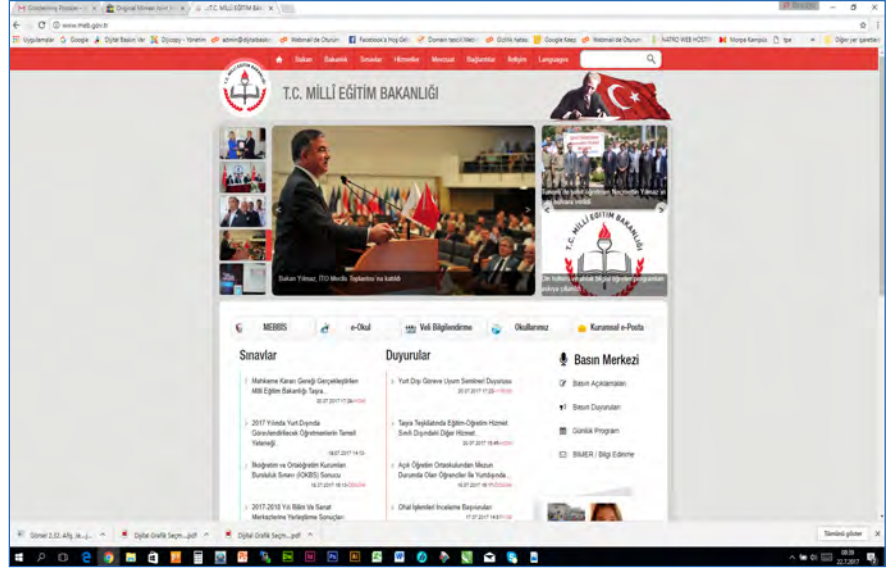
Tasarımda yer alan öğeleri doğru yerleştirmek ve boşlukları doğru kullanmak vurgu için bir diğer yöntem olabilir. Yalın bir tasarım, web sitesinin vermek istediği mesajı, en hızlı ve etkili bir şekilde iletebilecek en iyi yoldur.

151



## Etkinlik 28

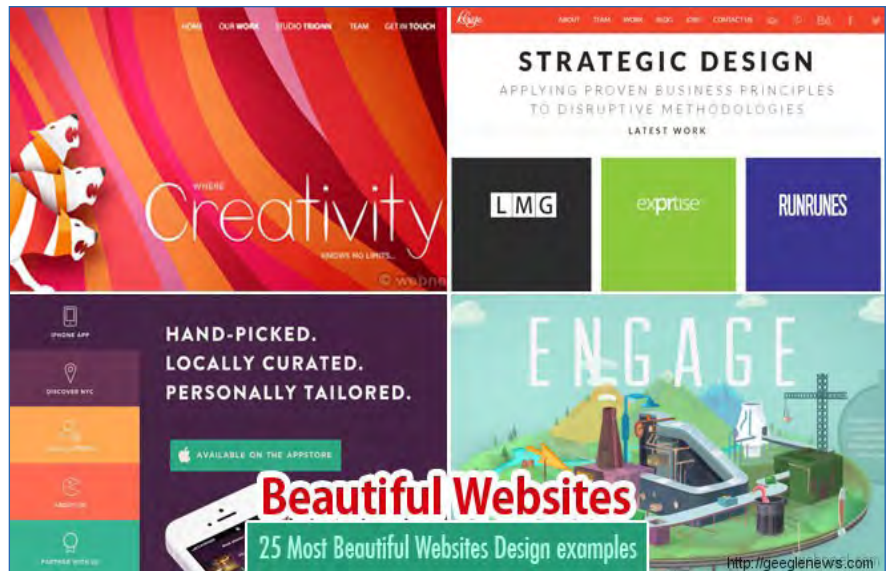
Aşağıda web tasarım örneklerini inceleyiniz. Web tasarımındaki detayları arkadaşlarınızla tartışınız.



Görsel 161.



Görsel 162.



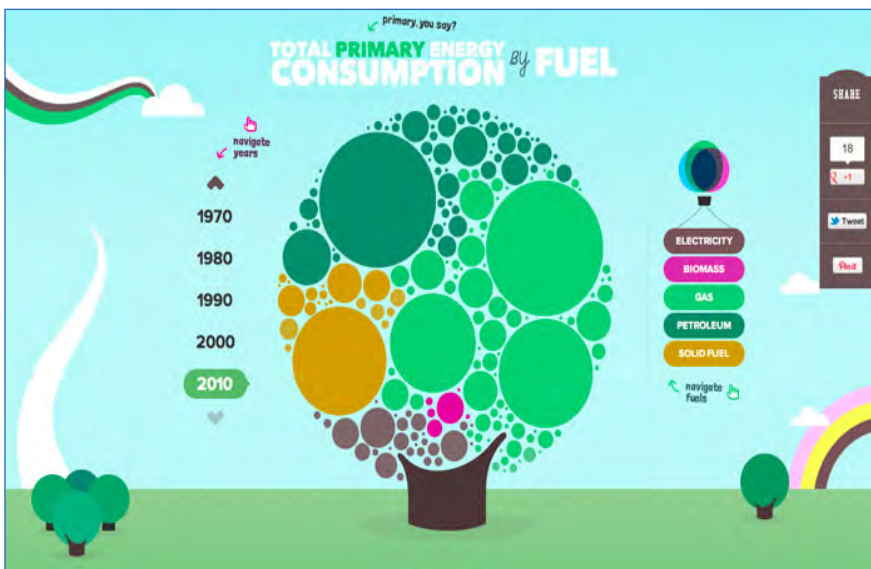
Görsel 163.



Görsel 164.



Görsel 165.



Görsel 166.







### Aşağıdaki soruları okuyup doğru seçenekleri işaretleyiniz.

1. Bilgisayarda görüntü işleme (Bitmap tabanlı) programlarının çeşitli özelliklerinden yararlanarak resimler düzenlenebilir. Aşağıdaki tanımlardan hangisi görüntü işleme programlarının özelliklerindendir?  
A) Renk değişikliği B) Yeni görüntü oluşturma C) Görüntü boyutunu değiştirme  
D) Görüntüyü stilize etme E) Yukarıdakilerin hepsi
2. Kurumsal kimlik için simge oluştururken yazı ve görsellerden yararlanılabilir. Sadece yazı karakterlerinden yararlanılarak oluşturulan kurumsal kimlik simgesi aşağıdakilerden hangisidir?  
A) Tipografi B) Logotype C) Amblem D) Tasarım E) Rozet
3. Bir grafik tasarım çalışmasında; “Temaya uygun olmalıdır, normal, kalın ve italik gibi seçenekler ile bir veya iki farklı karakter birlikte kullanılabilir.” ifadesi aşağıda verilen seçimlerden hangisine aittir?  
A) Görsel seçimi B) Tema seçimi C) Fotoğraf seçimi D) Font seçimi E) Hepsi
4. İnternet üzerinde yazı, resim, ses ve hareketli görüntülerin diğer bilgisayarlara iletilmesini sağlayan ve dijital ortamın bir ürünü olan tasarım aşağıdakilerden hangisidir?  
A) Grafik tasarım B) Harf tasarımı C) Görsel tasarım D) Web tasarımı E) Afiş tasarımı
5. İnsanların yoğun yaşadıkları açık alanlarda bir ürün veya hizmetin tanıtımının yapıldığı büyük boyutlu reklam yapıları olarak bilinen billboardların tasarımında aşağıdakilerden hangisi yerine getirilmelidir?  
A) Sade ve yalın olmalıdır.  
B) Mesaj ön planda olmalıdır.  
C) Yazı ve görselin anlam bütünlüğü olmalıdır.  
D) Dikkat çekici bir görsel olmalıdır.  
E) Yukarıdakilerin hepsi.

6. Aşağıda verilen marka-logo-amblem eşleştirmelerinden hangisi yanlıştır?

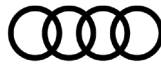
A) TÜBİTAK

B) CANON

C) AUDİ

D) MSGSÜ

E) PARDUS



### Aşağıdaki ifadelerin sonuna doğru ise ( D ), yanlış ise ( Y ) koyunuz.

7. Kültür afişleri festival, konser, sergi gibi sanatsal faaliyetleri ve sportif etkinliklerini tanıtan afiş türüdür. ( )
8. Dijital grafik tasarım çalışmalarında hazır görselleri kullanırken yasa ve telif haklarına dikkat edilmelidir. ( )

### Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan yerleri uygun ifadelerle tamamlayınız.

9. Bir ürün veya hizmeti tanıtmaya, benzerlerinden ayırt etmeye yarayan, o ürün veya hizmetin simgesi olan, resim ya da harften oluşan özel işarete ..... denir.
10. Bir markanın kullandığı ..... gibi görsel simgelerle hedeflediği akılda kalıcılıktır.

**A**

- afiş** : 1. Resimli duvar ilanı. 2. Tanıtma ya da reklam amacıyla hazırlanmış yazılı ve resimli grafik sanat ürünü.
- akım** : Sanatta, siyasette, düşünce hayatında ortaya çıkan yeni bir görüş, yön-tem, hareket, cereyan, tarz.
- aks çizgisi**: Grafik tasarım çizimlerinde çizimi ya-pılan görselin, farklı kağıtlara renk ay-rımı yapıldıktan sonra aynı kâğıtların tekrar birleştirilip üst üste konduğun-da görselin doğru oluşması için renk ayrımı yapılan her kâğıdın en az dört köşesine çizilen artı (+) işareti.
- aksan** : Vurgu.
- amblem** : Bir şeyin yazı ya da resimle sembol-leştirilmesi.
- anatomik** : 1. Anatomiyle ilgili. 2. Organizmanın yapısıyla ilgili.
- animasyon**: Canlandırma.
- armoni** : Uyum. Bir sanat yapıtını oluşturan öğelerin birbirine ters düşmemesi du-rumu. Bu durumda tüm öğeler aynı düzen bağıntıları sistemi içinde yer al-maktadır.
- asetat** : Kâğıt gibi kullanılan saydam tabaka.
- asfalt** : Ana maddesi katran olan ve yolların kaplanması için kullanılan karışım.
- asimetrik** : Bir simetri eksenine doğrultusunda bi-çimlendirilmeyi niteler.
- asit** : Turnusolün mavi rengini kırmızıya çe-virmek özelliğinde olan ve birleşimin-deki hidrojenin yerine maden alarak tuz oluşturan hidrojenli birleşik.

**B**

- Bauhaus** : 1919-1933 yılları arasında eğitim ver-miş olan ünlü Alman sanat okulu.
- bar** : Kalın (şerit) çizgi.
- biçem** : Üslup.
- bilgisayar**: Çok sayıda aritmetiksel veya mantık-sal işlemlerden oluşan bir işi, önceden verilmiş bir programa göre yapıp so-nuçlandıran elektronik araç, elektronik beyin.
- bilgi çağı** : Bilişim ve iletişim teknolojilerindeki gelişimin insanlık tarihinde toplum-sal, ekonomik, ve bilimsel değişimin yönünü yeniden belirlediği ve giderek ağ toplumunun ortaya çıktığı döneme verilen addır.

**broşür**

: Genellikle bir şeyi tanıtmayı amaçla-yan, sayfa sayısı az, küçük kitap, risa-le.

**Ç**

**çizgi**

: 1. Uzunluğuna oranla kalınlığı çok az olan şerit anlamı taşır. 2. İki nokta ara-sındaki doğru.

**D**

**dadaizm**

: Tüm sanat eğilimlerine karşı çıkış ola-rak belirir. Bir anlamda dadaizm yeni bir akım yaratmaktan çok tüm sanat anlayışlarını yıkmayı amaçlamıştır.

**deformasyon**: Biçimi bozulma, biçimsizleşme.

**denge**

: Bir sanat yapıtını oluşturan öğelerin, bütün içinde kompozisyon düzenini bozmayacak şekilde dağılışı.

**de stil**

: Yalnızca temel geometrik biçimleri ve ana renkleri kullanarak bir biçimlendir-me anlayışı gösteren akımdır.

**desen**

: 1. Resimde kompozisyonun çizim malzemeleriyle yapılmış hâli. 2. Çizgi resim tasarım.

**dijital sanat**: Dijital veya sayısal sanat, genel an-lamda üretilişinde bilgisayarın rol aldı-ğı, fiziksel olmayan nesnelerin üretil-mesiyle gerçekleşen sanat biçimine denir.

**dinamik**

: 1. Hareketli, her an değişebilen, duruk karşıtı. 2. Devinimsel.

**diyagonal**: Köşegen.

**dizayn**

: Tasarım.

**doku**

: Görme ve dokunma duyularıyla kavra-nabilen yüzeysel etki.

**E**

**eskiz**

: Bir proje ya da sanat yapıtını ortaya koymadan önce yapılan ön hazırlık.

**espas**

: Düzenlemedeki boşluk- doluluk ilişki-sidir.

**estetik**

: Klasik anlamıyla estetik güzelin ne ol-duğu sorusunu yanıtlamakla ilgilenen felsefe dalı olarak tanımlanır. Sanatta güzellik, duygulara hoş gelen an-la-mında kullanılır.

**etüt**

: Ön çalışma.

**etüt etmek**: İncelemek, araştırmak.

**exlibris**

: Kitap etiketi. Genellikle kitabın cilt ön-kapağı içine yapıştırılan ve kitap sahi-binin adını, kimi zaman da bu ada ek olarak kitabın kitaplıktaki yer numara-



sını taşıyan etiket.

## F

- fon** : Kompozisyonun arka planı.
- font** : Yazı karakteri
- form** : Biçim.
- fotoğraf** : Görüntünün mercekler sistemi aracılığıyla film üzerine sonra da fotoğraf kağıdına basım işlemiyle elde edilmesi.
- fotolitografi**: Taş, maden üzerindeki örneklerin, ışığa duyarlı tabakalar üzerinde fotoğraf veya kopya yoluyla çıkarılmasında kullanılan baskı tekniği.
- fraktal sanat**: Hazır bilgisayar programları veya fraktal formülleri kullanılarak yapılan, dijital görüntü sanatıdır. Ortaya çıkan şekiller sonsuza yakın detaylar içerir. Diğer sanat türlerinden ayrılmasını sağlayan en önemli özelliği taklit edilemez olmasıdır.
- frekans** : Sıklık.
- fütürizm** : Çağdaş endüstriyel gelişmeleri ve özellikle de hızı hedef alan bir görüşten temellenmektedir. Hareketli formlar ve canlı parlak renkler kullanılmıştır.

## G

- grafik sanatlar**: Yapılan resimleri türlü baskı teknikleri ile çoğaltma sanatı.
- grafik tasarım**: 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 bir süreçtir.
- gravür** : 1. Ağaç, taş veya metal bir levhanın oyularak işlenmesi ve bunun bir yüzeye basılması tekniği. 2. Bu teknikle yapılmış resimleştirilmiş ve çoğaltılmış sanatsal ürün.
- gren** : Kâğıdın yüzeyinin pürüzlülük derecesi ve tipinin bir izlenimi.
- grid** : Tasarımda belli aralıklarla yatay ve dikey olarak tekrarlanan, görsel nesnelerin yerleştirilmesi işinde kolaylık sağlayan çizgi, çizgilerle oluşturulmuş mazgal.

## H

- harf** : Bir dilin başlıca seslerini yazıda göstermeye yarayan işaret: a, b, c, ç, f, g, i vb.

- heykel** : Hacim sanatı. Estetik yaşantı oluşturmaya amaçlanan üç boyutlu nesne, yapıt. Yontu.
- hiyerarşi** : Makam sırası, basamak, derece düzeni, aşama sırası.
- hiyeroglif**: Resim yazı. Mısırlıların kullandıkları bir resim yazı çeşidi.

## İ

- ideal** : Düşüncenin tasarlayabileceği bütün üstün nitelikler.
- iletişim** : Duygu, düşünce veya bilgilerin akla gelebilecek her türlü yolla başkalarına aktarılması, bildirişim, haberleşme, iletişim.
- illüstrasyon**: Resimleme, kitap resimleme.
- imge** : Duyu organlarının dıştan algıladığı bir nesnenin bilince yansıyan benzeri, hayal, imaj. Genel görünüş, izlenim.
- internet** : Genel ağ
- iskoç** : Biri kalın diğeri ince iki çizginin birleşmesinden oluşan çizgi çeşidi.
- ivme** : Hareket eden nesnenin kısa bir zaman içinde, hızında oluşan değişimin bu zamana oranı.

## K

- kadret** : Bir puntonun on iki katı.
- kalıp** : Bir şeye biçim vermeye veya eski biçimini korumaya yarayan araç.
- karakalem**: 1. Bir çeşit kömür kalem. 2. Açık koyu çalışma olanağı veren bu kalemle yapılmış olan resim.
- klasizm** : Sanatta klasik ilke ve örnekleri izleme anlayışıdır. Her sanat üslubunun bir klasik dönemi vardır. 18.yy ve sonrasında Avrupa sanatı içinde, modern sanat öncesinde, genellikle klasizm eğilimleri ağır basmıştır.
- klavye** : Parmaklarla hareket ettirilen piyano, org vb. çalgılarda veya yazı ve hesap makinelerinde değişmez bir eksen çevresinde inip kalkabilen, istenilen işe göre düzenlenmiş bazı mekanizmaları çalıştıran kaldıraç kollarının, tuş sıralarının bütünü.
- kompozisyon**: Yapıtı oluşturan öğelerin belirli düzene bağlantıları içinde bir araya getirilmesidir.
- konstrüksiyon**: Yapıtı oluşturan öğeler bütünü.
- konstrüktivizm**: Çağdaş malzemeleri kullanan ve yapısal bir anlayış sergileyen sanat akımı.
- kontrast** : Karşıtlık.

**kurumsal kimlik:** Pazarlamada (marketing), bir kurumun görünen yüzüne verilen isimdir. Kurumun kendini ifade etme şeklidir. Bu ifade belli sınırları çizilmiş ve genellikle değişmez bir ifadedir.

**kübizm :** Nesne ve varlıkları temel geometrik biçimlere indirgenmiş şekilde resmeden akımdır.

## L

**leke :** Yüzeyin biçim formunda tek renkle boyanarak örtülmüş parçası.

**litograf :** Taş baskı. Kireç taşı bloklarının baskı levhası olarak kullanılmasıyla yapılan baskı türüdür.

**logo :** Bir kurum veya kuruluşun kendine seçtiği, bazı ticaret eşyası üzerine konulan, o eşyayı üreten veya satanı tanıtan resim, harf vb. özel işaret, İmlek.

**logogram :** 1. İki harfin birleşerek oluşturduğu tipografik karakterlere verilen isim. 2. Kelime ifade eden işaret.

## M

**marka :** Bir ticari malı, herhangi bir nesneyi tanıtmaya, benzerinden ayırmaya yarayan özel ad veya işaret.

**marjin :** Sayfanın çevresinde kalan beyaz alan.

**metrik :** Ölçümlü.

**mimarlık :** 1. Mimar olma durumu, mimarın işi ve mesleği. 2. Belirli ölçü ve kurallara göre yapılar yapma sanatı, mimari.

**monotipi** Bir metal levhanın üzerine, baskı mürekkebi ya da yağlı boya ile yapılan resim üzerinden alınan tek kopya.

**motif :** Yan yana gelerek bir bezeme işini oluşturan ve kendi başlarına birer birlik olan öğelerden her biri.

## N

**natürmort:** Ölüdoğa.

**negatif :** Eksi, pozitif karşıtı.

**nokta :** Tek vuruşta yapılan iz.

## O

**odak noktası:** En önemli konu, can alıcı nokta.

**optik :** Görme ile ilgili olan.

**oran-orantı:** Kompozisyon elamanlarının birbirlerine olan ve kendi içindeki bölümlerinin de birbirlerine olan büyüklük ve küçüklükleri.

**orijinal :** Bir sanatsal ürünün dorudan doğruya

sanatçının elinden çıkmış hali. Özgün.

**outline :** Dış çizgi.

## Ö

**özgün :** Yalnız kendine özgü bir nitelik taşıyan, orijinal, ibdai. Bir buluş sonucu olan, nitelikleri bakımından benzerlerinden ayrı ve üstün olan.

## P

**parşömen kağıdı:** Parşömene benzetilerek yapılan, mat, dayanıklı ve hafifçe saydam kâğıt.

**paspартu :** Resim ya da fotoğraflar çerçevelenirken çerçevenin içine bunlarla birlikte yerleştirilen ve fon işlevi gören kâğıt, karton veya kumaş. Paspартunun görevi küçük boyutlu resimleri daha rahat algılanabilir kılan bir zemindir.

**piksel :** Resim ögesi

**piktogram:** Hieroglif ve benzeri yazı sistemlerinde bir kavramın karşılığı olarak kullanılan resimsel öge.

**plaka :** Metal yaprak.

**post-modern:** Biçimleri işlevlerin doğal bir sonucu gibi göstermemektir. Modernizm Akımına karşı oluşmuştur.

**pozitif :** Negatif karşıtı, olumlu.

**pres :** 1. İşletme, onarma, düzletme vb. işlemlerin uygulanması için bir nesneyi, iki ağırlık arasında mekanik olarak sıkıştırmaya yarayan alet, mengene, cendere. 2. Baskı.

**puantiye :** Noktalama.

**punto :** Tipografide kullanılan ölçü birimi.

## R

**realizm :** Gerçekçilik. Duygu, düşünce ya da somut nesneler dünyasında var olup varlığı bilinen herşeye verilen genel ad. Sanatsal gerçeklik, sayısız gerçeklik türleri içinde ayrı bir kategoridir.

**renk :** Işığın cisme çarptıktan sonra yansıyarak görme duyumuz aracılığıyla beynimizde oluşturduğu etkiye renk denir.

**renk çemberi:** Ana, ara, zıt renkleri ve bunların birbirleriyle ilişkilerini gösteren renkli dairesel yüzey.

**ritim :** Sanat yapıtında yer alan öğelerin kendi aralarında oluşturdukları ardışık zaman ve mekân aralıklarının belirlediği düzen.

**rönesans :** XV. yüzyıldan başlayarak İtalya'da ve

daha sonra diğer Avrupa ülkelerinde hümanizmin etkisiyle ortaya çıkan, klasik İlk Çağ kültür ve sanatına dayanarak gelişen bilim ve sanat akımı.

**rönesans sanatı:** 14-16.yy arasında İtalya'da ortaya çıkan ve "yeniden doğuş" anlamına gelen bir akımdır.

## S

**sans-serif:** Düz harfler.

**sanat ürünü:** Eser, Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre; "'emek sonucu ortaya konan yapıt, ürün'" demektir.

**sergi:** Halkın gezip görmesi, tanınması için uygun biçimde yerleştirilmiş ürünlerin, sanat eserlerinin tümü.

**serif:** Harflerdeki tırnak.

**serigrafi:** İpek baskı. Özel dokulu ipekli kumaşlar kullanarak özgün baskılar yapma işlemi ve tekniği.

**simge:** Duyularla ifade edilemeyen bir şeyi belirten somut nesne veya işaret, remiz, rumuz, timsal, sembol.

**soyutlama:** Bir nesnenin özelliklerinden veya özellikleri arasındaki ilişkilerden herhangi birini tek başına ele alan zihinsel işlem, gerçeklikte ayrılmaz olanı düşüncede ayırma, tecrit, abstraksiyon.

**stilizasyon:** Biçimleme.

**stilize:** Üslup kazandırılmış, biçimlendirilmiş.

**strateji:** Önceden belirlenen bir amaca ulaşmak için tutulan yol, izlem.

**süprematizm:** Soyut geometriciliği benimseyen resim anlayışı.

**sürrealizm:** Gerçeküstücülük. Olaylar gerçek dünyadaki ilişkilerine göre ele alınmaz. Asla var olmayacak düşsel bir ortam yaratacak bir kompozisyon içinde sunulur.

**sütun:** Gazete, dergi, kitap vb. yazılı şeylerde, sayfanın yukarıdan aşağıya doğru ayrılmış olduğu dar bölümlerden her biri, kolon. Alt alta sıralanmış şeyler dizisi.

## Ş

**şablon:** Yazı ya da belirli bir biçimi oluşturmak için hazırlanmış kalıp.

## T

**tarayıcı:** Kâğıt üzerindeki resim, yazı vb. simgeleri tanıyıp bilgisayar ortamına aktaran araç

**tasarım:** Bir tasarlama eylemi sonucunda elde edilen ve asıl yapıtın yapımı sırasında belirleyici olan proje, çizim vb. ürünlerin tümü.

**tasarımcı:** Tasarım yapan kimse, tasar çizimci.

**taslak:** Asıl yapıta hazırlık olarak yapılan genelde küçük boyutlu olan ön çalışma ürünü.

**terminoloji:** Terimler dizgesi

**teknoloji:** Bir endüstri dalıyla ilgili yapım yöntemlerinin, yollarının ve araçlarının incelenmesinden oluşan bilgi dalı.

**tipografi:** 1. Basım sanatı. 2. Basımda kullanılan her tür harf ve işaretin tasarlanma işi.

**tipografik baskı:** Metal harf kalıplarıyla yapılan yüksek baskı tekniği.

**title:** 1. Bir film veya programın başında veya sonunda listelenen yapımcı, oyuncu vs. isimleri. 2. Başlık, isim (kitap, yazı, resim vs.).

**tram:** Matbacılıkta %1 - %99 değerleri arasında kalan, renklerin koyuluğunu ve açıklığını oluşturan değer. %100 en koyu (örnek siyah) %0 en açık (örnek şeffaf) olarak gösterilebilir.

## U

**uzam:** Bir nesnenin uzayda kapladığı yer,alan.

## Ü

**ürün:** Bir oluşum işlem ya da yapım sonucu elde edilen nesne.

**üslup:** 1. Anlatma, oluş, deyiş veya yapış biçimi, tarz. 2. Bir sanatçıya, bir çağa veya bir ülkeye özgü teknik, renk, biçimlendirme ve söyleyiş özelliği, biçem, stil.

## V

**vektörel:** Doğrultusu, yönü, uzunluğu belirli olan ve bir ok işaretiyle gösterilen doğru çizgi.



## GENEL AĞ ADRESLERİ

<http://www.byegm.gov.tr> (20 Mart 2017, 09.30)  
<http://www.cs.cmu.edu> (20 Mart 2017, 09.30)  
<http://www.edu.pe.ca> (20 Mart 2017, 09.40)  
<http://www.megep.meb.gov.tr/> (10 Haziran 2013, 09.40)  
<http://www.megep.meb.gov.tr/> (10 Haziran 2013, 10.40)  
<http://www.megep.meb.gov.tr/> (10 Haziran 2013, 13.40)  
<http://www.megep.meb.gov.tr/> (10 subat 2017, 13.40)  
<http://www.ceyhunakgun.com/> (20.03.2017, 16.40)

<http://www.aktuelurunler.com2013/04/ucz-market> (20 Şubat 2017, 16.50)  
<http://notoku.com/brosur/> (20.03.2017, 16.52)  
<http://akademik.maltepe.edu.tr...1.hafta%20-%20Reklamcılık%20tanımı,%20t> (10 Ocak 2014, 16.52)  
[http://iaud.aydin.edu.tr/makaleler/yil7sayi26/1\\_makale.pdf](http://iaud.aydin.edu.tr/makaleler/yil7sayi26/1_makale.pdf) (22.03.2017, 12.14)  
<http://www.turkcetipografitoplulugu.org/sozluk/ya-zitipi/> (22.03.2017, 12.17)

## GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel 1. <http://www.metafizikbilgiler.com/images/icresimler/tribun.jpg> (26.07.2017, 15.22)  
Görsel 2. <http://www.nkfu.com/wp-content/uploads/2013/02/James-Watt-2.jpg> (26.07.2017, 15.22)  
Görsel 3. <https://media.licdn.com/mpr/mpr/AAEA-AQAAAAAAAAAYeAAAAJGQ0NGY0ZmYwLTcwYmMtNGZjNC1hMzEwLTRmYTAXZmViOGJkMg.png> (26.07.2017, 15.22)  
Görsel 4. [https://letterpresstylesetting.files.wordpress.com/2013/02/handtiegelpresse\\_von\\_1811.jpg](https://letterpresstylesetting.files.wordpress.com/2013/02/handtiegelpresse_von_1811.jpg) (26.07.2017, 15.22)  
Görsel 5. <http://trthaberstatic.s3-website-eu-west-1.amazonaws.com/resimler/388000/388716.jpg> (22.03.2017, 15.22)  
Görsel 6. [http://www.americaslibrary.gov/assets/jb/gilded/jb\\_gilded\\_bell\\_3\\_m.jpg](http://www.americaslibrary.gov/assets/jb/gilded/jb_gilded_bell_3_m.jpg) (26.07.2017, 15.22)  
Görsel 7. [https://valbonne-consulting.com/wp-content/uploads/2015/01/konrad\\_zuse.jpg](https://valbonne-consulting.com/wp-content/uploads/2015/01/konrad_zuse.jpg), (22.03.2017, 18.32)  
Görsel 8. [http://kosuyoluplus.com.tr/wp-content/uploads/2016/01/DSC\\_3079.jpg](http://kosuyoluplus.com.tr/wp-content/uploads/2016/01/DSC_3079.jpg), (22.03.2017, 18.32)  
Görsel 9. <https://phys.org/newman/gfx/news/hires/2014/operationofl.jpg> (22.03.2017, 12.07)  
Görsel 10. <http://arstroy48.ru/wp-content/themes/MyTheme/img/bg.jpg> (22.03.2017, 12.07)  
Görsel 11. <https://julie808blog.files.wordpress.com/2016/09/cropped-cdo-lowres1.jpg> (22.03.2017, 15.22)

Görsel 12. <http://cmuems.com/2012/c/files/2012/08/Slide00061.gif> (26.07.2017, 15.22)  
Görsel 13. [http://s7.computerhistory.org/is/image/CHM/500004404-03-01?\\$re-zoomed\\$](http://s7.computerhistory.org/is/image/CHM/500004404-03-01?$re-zoomed$), (22.03.2017, 18.42)  
Görsel 14. <http://www.dam.org/artists/phase-one/herbert-w-franke> (22.03.2017, 12.08)  
Görsel 15. [http://dada.compart-bremen.de/image-Uploads/medium/ABE\\_05\\_1991\\_1991.jpg](http://dada.compart-bremen.de/image-Uploads/medium/ABE_05_1991_1991.jpg), (22.03.2017, 18.42)  
Görsel 16. <http://www.atariarchives.org/artist/images/page55-2.jpg>, (22.03.2017, 18.45)  
Görsel 17. ATAN, Ahmet. Sanatçının özel koleksiyonu.  
Görsel 18. <https://saimg-a.akamaihd.net/saatc-hi/680961/art/2069204/1177368-7.jpg>, (22.03.2017, 18.45)  
Görsel 19. <http://m1.22slides.com/alialisir/mg0653-7-1064570.jpg>, (22.03.2017, 18.45)  
Görsel 20. KILIÇ, Ali. Sanatçının özel koleksiyonu.  
Görsel 21. SEZER, Setanay. Sanatçının özel koleksiyonu.  
Görsel 22. DENLİ, Salih. Sanatçının özel koleksiyonu.  
Görsel 23. <http://dinodream-63ed.kxcdn.com/img/267/169/37467.jpg>, (22.03.2017, 18.45)  
Görsel 24. UÇAR, Tevfik Fikret. Sanatçının özel koleksiyonu.  
Görsel 25. <https://atalaytugel.files.wordpress.com/2016/09/cropped-cdo-lowres1.jpg>

- com/2009/04/155772120buz5.jpg?w=450 (22.03.2017, 12.22)
- Görsel 26. SEZER, Nuri. Sanatçının özel koleksiyonu.
- Görsel 27. [http://www.tasarimyarismalari.com/blog/wp-content/uploads/2014/06/burak\\_arici-610x853.jpg](http://www.tasarimyarismalari.com/blog/wp-content/uploads/2014/06/burak_arici-610x853.jpg), (22.03.2017, 12.20)
- Görsel 28. [http://www.photoshopmagazin.com/dergi/2005/12/cem\\_gul.html](http://www.photoshopmagazin.com/dergi/2005/12/cem_gul.html) (22.03.2017, 12.20)
- Görsel 29. [http://www.cgsociety.org/cgsarchive/newgallerycrits/g27/301527/301527\\_1201611379\\_medium.jpg](http://www.cgsociety.org/cgsarchive/newgallerycrits/g27/301527/301527_1201611379_medium.jpg) (22.03.2017, 13.39)
- Görsel 30. <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/7a/4d/d1/7a4dd1444e5aa56e6eaed1a3c10b7f18.jpg>(22.03.2017, 13.46)
- Görsel 31. <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/bd/30/02/bd3002b3e2bf652a04a1f84a0346d677.jpg> (22.03.2017, 12.33)
- Görsel 32. [http://www.posterpage.ch/winners/vibr\\_09/p223771s.png](http://www.posterpage.ch/winners/vibr_09/p223771s.png) (22.03.2017, 13.45)
- Görsel 33. <http://www.reynalddrouhin.net/rd/wp-content/uploads/2011/01/5.jpg> (22.03.2017, 13.44)
- Görsel 34. <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/6c/88/d9/6c88d9464651ac1989875dc11822c784.jpg> (22.03.2017, 12.29)
- Görsel 35. <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/4b/7d/ec/4b7dec5592006df779fe009a59dd63d.jpg>(22.03.2017, 13.48)
- Görsel 36. <http://s3.bench.li/images/original/32766.jpg> (22.03.2017, 13.50)
- Görsel 37. <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/bf/1f/d7/bf1fd7d349d5b06b7f6e6c2efede37b8.jpg> (22.03.2017, 13.51)
- Görsel 38. <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/c5/34/58/c5345827339d435b32f78dcacb0f6993.jpg> (22.03.2017, 13.37)
- Görsel 39. <http://www.carlwarner.com/wp-content/uploads/2016/05/Cart-Balloons-500x272.jpg> (22.03.2017, 12.31)
- Görsel 40. <http://www.ilustrared.cl/v3/uploads/galerias/00068/01394/10165.jpg> (22.03.2017, 13.41)
- Görsel 41. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Asus\\_a8n\\_VMCSM](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Asus_a8n_VMCSM) (22.03.2017, 18.31)
- Görsel 42. <http://www.rlrouse.com/images/sd-ram.jpg> (22.03.2017, 18.40)
- Görsel 43. [http://www.geocities.ws/circuitosintegradospiscilla/639x360\\_1322360994\\_microprocesador2.jpg](http://www.geocities.ws/circuitosintegradospiscilla/639x360_1322360994_microprocesador2.jpg) (26.07.2017, 18.42)
- Görsel 44. <http://socialnomics.net/wp-content/uploads/2016/10/AGP-Video-Card-7.jpg> (22.03.2017, 18.44)
- Görsel 45. <http://pngimg.com/download/12048> (22.03.2017, 18.45)
- Görsel 46. <http://www.arti1yazilim.com/wp-content/uploads/2015/12/DELL-3415W-PROFESYONEL-MON%C4%B0T%C3%96R.jpg> (22.03.2017, 18.50)
- Görsel 47. <https://ae01.alicdn.com/kf/HTB1EdVoMFXXXcsXpXXq6xXFXXe/4-Channel-5-1-Surround-3D-PCI-Sound-Audio-Card-MIDI-for-PC-Windows-XP-7.jpg> (22.03.2017, 18.55)
- Görsel 48. <http://image.made-in-china.com/43f34j00djJESIFKtnqs/Computer-Power-Supply-Unit-300W-with-12cm-Fan.jpg> (22.03.2017, 19.00)
- Görsel 49. <http://ademocut.com/wp-content/uploads/2013/05/dvd-cd-s%C3%BCr%C3%BCc%C3%BC.jpg> (22.03.2017, 19.32)
- Görsel 50. <http://www.portwell.com/im/ca/NIC-51010-v.jpg> (22.03.2017, 19.38)
- Görsel 51. [http://cdn.vatanbilgisayar.com/upload/PRODUCT/LINKSYS/thumb/v2-75792\\_medium.jpg](http://cdn.vatanbilgisayar.com/upload/PRODUCT/LINKSYS/thumb/v2-75792_medium.jpg) (22.03.2017, 19.40)
- Görsel 52. <http://www.kesintisizguckaynagi.info/wp-content/uploads/fplus-11-1kva-ups.jpg> (22.03.2017, 19.20)
- Görsel 53. <http://www.osmweasel.com/px/widgets/geek/imageupload/monoprice-graphic-tablet-cheaper-than-cintiq-1582037229.jpg> (22.03.2017, 19.42)
- Görsel 54. [http://cdn.istanbulbilisim.com.tr/p/0/hp\\_l1957a-g4050\\_-tarayici\\_29819.jpg](http://cdn.istanbulbilisim.com.tr/p/0/hp_l1957a-g4050_-tarayici_29819.jpg) (22.03.2017, 19.46)
- Görsel 55. <http://www.topkapicomputer.com/image/cache/data/oki-ml-3320-nokta-vuru%C5%9Flu-500x500.jpg> (22.03.2017, 19.46)
- Görsel 56. <https://cdn.chip.gen.tr/images/content/2013011800550874982/cok-fonksiyonlu-yazicilar-hakkinda-her-sey.jpg> (22.03.2017, 19.56)
- Görsel 57. <https://www.kyoceradocumentsolutions.com.tr/index/products/printers.-cps->

1408-Image.cpsarticle.jpg (22.03.2017, 20.05)

Görsel 58. <http://document-consulting.com/fullprint/images/nosotros.jpg> (22.03.2017, 20.05)

Görsel 59. <https://www.robofun.ro/image/data/produse/Zortrax/m200+zsuite.jpg> (22.03.2017, 20.05)

Görsel 60. [http://cdn.overclock.net/a/a4/a4145537\\_SAM\\_0074.jpeg](http://cdn.overclock.net/a/a4/a4145537_SAM_0074.jpeg) (22.03.2017, 20.05)

Görsel 61. <http://support.epson-europe.com/onlineguides/tr/perfv500/html/images/cj35013e.gif> (22.03.2017, 20.05)

Görsel 62. <http://support.epson-europe.com/onlineguides/tr/perfv500/html/images/cj35015e.gif> (22.03.2017, 20.05)

Görsel 63. <http://support.epson-europe.com/onlineguides/tr/perfv500/html/images/c1100230.gif> (22.03.2017, 20.05)

Görsel 64a. <http://support.epson-europe.com/onlineguides/tr/perfv500/html/images/c1100018.gif> (22.03.2017, 20.05)

Görsel 64b. <http://support.epson-europe.com/onlineguides/tr/perfv500/html/images/c1100227.gif> (22.03.2017, 20.05)

Görsel 65. <http://support.epson-europe.com/onlineguides/tr/perfv500/html/images/c1100005.gif> (22.03.2017, 20.05)

Görsel 66. UÇAR, İlhan. Komisyon.

Görsel 67. [https://lh3.googleusercontent.com/-Ka0J4t7xrQM/VhzdVWzqJcl/AAAAAAAAAJ-ko/dLeXBjw\\_h4g/s0/QuarkXPress-11.jpg](https://lh3.googleusercontent.com/-Ka0J4t7xrQM/VhzdVWzqJcl/AAAAAAAAAJ-ko/dLeXBjw_h4g/s0/QuarkXPress-11.jpg) (02.08.2017, 20.05)

Görsel 68. UÇAR, İlhan. Komisyon.

Görsel 69. <http://designyourworld.com.au/wp-content/uploads/2017/02/1415300215913.png> (22.03.2017, 20.05)

Görsel 70. <https://i.ytimg.com/vi/8zu9-qxtYWQ/maxresdefault.jpg> (22.03.2017, 20.05)

Görsel 71. [https://lewisbrooks.files.wordpress.com/2012/03/3dsmax2010ce\\_sketchupimporter.jpg](https://lewisbrooks.files.wordpress.com/2012/03/3dsmax2010ce_sketchupimporter.jpg) (22.03.2017, 21.12)

Görsel 72. [https://www.google.com.tr/?gws\\_rd=ssl](https://www.google.com.tr/?gws_rd=ssl), (22.03.2017, 21.12)

Görsel 73. <http://fullhdpictures.com/wp-content/uploads/2016/06/Xerox-Logo-HD.jpg> (22.03.2017, 13.57)

Görsel 74. [http://www.turkishairlines.com/download/kurumsal/newlogo\\_2011/jpg/turkish-airlines-logo-04.jpg](http://www.turkishairlines.com/download/kurumsal/newlogo_2011/jpg/turkish-airlines-logo-04.jpg) (22.03.2017, 14.03)

airlines-logo-04.jpg (22.03.2017, 14.03)

Görsel 75. [http://www.dinamikgazete.com/wp-content/uploads/2015/01/Bogazici\\_University\\_Logo.svg\\_.png](http://www.dinamikgazete.com/wp-content/uploads/2015/01/Bogazici_University_Logo.svg_.png) (22.03.2017, 14.01)

Görsel 76. KAHRAMAN, Mehmet Emin. Sanatçının özel koleksiyonu

Görsel 77. <http://www.radiotrip.it/wordpress/wp-content/uploads/2013/11/MAC-LOGO.jpg> (22.03.2017, 13.56)

Görsel 78. [http://www.kadinhaberleri.com/images/haberler/aof\\_yeni\\_donem\\_kayit\\_yenileme\\_tarihleri\\_h668889.jpg](http://www.kadinhaberleri.com/images/haberler/aof_yeni_donem_kayit_yenileme_tarihleri_h668889.jpg) (22.03.2017, 13.59)

Görsel 79. [http://www.kaliteliresimler.com/data/media/1631/Adidas\\_logosu.jpg](http://www.kaliteliresimler.com/data/media/1631/Adidas_logosu.jpg) (22.03.2017, 13.58)

Görsel 80. [http://image.codes51.com/Article/image/20160414/20160414160655\\_8948.jpg](http://image.codes51.com/Article/image/20160414/20160414160655_8948.jpg) (22.03.2017, 13.58)

Görsel 81. <http://docplayer.cz/docs-images/24/2533738/images/12-0.png> (22.03.2017, 13.58)

Görsel 82. UÇAR, İlhan. Komisyon.

Görsel 83. <http://www.gorselprogramlama.com/wp-content/uploads/2010/04/bitmap5.png> (22.03.2017, 21.20)

Görsel 84. <http://programmybesplatno.com/wp-content/uploads/2014/05/Artweaver-screenshot-1.png> (22.03.2017, 21.20)

Görsel 85. <https://i.ytimg.com/vi/vgROw2fjyCs/maxresdefault.jpg>, (22.03.2017, 21.20)

Görsel 86. <https://www.ucrak.com/wp-content/uploads/2016/05/CorelDRAW-Graphics-Suite-X8-Product-Keys...png>, (22.03.2017, 21.15)

Görsel 87. [https://helpx.adobe.com/content/dam/help/mnemonics/id\\_cc\\_app\\_RGB.svg](https://helpx.adobe.com/content/dam/help/mnemonics/id_cc_app_RGB.svg), (22.03.2017, 21.17)

Görsel 88. <http://www.ogretiyor.com/blog/3/illustrator-puf-noktalari.jpg>, (22.03.2017, 21.18)

Görsel 89. [http://read.html5.qq.com/image?src=forum&q=5&r=0&imgflag=7&imageUrl=http://mmbiz.qpic.cn/mmbiz.jpg/iasM7ib9s-NGUafia3mibOJOZRPsy2Ed4gTnlqQhp-xKKOT2OBLowQ2ILvnib82PTTeN0g2WO-r2Eme4O1NDkYZz6zcGA/0?wx\\_fmt=jpeg](http://read.html5.qq.com/image?src=forum&q=5&r=0&imgflag=7&imageUrl=http://mmbiz.qpic.cn/mmbiz.jpg/iasM7ib9s-NGUafia3mibOJOZRPsy2Ed4gTnlqQhp-xKKOT2OBLowQ2ILvnib82PTTeN0g2WO-r2Eme4O1NDkYZz6zcGA/0?wx_fmt=jpeg) (22.03.2017, 21.18)

Görsel 90. <http://2.bp.blogspot.com/-Cnzb8Hn311s/VCUU3rRIAVI/AAAAAAAAA-AD8/GnWaT2BwwKk/s1600/true-false02.jpg> (22.03.2017, 14.23)



- Görsel 91. UÇAR, İlhan. Komisyon.
- Görsel 92. <https://thumbs.dreamstime.com/z/letter-k-floral-design-10275074.jpg> (22.03.2017, 14.23)
- Görsel 93. <http://2.bp.blogspot.com/-PJypYU5mYwg/Tz-mN7pYyyI/AAAAAAAAA-Cak/hQuVCFMn59E/s1600/3.single-letter-a-logo-designs.png> (22.03.2017, 14.14)
- Görsel 94. [https://t3.ftcdn.net/jpg/00/64/92/24/240\\_F\\_64922466\\_VESh-8983RozKYWL8AxHlz3hZSnuXQPRl.jpg](https://t3.ftcdn.net/jpg/00/64/92/24/240_F_64922466_VESh-8983RozKYWL8AxHlz3hZSnuXQPRl.jpg) (22.03.2017, 14.10)
- Görsel 95. [http://4.bp.blogspot.com/-npzjkkySkeU/TyLt\\_4TJfII/AAAAAAAA-ABYQ/nzrnATI2q60/s1600/harfler.jpg](http://4.bp.blogspot.com/-npzjkkySkeU/TyLt_4TJfII/AAAAAAAA-ABYQ/nzrnATI2q60/s1600/harfler.jpg), (22.03.2017, 21.23)
- Görsel 96. <http://pgwebdesign.net/wp-content/uploads/2010/08/alphabet-letter-font-illustration-tattoo-q-r.gif> (22.03.2017, 14.19)
- Görsel 97. <https://viralprojectblog.files.wordpress.com/2015/03/d.jpg> (09.07.2017, 14.15)
- Görsel 98. <https://thumbs.dreamstime.com/x/letter-l-7690544.jpg> (09.07.2017, 14.12)
- Görsel 99. [http://classes.design.ucla.edu/Fall06/161A/projects/winy/project%2001/type2\\_letters\\_big.gif](http://classes.design.ucla.edu/Fall06/161A/projects/winy/project%2001/type2_letters_big.gif) (22.03.2017, 14.22)
- Görsel 100. <http://d10fbf87uv1xiy.cloudfront.net/358/kicerik/12569/111927.gif> (22.03.2017, 14.18)
- Görsel 101. <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/1e/63/e2/1e63e27a04947cdcb7ad1de4ff015854.jpg> (22.03.2017, 14.25)
- Görsel 102. <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/dc/97/35/dc97357b072e-957ebf3d3412b5370f50.jpg> (22.03.2017, 14.27)
- Görsel 103. [http://st2.depositphotos.com/2606429/5785/v/950/depositphotos\\_57852541-stock-illustration-letter-a-typography-illustration-alphabet.jpg](http://st2.depositphotos.com/2606429/5785/v/950/depositphotos_57852541-stock-illustration-letter-a-typography-illustration-alphabet.jpg) (22.03.2017, 14.17)
- Görsel 104. [http://www.photoshopmagazin.com/portfolios/n\\_c491ce339914\\_25caec3f962b758b1b0b5ce1175.jpg](http://www.photoshopmagazin.com/portfolios/n_c491ce339914_25caec3f962b758b1b0b5ce1175.jpg) (22.03.2017, 14.08)
- Görsel 105. [http://www.cut-online.com/cut/wp-content/uploads/2013/05/ISType\\_2013\\_Afis.jpg](http://www.cut-online.com/cut/wp-content/uploads/2013/05/ISType_2013_Afis.jpg) (22.03.2017, 14.08)
- Görsel 106. [https://www.google.com.tr/search?q=canon+logo&tbm=isch&source=lnms&sa=X&ved=0ahUKEwjziM6S3-rSAhWjJZoKHeQADLEQ\\_AUIBigB&biw=1745&bih=819#tbm=isch&q=canon+eos+logo&\\*imgsrc=gUdW8r6tXql2uM:\(22.03.2017, 21.31\)](https://www.google.com.tr/search?q=canon+logo&tbm=isch&source=lnms&sa=X&ved=0ahUKEwjziM6S3-rSAhWjJZoKHeQADLEQ_AUIBigB&biw=1745&bih=819#tbm=isch&q=canon+eos+logo&*imgsrc=gUdW8r6tXql2uM:(22.03.2017, 21.31))
- Görsel 107. <http://vignette4.wikia.nocookie.net/logopedia/images/b/b3/Red-background-white-logo.jpg/revision/latest?cb=20150801092153>, (22.03.2017, 21.31)
- Görsel 108. <http://www.carlogos.org/logo/Audi-emblem-2016-black-1920x1080.png>, (22.03.2017, 21.33)
- Görsel 109. [http://www.logovector.org/wp-content/uploads/logos/png/p/petrol\\_ofisi\\_logo.png](http://www.logovector.org/wp-content/uploads/logos/png/p/petrol_ofisi_logo.png), (22.03.2017, 21.33)
- Görsel 110. <http://www.thedailytop.com/wp-content/uploads/2014/05/Fiat-logo-history.jpg> (22.03.2017, 14.30)
- Görsel 111. <http://www.thedailytop.com/wp-content/uploads/2014/05/Fiat-logo-history.jpg> (22.03.2017, 14.30)
- Görsel 112. <http://www.thedailytop.com/wp-content/uploads/2014/05/Fiat-logo-history.jpg> (22.03.2017, 14.30)
- Görsel 113. <http://www.thedailytop.com/wp-content/uploads/2014/05/Fiat-logo-history.jpg> (22.03.2017, 14.30)
- Görsel 114. <http://www.thedailytop.com/wp-content/uploads/2014/05/Fiat-logo-history.jpg> (22.03.2017, 14.30)
- Görsel 115. <http://www.thedailytop.com/wp-content/uploads/2014/05/Fiat-logo-history.jpg> (22.03.2017, 14.30)
- Görsel 116. <http://www.thedailytop.com/wp-content/uploads/2014/05/Fiat-logo-history.jpg> (22.03.2017, 14.30)
- Görsel 117. <http://www.thedailytop.com/wp-content/uploads/2014/05/Fiat-logo-history.jpg> (22.03.2017, 14.31)
- Görsel 118. <http://teknobellek.com/tb-photo/2015/06/Tekno-Bellek-Pardus-1.png>, (22.03.2017, 21.37)
- Görsel 119. <http://www.logocu.gen.tr/logolar/T/Tubitak.jpg>, (22.03.2017, 21.39)
- Görsel 120. [http://www.metu.edu.tr/system/files/logo\\_orj/9/9.8.png](http://www.metu.edu.tr/system/files/logo_orj/9/9.8.png) (22.03.2017, 14.00)
- Görsel 121. <https://www.pocketpc.ch/magazin/wp-content/uploads/2014/10/adobe-logo-design-copy.jpg> (22.03.2017, 21.42)
- Görsel 122. <http://www.onl.eu/sites/default/files/>

- styles/portfolio\_image\_thumbnail\_195x146/public/news-img/mimar-sinan-universitesi-logo.gif?itok=ngo90u0h (26.07.2017, 21.42)
- Görsel 123. [http://www.avm.gen.tr/resimler/swatch\\_d.jpg](http://www.avm.gen.tr/resimler/swatch_d.jpg), (26.07.2017, 21.43)
- Görsel 124. <https://www.famouslogos.net/images/nokia-logo.jpg>, (22.03.2017, 21.43)
- Görsel 125. <http://diylogodesigns.com/blog/wp-content/uploads/2016/06/Disney-logo-png-transparent-download.png>, (22.03.2017, 21.43)
- Görsel 126. [http://filmhafizasi.com/wp-content/uploads/2014/10/15632428285\\_27f1c144f3\\_o.jpg](http://filmhafizasi.com/wp-content/uploads/2014/10/15632428285_27f1c144f3_o.jpg), (22.03.2017, 21.47)
- Görsel 127. [https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/max\\_3840/221c5028171733.56370bd7ac631.jpg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/max_3840/221c5028171733.56370bd7ac631.jpg) (22.03.2017, 14.49)
- Görsel 128. [https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/max\\_1200/221c5028171733.56370bd7ac631.jpg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/max_1200/221c5028171733.56370bd7ac631.jpg) (22.03.2017, 14.46)
- Görsel 129. <http://gcube.milliyet.com.tr/Detail/2010/05/19/yaratici-spor-afisleri-spor-afisleri-reklam-1180801.jpg> (22.03.2017, 14.49)
- Görsel 130. [http://i.milliyet.com.tr/LocalArticle606x304/2016/02/04/fft261\\_mf13208481.Jpeg](http://i.milliyet.com.tr/LocalArticle606x304/2016/02/04/fft261_mf13208481.Jpeg)(22.03.2017, 14.37)
- Görsel 131. [http://www.intersinema.com/haber/resimler/200508/1987\\_b\\_7443.jpg](http://www.intersinema.com/haber/resimler/200508/1987_b_7443.jpg)(22.03.2017, 14.32)
- Görsel 132. <http://cdn1.ntv.com.tr/gorsel/yasam/en-yaratici-reklam-afisleri/en-yaratici-reklam-afisleri,7cQOi3wj4UaDGwNhrknc4A.jpg?mode=crop&scale=both&v=20091120120745000&maxWidth=620>(22.03.2017, 14.47)
- Görsel 133. [http://www.photoshopmagazin.com/forum/uploads/pm0803/20080430\\_154645\\_web.jpg](http://www.photoshopmagazin.com/forum/uploads/pm0803/20080430_154645_web.jpg)(22.03.2017, 14.37)
- Görsel 134. BİLSEL, Çağatay. Sanatçının özel koleksiyonu
- Görsel 135. [http://1.bp.blogspot.com/\\_vUCEv3WrlVw/S37\\_hnLGYUI/AAAAAAAAAFIk/8Rg9xpd\\_RwA/s400/17.+izmir+Avrupa+Caz+Festivali.png](http://1.bp.blogspot.com/_vUCEv3WrlVw/S37_hnLGYUI/AAAAAAAAAFIk/8Rg9xpd_RwA/s400/17.+izmir+Avrupa+Caz+Festivali.png)(22.03.2017, 14.34)
- Görsel 136. <http://thegeyik.com/wp-content/uploads/2015/10/temizlik.jpg> (22.03.2017, 14.45)
- Görsel 137. <http://www.smartbeyoglu.com/files/uploads/news/thumb/istanbul-sanatla-uyabb332c415bd68563c549.jpg>(22.03.2017, 14.39)
- Görsel 138. <http://3.bp.blogspot.com/-DJkmCLR0UrU/T0Othd3GRvI/AAAAAA-AACkE/uhdEJ8-n42s/s1600/afis-02-c.jpg> (28.07.2017, 15.43)
- Görsel 139. <http://blog.frozen.com.tr/wp-content/uploads/2016/05/kizilay-haftasi-afisleri-ornekleri-5.jpg> (22.03.2017, 15.44)
- Görsel 140. <http://www.nsreklam.com/Upload/User/Blog%20G%C3%B6rsel/6.jpg>(22.03.2017, 14.51)
- Görsel 141. [http://www.newdesignfile.com/postpic/2010/02/free-vector-brochure-templates\\_91213.jpg](http://www.newdesignfile.com/postpic/2010/02/free-vector-brochure-templates_91213.jpg)(22.03.2017, 15.00)
- Görsel 142. <http://img.zcool.cn/community/033c859554c793a00000158fcc61f2f.jpg> (22.03.2017, 15.02)
- Görsel 143. <http://www.stocklayouts.com/images/fullviews/MD0380701-F.jpg> (22.03.2017, 14.57)
- Görsel 144. <http://www.webdesigncore.com/wp-content/uploads/2012/01/coolbrochure34.jpg> (22.03.2017, 14.52)
- Görsel 145. [http://images.all-free-download.com/images/graphiclarge/flyer\\_template\\_design\\_with\\_modern\\_dark\\_background\\_6824306.jpg](http://images.all-free-download.com/images/graphiclarge/flyer_template_design_with_modern_dark_background_6824306.jpg) (22.03.2017, 15.01)
- Görsel 146. <https://cdn.mycreativeshop.com/images/templates/11089/window-cleaning-service-flyer-template-thumb1.jpg>(22.03.2017, 15.06)
- Görsel 147. <http://www.stocklayouts.com/images/superviews/CO0081501-S.jpg> (22.03.2017, 14.54)
- Görsel 148. <http://www.baskievimm.com/wp-content/uploads/2016/05/brosur-kapi-askisi.jpg> (22.03.2017, 14.53)
- Görsel 149. [http://4.bp.blogspot.com/-EFzt2mGB6Kw/UGB4yhpbdol/AAAAAA-AAAb0/rX9kg4TP-5o/s1600/KevinTruong.vn\\_Design03.jpg](http://4.bp.blogspot.com/-EFzt2mGB6Kw/UGB4yhpbdol/AAAAAA-AAAb0/rX9kg4TP-5o/s1600/KevinTruong.vn_Design03.jpg) (22.03.2017, 15.22)
- Görsel 150. <http://www.campaigntr.com/wp-content/uploads/2012/08/billboard-ads-part2-14-1.jpg> (28.07.2017, 15.22)
- Görsel 151. [http://files.coloribus.com/files/adsarchive/part\\_1414/14146355/file/ski-resort-title-medium-60756.jpg](http://files.coloribus.com/files/adsarchive/part_1414/14146355/file/ski-resort-title-medium-60756.jpg) (22.03.2017, 15.27)
- Görsel 152. [http://www.prodesign.lt/wp-content/uploads/2011/05/standartine\\_reklama\\_bil-1.jpg](http://www.prodesign.lt/wp-content/uploads/2011/05/standartine_reklama_bil-1.jpg) (22.03.2017, 15.27)

- Görsel 153. [http://media02.hongkiat.com/creative-billboard-advertisements/bergey\\_sky.jpg](http://media02.hongkiat.com/creative-billboard-advertisements/bergey_sky.jpg) (22.03.2017, 15.24)
- Görsel 154. [https://fthmb.tqn.com/RZa4wXcVtbLzSZpBP5fV-ROS9eo=/768x0/filters:no\\_upscale\(\)/about/CSP-board-2-1024x609-57a500ee5f9b58974a84b16a.jpg](https://fthmb.tqn.com/RZa4wXcVtbLzSZpBP5fV-ROS9eo=/768x0/filters:no_upscale()/about/CSP-board-2-1024x609-57a500ee5f9b58974a84b16a.jpg) (22.03.2017, 15.23)
- Görsel 155. <http://s3.cultivatorads.com.s3.amazonaws.com/2012/wp-content/uploads/2014/05/Billboard.jpg> (23.07.2017, 15.23)
- Görsel 156. [http://live4fun.ru/data/old\\_pictures/s3img\\_12500281\\_13862\\_1.jpg](http://live4fun.ru/data/old_pictures/s3img_12500281_13862_1.jpg) (23.07.2017, 15.28)
- Görsel 157. [http://brianhilling.com/yahoo\\_site\\_admin2/assets/images/weiss\\_small.340144604\\_large.jpg](http://brianhilling.com/yahoo_site_admin2/assets/images/weiss_small.340144604_large.jpg) (23.07.2017, 15.12)
- Görsel 158. <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/ee/83/ea/ee83eac79a33c8b748105db0601b5117.jpg> (22.03.2017, 15.29)
- Görsel 159. <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/b2/45/56/b245564c5686613356f3ddba4092156e.png> (22.03.2017, 15.34)
- Görsel 160. [http://webneel.com/sites/default/files/images/manual/web/vlog\\_it.jpg](http://webneel.com/sites/default/files/images/manual/web/vlog_it.jpg) (22.07.2017, 08.42)
- Görsel 161. <http://www.meb.gov.tr> (22.03.2017, 15.31)
- Görsel 162. [http://pre15.deviantart.net/bbbbc/th/pre/f/2010/185/5/5/avalon\\_\\_\\_site\\_by\\_web-designer1921.png](http://pre15.deviantart.net/bbbbc/th/pre/f/2010/185/5/5/avalon___site_by_web-designer1921.png) (22.03.2017, 15.31)
- Görsel 163. <http://geeglenews.com/wp-content/uploads/2016/07/50-Creative-Html5-Websites-Design-examples-from-Top-Designers-23.jpg> (22.03.2017, 15.38)
- Görsel 164. <http://www.youthedesigner.com/wp-content/uploads/2013/10/awesome-web-design-of-the-week-schmidt-kitchens004.jpg> (22.03.2017, 15.32)
- Görsel 165. [http://webneel.com/sites/default/files/images/manual/web/beautiful-portfolio-website%20\(8\).jpg](http://webneel.com/sites/default/files/images/manual/web/beautiful-portfolio-website%20(8).jpg) (22.03.2017, 15.40)
- Görsel 166. [http://webneel.com/sites/default/files/images/manual/web-anim/beautiful-web-site-webdesign%20\(33\).jpg](http://webneel.com/sites/default/files/images/manual/web-anim/beautiful-web-site-webdesign%20(33).jpg) (22.03.2017, 15.35)



## KAYNAKÇA

- AMBROSE, Gavin. (2014). *Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü*. İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- BECER, Emre (1999). *İletişim ve Grafik Tasarımı*. Ankara: Dost Kitabevi.
- ÇEVİK, Semra (1999). *Siyasal İletişimde Bir Araç: Seçim Afişleri*. Gazi İletişim, Sayı 3.
- ÇİZGEN, Gültekin. (2007). *Sanat Köprüsü Sırat Köprüsü*. İstanbul: Arkeoloji Sanat Yayınları.
- GAZİ, Orhan. (2012). *Dijital Mantık Devrelerinin Tasarımı*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- GÖKTEPE, Ahmet Yasir. (2009). *Reklamda Grafik Tasarım*. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Halkla İlişkiler Anabilim Dalı Reklamcılık Ve Tanıtım Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- HARRISON, Pete, "Photo Manipulation- Various", [10.10.14].
- İŞİNGÖR, Mümtaz, ETİ, Erol ve ASLIER, Mustafa (1986). *Resim, Temel Sanat Eğitim, Resim Teknikleri, Grafik Resim*. Ankara: Türk Tarih Kurum Basımevi.
- KUTUP, Nejat. (10-12 Şubat 2010). *İnternet ve Sanat, Yeni Medya ve Net.art*. Muğla Üniversitesi XII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri. Muğla.
- MANO, M.Morris. (2007). *Sayısal Tasarım (Digital Design)*. İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- SAĞLAM, Timur, ÖZEL, Zühal. (2010). *Dijital Sanat*. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt 10, Sayı 3.
- TURHAL, Emre. *Digital Art*, [12.10.14]
- UZUNER, Ahmet. (2011). *Dramatik Ve Anlatımcı Özellikler Açısından Plastik Sanatlarda Tiyatronun Etkisi*. Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Bölümü Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale.
- UZUNER, Emel. (2014). *Renklerin Ürün Kimliği Üzerindeki Etkisi ve Çözümleri*. İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarım Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- TEPECİK, Adnan(2002). *Grafik Sanatlar*. Ankara: Detay & Sistem Ofset.
- TWEMLOW, Alice. (2011). *Grafik Tasarım Ne İçindir?* İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- TÜRKER, İ., Halil. (2004). *Bilgisayar Destekli Tasarım Dersinin Gerekliliği*. IV. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Sempozyumu. Bildiriler Vol:1, s.145.
- VAROL, Sabri. (1997). *Grafikerler için FreeHand 7*. İstanbul: Sistem Yayınları.
- YAYLA, Hüseyin (2014). *Afiş Sanatının Görsel İletişim Sanatlarındaki Yeri*. İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Tasarım Ana Sanat Dalı Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- YILDIRIM, Cemal. (Kasım 1994). *Bilimin Öncüleri "Leonardo da Vinci (1452-1519)"*. Bilim ve Teknik Dergisi, Sayı 324.

\*APA kurallarına göre hazırlanmıştır.

## SEÇMELİ DİJİTAL GRAFİK DERS KİTABI

### ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME SORULARI CEVAP ANAHTARI

- 1.ÜNİTE:** 1-C 2-B 3-A 4-E 5-C 6-E 7-D 8-D  
9- Masaüstü Yayıncılık 10- Ben Laposky
- 2.ÜNİTE:** 1-B 2-A 3-E 4-A 5-C 6-E 7-Y 8-D  
9- Grafik Tablet 10- Lazer Yazıcılar
- 3.ÜNİTE:** 1-E 2-B 3-D 4-D 5-E 6-B 7-D 8-D  
9- Marka 10- Amblem, Logo, Logotype

NOT: Kitap içeriğinde kullanılan görseller, yukarıda belirtilen kaynakçalar ve Web adresleri eserin sanatçısından alınmıştır.