

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI



MEGEP

(MESLEKÎ EĞİTİM VE ÖĞRETİM SİSTEMİNİN GÜÇLENDİRİLMESİ
PROJESİ)

GRAFİK VE FOTOĞRAF ALANI

REKLÂM AFİŞİ

ANKARA 2007

Milli Eğitim Bakanlığı tarafından geliştirilen modüller;

- Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 02.06.2006 tarih ve 269 sayılı Kararı ile onaylanan, Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında kademeli olarak yaygınlaştırılan 42 alan ve 192 dala ait çerçeve öğretim programlarında amaçlanan mesleki yeterlikleri kazandırmaya yönelik geliştirilmiş öğretim materyalleridir (Ders Notlarıdır).
- Modüller, bireylere mesleki yeterlik kazandırmak ve bireysel öğrenmeye rehberlik etmek amacıyla öğrenme materyali olarak hazırlanmış, denenmek ve geliştirilmek üzere Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında uygulanmaya başlanmıştır.
- Modüller teknolojik gelişmelere paralel olarak, amaçlanan yeterliği kazandırmak koşulu ile eğitim öğretim sırasında geliştirilebilir ve yapılması önerilen değişiklikler Bakanlıkta ilgili birime bildirilir.
- Örgün ve yaygın eğitim kurumları, işletmeler ve kendi kendine mesleki yeterlik kazanmak isteyen bireyler modüllere internet üzerinden ulaşılabilirler.
- Basılmış modüller, eğitim kurumlarında öğrencilere ücretsiz olarak dağıtılır.
- Modüller hiçbir şekilde ticari amaçla kullanılamaz ve ücret karşılığında satılamaz.

İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR	iii
GİRİŞ	1
ÖĞRENME FAALİYETİ- 1	3
1. AFİŞ TASARIMI VE ÖZELLİKLERİ	3
1.1. Tanımı	4
1.2. Grafik Sanatında Afişin Yeri ve Önemi	4
1.3. Afiş Çeşitleri	6
1.3.1. Ticari Afişler (Advertising Posters).....	7
1.3.2. Kültürel Afişler (Culturel Posters).....	8
1.3.3. Sosyal Afişler (Social Posters)	9
1.4. Afiş Tasarım Süreci	10
1.4.1. Problemin Tanımı	10
1.4.2. Bilgi Toplama	11
UYGULAMA FAALİYETİ	13
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	15
ÖĞRENME FAALİYETİ- 2	18
2. AFİŞ ESKİZLERİ VE ÖN ÇALIŞMALARI	18
2.1. Afiş Tasarım Süreci	18
2.1.1. Yaratıcılık ve Buluş	18
2.1.2. Çözüm Bulma	20
2.1.3. Uygulama.....	22
2.2. Temel Tasarım Elemanları.....	22
2.2.1. Nokta	22
2.2.2. Çizgi.....	23
2.2.3. Ton.....	24
2.2.4. Renk.....	24
2.2.5. Doku	25
2.2.6. Biçim	25
2.2.7. Ölçü	26
2.2.8. Yön	26
2.3. Temel Tasarım İlkeleri.....	26
2.3.1. Denge.....	26
2.3.2. Oran ve Görsel Hiyerarşi.....	27
2.3.3. Devamlılık	28
2.3.4. Bütünlük	29
2.3.5. Vurgulama	29
2.4. Tasarımın Görselleştirilmesi	30
2.4.1. Taslaklar	30
2.5. Afiş Tasarımında Kullanılan Teknikler	31
2.5.1. İllüstrasyon Tekniği ile Tasarım.....	31
2.5.2. Fotoğraf Tekniği ile Tasarım	33
2.5.3. Karışık Teknik ile Tasarım	33
2.5.4. Bilgisayar Tekniği ile Tasarım	34
2.6. Afişte İmge ve Tipografinin Kullanımı.....	34
2.7. Afişte Değerlendirme Kriterleri	35
2.7.1. Mesaj	35
2.7.2. Mesaj- İmge Bütünlüğü	35

2.7.3. Sözel Hiyerarşi	35
2.7.4. Fark Edilirlilik.....	36
UYGULAMA FAALİYETİ	37
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	42
ÖĞRENME FAALİYETİ- 3.....	44
3. BİLGİSAYARDA RESİM İŞLEME PROGRAMIYLA AFİŞ TASARIMI	44
3.1. Resim İşleme Programı.....	44
3.1.1. Tanımı.....	44
3.1.2. Kullanım Alanı	44
3.1.3. Piksel	44
3.1.4. Rezolasyon.....	45
3.2. Resim İşleme Programı Ekranı	46
3.2.1. Araç Kutusu	46
3.2.2. Paletler	52
3.2.3. Menüler.....	55
UYGULAMA FAALİYETİ	58
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	70
ÖĞRENME FAALİYETİ- 4.....	72
4. RESİM İŞLEME PROGRAMINDA BELGE KAYIT ÇEŞİTLERİ	72
UYGULAMA FAALİYETİ	75
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	79
MODÜL DEĞERLENDİRME	81
CEVAP ANAHTARLARI	85
KAYNAKÇA	89

AÇIKLAMALAR

KOD	213GIM028
ALAN	Grafik ve Fotoğraf
DAL/MESLEK	Grafikerlik
MODÜLÜN ADI	Reklâm Afişi Tasarlamak
MODÜLÜN TANIMI	Gerekli ortam sağlandığında reklâm afişini elle ve bilgisayarla tasarlayabilme becerisinin kazandırıldığı öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/8
ÖN KOŞUL	Kartvizit, antetli kâğıt ve zarf tasarımı modülünü almış olmak.
YETERLİK	Reklâm Afişi Tasarlamak
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç Uygun ortam sağlandığında; reklâm afişini elle ve bilgisayarla tasarlayabileceksiniz. Amaçlar <ol style="list-style-type: none">1. Müşteri amaç ve isteklerine uygun konuyu seçebileceksiniz.2. Konuya uygun renk seçip, kara kalem ve boyama teknikleriyle kompozisyon kurallarına uygun birden fazla eskizi istenilen sürede çizebileceksiniz.3. Karar verilen eskizi uygun bilgisayarda istenilen sürede geliştirerek orijinal haline getirebileceksiniz.4. Orijinal ve eskizin özelliklerini yazarak düzenli sunum dosyası hazırlayabileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Bilgisayar, tarayıcı, yazıcı, çizim masası, ışıklı masa, amblem arşivi CD' leri, internet, dergi ve mecmualar, projeksiyon, aydınlık ve pencereleri sola bakan geniş sanatsal mimariye sahip sınıflar.
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Her faaliyet sonrasında o faaliyetle ilgili değerlendirme soruları ile kendi kendinizi değerlendireceksiniz. Öğretmen modül sonunda size ölçme aracı (uygulama, soru-cevap) uygulayarak modül uygulamaları ile kazandığınız bilgi ve becerileri ölçerek değerlendirecektir.

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci;

Hızla deęişen ve gelişen modern toplumlarda, bu büyümeye paralel şekilde, deęişen tüketim olgusu çok çeşitli ürünlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu durum insanların kararsızlığa düşmesine neden olmaktadır. Tüketiciyi bu kararsızlıktan kurtarmak ve onları alacakları ürün, mal ve hizmetlere yönlendirmek gerekir. Bu da ürünün kalitesi, sunuluşu ve iyi bir tanıtımla mümkün olabilir. Bir tanıtım televizyon reklam filmi; gazete ilanlarında bir ürün ambalajı ya da bir duvar afişinde kendini göstermekte ve dikkatleri üzerinde toplamaktadır. Tanıtım çeşitleri arasında hepsinin ayrı bir gücü ve etkisi vardır; ancak afiş, tasarlandığı ülkenin kültüre, ticari ve politik özelliklerini yansıtan canlı ve estetik bir gösterge dir.

Bu modülle uygun ortam sağlandığında; reklam afişini elle ve bilgisayarla tasarlayabilme becerisi kazanacaksınız.

ÖĞRENME FAALİYETİ- 1

AMAÇ

Uygun ortam sağlandığında; reklâm afişinin konusunu seçebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlardır:

- Günümüzde ilginizi çeken birkaç çeşit afiş örneği inceleyiniz.
- Afişte bulunan resimsel ve simgesel öğeleri inceleyiniz.
- Metinler ve sloganlara dikkat ediniz.
- Afişin tanıtım ve reklâm sektöründeki önemini anlatan bir kompozisyon yazınız.

Araştırma işlemleri için internet ortamı, kütüphane, üniversitelerin güzel sanatlar, tasarım ve grafik bölümlerinden faydalanınız.

1. AFİŞ TASARIMI VE ÖZELLİKLERİ

Afiş, toplumun yaşadığı, toplandığı caddede, meydan ve sokaklarda duvar ya da ilan panolarına yapıştırılan ve dolayısıyla buradan geçen insanlar tarafından görülen ve değişik boyutlarda olan tanıtım medyasıdır.

Afiş, her türlü ürünün tanıtımını yapmak için kullanılır ve onları her yerde görmek mümkündür. Çünkü afiş gazete ilanları gibi okuyucularına değil, geniş topluluklara seslenir.



Resim 1.1: İhap Hulusi görey afiş çalışması

1.1. Tanımı

Afiş, tasarım ve sanat kaygısının eşit ağırlıkta olduğu, konusunu toplumsal yapı içinde yer alan gereksinimlere uygun sosyal olarak, politik, ticari, kültürel ve benzerlerden alan bir şeyi duyurmak ve tanıtmak için hazırlanan çoğu resimli duvar ilanlarıdır.

Halkı bir düşüncenin, bir malın ya da bir olayın varlığı konusunda bilgilendirme amacıyla duvarlara asılan, yapıştırılan, resimli yazı ve ilanlara afiş denir

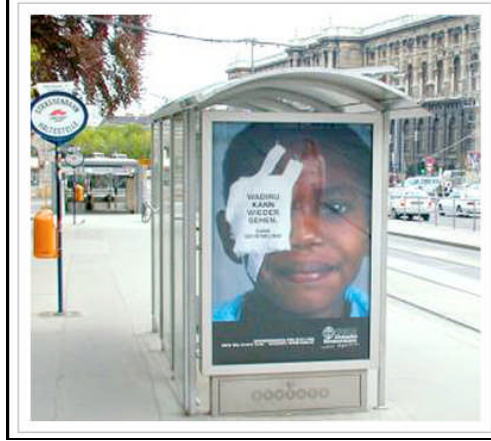
1.2. Grafik Sanatında Afişin Yeri ve Önemi

Afişler, hem belli bir konuda belge değerindedir hem de renkli düzen ve istifiyle estetik değer taşır. Afişin gelişimi 19. yüzyılda olmuştur. Önce yazı ile resim ve taş baskısı ile bir araya geldi. Daha sonra da renkli taş baskı ile bunlar renklendi ve çoğaltılabildi. Ayrıca ekonomideki gelişmeler işi hızlandırdı. Bu arada afiş estetiğini geliştirdi, ayrı bir sanat türü oldu. Sanatçılar da buna büyük ilgi gösterdiler. Manet Bonnard, Toulouse - Lautrec, Daumier vb. gibi önemli sanatçılar bu sanata büyük katkıda bulundular.



Resim 1.2. İhap Hulusi görey afiş çalışması

Bu arada çeşitli sanat akımları da afiş sanatında etkilerini gösterdi. Kübizm, Art Nouveau, Bauhaus, Pop Art, Op Art gibi sanat akımları kendi damgalarını afişlere vurdu. Mizah şiirsellik, gerçek üstülük, saçmalık gibi çeşitli yaklaşımlarla zenginleşti. Giderek ayrıntılardan yalınlığa doğru bir gelişim gösterdi.



Resim 1.3. Dış mekan afiş çalışmaları

Bize gelince; Türkiye’de geçen yüzyılda yalnız yazı ve çok az resimde kullanan sarı, mavi, kırmızı, yeşil zemine basılmış ince uzun kâğıtlara basılıyordu. Büyük boy olanları da vardı. Afişe çağcıl anlayışı getiren sanatçı Almanya’da afiş eğitimi gören İhap Hulusi olmuştur. Uzun süre, bu sanatın tek temsilcisi sayılabilir. 1923 yılında ilk afiş sergisini açtı. Bankalara, Tekel’e, Milli Piyango’ya, Kurukahveci gibi kurumlara yaptığı afişler bugünde tazeliğini korumaktadır. 1927’de afiş sanatı Güzel Sanatlar Akademisine girdi. 1950’ye kadar afiş sanatında sivrilen sanatçılar arasında Orhan Omay, Mahzar Resmor, Tarık Uzmen, Yusuf Karaca, Faruk Morel, Natık Soyaren’i sayabiliriz. Daha sonraki kuşakta farklı yaklaşımlar görüldü. Yeni gelenler arasında Mengü Ertel, Yurdaer Altıntaş, Leyla Uçansu, Erkal Yavi, Metin Edremit, Fahrettin Sepetçioğlu, Sungu Çapan, Turgay Betil, Sait Maden, Sinan Bozkurt, Bülent Erkmen, Sadık Karamustafa vb. afiş sanatçılarımız kendilerini uluslararası alanlarda gösterdiler; Türk afişçiliği seçkin yerini almış, afiş sanatçıları birçok Bienale katılarak ödüller almışlardır. Bunlar içinde Mengü Ertelin ayrı bir yeri vardır. Türk afiş sanatı özellikle Mengü Ertel gibi seçkin sanatçıların yaratıcılığı ile uluslararası düzeyde önemli bir yere yerleşmiştir.

El ilanlarından dev gibi billboardlara doğru dönüş sayesinde afiş, kentsel örgünün sürekli bir parçası olarak gelişmiş, her değişimde, şehir sokağı dekoru için resimli fon oluşturmuştur. 20. yüzyıl başlarındaki afişler gün ışığı saatlerinde yayalar ve yavaş hareket eden araçlardaki insanlar tarafından, yakından izlenebilir bir biçimde tasarlandılar. Bunun tersine 24 basılı sayfadan meydana gelen ya da devasa resimlenmiş görüntü ve işaretlerden oluşan billboardlar hızlı hareket eden günümüz trafiğinde oldukça uzaktan bile derhal algılanma çabası içindedir. Üstelik ülkemizde kullanılan 10 parçalık orta boy billboardlar art arda billboard panolarında iki ya da üç kez tekrarlanarak hızlı-süratli bir ortamda alıcı kitlesi tarafından algılanma endişesini yansıtır.

Günümüzde tek sayfada basılı afişler, insanların yakın temas içinde oldukları ortamlarda, otobüs ve metro duraklarında, bir dükkanın vitrininde, direklerde vb. yerlerde ve üstelik kapak mekanlarda görülür. Tüm teknolojik gelişmelere ve değişen iletişim, araç ve ortamlarına karşın afiş bilgilendirme ve ikna etme aracı olarak varlığını sürdürmektedir. Sanatçının dışa sunumunun diğer hiçbir biçimine benzemeksizin, afişler özel gereksinimlere uygun bir biçimde üretilir.

Öte yandan son çeyrek yüzyıldaki politik ve teknolojik değişimlerin karşı konulmazlığına rağmen, aslında yaratıcı ve canlılık katan, İsviçre’de Wolfqana Weinary, Almanya’da Rombow-Lienemeyer ve Van De Sant, Japonya’da Tadanor Yokoa gibi, tasarımcıların bir küçük kesiminin kültürel posterleri, bu kültürel döngünün önemli delilleri olarak görülmektedir.



Resim 1. 4. İç mekân afiş çalışmaları

1.3. Afiş Çeşitleri

Afiş türleri değişik kaynaklara ve görüşlere dayanarak bir takım saptamalar yapılabilir. Ortalama kaniya göre afiş türlerini niteliklerine göre üç ayrı bölüme ayırabiliriz.

- Ticari afişler (Advertising)
- Kültürel afişler (Culture)
- Sosyal afişler (Social)



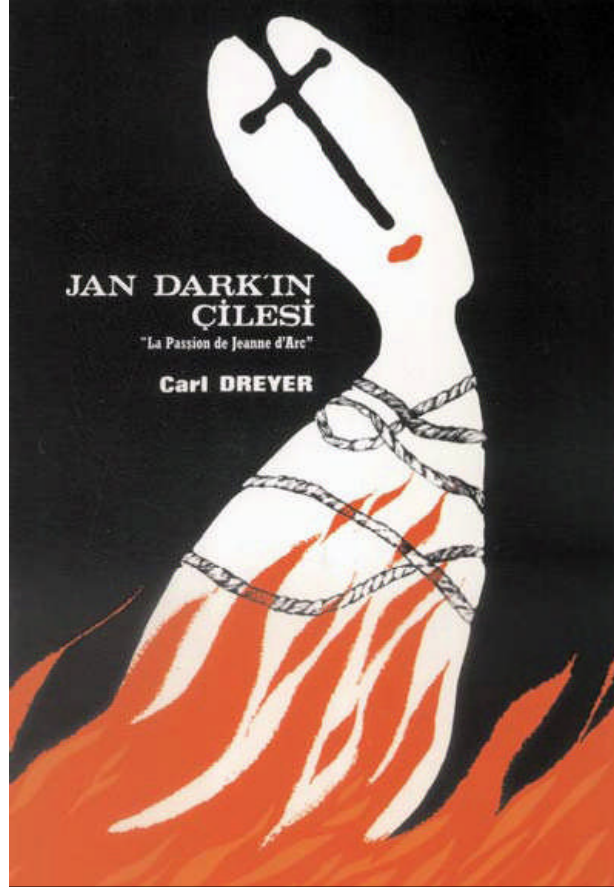
Resim 1. 5. Ticari afiş

1.3.1. Ticari Afişler (Advertising Posters)

Bir ürünü ya da hizmeti tanıtan afişlerdir. Buyurucu bir dil kullanmayan, halkı etkilemek ve yönlendirmek için hazırlanan afişlerdir. Konularına göre:

- Direk mesaj (Direek Mail)
- Moda (Fashion)
- Yemek (Food)
- Endüstri (Industry)
- Enstütüler (Institutions)
- Basımevleri (Publishers Publicity)
- Uyarıcılar (Stimulanit)
- Grafik Endüstrisi (Graphic Industry)
- Turizm (Tourism)
- Kurumlar (Servies)

1.3.2. Kültürel Afişler (Culturel Posters)



Resim 1. 6: Tiyatro afişi (Mengü Ertel)

Sanat ve kültürle ilgili olan afişlerdir. Konu olarak da;

- Sanat galerileri (Art Galleries)
- Kültürel olaylar (Culturel Events)
- Sergiler (Exhibitions)
- Filmler (Film)
- Tiyatro (Theatre)
- Festival (Festivals)
- Müzik (Music)
- Spor (Sport)

1.3.3. Sosyal Afişler (Social Posters)

- Eğitici ve uyarıcı politik bir düşünceyi tanıtan konuları işler.
- Eğitim (Education)
- Çevre ve Ekoloji (Environment and Ecology)
- Siyasi (Political Postres)



Resim 1. 7: Sosyal afiş (Tezcan Bahar)

1.4. Afiş Tasarım Süreci

Müzik, edebiyat, sanat ve tasarım dallarında yaratıcılık; bilinmeyeni bulma ve her yeni probleme yeni bir çözüm getirme uğraşdır. Başka bir deyimle sanat, boş bir sayfanın egemenliğine ye da hiçbir şeyin var olmadığı bir ortama yaratıcılık gücüyle bir tür meydan okumadır.

Tasarım süreci afişte ele alınacak konunun belirlenmesiyle başlamaktadır. Bu süreç, problemin çözümüne yani afiş tasarımının sonuçlandırılmasına kadar sürmektedir.

Tasarım bir problemin çözümdür. Bu problemler grafik tasarımında genellikle iki boyutlu yüzeyler üzerinde çözülmektedir. Bu aşamada problemin tanımına yönelik, sorular sorularak problem anlaşılmasına çalışılmaktadır. Emre Becer'e göre tasarım problemi çözümü genellikle beş asamadan oluşmaktadır. Bunlar:

- Problemin Tanımı
- Bilgi Toplama
- Yaratıcılık ve buluş süreci
- Çözüm Bulma
- Uygulama

1.4.1. Problemin Tanımı

Afiş tasarımı probleminin çözümünde ilk asama problemi tanımlamaktır.

Problem tanımlarken de sorular sormakta yarar vardır. Yapılan afişte neye ulaşmak istiyorsunuz? Afisin amacı nedir? Amaç, hedef aldığımız kitleyi bilgilendirmek bir konuya açıklık getirmek olabileceği gibi politik, sosyal kültürel bir konuyu halka tanıtmak da olabilir. Bütün bunların dışında amacımız bir ürünü tanıtmak ya da sadece eğlendirmek de olabilir.

Amacımızı belirledikten sonra afişte vurguladığımız mesaj kimleri hedefliyor, sorusuna yanıt bulmak gerekiyor. Hedef kitleniz kimdir? Yaptığımız afiş ulusal mı yoksa uluslar- arası bir kitleye mi hitap ediyor? Hedef kitlenin ortak özellikleri var mı? (Sigara tiryakileri, aynı takımın taraftarları gibi) Hangi yaş dönemini hedefliyorsunuz? Afişte tanıtılacak şey bir ürün mü, bir hizmet mi, yoksa bir düşünce ya da felsefe midir? Afiş tasarımı yapılırken bütün bu sorulara yanıt bulmak zorunludur.



Resim 1.8:Kadınlara yönelik afiş tasarımı (Edward Penfield)

1.4.2. Bilgi Toplama

Afişin nitelikli, özgün ve hedeflerine ulaşabilmesi için problem (konu) hakkında mümkün olduğunca çok bilgi toplanmalıdır. Bu süreçte; yapılacak olan afiş çalışmasının ne zaman, nerede kullanılacak, bu konuyla ilgili daha önce yapılmış çalışmalar var mı, afiş kimleri hedefliyor gibi sorulara yanıt bulmak gerekir. Bu sorulara yanıt ararken de afiş tasarımcısı alıcı kitleye göre düşünmek ve afisi ona göre mesajlandırmak zorundadır.

Afiş tasarımında uygulanacak konu ile ilgili olarak öğrenci kütüphane araştırması, internet araştırması, grafik atölye dersi öğretim elemanı ile ikili görüşme yaparak bilgi toplanmalıdır. Bilgi toplama süreci son derece önemlidir. Konu hakkında ne kadar çok bilgi toplanırsa yaratıcılığa ve araştırmaya yeni boyutlar getirecektir. Bilgi toplama sürecinde bir kitapta, dergide, katalogda ya da internette gördüğü bir afişin tamamının ya da bir kısmını aynen alıp tasarımda kullanılmamalıdır. Bu tür davranışların olmaması için konu verilirken gerekli uyarılarda bulunulmalı ve bu tür davranışların kesinlikle hoş görülmeceği açıkça öğrenciye aktarılmalıdır.



Resim 1.9: Afişler

Öğrenci, doğal olarak bir tasarım problemini nasıl çözüldüğünü incelemelidir, bu da eğitimin bir parçasıdır ama bir öğrenci elindeki tasarım problemini kendi yetenek ve yaratıcılığıyla çözmek için çaba göstermelidir.

Tasarımcılar, meraklı ve gözlemci kişilerdir. Bu bakımdan bir tasarımcı sinema, tiyatro, güzel sanatlar, edebiyat ve diğer tasarım dallarından da esinlenmelidir. Unutulmaması gereken nokta etkili bir afiş, tasarımı için bilgi toplama süreci iyi yapılmalı ve önemsenmelidir.

UYGULAMA FAALİYETİ

Aşağıdaki işlemleri tamamladığınızda müşteri amaç ve isteklerine uygun konuyu seçmiş olabileceksiniz.

Tasarıma Başlamadan Önce

Brief Dosyası: Kurum tarafından hazırlanan, reklâm afişi için ajansa gönderilen yazılı kural ve görev listesidir.

- Tasarımcı, Kurum tarafından gönderilen kurumsal bilgilerin yer aldığı dosyayı (Brief) çok iyi analiz etmelidir.
- Kurum yetkilileri ile sık sık bir araya gelmeli tasarımın her aşamasında fikir alışverişinde bulunmalıdır.
- Tasarımcı gizliliğe çok büyük önem vermelidir. Kendi grafik ajansının güvenilirliği açısından bu çok önemlidir.

İŞLEM BASAMAKLARI	ÖNERİLER
➤ Firma ile ilgili bilgileri alınız.	<ul style="list-style-type: none">➤ Üretim alanı, rakipleri, iç hedef kitlesi, dış hedef kitlesi, faaliyetler, hedefler, vizyon, misyon, resimler, sembol ve işaretlerle, ilgili bilgileri firmadan isteyiniz.➤ Brief dosyasını alınız.➤ Her alanda insanlarla ilişkilerinizi çok iyi kurunuz
➤ Konuya yönelik araştırma yapınız.	<ul style="list-style-type: none">➤ Toplanan bilgileri okuyunuz ve önemli olan bilgileri not ediniz.➤ Anahtar sözcükleri oluşturunuz.➤ Anahtar sözcükler ile ilgili semboller bulunuz.➤ Anahtar sözcüklere uygun yazı fontuna karar veriniz.➤ Araştırmacı olunuz
➤ Verileri dosyada toplayınız.	<ul style="list-style-type: none">➤ Bütün bilgi, resim, sembol, bir dosyada toplayınız.➤ Düzenli olunuz
➤ Konuya karar veriniz.	<ul style="list-style-type: none">➤ Reklâm afişinde amaçlananı en iyi anlatan anahtar sözcüklere karar veriniz.➤ Kararlı ve kendinize güveneniniz

ÖRNEK UYGULAMA

Türkiye Turizmi ve Turist Yönlendirme Amaçlı Afiş

Türkiye 3 kıtayı birbirine bağlayan, Akdeniz ülkesi olması itibarıyla doğal güzellikleri ve turistik açıdan çok zengin bir ülkedir. Her mevsimde büyük bir turist potansiyelini barındıracak, ağırlayacak tabii ve iklimsel şartlara sahiptir. 2007 yılında yabancı turistlerin ülkemize yoğunlukta gelmesi ve Türkiye'yi tercih etmelerini sağlamak için yapılacak afişler yabancı ülke başkentlerinde sokak panolarına asılacaktır. Bunun için araştırma yapınız.

1. Ağırlıkla Kullanılan Renkler

Kırmızı, beyaz ağırlıkta

2. Anahtar Sözcükler

Doğa, güneş, Türkiye, Akdeniz,

3. İç Hedef Kitle

Yerel turistler ve Türkiye Cumhuriyeti vatandaşları

4. Dış Hedef Kitle:

Yabancı ülkedeki insanlar ve Türk vatandaşları

5. Konsept – Slogan

Kumsalları altın Türkiye, deniz, kum ve yeşil, sea, sun, ...

6. Renk

Sıcak ve Kontrast renkler ağırlıkta kullanılmalıdır.

7. Biçim

Sahil yörelerimizin fotoğraflarından faydalanılacaktır.

Kolaj tekniği kullanılabilir.

8. Amblem-Logo

Afişte gerekirse reklâmı yapılacak olan kişi, kurum, işletmenin amblemi-logosu da kullanılabilir. Türkiye Logosu iyi bir fikir olabilir.

9. Künye

Afişte gerekirse reklâmı yapılacak olan ürün, kişi, kurum, işletmenin adres ve iletişim bilgileri de kullanılabilir. Türkiye tanıtım afişinde buna gerek yoktur.

10. Kompozisyon

Afişte amblem-logo, biçimler(Fotoğraf, resim, karikatür, clipartlar), renk blokları, künye bilgileri, metinlerin kompozisyon kuralları içinde düzenlenmesi gerekmektedir.

Afişimizde biz daha çok biçim kullanıp güzel mekânları teşhir etmekteyiz. Metinler az yer kaplayacaktır. Renk lekeleri yoğunlukta olacaktır.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Bu faaliyet ile ilgili hangi bilgileri kazandığınızı aşağıdaki soruları cevaplayarak belirleyiniz.

A- Objektif Testler (Ölçme Soruları)

Aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Afiş nedir?
2. Ticari afişlere birkaç örnek veriniz.
3. Türkiye Cumhuriyetinin önemli afiş sanatçılarından birkaçını sayınız.
4. Genel olarak afiş türleri nelerdir?
5. Kültürel afişleri sayınız.

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz.

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer faaliyete geçiniz.

UYGULAMALI TEST

Okulunuzun düzenlendiđi bir sergi için reklâm afiři konusu düşününüz

Ařađıdaki Kriterlere göre konu seçimini yapınız:

- Ađırlıkla kullanılan renkler
- Anahtar sözcükler
- İç hedef kitlesi
- Dıř hedef kitlesi
- Konsept – Slogan
- Renk
- Biçim
- Amblem-logo
- Künye
- Kompozisyon

DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

Açıklama: Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız becerileri evet ve hayır kutucuklarına (x) işareti koyarak kontrol ediniz.		
GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	Evet	Hayır
Firma İle İlgili Bilgileri Aldınız Mı?		
Konuya Yönelik Araştırma Yaptınız Mı?		
Verileri Dosyada Topladınız Mı?		
Konuya Karar Verdiniz Mi?		

Aşağıdaki kriterlere göre yukarıdaki çalışmanızı değerlendiriniz.

Değerlendirme: uygulama faaliyetinde kazandığınız davranışlarda işaretlediğiniz **'EVET'** ler kazandığınız becerileri ortaya koyuyor. **'HAYIR'** larınız için ilgili faaliyetleri tekrarlayınız. Tamamı **'EVET'** ise diğer öğrenme faaliyetine geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ- 2

AMAÇ

Uygun ortam sağlandığında; karakalem ve boyama teknikleriyle kompozisyon kurallarına uygun birden fazla eskizi istenilen sürede çizebilecektir.

ARAŞTIRMA

- Faaliyet öncesinde öncelikle değişik firmalara hazırlanmış afiş örneklerini inceleyiniz. Araştırma için internet ortamı kullanınız.

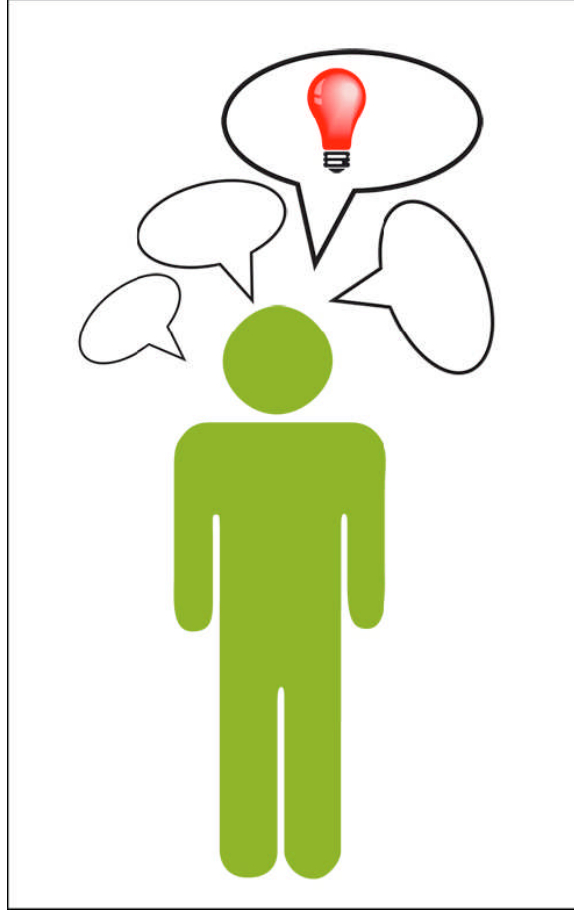
2. AFİŞ ESKİZLERİ VE ÖN ÇALIŞMALARI

2.1. Afiş Tasarım Süreci

2.1.1. Yaratıcılık ve Buluş

Yaratıcılık çok boyutlu düşünen bir usun ürünüdür. Yaratıcı bir kişi üzerinde çalıştığı kavramı görselleştirmek ya da ona yeni bir biçim kazandırmak için algı ve sezgiye dayalı birikimini devreye sokar. Çizdiği, boyadığı ve kompozisyonunu hazırladığı sırada deneyimlerinin ona sunduğu sayısız veriden yola çıkarak, yeni ve alışılmadık bir çözüme ulaşmayı hedefler.

J. Bronowski'nin de dediği gibi “Bir insanın bir fikir bulması için sadece tek bir yol vardır; daha önce sahip olduğu, ama aralarında bir ilgi kurmadığı iki veya daha fazla fikri yeni bir biçimde birleştirmek.”



Resim 2.1: Yaratıcılık

Sürekli değişen dünyada her alandaki yeni ihtiyaçlar, karşılaşılan problemler, insanı yaratıcılığa zorlamakta ve yeni çözümler üretmeye yöneltmektedir.

Bir grup öğrenciye, yaratıcılığı tanımlamaları istendiğinde şöyle tanımlarla karşılaşmıştı.

“Yaratıcılık;

- Kendini tanımaktır.
- İçinden geleni yapmaktır.
- Kuyuya inebilmektir.
- Özgürlüktür.
- Kurallara uymamaktır.
- Neşeli ve meraklı olmaktır.
- Çılgınlıktır.
- Farkı düşünmektir.
- Kanatsız bir uçakla uçmaktır.

- Uzağı yakınlaştırmaktır.
- Çok yönlü çözümler bulmaktır.
- Zincirleri kırmaktır.
- Bulutlardan pasta kapmaktır.
- Boş kuyudan su çekmektir.

Bu tanımlardan da anlaşıldığı gibi yaratıcılık bireyler arasında farklılık arz etmekte ve yaşamdaki sıradan şeylerden farklılık göstermektedir.

Birey, doğuştan gelen potansiyel ve bu potansiyeli daha fazla kullanmaya yönelik olarak ortaya koyduğu çaba ile çevresindeki olayları gözlemleyip anlamlandırmakta daha sonra ilgi ve ihtiyacına yönelik olarak sıralamaktadır. Gözlem sonucu algıladığı bu kavramları yaratıcı tavrı ile anlamlandırmakta; mantıksal tavrı ile şekillendirip işlevselleştirmektedir.

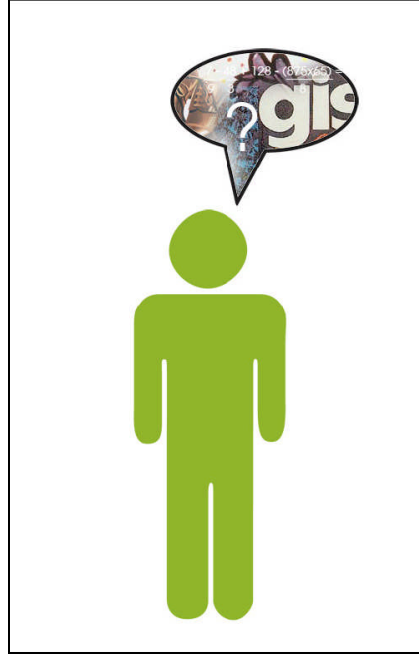
Emre Becer'e göre yaratıcılık düzeyi ne olursa olsun, kavramasal olarak bir tasarımcı yapıtını oluştururken dört asamadan geçer:

1. **Pozlandırma Aşaması:** Bu aşamada tasarımcı; müşteri, ürün, araçgereç, hedef kitle, daha önce uygulanmış bulunan tasarımlar vb. verileri gözden geçirilir.
2. **Kuluçka Aşaması:** Bu aşamada tasarımcı, üzerinde çalıştığı konudan bir süre uzaklaşarak bilinçaltının devreye girmesini sağlar.
3. **Aydınlanma Aşaması:** Tasarımcı bu aşamada belki de rastlantıyla bir çözüme ulaşır.
4. **Uygulama Aşaması:** Bu son aşamada tasarımcı, düşüncedeki dinamik unsurların kaybolmasına fırsat vermeden hızla eyleme geçer. Bu bir iletişim eylemidir.

Gökten inen bir "İlham Perisi" ne yazık ki yoktur. Tasarımcı ya da tasarım öğrencisi, konu ile ilgili araştırmalar yapıp gerekli bilgi ve verileri toplamışsa ve bunları değerlendirebiliyorsa, ilham perisine zaten gerek kalmayacak.

2.1.2. Çözüm Bulma

Yaratıcılık ve buluş aşamasında ortaya konan çözüm olasılıkları hakkında bir karara varılarak sona erdirilir. Çözüm olarak seçilen olasılıklar bir sınamadan geçirilir bu sınama aşamasında bazı sorulara yanıt aranır.



Resim 2.2: Çözüm bulma

Bu sorular şöyle olabilir;

1. Tasarım elemanları içeriği anlaşılır bir biçimde aktarıyor mu?
2. Tasarımda kullanılan mesaj: belirsizlik ya da çift anlamlılık içeriyor mu?
3. Tasarımda kullanılan tipografi okunaklı mı?
4. Tasarımda kullanılan görsel unsurlar bilgiyi istendiği gibi iletebiliyor mu?
5. Afiş hedeflenen amaca uygun mu?
6. Afiş tasarım olarak dengeli, etkili ve özgün mü?
7. Afişte görsel bütünlük sağlam mı?
8. Afiş akılda kalıcı mı?
9. Görsel olarak etkin ve çekici mi?
10. Hedef kitleye uygun bir mesaj ve anlam biçimini kullanılmış mı?
11. Mesaja uygun slogan yerleştirilmiş mi?
12. Yazı ve görsel unsurlar mesajı yeterince destekliyorlar mı?
13. Tasarımda kullanılan simge ve işaretler açık ve anlaşılır mı?
14. Tasarımda görsel hiyerarşi sağlanmış mı?
15. Tasarımda etkileyici bir görsel yapı kurulabilmiş mi?

Yukarıda sıralanan sorular tasarım problemlerine çözüm bulma aşamasında sorulmalıdır. Bu sorular düşüncüyü yönlendirici bir işleve sahiptir. Tasarımcı bu gibi sorular ışığında tasarımını oluşturmalı ve ortaya koymalıdır.

2.1.3. Uygulama

Tasarım aşamasının son bölümü uygulamadır. Bu aşamada bulunan çözüm sunulur ve uygulanır. Tasarımcı bu aşamada yaptığı çözümü sunarak gerekli eleştirileri alır ve bu eleştirileri aldıktan sonra uygulamaya geçer.

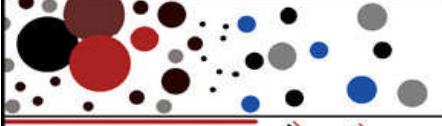

2.2. Temel Tasarım Elemanları

Afişte kullanılan tasarım ilkelerine gelmeden önce grafikte kullanılan tasarım elemanlarına değinmekte yarar vardır. Grafik tasarımda kullanılan temel tasarım elemanları şunlardır:

1. Nokta
2. Çizgi
3. Ton
4. Renk
5. Doku
6. Biçim
7. Ölçü
8. Yön

2.2.1. Nokta

Nokta tasarım elemanlarının en önde gelenlerden bir tanesidir. Büyük, küçük, planlı, dağınık, koyu açık ve başka birçok etkinlikte kullanılabilir. Görsel olarak nokta; bulunduğu yere göre küçük, merkezsiz benektir. Bir nokta mekân içindeki (uzaydaki) bir pozisyonu (durumu) gösterir ki çizginin birleştiği ya da kesiştiği yeri gösterebilir, bir düzlemin kösesini, bir işareti, bir yeri belirler. Nokta düzensizliğin içinde ilk düzen elemanıdır. Nokta, geometrik olarak görselliğin anlatımında çeşitli büyüklüklerde, boş, ya da dolu yuvarlaklar olarak değerlendirilir.

	nokta
	çizgi
	ton
	renk
	doku
	biçim
	ölçü
	yön

Resim 2.3: Temel tasarım elemanları

2.2.2. Çizgi

Çizgi, tüm tasarım alanları için vazgeçilmez bir kavramdır. Noktaların birleşmesinden çizgiler oluşur, birbirleriyle bağlantıları ve ilişkileri çoğalan gerilim noktalarının, kendi içlerinde birleşmesinden çizgi doğar.

Çizgi düşüncelerimizi kâğıt üzerine aktarmamızda en basit ve en direkt yoludur. Az zaman da bir plan veya taslak çizerken, düşüncelerimizi çabuk ve kesin olarak anlatmak isterken kalemimizi kullanırız. Çizgi, harika evrensel bir şifredir. Çizgiler birtakım anlamlar birtakım duygular uyandırır. Düz çizgiler; statik, hareketsiz çizgilerdir. Düz çiziye baktığımızda durguluk ve durulmanın etkisinde kalırız. Eğri çizgilerde ise bir hareket bir kıpırdanma etkisi vardır. Bunların dışında yatay çizgi, durgunluk; dikey çizgi, saygınlık; diyagonal çizgi; canlılık, kıvrımlı çizgi; zarafet duygusunu uyandırmaktadır.

2.2.3. Ton

Ton kelimesi birçok sanatta kullanılır. Tasarım yüzeyleri üzerinde en fazla izlenen tonlar; grinin çeşitleri ve siyahtır. Gri tonlar, genellikle görsel imgenin yarım ton röprodüksiyon tekniğiyle tamlanması yöntemiyle elde edilmesidir. Ton ve çizgi; tasarımda kontrast oluşturan elemanlardır.

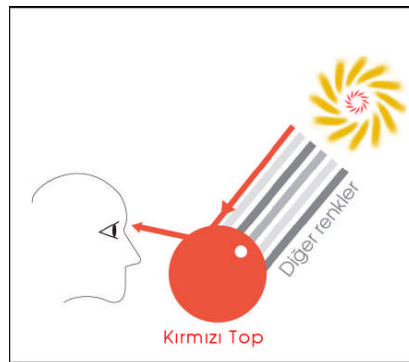
2.2.4. Renk

Işığın cisimlere çarptıktan sonra yansarak görme duyumuzda bıraktığı etkiye renk denir.

Renkler kendi içinde sınıflandırılabilir. Bu sınıflandırmada en önemli ayırım noktası renklerin sıcak ve soğuk renkler olarak ayrılmasıdır. Sıcak renkler, dalga boyu yüksek olan sarı, kırmızı ve turuncu gibi renklerdir. Dalga boyu düşük olan renkler de soğuk renklerdir. Bunlar da mavi ve yeşildir. Yeşil rengi farklılık gösterir; içindeki sarı oranı arttıkça sıcaklaşır, azaldıkça da soğur.

Renklerin bu ayırımından tasarımcılar da faydalanır. Örneğin daha çabuk algılandığı ve dikkat çektiği için tasarımcılar genellikle sıcak renkleri tercih ederler; soğuk renkler ise bizde uzaklaşma hissi uyandırır. Renklerin fiziksel ve psikolojik etkileri, onları kendi baslarına mesaj veren, iletişim kuran bir yapıya dönüştürür.

Renk afiş tasarımında dikkat edilecek en önemli tasarım elemanlarından biridir. Afiş tasarımı yapılırken renklerin psikolojik etkilerine de dikkat etmek gerekir. Örneğin sıcak renkler insanı uyarıp insanı neşelendirirken, soğuk renkler yatıştırıcı ve dinlendiricidir. Soğuk renkler aşırı dozda kullanıldıklarında kasvetli, hatta moral bozucu bir etki yaratabilir.



Resim 2.4: Işık ve rengin oluşumu

2.2.5. Doku

Plastik sanatlarda, model kullanılan varlıkların yüzeyini kaplayan örtünün görünümü ve niteliğine doku denir. Doğadaki her maddenin yüzeyi bir doku türü ile kaplıdır. Bu örtünün görünümü o cismi karakterize eder ve tanımamıza yardımcı olur.

Grafik tasarımının en önemli materyallerinde biri olan kâğıt farklı dokularda üretilmektedir. Sert, yumuşak, grenli, düz, parlak vb. Tasarımcı yapacağı çalışmanın özelliklerine göre kâğıt seçimini yapmaktadır.



Resim 2.5: Dokulu kağıtlar

2.2.6. Biçim

Türkçe’de kullanılan şekil, biçim ve form kelimeleri birbirine yakın anlamlar taşır fakat kullanım yerlerine göre değişiklik gösterir. Örneğin “Sporcu formda” dediğimizde formu eylem, iş olarak kullanırız, “kitabın formu” dediğimizde şekilden söz etmiş oluruz. Beğenmediğimiz bir tasarım için biçimsiz diyebiliriz ama formsuz diyemeyiz. Form, nesnelerin varlığını ifade etmek için kullanılır.

Biçim bir nesnenin görme ya da dokunma organlarıyla algılanabilmesini sağlayan kendine özgü gerçekliğidir.

Bir tasarımda biçimi oluşturan en önemli unsurlar çizgilerin bir arada bulunduğu, değişik tonların oluşturduğu yüzeyler ve tek bir çizginin içinde dönüş ve kıvrımlardır.

2.2.7. Ölçü

Bir grafik tasarım ürünü daima değişik ve belirli ölçülere sahip görsel unsurların bir araya gelmesiyle oluşur. Ölçüler büyüdükçe, etkileycilik ve algılanırlık da artar.

2.2.8. Yön

Bir tasarım yüzeyinde kullanılan çizgiler ve noktalar bir hareket oluşturur. Bu hareket belli noktalara doğru oluşmaktadır. Tasarımcı tasarımda kullanacağı grafik tasarım elemanlarını vereceği mesaj doğrultusunda kurgulayarak hareketi yönlendirmek durumundadır.

Yukarıda sayılan tasarım elemanlarının bir tasarım yüzeyinde nasıl kullanılması gerektiğini belirten bazı tasarım ilkeleri vardır. Bu tasarım ilkeleri geçmişten günümüze süregelen tasarım okulları ve grafik sanatçıların yaptıkları deneysel çalışma sonucunda ortaya konmuştur.

2.3. Temel Tasarım İlkeleri

Tasarımın beş temel ilkesi bulunmaktadır:

- Denge
- Orantı ve görsel hiyerarşi
- Görsel devamlılık
- Bütünlük
- Vurgulama

2.3.1. Denge

Doğada, bütün kanunlar denge üzerine oturtulmuştur. Dengesiz bir varlık veya eşya düşünülemez. Denge kaybedildiği zaman; insan düşer, bina yıkılır, tas yuvarlanır.

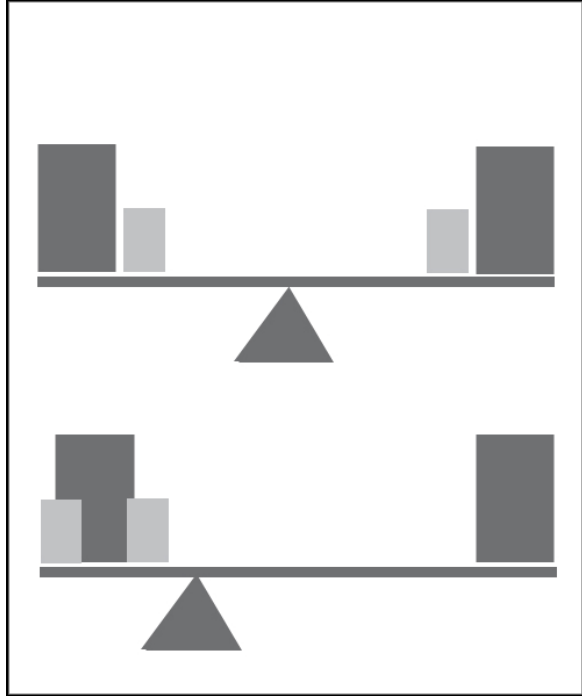
Bir tasarımda denge unsuru varsa, o tasarım kendisiyle “barışık” demektir. Dengeli ama bünyesinde hiçbir hareket unsuru barındırmayan bir tasarım düşünülebilir mi? Elbette, hayır. Her tasarımın bünyesinde bir hareket unsuru vardır, hatta bu hareket gereklidir de. Ama hareketi oluşturan unsur ya da unsurlar tasarımın temel çatısı içinde yer almaz. Hareket unsurları tasarımın içinde kullanılan tipografi, fotoğraf ya da illüstrasyonlardaki canlılığın içindedir.

Bir tasarım, iki farklı denge sistemi içinde düzenlenebilir:

- a. **Simetrik Tasarım:** Simetrik denge, bir eksene göre öğelerin aynı durumda tekrar etmesiyle oluşur. İnsan vücudu doğal olarak simetrik dengeye sahiptir ve göz, bu denge biçimine aşinadır; ancak fazla ilgi uyandırmaz.



Resim 2.6: Simetrik tasarım.



Resim 2.7: Simetrik-asimetrik denge.

- b. **Asimetrik Tasarım:** Asimetrik denge, eşit ya da eşit olmayan görsel ağırlıkta ve çekicilikteki öğelerin düzenlenmesiyle oluşturulur. İlgi çekici olması yönünden kompozisyon daha başarılı olur. Anlatımı oluşturan elamanları, benzerlik, zıtlık gibi ilişkileriyle renk, biçim, hareket, açık-koyu ile oluşturulan denge, asimetrik dengeyi sağlar.

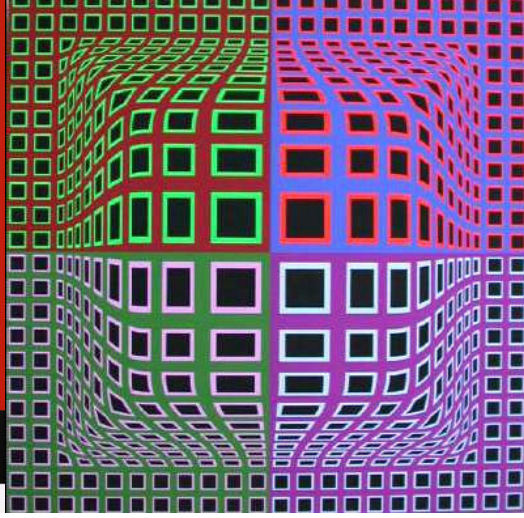
2.3.2. Oran ve Görsel Hiyerarşi

Tasarımcı açısından orantı, boyutlar arası ilişkilerdir. Tasarım yüzeyinde görsel unsurların eni, boyu, genişliği, yüksekliği ve boyutları arasında daima orantıya dayalı ilişkiler vardır. Bir tasarım yüzeyi üzerinde bulunan görsel unsurların aralarındaki orantısal ilişki algı ve iletişimi doğrudan etkiler.

Görsel hiyerarşi ise tasarımda vurgulamak istediğimiz mesaja göre tasarım içinde yer alan görsel unsurların ölçeklendirilmesine denir. Örneğin bazı afişlerde fotoğrafı ya da illüstrasyonu büyük boyutlarda kullanmak, vurgulayıcı unsur haline gelebilir. Bazı afişlerde ise tipografi, bazılarında ise renk ön plana çıkabilir. Bütün bu görsel unsurları tasarımcı, vurgulamak istediği mesaja göre tasarlayıp uygulamalıdır.



Resim 2.8: Görsel hiyerarşi



Resim 2.9 : Viktor yasarely.

2.3.3. Devamlılık

Okuyucunun gözü, tasarım yüzeyinde bazen bir çizgi ya da kıvrım boyunca hareket eder. Göz, bir unsurdan diğerine doğru kesintisiz geçimler yapabiliyorsa, devamlılık sağlanmış demektir. Çağdaş ressamlardan Victor Vasarely'nin optik kareleri, görsel devamlılığın ustaca sağlandığı örnekler arasında gösterilebilir.

Tasarımcı; okuyucunun ilgisini konuya yönelterek, onu tasarımının labirentlerinde dolaştıracak görsel devamlılığı yaratmak zorundadır. Devamlılığı sağlamada aşağıdaki yöntemlerden yararlanılabilir:

- Görsel unsurlar gözün normal hareketlerine uyacak bir yönde yerleştirilmelidir.
- Algılama yönü, okuyucunun dikkatini dağıtmayacak biçimde düzenlenmelidir.
- Göz, alışkanlık gereği, soldan sağa ve yukarıdan aşağıya doğru bir yön izler. Gözün yatay hareketleri ise dikey hareketlerine göre "daha kıvrak ve hızlıdır. Ayrıca göz; büyükten küçüğe, koyu tondan açık tona, renkliden renksize, alışılmamış olandan alışılmış olana doğru bir algılama sırası izler.

Tasarımcı devamlılığı sağlamak için görsel hiyerarşi, tekrar ve benzerliklerden yararlanmaktadır.



Resim 2.10: Afiş

2.3.4. Bütünlük

Afiş tasarımında tasarımcının dikkat etmesi gereken en önemli tasarım ilkelerinden biri de bütünlüktür. Bir afişte kullanılan görsel tasarım elemanları bir araya geldiklerinde bir bütünlük oluşturmak zorundadır aksi takdirde afişte parçalama ve dağınıklık meydana gelir. Etkili bir afiş tasarımı için tasarımcı, görsel unsurları bir uyum içinde bir araya getirmeli ve birbiriyle bağdaştırmalıdır.

2.3.5. Vurgulama

Tasarımcı, hangi görsel unsuru (Başlık, metin, illüstrasyon, fotoğraf) vurgulaması gerektiğine önceden karar vermeli dir. Bu kararı verdikten sonra da, her unsur üzerinde farklı vurgulama yöntemleri (Boyut büyütme, kalınlaştırma, koyu ton ya da, canlı renk kullanımı, değişik kompozisyonlar vb.) denemelidir.

Bir tasarımda vurgulatici unsur konuya, müşterinin tutumuna ve hedef kitlenin özelliklerine göre değişebilir. Tasarımda birden fazla vurgu yoktur. Bundan dolayı tasarımcı vurgu yapacağı unsuru iyi saptamalı ve tasarımında tek bir unsuru vurgulamalıdır.



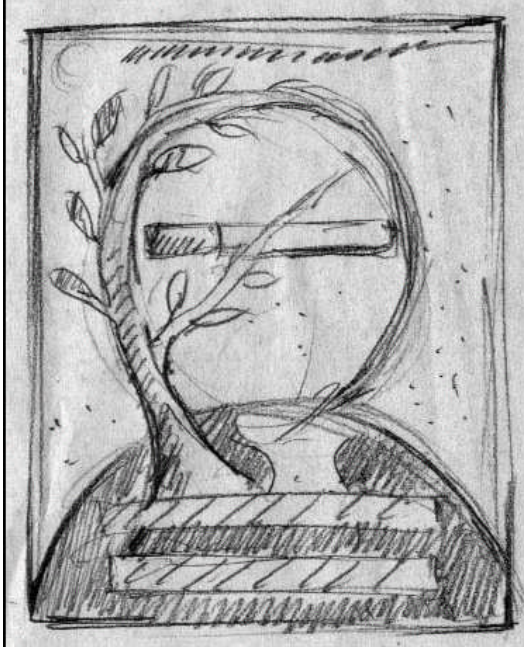
Resim 2.11: Afişte görsel vurgulama

2.4. Tasarımın Görselleştirilmesi

Temel tasarım elemanlarını inceledikten sonra ve temel tasarım ilkelerini kavradıktan sonra sıra tasarımın görselleştirilmesine gelmektedir. Görselleştirme, bir tasarımın en önemli yaratıcı evresidir.

2.4.1. Taslaklar

Görselleştirmenin ilk basamağı olan taslaklar yaratıcı düşünceleri yalınlaştırarak aktaran görsel notlar ya da karalamalardır. Her taslak, bir zihinsel araştırmadır. Taslak aşaması, tasarım sürecinin belki de en uzun tutulması gereken evresidir. Özellikle öğrenciler, bu yaratıcı evreye temiz ve özenli bir uygulamadan çok daha fazla önem vermelidirler. Taslak; düşüncenin, yaratıcı zekânın, deneyselliğin ve gelişmişliğin bir göstergesidir.



Resim 2.12: Taslak çalışması.



Resim 2.13: Tamamlanmış afiş çalışması.

Taslak çalışmaları yapılırken bazı gelişim evrelerinden geçmektedir. Tasarımcı aklına gelen bütün yaratıcı düşünceleri hızlı bir biçimde not etmelidir. Yaratıcı fikrin ne zaman ve nerde geleceği belli olmadığı için tasarımcı yanında mutlaka bir küçük not defteri ve kalem bulundurmalıdır. Bu evreye karalama evresi denir. Tasarımcı, karalamalar arasından seçtiği birkaç yaratıcı fikri hızlı bir görselleştirme ile daha okunaklı hale getirir. Çalışmanın son aşamasında ayrıntılı taslaklar yapılır. Bu aşamadan sonra tasarımcı uygulama aşamasına geçer.

2.5. Afiş Tasarımında Kullanılan Teknikler

Grafik sanatların bütün alanlarında olduğu gibi afiş tasarımında da birçok teknik kullanılmaktadır. Bu tekniklerin bazıları şunlardır:

2.5.1. İllüstrasyon Tekniği ile Tasarım

Akın Banko'nun 1. Bilkent Grafik Tasarım Seminerinde yaptığı tanım şöyledir: "İllüstrasyon, bir konunun resim-çizim yolu ile açıklanması yazılı bir metni açıklamada kullanılan resim, herhangi bir şeyin anlamını güçlendirmek için uygulanan çizim olarak açıklayabiliriz".

İllüstrasyon tekniği tasarımcının yaratıcı gücünü, kalem ve fırçaya hâkimiyetini ortaya çıkaran bir çalışma türüdür. İnsanlara daha ilgi çekici gelen bir özelliği vardır.



Resim 2.14: Afiş

İllüstrasyon tekniğinde pastel, sulu boya, kuru boyalar, guaş boya, akrilik boya, püskürtme boyalar (ait brush) gibi teknikler kullanılabilir. Ayrıca illüstrasyonda kullanılan temel malzemeler vardır. Bunlar; kâğıt, cetvel, kalem, fırça, mürekkep boyalar, maket bıçağı, silgi, orantı cetveli, büyüteç, slayt projektörü, sabitleyici sprey, yapıştırıcı ve kopya kağıdıdır.



Resim 2.15: Afiş

2.5.2. Fotoğraf Tekniđi ile Tasarım

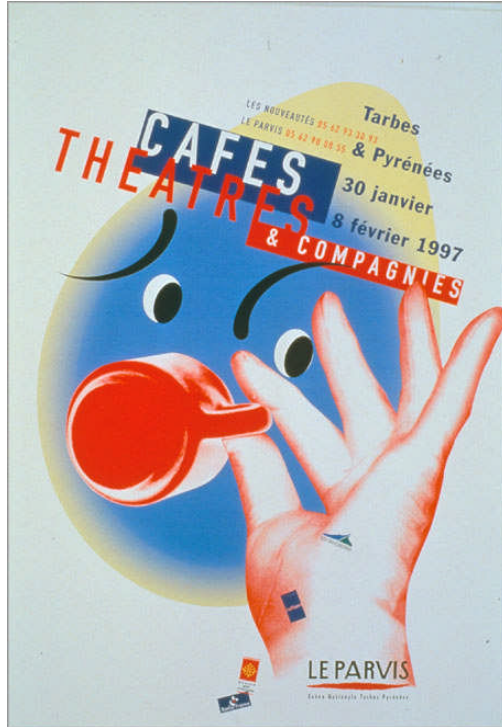
Fotođraf, yalın bir şekilde afiř olarak kullanılabilceđi gibi, çeřitli laboratuvar teknikleriyle fotođrafın üzerinde sanatsal dzenlemeler yapılarak afiř tasarımında kullanılabilir.

Fotođraf tekniđinde afiřle ilgili eskizler yapıldıktan sonra afiřin boyutlarından birer santim daha bzyk olarak fotođraf hazırlanır. Daha sonra fotođraf üzerine yazı yerleřtirilir. Yazı, fotođraf basılırken de karanlık odada basılabilir.

Fotođraf afiřte çok fazla kullanılmasına karsın bu yntem çok fazla kullanılmamaktadır. Fotođraf daha çok bilgisayar ortamındaki tasarımlarda kullanılmaktadır.

2.5.3. Karıřık Teknik ile Tasarım

Karıřık teknikte son derece başarılı alıřmalar ıkarmak mmkndr. Tasarımcı bu teknikte daha zgr bir alıřma dinamiđi yakalayarak başarılı tasarımlar ortaya koyabilir. Bunun en bzyk nedeni birok tekniđi bir arada kullanması ve anlatmak istediđi konuyu daha rahat anlatabilmesidir.



Resim 2.16: Afiř

Karışık teknikte birden fazla çizim ya da boyama tekniği uygulanmaktadır. Eskiz aşamasından sonra kurşun kalem, sulu boya, akrilik, guaş, püskürtme gibi teknikler bir arada uygulanabilir. Bu tekniklerin hepsi bir arada uygulanırken bir bütünlük olmasına dikkat edilmelidir. Buna uyulmazsa afişte bir bütünlük olmaz ve görsel olarak başarılı bir çalışma gerçekleştirilemez.

2.5.4. Bilgisayar Tekniği ile Tasarım

Bilgisayar destekli tasarımda tasarımcı istediği sonucu anında görebilmesi ve hata yaptığında geri dönebilmesi gibi avantajlara sahiptir. Ayrıca bu teknikte çok kısa bir zaman diliminde çok fazla alternatif çalışma yapma olanağını da bulmaktadır. Tabii burada unutulmaması gereken önemli bir nokta da bilgisayarın bir araç olduğudur. Bilgisayarın başına en son aşamada yani uygulama aşamasında geçilmesidir. Tasarım ve taslak aşamalarını gerçekleştirip tasarımla ilgili fikri bulup sonra bilgisayar aşamasına geçilmelidir.

2.6. Afişte İmge ve Tipografinin Kullanımı

Afişte tipografi tasarımı, iletişim ve söz dizimi üzerine kuruludur. Afişte tipografiyi kullanırken imgeyle bir bütünlük oluşturulmasına dikkat edilmelidir. Afişte kullanılacak imge ve yazı karakterleri birbirini desteklemelidir.

Seçilen yazı karakteri bir kimliğe sahiptir. Bu karakter içeriğe uygun olmalı ve ürünle bütünleşebilmelidir. Ayrıca izleyici tarafından kabul edilebilir olmalıdır.

Tipografi aynı zamanda imgeyle birlikte afişte anlatılmak istenen mesajı da doğrudan etkilemektedir.

Tipografik mesaj; sözel, görsel ve seslidir. Tipografik unsurlar, okudukları ve sözle yorumlandıkları sırada izlenmekte, görsel olarak algılanmakta, duyulmakta ve işitsel olarak yorumlanabilmektedir.

Tipografik mesajın etkili olabilmesi için okunaklılığın sağlanması gerekir. Bunun için de doğru bir yazı karakteri seçimi yapmak zorunludur.

Yazı karakterlerinin geniş seçim olanağı sunması tek “doğru” bir karakter seçimini zorlaştırmaktadır. Her yazı karakterinin tasarım anlayışı veya sayfada ürettiği etki, herkes tarafından önceden bilinmeyebilir ve tasarıma bağlı olarak üreteceği dışavurum görülemeyebilir. Bu nedenle yazı karakteri seçiminde estetik, uygunluk, okunurluk ve okutabilirlik üzerinde düşünülmesi gerekir.



Resim 2.17: Afiş

2.7. Afişte Değerlendirme Kriterleri

Afiş tasarımında şu kriterler göz önünde bulundurulmalıdır. Bu kriterler Emre Becer'in "İletişim ve Grafik Tasarım" kitabından alınmıştır.

2.7.1. Mesaj

Tasarımcı; afiş aracılığıyla vereceği mesajı açıklığa kavuşturmalı, verilmek istenen bilgiyi mümkün olduğunca dolaysız bir biçimde aktaracak görsel bir sistem oluşturmalıdır.

2.7.2. Mesaj- İmge Bütünlüğü

Tasarıma temel oluşturan düşüncenin fotoğraf yoluyla mı, illüstrasyonla mı, yoksa salt tipografi ile mi daha etkili bir biçimde vurgulanacağı araştırılmalı; mizahi, trajik ya da soyut imgelerden hangisinin anlatımı daha da güçlendirdiği belirlenmelidir.

2.7.3. Sözel Hiyerarşi

Tasarımcı, afişte yer alan başlık, alt-başlık, slogan gibi sözel bilgiler arasında izleyiciyi mesajdaki önem sırasına göre yönlendirecek-hiyerarşik bir yapı kurmalıdır.

2.7.4. Fark Edilirlik

Bazı afişler yukarıda sıraladığımız kriterlere uygun gibi görünseler de, etkisiz ve yavan olabilmektedir. Böyle bir sonucu engelleyecek tek şey, tasarımcının hayal gücüdür. Yaratıcı düşünce ve buluşun hiçbir kuralı yoktur. Buluş ve yaratıcılık içeren her şey, afiş tasarımına da yansıtılabilir; çünkü bir afiş için en önemli kriter, fark edilebilmektir.

Bu değerlendirme kriterlerine ekleme yapmak mümkündür. Afisin değerlendirilmesiyle ilgili olarak bazı sorular sorulabilir. Bunlar:

- Afiş akılda kalıcı mı?
- Teknik açıdan yeterli mi?
- Hedeflenen amaca uygun mu?
- Boyut olarak dengeli, etkili ve özgün mü?
- İmge ve tipografi bütünlüğü sağlanmış mı?
- İletişimi gerçekleştirebiliyor mu?
- Baskı tekniklerine uygun mı?
- Afişte okunaklılık sağlanmış mı?
- Afişte renk uyumu sağlanmış mı?
- Hedef kitleye uygun bir mesaj ve anlatım biçimi kullanılmış mı?

UYGULAMA FAALİYETİ

Aşağıdaki işlemleri tamamladığınızda Kara kalem ve boyama teknikleriyle ve kompozisyon kurallarına uygun birden fazla eskizi istenilen sürede çizebileceksiniz.

İşlem Basamakları

- Çizim araçlarını hazırlayınız.**
Kuru boya, cetvel, kurşun kalem, guaj boya, fırça, su kabı, silgi, bant, makas
- Eskiz uygulanacak yüzeyleri seçiniz.**
A4 ve a3 ebadında resim kâğıdı
- Eskiz uygulanacak yüzeyleri çizim masasına sabitleyiniz.**
Temiz ve düzenli çalışınız.
- Karakalem tekniği ile eskizleri hazırlayınız.**
Ölçülü çalışınız. A3 ebadında resim kâğıdına kenarlarından boşluk olamadan, iki adet kara kalem ile afiş eskizi hazırlayınız.



Şekil 2.1: Afiş eskizi

Afiş Oluşturan Öğeler

- **Ağırlıkla Kullanılan Renkler:** Pastel renkler
- **Anahtar Sözcükler:**
- “Teknoloji ne kadar ilerlemiş olursa olsun, düğmeye basacak olan yine bir insan elidir.Neden bu insan eli iyi bir eğitim görmüş olmasın?”
- **İç Hedef Kitle:** Öğrenci, veli, öğretmen
- **Dış Hedef Kitle:** Matbaa sektörü çalışanları, yönetici ve sektör temsilcileri
- **Konsept – Slogan:** “Kağıdın dokusu, mürekkebin kokusu”
- **Renk:** Ön plandaki çarpıcı renk okulun renkleri (sarı, siyah, magenta kırmızısı, cyan mavisi)
- **Biçim:** Okulun ambleminden oluşan illüstrasyon, okul fotoğrafı, dikdörtgen lekeler.
- **Amblem-Logo:** Okulun amblemi
- **Künye:** Okul adres bilgileri ve sergi yeri ulaşım bilgileri.
- **Kompozisyon:** Sayfayı dikdörtgen lekelerle bölün. Amblemin illüstrasyonunu oluşturun. Okul fotoğrafını zemine yerleştirin. Slogan ve metinleri ön planda vurgulayın.



Şekil 2.2: Afiş eskizi

5. **Eskizlerden uygun olanını seçiniz.**

Hazırladığınız karakalem eskizlerinden uygun olanını seçiniz. Eksikleri gideriniz.



Şekil 2.3 Afiş eskizi

6. Seçilen eskizi renklendiriniz.
Guaş boya tekniği ile eskizinizi boyayınız.



Şekil 2.4 Afiş eskizi (guaş boya ile renklendirilmiş)

7. Eskizin eksikliklerini kontrol ediniz.

Seçtiğiniz afiş eskizinden eksiklikleri gideriniz. Eskizinizi afişi yaptıran kurum ve kuruluşla paylaşacağınızı düşünerek ve sergi, benzeri sunumlarda da kullanabileceğinizi de unutmadan paspartulayınız.



Şekil 2.5 Afiş eskizi (renkli ve paspartulanmış)

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Bu faaliyet ile ilgili hangi bilgileri kazandığınızı aşağıdaki soruları cevaplayarak belirleyiniz.

B- Objektif Testler (Ölçme Soruları)

Aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Tasarım problemi çözümü hangi aşamalardan oluşmaktadır?
2. Grafik tasarımda kullanılan temel tasarım elemanları nelerdir?
3. Hangi renkler ne anlama gelir?
4. Tasarımın temel ilkeleri nelerdir?
5. Afiş tasarımında kullanılan teknikler nelerdir?

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer faaliyete geçiniz.

DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

KONTROL LİSTESİ

Açıklama: Bu Faaliyet Kapsamında Aşağıda Listelenen Davranışlardan Kazandığınız Becerileri Evet Ve Hayır Kutucuklarına (X) İşareti Koyarak Kontrol Ediniz.		
Gözlenecek Davranışlar	Evet	Hayır
Çizim Araçlarını Hazırladınız Mı?		
Eskiz Uygulanacak Yüzeyleri Seçtiniz Mi?		
Eskiz Uygulanacak Yüzeyleri Çizim Masasına Sabitlediniz Mi?		
Kara Kalem Tekniği İle Eskizleri Hazırladınız Mı?		
Eskizlerden Uygun Olanını Seçtiniz Mi?		
Seçilen Eskizi Renklendirdiniz Mi?		
Eskizin Eksikliklerini Kontrol Ettiniz Mi?		
Eskizinizde Afişte Olması Gereken Öğeleri Kullandınız Mı?		

DEĞERLENDİRME

Uygulama faaliyetinde kazandığınız davranışlarda işaretlediğiniz 'EVET' ler kazandığınız becerileri ortaya koyuyor. 'HAYIR' larınız için ilgili faaliyetleri tekrarlayınız. Tamamı 'EVET' ise diğer öğrenme faaliyetine geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ- 3

AMAÇ

Uygun ortam sağlandığında; bilgisayarda resim işleme programı ile eskizi orijinal çalışmaya dönüştürebilecektir.

ARAŞTIRMA

Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlardır:

- Faaliyet öncesinde öncelikle değişik firmalara hazırlanmış afiş örneklerini inceleyiniz. Araştırma için internet ortamı kullanınız.

3. BİLGİSAYARDA RESİM İŞLEME PROGRAMIYLA AFİŞ TASARIMI

3.1. Resim İşleme Programı

3.1.1. Tanımı

Masaüstü yayıncılık ve tanıtım dokümantasyon işlerinde kullanılan resim işleme programları günümüzde vazgeçilmez tasarım araçlarıdır. Piksel ve tram ağırlıklı programların başarılı olduğu alanlarda resim işleme kabiliyetleri ve resim deformasyonundaki pratiklikleri ön plana çıkar. Reklamcılık ve masaüstü yayıncılık sektöründe ağırlıkta piksel ağırlıklı tasarım programları kullanılmaktadır.

3.1.2. Kullanım Alanı

Masaüstü yayıncılık ve reklâmcılık sektörünün vazgeçilmez tasarım araçları olarak karşımıza çıkar. Resim ve fotoğrafla oynama ve deformasyon sağlamadaki hüneri resim işleme programlarının sektörde kullanımını yaygınlaştırmıştır. Grafik tasarım, fotoğrafçılık, matbaa, röprodüksiyon gibi birçok işlemede resim işleme programı kullanılır.

3.1.3. Piksel

Bütün Bitmap programlarda ölçü birimi pikseldir. Pikseller kare şeklindedir ve görüntünün en küçük birimidir. Digital görüntüler yana yana gelen piksellerden oluşur. Piksellerin kendi başına en ve boy değerleri yoktur. Kendi başlarına ölçüleri belli olmayan piksellere, ölçülerini biz veriyoruz diyebiliriz. 10 cm uzunlukta 10 piksel varsa, her piksel 1cm demektir. 10 cm uzunlukta 100 piksel varsa, her piksel 1 mm demektir. Aşağıda, sağdaki görüntü, fotoğrafı 16 kat büyüttüğümüzde görebildiğimiz piksellerdir. Her piksel kare biçimindedir ve her pikselde sadece 1 renk vardır. Yani bir pikselin bir kısmı açık bir kısmı koyu ya da yeşil, koyu yeşil olmaz. Bu tür renk geçişleri (degrade) farklı renkte piksellerin yan yana gelmesinden oluşur.

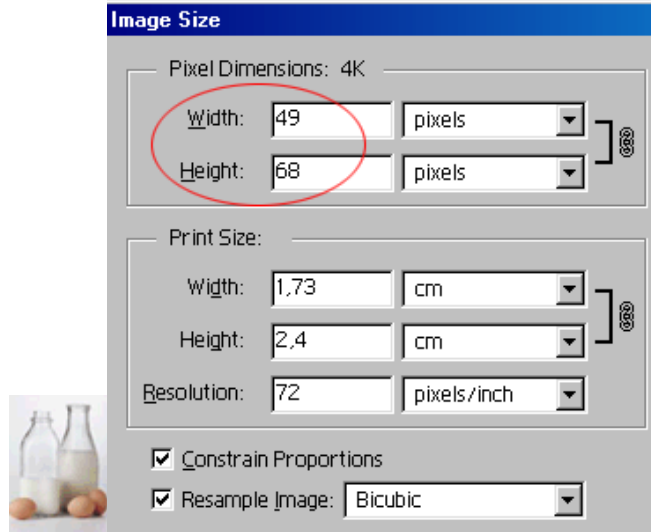


Resim 3.1: Piksel

3.1.4. Rezolasyon

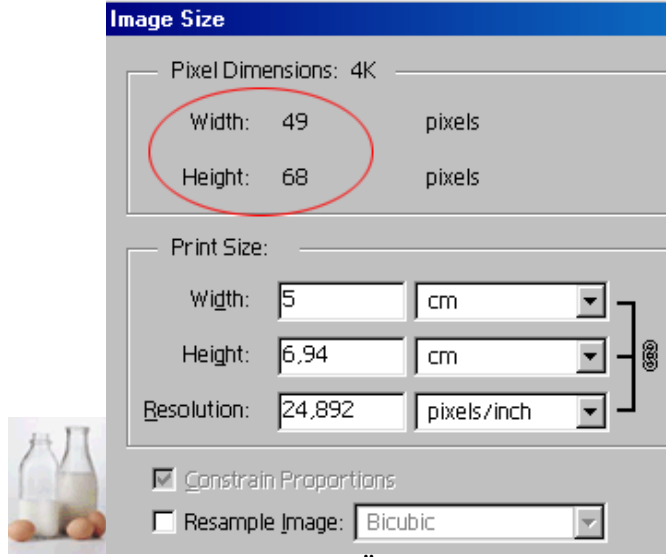
Bir resmin piksel yoğunluğunu yani, PPI (Pixel Per Inches) 1 inç karede (1 inç = 2.54 cm) bulunan piksel sayısıdır.

Image/Image Size bölümünden ulaşabileceğiniz bu pencere, gerekli değişiklikleri yapabileceğiniz yerdir.



Resim 3.2: Örnek 1

Bir resmi büyütür küçültürken büyüklük ile rezolasyonu birbirine bağlarsanız, resmin cm cinsinden büyüklüğü değişmiş görünse bile, görüntü büyüklüğü değişmez. Aşağıdaki örnekte resmin genişliği 5 cm yapılmasına rağmen, iki resim arasında büyüklük farkı yoktur. Çünkü Bitmap programlar, sonuçta kaç piksel olduğuna bakar. İşaretlenmiş kısımda genişliğin 49 piksel olduğunu görüyorsunuz.



Resim 3.3: Örnek 2

Ama bu 3'lü bağlantıyı kurmadan rezolasyonu değiştirseniz, resmin büyüklüğü de değişir.



Resim 3.4: Rezolasyon tablosu

3.2. Resim İşleme Programı Ekranı

Burada programda kullanacağımız penceredeki simgelerin neler olduğu ve araçların kullanımını kısaca öğreneceğiz.

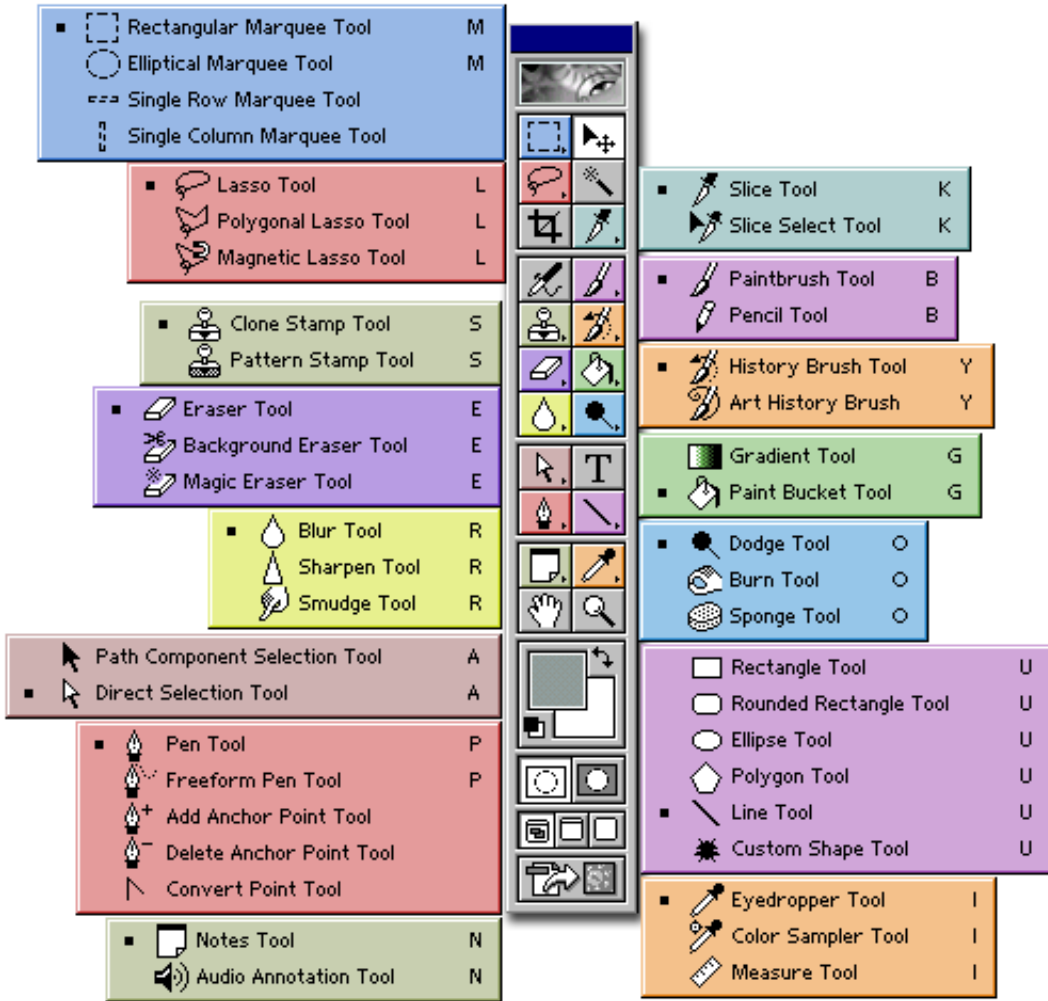
3.2.1. Araç Kutusu

Photoshop'u kullanmak için öncelikle aşağıda resmini gördüğümüz "Araç Kutusu" nu iyice öğrenmeliyiz.

Araç Kutusuna ulaşmak için programın ara yüzündeki Ana Menüünden, Window>Show Tool ile Toolbox'ı açalım (Kapatmak için ise Window>Hide Tool yolunu seçiyoruz).

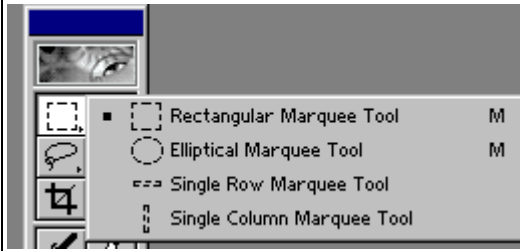
Araç Kutusu, yandaki resminde görünen araçlarından başka araçları da içerir. Gizli olan bu araçlara, yanında “işareti bulunan ikonların üzerinde Mouse” nuzu basılı tutup bir süre bekleterek açılacak olan yeni ikon penceresinden erişebilirsiniz. Bunlardan birini seçerseniz araç kutusundaki diğer ikon ile yerini değiştirecek, kullanmaya hazır hale gelecektir. Her birinin yanlarındaki klavye kısa yol tuşlarını da görebilirsiniz.

Resim İşleme Programı Araç Kutusu



Resim 3.5: Araç kutusu

"TOOL OPTIONS BAR" (ARAÇ SEÇENEKLERİ ÇUBUĞU)...



"**Rectangular Marquee Tool**" (M) Kare, dikdörtgen çizmek için seçili alan yaratır. Kare çizmek istersek, kare şeklini seçip, klavyemizdeki Shift tuşuna basılı tutarak imajımız üzerinde mouse'muzu sürüklemeliyiz. Aksi halde dikdörtgen alan seçer.

"**Elliptical Marquee Tool**" (M) Daire çizmek istersek, daire şeklini seçip yine klavyemizdeki Shift tuşuna basılı tutarak imajımız üzerinde mouse muz u sürüklemeliyiz. Aksi halde elips alan seçer.

"**Single Row Marquee Tool**" (M) Tek pixel olarak yatay;

"**Single Column Marquee Tool**" (M) Tek piksel dikey alan seçmeye yarar.



"**Move Tool**" (V) Seçilen bir alanı veya Layer (Katman)'ı taşımanıza yarar. Otomatik seçim özelliği olduğu gibi imajın üzerinde iken sağ tuş yaparsanız hangi Layer de olduğunuzu da belirtir. Kılavuzluk görevi vardır.



"**Lasso Tool**" (L) Kement Aracı denir. İmajınız üzerinde serbestçe çizerek alan seçebilirsiniz.

"**Polygonal Lasso Tool**" (L) Resmin belli noktalarını tek tek seçmenizi yapabilirsiniz.

"**Magnetic Lasso Tool**" (L) Kontrast ve renge duyarlıdır.




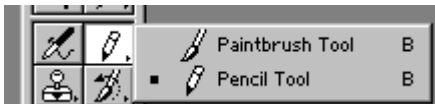

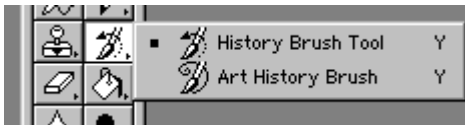
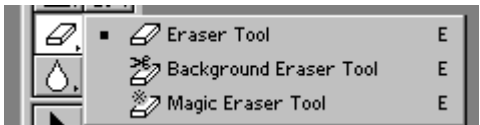
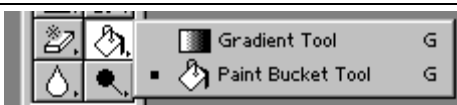
"**Magic Wand Tool**" İmaj üzerindeki benzer renkler' i seçim aracıdır. Benzer renkleri veya tonları seçebilirsiniz.


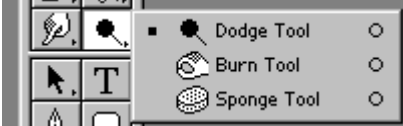
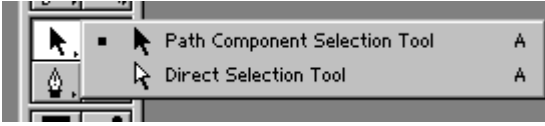

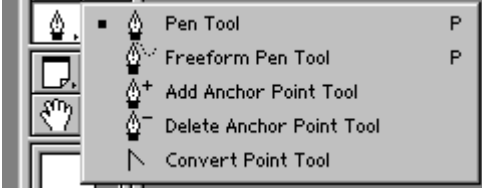
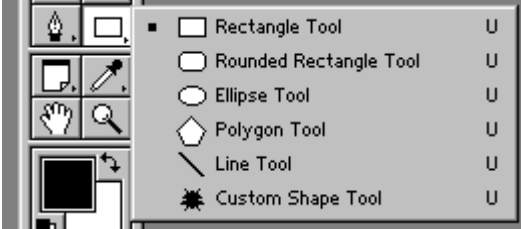


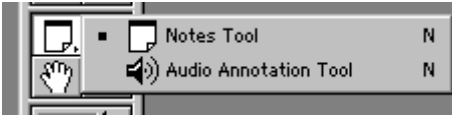









"**Crop Tool**" (C) Kesme Aracı denir. İmajınızdaki fazlalıkları kesmenize, fazlalıkları temizlemenize ve imajınızı serbest olarak döndürmenize yarar.



"**Slice Tool**" (K) Dilimleme Aracı, imaj üzerinde dilimler yaratmanıza yarar. İmajınızı dilimlere bölebilirsiniz.

	" Slice Select Tool " (K) Dilimleri seçeriz.
	" Airbrush Tool " (J) Yumuşak kenarlı hat şeklinde boyama yapmamızı sağlar. Kalem hareketi sağlar.
	" Pencil Tool " (B) Kalem Aracıdır. Airbrush Tool aksine sert kenarlı çizgiler çekmeye yarar. Adından da anlaşılacağı üzere kalem olarak kullanılır. " Paintbrush Tool " (B) Fırça etkisi sağlar ve boyama yapmamıza yarar.
	" Clone Stamp Tool " (S) İstampa Aracı ile İmajın bir yerine Alt tuşu ile tıkladığımızda buranın resim ve doku örneğini alır ve bu örneği istediğimiz yere tıklayarak yapıştırılmamızı sağlar. " Pattern Stamp Tool " (S) Hafıza-Şablon (Pattern) olarak aldığımız görüntüyü kullanmaya yarar.
	" History Brush Tool " (Y) İmajın arka plan rengini kopyalayıp imaj üzerine seçilen alanı fırça etkisiyle boyar. " Art History Tool " (Y) Kullanılan seçili alandaki farklı boyama stillerine bakıp onları taklit ederek, fırça etkisiyle boyama yapar.
	" Eraser Tool " (E) Silme Aracı, İmaj üzerinde beğenmediğiniz yerleri siler ancak alttaki Layerdeki rengin veya imajın görünmesini sağlar. " Background Eraser Tool " (E) Arka plan rengini silerek imajı transparent yapar. " Magic Eraser Tool " (E) Tek tıklama ile imajın arka plan rengini silerek imajı transparent yapar.
	" Paint Bucket Tool " (G) Boya Kovası ile seçili alanı, Foreground denen renk değiştirme aracındaki üstteki renk ile doldurabilirsiniz. " Gradient Tool " (G) İki ya da daha çok rengin birbiri arasında yumuşak geçiş yaparak seçili alanın boyanmasını sağlar.

	<p>"Blur Tool" (R) İmaj'a kenarlardan dışa doğru belirsizlik hissi verir.</p> <p>"Sharpen Tool" (R) İmaj'ın kenarını dışa doğru keskinleştirme hissi verir.</p> <p>"Smudge Tool" (R) İmaj'ın rengini dağıtmak, renkleri birbirine karıştırma, leke hissi verir.</p>
	<p>"Dodge Tool" (O) İmaj'da aydınlanmış-ışıklandırılmış alan sağlar.</p> <p>"Burn Tool" (O) İmaj'da koyulaşmış-kararmış alan sağlar.</p> <p>"Spone Tool" (O) İmaj'ın renk doygunluğunu azaltıp, çoğaltmaya yarar.</p>
	<p>"Path Component Selection Tool - Direct Selection Tool" (A) Pen Tool ile İmaj üzerinde herhangi bir yerde seçim yaptığımızda veya bir parça seçtiğimizde seçim noktalarını ve kontrol hatları ile kontrol noktalarını tespit eder.</p>
	<p>"Type Tool" (T) İmaj üzerinde yazı (text) yazmamızı sağlar, Photoshop'un Yazı Editörüdür.</p>
	<p>"Pen Tool" (P) Etkili ve denetimli seçim alanları sağlar, yapılacak imajın düzgün kenar rotaları-yönleri çizmemize izin verir.</p>
	<p>"Rectangle Tool" (U) En üstte, "Rectangular Marquee Tool" Bölümünde anlattığımız işlemleri yapar. Ancak bu Araç'ın farkı Foreground denen renk değiştirme aracındaki üstteki renk ne ise uygulandığı yerde direkt o rengi kullanır ve maskeleme yapar. İsterseniz daha sonra üzerine çift tıklayarak rengi değiştirebilirsiniz.</p> <p>"Rounded Rectangle Tool" (U) Köşeleri yuvarlatılmış,</p> <p>"Ellipse Tool" (U) Elips,</p> <p>"Polygon Toll" (U) Poligonal olarak da kullanılır.</p> <p>Herbirinin kenarlıkları, yarıçapları "Tool Options Bar" 'dan ayarlanabilir.</p> <p>"Line Tool" (U) Çizgi aracıdır. İstenilen</p>

	<p>kalınlıkta düz çizgiler çizer.</p> <p>"Custom Shape Tool" (U) Photoshop'un hazır şekiller listesini kullanmamızı sağlar.</p>
	<p>"Notes Tool" (N) İmaj'a açıklayıcı yazı ekler. (Ses'e)</p> <p>"Audio Annotation Tool" (N) Ses ekler. Ancak bu eklentiler sadece PSD formatında etkindir.</p>
	<p>"Eyedropper Tool" (I) İmaj için örnek renk seçmemizi sağlar. İmajın hangi rengine tıklarsanız o rengi alır.</p> <p>"Color Sampler Tool" (I) Info sekmesinde seçilen rengin değerini gösterir.</p> <p>"Measure Tool" (I) İmajda iki nokta arasındaki uzaklığı ölçmemizi sağlar.</p>
	<p>"Hand Tool" (H) Ekranı sığmayacak şekilde büyütülen imajlarda görünmeyen yerlere ulaşmak için kullanılır.</p>
	<p>"Zoom Tool" (Z) İmajın istenilen bölümüne yakınlaşmayı veya uzaklaşmayı sağlar.</p>
	<p>"Palet - Renk Seçim Aracı" Foreground üstteki rengi, Background alttaki rengi belirtir. Default renk (D) resimdeki gibidir. 'a tıklayarak da default ayarlara geçilebilir. 'a tıklayarak alttaki ve üstteki renkleri yer değiştirebilirsiniz(X). Ancak alttaki daima Background, üstteki daima Foreground olacaktır. Mouse'nın sol tuşu üsttekini, sağ tuşu alttakini otomatik yapar.</p>
	<p>"Quick Mask Mode" (Q) Hızlı maskeleme yapmaya veya maskelemeden çıkmaya yarar.</p>
	<p>"Full Screen Mode" (F) Tam ekran yapar, eski hale gelir.</p>
	<p>"Jump to ImageReady" (Ctrl+Shift+M) ImageReady'ye atlama yapar. İmajınız açıksa doğrudan ImageReady'e gönderip aynı imajda bütün katmanları, efektleri ve filtreleri ile ImageReady'de kullanıma hazırlar.</p>

3.2.2. Paletler

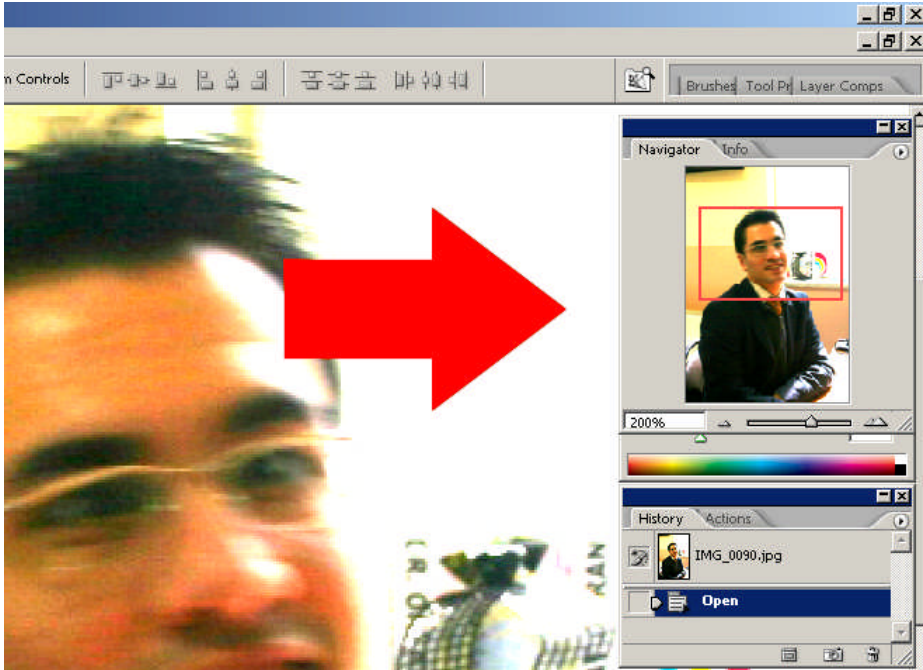
Paletler, resim işleme programlarında ekranda kullandığımız araçların görev ve işlevlerine göre kategorize edilip, simgelerinin konumlandırıldığı pencereledir.

En sık kullanacağımız paletlerden birkaçını görelim.

İnfo/Navigator Paleti

Bu pencerede (Palet) yer alan ilk kart (Sekme) olan Info, imlecin ekran üzerinde bulunduğu pozisyonun x ve y koordinatları ile bu koordinatlardaki pixel in hem RGB hem de CMYK olarak değerini verir. Eğer bir alan seçili ise, bu alanın yükseklik ve genişlik değerlerini belirtir.

Navigator penceresi çalışma alanını kolay bir şekilde ayarlamamız, belirtmemiz ve boyutlandırmanızı için kullanılır. Buradan Zoom aracını kullanmadan doğrudan gerçek zamanlı olarak çalışma alanını ayarlayabiliyorsunuz.



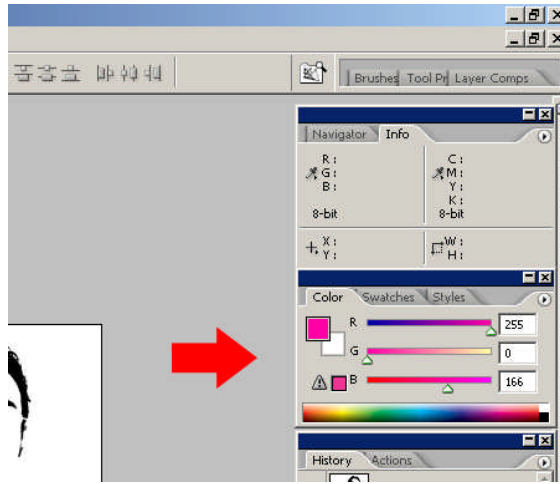
Resim 3.6: İnfo/Navigator paleti

Color/Swatches/style Paleti

Color penceresi, araç çubuğu penceresinden de ulaşılan renk seçimini yapabilmek için daha kısa bir yol içeriyor. Altta yer alan renk skalasından renk seçimi yapılabilmesinin yanında, RGB değerlerini girerek renk tayin etmek de mümkün oluyor.

Swatches kartı ise yine renk seçimi için bir menüdür. Yalnız burada sadece resim içerisindeki palette yer alan renkler bulunur ve zaten resim içinde olan bir renk seçimi yapılacaksa buradan yapmak daha kolay olmaktadır.

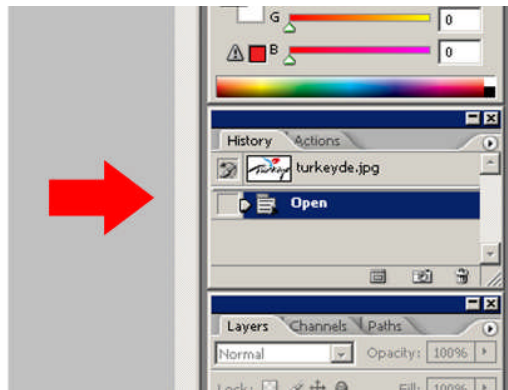
Style kartında Programla beraber gelen hazır styller bulunmaktadır. Seçtiğimiz herhangi bir alana ve biçime hazırlanmış olan bu style (stil=efektleri) kullanabiliriz. Dolgu, kabartma, zemin, buton ve yazı efektleriyle çok zengin bir seçenek sunmaktadır.



Resim 3.7: Color/Swatches/Style paleti

History/Actions Paleti

History paletini görüntülemek için window menüsünden show history seçin. History paleti görüntüde yaptığınız değişiklikleri kaydeder ve son yaptığınız değişiklikleri iptal etmenize olanak tanır. Son yapılan işlemi iptal eden Undo (Geri Al) komutunun tersine History paleti komutlar ya da araçlarla yapılan bir dizi işlemleri geri almanızı sağlar. Her bir işlemden sonra bir durum (state) oluşur ve History paleti sizi en son yarattığınız durumlardan birine geri götürür. Her bir durum görüntüyü değiştirip o duruma getiren araç ya da komutun adıyla palette listelenir. Paleti kullanarak, çizimin daha önceki bir uyarlamasına geri dönebilir ve o noktadan itibaren çalışmaya devam edebilirsiniz.



Resim 3.8: History/Actions paleti

Buradan da anlaşılacağı gibi Photoshop' ta çalışırken doğru yapmak için kendinizi sıkıntıya sokmaya gerek yoktur, çünkü fikrinizi değiştirdiğinizde ya da yanlış yaptığınızda önceki durumlara dönmek oldukça kolaydır.

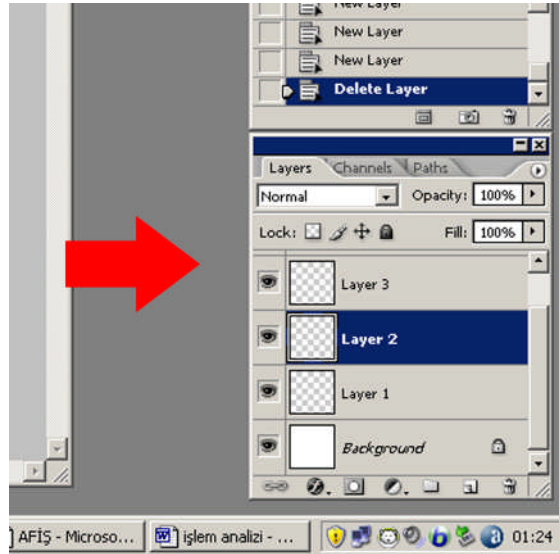
Actions penceresi ile çok sık yapılan ve birden fazla hareketten oluşan işlemler bir makro gibi kaydedilip, daha sonra tek bir tuşa basarak gerçekleştirilebiliyor. Bu kart ile bu hareketlerin kaydedilmesi, oynatılması, düzenlenmesi ya da silinmesi işlemleri yapılabiliyor.

Layers/Channels/Paths Paleti

Layers penceresi, çalışılan resim üzerindeki katmanların ayrı ayrı izlenebilmesine ve gerekli ayarların yapılabilmesine olanak sağlar. Çalışılan resim üzerine eklenen her yeni resim ya da metin parçası ana resim üzerinde ayrı bir katman olarak yer alır. Yani resim ile kaynaşmaz ve istenildiği zaman Layers penceresinden silinerek resimden çıkarılabilir. Bu şekilde çalışmaya oldukça esneklik kazandırılmış olunur ve istenildiği zaman hatalı katman resim bozulmadan çıkarılarak hız kazanılması sağlanır.

Channels penceresi özellikle profesyonel anlamda çalışan grafik atelyeleri ve matbaalar için oldukça faydalı bir araçtır. Bu araç yardımı ile CMYK ya da RGB olarak her bir renk kanalı üzerinde ayrı ayrı çalışma olanağı sağlanmış olur. Bu pencere ile tek tek renklerin izlenmesi de mümkündür.

Paths penceresi, çalışılan resim dosyası içinde yer alan bir görüntünün ya da yazının vektörel anlamda belirlenmesi anlamına gelen Path ler ile ilgili ayarlamaları içerir. Bu pencereden bir Path içindeki alanı seçim haline getirme ya da içeriğini seçili renk ile doldurma gibi işlemler yapılabilmektedir.

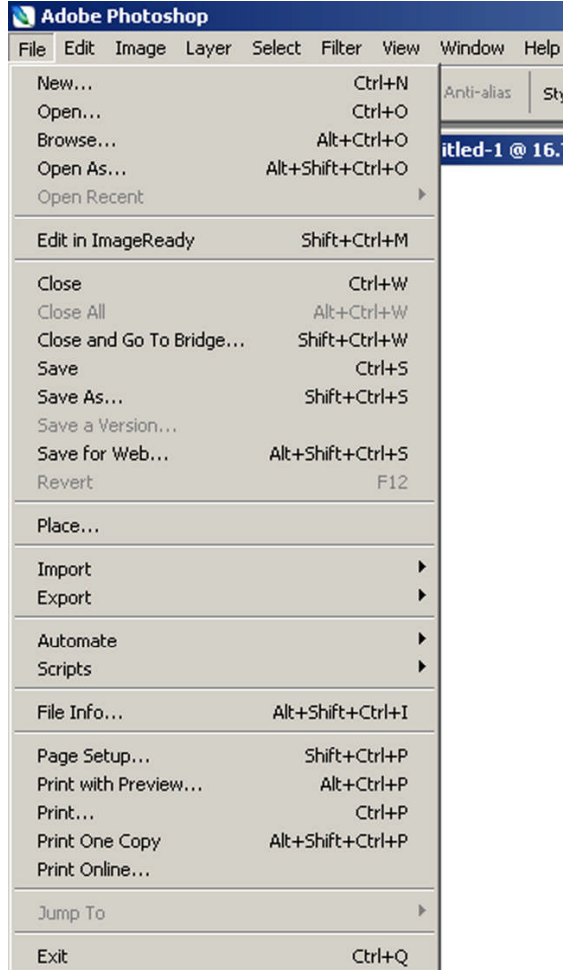


Resim 3.9: Layers/Channels/Paths paleti

3.2.3. Menüler

Kısayollarını gördüğümüz ve paletlerde yer alan komutlar, aynı zamanda kategorize edilmiş şekilde program menüsünde yer almaktadır. Şimdi file ve image menülerini görelim:

File Menüsü: Dosya İşleme Menüsü



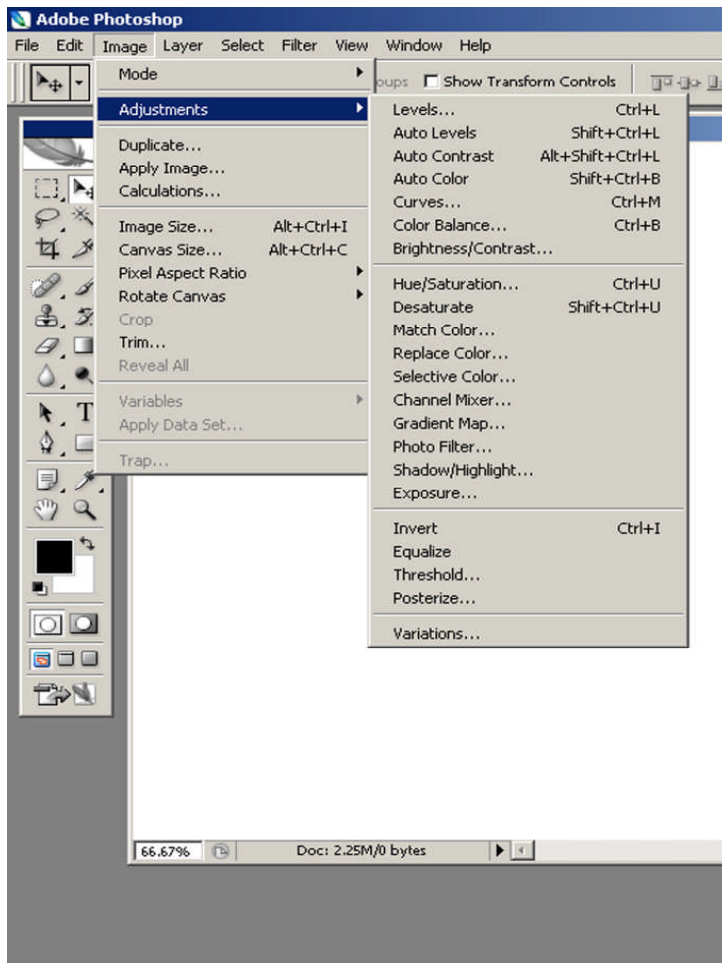
Resim 3:10 File menüsü

- **New:** Yeni bir dosya açar.
- **Open:** Kayıtlı bir resmi açar.
- **Browse:** Dosyaları photoshopta bulunan browser ile araştırmada kullanılır.
- **Open As:** Açacağımız bir dosyanın JPG ise PSD olarak açmakta kullanılır.
- **Open Recent:** Son çalıştığımız dosyaları burada ise kısa yoldan açmakta kullanılır.
- **Edit in imageready:** Photoshop'ta bulunan bir dosyayı imageready ortamında düzenlemek için image ready ye geçmekte kullanılır.

- **Close:** Çalıştığımız projeyi kapatmakta kullanılır.
- **Close all:** Eğer bir kaç proje ile çalışıyorsak hepsini birden kapamakta kullanılır.
- **Close and Go to Bridge:** Dosyayı kapatır ve Adobe Bridge programını açar.
- **Save:** Dosyayı kayıt eder.
- **Save As:** Dosyayı farklı kaydeder.
- **Save for Web:** Web için hazırlamış olduğumuz bir dosyayı, parçalanmış ise farklı resimler halinde, ister html ister sadece resimler olarak kayıt yapmakta kullanılır.
- **Revert:** Çalışmakta olduğumuz dosyayı ilk haline getirir.
- **Place:** Çalışmakta olduğumuz bir dosya ile başka bir dosyayı üzerine ekleyerek eğitirmekte kullanılır.
- **Import:** Farklı görüntü aktarıcılardan photoshop'a dosya aktarmakta kullanılır.
- **Export:** Photoshopta olan herhangi bir dosyayı farklı standartlarda dışa aktarmakta kullanılır.
- **File info:** Dosyanın özelliklerini gösterir.
- **Page Setup:** Sayfanın genel özelliklerini hazırlamada kullanılır.
- **Print with Preview:** Dosyanın ön izlemesini göstererek yazıcıdan çıktı alır.
- **Print:** Ön izleme olmadan sadece dosyanın çıktısını alır.
- **Print one Copy:** Bir kopyası olmak alınarak yazdırılır.
- **Exit:** Programdan çıkışı sağlar.

İmage Menüsi: Resim İşleme Menüsi

- **Mode:** Resmin özniteliklerinin ve hangi tür olması gerektiğini gösterir ve seçim yapılır.
- **Adjustments:** Resmin aydınlık, kontrast, renk ayarlarının yapılacağı bölüm.
- **Duplicate:** Resmin bir kopyasını oluşturur.
- **Apply Image:** Resimdeki değişiklikleri tamamlar.
- **Calculations:** Resim özniteliklerindeki hesaplamaları göstermektedir.
- **Image Size:** Resmin boyutunda değişiklikler yapmakta kullanılan bölümdür.
- **Canvas Size:** Resimde kullandığınız arka planın (tuvalin) boyutunda değişiklik yapılır.
- **Pixel Aspect Ratio:** Piksellerin oransal görünümüyle ilgili düzenlemeler yapılan bölümdür.
- **Rotate Canvas:** Tuvalde açısız çevirmeler yapmak.
- **Crop:** Resmi kırmak
- **Reveal All:** Gizli olanlar dahil resmi tüm olarak gösterir.
- **Variables:** Resmin olabilecek tüm değişken şekillerini gösterir.



Resim 3.11: İmge menüsü

UYGULAMA FAALİYETİ

Aşağıdaki işlemleri tamamladığınızda, bilgisayarda resim işleme programıyla eskizini hazırladığınız afişe bakarak orijinal reklâm afişini yapabileceksiniz.

İŞLEM BASAMAKLARI

1. Görsel Öğeleri Bilgisayara Aktarınız.

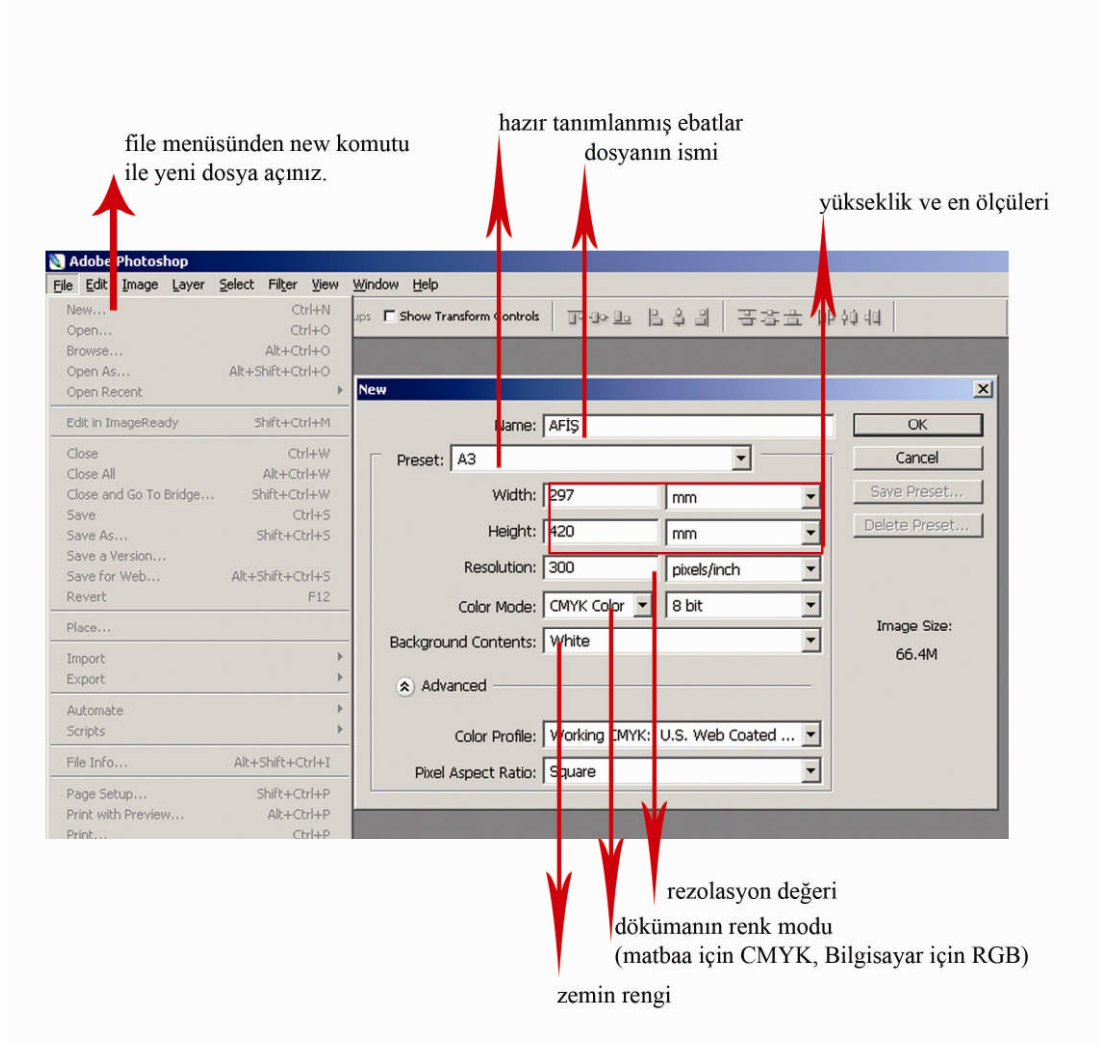
Kullanacağınız hazır resim, fotoğraf ve benzeri biçimleri elektronik ortamdan (internet, cd, bellek) ya da bilgisayar dışı dokümanları bilgisayara bir tarayıcı vasıtasıyla taratarak (Scan etmek) bir klasörde toplayınız.



Resim 3.12: Klasörde görsel öğeleri bir araya toplamak

2. Resim işleme programında yeni dosya açınız

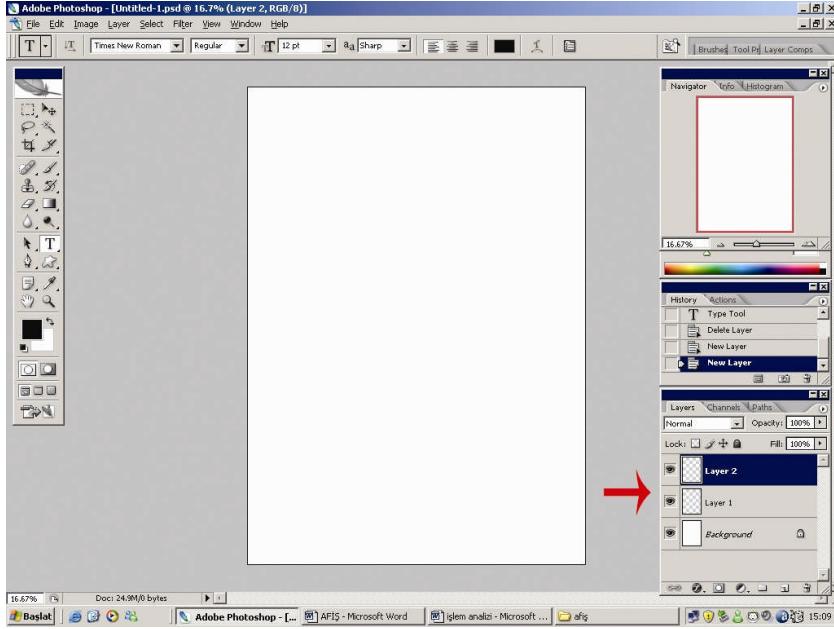
Resim işleme programında file menüsünden new komutunu kullanarak belge açınız. Yeni belgede afişinizin niceliksel değerlerini giriniz.



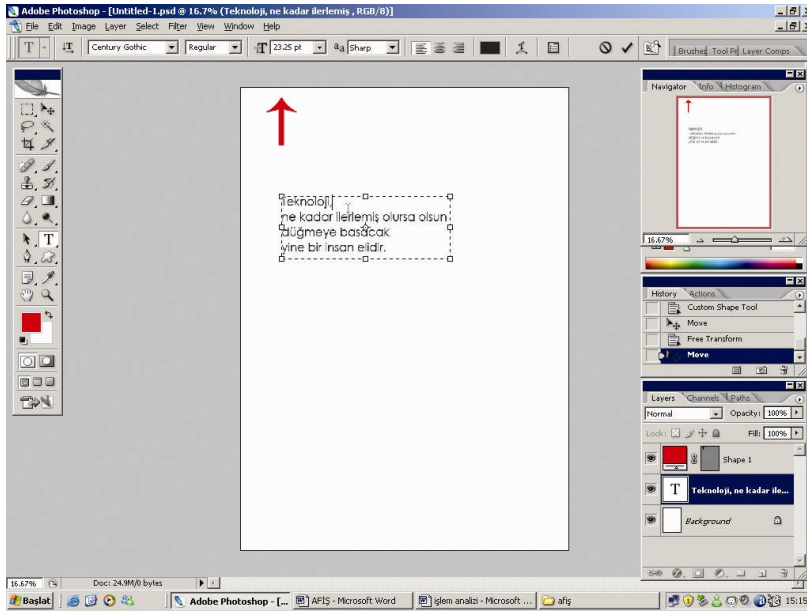
Resim 3.13: Afişin ölçüsüne göre yeni dosya açınız

3. Konu başlığını yerleştiriniz.

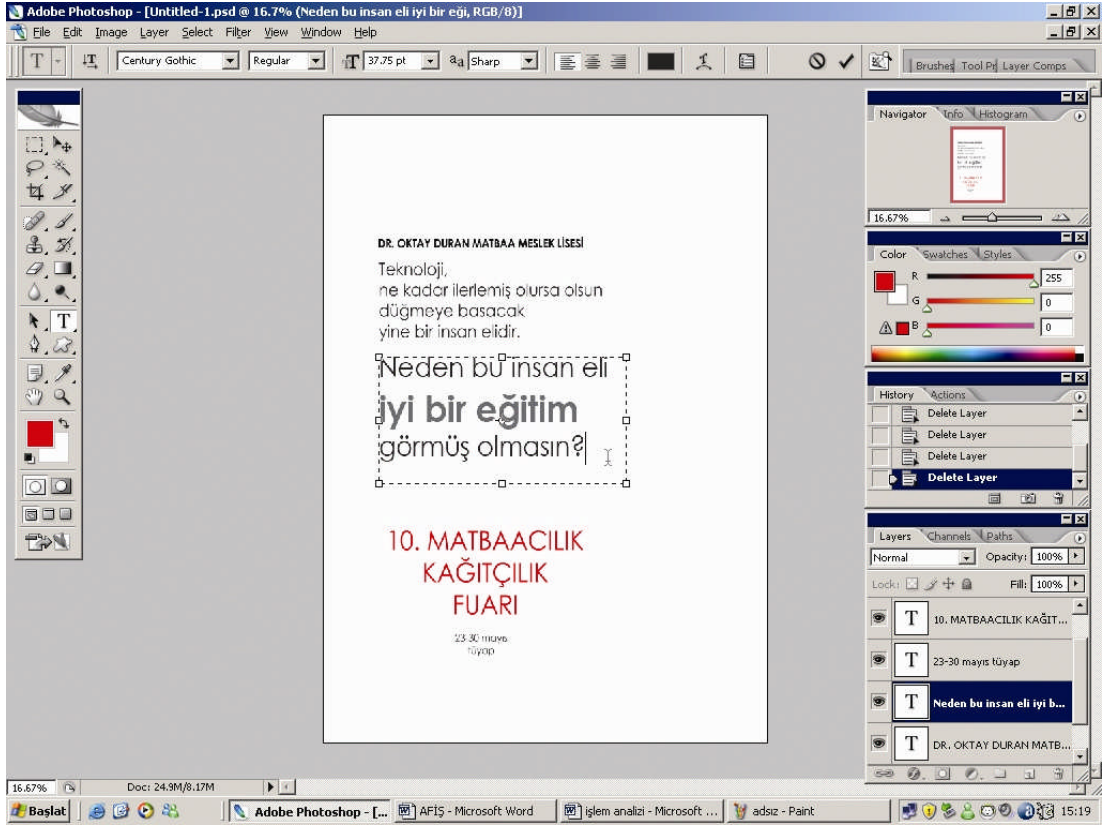
Afişinizde konu başlığını yerleştirirken, araç çubuğundan text simgesinden faydalanınız. Yazınızın biçimini, karakterini, rengini, boyutunu ve efektlerini Araç Seçenekleri Çubuğundan ayarlayınız.



Resim 3.14: Birkaç tane layer (Katman) açınız



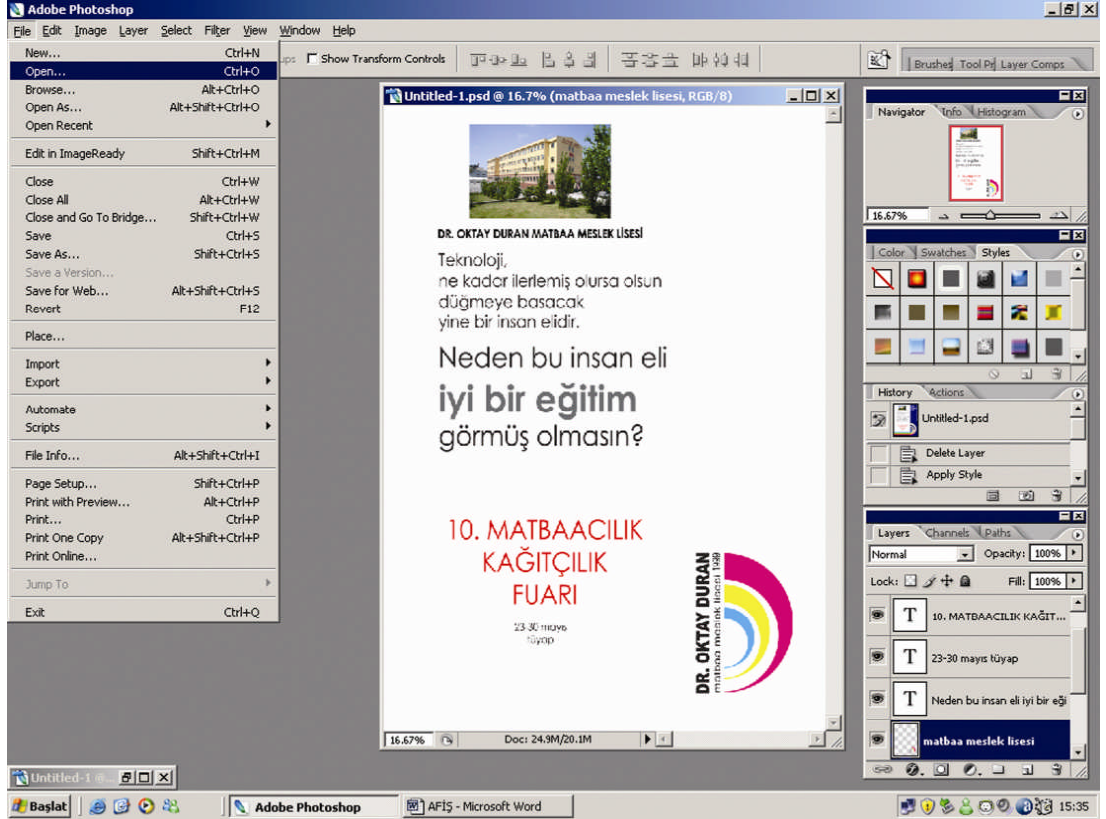
Resim 3.15: Yazı alanı açıp yazınızı ve başlığı ekleyiniz.



Resim 3.16 : Yukarıdaki araç seçenek çubuğundan yazı biçim ve boyutunu ayarlayınız.

4. Resimleri açınız.

Kullanacağınız resimleri, biçimleri file menüsünden open komutu kullanarak açınız. Bunun için biçimleri sakladığınız afiş klasöründen okul amblemi ve fotoğrafını çağırınız.



Resim 3.17: Okulun amblemi ve okulun fotoğrafını afiş klasöründen programa çağırınız.

5. Resimleri İşleyiniz.

Resimleri işlemek için Image Menüünden Adjustments Menüüne geçiş yapınız. Buradaki komutları kullanarak bir resmin, açık-koyu, ışık-gölge, parlaklı-matlık, kontrast değerleri ve birçok niteliğini değiştirebiliriz. Şimdi sırasıyla bir resimde Adjustments komutlarıyla neler yapabileceğinize bakalım.

Levels: "Image" menüsünde ve "Adjust" seçeneğinde bulunur. RGB modunda çalışırken 4 channel (kanal) seçeneği ile dokümanımızdaki renk aralıklarını ve minimum, maksimum değerlerini ayarlamamızı sağlar. R (red) modunda iken kırmızı, G (green) modunda iken yeşil, B (blue) modunda iken mavi renk aralığını belirlemeye olanak tanır. Genellikle taradığımız fotoğraflarımızın veya Webcam'lar ile aldığımız görüntülerin orijinal renklerine döndürülmesine kullanabilirsiniz.

Curves: Level mantığı ile aynıdır ancak bu kez renk ayarlarını eğrilerle yapıyoruz.Eğrinin üzerine gelip sol fare tuşu ile basılı tutup getirmek istediğimiz yere bırakıyoruz.Tavsiyem bu aracı tek rengin tonlarından oluşan dokümanlarda veya bölgelerde kullanmanız.Örneğin siyah beyaz bir butona metalik bir görüntü vermek için bu aracı kullanmak en doğrusudur.

Color Balance: Özellikle CMYK'dan RGB moduna geçişteki renk değişimlerini; açık, orta ve koyu ton seçenekleri olmak üzere düzeltme yapmakta kullanılır.

Brightness/Contrast: Dokümanınızın aydınlık ve zıtlık renk ayarları üzerinde değişiklik yapmanızı sağlar.Tıpkı televizyonlarımızda olduğu gibi...

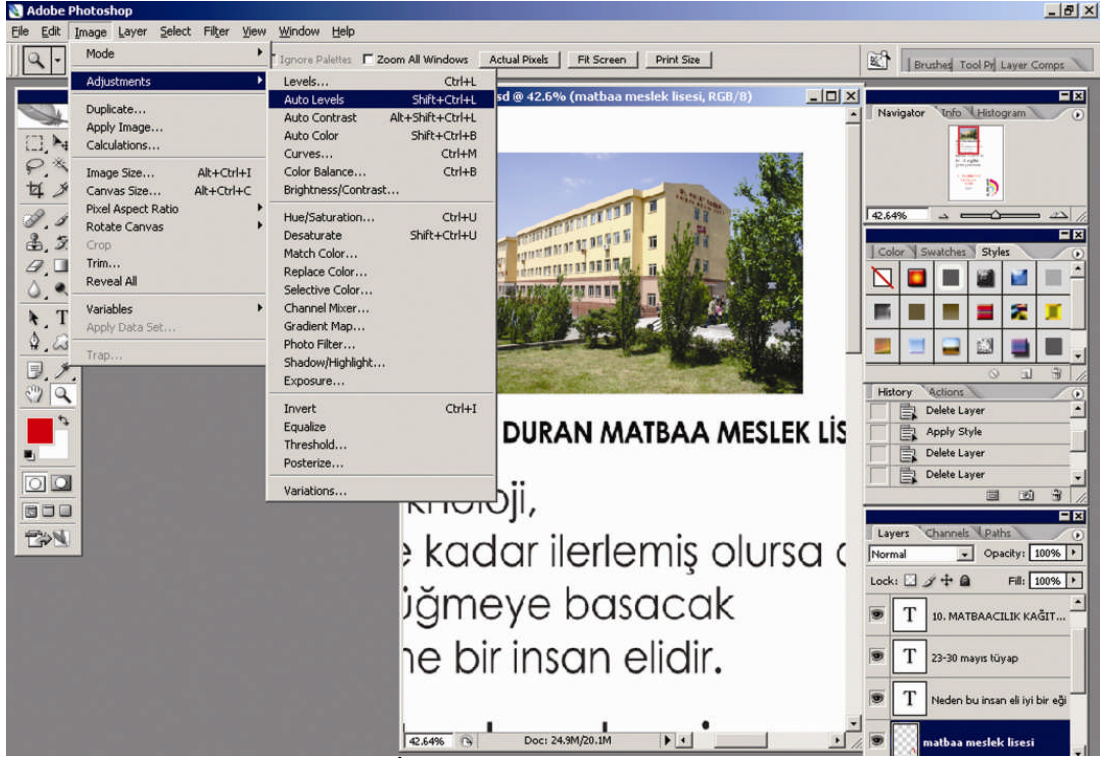
Hue/Saturation: Dokümanımızın renk,parlaklık ve aydınlık ayarlarını değiştirmemizi sağlar.Eğer "Colorize" aktif durumda ise aracın kullanımı değişir.Tüm renkleri belirlediğiniz rengin tonlarına çevirir."Hue" renk değerini, "saturation" parlaklığı, "lightness" ise aydınlığı temsil eder.

Desature: Grafiğimizi siyah-beyaz hale getirir.

Replace Color: Replace'nin kelime anlamı bir şeyi yenisiyle değiştirmektir. Dokümanımızdaki belirli bir rengi seçip onu diğer bir renk ile değiştirmemizi sağlar

Selective Color: Kırmızı, yeşil, sarı, mavi mor, beyaz, gri gibi belirli renkleri seçerek Dokümandaki miktarlarını ayarladığımız bir araçtır. Çok kullanışlı bir araç olmadığından şimdilik üzerinde durmuyoruz.

Channel Mixer: Bir CMYK'yi RGB'ye çevirmede yardımcı bir araçtır. Grafiğimizdeki kırmızı, mavi ve yeşillerin miktarlarındaki oynamalar yapmamızı sağlar



Resim 3.18: Okulun fotoğrafını, İmage menüsünden Adjustments (Renk ayarları) menüsüne giderek oradaki komutlar yardımıyla düzenleyiniz.

6. Resimleri yerleştiriniz.

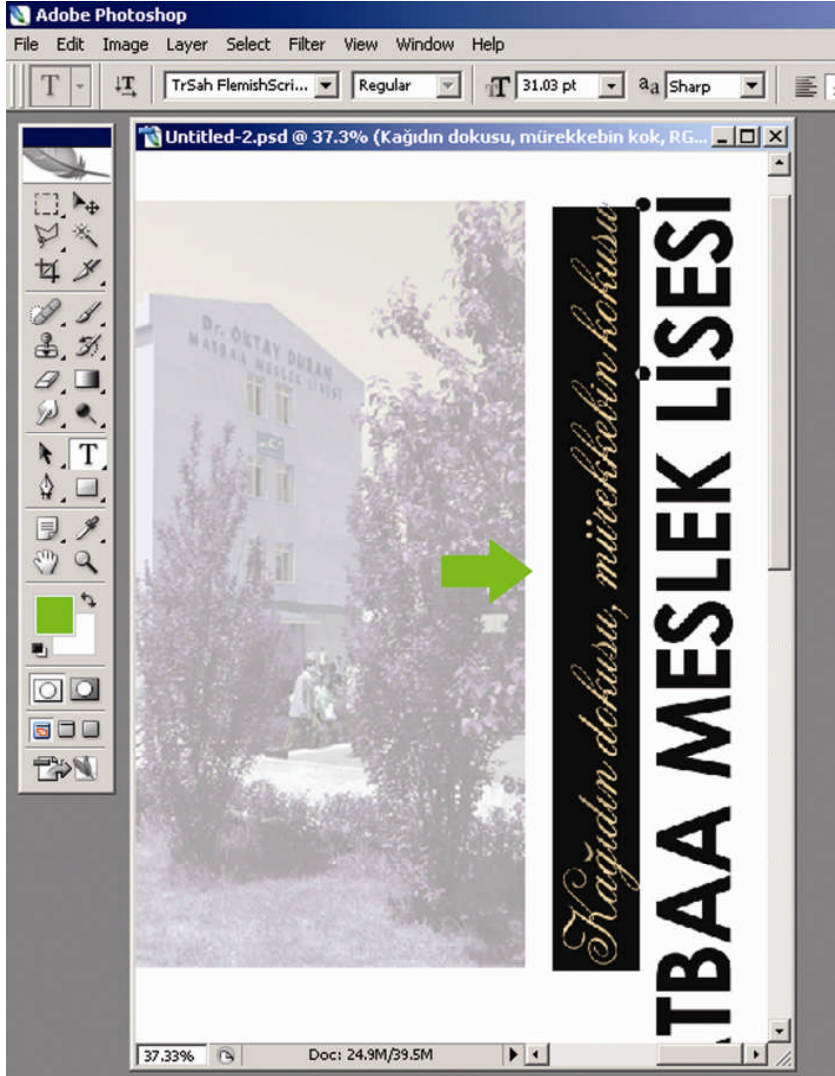
Resimleri büyütürük, daraltarak istediđiniz ölçölere getirerek sayfanızda uygun yerlere yerleřtiriniz.



Resim 3.19: Okulun resmini büyütürük sayfanın üstüne yerleřtiriniz. Okulun amblemini sađ alt köşeye konumlandırınız.

7. Slogan oluřturunuz.

Konu seçimi ve eskiz aşamasında okulunuz için düşündüğünüz sloganınızı farklı yazı karakteriyle afişinize yerleřtiriniz. “Kâğıdın Dokusu, Mürekkebin Kokusu”.

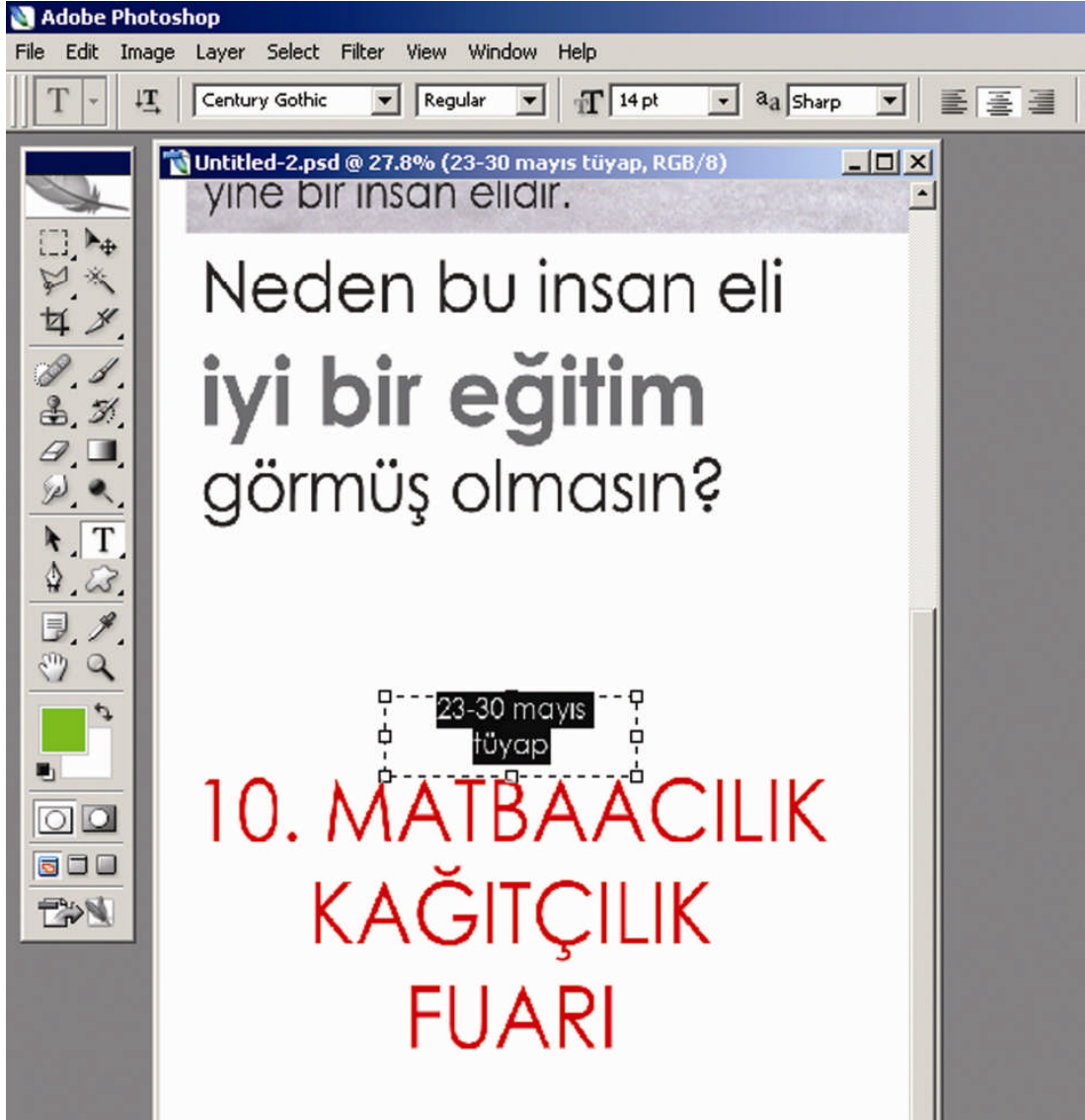


Resim 3.20: Okulun resmi ile okulun dikey olarak çevrilmiş ismi arasına okulun sloganını yerleştiriniz.

Font : TrSah FlemishScript BT
Size (Punto) : 31
Renk : Yeşil

8. Sponsor veya firma bilgilerini yerleştiriniz.

Okulunuzun sponsorunun olmadığını düşünün. Okulunuz kendi imkan ve bütçesiyle bir fuarda yer almaktadır. Dolayısıyla sponsor ya da firma bilgileri yerine fuar merkezinin yeri ve tarihi verilebilir.

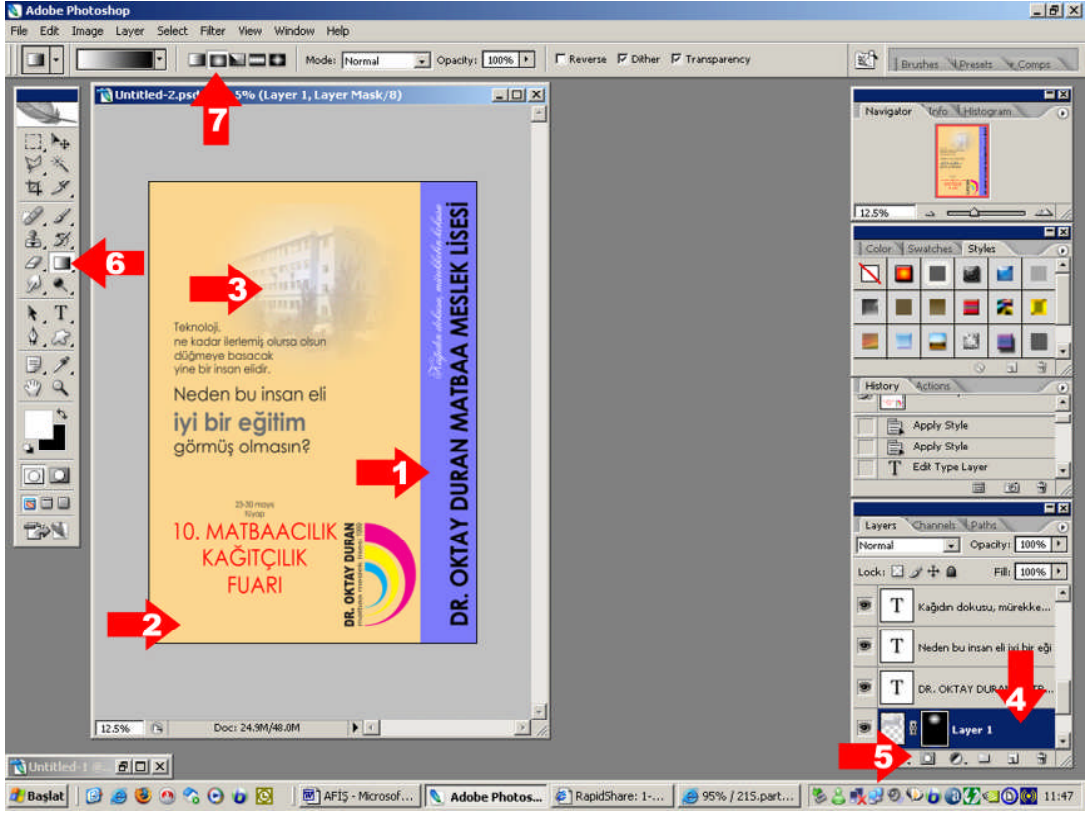


Resim 3.21: Fuar yerini, tarihi ve fuarın adını okunabilir, dikkat çekebilir bir biçimde afişinizde konumlandırınız.

9. Kompozisyon oluşturunuz.

Afişte kompozisyon oluştururken karmaşıklıktan kaçınınız. Asıl vurgulamak istediğinizi renk, büyüklük ve biçim ile ön plana çıkarınız. Kontrast renkler işe yarayabilir. Kompozisyondaki biçimlerin yönü, büyüklüğü ve renkleri birbiriyle farklılık gösterdiği oranda afişinizde durağanlığı kırabilirsiniz.

Okulunuzun fuar ve sergi afişinde bazı bölgelere renk lekeleri ekleyerek oluşabilecek durağanlığa hareket katabilirsiniz.

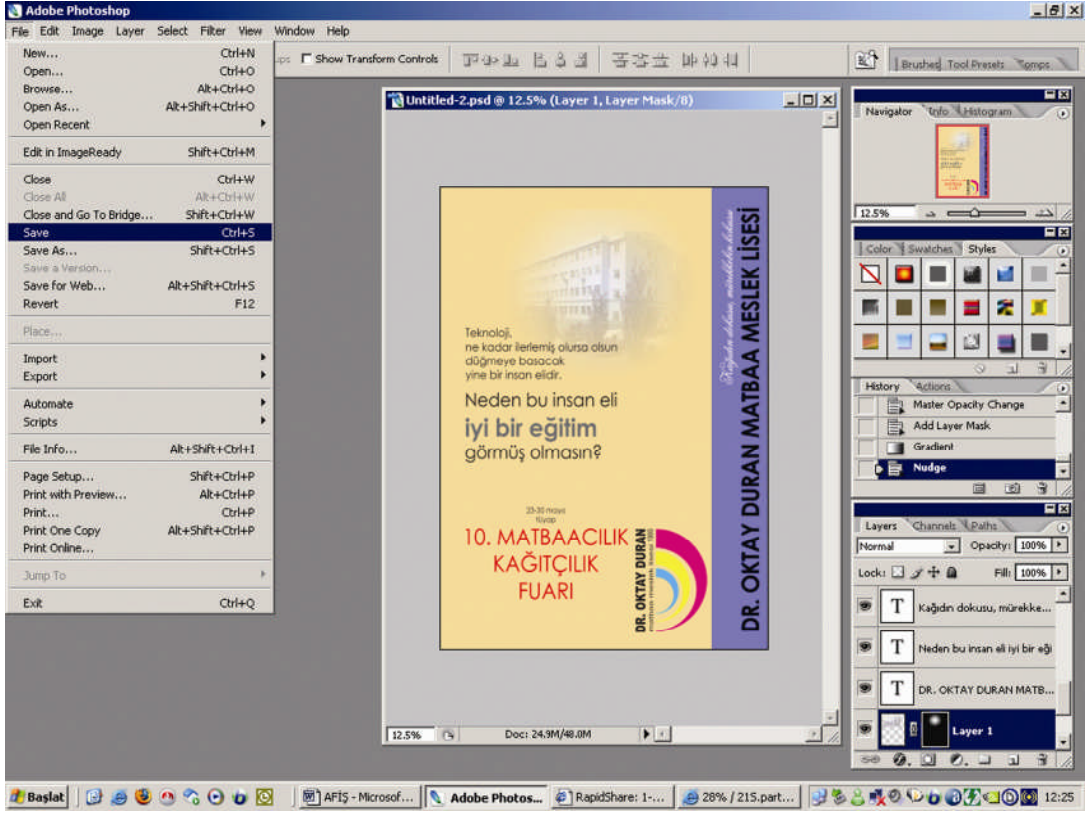


Resim 3.22: Kompozisyon kurallarına göre afişinizde biçimleri son haline getiriniz.

- Bir layer açınız. Rectangular marquee aracıyla dikey bir dikdörtgen alan oluşturunuz. Bu alanı gördüğümüz mavi renkle Paint Bucket aracını kullanarak doldurunuz. Yeşil renk olan sloganı ise Horizontal type aracıyla seçerek beyaz renge çeviriniz.
- Background layerini seçip, Paint Bucket aracını kullanarak gördüğümüz turuncu renkle doldurunuz.
- Okulun fotoğrafını seçiniz.
- Okul fotoğrafının olduğu layerin altında bulunan simgeleri inceleyiniz.
- Layerin altında bulunan add vektör Mask (maske ekle)'ı kullanarak fotoğrafın üstüne maske kullanınız.
- Kullandığımız maskenin biçimini gradient (degrade) olarak ayarlayınız.
- Degradenin şeklini de Radial gradient (yuvarlak degrade) olarak seçiniz.

10. Belgeyi kaydediniz.

File menüsünden save komutu kullanarak afişinizi kaydediniz.



Resim 3.23: Belgeyi kaydederken tekrar düzenleme yapabileceğimizi düşünerek, resim işleme programı formatında kaydediniz.

Ayrıca baskı öncesi birimlerin kullanabileceği format olan TIFF formatında kaydediniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Bu faaliyet ile ilgili hangi bilgileri kazandığınızı aşağıdaki soruları cevaplayarak belirleyiniz.

A- OBJEKTİF TESTLER (ÖLÇME SORULARI)

Aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Rezolasyon nedir?
2. Piksel nedir?
3. Resim işleme programındaki paletlerden 3 tanesini yazınız.
4. Adjustments, duplicate, color balance ne demektir?
5. Save, save as, print nedir?

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer faaliyete geçiniz.

DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ KONTROL LİSTESİ

Açıklama: Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız becerileri evet ve hayır kutucuklarına (x) işareti koyarak kontrol ediniz.		
Gözlenecek davranışlar	Evet	Hayır
Görsel öğeleri bilgisayara aktardınız mı?		
Resim işleme programında yeni dosya açtınız mı?		
Konu başlığını yerleştirdiniz mi?		
Resimleri açtınız mı?		
Resimleri işlediniz mi?		
Resimleri yerleştirdiniz mi?		
Slogan oluşturduğunuz mu?		
Sponsor veya firma bilgilerini yerleştirdiniz mi?		
Kompozisyon oluşturduğunuz mu?		
Belgeyi kaydettiniz mi?		

DEĞERLENDİRME

Uygulama faaliyetinde kazandığınız davranışlarda işaretlediğiniz 'EVET' ler kazandığınız becerileri ortaya koyuyor. 'HAYIR' larınız için ilgili faaliyetleri tekrarlayınız. Tamamı 'EVET' ise diğer öğrenme faaliyetine geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ- 4

AMAÇ

Uygun ortam sağlandığında; orijinal ve eskize ait düzenli sunum dosyası hazırlayabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlardır:

- Araştırma işlemleri için internet ortamı, kütüphane, üniversitelerin grafik bölümlerini kullanınız.
- Faaliyet öncesinde öncelikle değişik firmalara hazırlanmış afiş örneklerini inceleyiniz.

4. RESİM İŞLEME PROGRAMINDA BELGE KAYIT ÇEŞİTLERİ

Masaüstü yayıncılıkta programlar bir birlerinden dosya alışverişinde bulunarak çalışır. Bir resmi veya vektörel çizimi oluşturduğumuz uygulama programından bağımsız hale getirip sayfa düzenleme programına ya da vektörel programlara aktarmak için farklı bir formatta kaydetmemiz gerekir.

Yaygın kullanılan görüntü formatlarından bazıları şunlardır:

PICT

PICT formatı bütün programların ortak kullandığı dosya formatıdır. Herhangi bir uygulama programına aktarıldığında resim bilgisi sayfaya dahil olur. Görüntü diskinizden silinse dahi baskı aracı sayfayı basarken PICT dosyasını aramaz.

EPS

EPS formatı hemen hemen bütün çizim ve sayfa düzenleme programları tarafından desteklenir. Photoshop programında, Doküman Bitmap modunda kaydedilirken Transparen Whites (Beyazları transparan yap) seçeneği işaretlenerek kaydedilirse dosyada beyaz alanları şeffaf tanımlayabilmesidir. Renkli bir Doküman EPS olarak kaydedilecekse olası baskı problemlerini önlemek için CMYK moduna geçirilmiş olmalıdır.

TIFF

TIFF formatı bilgisayarlar arası ortak bir dosya formatıdır. Tüm programlar tarafından desteklenir. Bu formatta kayıtlı dosyalar, herhangi bir uygulama programının sayfa içine alındığında görüntü ve zeminin renk değerlerini azaltma ve değiştirme olanağı verir. Örneğin farklı farklı renklerde kullanacağımız bir görüntü yada logoyu TIFF formatla kaydedip sayfaya yapıştırdığımızda renklerini değiştirebiliriz. Bu yolla her renk değişikliğinde onu yaratan uygulama programını açıp yeniden renk verip yeni dosyalar yaratmamış oluruz.

JPG

JPG formatı, resim işleme programlarının yüksek Mb'lı dosyaları sıkıştırarak disk üzerinde kayıt edebileceğiniz bir formattır. JPEG veya JPG formatının özelliği gerçek renk değerlerini içermesidir. Bu nedenle fotoğrafik (çizgisel/grafiksel olmayan) görüntü için kullanılmalıdır.

BMP

BMP Windows ve Microsoft'un PCX formatını değiştirerek geliştirdiği bir formattır. Windows 3.1 ve 95 ile birlikte gelen Paint programı görüntüleri bu formatta işler. BMP formatı 1-24 bit arasında değişen bir piksel derinliğini içerebilir. Sıkıştırma seçeneği başlangıçta bulunmamakta idi. Opsiyon olan bu sıkıştırma görüntüde detay kaybına yol açmaz, yani kayıpsız sıkıştırma yöntemlerindedir. BMP formatı alıcı bilgisayarında Paint'den başka görüntü program'ı bulunmadığı durumlarda kullanılır.

GIF

CompuServe firmasının Graphics Interchange Format (GIF) dosyaları İnternet üzerinde oldukça yaygın kullanılan bir formattır. Az sayıda renk içeren (1 ila 8 bitlik) dokümanlarda oldukça iyi sıkıştırma sağlaması, animasyonlarda zamanlama ve farklı boyutlardaki resimleri bir arada tutma desteği, saydam renk tanımlanması bu format'ı popüler yapan nedenlerden sadece birkaçıdır.

PNG

PNG Portable Network Graphics formatı patentsizdir. PNG kayıpsız Wave Table sıkıştırma yöntemini kullanır. Şu anda mevcut olmayan kayıpsız gerçek renk ve saydamlık bilgilerini içeren resim kalitesini internet'e taşımayı amaçlamaktadır. PNG dosyalarındaki saydamlık bilgileri alfa kanalı içerisinde saklanmaktadır. Sıralı yükleme de olanaklıdır. Ayrıca sıkıştırma için değişik filtreleme algoritmaları sıkıştırma öncesi kullanılabilir.

PSD

Photoshop Document (PSD) Photoshop uygulamasına özel bir formattır. PSD çok sayıda alfa kanalını, path'ı ve katmanı desteklemektedir. PSD dosyaları ikili dosya, indekslenmiş renk, gerçek renk RGB, CMYK, Lab biçimlerini destekler. Çalışma yaptığınız işlerin PSD'sini saklamayı alışkanlık haline getirmeniz, daha sonra yapacak düzeltmelerde çok işinize yarayacaktır.

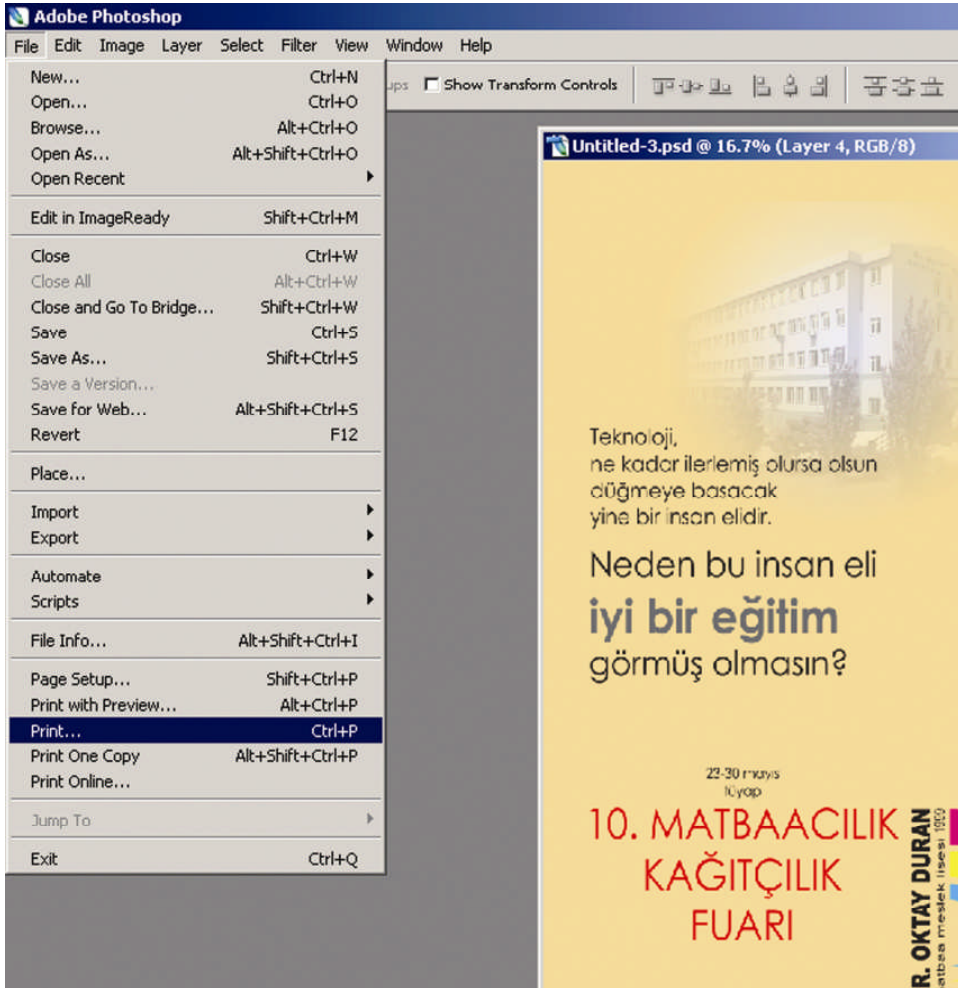
UYGULAMA FAALİYETİ

Aşağıdaki işlemleri tamamladığınızda, eskiz ve orijinal reklâm afişi sunumu yapabileceksiniz.

İŞLEM BASAMAKLARI

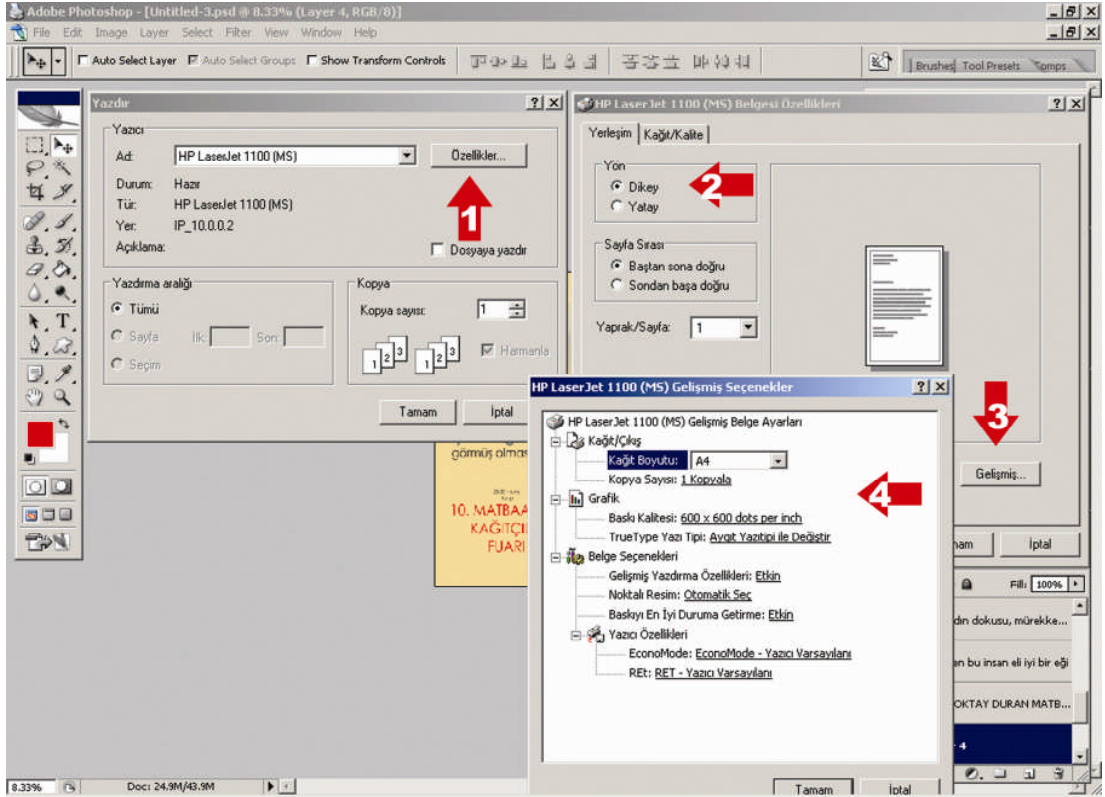
1. Orijinalin renkli yazıcıdan çıktısını alınız.

Renkli yazıcınıza A4 ya da A3 ebadında kaliteli fotoğraf kağıdı koyunuz. Resim işleme programında File menüsünden Print komutunu seçiniz.



Resim 4.1: File menüsünden Print komutunu kullanınız.

Yazıcı ayarlarında kullandığınız sayfa ebadını (A4/A3) doğru giriniz.
Baskı rezolasyonunu yüksek tutunuz.
Yazıcının kağıdın kenarlarından belli ölçülerde içeride baskı yapacağını unutmayınız.
Unutmayınız bu bir sunum çıktısı olacaktır.
Çalışmanızı kağıda fitleyerek çıkış alabilirsiniz.



Resim 4.2 :Yazıcı ayarlarını yapınız.

- Yazıcı özelliklerine gidiniz.
- Kağıt yönünü ve sayfa kopya sayısını belirtiniz.
- Gelişmiş özellikleri kullanınız.
- Kağıt ebadını, baskı kalitesini (Rezolasyon), Yazıcı fontlarını (true Type Font), kopya adedini doğru seçiniz.

2. Boyadığınız eskizin paspartusunu kontrol ediniz.

Eskiz çalışmasında neticelendirip guaj boya ile boyadığınız eskizi paspartularken gözden kaçırdığınız şeyler olabilir:

Taşmış boyalar
Fırça izleri
Yapıştırıcı artıkları
Kesim hataları
Asetat ile kaplama
Eskizin adı

Unutmayın! Paspartulu ve sonlandırılmış afiş tasarınızı hem müşterinize sunacaksınız hem de sergi, fuar ve benzeri sanatsal etkinliklerde kullanabileceksiniz.

3. Orijinal çalışmayı CD'ye kaydediniz.

Orijinal çalışmanızı JPEG, EPS, TIFF, PSD biçimlerinde kaydediniz.

JPEG : Bütün bilgisayarlarda çalışmanın görüntülenmesini sağlamak için JPEG formatında kayıt yapınız.

EPS : Baskı öncesi birimlerde çalışmanın baskıya hazırlanmasını sağlamak için EPS formatında kayıt yapınız.

TIFF : Diğer vektörel ve resim işleme programlarında da çalışmanızı devam ettirme ihtiyacını düşünerek yüksek kalitedeki TIFF formatında kayıt yapınız.

PSD : Çalışmanızda her türlü değişikliği yapmak için tekrar resim işleme programında çalışabileceğiniz PSD formatında kayıt yapınız.

Yukarıdaki belge kayıt türlerinin nasıl yapılacağını öğrenme faaliyetinden takip ediniz.

Dört farklı formatta kaydettiğiniz dosyaları boş CD'nize kopyalayınız.

4. Sunum dosyasını hazırlayınız.

Müşterinizin (Okul) amblemini kullandığınız bir föyün içinde;

- Afiş için aldığınız ve oluşturduğunuz briff (Bilgilendirme) dosyasını bulundurunuz.
- Afiş eskizlerini bulundurunuz.
- Guaj boya tekniği ile boyanmış ve paspartulanmış afiş tasarısını bulundurunuz.
- Yazıcıdan fotoğraf kağıdına aldığınız çıktıyı bulundurunuz.
- Jpeg formatında kayıtlı CD'yi bulundurunuz.
- Baskı İşlemine müşteriniz üstlenmiş ise EPS, TIFF ve PSD formatında kayıtlı CD'yi de bulundurunuz.

5. Orijinali onaylatınız.

Müşterinize (Okul) sunduđunuz Sergi Afişı sunum dosyasından sonra;

- Fikir alışverişinde bulununuz.
- Ortak noktaya varınız.
- Orijinal çalışmanın onaylanmasını bekleyiniz.
- Onaylanan çalışmayı bir sonraki adım olan baskı öncesi birime ulaştırınız.
- Onaylanmamış çalışmadaki eksik ya da fazla yönleri not ediniz.
- Tekrar çalışmaya başladıysanız daha önce takip ettiđiniz işlem basamaklarına eksik ya da fazla görülen kısımdan tekrar başlayınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Bu faaliyet ile ilgili hangi bilgileri kazandığınızı aşağıdaki soruları cevaplayarak belirleyiniz.

D- OBJEKTİF TESTLER (ÖLÇME SORULARI)

Aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. JPEG belge kayıt türü nedir?
2. EPS belge kayıt türü nedir?
3. TIFF belge kayıt türü nedir?
4. PSD belge kayıt türü nedir?
5. PİCT belge kayıt türü nedir?

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz diğer faaliyete geçiniz.

DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

Aşağıdaki kriterlere göre yukarıdaki çalışmanızı değerlendiriniz

Açıklama: Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız becerileri evet ve hayır kutucuklarına (x) işareti koyarak kontrol ediniz.		
GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	Evet	Hayır
Orijinalin renkli yazıcıdan çıktısını aldınız mı?		
Boyadığınız eskizin paspartusunu kontrol ettiniz mi?		
Orijinal çalışmayı Cd'ye kaydettiniz mi?		
Sunum dosyasını hazırladınız mı?		
Orijinali onaylattınız mı?		

DEĞERLENDİRME

Uygulama faaliyetinde kazandığınız davranışlarda işaretlediğiniz 'EVET' ler kazandığınız becerileri ortaya koyuyor. 'HAYIR' larınız için ilgili faaliyetleri tekrarlayınız. Tamamı 'EVET' ise diğer Modül değerlendirmeye geçiniz.

MODÜL DEĞERLENDİRME

Bu modül ile ilgili hangi bilgileri kazandığınızı aşağıdaki soruları cevaplayarak belirleyiniz.

E- OBJEKTİF TESTLER (ÇOKTAN SEÇMELİ SORULAR)

Aşağıdakilerden doğru olan şıkkı işaretleyiniz.

1. Aşağıdakilerden hangisi bir afiş çeşidi değildir?
A) Ticari afişler
B) Kültürel afişler
C) Görsel afişler
D) Sosyal afişler
2. Aşağıdakilerden hangisi afişi oluşturan öğelerden değildir?
A) Renk
B) Slogan-Konsept
C) Biçim
D) Tarih
3. Aşağıdakilerden hangisi seçim alanı yaratmaz?
A) Rectangular Marquee
B) Pen
C) Single Row Marquee
D) Elliptical Marquee
4. Aşağıdakilerden hangisi İmage Menü'sü komutlarından değildir?
A) New
B) Adjustments
C) Mode
D) Apply Image
5. Orijinal çalışmayı, müşterimize sunarken bilgisayar ortamındaki hangi dosya formatında vermeliyiz?
A) Png
B) Jpeg
C) Bmp
D) Pict

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz bir sonraki modüle geçiniz.

PERFORMANS TESTİ (YETERLİK ÖLÇME)

Eđitim, biliřim, sađlık, evre veya insan konularından herhangi birini arpıcı bir řekilde vurgulayan, A3 ebadında bilgilendirici afiř hazırlayınız.

A- KONUYU SEİNİZ

1. Ađırlıkla kullanılan renkler
2. Anahtar szckler
3. İ hedef kitlesi
4. Dıř hedef kitlesi
5. Konsept – slogan
6. Renk
7. Biim
8. Amblem-logo
9. Knyeye
10. Kompozisyon

B- ESKİZ HAZIRLAYINIZ

1. Ađırlıkla Kullanılan Renkler
2. Anahtar Szckler
3. İ Hedef Kitlesi
4. Dıř Hedef Kitlesi
5. Konsept – Slogan
6. Renk
7. Biim
8. Amblem-Logo
9. Knyeye
10. Kompozisyon

C- RESİM İřLEME PROGRAMINDA ORİJİNAL AFİŐİ HAZIRLAYINIZ

1. Grsel ğeleri bilgisayara aktarınız.
2. Resim iřleme programında yeni dosya aınız
3. Konu bařlıđını yerleřtiriniz.
4. Resimleri aınız.
5. Resimleri iřleyiniz.
6. Resimleri yerleřtiriniz.
7. Slogan oluřturunuz.
8. Sponsor veya firma bilgilerini yerleřtiriniz.
9. Kompozisyon oluřturunuz.
10. Belgeyi kaydediniz.

D- AFİŞİN SUNUMUNU YAPINIZ

1. Orijinalin renkli yazıcıdan çıktısını alınız.
2. Boyadığınız eskizin paspartusunu kontrol ediniz.
3. Orijinal çalışmayı CD'ye kaydediniz.
4. Sunum dosyasını hazırlayınız.
5. Orijinali onaylatınız.

DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

Yukarıda yaptığınız örnek uygulama ile modül ile kazandığınız yeterliği ölçeceksiniz. Bu uygulamayı aşağıdaki kriterlere göre değerlendiriniz.

Açıklama: Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız becerileri evet ve hayır kutucuklarına (x) işareti koyarak kontrol ediniz.		
GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	Evet	Hayır
Firma İle İlgili Bilgileri Aldınız Mı?		
Konuya Yönelik Araştırma Yaptınız Mı?		
Verileri Dosyada Topladınız Mı?		
Konuya Karar Verdiniz Mi?		
Çizim Araçlarını Hazırladınız Mı?		
Eskiz Uygulanacak Yüzeyleri Seçtiniz Mi?		
Eskiz Uygulanacak Yüzeyleri Çizim Masasına Sabitlediniz Mi?		
Karakalem Tekniği İle Eskizleri Hazırladınız Mı?		
Eskizlerden Uygun Olanını Seçtiniz Mi?		
Seçilen Eskizi Renklendirdiniz Mi?		
Eskizin Eksikliklerini Kontrol Ettiniz Mi?		
Eskizinizde Afişte Olması Gereken Öğeleri Kullandınız Mı?		
Görsel Öğeleri Bilgisayara Aktardınız Mı?		
Resim İşleme Programında Yeni Dosya Açtınız Mı ?		
Konu Başlığını Yerleştirdiniz Mi?		
Resimleri Açtınız Mı?		
Resimleri İşlediniz Mi?		
Resimleri Yerleştirdiniz Mi?		
Slogan Oluşturdunuz Mu?		
Sponsor Veya Firma Bilgilerini Yerleştirdiniz Mi?		
Kompozisyon Oluşturdunuz Mu?		
Belgeyi Kaydettiniz Mi?		
Orijinalin Renkli Yazıcıdan Çıktısını Aldınız Mı?		
Boyadığınız Eskizin Paspartusunu Kontrol Ettiniz Mi?		
Orijinal Çalışmayı Cd'ye Kaydettiniz Mi?		
Çalışma Dosyasını Hazırladınız Mı?		
Orijinali Onaylattınız Mı?		

DEĞERLENDİRME

Bu uygulama ile kazandığınız davranışlarda işaretlediğiniz **'EVET'** ler kazandığınız becerileri ortaya koyuyor. **'HAYIR'** larınız için ilgili faaliyetleri tekrarlayınız. Tamamı **'EVET'** ise bir sonraki modüle geçiniz.

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAALİYETİ 1'İN CEVAP ANAHTARI

1. Afiş nedir?

Afiş, tasarım ve sanat kaygısının eşit ağırlıkta olduğu, konusunu toplumsal yapı içinde yer alan gereksinimlere uygun sosyal olarak, politik, ticari, kültürel ve benzerlerden alan bir şeyi duyurmak ve tanıtmak için hazırlanan çoğu resimli duvar ilanlarıdır.

2. Ticari afişlere birkaç örnek veriniz.

Direk mesaj (Direek Mail)
Moda (Fashion)
Yemek (Food)
Endüstri (Industry)
Enstitüler (Institutions)
Basım evleri (Publishers Publicity)
Uyarıcılar (Stimulanit)
Grafik Endüstrisi (Graphic Industry)
Turizm (Tourism)
Kurumlar (Servies)

3. Türkiye Cumhuriyetinin önemli afiş sanatçılarından bir kaçını sayınız.

İhap Hulusi
Mengü Ertel
Bülent Erkmen

4. Genel olarak afiş türleri nelerdir?

Ticari afişler (Advertising)
Kültürel afişler (Culture)
Sosyal afişler (Social)

5. Kültürel afişleri sayınız.

Sanat galerileri (Ant Galleries)
Kültürel olaylar (Culturel Evants)
Sergiler (Exhibirions)
Filmler (Film)
Tiyatro (Theatre)
Festival (Festivals)
Müzik (Music)
Spor (Sport)

ÖĞRENME FAALİYETİ 2'NİN CEVAP ANAHTARI

- 1. Tasarım problemi çözümü hangi aşamalardan oluşmaktadır?**
 - Problemin Tanımı
 - Bilgi Toplama
 - Yaratıcılık ve buluş süreci
 - Çözüm Bulma
 - Uygulama
- 2. Grafik tasarımda kullanılan temel tasarım elemanları nelerdir?**
 - Nokta
 - Çizgi
 - Ton
 - Renk
 - Doku
 - Biçim
 - Ölçü
 - Yön
- 3. Hangi renkler ne anlama gelir?**
 - Beyaz; saflık ve temizliğin sembolüdür
 - Siyah; karamsarlık ve resmiyetin
 - Kırmızı; askın, ateşin ve hayatın
 - Sarı; altın ve güneşin
 - Mavi; sadakat, içtenliğin ve huzurun
 - yeşil; kıskançlığın
 - Kahverengi ve mor; tekdüzelik ve sıkıcılığın sembolüdürler.
- 4. Tasarımın temel ilkeleri nelerdir?**
 - Denge
 - Orantı ve Görsel Hiyerarşi
 - Görsel Devamlılık
 - Bütünlük
 - Vurgulama
- 5. Afiş tasarımında kullanılan teknikler nelerdir?**
 - İllüstrasyon Tekniği ile Tasarım
 - Fotoğraf Tekniği ile Tasarım
 - Karışık Teknik ile Tasarım
 - Bilgisayar Tekniği ile Tasarım

ÖĞRENME FAALİYETİ 3'ÜN CEVAP ANAHTARI

6. Rezolasyon nedir?

Bir resmin piksel yoğunluğunu yani, PPI (Pixel Per Inches) 1 inç karede (1 inç = 2.54 cm) bulunan piksel sayısı.

7. Piksel nedir?

Bütün Bitmap programlarda ölçü birimi pikseldir. Pikseller kare şeklindedir ve görüntünün en küçük birimidir. Digital görüntüler yana yana gelen piksellerden oluşur. Piksellerin kendi başına en ve boy değerleri yoktur.

8. Resim işleme programındaki paletlerden 3 tanesini yazınız.

Info/Navigator, History/Actions, Layers/Channels/Paths

9. Adjustments, duplicate, color range ne demektir?

Renk Ayarlamaları, Nesne Çoğaltma, CMYK'dan RGB moduna geçişteki renk değişimlerini sağlar.

10. Save, save as, print nedir?

Kaydetme, farklı kaydetme, yazdırma

ÖĞRENME FAALİYETİ 4'ÜN CEVAP ANAHTARI

1. JPEG belge kayıt türü nedir?

JPG formatı, resim işleme programlarının yüksek Mb'lı dosyaları sıkıştırarak disk üzerinde kayıt edebileceğiniz bir formattır.

2. EPS belge kayıt türü nedir?

EPS formatı hemen hemen bütün çizim ve sayfa düzenleme programları tarafından desteklenir.

3. TIFF belge kayıt türü nedir?

TIFF formatı bilgisayarlar arası ortak bir dosya formatıdır. Tüm programlar tarafından desteklenir.

4. PSD belge kayıt türü nedir?

Photoshop Document (PSD) Photoshop uygulamasına özel bir formattır. PSD çok sayıda alfa kanalını, path'ı ve katmanı desteklemektedir.

5. PICT belge kayıt türü nedir?

PICT formatı bütün programların ortak kullandığı dosya formatıdır. Herhangi bir uygulama programına aktarıldığında resim bilgisi sayfaya dahil olur. Görüntü diskinizden silinse dahi baskı aracı sayfayı basarken PICT dosyasını aramaz.

MODÜL ÖĞRENME FAALİYETLERİNİN CEVAP ANAHTARI

1. c) Görsel Afişler
2. d) Tarih
3. b) Pen
4. a) New
5. b) Jpeg

Cevaplarınızı cevap anahtarları ile karşılaştırarak kendinizi değerlendiriniz.

KAYNAKÇA

- AKYÜZ A.Kerim, **Afiş Tasarımı**, Yayınlanmamış Ders Notları, Ankara, 1995.
- BECER Emre, **İletişim ve Grafik Tasarım**, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara 1999.
- KARADAŞ Fatma, **Afiş ve Afişin Özellikleri**, (Tez), Isparta, 2003.
- KILIÇKAN Hüseyin-KILIÇKAN Hayrettin, **Okullarda Resim**, Fil Yayınevi, İstanbul, 2000
- ODABAŞI Hatice Aslan, **Grafikte Temel Tasarım**, Yorum Sanat Yayınları, İstanbul 2002.
- SARIKAVAK Namık Kemal, **Çağdaş Tipografinin Temelleri**, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2004.
- SÖZEN Metin-TANYELİ Uğur, **Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1992.
- SUNGUR Nuray, **Yaratıcı Düşünce**, Özgür Yayınları, İstanbul, 1992.
- ŞEN Okan, **Masaüstü Yayıncılık**, Yayınlanmamış Ders Notları, İstanbul, 1996.
- TEZCAN Bahar, **Yüksek Lisans Tezi**, 19 Mayıs Üniversitesi, Samsun, 2006.
- TÜRKER Halil, **Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım Dersi İçerik ve Yöntem Önerisi**, Ondokuzmayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Samsun 2005.
- UÇAR Tevfik, a.g.e., s.95
- YERLİKAYA Mahir, **İlköğretimde Kullanılan Eğitim CD'lerin Görsel Açından Çözümlemesi ve Öneriler**, Ondokuzmayıs Üniversitesi, S.B.E., Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Samsun, 2004.
- YOLCU Enver, **Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri**, Nobel Yayınları, Ankara, 2004.
- http://www.fotografya.gen.tr/issue-10/temel_tasarim.html 07.01.2006
- <http://ilef.ankara.edu.tr/reklâm> (08.01.2005)
- <http://www.webdersleri.com>