

**T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI**

GRAFİK VE FOTOĞRAF

**AMBLEM VE LOGO
213GİM025**

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. KURUM İŞARETİ LOGOSU VE SEMBOLÜ	3
1.1. Amblem.....	3
1.1.1. Tanım.....	3
1.1.2. Amblem Çeşitleri.....	4
1.1.3. Amblem Tasarımında Aranılan Özellikler.....	5
1.2. Logo	8
1.3. Logotype	9
1.3.1. Tanımı.....	9
1.3.2. Logotype Çeşitleri	9
1.4. Kurum İşaretinde Dikkat Edilmesi Gerekenler.....	10
1.4.1. Amblem, Logo, Logotype Arasındaki Farklar.....	10
1.4.2. Amblem – Logo – Logotype Tasarımında Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar ..	11
1.4.3. İdeal Amblem, Logo veya Logotype Özellikleri	12
1.5. Eskiz Çizimi.....	12
1.5.1. Tasarım Taslağı	12
1.5.2. Tipografi	12
1.5.3. Renk.....	13
1.5.4. Eskiz	13
UYGULAMA FAALİYETİ	16
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	21
ÖĞRENME FAALİYETİ-2	23
2. VEKTÖREL ÇİZİM PROGRAMINDA AMBLEM / LOGO OLUŞTURMA	23
2.1. Görsel Öğeleri Bilgisayara Aktarma.....	23
2.2. Çizim.....	30
UYGULAMA FAALİYETİ	39
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	48
ÖĞRENME FAALİYETİ-3	49
3. SUNU HAZIRLAMA	49
3.1. Çıkış ve Kontrol.....	49
3.1.1. Önemi	49
3.1.2. Yazıcı Çeşitleri ve Özellikleri	49
3.1.3. Vektörel Çizim Programından Çıkış	54
3.2. Sunum Dosyası	60
UYGULAMA FAALİYETİ	61
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	65
MODÜL DEĞERLENDİRME	66
CEVAP ANAHTARLARI	67
KAYNAKÇA	68

AÇIKLAMALAR

KOD	213GIM025
ALAN	Grafik ve Fotoğraf
DAL/MESLEK	Grafik
MODÜLÜN ADI	Amblem ve Logo
MODÜLÜN TANIMI	İdeal amblem ve logonun özelliklerinde amblem ve logoyu elle ve bilgisayarla tasarlayabilme becerisinin kazandırıldığı öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/32
ÖN KOŞUL	Temel tasarım dersi, Temel Yazı, Yazı Düzenlemeleri, Tipografik Düzenlemeler, Vektörel Çizim ve Tasarıma Hazırlık modüllerini başarmış olmak
YETERLİK	Bilgisayarda temel düzenlemeler yapmak
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç Kompozisyon kurallarına, müşteri istek ve amaçlarına uygun olarak gerekli ortam sağlandığında ideal amblem ve logonun özelliklerinde amblem ve logoyu 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 bilgisayar ortamında istenilen sürede geliştirerek orijinal hâline getirebileceksiniz.3. Orijinal hâle getirilmiş çalışmalarla düzenli sunum dosyası hazırlayabileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Ortam: Grafik atölye ve laboratuvarları, aydınlık ve pencereleri sola bakan geniş sanatsal mimariye sahip sınıflar, işletme, kütüphane, ev, bilgi teknolojileri ortamı vb. Donanım: Bilgisayar, tarayıcı, yazıcı, çizim masası, ışıklı masa, amblem arşivi CD'leri, İnternet, dergi ve mecmualar, projeksiyon vb.
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 kazandığınız bilgi ve becerileri ölçerek sizi değerlendirecektir.

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Amblem ve logo tasarımı kurumsal kimliğin temel taşıdır. Amblem ve logo tasarımı ile sayfalar dolusu yazıyı tek sembolle anlatabilirsiniz. Şirketlerin markalaşma yolundaki ortak dili ve alfabesi amblem ve logodur.

Bu çalışmanın amacı, bir firma veya kuruma kimlik kazandırmaktır. İlk etapta kurumsal kimlik ürünlerini oluşturmak daha sonra da bu ürünlerin kullanımı ile ilgili bir kılavuz oluşturmaktır. Firma tanıtımı ile ilgili bütün tasarımsal kurallarının yazılı olduğu kitapçığa “kurumsal kimlik kılavuzu” denebilir.

Bu modül ile sadece amblem ya da logo tasarlamakla kalmayıp kullanımları ile ilgili kuralları da belirleyeceksiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Bu öğrenme faaliyeti ile konuya uygun renk seçip kara kalem ve boyama teknikleriyle kompozisyon kurallarına uygun birden fazla eskizi istenilen sürede çizebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Amblem, logo, logotype örneklerini ve yapımlarını inceleyiniz.
- Araştırma işlemleri için İnternet ortamını kullanınız.

1. KURUM İŞARETİ LOGOSU VE SEMBOLÜ

1.1. Amblem

1.1.1. Tanım

Amblemler, kurumlara görsel kimlik kazandıran, sözcük özelliği göstermeyen, soyut veya nesnel görüntülerle ya da harflerle oluşturulan simgelerdir. Amblem, bir kurumun felsefesinin basit bir çizim içine sığdırılmasına imkân verir. O kurumun kendisini dış dünyaya tanıtmasında ve dış dünya ile görsel iletişim sağlamasında kurum amblemi önemli bir işleve sahiptir.

Bir amblemin birincil görevi, ait olduğu kurum hakkında amblemi gören kişide o kuruma ilişkin olumlu bir kurum imajının oluşmasına imkân sağlamaktır. Bu özelliğinin yanı sıra bir amblem, kurum felsefesinin ve kurumsal kimliğin kurum içi personel ve kurum dışındaki müşteriler tarafından görsel olarak algılanmasında ve görsel kimliğin oluşturulmasında çok önemli bir yere sahiptir. Amblem, kurum hakkında sayfalar dolusu yazıyı tek bir özel işaretle anlatma sanatını içinde barındırmalıdır.

Bir sergi, bir kongre, bir fuar, dernek ya da her kuruluşun hedef kitlesine kendisini tanıtabilmesi için amblem gereklidir.



Resim 1.1: Amblem örnekleri

1.1.2. Amblem Çeşitleri

1.1.2.1. Formlarını Harflerden Alan Amblemler

Tipografik amblemler, sadece bir harften oluşuyorsa o harf alışılmışın dışında bir form olmak zorundadır. Kullanılan alfabelerdeki harflerden ayrılması ve akılda kalıcılığı bu özelliğe bağlıdır. Tasarımcı burada yeni bir harf formu arayacaktır. Birden fazla harften oluşan amblemlerde ise en önemli özellik, harflerin birbirleriyle strüktür, form ve espas kombinasyonu açısından dengeli kullanımları ve alışılmışın dışında olmalarıdır.



Resim 1.7: Formunu harften alan bir amblem örneği

1.1.2.2. Firma Hakkında Bir İmaj Veren Biçimlerden Oluşan Amblemler

Bazı amblemler biçimleriyle kurum hakkında bilgi taşır. Bu tür amblemlerde sembolik motiflerden yararlanılır. Dokuma mekiğinin tekstili, kitabın yayınevini, güvercinin barışı simgelemesi vb. Ayrıca firma adı özel bir şekilden oluşmakta ise bu tip amblemlerde sembole yönelik tasarımlar yapılmaktadır; pelikan, üç balık, aslanlı, başak, karaca vb.



Resim 1.8: Kurum hakkında bir imaj veren biçimlerden oluşan amblem örneği

1.1.2.3. Harf ve Firma Hakkında İmaj Veren (Harf ve Resimsel Biçimlerin Bir Arada Kullanıldığı) Amblemler

Formlarını harflerden alan ve firma hakkında imaj veren biçimlerden oluşan amblemlerin kombinasyonlarıdır. Bu tür amblemler, firma hakkında bir imaj verirken firma adının baş harfi ile de diğer firmalardan ayrılmasını kolaylaştırır ve akılda kalma yüzdesini artırır.



Resim 1.9: Harf ve firma hakkında imaj veren amblem örnekleri

1.1.2.4. Firma Hakkında Yeni Bir İmaj Veren (Soyut veya Somut) Amblemler

Harflerle yapılan amblemler, genelde bir karmaşa doğurmaktadır. Yapılan tasarımın özgünlüğü amblemin yaşama süresini etkiler. Günümüzde harflerle yapılan amblemlerin çokluğu, akılda kalıcılık oranını büyük ölçüde düşürmüştür. Bu nedenle yeni bir imaj veren amblemler aranmaktadır.



Resim 1.10: Firma hakkında yeni bir imaj veren amblem örnekleri

Ayrıca bazı toplumsal ya da kentsel özelliği yansıtan amblemler de vardır. Bunlar, önemli bir toplumsal olayın anma yıl dönümü veya bir yörenin, kentin özelliklerini yansıtan amblemlerdir. Daha çok öğeyi yan yana getirme zorunluluğundan doğan bir karışıklığa meydan vermemek gerekir. Öğeler arası ilişki uyumlu olmalıdır.

1.1.3. Amblem Tasarımında Aranan Özellikler

Bir amblemin dikkat çekici, firmayı tanıttıcı, özgün ve estetik özellikleri bir arada taşıması gerekir. Bu tür özelliklere sahip olmaması bir amblemin başarı şansını azaltır.

Amblem tasarımında aranılan özellikleri dört ana başlık altında toplamak mümkündür. Bunlar; özgünlük, sadelik, estetik, endüstriyel ve ekonomiktir.

➤ **Özgünlük**

Amblem tasarımında özgünlük, ana çizgileriyle başkasına benzememe veya kendine ait olma biçiminde tanımlanır.

Bir amblemin özgün olabilmesi için:

- Kurumun önemli bir özelliğini ortaya çıkarabilmelidir.
- Tekrar edilmiş olmamalıdır.
- Hedef kitleye hitap edebilmelidir.
- Başka bir amblemi hatırlatmamalıdır.

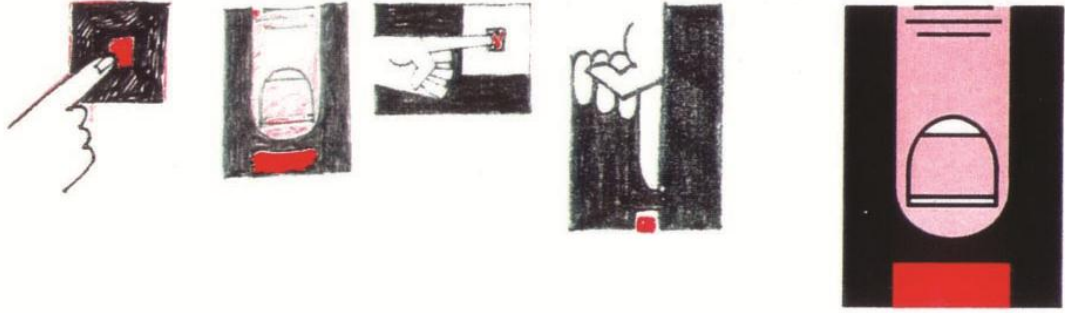


Resim 1.2: Özgünlüğe örnek amblem

Örneğin; yukarıdaki banka ambleminde “Z” harfinden oluşan buğday başağı vardır. Daha çok köylüye kredi veren banka, akılda kalıcı olması açısından hedef kitleye uygun bir amblem seçmiştir. Toplumların kültürel yaşam tarzı ve gelenekleri de grafik tasarımcının özgün çalışmaları için bir ilham kaynağı olabilir.

➤ **Sadelik**

Grafik tasarımda teknik ve estetik bilgilerin birleştirilmesiyle ortaya çıkan sadelik kavramı, amblemin birçok gereksiz ayrıntıdan temizlenmesi anlamına gelmektedir. Sadeleştirme yapılırken mal ve hizmetin içinden vurgulayıcı kısımların seçilip ana temanın güzelleştirilerek hedef kitleye sunulabilmesi önemlidir.



Resim 1.3: Sadeleştirme



Resim 1.4: Bir amblemin gelişim evreleri

(Firmayı kuran ailenin arması 1878’de amblem olarak kullanılmaya başlandı (a). 1910’da E.W.Baule tarafından yalınlaştırıldı (b). Hadanle, 1938’de amblemi geometrik çizimlerle yeniden yorumladı.)

➤ Estetik Özellikler

Amblem tasarımı görsel anlamda bir sanat çalışması olduğu için renk, biçim ve kompozisyon değerleri olarak ele alınmalıdır. Amblemin dikkat çekmesi şarttır, ancak yeterli değildir. Estetik değerler açısından da tüketiciyi etkilemesi gerekmektedir.



Resim 1.5: Estetiğe örnek çalışmalar

➤ Endüstriyel ve Ekonomiklik

Bir amblemin endüstriyel ve ekonomikliği şu aşamada başlayacaktır:

- Amblem, her türlü yüzeye uygulanabilir netlikte olmalıdır.
- Her türlü malzemeye işlenecek biçimde tasarlanmalıdır.
- Küçültülüp büyütüldüğünde özelliğini kaybetmemelidir.



Resim 1.6: Endüstriyel ve ekonomikliğe örnek amblemler

1.2. Logo

Logo bir ürünün, firmanın ya da hizmetin isminin, harf ve resimsel öğeler kullanılarak sembolleştirilmesidir. Amblemden farklı olarak ayırt edici özellikler yanında firmanın ismini de yansıtır. Logo yaratmak için kullanılan fontlar yeni tasarlandığı gibi mevcut fontlar da olabilir.



Resim 1.11: Çeşitli logo örnekleri

1.3. Logotype

1.3.1. Tanımı

Bir kuruluşun nesnel veya düşünsel ürünü simgeleyen, genellikle de kuruluşun isminden oluşan, hem kuruluş hakkında bir imaj veren resimler hem de tipografiden oluşan sembollerdir.



Resim 1.12: Logotype örneği

1.3.2. Logotype Çeşitleri

1.3.2.1. Alfabetik Formlardan Oluşan Logotype'lar

Harflerde yapılacak deformasyonları, harfleri birbirine yaklaştırmakla, yapıştırmakla ya da aşırı açmakla, harflerde renk ve biçim farklılıkları yaratmakla, harflerin uzantılarında aşağı yukarı uzatmalarla, sözcükleri bölmekle, onları alt alta veya yan yana farklı renklerde yerleştirmekle yapmak mümkündür.



Resim 1.13: Alfabetik formlardan oluşan logotype örnekleri

1.3.2.2. Somut-Soyut Formlardan Oluşan Logotype'lar

Firma veya ürünün özüne uygun simgesel öğeler eklenebildiği gibi yazının bütünlüğünü bozmayan çizgi ve lekelerle de yer verilebilir.



Resim 1.14: Somut soyut formlardan oluşan logotype örnekleri

1.3.2.3. Sembol ve Sayılarla Oluşturulan Logotype'lar

Kalpler, yıldızlar, haçlar, oklar, müzik notaları, rakamlar vb. sembollerden oluşur.



Resim 1.15: Sembol ve sayılarla oluşturulan logotype örnekleri

1.4. Kurum İşaretinde Dikkat Edilmesi Gerekenler

1.4.1. Amblem, Logo, Logotype Arasındaki Farklar

- Amblem, genellikle bir logo ile birlikte kullanılır.



Resim 1.16: Amblem logo birlikteliği

- Logolar tek başına da kullanılabilir.



Resim 1.17: Logo örneği

- Logotype ise bir bütündür, yalnız kullanılır.
- Logo tasarımları genellikle letraset kataloğundan alınmış gerçek harf karakterini yansıtır.
- Logotype'ta ise yeni bir tasarım, yeni bir grafiksel düzenleme söz konusudur.



Resim 1.18: Logotype örneği

- Logotype’ta yazı ile birlikte resimsel semboller kullanılır.



Resim 1.19: Logotype örneği

- Amblem sadece semboldür, logo ve logotype şirketin ismini ifade eden yazılardır.

1.4.2. Amblem – Logo – Logotype Tasarımında Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar

- Tanıtımı yapılacak kuruluş hakkında ön bilgi edinilmelidir.
- Kurum ya da kuruluşa uygun olabilecek görsel iletişim aracı belirlenmelidir.
- Kullanılan harfler ve semboller detaylı olarak incelenmelidir.
- “İnce harfler zariftir fakat okunmayabilir.” kuralı göz önünde bulundurulmalıdır.
- Çok kalın harfler göze hitap etmeyebilir.
- İtalik harfler okuma zorluğu yaratabilir.
- Harf arasındaki boşluklar okunmayı kolaylaştıracak biçimde ayarlanmalıdır.
- Sembol ve işaretler yazıyla uyum içinde olmalıdır.
- Harflerdeki değiştirme işi dikkatlice yapılmalıdır.
- Kullanılan sembol ve işaretler kuruluşun imajını yansıtmalıdır.
- Kullanılan renkler mutlaka kuruluşun imajına uygun olmalıdır.
- Anlatılmak istenen mesaj en yalın grafik anlatımla sunulmalıdır.
- Taklit veya çalıntı olmamalıdır.
- Görsel bir estetiği olan, yıllarca yaşayabilecek tasarımlar olmalıdır.
- Küçüldüğünde etkisini kaybetmemeli, anlaşılır olmalıdır.
- Büyüdüğünde etkisini kaybetmemeli, estetiğini yitirmemelidir.
- Tüketicieye bir bakışta temsil ettiği malı hatırlatan, başkalarıyla karıştırılmayan işaret başarılıdır.

1.4.3. İdeal Amblem, Logo veya Logotype Özellikleri

- Sade, kolay anlaşılır, hatırlanması kolay, mümkün olduğunca az sayıda renkten oluşmalıdır. Her çeşit baskı ve kesim tekniği ile sorunsuz kullanılabilir olmalı, çok küçük ölçülerde ayrıntılar kaybolmamalı, çok büyük ölçülerde dağınık görünmemelidir. Her türlü ölçüde ve yüzeyde okunabilir olmalıdır.
- Özgün ve benzersiz olmalıdır. Başka firma ya da ürünlere ait logolar ile karışıklığa sebep vermemeli, hatta onları çağrıştırmamalıdır. Kopyalanan ya da esinlenen logolar, o ürün ya da firmaya büyük zarar verir.
- Herkesin anlayabileceği ve akılda kalıcı yalınlıkta olmalıdır.
- Renk, biçim gibi özellikleriyle firmanızın hizmet ve ürünleriyle ilişkili olmalıdır.

1.5. Eskiz Çizimi

1.5.1. Tasarım Taslağı

Tasarılma, zihinde oluşan düşüncenin planlanmasıdır. Tasarım ise bir düşüncenin sonucunda ortaya çıkan eserin ilk biçimidir. Örneğin proje, çizim, maket vb.

Tasarımda kullanılacak işaret ve semboller anlamlı olmalıdır. Herkesin kafasında aynı fikri oluşturmalıdır.

1.5.2. Tipografi

Yalınlık ve sadelik düz (serifsiz) yazı karakterleri ile elde edilebilir. Logo tasarımında tercih sebebi olmasının nedeni kolay fark edilir oluşudur. Vurgu yapmak, harflerin bold olanını kullanmak yerine farklı renkte normal yazı karakterlerini kullanabilirsiniz. Normal ya da light karakterler daha zariftir. Zemin üzerine logo inşa edilecekse serifsiz yazılar tercih edilmelidir.

Arial

Helvetica

Futura vb.

Duygusalılığı el yazısı karakterleri ile elde edebilirsiniz. Okunabilirliği ve karşıdan bakıldığında anlaşılması zor olduğundan kullanırken dikkat edilmelidir. Tamamen büyük harf kullanmak okunabilirliği azaltır.

English

Brush vb.

Serifli yazı karakterleri daha çok okuma yazılarında tercih edilir. Havaya resmiyet katar. Ağırbaşlılığı ve asaleti simgeler.

Times

Bookman

Burada önemli olan:

- Konunun amacına uygun font seçebilmektir (Her bir harfin kendine özgü karakteri olduğunu unutmamak gerekir.).
- Yazı ve resmi uyum içinde kullanabilmektir.

1.5.3. Renk

Doğal renkler



Amblem ve logonuzu oluştururken karışık renklerden çok yukarıdaki temel renkleri kullanmaya çalışınız.

- Kırmızı satış rengidir, dikkat çekicidir.
- Mavi huzur veren, sakinleştirici, dinlendirici bir renktir.
- Mavi kurum rengidir, istikrar mesajını aktarmak için kullanılır.
- Siyah, lüksün ve asaletin rengidir.
- Yeşil, çevrenin ve sağlığın rengidir.
- Sarı en parlak renktir (Bu parlaklığından dikkat çekmek için yararlanır. Sarı ışıklar, sarı çizgiler, sarı işaretler örneklerinde olduğu gibi) .

Son olarak:

- Konuya uygun doğru renk seçimi yapınız.
- Rakiplerin zıddı bir renk seçimi yapınız.
- Mümkün olduğunca sade çalışınız (Her bir rengin baskı maliyetini artırdığı göz ardı edilmemelidir.).

1.5.4. Eskiz

Eskiz çizmek kâğıt üstünde düşünmektir. O an için akla gelenleri çizmektir. Perspektif, oran- orantı, çizgi kalitesi önemli değildir. Bu ilk eskizlerden yola çıkılarak daha ayrıntılı ve gerçeğe yakın eskizler çizilebilir. El ve kalem ne kadar rahat olursa eskiz de o derece başarılı olur.



Resim 1.21: Örnek çalışma (öğrenci çalışması)

Çizime yeni başlayanlar için araçları: resim kâğıdı, parşömen, aydınır, kara kalem, silgi, cetvel, guaj boya, kuru boya vb.

UYGULAMA FAALİYETİ

Konuya uygun amblem/logo/logotype eskizleri oluřturunuz.

Kullanılacak araç ve gereçler:

- Tasarımı yapılacak kurumun bilgilendirme dosyası
- Tasarımcının hazırladığı kurumla ilgili bilgilerin yer aldığı araştırma dosyası
- Eskiz araç gereçleri: yumuřak uçlu kara kalem (2B), iletke, cetvel, silgi, pergel, kuru boya

Tasarıma başlamadan önce:

Bilgilendirme (brief) dosyası: Kurum tarafından hazırlanan, kurumsal kimlik çalışmalarını için ajansa gönderilen yazılı kural ve görev listesidir.

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

Çizime başlamadan önce:



- **Çizgi:** Görsel unsurları birbirinden ayırmak veya bir yazıyı sayfaya bağlamak için kullanılır.

Çizgiler karakterlerine göre ve konumlarına bağlı olarak bazı mesajlar da iletir. Örneğın yatay çizgi durgunluk, dikey çizgi saygınlık, diyagonal çizgi zarafet ifadesi verir.

- **Ton (tints):** Renklerin açıklık ve koyuluk oranları ile ilintilidir. Örneğın % 10 siyah vb.
- **Renk:** Tasarımı meydana getiren yapı taşlarından biri de renktir. Bu nedenle bir tasarımcının insanların renk tercihlerini göz önüne alması gerekir. Sıcak renkler izleyeni uyarır ve neşelendirirken soğuk renkler sakinleştirir ve dinlendirir.

Grafik yüzeylerde sıcak renkler sayfadan çıkacakmış izlenimi verir ve önde görünür. En önde görünen renk sarıdır. Soğuk renkler ise uzaktaymış izlenimi verir.

İşlem Basamakları	Öneriler
<p>➤ Abmlem/logo/logotype yapılacak ürünü belirleyiniz (Tasarım Öncesi Hazırlık modülünde hazırlanılan bilgilendirme dosyası kullanılabilir).</p> <p>Ürün yelpazesi: Dayanısız tüketim malları Ürün : Kibrit</p>	<p>➤ İlgili bilgileri edinmelisiniz.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Üretim alanı • Rakipleri • İç hedef kitlesi • Dış hedef kitlesi • Faaliyetler • Hedefler • Vizyon • Misyon • Resimler, sembol ve işaretler
<p>➤ Konuya yönelik araştırma yapınız.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anahtar sözcükler • İç hedef kitlesi • Dış hedef kitlesi <p>Bilgilendirme dosyasından çalışılıyor ise,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kurumun renkleri, • Konsept – slogan, • Tipografi - temel yazı karakterlerine dikkat etmek gerekecektir. <p>Örneğimizin olası marka adları için anahtar sözcükler;</p> <p>Agni: Eski Vega metinlerinde ateş anlamında Vesta: Eski Roma’da Ateş ve Ocak Tanrıçası Hestia: Yunanlılar Hestia’nın kutsal ateşini özenle korur. Molek: İsrailoğullarının Ateş Tanrısı Konu ile anlam veya kullanım açısından ilgili sözcükler: Kıvılcım, kibrit, ateş, yıldırım, nar, köz, mangal</p>	<p>➤ Anahtar sözcükleri oluşturmalısınız.</p> <p>➤ Anahtar sözcükler ile ilgili semboller bulmalısınız.</p> <p>➤ Anahtar sözcüklere uygun yazı fontuna karar vermelisiniz.</p>
<p>➤ Verileri dosyada toplayınız.</p>	<p>➤ Bütün bilgi, resim ve sembolleri bir dosyada düzenli olarak toplayınız.</p>

<p>➤ Konuya karar veriniz.</p> <p>Örneğimizde; “Vista: Eski Roma’da Ateş ve Ocak Tanrıçası”na odaklanılmıştır.</p>	<p>➤ Firma veya ürünü en iyi anlatan anahtar sözcüklere karar vermelisiniz.</p>
<p>➤ Kara kalem tekniği kullanarak farklı fikirlere yönelik eskiz araştırmaları yapınız.</p> 	<p>➤ Topladığımız veriler doğrultusunda eskizlerinizi çizmeye dikkat ediniz.</p>
<p>➤ Farklı fikir ve şekillerde düşündüğünüz eskizlerinizden birini seçiniz.</p> 	

- Çizim araçlarınızı hazırlayınız (yumuşak uçlu kara kalem (2B), iletke, cetvel, silgi, pergel, kuru boya).



- Atölye önlüğünüzü giymeyi unutmayınız.




- Eskiz uygulayacağınız yüzeyi belirleyiniz (A4 fotokopi kâğıdı).



- Uygulama yüzeyini kompozisyon kurallarına uygun kullanmalısınız.

- Eskiz uygulayacağınız yüzeye kâğıdınızı bantla çizim masanıza köşelerinden sabitleyiniz.



<p>➤ Eskizinizi uygun araç gereçleri kullanarak (iletke, cetvel, pergel vb.) çiziniz.</p> 	<p>➤ Çizimlerinizi yaparken kullandığınız araçları doğru kullanmaya dikkat ediniz.</p>
<p>➤ Eskizlerinizi renklendiriniz.</p> 	<p>➤ Temiz ve düzenli çalışmalısınız.</p>
<p>➤ Eksiklerinizi gidererek çalışmanızın son hâlini veriniz.</p> 	

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan yerlere doğru sözcükleri yazınız.

1., kurumlara görsel kimlik kazandıran, sözcük özelliği göstermeyen, soyut veya nesnel görüntülerle ya da harflerle oluşturulan simgelerdir.
2. Bir amblemin birincil görevi ait olduğu kurum hakkında, amblemi gören kişide o kuruma ilişkin bir kurum imajının oluşmasına imkan sağlamaktır.
3. bir ürünün, firmanın ya da hizmetin isminin, harf ve resimsel öğeler kullanılarak sembolleştirilmesidir.
4. Bir kuruluşun nesnel veya düşünsel ürünü simgeleyen, genellikle de kuruluşun isminden oluşan, hem kuruluş hakkında bir imaj veren resimler hem de tipografiden oluşan sembollere denir.
5. İdeal sade, kolay anlaşılır, hatırlanması kolay, mümkün olduğunca az sayıda renkten oluşmalıdır. Her çeşit baskı ve kesim tekniği ile sorunsuz kullanılabilir olmalı, çok küçük ölçülerde ayrıntılar kaybolmamalı, çok büyük ölçülerde dağınık görünmemelidir. Her türlü ölçüde ve yüzeyde okunabilir olmalıdır.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt ettiğiniz sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrarlayınız. Cevaplarınızın tümü doğru ise “Uygulamalı Test”e geçiniz.

UYGULAMALI TEST

Belirlediğiniz bir konuda amblem, logo veya logotype eskizleri yapınız ve çalışmalarınızı 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. Ürün ile ilgili bilgileri edindiniz mi?		
2. Anahtar sözcükleri oluşturduunuz mu?		
3. İç hedef kitlesini yazdınız mı?		
4. Dış hedef kitlesi yazdınız mı?		
5. Anahtar sözcükle ilgili resim ve şekil araştırmaları yaptınız mı?		
6. Kara kalem tekniği kullanarak farklı fikirlere yönelik eskiz araştırmaları yaptınız mı?		
7. Çizim araçlarınızı hazırladınız mı?		
8. Eskiz uygulayacağınız yüzeyleri seçtiniz mi?		
9. Eskiz uygulanacak yüzeyleri çizim masanıza sabitlediniz mi?		
10. Eskizlerinizden birini uygun araç gereçleri kullanarak çizdiniz mi?		
11. Eskizlerinizi renklendirdiniz mi?		
12. Eskizlerinizi kontrol ederek rötuşlarınızı yaptınız mı?		
13. Zamanı verimli kullanmaya dikkat ettiniz mi?		
14. Çalışmanızdan memnun kaldınız mı?		

DEĞERLENDİRME

Değerlendirme sonunda “Hayır” şeklindeki cevaplarınızı bir daha gözden geçiriniz. Kendinizi yeterli görmüyorsanız öğrenme faaliyetini tekrar ediniz. Bütün cevaplarınız “Evet” ise bir sonraki öğrenme faaliyetine geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-2

AMAÇ

Bu öğrenme faaliyeti ile karar verilen eskizi bilgisayar ortamında istenilen sürede geliştirerek orijinal hâline getirebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Vektörel çizim ile ilgili basılı ve görsel kaynakları inceleyiniz.
- Vektörel çizim ile ilgili uygulamaları inceleyiniz.

2. VEKTÖREL ÇİZİM PROGRAMINDA AMBLEM / LOGO OLUŞTURMA

2.1. Görsel Öğeleri Bilgisayara Aktarma

Vektörel çizim programında kullanabilmeniz için öncelikle eskinizi bilgisayara aktarmalısınız. Bu işlem için aşağıdaki adımları izleyerek eskinizi tarayabilirsiniz.

- Tarayıcınızın cam yüzeyini çizmeden temizleyiniz.



Resim 2.1: Tarayıcıyı temizleme

- Eskizi optik yüzeylere bakacak şekilde cam yüzeye yerleştiriniz.



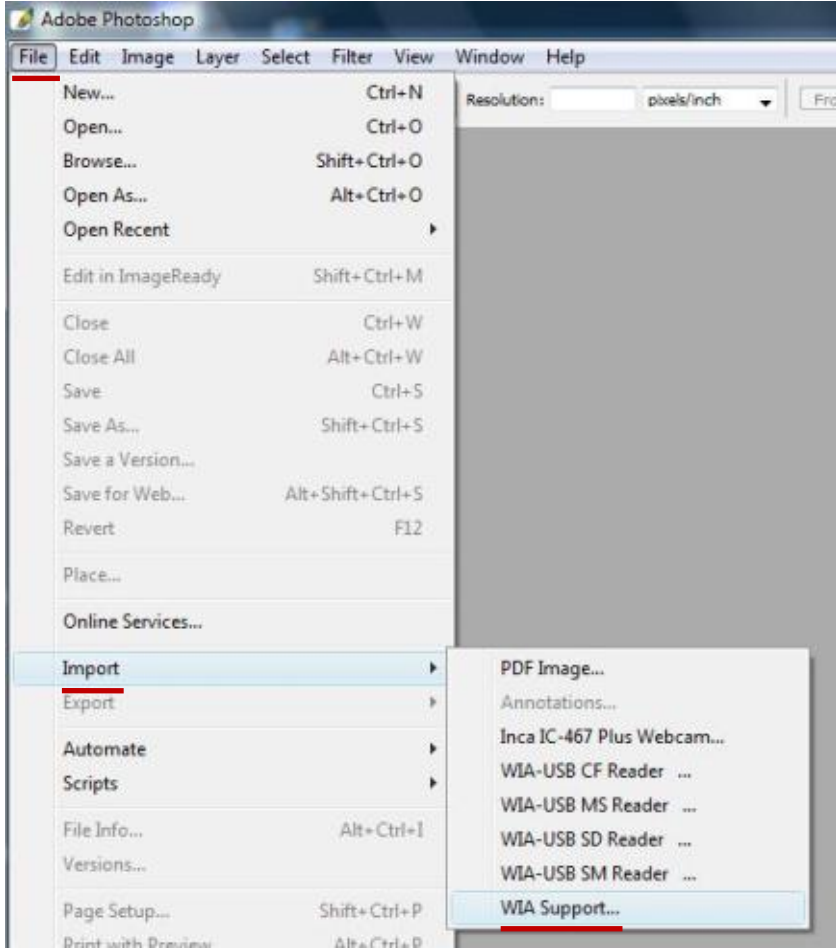
Resim 2.2: Taranacak yüzeyin yerleştirilmesi

- Tarayıcının kapağını kapatınız.



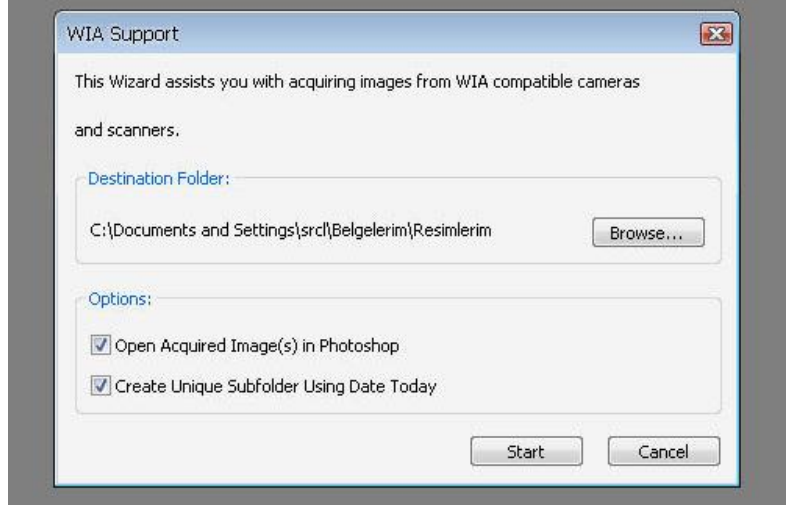
Resim 2.3: Kapağın kapatılması

- Görüntü işleme programını açınız.
- Görüntü işleme programında sırasıyla “File/Import/ Wia Support” seçiniz.



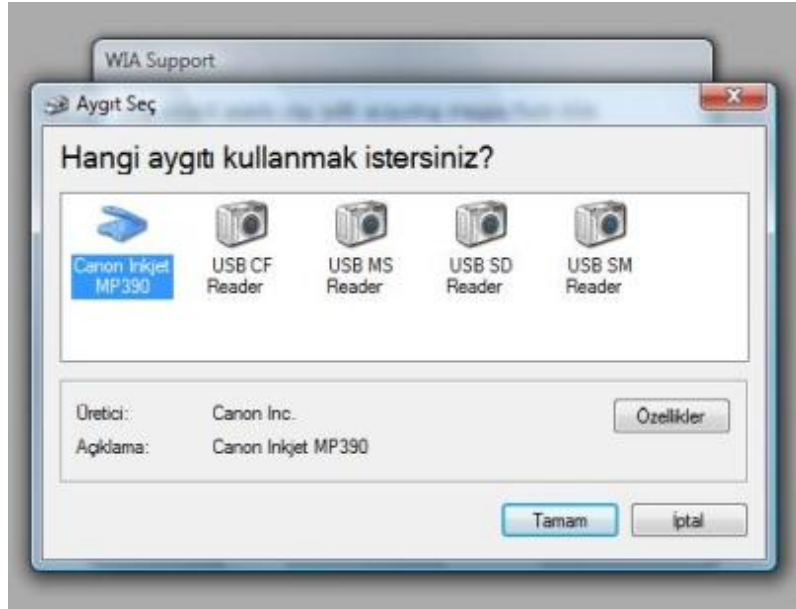
Resim 2.4: Görüntü işleme programında tarayıcının seçilmesi

- Açılan pencerede “Start”a tıklayınız.



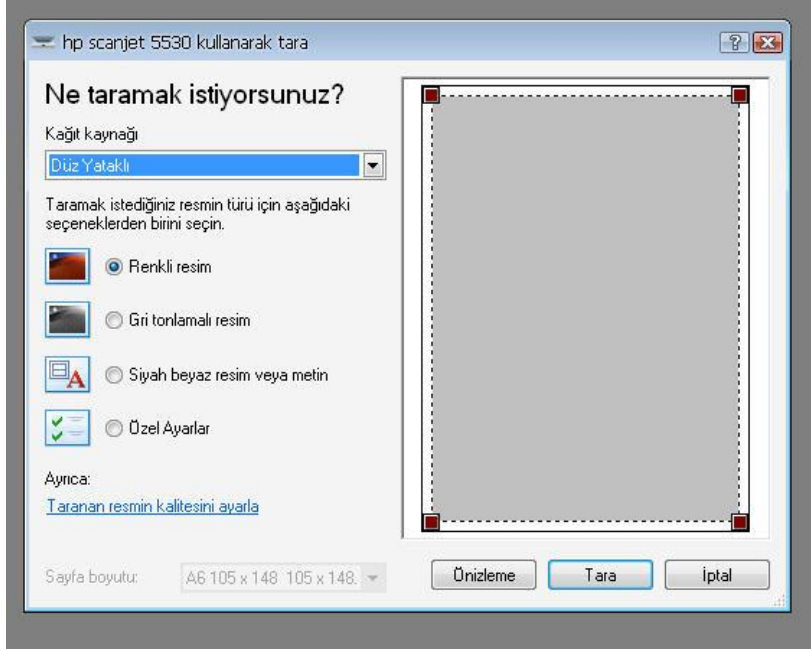
Resim 2.5: Görüntü işleme programında tarayıcının açılması

- Aygıt seç penceresinden tarayıcının seçilmesi



Resim 2.6: Tarayıcının seçilmesi

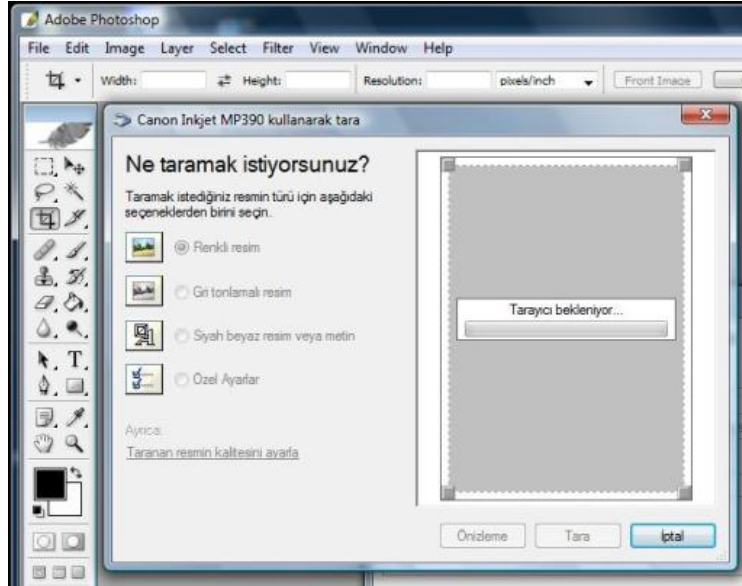
- Programın ara yüzü aşağıdaki gibi açılır.



Resim 2.7: Program arayüzü

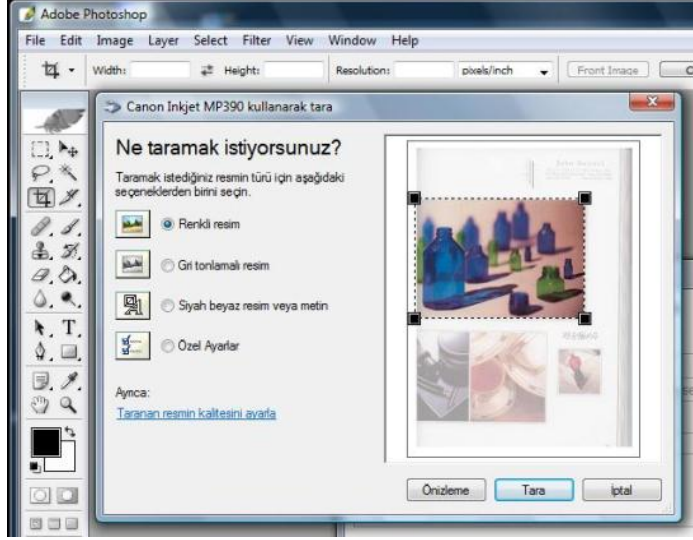
Tarama penceresinde taramak istediğiniz görselin türünü (renkli, gri tonlamalı, siyah-beyaz veya özel ayarlar) seçebilir, “**Taranan Resmin Kalitesini Ayarla**” seçeneğinden tarama kalitesi ayarlarını yapabilirsiniz.

- Ön izleme (preview) yapınız.



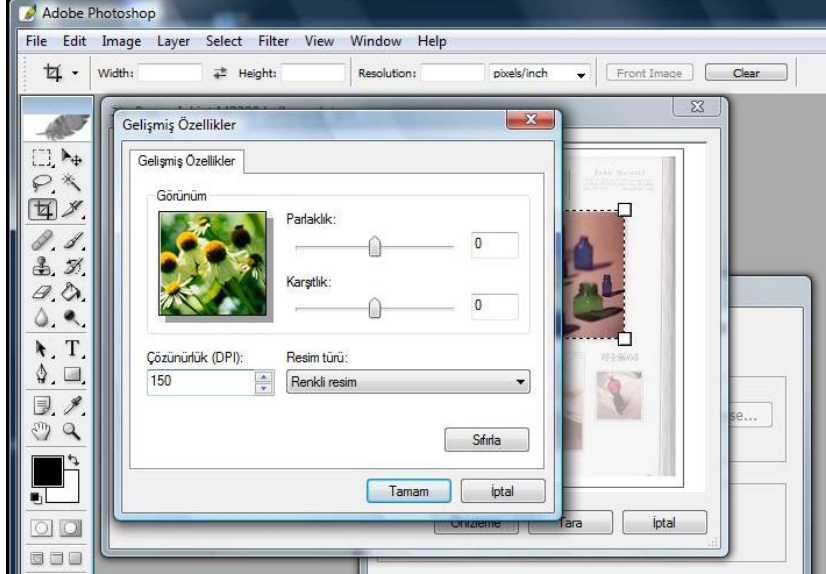
Resim 2.8: Ön izleme

- Program arayüz penceresinin sağ tarafında ön izleme olarak beliren resimde taranacak yüzeyi çerçeve içine alarak taranacak yüzeyi belirleyiniz.



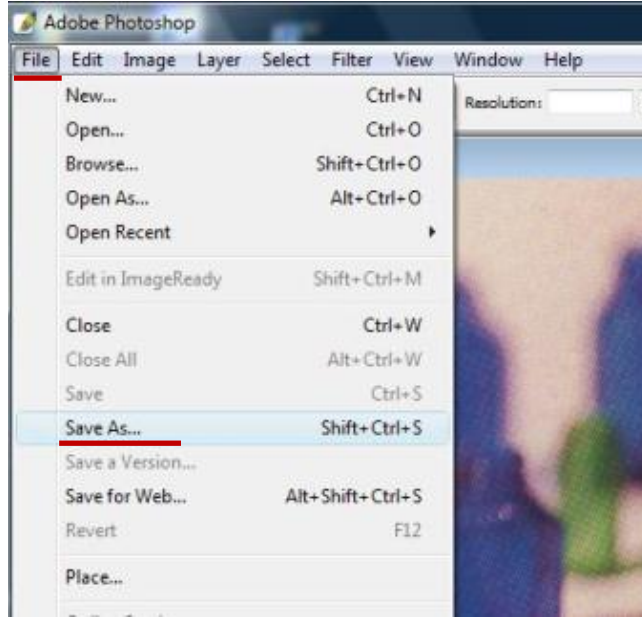
Resim 2.9: Tarama

- Tarayacağınız yüzeyin kalitesini ayarlayınız.



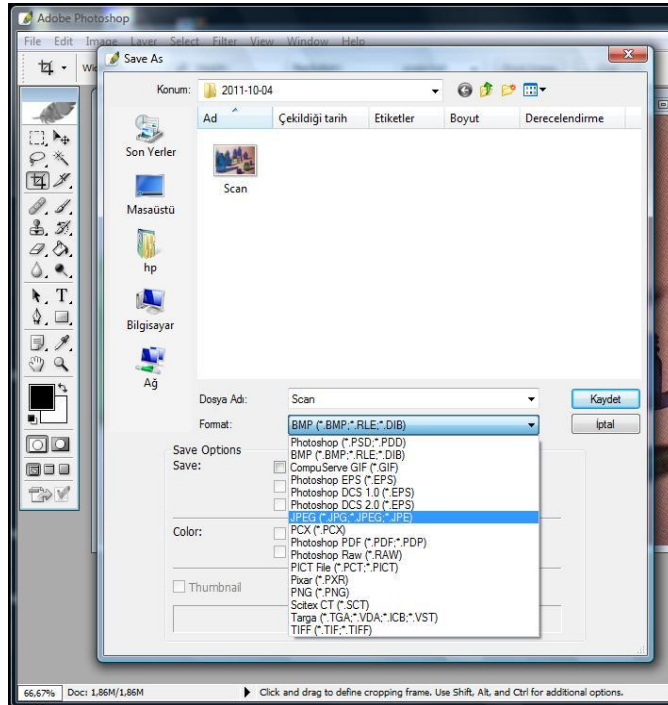
Resim 2.10: Görüntü kalite ayarları penceresi

- “Tara (Scan)” düğmesini tıklayarak tarama işlemi sonlandırınız.
- Tarama işlemi bittikten sonra görselinizi görüntü işleme programında açılacaktır. Croplayarak istediğiniz bölümü alabilirsiniz.
- Görüntü işleme programının “Image” menüsünden “Adjustments/Levels ve Curves” ayarlarında “Auto” seçimlerini yapınız (Ctrl+ M ve Ctrl+L).
- Gerekli düzenlemeler yapıldıktan sonra görselinizi kaydedebilirsiniz.



Resim 2.11: Kayıt seçenekleri penceresinin açılması

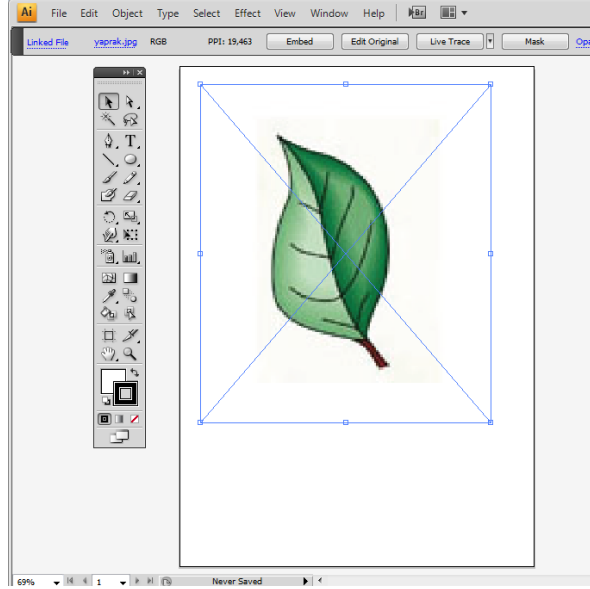
- Kayıt formatı basılacak ise CMYK Tiff veya CMYK eps.
- Word kullanımı veya İnternet ekran kullanımı için JPEG formatında kaydedilir.



Resim 2.12: Kayıt penceresi

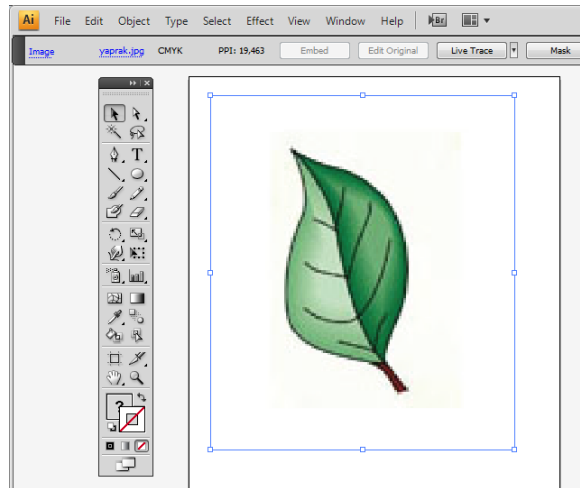
2.2. Çizim

Çizimini yapacağınız resmi vektörel çizim programında “Dosya (File)” menüsünden “Yer (Place)”e tıkladığınızda açılan pencereden resminizi seçerek çalışma alanınıza kolayca getiriyorsunuz. Çalışma alanınıza gelen resmin çalışılacak sayfa üzerinde boyutunu ayarlayarak çizim yapılabilir alanı hazırlıyorsunuz.



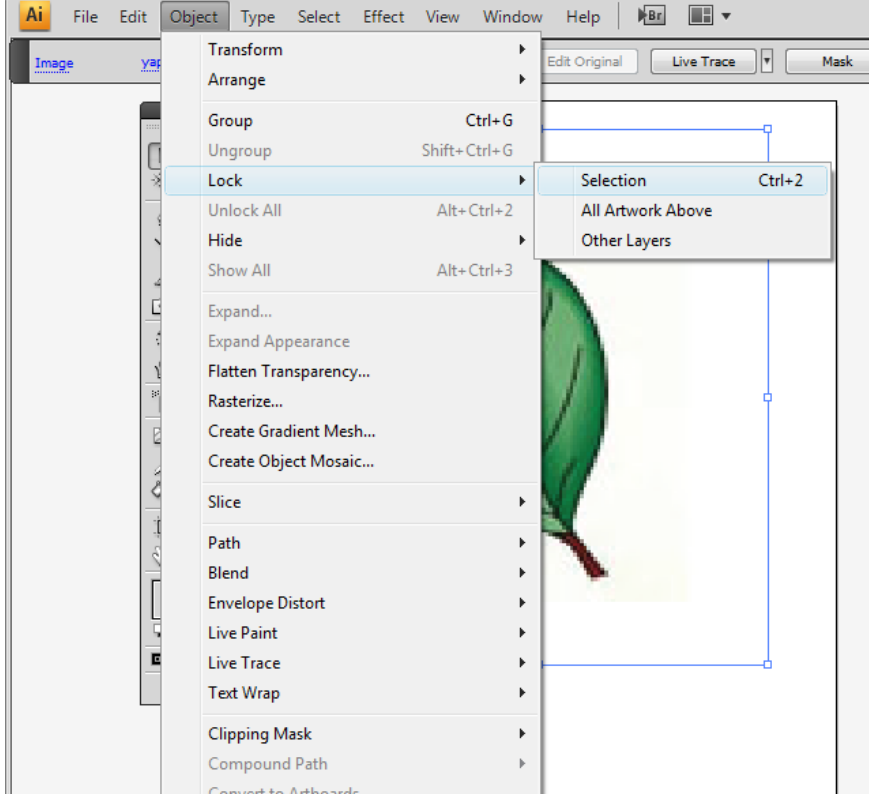
Resim 2.13: Dosya seçerek çalışma alanına alma

Burada resmin üzerinde görülen çarpı işareti bu resmin dışarıdan bir dosyadan “İllüstrator Programı”na aktarıldığını gösterir. Programınızın üst panelinde yer alan “Sabitle (Embed)” komutuna tıklarsanız resim açtığınız belge içerisine aktarılır.





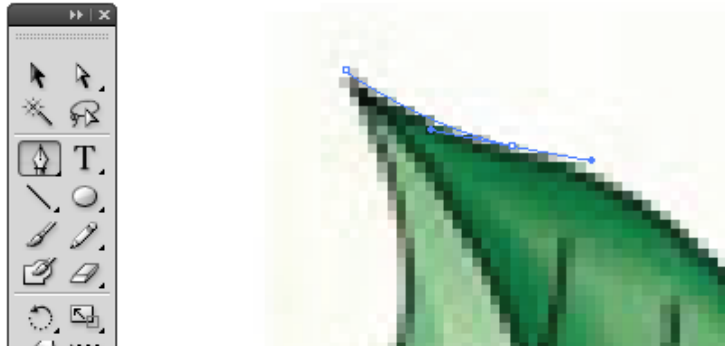
Resim 2.14: Görseli sabitleme

Dolma kalem aracını kullanarak çalışma alanınızdaki resminizin vektörel çizimini yapacaksınız. Ancak çiziminize başlamadan önce “Obje (Object)” menüsünden “Kilitle (Lock) /Seçim (Selection)”den objenizi çalışma alanına kilitliyorsunuz.



Resim 2.15: Görseli kilitleme

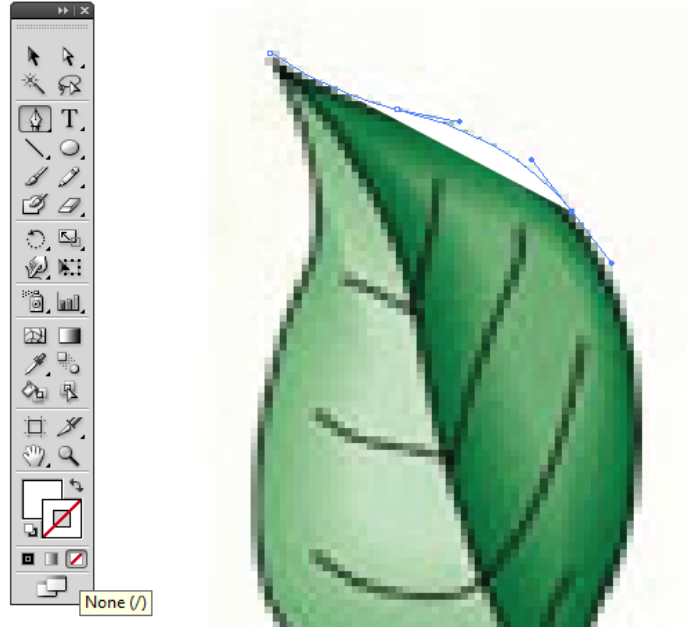
Bu aşamada çiziminize başlayabilirsiniz. Resminize  yakınlaşarak çizim alanınızı daha netleştirmelisiniz. Daha sonra araçlardan  dolma kalem aracını seçerek kontur çizimi için köşe nokta belirleyerek çizime başlıyorsunuz.



Resim 2.16: Dolma kalem aracı ile çizim

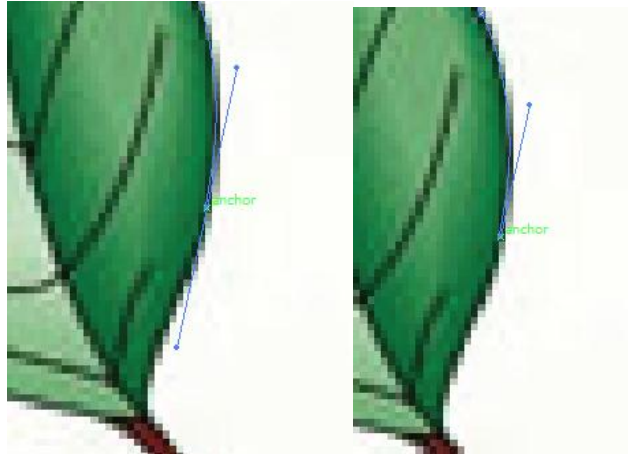
Öncelikle basit bir nokta tıklayarak görselinizin eğrisi yönünde mausunuzu hareket ettirerek bir nokta daha belirliyorsunuz. Bu noktanın eğri yönünde mausun sol tuşuna basılı tutup hareket ettirerek eğrinin değerini veren kulakçıkların ortaya çıkmasını sağlayınız. Şekle uygun eğriyi bularak tıklayınız.

Burada sadece kontur değil dolgu da uyguladığınızı görüyorsunuz. Dolguyu kaldırmak için araçların alt kısmındaki dolguyu seçerek “none” yaparak sadece kontur çizersiniz.

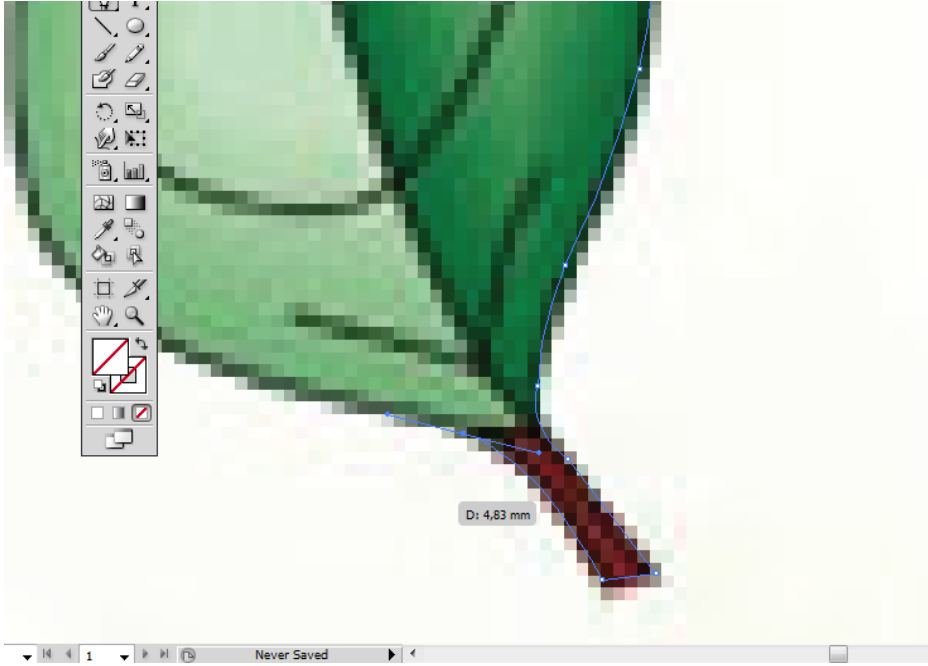


Resim 2.17: Dolma kalem aracı ile çizim


Noktalarınızı eğriler yönünde yerleştirirken oluşan eğri kulakçıkların çizim yönünde olanına ihtiyacınız olmayabilir. Bu durumda başka bir noktaya tıklamadan tekrar en son tıkladığınız noktaya tıklamanız gerekir.



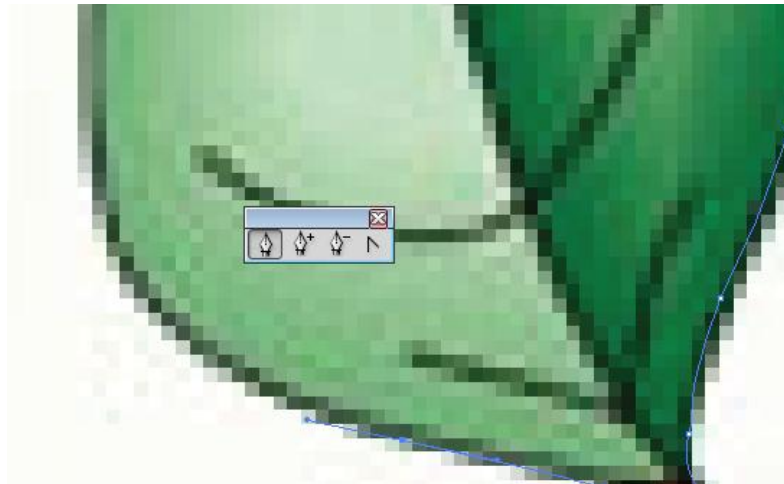
Resim 2.18: Dolma kalem aracıyla eğri kulakçıkları ile uygulama



Resim 2.19: Dolma kalem aracı ile çizim

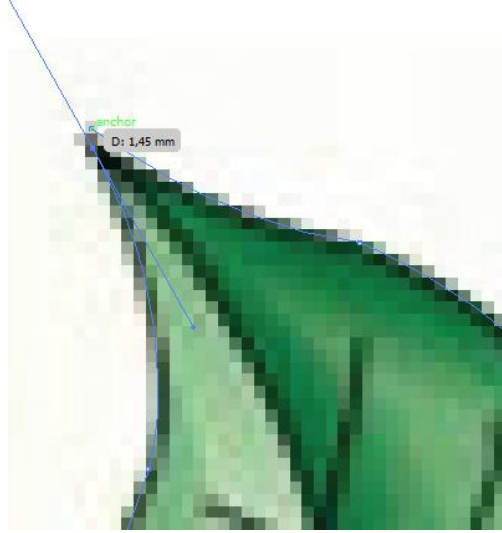
Çiziminizi yaparken bazı noktalara yeniden yakınlaşmanız gerekebilir. Bu durumda yakınlaşma aracını kullanabilirsiniz. Daha sonra dolma kalem aracına tıklayarak en son kaldığınız noktadan devam edebilirsiniz. Çalışma alanını kaydırmak için  kullanabilirsiniz (Kısayol; space tuşuna basılı tutarak mausunuzla kaydırınız.).

“Pen tool” araç seçeneklerini Vektörel Çizim modülünden hatırlayarak çiziminizi yaparken gerekli olan araçları kullanabilirsiniz.



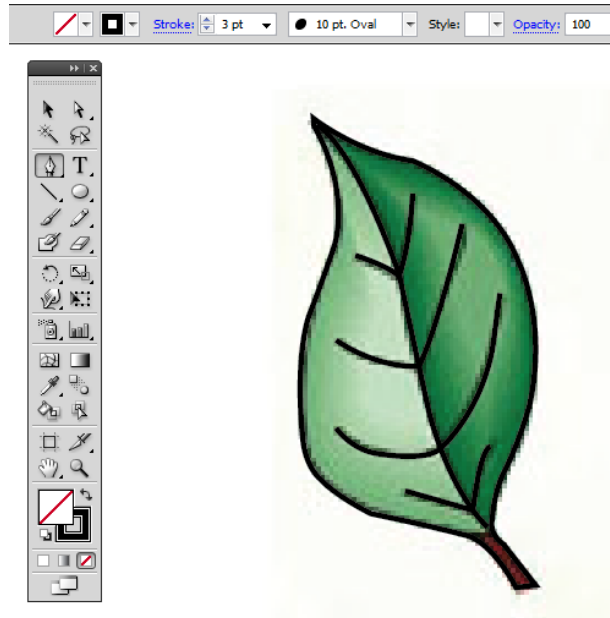
Resim 2.20: Dolma kalem aracı seçenekleri

En son başlangıç noktasına tıklayarak çiziminizi tamamlayınız.



Resim 2.21: Dolma kalem aracı seçenekleri

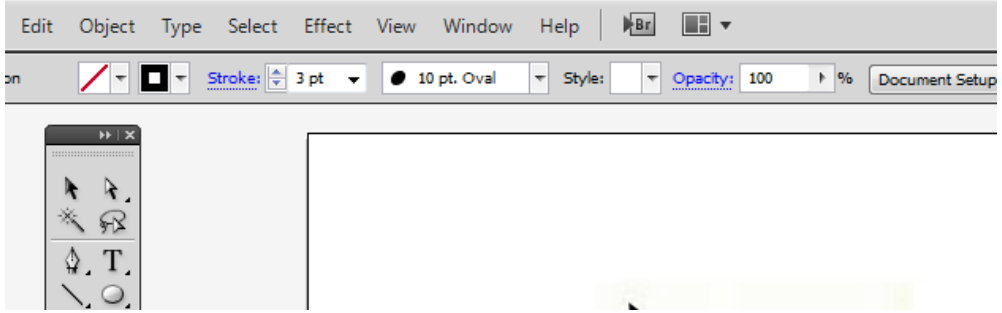
Kalem aracını kullanarak görselinizin (yaprak) iç çizgilerini çizebilirsiniz. Çiziminizi yaparken dolma kalem ve seçim aracını kullanarak düzeltmelerinizi yapabilirsiniz. Kapalı çizim olmadığından tek tek çizgileri çizebilirsiniz.



Resim 2.22: Dolma kalem aracı seçenekleri

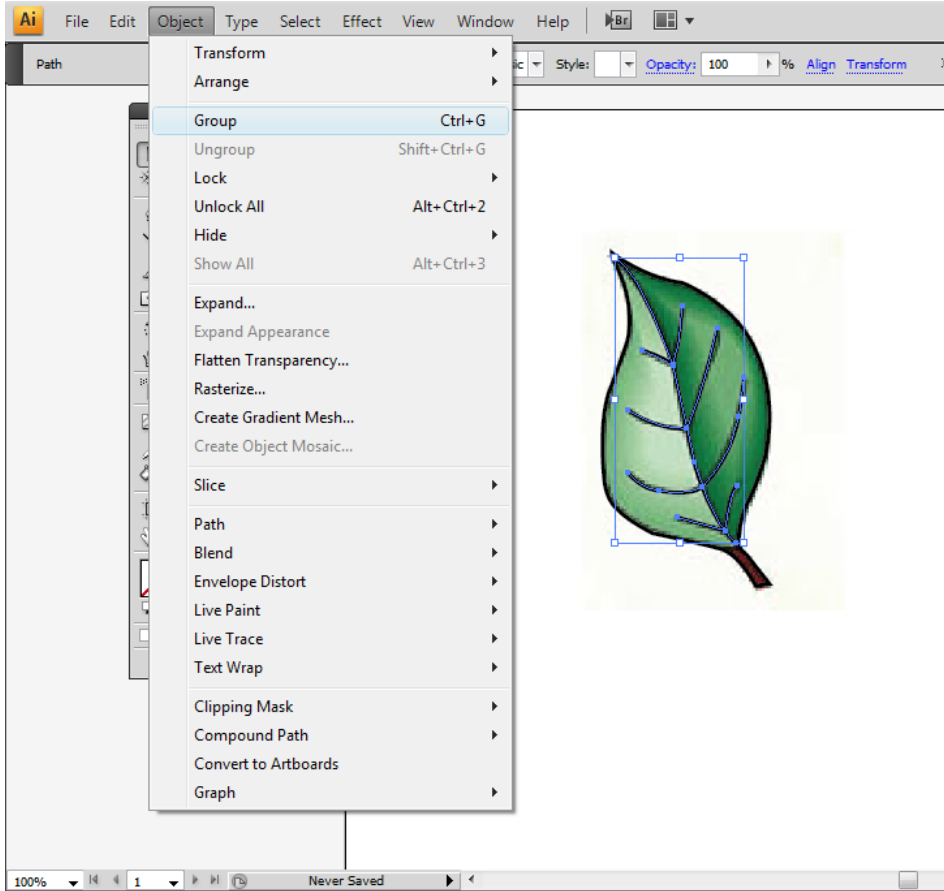
Çalışma alanınızı küçülterek ve çiziminizi seçerek ne yaptığınıza bakabilirsiniz.

Stroke bölümünden çizgilerinize kalınlık vererek konturunuzu daha belirgin görebilirsiniz.



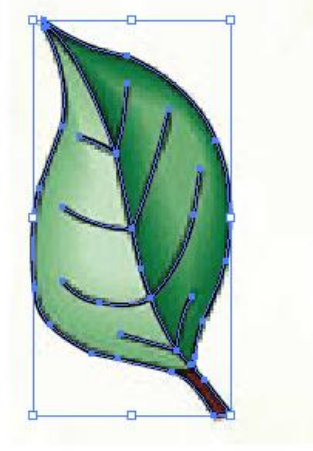
Resim 2.23: Çizgi kalınlığının ayarlanması

Çiziminizi bitirdiğimize göre görselinizden ayırabilirsiniz. Bunun için önce seçim aracını kullanarak içte çizdiğiniz çizgileri seçiniz (Shift tuşuna basılı tutarak çoklu seçim yapabilirsiniz.) ve çizgileri obje (object) menüsünden grup (group) seçeneğini tıklayarak grup hâline getiriniz.



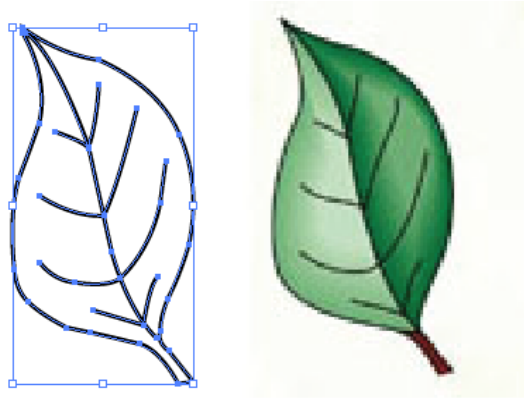
Resim 2.24: Grup seçeneği

Bu sayede bir arada hareketini sağlayabilirsiniz.



Resim 2.25: Grup seçeneđi

Kontur çizgilerini seçip mausunuzla tutarak sürüklediđinizde görsel ile vektörel çizimi yan yana görüntüleyebilirsiniz.



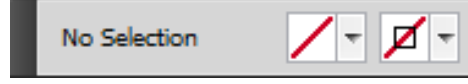
Resim 2.26: Kontur ve görsel

Illustrator programının özelliđi, hemen her nesnenin bir dolgu ve konturunun olmasıdır. Nesnelerin dolgu ve çizgi renk özelliklerine araçlar menüsünün altındaki bölümden üst kareden nesnenin dolgusunu, alt kareden ise konturunu ayarlayabilirsiniz.

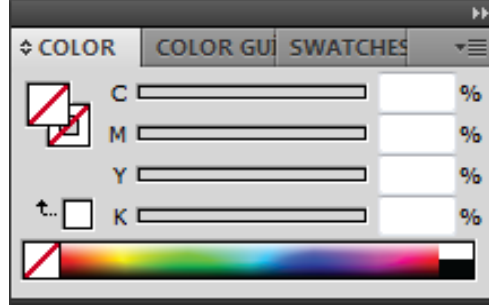


Resim 2.27: Araçlar menüsünde renk özellikleri

Ayrıca programın üst kısmındaki menülerin altındaki kontrol panelinden veya sağdaki renk (color) panelinden ayarlayabilirsiniz.

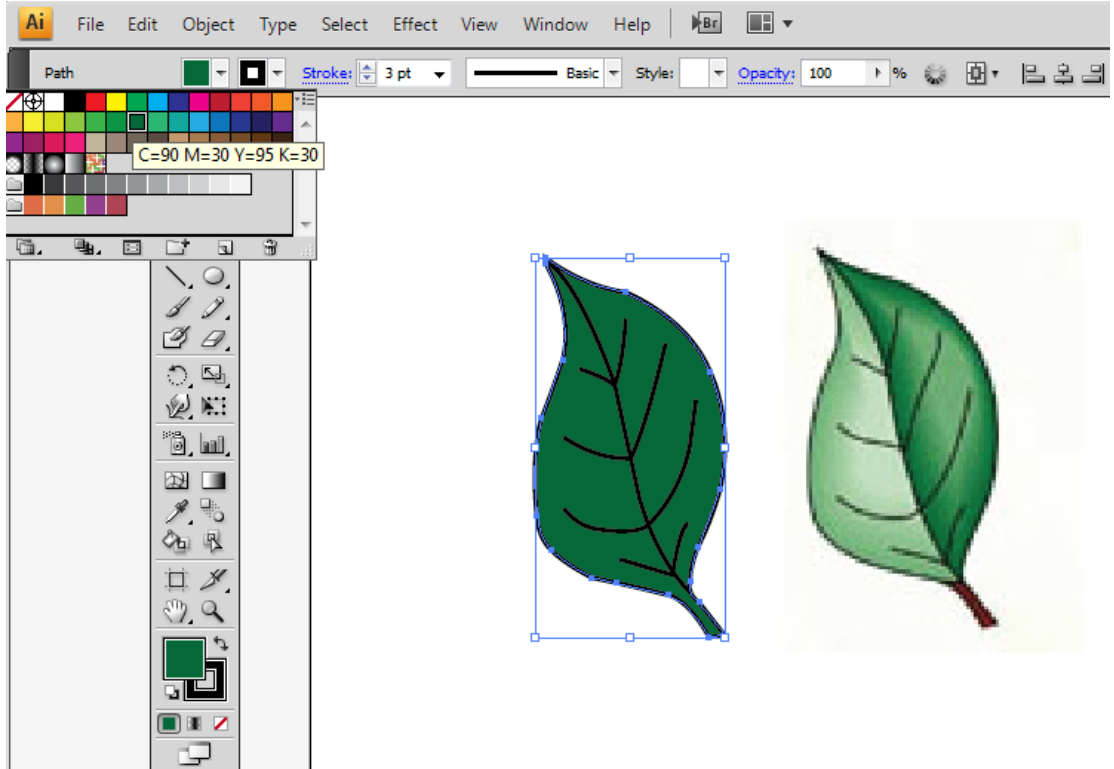


Resim 2.28: Kontrol panelinde renk özellikleri



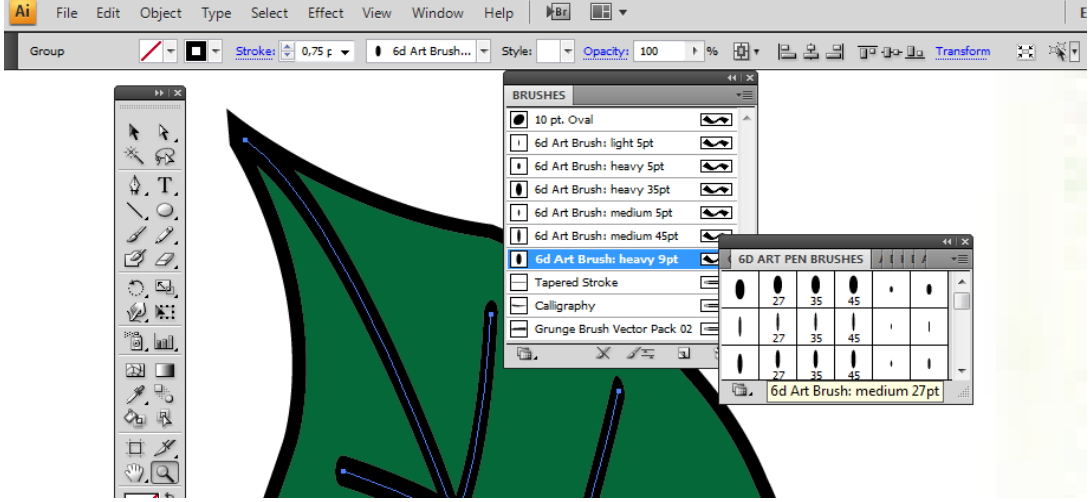
Resim 2.29: Renk paneli

Bu yöntemlerden birisini kullanarak çiziminizin dolgu rengini ayarlayabilirsiniz.



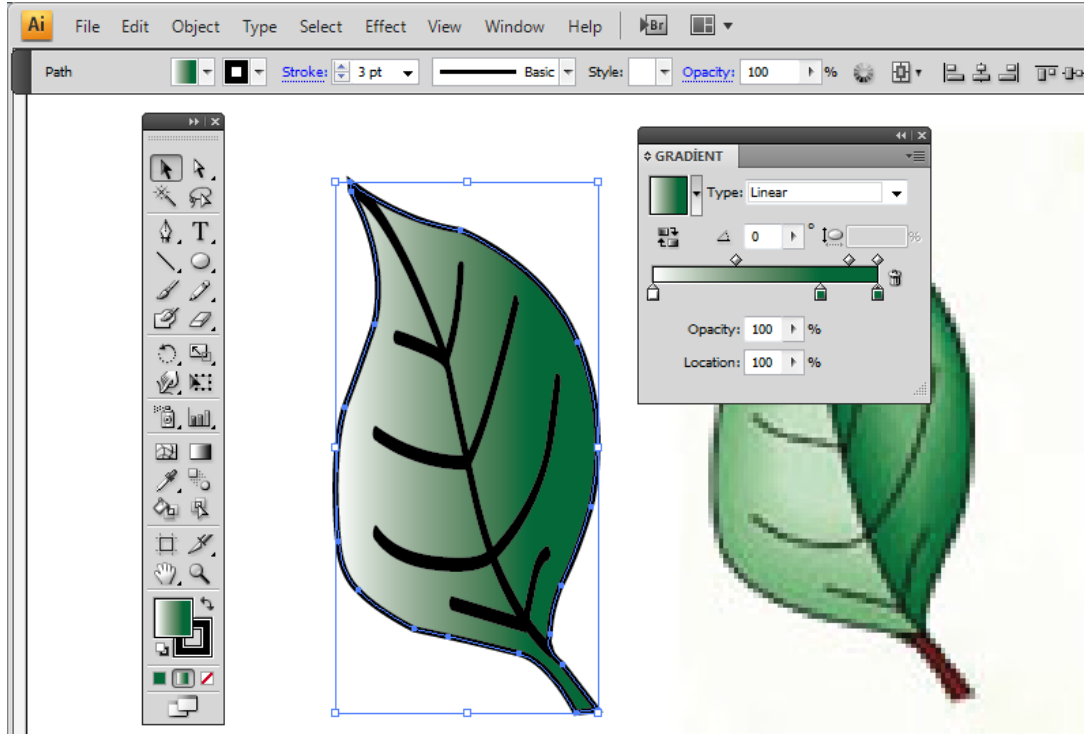
Resim 2.30: Dolgu rengi ayarları

Çiziminizin içteki çizgilerini farklı kalınlık ve fırça ayarlarını kullanarak ayarlayabilirsiniz.



Resim 2.31: Dolgu rengi ayarları

Görselinize yakın değerlerde “Degrade (Gradient)” aracını kullanarak tonlamasını yapabilirsiniz.

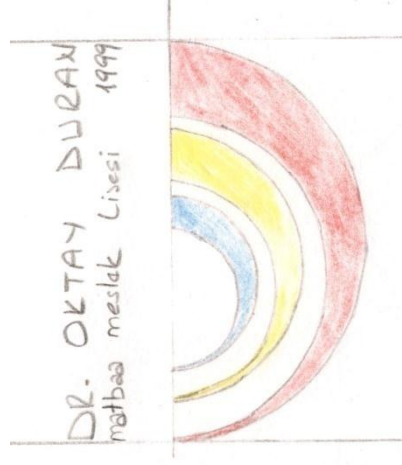


Resim 2.32: Degrade ayarları

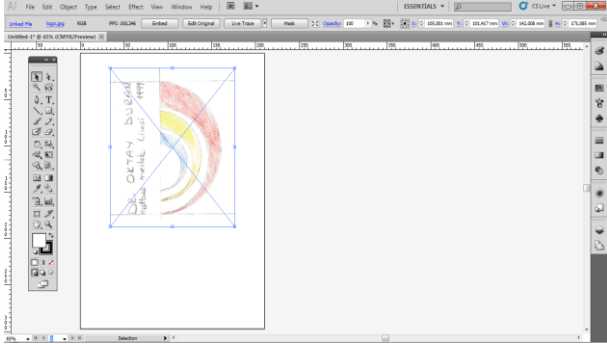
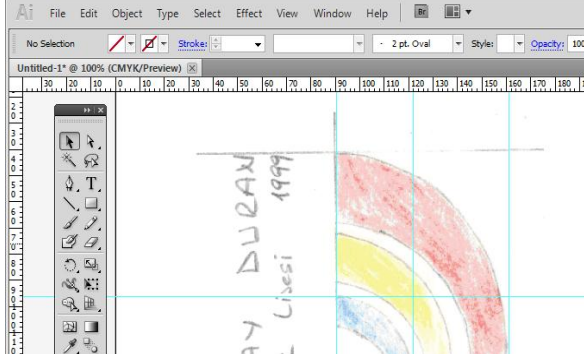

UYGULAMA FAALİYETİ

Aşağıdaki işlemleri tamamladığınızda karar verilen eskizi bilgisayarda istenilen sürede geliştirerek orijinal hâline getirebileceksiniz.

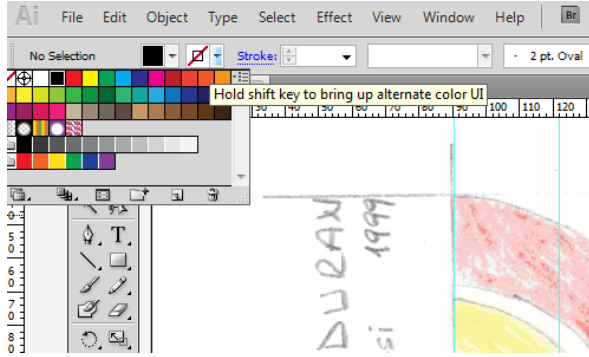
Orijinalini bilgisayarda oluşturacağınız örnek eskiz



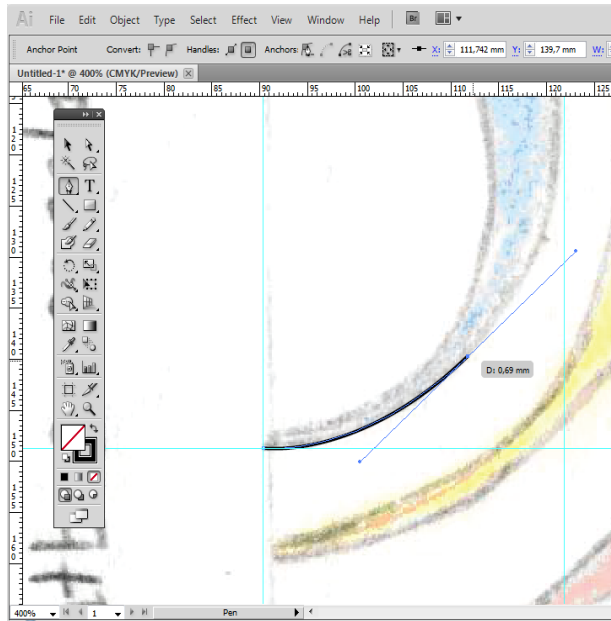
İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none">➤ Eskizinizi tarayınız.	<ul style="list-style-type: none">➤ Eskizi tararken temiz ve düzenli olmalıyız.➤ Tarama işlemini renkli 300 ppi ekran çözünürlüğünde taramalısınız.➤ Firma ile bilgisayarda kayıt işlemlerini tek bir dosyada arşivlemelisiniz.
<ul style="list-style-type: none">➤ Vektörel programda eskizinizi çizmek için bilgisayarınızda programınızı açınız.	<ul style="list-style-type: none">➤ Atölye önlüğünüzü giymeyi unutmayınız.
<ul style="list-style-type: none">➤ Ekranınızın sol üst köşesinde bulunan "File" sekmesinin alt seçeneklerinden biri olan "New"i tıklayarak yeni bir doküman açınız.	<ul style="list-style-type: none">➤ Çalışma dokümanınıza isim vermeyi unutmayınız.➤ Çalışma sayfası A4 ve ölçü biriminizin <u>milimetre</u> olması gerektiğini unutmayınız.
<ul style="list-style-type: none">➤ View sekmesinin alt seçeneklerinden "Rulers/Show Rulers" ile cetvellerinizi açınız.	

<p>➤ Dosyanızı isimlendiriniz ve kaydediniz.</p>	<p>➤ Bundan sonra yapacağınız tüm işlemlerde (Ctrl+S) kaydetmeyi unutmayınız.</p>
<p>➤ “Dosya (File)” menüsünden “Yer (Place)”den taradığımız eskizinizi çalışma alanınıza getiriniz.</p> 	<p>➤ Çalışma alanınıza gelen resmi çalışılacak sayfa üzerinde boyutunu ayarlayarak çizim yapılacak alana göre ayarlayınız.</p>
<p>➤ Resmi sabitleyiniz (embed).</p>	
<p>➤ Çiziminizin düzgün olması için cetvelinizin kılavuz çizgilerini yerleştiriniz.</p> 	
<p>➤ Program çalışma alanında ekranınızın sol tarafındaki araçlar kutusundan  kalem aracını seçiniz.</p>	<p>➤ Çizime başlamadan önce obje (object) menüsünden kilitle(lock)>seçim (selection)’den objenizi çalışma alanına kilitlemeyi unutmayınız.</p>


- Çizgi ve dolgu ayarlarını yapınız.



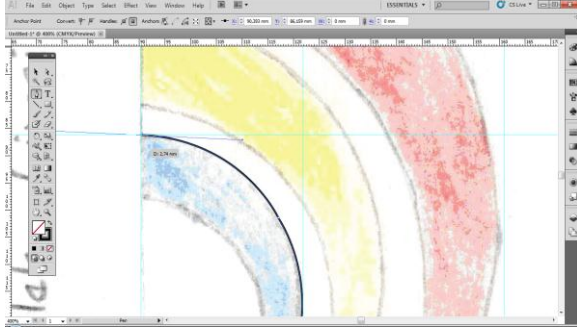
- Kılavuz çizgilerini de kullanarak çalışma sayfasında başlangıç noktanızı yerleştiriniz.



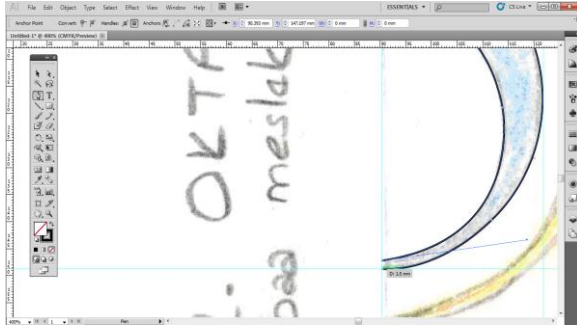
- Görselinizin eğrisi yönünde mausunuzu hareket ettirerek bir nokta daha belirleyiniz. Bu noktanın eğri yönünde mausun sol tuşuna basılı tutup hareket ettirerek eğrinin değerini veren kulakçıkların ortaya çıkmasını sağlayarak şekle uygun eğriyi bulunuz.

- Resminize  yaklaşarak çizim alanınızı daha da netleştirmeyi unutmamalısınız.

- Çiziminizin kontur çizgilerini eğri yönünde çiziniz.

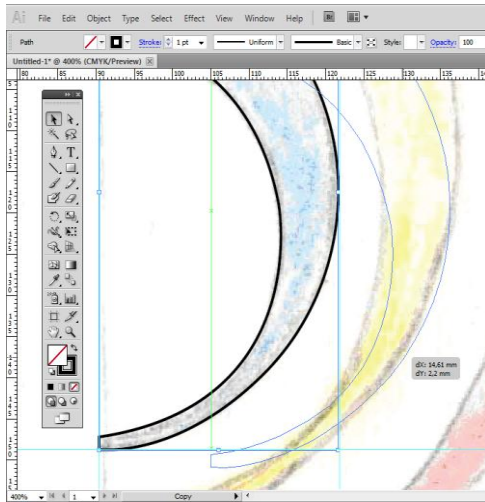


- En son başlangıç noktasına tıklayarak çiziminizi tamamlayınız.

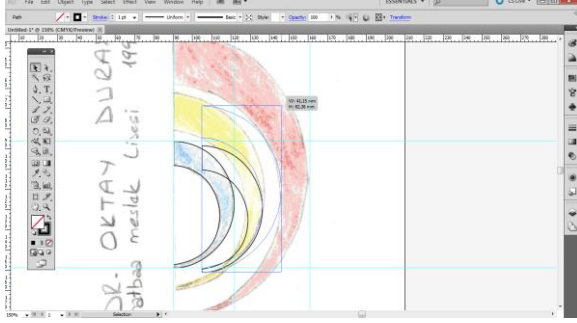


- Kapalı çizim oluşturmak için başlangıç noktasına tıklamayı unutmayınız.

- Seçim aracı ile seçtiğiniz kontur çizimini “Alt” tuşuna basılı tutulu sürükleyerek çoğaltabilirsiniz.

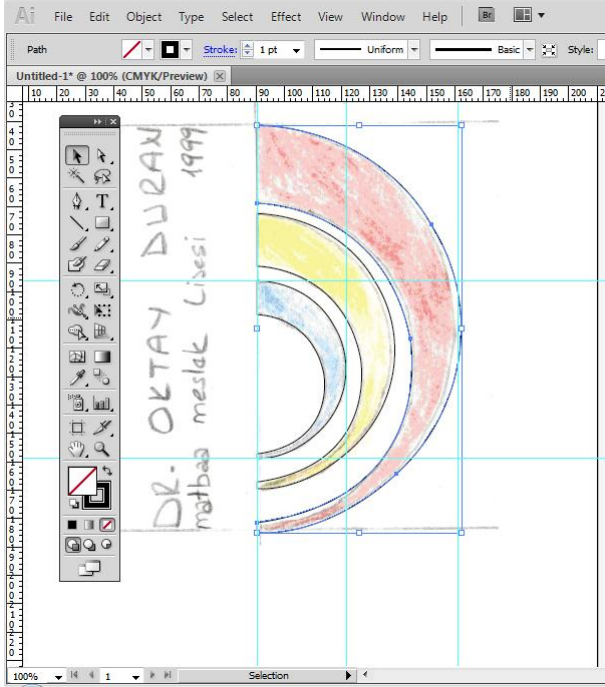


- Çoğalttığınız kontur çizimini köşelerinden tutarak büyütebilirsiniz.

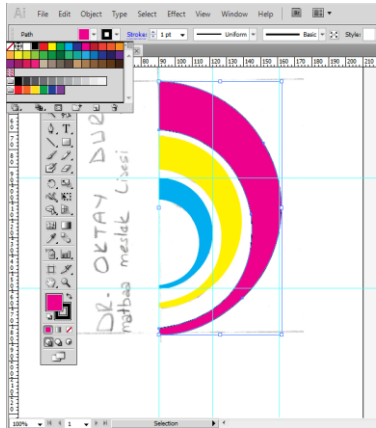
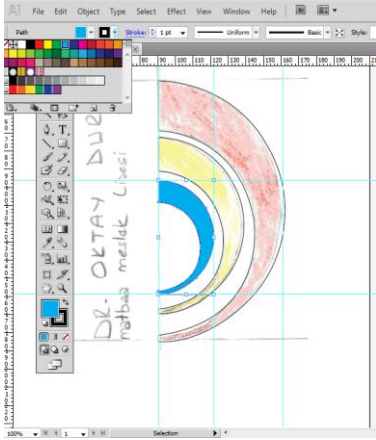


- Çizgilerinize kalınlık vererek konturunuzu daha belirgin görebilirsiniz, unutmayınız.

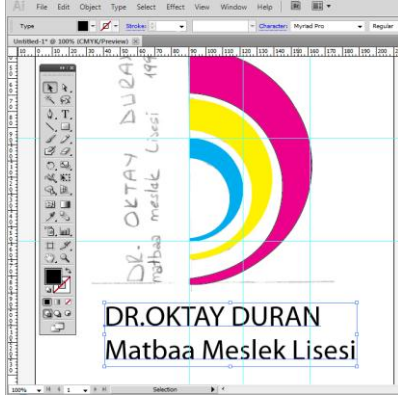
- Eskizinizin çizimini oluşturunuz.



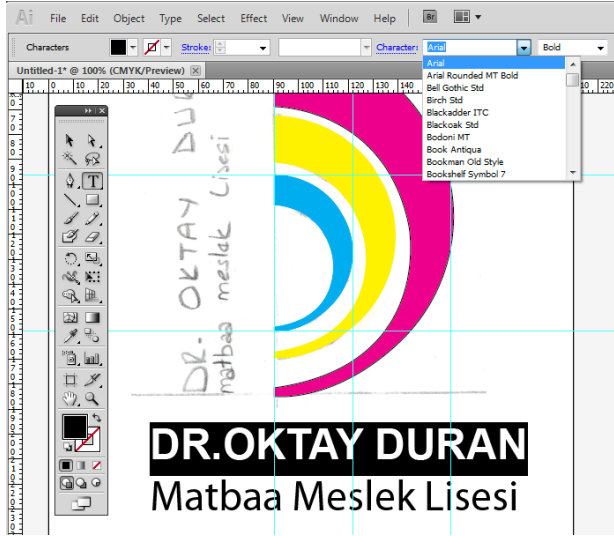
➤ Renklendirip gruplandırınız.



- Yazıları oluşturmak için “Text Yazı Aracı”nı aldıktan sonra sayfanızda istenilen yere tıklayınız.

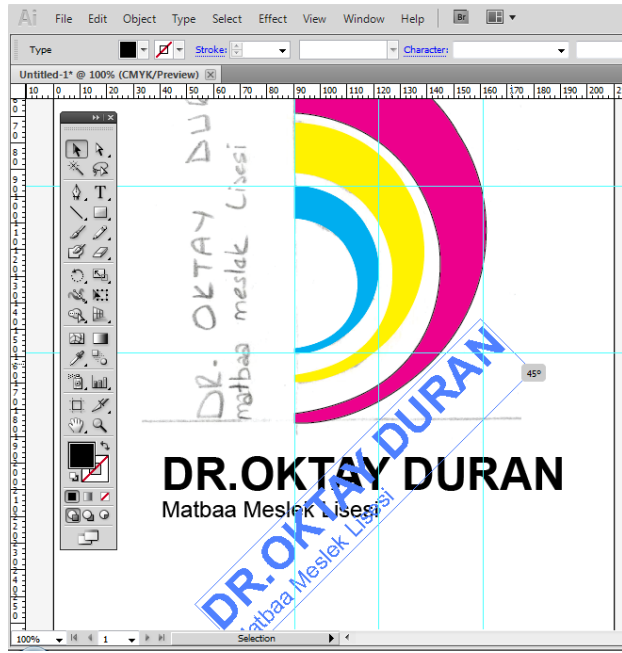


- İstedığınız kısmını seçerek yazınızın karakter, şekil ve ölçülerini ayarlayınız.



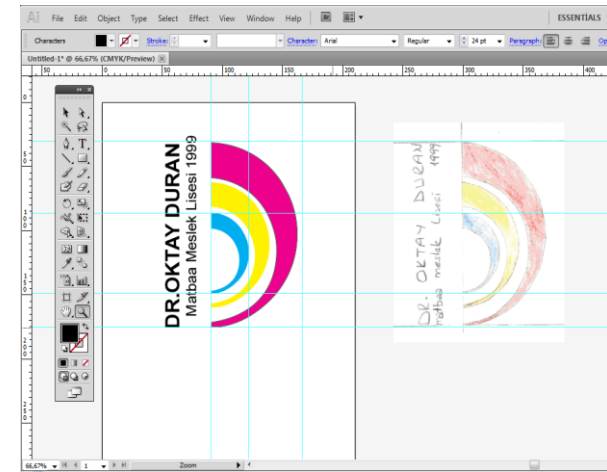
- Yazıları klavyeden giriniz.

- Seçim aracınızla seçtiğiniz yazının çevresinde oluşan dikdörtgenin kenarlarına mausunuzu bir süre tuttuğunuzda beliren çevirme aracını kullanarak yazınızı eskinize uygun formda yerleştiriniz.

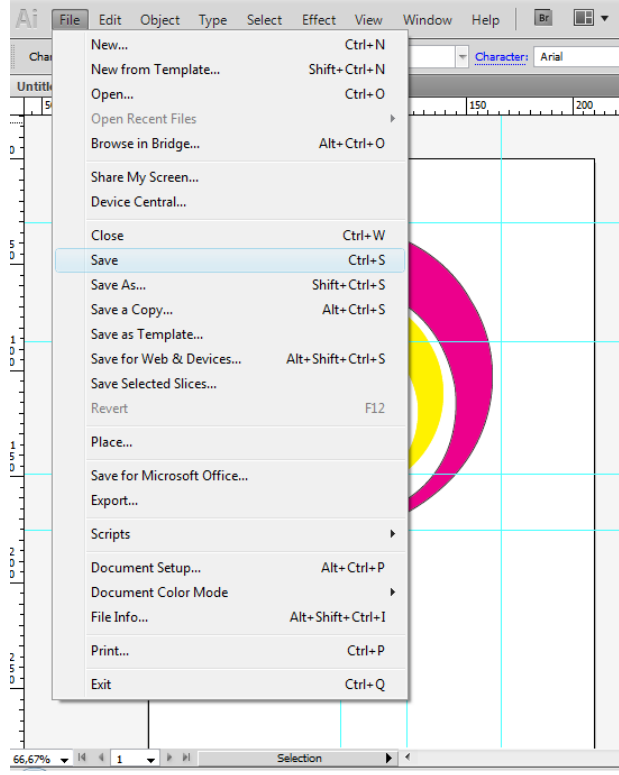


- Çevirme işleminde 45 ve 90 derecelik açılar elde edebilmek için "Shift" tuşuna basmayı unutmayınız.

- Tüm elemanları düzenleyiniz ve hizalayınız.



➤ Dosyanızı kaydediniz.



- Dosyanızı uygun formatta kaydetmeyi unutmayınız.
- Başka programlarda kullanmak için kullanacağınız formata göre kaydedebilirsiniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

UYGULAMALI TEST

Önerilen işlem basamaklarına göre eskizini çizdiğiniz amblem, logo veya logotype çizimini vektörel çizim programında gerçekleştiriniz.

Örnek uygulamaya bakınız.

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. Vektörel çizim programını açtınız mı?		
3. Çalışma alanınızı açtınız mı?		
4. Cetvellerinizi açtınız mı?		
5. Kılavuz çizgilerini yerleştirdiniz mi?		
6. Şekilleri uygun araçları kullanarak çizdiniz mi?		
7. Çizilen şekillere kontur ve dolgu rengi belirlediniz mi?		
8. Yazı ekleyerek düzenleme yaptınız mı?		
9. Kullandığımız tüm araçların farklı seçeneklerini denediniz mi?		
10. Dosyanızı kaydettiniz mi?		
11. Zamanı verimli kullanmaya dikkat ettiniz mi?		
12. Çalışmanızdan memnun kaldınız mı?		

DEĞERLENDİRME

Değerlendirme sonunda “Hayır” şeklindeki cevaplarınızı bir daha gözden geçiriniz. Kendinizi yeterli görmüyorsanız öğrenme faaliyetini tekrar ediniz. Bütün cevaplarınız “Evet” ise bir sonraki öğrenme faaliyetine geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-3

AMAÇ

Bu öğrenme faaliyeti ile orijinal hâle getirilmiş çalışmalarla düzenli sunum dosyası hazırlayabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- İyi bir sunumun nasıl olması gerektiğini araştırınız.

3. SUNU HAZIRLAMA

Sunularınızı elinizle hazırlayabileceğiniz gibi bilgisayar kullanarak da hazırlayabilirsiniz. Yalnız elinizle hazırladığınız sunum dosyaları müşteri memnuniyeti açısından daha önemlidir.

Sunuma geçmeden önce bütün eskizlerinizi ve bilgisayarda hazırladığınız örnekleri bir araya getirerek düzenleyiniz. Her biri için ayrı ayrı paspartu hazırlayınız.

Sununun ilk basamağı bilgisayar ortamındaki örnekler için çıkış almaktır.

3.1. Çıkış ve Kontrol

3.1.1. Önemi

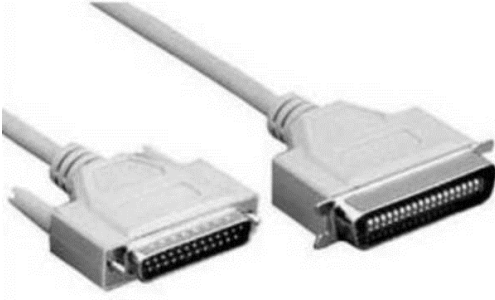
Grafik tasarımında yapılan işin provasının alınması ve müşteriye onaylatılması çok önemlidir. Bunun nedeni, bilgisayar ortamında hazırlanan işin orijinale bire bir uygunlukta olmasının sağlanmasıdır. Bilgisayarda amblem/logo/logotype'ı oluşturan çizgiler, yazılar ve renk değerleri prova çıktısı ile aynı değerleri taşınmalıdır. Bunun kontrolü de çıkış alınarak yapılır.

3.1.2. Yazıcı Çeşitleri ve Özellikleri

Yazıcı, bilgisayarda hazırlanmış yazı, hesap tablosu, resim ve benzeri çeşitli dokümanların genellikle kâğıt üzerine basılı kopyasının alınması için kullanılan bir makinedir. Çalışmaların gerek tashih gerek prova gerekse film (baskı için) olarak elde edilmesini sağlayan cihazlardır.

Yazıcı seçiminde dikkat edilmesi gereken konulardan en önemlisi çözünürlüktür. Baskı kalitesi, sıklıkla yazıcının çözünürlüğüne eşittir. Çözünürlük, belirli bir aralığa basılabilecek nokta sayısını temsil eder ve DPI (Dots Per Inch / Inch başına nokta sayısı) ile belirtilir. Değişik baskı yöntemleri ile elde edilen çözünürlükler, 75 DPI'dan 600 DPI'ya kadar değişmektedir. Tarayıcıların tarama kalitelerini ölçmek için de yine DPI kullanılır.

Yazıcıları bilgisayarınıza USB veya LPT bağlantısı kullanarak bağlayabileceğiniz gibi kablosuz bağlantıyla çalışan yazıcılar kurmanız da mümkündür. Bazı ağ cihazlarının ve ADSL modemlerin üzerinde bulunan yazıcı bağlantı noktası ve cihazdaki yazıcı sunucusunu kullanarak bir yazıcıyı birden çok bilgisayarın aynı anda kullanabileceği ağ yazıcısı olarak da kurabilmektesiniz.



Resim 3.1: LPT (paralel port) bağlantı kablosu



Resim 3.2: USB bağlantı

Yeni modellerin hafıza kartları, dijital kameralar ve bilgisayar tarayıcılarına doğrudan (direkt) bağlantı sağlananları da vardır. Son yıllarda "Bluetooth" üzerinden kablosuz bağlantı ile resim gönderebilme, dijital fotoğraf makinenizin hafıza kartını yazıcınıza takarak anında baskı alabilme gibi ilave fonksiyonlar da eklenmiştir. Yazıcı işlevinin yanı sıra tarayıcı, fotokopi ve faks makinesi özellikleri ile çok işlevli yazıcılar da bulunmaktadır.



Resim 3.3: Çok işlevli yazıcı

3.1.2.1. Papatya arklı Yazıcılar

Papatya arklı yazıcılar, mükemmel baskı kalitesi sağlar ve karbon kopya çoğaltabilir. Daktiloya çok benzeyen bu yazıcı türünün basabileceği bütün şekiller papatyaya benzeyen bir yazıcı kafa üzerinde yer alır. Bir elektro-mıknatıs tarafından hareket ettirilen bir eki ile bu kabartma karakterler, kâğıt üzerine arada bulunan mürekkepli şerit sayesinde basılır. Bu yazıcılar, grafikleri ve farklı yazı tiplerini ancak özel bir grafik baskı arkıyla basabilir.



Resim 3.4: Papatyaya benzeyen yazıcı kafa

3.1.2.2. Nokta Vuruşlu (Dot Matrix) Yazıcılar

Kimi kaynaklarda “iğneli yazıcı” ya da “matris yazıcı (dot matrix printer)” olarak adlandırılan bu yazıcıların yazma kafası bir matris şeklinde dizilmiş küçük iğneciklerden (ya da mikro ekilerden) oluşur. Bilgisayardan gelen sinyale baėlı olarak kafanın içindeki elektro-mıknatıslar yardımıyla bu ekilerin bazıları öne ıkar ve mürekkepli bir şerit üzerinde nokta vuruşlarla şekil tanımlanır. Yazıcı kafası bir adım motoru tarafından bir dişli kayış ya da daha farklı bir yöntemle yatay olarak hareket ettirilir ve bu sayede yatayda istenilen her konuma getirilebilir.

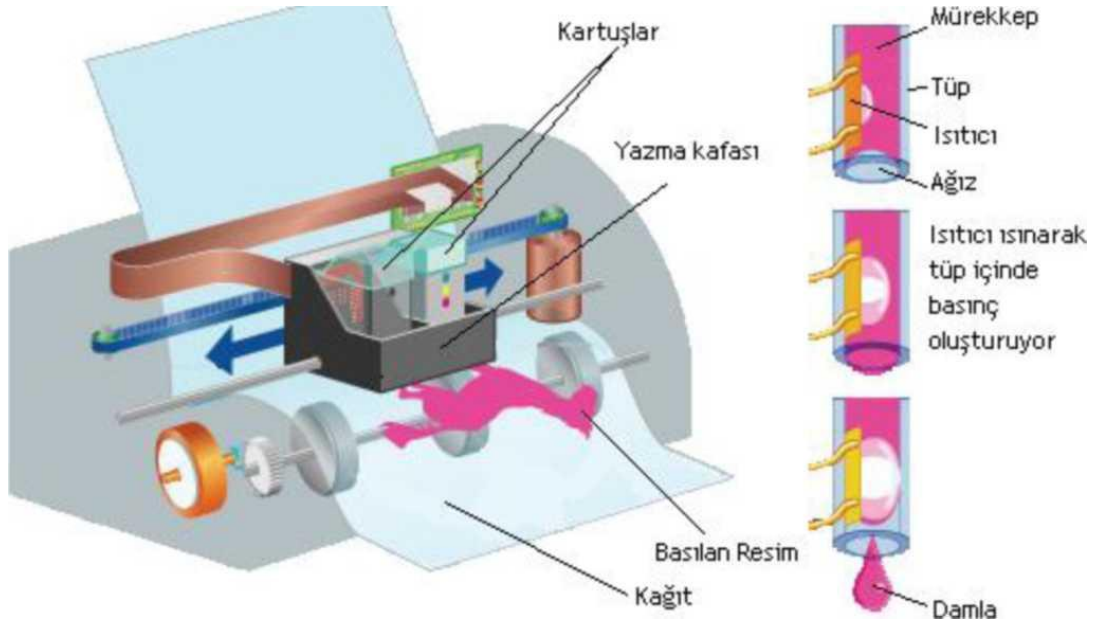
Nokta vuruşlu yazıcılar, sayfa başına düşük yazdırma maliyeti fakat yüksek yazıcı fiyatına sahiptir. Baskı kaliteleri yüksek değildir. Dolayısıyla sadece metin içerikleri, genellikle de fatura, irsaliye ve makbuz yazdırmada kullanılır. Ev kullanımı için uygun değildir.



Resim 3.5: Nokta vuruşlu yazıcılar

3.1.2.3. Mürekkep Püskürtmeli (Ink Jet) Yazıcılar

Mürekkebin kâğıt üzerine püskürtülme esasına dayalı olarak çalışan yazıcılardır. Yazıcı kafası, üzerinde siyah ve renkli mürekkep kartuşlarını taşır. Yazma sırasında kâğıdı satırın başından sonuna kadar tarar ve sonra alt satıra geçer. Tarama sırasında mürekkep püskürtülecek noktalara mürekkep, bu kafa tarafından kâğıt üzerine bırakılır. Kartuşlar genelde ısı ile damla oluşturma esasına göre mürekkep püskürtür. Tüp içerisinde ısıtıcının ısınarak basıncı artırması ve damlanın dışarı çıkmaya zorlanması ile püskürtme işlemi gerçekleşir. Mürekkep püskürtmeli yazıcılar, fotoğraf kalitesinde resimlerden düşük çözünürlüklü siyah beyaz yazılara kadar çeşitli türde baskı yapabilmektedir. İlk satın alma maliyetleri düşük fakat sayfa başı maliyetleri fazladır.



Resim 3.6: Mürekkep püskürtmeli yazıcının çalışma prensibi

➤ Çiziciler (plotter)

Çiziciler, özellikle çizim ve grafik çıktıların alınmasında kullanılan büyük boyutlu yazıcılardır. Bilgisayar teknolojisi yabancı kaynaklı olduğundan plotter adı ile de bilinir. Çiziciler ilk çıktıkları dönemlerde kalemleri yardımıyla çizim yaptıkları için adları çizici olarak kalmıştır ancak günümüzde yerini mürekkep püskürtmeli (inkjet) çizicilere bırakmıştır.

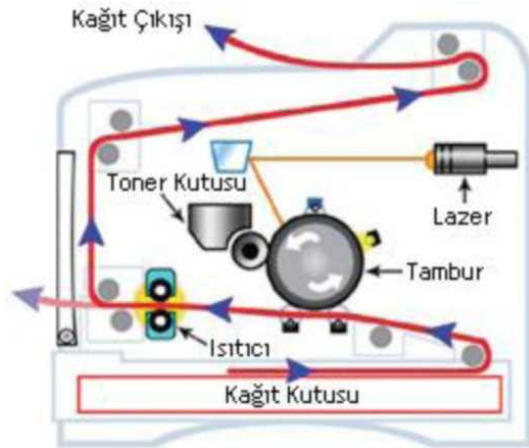
A1 boyutundan başlayarak A0 üzerine kadar baskı yapabilir. “60” ebadında bir çizici bu sayede 150 cm genişliğine kadar döküm verebilmektedir. Plotterlar standart yazıcılardan farklı olmak üzere gerekli aparatları olması durumunda rulo kâğıtlara baskı yapabilir. Bunun dışında tabaka kâğıtlara opak, mat, kaygan, yarı kaygan, aydınlar ve benzeri türden baskı materyallerine baskı yapabilir. Günümüzde çiziciler mimari proje, harita, kroki, fotoğraf basımı gibi alanlarda kullanılmaktadır.



Resim 3.7: Çizici

3.1.2.4. Lazer Yazıcılar

Lazer yazıcılar, yazım işleminde toner denilen kurumuş mürekkep kullanır. Elektrostatik yükleri üzerinde tutabilen bir tambura sahiptir. Tambur ilk başta pozitif yüke sahiptir, lazer ışını bilgisayardan gelen komuta göre istenen noktaları tarayıp negatif yükle yükleyerek elektrostatik baskı resminin negatifini oluşturur. Pozitif yüklü noktalar basılacak şekil, negatif kısımlar beyaz kalacak yerler olur. Toner, tambur üzerinde baskı yapılacak pozitif yüklü noktalar yardımıyla kâğıdın yüzeyine yapıştırılır ve kâğıt ısıtılarak yazdırılan resim kâğıt üzerinde kalıcı hâle getirilir. Lazer yazıcıların renkli olanları da vardır. Çok hızlı ve fazla miktarda baskı yapmanıza imkân verir, birim sayfa başına düşen maliyet genelde daha azdır.



Resim 3.8: Lazer yazıcı ve iç yapısı

3.1.2.4. Lazer Pozlandırıcılar - Image Seter

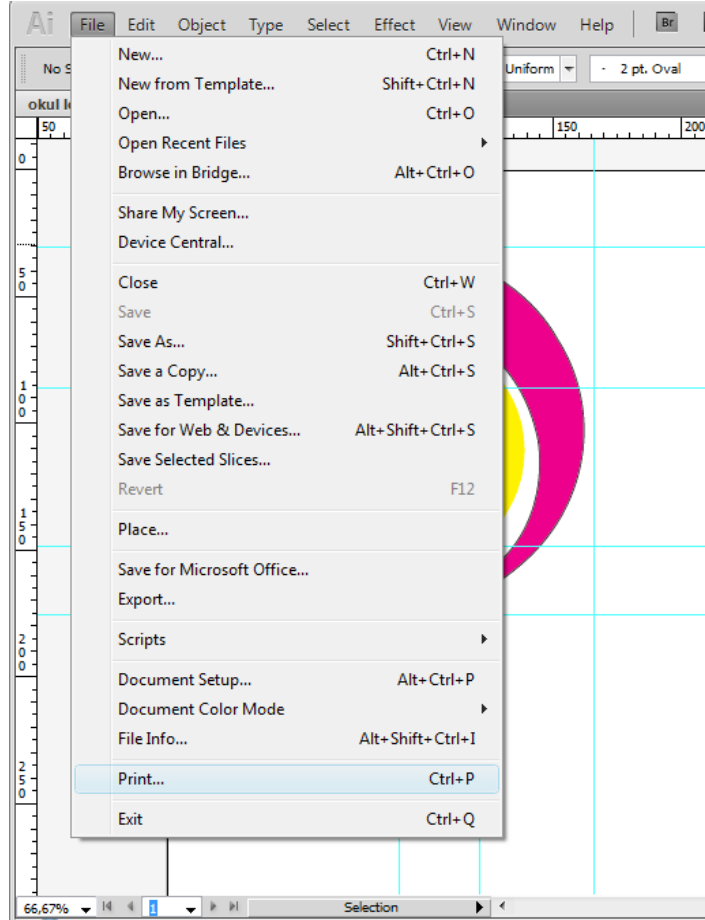
Detaylı, ton geçişli görsellerin çıkışında kullanılır. Lazer ışığın filmi pozlandırması ve bu filmin banyo edilmesi sonucu baskı için film çıkışı elde edilmiş olur. Yüksek çözünürlüklü hassas cihazlardır. Lazer pozlandırıcılar, yazılım makineleri ve film, kâğıt vb. üzerine bilgisayarda hazırlanan yazı ve şekillerin çıktısını almada kullanılır.



Resim 3.9: Lazer pozlandırıcı

3.1.3. Vektörel Çizim Programından Çıkış

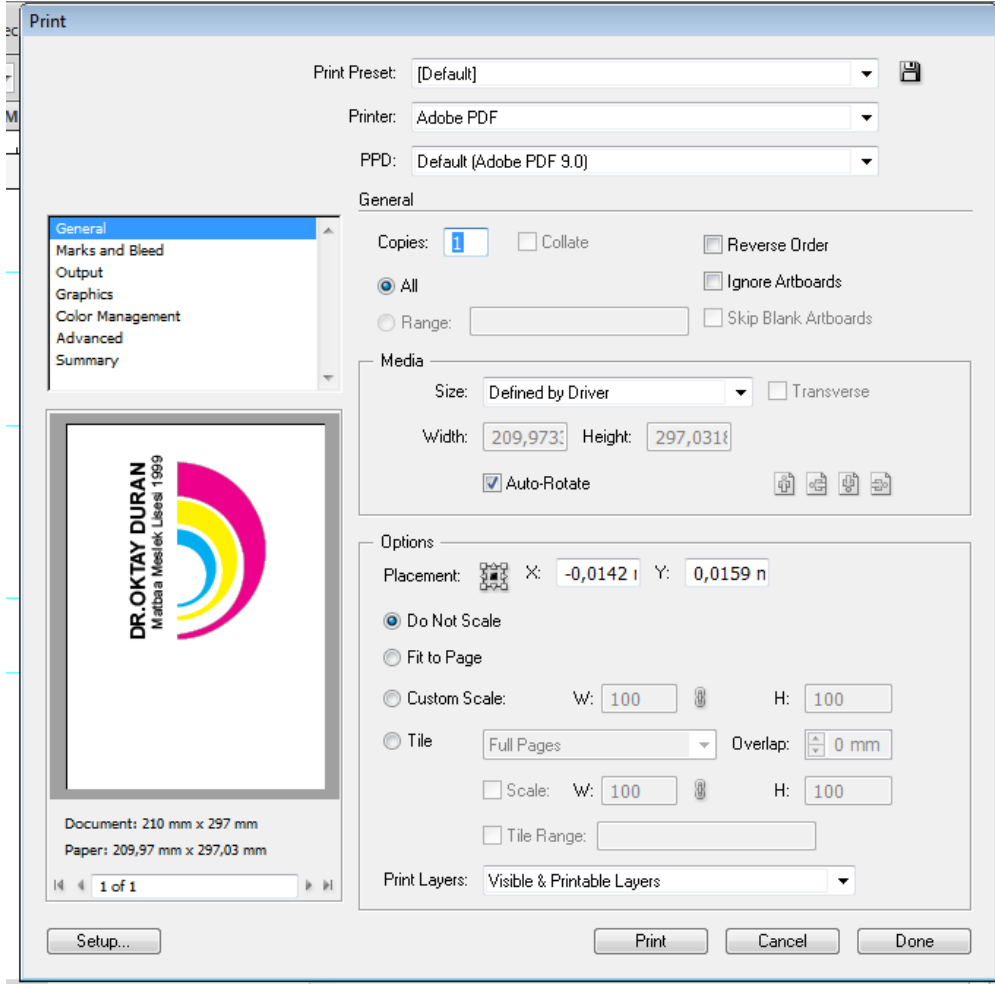
Çıkış işlemleri için “File/Print veya Ctrl + P” kısa yolu ile “Yazdır (Print)” iletişim kutusunu açabilirsiniz.



Resim 3.10: Çıkış işlemleri

Yazdır iletişim kutusunda seçenek kümelerini görüntülemek için iletişim kutusunun sol tarafındaki listeden küme adını seçmeniz gerekir. Seçenek kümeleri:

- **Genel (general):** Sayfa boyutu, yönü, kaç sayfa yazdırılacağı, ölçekleme, yerleşim ve yazdırılacak katmanlar ayarlanır.
- **İşaret ve taşma payı (marks and bleed):** Yazıcı işaretleri seçimi ve taşma payı ayarları yapılır.
- **Çıktı (output):** Renk ayırım ayarları yapılır.
- **Grafikler (graphics):** Yollar, fontlar, postscript dosyaları, degradeler, kafesler ve karışımlar için yazdırma seçenekleri ayarları yapılır.
- **Renk yönetimi (color management):** Yazdırma için profil ve görüntü oluşturma seçimleri yapılır.
- **Gelişmiş (advanced):** Yazdırma sırasında vektör resimler için düzleştirme ayarlarını içerir.
- **Özet (summary):** Yazdırma ayarlarının özetini görüntüler ve kaydeder.



Resim 3.11: Yazdır iletişim kutusu

Çalışmanızın prova çıktısını almak için:

- “Yazıcı (Printer)” menüsünden yazıcınızı seçiniz.
- Çalışma yüzeyi seçeneklerini belirleyiniz.
 - Her şeyi tek sayfada yazdırmak için “Çalışma Yüzeylerini Yok Say”ı (Ignore Artboards) seçiniz.
 - Çalışma yüzeylerini ayrı ayrı yazdırmak için “Tümü (All)” ya da belirli bir aralığı yazdırmak için “Dizi (Range)” seçimini yaptıktan sonra “Çalışma Yüzeylerini Yok Say” seçimini kaldırınız.
- Yazdır iletişim kutusu sol tarafında bulunan liste içerisinde “Çıktı (Output)/Mod” alanında “Bileşik”in (Composite) seçili olduğundan emin olunuz.
- Kağıt boyutu, kağıt yerleşimi gibi diğer yazdırma seçeneklerini belirledikten sonra “Yazdır (Print)” düğmesini tıklayınız.

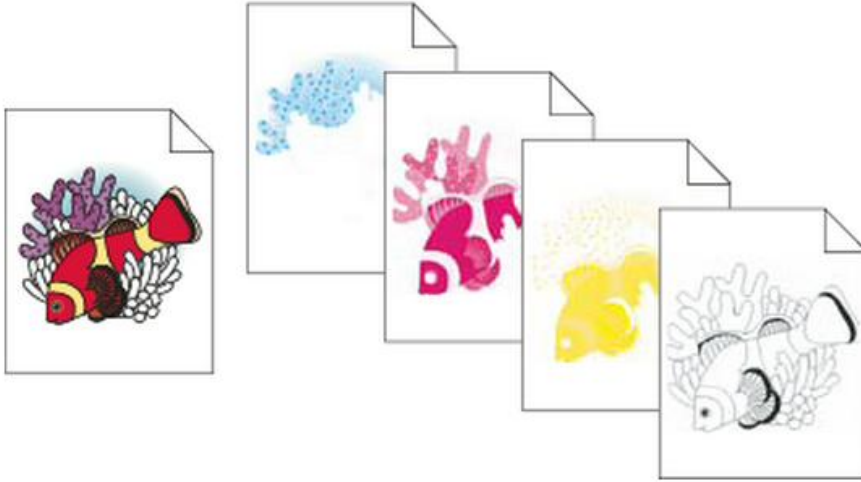
3.1.3.1. Renk Ayrımları

Renkli görüntülerin röprodüksiyonu için baskı makineleri çoğunlukla dört kalıpta ayrı ayrı resimler (proses renkler) kullanır. Resmin cyan, magenta, sarı ve siyah (CMYK) kısımları için ayrı ayrı birer kalıp kullanılır, bu kalıplara uygun renkler birbiriyle çakıştırılarak basılır ve orijinal resmin röprodüksiyonu oluşturulur. Çalışmada kullanılacak özel mürekkepler (spot renkler) için de ayrı birer kalıp oluşturulması gerekir.



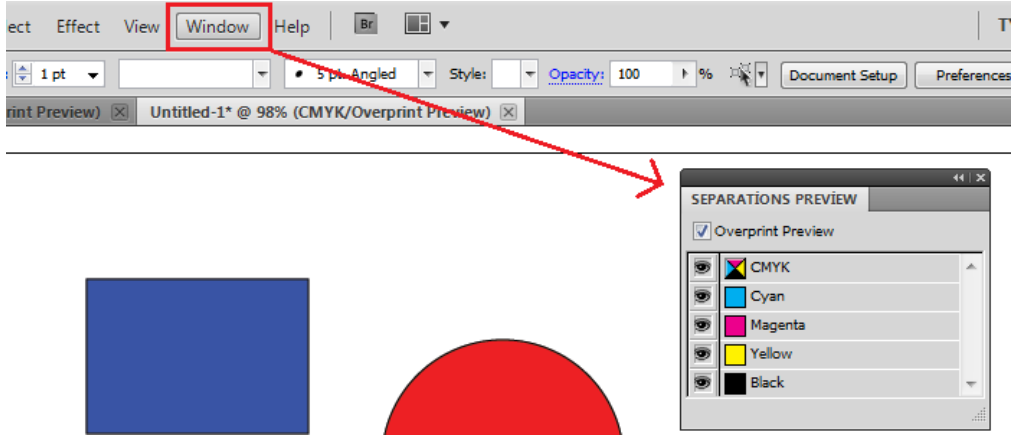
Resim 3.12: CMYK renkler

Görüntüyü renge ayırma işlemine “renk ayrımı yapmak”, kalıpların oluşturulmasında kullanılan filmlere “renk ayrımları” adı verilir.



Resim 3.13: Sarı, macenta ve siyah renk ayrımları

Çalışmanızın renk ayrımlarına “Pencere/Renk Ayrımı Ön İzleme Paneli”ni (Window/Separations Preview) kullanarak bakabilirsiniz.



Resim 3.14: Renk ayırımı ön izleme paneli

Çalışmanızın renk ayırımının çıktısını almak için “Dosya/Yazdır (File/Print)”, yazıcınızı seçtikten sonra;

- Yazdır iletişim kutusunun sol tarafındaki listeden “Çıktı (Output)”yı seçiniz.
- Mod için “Renk Ayırımı (Seperations (Host-Based))” veya “In-RIP Renk Ayırımı”ni seçiniz.



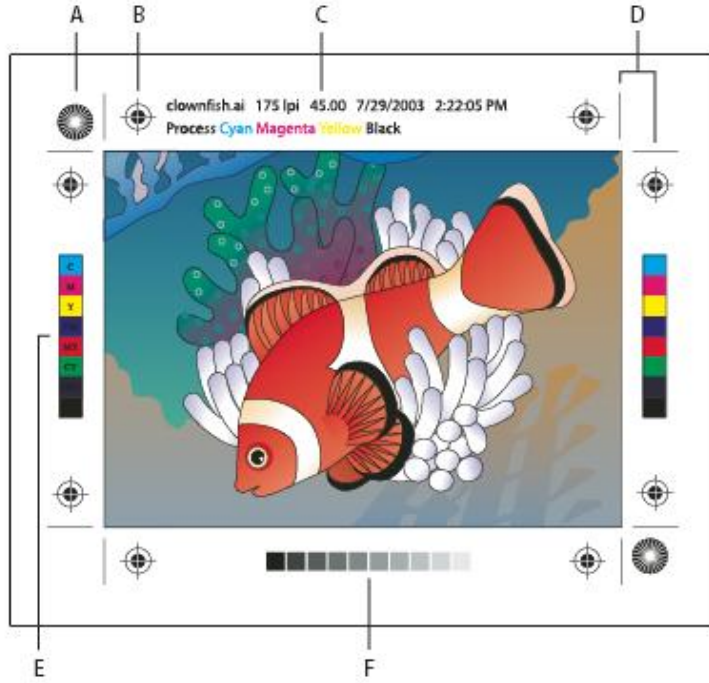
Resim 3.15: Vektörel çizim programında renk ayırımı

- Renk ayrımları için emülsiyon, görüntü pozlaması ve yazıcı çözünürlüğünü belirleyiniz.
- Renk ayrımını yapmak istediğiniz renkli kalıplar için seçenekleri belirleyiniz.
- Yazdır iletişim kutusundaki diğer seçenekleri belirledikten sonra “Yazdır (Print)”ı tıklayarak çıktıyı alabilirsiniz.

Basım işleminde bir nesneyi veya spot renkli kalıpları bütün kalıplara bastırmak isterseniz nesneyi çakıştırma rengine dönüştürmeniz yeterli olacaktır. Çakıştırma işaretleri, kesim işaretleri ve sayfa bilgileri çakıştırma renklerine otomatik olarak atanır.

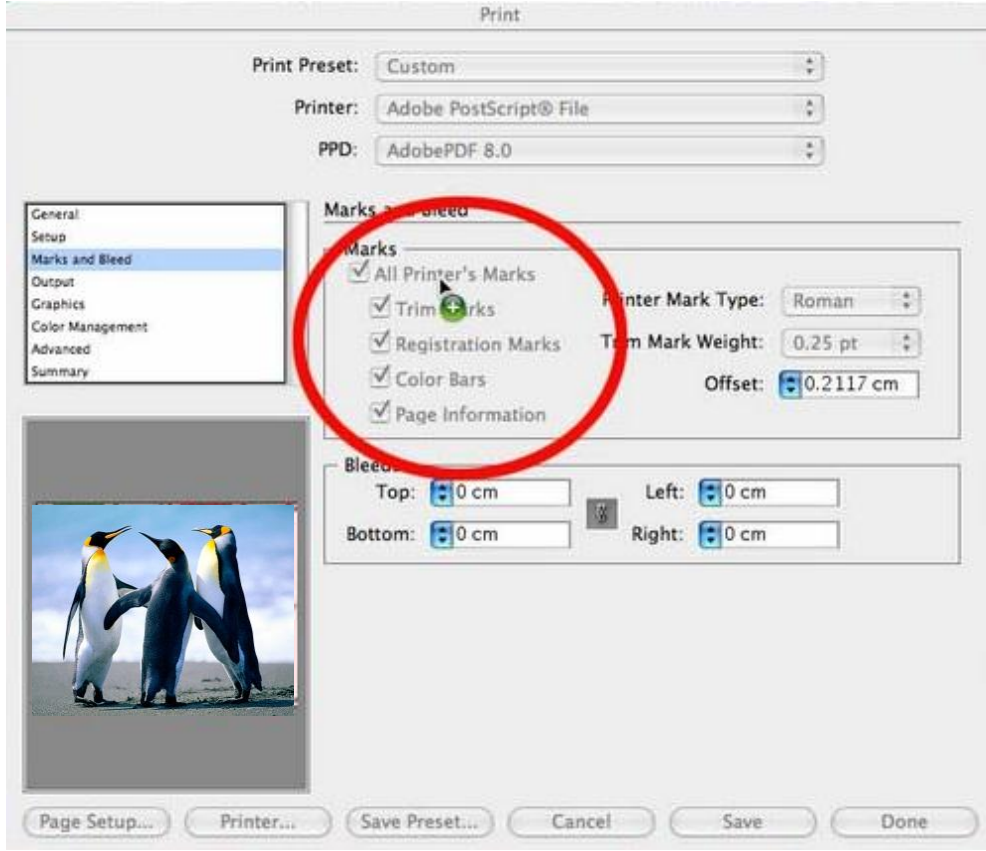
3.1.3.2. Yazıcı İşaretleri

Görselinizi baskı için hazırlarken renk ayrımlarını doğru şekilde çakıştırmak ve renklerin doğruluğunu sınamak için bazı işaretler gereklidir. Bu işaretlerin bazılarını vektörel çizim programı otomatik olarak atayabilir.



Resim 3.16: Yazıcı işaretleri

- **Yıldız işareti (A)**; otomatik olarak eklenecektir.
- **Çakıştırma işaretleri (B)**; renk ayrımlarının hizalanması için kullanılır.
- **Sayfa bilgileri; resim numarası (C)**; adı, çıktı saati ve tarihi, kullanılan satır tramı, renk ayrımının tram açısı ve kalıp rengi bilgilerinin çıktıda yer almasını sağlar.
- **Kesim işaretleri (D)**; sayfaların nerelerden kesileceğini gösterir.
- **Renk çubuğu (E) ve renk ton çubuğu (F)**; baskı esnasında mürekkep yoğunluğunun ayarlanabilmesi için küçük renk kareleri şeklinde CMYK mürekkeplerini ve % 10'luk artışlar hâlinde gri tonlarını gösterir.



Resim 3.17: Yazıcı işaretleri

Yazıcı işaretlerini “Yazdır” iletişim kutusunun sol tarafındaki listeden “İşaretler ve Taşma Payı (Marks and Bleed)” bölümünden ekleyebilirsiniz.

3.2. Sunum Dosyası

İçinde eskiz etütlerinin ve bilgisayarda hazırlanan ürünle ilgili tasarımların olduğu firma yetkilisine gösterilecek çalışma dosyasıdır. Kısacası tasarımın finalidir.

İşin alınıp alınamayacağı, hazırlanan dosyaya ve sunumu yapacak kişiye bağlıdır. Bu bağlamda sunum dosyalarının hazırlanması çok önemlidir.

Sunum dosyasının içinde;














- Eskiz etütleri (paspartulu),
- Bilgisayarda hazırlanan orijinaller ve özellikleri,
- Prova baskılar,
- CD'ye kaydedilmiş orijinaller bulunmalıdır.

UYGULAMA FAALİYETİ

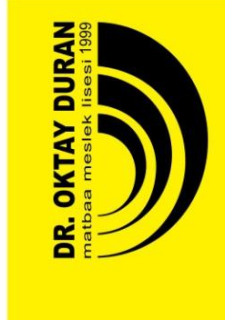
Aşağıdaki işlemleri tamamladığınızda orijinal ve eskizin özelliklerini yazarak düzenli sunum dosyası hazırlayabileceksiniz.

Kullanılacak araç gereçler:

- Bilgisayar
- Tarayıcı
- Yazıcı

İşlem Basamakları	Öneriler								
<ul style="list-style-type: none">➤ Vektörel çizim programında oluşturduğunuz çizimlerin çıktısını almak için bilgisayarınızda programınızı açınız.	<ul style="list-style-type: none">➤ Atölye önlüğünüzü giymeyi unutmayınız.								
<ul style="list-style-type: none">➤ Ekranınızın sol üst köşesinde bulunan file sekmesinin alt seçeneklerinden biri olan "Open"i tıklayarak çıkış alacağınız dokümanı açınız.	<ul style="list-style-type: none">➤ Çalışma dokümanınıza isim vermeyi unutmayınız.								
<ul style="list-style-type: none">➤ Hazırladığınız tasarımı özellikleri ile onaylatınız.  <p>TEMEL RENKLER</p> <table><tr><td></td><td>%100 Magenta</td></tr><tr><td></td><td>%100 Yellow</td></tr><tr><td></td><td>%100 Cyan</td></tr><tr><td></td><td>%100 Black</td></tr></table> <p>FONT</p> <p>Arial Black Arial</p>		%100 Magenta		%100 Yellow		%100 Cyan		%100 Black	<ul style="list-style-type: none">➤ **** Burası çok önemli! Bütün yazışmalarınızın yazılı ve onaylı olmasına dikkat ediniz. Onay almadan hiçbir şekilde tasarımlarınızı baskıya göndermemelisiniz.
	%100 Magenta								
	%100 Yellow								
	%100 Cyan								
	%100 Black								

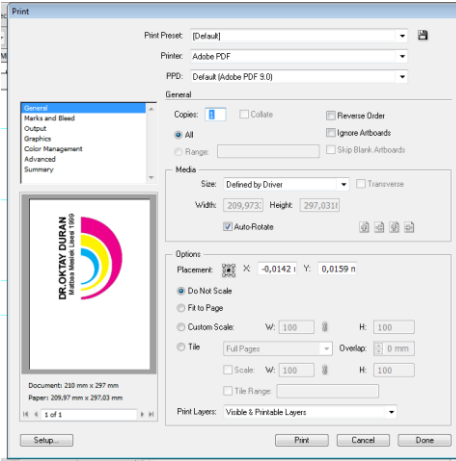
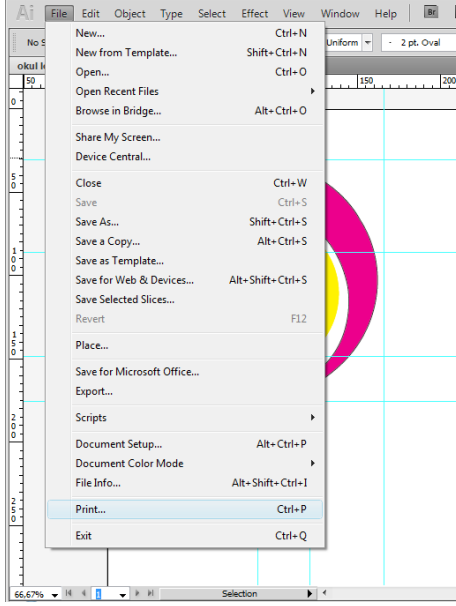
- Hazırladığınız tasarımın açık ve koyu zeminlerdeki çeşitli seçeneklerini hazırlayınız.



- Hazırladığınız tasarımın tek renk seçeneğini hazırlayınız.



- Hazırladığınız çalışmaların çıktısını alınız.

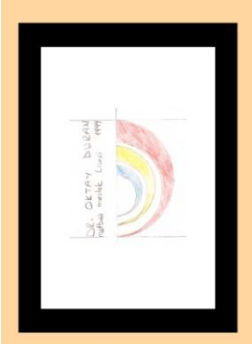





- “File–Print veya Ctrl+P” kısa yolu ile sayfalarınızı yazdırabilirsiniz.

- Hazırladığınız tasarımı ve renk seçeneklerini kullandığınız tüm dosyalarla beraber kaydediniz.
- Dosyayı “İllustrator Programı”nda “Dosya/Kaydet (File/Save) veya Ctrl+S” komutunu kullanarak kaydediniz.
- “File/Save as veya Save a Copy” seçeneklerini kullanarak “Eps, Tiff ve PDF” formatlarında kaydediniz.

- PDF'nin bütün dünyada kullanılan, dokümanınızın hiçbir şekilde veri ve kalite kaybı olmadan taşıyabileceğiniz ortak dosya formatı olduğunu unutmayınız.

- Sunum dosyanıza bir kapak hazırlayınız.

<p>➤ Tasarım sürecinin özetini yazınız.</p> <p>Temel özellikler</p> <p>➤ Şekli itibarıyla DURAN isminin ilk harfinden yola çıkılmıştır. Logonun temelinde D harfi vardır. Renkler matbaacılığın temel renkleri olan “CMYK” olarak seçilmiştir. Yazı font olarak sade olan “Arial” seçilmiştir.</p> <p>➤ Logo duruşuyla dinamizmi, yeniliği ve gelişimi simgelemektedir.</p>	
<p>➤ Eskizleriniz için paspartu hazırlayınız.</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 2px solid black; padding: 10px; margin: 5px;">  </div> <div style="border: 2px solid black; padding: 10px; margin: 5px;">  </div> <div style="border: 2px solid black; padding: 10px; margin: 5px;">  </div> <div style="border: 2px solid black; padding: 10px; margin: 5px;">  </div> </div>	<p>➤ Paspartu hazırlamak eskizin sınırlarını belli eder. Görselliğe hitap etmeniz gerektiğini unutmayınız.</p> <p>➤ Paspartuları hazırlarken temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz.</p>
<p>➤ Tasarım sürecini sırasıyla dosyanıza yerleştiriniz.</p>	<p>➤ Çalışmaları teker teker şeffaf dosyalara düzenli bir şekilde yerleştirmeye dikkat ediniz.</p>

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

UYGULAMALI TEST

Önerilen işlem basamaklarına göre okulunuz için hazırladığınız amblem veya logonuzun sunum dosyasını hazırlayarak 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. Eskizlerinizi paspartuladınız mı?		
3. Sunum dosyanıza kapak hazırladınız mı?		
4. Orijinalini onaylattınız mı?		
5. Tasarımlarınızı CD'ye kaydettiniz mi?		
6. Orijinalin yazıcıdan renkli çıktısını aldınız mı?		
7. Açık-koyu zemin ve tek renk seçeneklerin çıktısını aldınız mı?		
8. Sunum dosyanıza sırasıyla yerleştirdiniz mi?		
9. Zamanı verimli kullanmaya dikkat ettiniz mi?		
10. Çalışmanızdan memnun kaldınız mı?		

DEĞERLENDİRME

Değerlendirme sonunda “Hayır” şeklindeki cevaplarınızı bir daha gözden geçiriniz. Kendinizi yeterli görmüyorsanız öğrenme faaliyetlerini tekrar ediniz. Bütün cevaplarınız “Evet” ise “Modül Değerlendirme”ye geçiniz.

MODÜL DEĞERLENDİRME

Modül sonunda kazandığınız yeterliği ideal bir amblem, logo veya logotype uygulaması yaparak değerlendiriniz.

Bu modül kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız beceriler için **Evet**, kazanamadıklarınız için **Hayır** kutucuklarına (X) işareti koyarak öğrendiklerinizi kontrol ediniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Firma ile ilgili bilgileri aldınız mı?		
2. Konuya yönelik araştırma yaptınız mı?		
3. Verileri dosyada topladınız mı?		
4. Konuya karar verdiniz mi?		
5. Eskiz araçlarını hazırladınız mı?		
6. Eskiz uygulanacak yüzeyleri seçtiniz mi?		
7. Eskiz uygulanacak yüzeyleri çizim masasına sabitlediniz mi?		
8. Kara kalem tekniği ile eskizleri hazırladınız mı?		
9. Eskizleri renklendirdiniz mi?		
10. Eskizlerin eksiklerini kontrol ettiniz mi?		
11. Eskizi taradınız mı?		
12. Vektörel çizim programında yeni dosya açtınız mı?		
13. Sayfayı özelleştirdiniz mi?		
14. Eskizi vektörel çizim programına eklediniz mi?		
15. Vektörel çizim programında çizimlerinizi oluşturduunuz mu?		
16. Tasarımınıza yazıları eklediniz mi?		
17. Yazıya form verdiniz mi?		
18. Tasarım elemanlarını düzenlediniz mi?		
19. Dosyanızı kaydettiniz mi?		
20. Tasarımınızı onaylattınız mı?		
21. Çıkış alarak yaptığınız tasarımı incelediniz mi?		
22. Eskizler için paspartu hazırladınız mı?		
23. CD'ye kaydettiniz mi?		
24. Sunum dosyası hazırladınız mı?		
25. Zamanı verimli kullanmaya dikkat ettiniz mi?		
26. Çalışmanızdan memnun kaldınız mı?		

DEĞERLENDİRME

Değerlendirme sonunda “Hayır” şeklindeki cevaplarınızı bir daha gözden geçiriniz. Kendinizi yeterli görmüyorsanız öğrenme faaliyetlerini tekrar ediniz. Bütün cevaplarınız “Evet” ise bir sonraki modüle geçmek için öğretmeninize başvurunuz.

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAALİYETİ-1'İN CEVAP ANAHTARI

1	Amblemler
2	Olumlu
3	Logo
4	Logotype
5	Amblem, Logo Veya Logotype

KAYNAKÇA

- AK Mehmet, **Kurumsal Kimlik ve İmaj**, 1998.
- BECER Emre, **İletişim ve Grafik Tasarım**, Dost Kitabevi, 1997.
- KARTAL Zerrin, **Uzun Dönemli Bir Strateji Olarak Kurumsal Kimlik**, Yayınlamamış Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Isparta, 1999.
- KUWAYAMA Y., **Logotypes of the World Kuwayama**.
- MADEN Sait, **Grafik Ürünlerinden Seçmeler: 1 Simgeler**, Simavi Yayınları, 1990.
- OKAY Ayla, **Kurum Kimliği**, MediaCat Yayınları, 2000.
- OKAY Ayla, **Kurum Kimliği**, MediaCat Yayınları, 2002.
- SARIKAVAK Namık Kemal, **Tipografinin Temelleri**, Doruk Yayınları, 1997.
- TEKER Ulufer, **Grafik Tasarım ve Reklam**, Dokuz Eylül Yayınları, 2002.
- Adobe Illustrator CS4 Kullanıcı El Kitabı/ Vatan Gazetesi Eğitim Hizmeti
- <http://ilef.ankara.edu.tr/reklam/>