

**T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI**

GRAFİK VE FOTOĞRAF

AFİŞ TASARIMI

ANKARA, 2012

-
- Bu modül, mesleki ve teknik eğitim okul/kurumlarında uygulanan Çerçeve Öğretim Programlarında yer alan yeterlikleri kazandırmaya yönelik olarak öğrencilere rehberlik etmek amacıyla hazırlanmış bireysel öğrenme materyalidir.
 - Millî Eğitim Bakanlığınca ücretsiz olarak verilmiştir.
 - **PARA İLE SATILMAZ.**

İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR	ii
GİRİŞ	1
ÖĞRENME FAALİYETİ-1	3
1. AFİŞ TASARIMI VE ÖZELLİKLERİ.....	3
1.1. Tanımı.....	3
1.2. Grafik sanatındaki Afişin Yeri ve Önemi.....	3
1.3. Afiş Çeşitleri.....	8
1.3.1. Ticari Afişler (Advertising)	8
1.3.2. Kültürel Afişler (Culturel Posters).....	8
1.3.3. Sosyal Afişler (Social Posters)	9
1.4. Afiş Tasarımında Dikkat Edilecek Noktalar	11
1.5. Afiş Tasarımında Kullanılan Görseller.....	13
1.6. Afişte İmge ve Tipografinin Kullanımı	16
UYGULAMA FAALİYETİ.....	19
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	22
ÖĞRENME FAALİYETİ-2	23
2. BİLGİSAYARDA RESİM İŞLEME PROGRAMIYLA AFİŞ TASARIMI.....	23
2.1 Katmanlar	23
2.1.1. Katmanlar (Layers) Panelini Açmak	23
2.1.2. Katmanlarla (Layers) Çalışmak	24
2.1.3. Katmanları (Layers) Oluşturmak	24
2.1.4. Katman Karıştırma Modları ve Opaklık Kullanmak	27
2.1.5. Katmanları Bağlamak ve Birleştirmek	29
2.2 Fotoğraflar ve Görüntüler	30
2.2.1. Bir Görüntüyü Diğ erinin Üzerine Ekleme	30
2.2.2. Fotoğrafları Kaynaştırma	31
2.3 Mask	32
2.3.1. Mask oluşturmak.....	32
2.3.2. Mask Paneli.....	32
2.4. Yazı.....	33
2.4.1. Nokta Yazımı	33
2.4.2. Paragraf Yazımı	33
2.4.3. Yol Yazımı.....	33
2.4.4. Yazıda Görüntü Değ iş tirme	33
UYGULAMA FAALİYETİ.....	35
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	41
MODÜL DEĞERLENDİRME	42
KAYNAKÇA	43

AÇIKLAMALAR

ALAN	Grafik ve Fotoğraf
DAL/MESLEK	Grafik
MODÜLÜN ADI	Afiş tasarımı
MODÜLÜN TANIMI	Gerekli ortam sağlandığında reklâm afişini elle ve bilgisayarla tasarlayabilme becerisinin kazandırıldığı öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/32
ÖNKOŞUL	Temel Tasarım, Vektörel Çizim, Amblem-Logo, Kartvizit, Antetli Çalışmaları, Görüntü düzenleme modüllerini başarmış olmak.
YETERLİK	Afiş oluşturmak
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç Gerekli ortam sağlandığında baskıya uygun reklam afişini elle ve bilgisayarla tasarlayabileceksiniz. Amaçlar <ol style="list-style-type: none">1. Konuya uygun renk seçip, kara kalem ve boyama teknikleriyle kompozisyon kurallarına uygun birden fazla eskizi istenilen sürede çizebileceksiniz.2. Karar verilen eskizi uygun bilgisayarda istenilen sürede geliştirerek orijinal haline getirebileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Ortam: Aydınlık ve pencereleri sola bakan geniş sanatsal mimariye sahip sınıflar. Donanım: Bilgisayar, vektörel ve resim işleme programları, tarayıcı, yazıcı, çizim masası, ışıklı masa, amblem arşivi CD' leri, internet, dergi ve mecmualar, projeksiyon
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Modül içinde yer alan her öğrenme faaliyetinden sonra verilen ölçme araçları ile kendinizi değerlendireceksiniz. Öğretmen modül sonunda ölçme aracı (çoktan seçmeli test, doğru-yanlış testi, boşluk doldurma vb.) kullanarak modül uygulamaları ile kazandığımız bilgi ve becerileri ölçerek sizi 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 göstergedir.

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

ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Bu faaliyette verilecek bilgiler doğrultusunda, uygun ortam sağlandığında, karakalem ve boyama teknikleriyle kompozisyon kurallarına uygun birden fazla eskizi istenilen sürede yapabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

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

1. AFİŞ TASARIMI VE ÖZELLİKLERİ

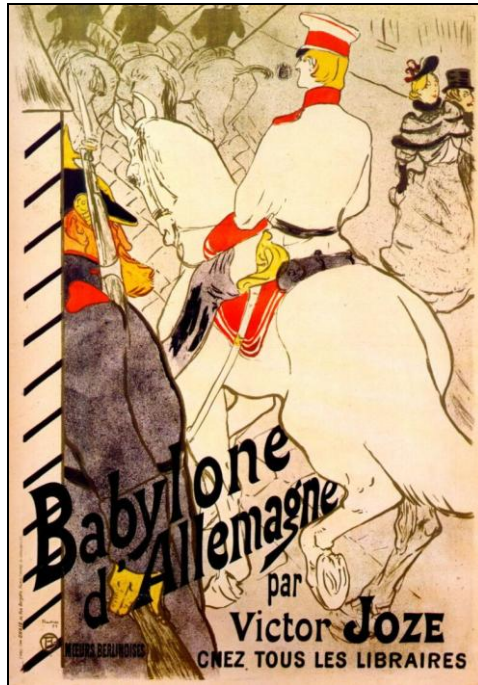
1.1. Tanımı

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

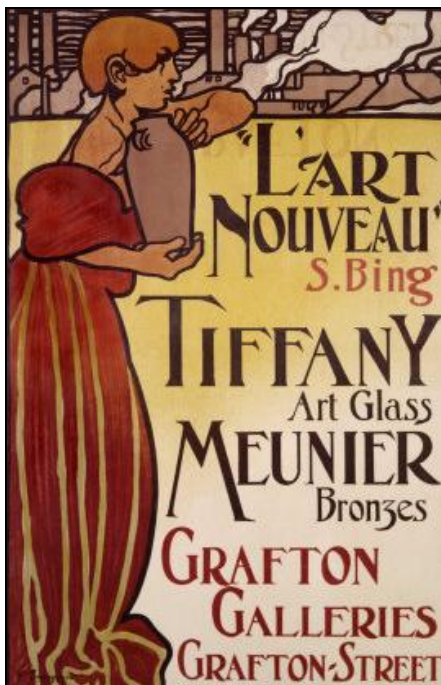
1.2. Grafik sanatındaki Afişin Yeri ve Önemi

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, 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, Henri de Toulouse-Lautrec, Daumier vb. gibi önemli sanatçılar bu sanata büyük katkıda bulundular.

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: 1.1. Henri de Toulouse-Lautrec



Resim: 1.2. Art Nouveau



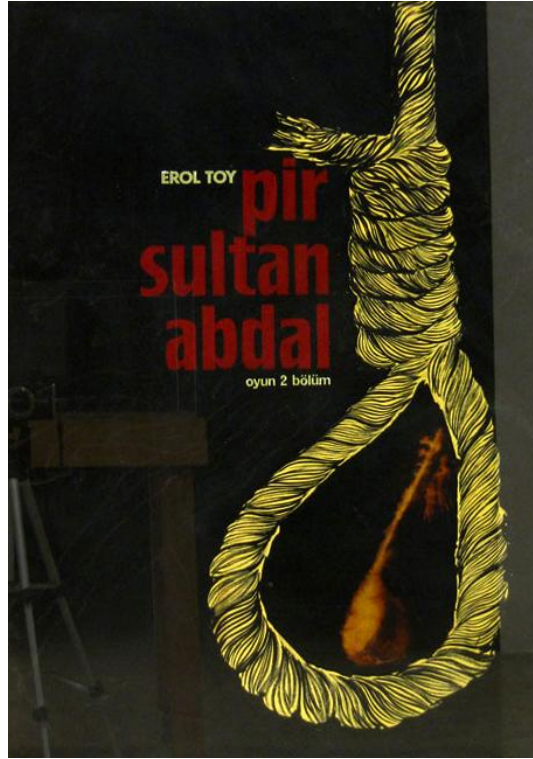
Resim: 1.3. Pop Art

Türkiye’de geçen yüzyılda afiş, yalnız yazı ve çok az resim kullanılarak sarı, mavi, kırmızı, yeşil zeminli ince uzun kâğıtlara basılıyordu. Büyük boy olanları da vardı. Afişe çağcıl anlayışı getiren sanatçı Almanya’da afiş eğitimi gören İhap Hulusi Görey 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.



Resim: 1.4. İhap Hulusi Görey afiş çalışmaları

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, Natic 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 Ertel’in ayrı bir yeri vardır. Türk afiş sanatı özellikle Mengü Ertel gibi seçkin sanatçıların yaratıcılığı ile uluslararası düzeyde önemli bir yere yerleşmiştir.



Resim: 1.5. Mengü Ertel afiş çalışması.

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 bugün 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 artarda 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.



Resim:1.6. İç mekân afiş çalışmaları

Resim:1.7. Dış mekân afiş çalışmaları

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

1.3. Afiş Çeşitleri

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

- Ticari afişler
- Kültürel afişler
- Sosyal afişler

1.3.1. Ticari Afişler (Advertising)

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

- Direk mesaj Moda, Yemek , Endüstri , Enstütüler , Basımevleri , Uyarıcılar , Grafik Endüstrisi, Turizm , Kurumlar



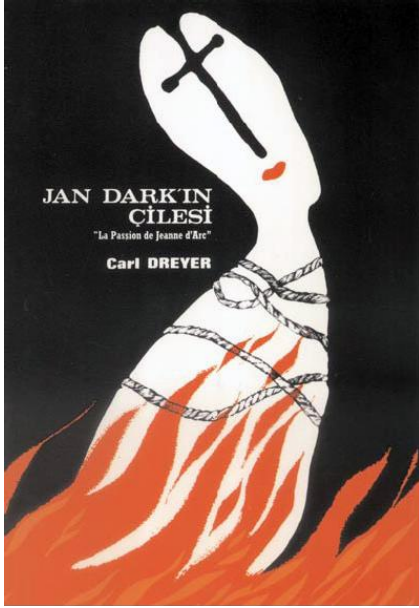
Resim: 1.8. Ticari afiş



Resim: 1.9. Moda afişi

1.3.2. Kültürel Afişler (Cultural Posters)

Sanat ve kültürle ilgili olan afişlerdir. Konu olarak da; Sanat galerileri , Kültürel olaylar , Sergiler , Filmler , Tiyatro , Festival , Müzik, Spor



Resim:1.10.Tiyatro afişi (Mengü Ertel)



Resim:1.11.Sinema afişi



Resim:1.12. Sergi afişi



Resim:1.13. Sergi afişi

1.3.3. Sosyal Afişler (Social Posters)

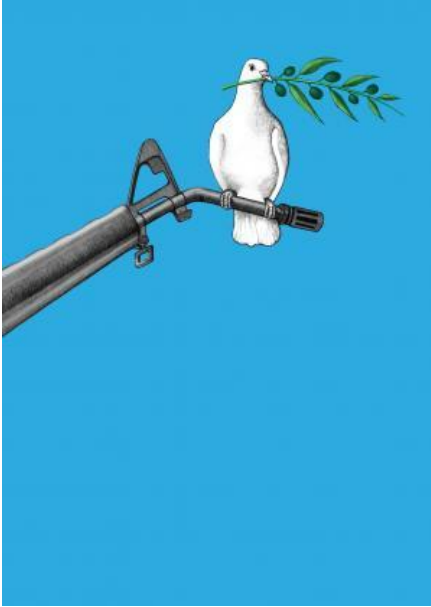
- Eğitici ve uyarıcı politik bir düşüncüyü tanıtan konuları işler.
- Eğitim (Education)
- Çevre ve Ekoloji (Environment and Ecology)
- Siyasi (Political Postres)



Resim: 1.14. Çevre ile ilgili afiş



Resim: 1.15. Çevre ile ilgili afiş



Resim: 1.16. Barış ile ilgili afiş



Resim: 1.17. İnsan hakları ilgili afiş



Resim: 1.18. Sosyal afiş (Tezcan Bahar)



Resim: 1.19. Sosyal afiş

1.4. Afiş Tasarımında Dikkat Edilecek Noktalar

Afiş tasarımı probleminin çözümünde ilk asama problemi tanımlamaktır. Problem tanımlarken de sorular sormakta yarar vardır.

- Yapılan afişte neye ulaşmak istiyorsunuz?
- Afişin amacı nedir?

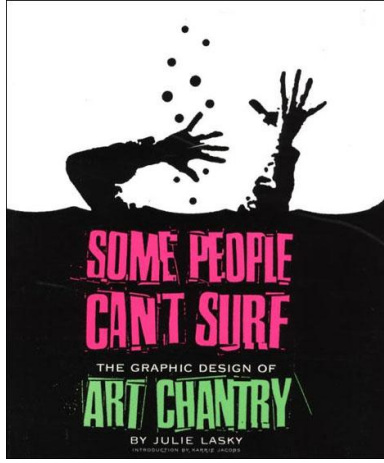
Amaç, hedef aldığımız kitleyi bilgilendirmek bir konuya açıklık getirmek olabileceği gibi politik, sosyal kültürel bir konuyu halka tanıtmak da olabilir. Bütün bunların dışında amacımız bir ürünü tanıtmak ya da sadece eğlendirmek de olabilir.

Amacımızı belirledikten sonra

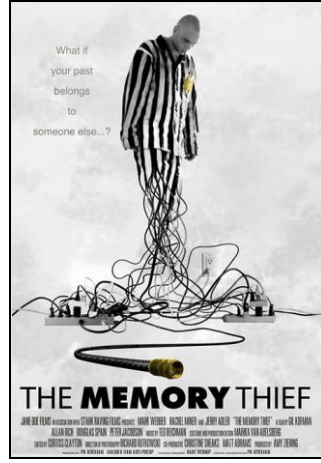
- Afişte vurguladığımız mesaj kimleri hedefliyor? Sorusuna yanıt bulmak gerekiyor. Hedef kitleniz kimdir? Yaptığımız afiş ulusal mı yoksa uluslar- arası bir kitleye mi hitap ediyor? Hedef kitlenin ortak özellikleri var mı? (Sigara tiryakileri, aynı takımın taraftarları gibi) Hangi yaş dönemini hedefliyorsunuz?
- 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. Daha sonraki aşamalarda dikkat edilecek noktalar;

- Afiş ilk bakışta algılanabilir olmalıdır. Özellikle dış mekan afişlerinde, insanların afişleri ya yürürken ya da araba içinde hareket halinde göreceklerini düşünürsek mesajı algılama süreleri 2,5-3 sn olacaktır.
- Sözcükler kısa, anlaşılabilir ve okunaklı olmalıdır. Süslü ve dekoratif yazılar yerine okunaklı yazı karakterleri tercih edilmelidir.
- Görsel düzenlemesi çarpıcı, basit ve yalın olmalıdır. Afişte detaylar, kısa süreli bir bakışta bile anlaşılacak kadar düzenli olmalıdır. Bu sebeple tasarımın temeli olan düşüncenin fotoğraf, illüstrasyon veya tipografi ile mi daha etkili bir biçimde vurgulanacağı araştırılmalı; esprili, dramatik ya da düşsel imajlardan hangisinin anlatımı daha güçlendirdiği belirlenmelidir. Böylelikle etki artırılmış olur.

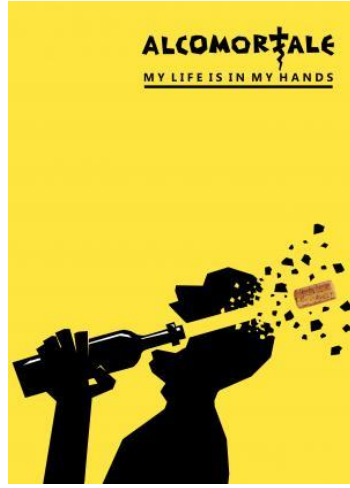


Resim: 1.20. Afiş

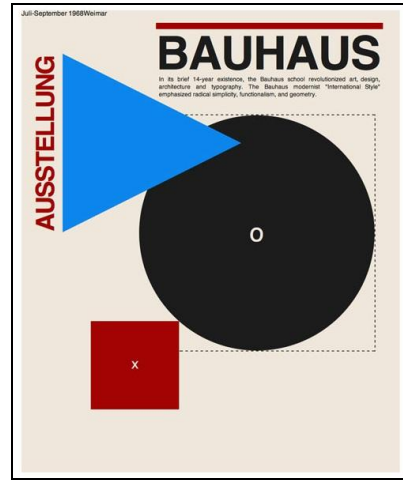


Resim: 1.21. Afiş

- Kullanılan imge tek olmalı, birden çok imge kullanılmamalıdır. Dikkat tek bir yere verilmeli, konu dağıtılmamalıdır.
- Etkili bir slogan kullanılmalıdır. Tasarımın bir parçası olacak şekilde düzenlenen ve tipografik karakterlerden oluşan metinler, okumak için değil fark edilmek için tasarlanmalıdır.
- Renkler geniş yüzeyler halinde kullanılmalı, parlak ve canlı renkler tercih edilmeli ve renkler arasında güçlü kontrastlar oluşturulmalıdır.



Resim:1.22. Afiş



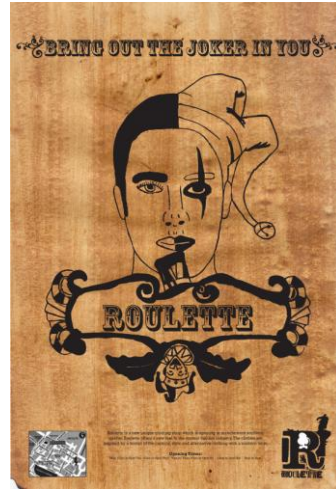
Resim:1.23. Afiş

1.5. Afiş Tasarımında Kullanılan Görseller

Grafik sanatların bütün alanlarında olduğu gibi afiş tasarımı da birçok teknik kullanılmaktadır. Baskı resim, illüstrasyon teknikleri, fotoğraf afiş tasarımı kullanılabilir.



Resim: 1.24. Afiş



Resim: 1.25. Afiş

Fotoğraf, yalnız bir şekilde afiş olarak kullanılabilceği gibi, çeşitli laboratuvar teknikleriyle fotoğrafın üzerinde sanatsal düzenlemeler yapılarak afiş tasarımı kullanılabilir.

Fotoğraf tekniğinde afişle ilgili eskizler yapıldıktan sonra afişin boyutlarından birer santim daha büyük olarak fotoğraf hazırlanır. Daha sonra fotoğraf üzerine yazı yerleştirilir.

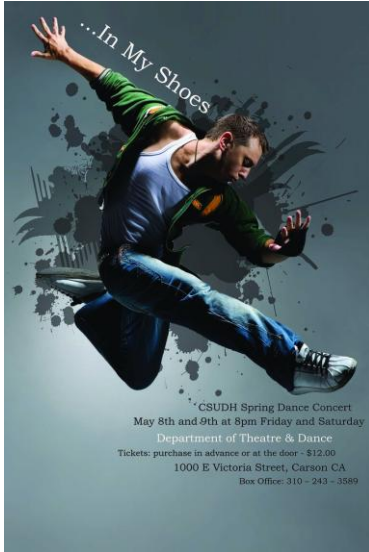


Resim: 1.24. Afiş

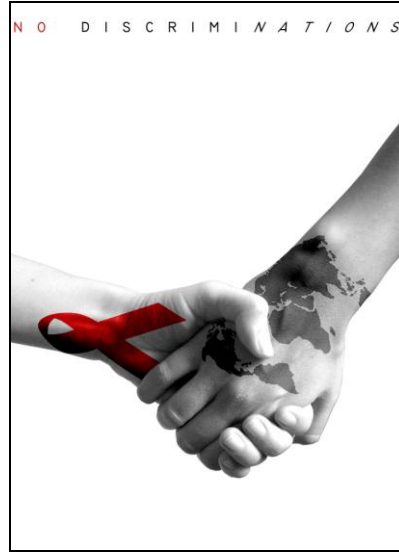


Resim: 1.25. Afiş

Fotoğraf üzerinde bilgisayarda farklı teknikler uygulanabilir.



Resim: 1.26. Afiş



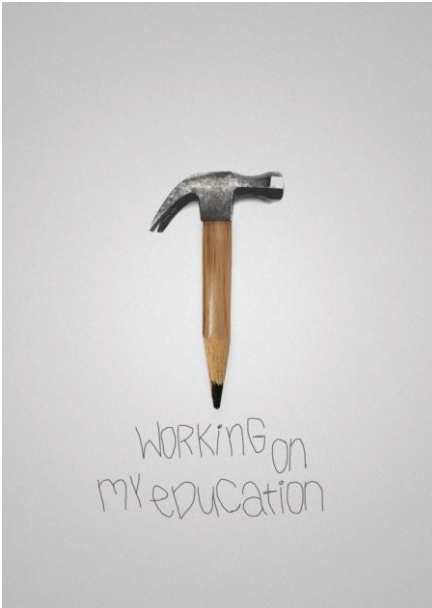
Resim: 1.27. Afiş



Resim: 1.28. Afis



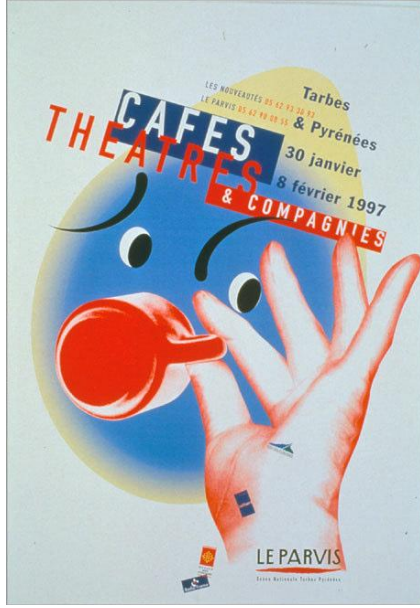
Resim: 1.29. Afis



Resim: 1.30. Afis



Resim: 1.31. Afis



Resim: 1.32. Afiş



Resim: 1.33. Afiş

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.

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.

1.6. Afişte İmge ve Tipografinin Kullanımı

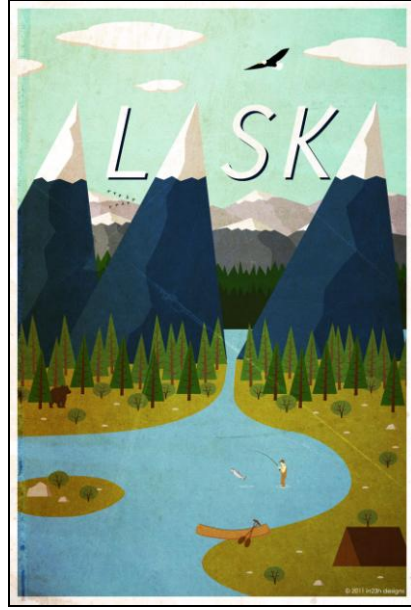
İmge: Dış dünyadan alınan öğelerle oluşturulur. Dış dünyanın, duyumsamaların ve izlenimlerin zihinde görüntüye dönüşmesi, resimsel bir değer kazanmasıdır.

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.



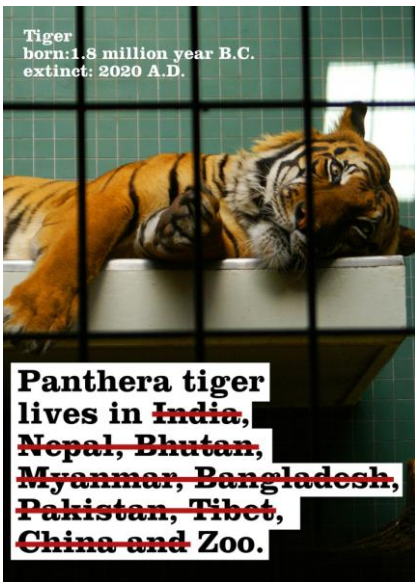
Resim: 1.34. Afiş



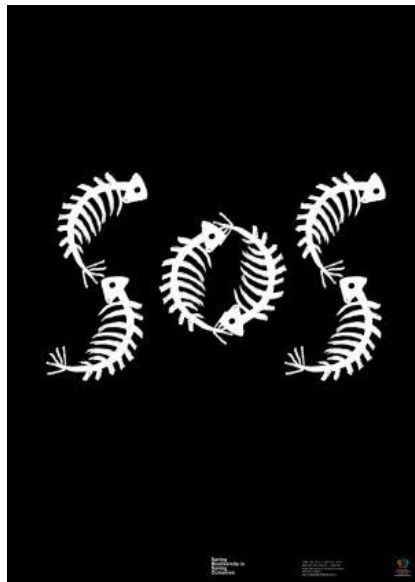
Resim: 1.35. Afiş

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.



Resim: 1.36. Afiş

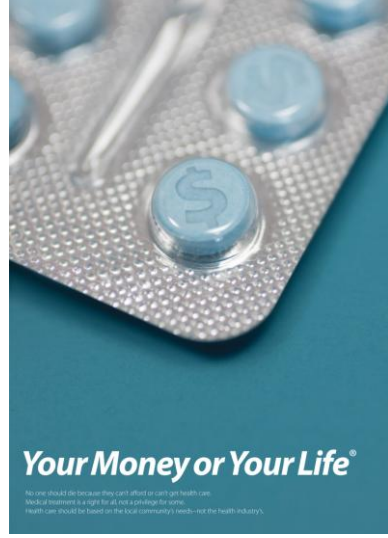


Resim: 1.37. Afiş

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

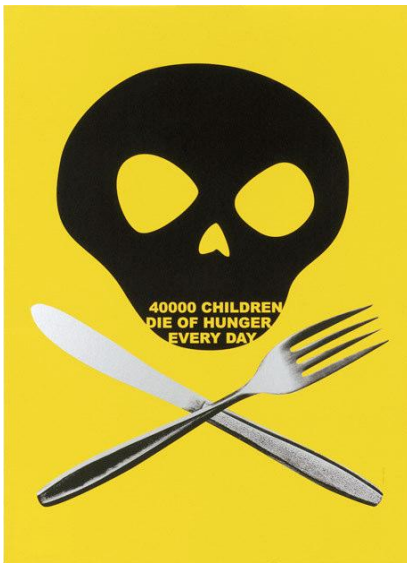


Resim: 1.38. Afiş



Resim: 1.39. Afiş

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: 1.40. Afiş



Resim: 1.41. Afiş




UYGULAMA FAALİYETİ

Aşağıdaki işlemleri tamamladığınızda afiş eskizini kara kalem ve boyama teknikleriyle kompozisyon kurallarına uygun olarak istenilen sürede çizebileceksiniz.

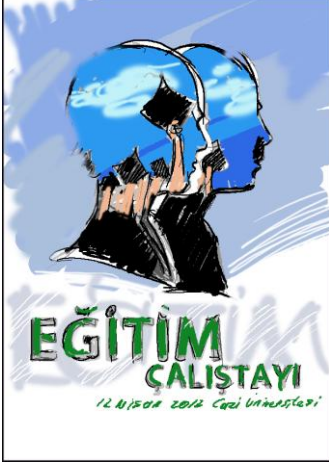
- Kullanılacak araç ve gereçler
- Sivri uçlu kurşun kalem
- T cetveli ve ölçü cetveli
- 2 adet gönye 45 ve 60 derecelik
- Pergel
- Silgi
- Bant
- Resim kâğıdı
- Boyama araçları

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Afişi yapılacak konuyu belirleyiniz.	➤
➤ Konuya yönelik araştırma yapınız.	➤ İlgili bilgileri edinmelisiniz. ➤ Konuyu en iyi anlatan bilgi, resim ve sembollere karar vermelisiniz.
➤ Verileri dosyada toplayınız.	➤ Bütün bilgi, resim ve sembolleri bir dosyada düzenli olarak toplayınız.
➤ Kara kalem tekniği kullanarak farklı fikirlere yönelik eskiz araştırmaları yapınız.	➤ Topladığınız veriler doğrultusunda eskizlerinizi çizmeye dikkat ediniz.
➤ Eskizlerinizden birini seçiniz.	
➤ Çizim araçlarınızı hazırlayınız (Kuru boya, cetvel, kurşun kalem, guaj boya, fırça, su kabı, silgi, bant, makas, yapıştırıcı, kolaj kullanılacaksa uygun basılı materyaller).	➤ Atölye önlüğünüzü giymeyi unutmayınız.



<p>➤ Eskiz uygulayacağınız yüzey ölçüsünü belirleyiniz.</p> 	<p>➤ Uygulama yüzeyini kompozisyon kurallarına uygun kullanmalısınız.</p>
<p>➤ Eskiz uygulayacağınız yüzeye kâğıdınızı bantla çizim masanıza köşelerinden sabitleyiniz.</p> 	<p>➤ Temiz ve düzenli çalışınız.</p>
<p>➤ Eskizinizi uygun araç gereçleri kullanarak (iletke, cetvel, pergel vb.) çiziniz.</p>  <p>➤</p>	<p>➤ Çizimlerinizi yaparken kullandığımız araçları doğru kullanmaya dikkat ediniz.</p>

➤ Eskizlerinizi renklendiriniz.



➤

➤ Çalışmanızın son hâlini veriniz.

➤ Temiz ve düzenli çalışmalısınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Belirlediğiniz bir konuda afiş tasarımı için eskiz çiziniz ve istediğiniz boyama tekniğine uygun olarak renklendirerek çalışmanızı aşağıdaki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendiriniz.

Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız becerileri evet ve hayır kutucuklarına X işareti koyarak kontrol ediniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Bilgilerinizi gözden geçirdiniz mi?		
2. Afiş için konuya karar verdiniz mi?		
3. Kağıt ölçüsünü belirlediniz mi?		
4. Konu ile ilgili araştırma yaptınız mı?		
5. Bulduğunuz dökümanları dosyada topladınız mı?		
6. Kompozisyon araştırmaları yaptınız mı?		
7. En az üç ayrı eskiz çizdiniz mi?		
8. Seçtiğiniz eskizi renklendirdiniz mi?		
9. Temizlik- düzene dikkat ettiniz mi?		
10. Zamanı verimli kullanmaya dikkat ettiniz mi?		
11. Çalışmanızdan memnun kaldınız mı?		

DEĞERLENDİRME

Uygulama faaliyetinde kazandığınız davranışlarda işaretlediğiniz evetler kazandığınız becerileri ortaya koyuyor. Hayırlarınız için ilgili faaliyetleri tekrarlayınız

Tamamı evet ise diğer öğrenme faaliyetine geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-2

AMAÇ

Karar verilen eskizi bilgisayar ortamında istenilen sürede geliştirerek orijinal hale getirebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

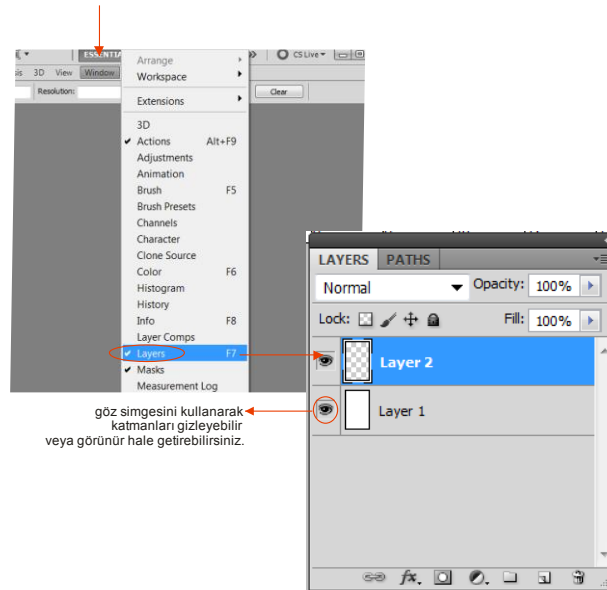
- Faaliyet öncesinde çok sayıda çeşitli afiş örneklerini inceleyiniz. Araştırma için internet ortamını da kullanınız.

2. BİLGİSAYARDA RESİM İŞLEME PROGRAMIYLA AFİŞ TASARIMI

2.1 Katmanlar

2.1.1. Katmanlar (Layers) Panelini Açmak

Katman panelini açmak için menü çubuğunda bulunan “Window (pencere)” başlığından “Layers (katmanlar)” seçeneği aktif hale getirilir ya da klavyeden “F7” tuşlanır.



Resim:2.1. Layer paneli

Katmanlar panelinde tüm katmanlar belirli bir sırayla üst üste bir yığın sırasıyla listelenirler. Bu katmanlar gizlenebilir ve görünür hale getirilebilir. Bir katmanı gizlemek için yanında bulunan göz simgesine tıklanır. Göz kaybolunca katmana ait öğede gizlenir. Tekrar görünür hale getirmek için aynı yere tıklanır. Göz simgesi görülünce katmandaki öğelerde görünür hale gelir.

2.1.2. Katmanlarla (Layers) Çalışmak

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.

Katmanlarla çalışılırken dikkat edilmesi gereken en önemli şey çalışma alanında hangi öğe üzerinde uygulama yapılacaksa ona ait doğru katmanı seçmektir.

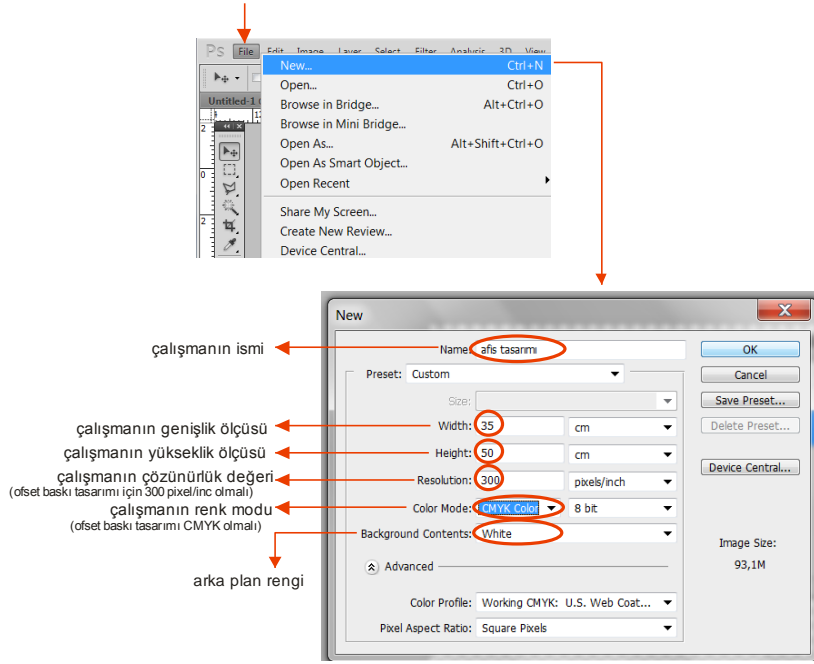
Katmanlar aynı zamanda bu nesnelerin yığın sıralamasını belirler. Yani katman sıralamasında en üstte olan resim çalışma alanınızda da en üstte olacaktır. Katman panelinde bulunan göz simgesini kullanarak katmanları gizleyebilir veya görünür hale getirebilirsiniz.

Her bir öğe için farklı katman açılır. Açılan her katman bir önceki katmanın üstüne yerleşecektir. Eğer altta kalan katmanda bulunan öğe görülmüyorsa katmanlar panelinde tutup çekilerek üstte taşınabilir.

2.1.3. Katmanları (Layers) Oluşturmak

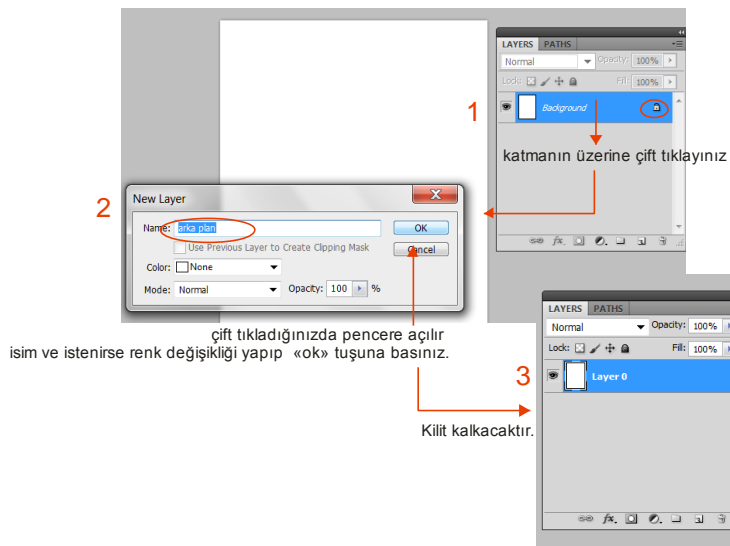
Piksel tabanlı program açıldığında çalışmaya başlamak üzere menü çubuğunda bulunan dosya başlığı altında “Yeni (new)” seçeneği seçilir. Açılan “yeni” penceresinde yapılacak tasarımla ilgili isim, boyut, çözünürlük ve arka plan bilgileri girilir.

Örneğin afiş tasarımı için 35x50cm boyutlarına ve ofset baskıya uygun olmasına karar verelim. Bu durumda çözünürlük için gerekli değer 300 pixel/inc ve renk moduda CMYK olmalıdır.



Resim:2.2. Yeni sayfa oluşturma.

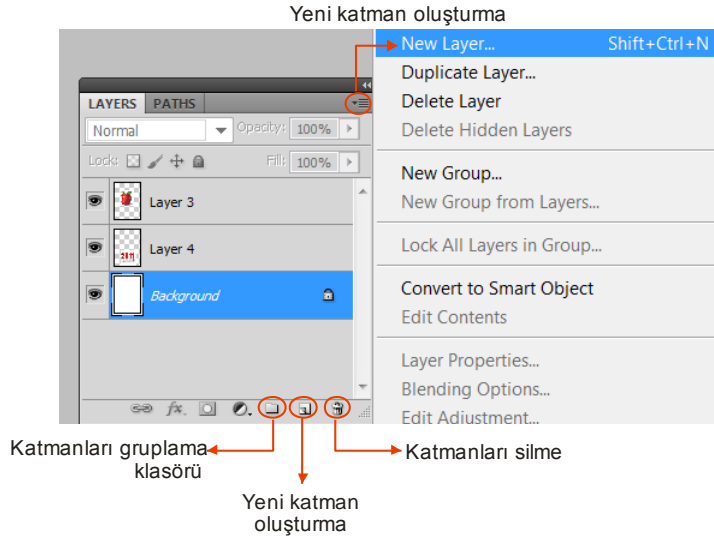
Arka plan katmanı kilitli olarak gelecektir ve yeni bir öge ekleneceği zaman otomatik yeni katmana atacaktır. Arka plan katmanı kilitli olduğu zaman taşınamaz, özel türde katmanlardır. Normal bir katmana dönüştürmek için üzerine çift tıklanır. Ekranı gelen pencerede katmana isim girilir. Renk ile ilgili özelliklerde girildikten sonra onaylanır ve normal katmana dönüştüğü ve kilidinin katlığı görülür.



Resim:2.3. Layer paneli

Yeni bir katman açmak için panelin altında bulunan “**Create New Layer**” simgesine bir kez tıklanır. Diğer bir yöntemde panelin sağ üst köşedeki oklu yere tıklanarak açılan bölümde “**new layer**” a basılır. Oluşan katman bir önceki katmanın üstüne şeffaf olarak yerleşir.

Bir katman silinmek istenilirse katman seçilir ve panelin altında bulunan çöp kutusu simgesine bir kez tıklanır. Ekranı gelen silme işlemini onaylama penceresine evet dedikten sonra katman silinmiş olur.

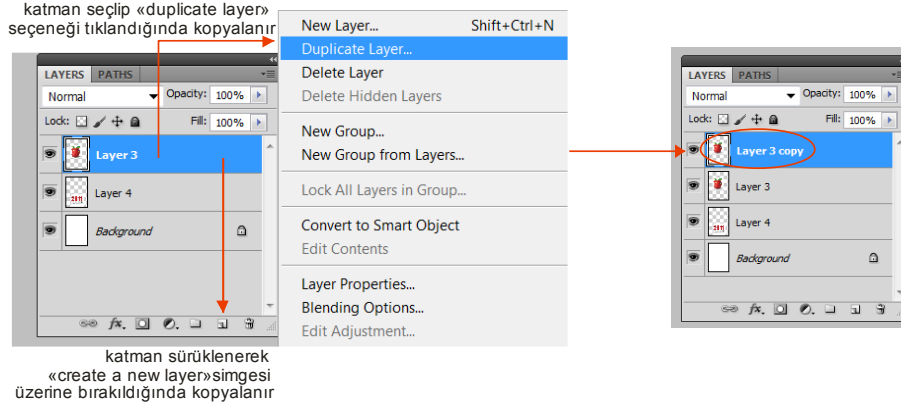


Resim:2.4. Layer paneli

Katmanlar panelinde çok sayıda katman varsa bunlar gruplanabilir. Katmanların gruplanması ile hem ekrandaki karışıklık giderilir hem de aranan bir dosya daha rahat bulunur. Katmanlar panelinin altında bulunan “**Create New Group**” simgesi bir kez tıklanır ve grup klasörü oluşur. O grup ile ilgili katmanlar sürüklenerek klasörün içine yerleştirilir. İstenilen sayıda grup açılabilir. Grup klasörü yanındaki üçgen simgesine tıklanarak içindeki katmanlar görüntülenir veya gizlenebilir.

Çalışılan katmana isim verilebilir. Katman isimleri otomatik artan sayıda gelir fakat daha anlaşılır olması için katmanların isimleri değiştirilebilir. Katman ismini değiştirmek için katman yazısı üzerine çift tıklanır ve isim yazılır. İsim yazıldıktan sonra klavyeden “**enter**” tuşu ile onaylanır.

Bir katmanı kopyalamak için o katmanı sürükleyip yeni katman açma simgesi üzerine bırakılırsa katmanlar panelinde katman ismi kopya adında yeni bir kopya katman açılacaktır. Ya da kopyalanmak istenilen katman seçilir, panelin sağ üst köşesindeki ok kısmına basılarak çıkan pencerede “**duplicate layer**” tıklanırsa da kopyalama işlemi gerçekleşir.

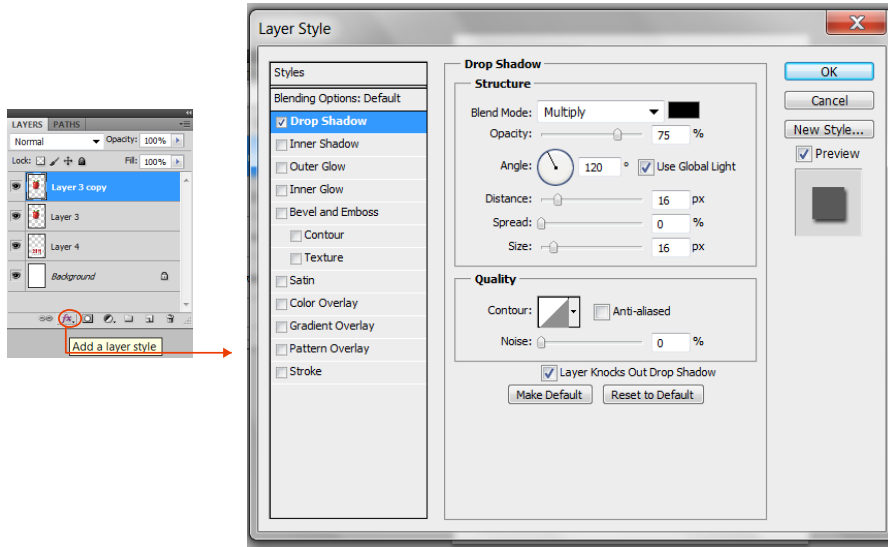


Resim:2.5. Layer paneli

Katmanların yerleri değiştirilebilir. Üste çıkarılmak istenen bir katman tutup çekilerek diğer katmanların üstüne taşınabilir. Alta indirilmek istenen katmanda yine tutularak diğer katmanların altına sürüklenerek taşınabilir.

2.1.4. Katman Karıştırma Modları ve Opaklık Kullanmak

Karıştırma seçeneklerini kullanmak için katman seçildikten sonra panelin altında bulunan “fx” simgesi tıklanır.



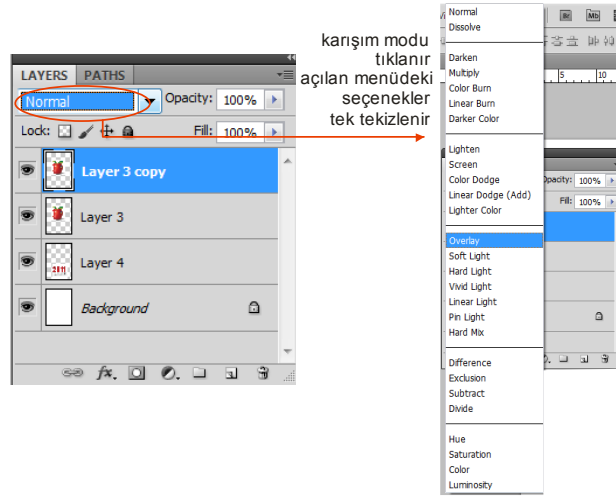
Resim:2.6. Layer Style

Karıştırma seçenekleri menüsünde açılan menüdeki seçeneklerin bulunduğu başlıklar sol tarafta görülür. Yapılmak istenen işlem bu sol taraftaki başlıklardan seçilir. Stiller ayarlandıktan sonra onaylanır. Eklenen tüm stiller katmanların altında efektler olarak isimleri listelenir. Uygulanan efektler gizlenebilir ve ya görünür hale getirilebilir. Bu özelliği vermek için efekt isminin yanındaki göz işaretine tıklanır. İptal etmek için yine aynı işlem uygulanır.

- **Drop Shadow (Gölge):** Katmana gölge verilir. Gölgenin şeffaflığı açısı, uzaklığı, yayılması ve boyutu ayarlanır.
- **Inner Shadow (İç gölge):** Katmanın iç kısmına gölge verilir. İç gölgenin şeffaflığı açısı, uzaklığı, yayılması ve boyutu ayarlanır.
- **Outer Glow (Dış ışım):** Katmanın dış kenarına ışık verilir. Dış ışığın şeffaflığı açısı, uzaklığı, yayılması ve boyutu ayarlanır.
- **Inner Glow (İç ışım):** Katmanın iç kenarına verilir. İç ışığın şeffaflığı açısı, uzaklığı, yayılması ve boyutu ayarlanır.
- **Bevel end Emboss (Eğim verme ve kabartma):** Eğimli ya da kabartmalı görünüm verilir. Stilin tekniği, yönü, boyutu, açısı, yüksekliği ayarlanır.
- **Satin (Saten):** Katmana satenimsi görünüm verilir. Satenin şeffaflığı açısı, uzaklığı, boyutu ayarlanır.
- **Color Overlay (Renk Kaplama):** Katman seçilen renk ile kaplanır. Renk kaplamanın rengi, modu ve şeffaflığı ayarlanır.
- **Gradient Overlay (Degrade Kaplama):** Önceden hazırlanmış renk geçişleriyle katman kaplanır. Degrade kaplamanın modu, şeffaflığı, açısı ayarlanır.
- **Pattern Overlay (Desen Kaplama):** Önceden hazırlanmış desenler ile katman kaplanır. Desen kaplamanın modu, şeffaflığı, deseni ayarlanır.
- **Stroke (Kontur):** Katmana kenarına çerçeve verilir. Konturun boyutu, konumu, modu, şeffaflığı, rengi ayarlanır.

Katmandaki görüntüler şeffaflaştırılabilir. Şeffaflaştırılma işlemi katman panelinin üst tarafında bulunan “Opacity(Opaklık)”seçeneğinden ayarlanabilir. Önce katman seçilir ve ne kadar şeffaflaştırılacağı opaklık seçeneğindeki sürgü kullanılarak ayarlanır. Şeffaflaştırılan katmanın tekrar eski haline gelmesi için opaklık seçeneği %100 olarak ayarlanır.

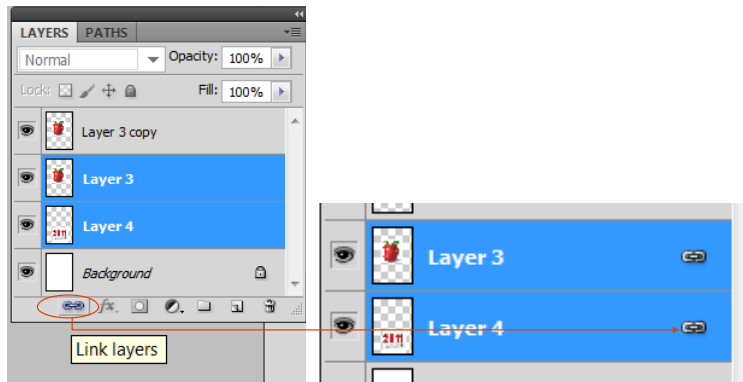
Karışım modu ile katmanlarda aynı alanda bulunan piksellerin değişik özelliklerle karışması sağlanır. Görüntüye gerçeklik sağlamak için uygun bir seçenektir. Karışım İşleminin yapılması için katman panelinin sol üst tarafında bulunan açılır menü tıklanır. Bu açılan menüdeki seçenekler tek tek tıklanarak piksellerin karışımı izlenilir. Karar verilir.



Resim: 2.7. Layer paneli

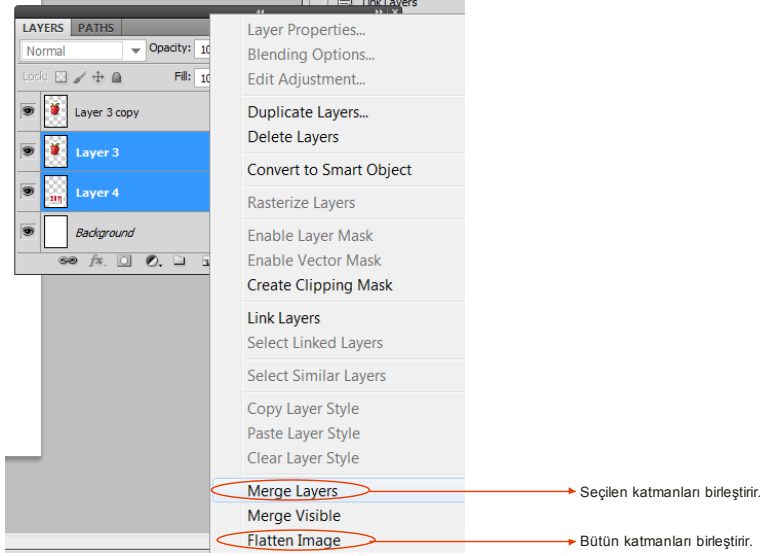
2.1.5. Katmanları Bağlamak ve Birleştirmek

Kullanılan her bir öge için farklı katman açılır. Resim dosyasında çok fazla öge ve özellik kullanılırsa o oranda katman sayısı da artar. Katman sayısı artması çalışmayı ve rahat tasarım yapılmasını zorlaştırır. Katmanları bağlamak için önce birinci katman seçilir. Klavyeden “Shift” tuşuna basılı tutularak ikinci katman seçilir. Katmanlar (Layers) panelinin alt kısmında bulunan “link layers (katmanları bağla)” simgesine tıklanır. Bağlanan katmanların yanında zincir simgesi yer alır. Bu şu anlama gelir. Kendi aralarında ayırılır fakat beraber hareket ederler. İstenilen sayıda katman bağlanabilir. Bağlanan katmanlar tekrar çözülmek istenirse aynı simgenin üzerine tıklanır.



Resim: 2.8. Layer Style

Çok sayıda katmanı bağlamak yerine birleştirmede yapılır. Fakat birleştirme yapıldıktan sonra geri katmanlar ayrılamaz. Katmanları birleştirmek için de kalvyeden shift tuşuna basılı tutularak istenilen katmanlar seçilir. Fare(mause)nin sağ tuşu tıklanır ve ekrana çıkan menü seçeneklerinde görüntüyü bağla(Merge Layers) seçilir. Eğer bütün katmanları birleştirmek istenirse herhangi bir katman üzerine farenin sağ tuşu tıklanır ve menü seçeneklerinden katmanları birleştir (Flatten Layers) seçilir.

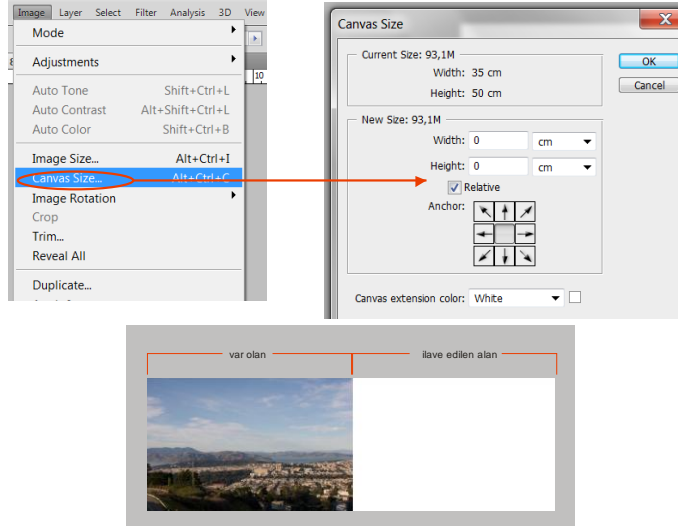


Resim:2.9. Layer Style

2.2 Fotoğraflar ve Görüntüler

2.2.1. Bir Görüntüyü Diğerinin Üzerine Ekleme

Birden fazla görüntüyü bir araya getirmek ya da birleştirmek için öncelikle Canvas Size paneli kullanılır. Fotoğraf ya da herhangi bir görüntü açıldıktan sonra "Image" menüsünden "Canvas Size" seçeneği tıklanır. Çıkan Canvas Size penceresinde oklar yönünde ekleme yapılacak alan ilave edilir. Var olan resmin sağına, soluna, yukarıya ya da aşağıya göre doğru ok yönü seçilir. Canvas penceresinde bulunan "**relative**" butonu işaretlendiğinde "with ve height" ölçüleri sıfırlanır, ilave edilecek ölçü değeri yazılır.

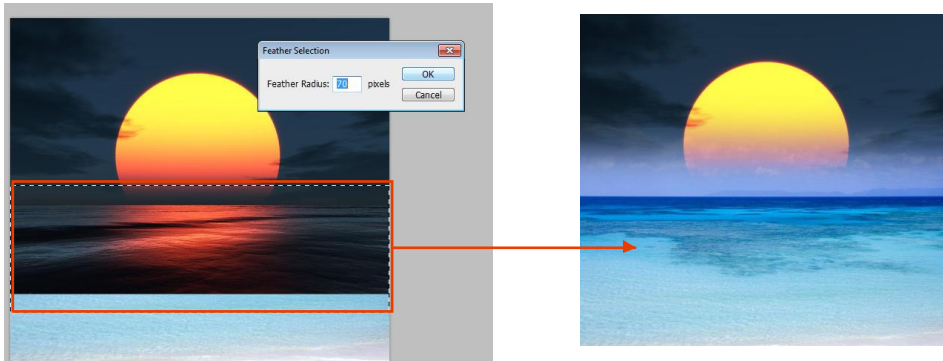


Resim:2.10. Canvas size

Klavyeden Ctrl + C (Copy) ile eklenecek fotoğraf seçilerek kopyalanır. Daha sonra ilave edilen alana klavyeden Ctrl + V (Paste) komutu ile aktarılır. Ya da move toolu ile ekleme yapılacak fotoğraf seçilerek alana taşınır.

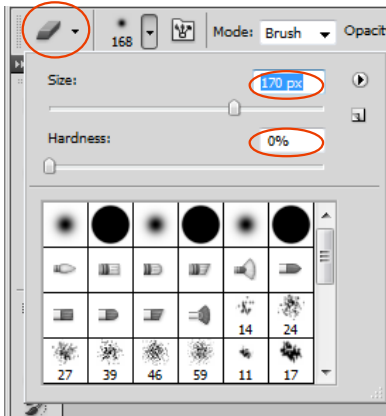
2.2.2. Fotoğrafları Kaynaştırma

Fotoğrafları kaynaştırmak için farklı birkaç yöntem bulunmaktadır. Feather, silgi aracı (Eraser tool) en çok kullanılan yöntemlerdir. Fotoğraflar bir araya getirildikten sonra kaynaştırma yapılacak kısım seçilerek **feather** komutuna uygun değer verildikten sonra edit menüsünde clear seçeneğine tıklanır.



Resim:2.11. Fotoğraf kaynaştırma.

Diğer bir yöntem de silgi aracıdır. (Eraser tool) seçilerek silme ayarları yapılır. Kaynaştırmanın doğal olması için **Hardness "0"** olmalı, "**Size**"da fotoğrafın büyüklüğüne göre belirlenmeli ve silme işlemi yapılmalıdır.



Resim:2.12. Fotoğraf kaynaştırma.

Bir başka yöntemde Mask yöntemidir.

2.3 Mask

Maskeleme anlamını taşır. İstenmeyen yerlerin kapatılması ya da görüntülenmesini istediğimiz yerlerin görünmesini sağlar.

2.3.1. Mask oluşturmak

Üzerinde çalışılan katmana maske özelliği uygulanarak sadece belirli bir alanın görülmesi sağlanır. Maske oluşturmak için önce katman seçilir. Seçilen katmandan istenilen bölüm seçme araçlarından herhangi biri kullanılarak seçim alanı oluşturulur. Seçim alanı içine yerleştirilecek görüntüye ait katman seçilerek katmanlar (layers) panelinin en altında bulunan Vektörel Maske Ekle (Add Layers Mask) simgesine tıklanır. Maskelenmiş katmanda zincir yani bağlama işareti olduğu sürece maskelenmiş resim istenilen şekilde sürüklenir. Eğer bağlama işareti üzerine tıklanılarak kaldırılırsa maske sabitlenir.

Kaynaştırma yapılacak fotoğraf ana fotoğraf üzerine aktarılır. Bu fotoğraf üst layerda yer alır ve seçili iken layer panelinin altında Add Vektör Mask simgesine tıklanır. Araç kutusundaki renklerin siyah ve beyaz olması gerekir. Daha sonra Gradient Tool aracı ile kaynaştırma yapılması gereken bölgeye uygulama yapılır.

2.3.2. Mask Paneli

Resim dosyasında maskeler işlemleri yapılacak ise Mask Paneli kullanılır. Mask Panelini ekrana getirmek için Menü çubuğunda bulunan Window (Pencere) başlığından Mask (Maskeler) seçilir.

Açılan mask panelinde;

- **Density (Yoğunluk):** Maskeli alan dışındaki görüntünün transparanlığı ayarlanır.
- **Feather (Geçiş yumuşatma):** Maske kenarlarının yumuşak geçişli olması sağlanır.
- **Maske Edge (Maske kenarı):** Maskenin kenar ayarlamaları ayrı bir pencerede yapılır.
- **Color Range (Renk Aralığı):** Maskede renk değişimleri yapılır.
- **Invert (Ters Çevir):** Seçilen alanın dışında kalan alan seçilir.
- **Load Selection from Mask (Maskeden Seçimi Yükle):** Üzerinde çalışılan maskenin alanı seçilir.
- **Apply Mask (Maskeyi Uygula):** Yapılan tüm maske işlemleri onaylanır.
- **Disable/Enable Mask (Maskeyi devre dışı bırak/ etkinleştir):** Maskeden vazgeçilebilir veya tekrar kullanılabilir hale getirir.

2.4. Yazı

2.4.1. Nokta Yazımı

Bir alan sınırı belirtmeden sadece başlangıç noktası belirtilerek yazıya devam edilmesini sağlar.

2.4.2. Paragraf Yazımı

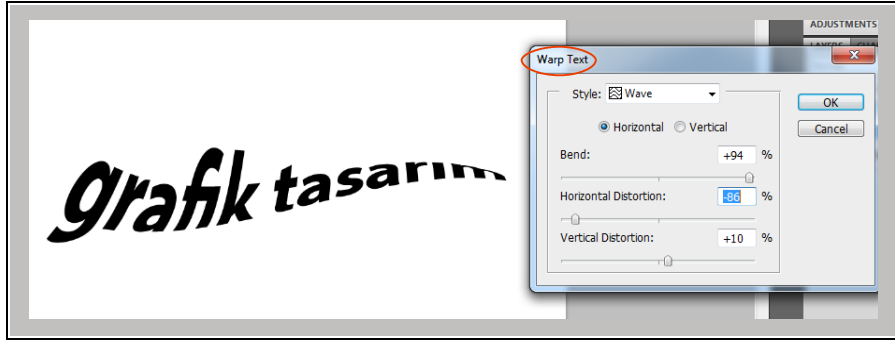
Paragraf yazımı, bir alan sınırı belirtilerek yazıyı o alana göre sığdırmayı sağlar. İstenildiği takdirde bu alan paragrafın genişliğine göre boyutu değiştirilebilir. Daha çok uzun metinli yazılar için paragraf yazımı tercih edilir.

2.4.3. Yol Yazımı

Yol ile oluşturulan yazım alanı yazının bir yolun üzerinden devam etmesini sağlar. Yol Yazım Alını ile çalışmak için ilk olarak araç panelinde bulunan Pen (Kalem) aracına tıklanır. Yazının izleyeceği yol isteğe göre çizilir. Araç panelinde Yazım (Text) aracı seçilerek çizilen yolun başına tıklanır ve yazı yazılmaya başlanır. Yazı yazıldıkça yolu takip eder ve yazı yazılmış olur.

2.4.4. Yazıda Görüntü Değiştirme

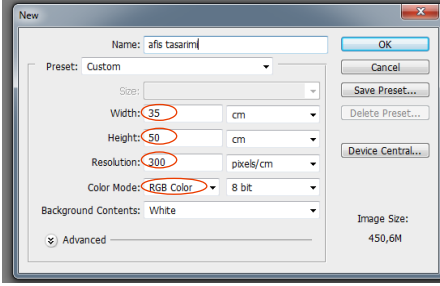
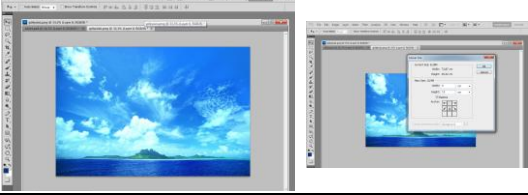
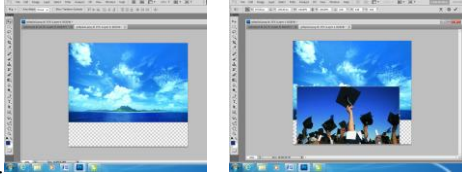
Yazılan yazıyı esnetebilir, perspektif görüntü verebilir ya da farklı değişiklikler yapabiliriz. Bunun için yazıyı yazdıktan sonra Menü Çubuğunda bulunan Layer (Katman) başlığından Type seçeneğinin altındaki Warp Text tıklanır. Ya da Menü Çubuğunun altında yer alan Değişken Çubuğunun üzerinde ki “Create Warped Text” simgesi tıklanır. Ekranı gelen pencerede Style menüsünden istenilen stil seçilir. Aynı pencerede yazının yönünü ayarlamak için yazı yatay veya dikey olarak işaretlenir. Yüzde cinsinden değer girilerek yazı eğilebilir, esnetilir veya deforme edilebilir.

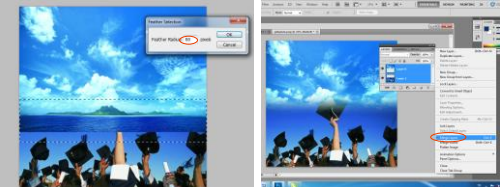
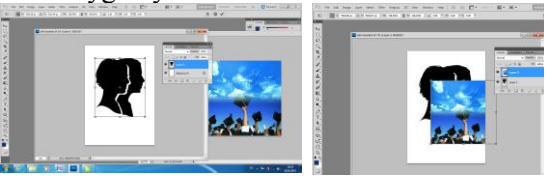


Resim:2.13. Yazıyı deforme etme.

UYGULAMA FAALİYETİ

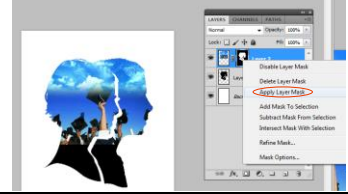
Aşağıdaki işlemleri tamamladığımızda, bilgisayarda resim işleme programıyla eskinize bakarak orijinal afiş tasarımı yapabileceksiniz.

İşlem Basamakları	Öneriler
<p>➤ Görsel öğeleri bilgisayara aktarınız.</p>	<p>➤ Kullanacağımız 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.</p>
<p>➤ Resim işleme programında çalışma alanı açınız.</p> 	<p>➤ Önce Photoshop'ta 'File' menüsünden "New" komutu veriniz. Afişin boyutları için genişlik ölçüsüne 35cm, yükseklik ölçüsüne 50cm çözünürlük için de 300 pixel/cm olarak belirleyiniz.</p>
<p>➤ Görselleri çalışma alanına taşıyınız.</p>	<p>➤ Daha sonra önceden hazırladığımız görselleri yine 'File' menüsünden 'open' diyerek programa çağırınız. Çağırduğumuz görselleri kendi içinde afiş tasarımına uygun hale getiriniz.</p>
<p>➤ Görsele alan ilave ediniz.</p> 	<p>➤ Öncelikle iki görseli yukarıda belirttiğimiz gibi kaynaştırma işlemi için 'Image' menüsünden 'Canvas Size' penceresini seçerek gökyüzü fotoğrafının altına alan ilave ediniz.</p>
<p>➤ Diğer görseli taşıyarak boyutunu ayarlayınız.</p> 	<p>➤ Alan ilave ettikten sonra diğer görseli ilk görsel olan gökyüzü fotoğrafının olduğu yere 'move tool' la taşıyınız. Taşıdığımız kep töreni fotoğrafını 'ctrl T' free transform komutu ile shift tuşuna basılı olarak uygun</p>

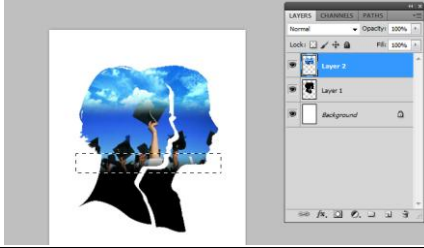
	boyuta getiriniz.
<p>➤ Fotoğrafları kaynaştırınız.</p> 	<p>➤ Resimlerin boyutları ayarlanıp kaynaşacak kısımları üst üste getirdikten sonra belli bir kısmı seçilerek 80 piksel feather komutu uygulayınız. Böylelikle kaynaştırma işlemini gerçekleştirmiş olacaksınız. Sonra shift tuşuna basılı tutularak iki katmanı seçiniz. Katman penceresinin sağ üst köşesindeki ok'a basılı tutup açılan menüden 'Merge Layers' komutu vererek tek layer haline getirerek birleştiriniz. Kaynaştırma işlemi tamamlanan görseli afiş tasarımı için oluşturduğunuz alana move tool'la taşıyınız.</p>
<p>➤ Mask uygulayınız.</p> 	<p>➤ Yine daha önceden afiş tasarımı için hazırladığımız kız ve erkek siluet görselini afiş alanına taşıyınız.</p>
<p>➤ Kepli olan görseli siluet görseli üzerine yerleştiriniz. Bunun için öncelikle Ctrl tuşuna basılı olarak siluet görseline ait layerdaki küçük pencereye mouseyla tıklayarak seçili hale getiriniz. Daha sonra kepli görsele ait layerı seçerek Layer arayüzünün altında yer alan Add Layer Mask simgesine tıklayınız</p>	<p>➤ Add layer mask simgesine tıkladığımızda kepli görselin siluetin içerisine yerleştiğini, aynı zamanda maskında layer penceresinde, kutucuğunun oluştuğunu göreceksiniz. Eğer doğru masklama yapıldıysa kutucuğun üzerine mouseyla sağ tıklayarak çıkan menüden 'Apply Layer Mask' komutu vererek mask işlemini sabitleştiriniz.</p>



Böylece mask kutucuğunu ortadan kaldırmış olacaksınız.



➤ Maskeleme içindeki görselleri kaynaştırınız.

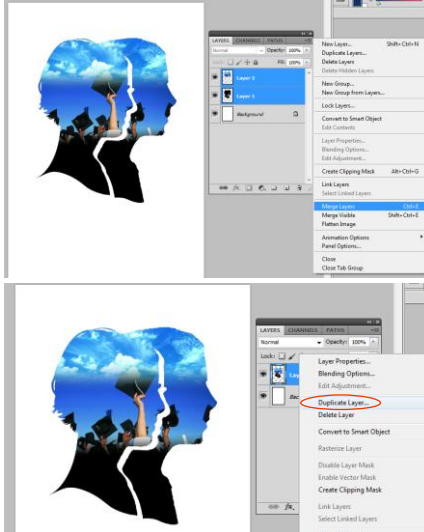


➤ Mask işlemi tamamlandıktan sonra resmin keskinliğini azaltmak ve kaynaştırmak için feather işlemi uygulayınız. Feather değerini 50-60 pixel verebilirsiniz.

➤ Görselleri birleştiriniz.

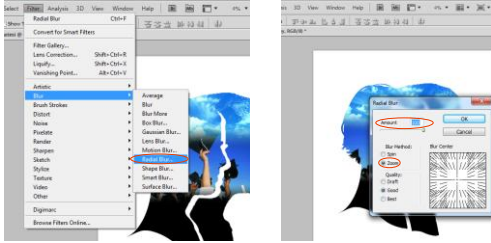
➤ Shift tuşuyla katmanları seçerek Merge Layers ile tek katman haline getiriniz.

➤ Görseli çoğaltınız.




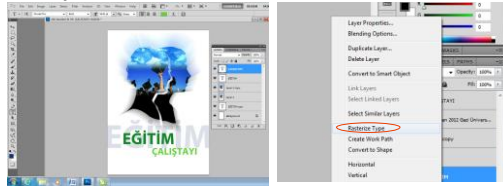
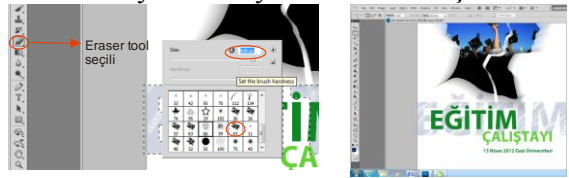


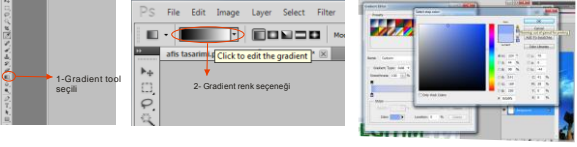
➤ Mausla sağ tıklayarak tek layer haline getirdiğiniz katmandan 'Duplicate' e tıklayarak bir tane daha çoğaltınız.

➤ Görsele efekt veriniz.



➤ Çoğalttığınız katmanın orijinal katmanın altında olmasına dikkat ederek 'Filter' menüsünden 'Blur' / 'Radial Blur' seçeneğine tıklayınız. Açılan Pencerede 'zoom'u seçip 'Amount' değerine 100 vererek Blur filter'ı uygulayınız.

<p>➤ Araç çubuğundan 'Text tool' olarak yazıyı yazınız.</p> 	<p>➤ Eğitim yazısına ait katmandan 'duplicate' tıklayarak bir tane daha çoğaltıp 'Ctrl T' ile shift tuşuna basarak boyutunu büyütünüz. Layer penceresinin sağ üst kısmında yer alan 'fiil' değerini 15 vererek renk değerini azaltınız.</p> 
<p>➤ Yazıya renk veriniz.</p> <p>2 - Text rengini seçme</p>  <p>1 - Text toolu seçli</p>	<p>➤ Araç çubuğunda 'text tool' u seçip üst menüden text rengi kutusuna tıklayarak çıkan penceren istediğiniz renk değerlerini seçiniz. Böylece yazılan yazıyı renklendirirsiniz.</p>
<p>➤ Yazıyı text konumundan çıkarınız.</p> 	<p>➤ Alta atıp rengini flulaştırdığımız yazıya ait katmana mouse la sağ tıklayarak çıkan menüde 'Rasterize Type' a tıkladığımızda yazıyı text konumundan çıkartmış oluyoruz.</p>
<p>➤ Yazının boyutunu büyüterek doku oluşturunuz.</p> 	<p>➤ Duplicate yaparak çoğalttığımız yazının boyutunu büyütünüz. Araç çubuğundan 'eraser tool (silgi) aracını seçip mouse'la sağ tıklayınız. Ekrana çıkan pencerede silme ayarlarını belirleyiniz. Rasterize yapıp</p>

	<p>seçili hale getirdiğiniz yazının bazı yerlerini silerek dokusal etki yaratınız.</p>
<p>➤ Fonu renklendiriniz.</p>  <p>➤</p>	<p>➤ Araç çubuğundan 'Gradient tool' seçilip üst menüden gradient renk seçeneğine tıklayınız. Ekranı çıkan pencereden 'color' seçeneğine tıklayarak uygun mavi tonu seçiniz. Sonra afişin background katmanını üst kısmına renk geçişini uygulayarak afiş tasarımını sonlandırınız.</p>
<p>➤ Çalışmanızın son hâlini veriniz.</p>	



ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Uygulama faaliyetindeki işlemi yapınız ve çalışmanızı aşağıdaki değerlendirme ölçeğine göre değerlendiriniz.

Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız becerileri evet ve hayır kutucuklarına (X) işareti koyarak kontrol ediniz.

Değerlendirme Ölçütleri		Evet	Hayır
1.	Bilgilerinizi gözden geçirdiniz mi?		
2.	Malzemeyi temin ettiniz mi?		
3.	Görsel öğeleri bilgisayara aktardınız mı?		
4.	Resim işleme programında çalışma alanı açınız mı?		
5.	Görselleri çalışma alanına taşıdınız mı?		
6.	Görsele alan ilave ettiniz mi?		
7.	Diğer görseli taşıyarak boyutunu ayarladınız mı?		
8.	Fotoğrafları kaynaştırdınız mı?		
9.	Mask uyguladınız mı?		
10.	Maskelene içindeki görselleri kaynaştırdınız mı?		
11.	Görselleri birleştirdiniz mi?		
12.	Görseli çoğaltınız mı?		
13.	Görsele efekt verdiniz mi?		
14.	Afiş yazısını yazdınız mı?		
15.	Yazıya renk verdiniz mi?		
16.	Yazıyı text konumundan çıkarttınız mı?		
17.	Yazının boyutunu büyüterek doku oluşturduunuz mu?		
18.	Fonu renklendirdiniz mi?		

DEĞERLENDİRME

Uygulama faaliyetinde kazandığınız davranışlarda işaretlediğiniz evetler kazandığınız becerileri ortaya koyuyor. Hayırlarınız için ilgili faaliyetleri tekrarlayınız

Tamamı evet ise modül değerlendirme faaliyetine geçiniz.

MODÜL DEĞERLENDİRME

Modül sonunda kazandığınız yeterliği aşağıdaki uygulamayı yaparak değerlendiriniz.

Seçtiğiniz bir konu üzerine afiş tasarımı eskiz çalışmasını hazırlayarak bilgisayarda resim işleme programında orijinal hale getiriniz ve çalışmanızı aşağıdaki değerlendirme ölçütlerine göre değerlendiriniz.

Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız becerileri evet ve hayır kutucuklarına (X) işareti koyarak kontrol ediniz.

Değerlendirme Ölçütleri		Evet	Hayır
1.	Bilgilerinizi gözden geçirdiniz mi?		
2.	Konuya karar verdiniz mi?		
3.	Kağıt ölçüsünü belirlediniz mi?		
4.	Konu ile ilgili araştırma yaptınız mı?		
5.	En az üç tane farklı eskiz çizdiniz mi?		
6.	Çalışmanızdan birini seçerek renklendirdiniz mi?		
7.	Resim işleme programında çalışma alanı aştınız mı?		
8.	Görsellerinizi alana taşıdınız mı?		
9.	Kompozisyonunuza uygun olarak görselleri yerleştirdiniz mi?		
10.	Efeektler uyguladınız mı?		
11.	Her bir ayrı çalışma için farklı layer açtınız mı?		
12.	Yazıları ölçülü olarak yazdınız mı?		
13.	Yazıları renklendirdiniz mi?		
14.	Zamanı verimli kullanmaya dikkat ettiniz mi?		
15.	Çalışmanızdan memnun kaldınız mı?		

DEĞERLENDİRME

Uygulama faaliyetinde kazandığınız davranışlarda işaretlediğiniz evetler kazandığınız becerileri ortaya koyuyor. Hayırlarınız için ilgili faaliyetleri tekrarlayınız.

Tamamı evet ise diğer modüle geçebilirsiniz.

KAYNAKÇA

- AKYÜZ A.Kerim, **Afiş Tasarımı**, Yayınlanmamış Ders Notları, Ankara, 1995.
- BAKA Meliha, Yayınlanmamış ders notları, Ankara, 2011
- BECER Emre, **İletişim ve Grafik Tasarım**, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara 1999.
- KARADAŞ Fatma, **Afiş ve Afişin Özellikleri**, (Tez), Isparta, 2003.
- ODABAŞI Hatice Aslan, **Grafikte Temel Tasarım**, Yorum Sanat Yayınları, İstanbul 2002.
- Medyasoft Adobe Photoshop Yetkili Kullanım Kılavuzu
- SARIKAVAK Namık Kemal, **Çağdaş Tipografinin Temelleri**, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2004.
- SÖZEN Metin-TANYELİ Uğur, **Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1992.