

**T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI**

GRAFİK VE FOTOĞRAF

KİTAP KAPAĞI RESİMLEME

Ankara, 2013

-
- 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. KİTAP KAPAĞI İLLÜSTRASYONU	3
1.1. Eskiz Hazırlama	3
UYGULAMA FAALİYETİ	7
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	8
ÖĞRENME FAALİYETİ-2	9
2.KİTAP KAPAĞI İLLÜSTRASYONU RENKLENDİRME TEKNİKLERİ.....	9
2.1.İllüstrasyonda Kullanılan Teknikler.....	9
2.1.1.Kurşunkalem ve Kuru Boya Teknikleri	9
2.1.2.Suluboya Teknikleri.....	11
2.1.3.Mürekkep İle Çizim Ve Boyama Teknikleri.....	14
2.1.4.Guaş Boya Teknikleri	15
2.1.5.Karışık Teknikler	16
2.2.Eskizi Renklendirmek.....	17
UYGULAMA FAALİYETİ	21
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	22
ÖĞRENME FAALİYETİ-3	24
3. KİTAP KAPAĞI İLLÜSTRASYONUNU VEKTÖREL ÇİZİM PROGRAMINDA OLUŞTURMA	24
3.1. Vektörel Programda Çizim Aşamaları.....	24
3.1.1. Renkli Eskizlerden Birini Seçmek.....	24
3.1.2. Çizimi Bilgisayar Ortamına Aktarmak (Taramak, Fotoğrafını Çekmek).....	25
3.1.3. Vektörel Programda Çizim Yapılacak Sayfanın Ölçüsünü Belirlemek.....	25
3.1.4. Vektörel Programda Çizimi Açmak	26
3.1.5. Çizim Araçları İle Çizimin Üzerinden Yeni Bir Sayfada Çizim Yapmak.....	26
3.1.6. Çalışmayı Renklendirmek	27
3.1.7. Çalışmaya Effect Uygulamak.....	28
UYGULAMA FAALİYETİ	30
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	31
MODÜL DEĞERLENDİRME	32
CEVAP ANAHTARLARI.....	33
KAYNAKÇA	34

AÇIKLAMALAR

ALAN	Grafik ve Fotoğraf
DAL/MESLEK	Grafik Operatörü
MODÜLÜN ADI	Kitap Kapağı Resimleme
MODÜLÜN TANIMI	Atölye ortamında kitap kapağı eskizi çizebilme, eskizi renklendirebilme ve eskize bilgisayar ortamında son şeklini verebilme yeterliklerini kazandıran öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/32
ÖN KOŞUL	Temel Tasarım, Temel Desen dersleri modülleri ile İmgesel Kompozisyon Çizimi, Öykü Resimleme ve Storyboard modüllerini başarmış olmak.
YETERLİK	Kitap kapağı resimlemek.
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç Bu modülle uygun ortam sağlandığında seçilen bir kitabın içeriğine uygun kapak resmini tasarlayıp bilgisayar ortamında son halini oluşturabileceksiniz. Amaçlar <ol style="list-style-type: none">1. Seçilen bir kitabın içeriğine uygun kullanılacak resim için eskizler çizebileceksiniz.2. Seçilen eskizi istenilen tekniğe uygun renklendirebileceksiniz3. Renklendirilmiş eskizi bilgisayar ortamına aktarıp vektörel çizim programında son haline getirebileceksiniz
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: Resim masası, resim altlığı, kaynak kitaplar, kurşun kalem, cetvel, silgi, resim kalemleri, resim kağıdı, suluboya kağıdı, suluboya, kuru-sulu kalemler, ekolin boya, guaj boya, fırçalar, palet, su kabı, kağıt havlu, marker ve illüstrasyon kalemleri (0.1, 0.3, 0.8 v.b), bilgisayar, internet, tarayıcı, yazıcı, projeksiyon, vektörel çizim programları.
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,

İllüstrasyon, grafik tasarım içinde önemli bir yere sahiptir. İllüstrasyon bilgiyi bazen tasvir etmek, bazen yorumlamak bazen de belgelemek için kullanılır. İlk kullanımlarındaki amaç metnin anlaşılması ve ilgi çekmesini sağlamak iken daha sonraları metne özne bir yorum katmak için kullanılmıştır. İllüstrasyon çalışılırken klasik çizim araçlarının yanında bilgisayar teknolojisi giderek daha fazla kullanılır olmuştur. Bilgisayar ortamında yapılan illüstrasyon ile zaman kazanılırken, istenilen her tür teknik ile deneme yapılabilir, yapılanlar istenildiği kadar çoğaltılabilir olmuştur.

İllüstrasyon, metin olmaksızın verilen bilginin anlaşılmasını sağlayabilirken, matbaanın bulunmasıyla çok geçmeden baskı ile çoğaltılabilen yayınlar içerisindeki yerini almakta gecikmez.

Grafik sanatlardaki illüstrasyon, sağlam desen bilgisi ile birlikte yaratıcılık gerektirir. İyi eğitilmiş bir göz kadar, geniş hayal gücü gerektirdiğini, sabır ve disiplinle çalışılması gerektiğini unutmamalıyız. Bu nedenle iyi bir illüstrasyon çalışabilmek için doğru görmek ile birlikte geniş hayal gücü ile desteklemek gerekir.

Günümüz grafikerleri sağlam desen bilgisi ve hayal gücüne ek olarak bilgisayar ortamında görüntü işleme bilgisine sahip olmaları gerekmektedir. Ancak unutmayın ki her şeye rağmen her grafiker iyi bir illüstratör olamaz!

Grafikerin elindeki en büyük güçlerden biri olan illüstrasyon, çoğu zaman fotoğraf makinesinin yapamayacağını yapabilir!

Bu modülle illüstrasyonun kullanım alanlarından biri olan kitap kapağı tasarımı hakkında bilgi sahibi olacaksınız.

ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Bu faaliyette verilecek bilgiler doğrultusunda uygun ortam sağlandığında, seçilen kitabın içeriğine uygun kapak resmi için eskiz hazırlayabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Kitap kapaklarında kullanılan görsellerin türlerini araştırınız. Araştırmanızın sonuçlarını ders ortamında arkadaşlarınız ve öğretmeninizle paylaşınız.

1. KİTAP KAPAĞI İLLÜSTRASYONU

İllüstrasyonlar, kullanım alanları açısından üç grupta toplanabilir: Reklam İllüstrasyonları, Yayın İllüstrasyonları, Bilimsel ve Teknik İllüstrasyonlar.

Kitap kapağı illüstrasyonları yayın illüstrasyonlarına girer. Yayın illüstrasyonları; gazete, dergi, kitap ve ansiklopedilerdeki makale, haber, öykü, roman, şiir ve açıklamalara eşlik eder. Yayın sektöründe çalışan bir illüstratör, üzerinde çalışacağı metnin içeriği hakkında bilgi ve görüş sahibi olmalı, metindeki mesaj ve duyguyu resim diline aktarabilmelidir. Yayın illüstrasyonu içinde en rahat ve esnek çalışabilecek alan çocuk öykü kitaplarıdır. İllüstratör, metne estetik ve fantastik destek vermek için kendi yorumunu katabilir.

1.1. Eskiz Hazırlama

Eskiz, ön çalışmadır. Bir çalışmaya başlamadan önce yapılacakların tasarlanmasıdır. Karalama çizimleriyle yapılır. Eskiz, sanatçının çalışmaya başlamadan önce çizerek düşünmesi, tasarlamasıdır.

Bu gün tanıdığımız dünyaca ünlü bir çok sanatçının orijinal çalışmasını ortaya koymadan önce düşündüklerini öncelikle karalamalar olarak kağıda aktardığını biliriz. Sanatçı bu eskizlerinden (ön çalışma) sonra istediğine en uygun olanı seçer. Seçtiği eskizi detaylandırarak orijinal çalışmasını oluşturur.

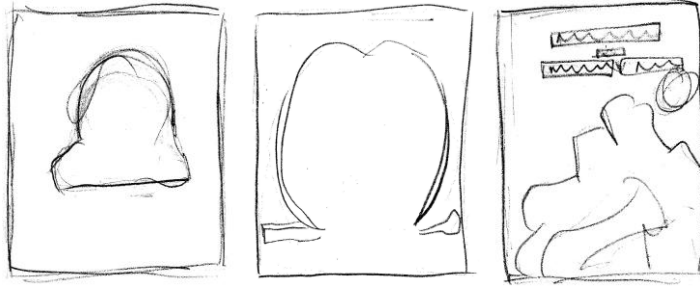
Eskiz, yapılacak çalışmanın temeli, ilk ve en önemli aşamasıdır. Eskiz yapmak için her tür malzeme kullanılabilir. Kurşun kalem rahat kullanımıyla en çok tercih edilen malzemelerden biridir.

Kitap kapađı illüstrasyonu eskizi çalışırken;

Öncelikle içeriđi bilinen- okunmuş olan bir kitap seçilmelidir. Konu ile ilgili daha önceden yapılmış çalışmalar varsa incelenmelidir. Kullanılacak illüstrasyon kitabın okuyucu kitlesine göre yapılmalıdır.

Kitabın konusu ile ilgili yapılan ilk eskizlerde akla gelen her şey çizilebilir. Çünkü bu çizimlerden yola çıkılarak daha sonra yeni fikirler geliştirilebilir. Bu aşamada yapılan çizimler hoşla gitmese, çocukça görülse de eskiz çizmeye devam edilmelidir.

Eskiz aşaması tasarımın temeli ve en önemli aşamasıdır. Bu aşamada yeteri kadar çalışıldıktan sonra orijinal çalışmaya geçilebilir.



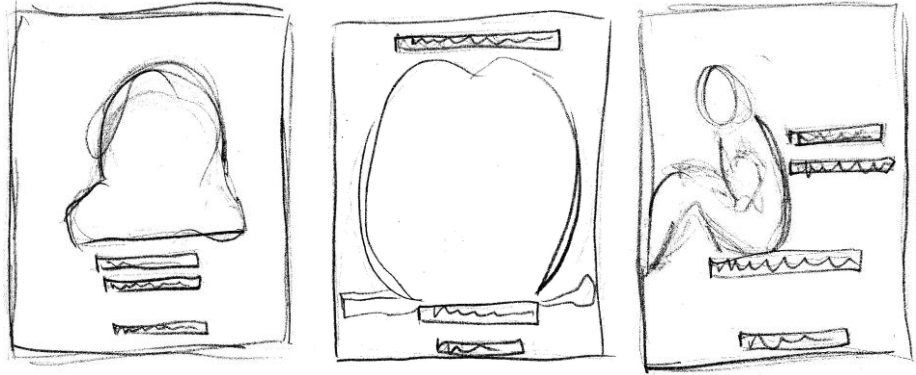
Resim1.1: Eskiz örnekleri

Yukarıda yer alan örnekler eskiz çalışmalarının ilk aşamalarıdır. Çok anlamlı görülmeyen bu sade çizimlerden yola çıkılarak farklı düşüncelere ulaşılabileceđi unutulmamalıdır!

Dünya sanat tarihinde hayranlık duyulan sanat eserlerinin, sanatçılar tarafından yapılan birçok eskizlerden sonra ortaya çıktığı unutulmamalıdır. Sahip olduğumuz bu bilgi eskiz çalışmanın önemini vurgulamaya yeterlidir.

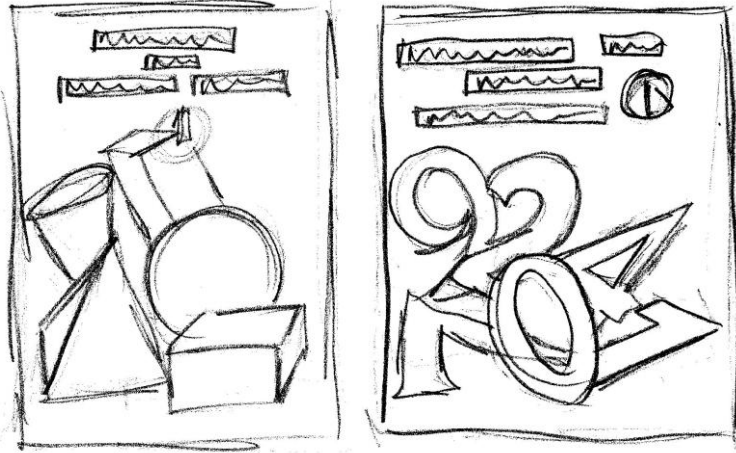
Bazen yapılan ilk eskiz aranan ve istenen koşulları taşırken bazen de konuyla ilgili birçok eskiz yapmak gerekebilir. Ancak özellikle öğrenme aşamasında olan siz sevgili öğrenciler için, belirlenen konu üzerinde birçok eskiz yapmak daha doğrudur.

Yazı veya görsellerden hangisinin ön planda kullanılacağına tasarımcının tercihinden çok okuyucu kitlesinin yaş gurubu ve kitabın konusu belirler. Önceliklere göre, neyin vurgulanacağına bađlı olarak önce onun yüzey üzerindeki konumu belirlenmelidir. Çalışmada kullanılacak görseller ile yazının ilişkisi kurularak devam edilmelidir.



Resim1.2: Eskiz örnekleri

Yukarıdaki örneklerde görseller öncelikli olduğundan, yazının seçiminin ve konumunun daha sonra belirlendiği görülüyor.



Resim1.3: Eskiz örnekleri

Yazının yüzey içindeki konumu ve görseller ile ilişkisini belirlemek için araştırma yapılmalıdır.

Eskiz çalışmaları yapılırken öncelikle istenilene en uygun eskiz seçilmelidir. Seçilen eskiz üzerindeki görseller ile yazının ilişkisi belirlenmelidir. Seçilen görsellere uygun yazı tipi ve yazı büyüklüğünün araştırması ve denemeleri yapılmalıdır. Çalışmanın bu aşaması yap-boz oyunu gibi değerlendirilebilir. Bıkmadan ve sıkılmadan yapılan denemelerin sonunda en uygun düzenlemeye ulaşılabileceği unutulmamalıdır.

Çalışmanın en zor bölümü, tasarlanan çalışmanın yaratıcı süreci olan eskiz aşaması olduğu akıldan çıkartılmamalıdır!

Modülün konusu olan kitap kapağı illüstrasyonu için orijinal çalışmaya geçmeden önce:

- İllüstrasyon açısından kitap kapağının işlevi, estetik, ilgi çekici, özgün olmak, içerik hakkında merak uyandırmak, etkilemek ve kitabın okunmasını sağlamak

UYGULAMA FAALİYETİ

Bir öykü kitabı okuyarak içeriğine uygun kitap kapağı eskiz örnekleri çalışınız.

Kullanılacak araç ve gereçler:

- Öykü kitabı
- Eskiz kağıdı
- Yumuşak uçlu kara kalem (2B)
- Silgi

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Öğretmeninizle birlikte seçeceğiniz bir öykü kitabını okuyunuz.	➤ Kitapta kullanılan illüstrasyonları ve teknikleri dikkatle inceleyin.
➤ Konu ile ilgili yayınlanmış kitap örneklerini araştırınız. ➤ Kitapta yer alan canlıların ve canlandırılmış nesnelere yapılarını inceleyiniz.	➤ Öykü kitaplarında yer alacak canlıların resmi hiçbir zaman bilimsel ve teknik illüstrasyonlarda ki gibi nesnel gerçekliğin kopyası biçiminde kullanılamaz, kullanılmamalıdır.
➤ Yeterli araştırmayı yaptıktan sonra, kitapta yer alan canlıların anatomik yapısını ya da canlandırılmış nesnelere yapısına uygun çizimleri zorlanmadan yapacak aşamaya gelinceye kadar eskizler çizmeye devam ediniz.	➤ Kahramanlarınızın resimlerini öykünüzdeki konuya uygun ifade ve özelliklerde kullanmalısınız.
➤ Bir yandan yapısı ve anatomik yapısı nesnel gerçekliğe uygun öte yandan masal kahramanı olacak tiplerinizi kendiniz oluşturunuz.	➤ Kahramanın öyküdeki konumuna uygun olmak koşuluyla çizimlerinize kişisel yorumlarınızı katınız. ➤ Öykünüzde resimleyeceğiniz kahramanınız, günlük yaşamda tanınan imgesinin bütün özelliklerini taşıyabilir.
➤ Yaptığınız eskizler içerisinden konuya en uygun olanı seçerek üzerinde istediğiniz kadar detaylı çalışma yapınız.	➤ Resimlemeler, öykünün okuyucu kitlesini göz önüne alarak sadeleştirilmelidir.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

UYGULAMALI TEST

25X 35cm boyutlarındaki resim kağıdına ilgi duyduğunuz öykü kitaplarından birini seçerek kitap kapağı tasarımı için eskizler yapınız. Çalışmanızı aşağıdaki değerlendirme ölçeğine göre değerlendiriniz.

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

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. İçeriğini bildiğiniz bir kitap seçtiniz mi?		
2. Kapakta kullanacağınız resmin konusuna karar verdiniz mi?		
3. Görsellerin yüzey üzerinde kaplayacağı alanı belirlediniz mi?		
4. Görsellerin yüzey üzerindeki farklı konumlarını denediniz mi?		
5. Görselleri okuyucu kitlesine göre belirlediniz mi?		
6. Konu ile ilgili farklı eskiz çizimleri yaptınız mı?		
7. Görsellerin konuya uygun olmasına dikkat ettiniz mi?		
8. Temizlik ve düzene dikkat ettiniz mi?		
9. Zamanı verimli kullandınız 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 faaliyette verilecek bilgiler doğrultusunda, uygun ortam sağlandığında, kapak resmi için seçilen eskizi istenilen tekniğe uygun renklendirebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Kitap kapaklarında kullanılan illüstrasyonlarda kullanılan teknikleri inceleyiniz. İncelediğiniz bu illüstrasyonları siz olsaydınız nasıl çalışırdınız? Deneyiniz ve kendi çalışmalarınızla örnek çalışmayı kıyaslayınız.

2. KİTAP KAPAĞI İLLÜSTRASYONU RENKLENDİRME TEKNİKLERİ

İllüstrasyon çalışmalarında kullanılacak malzemeler, konuya uygun tekniğin seçimi kadar önemlidir. İllüstrasyon çalışmalarında 150 veya 300gr/m² arasındaki resim kâğıtları kullanılır. Düz yüzeyli ya da dokulu olan bu kâğıtlar birçok teknik için uygulama kolaylığı sağlar.

2.1. İllüstrasyonda Kullanılan Teknikler

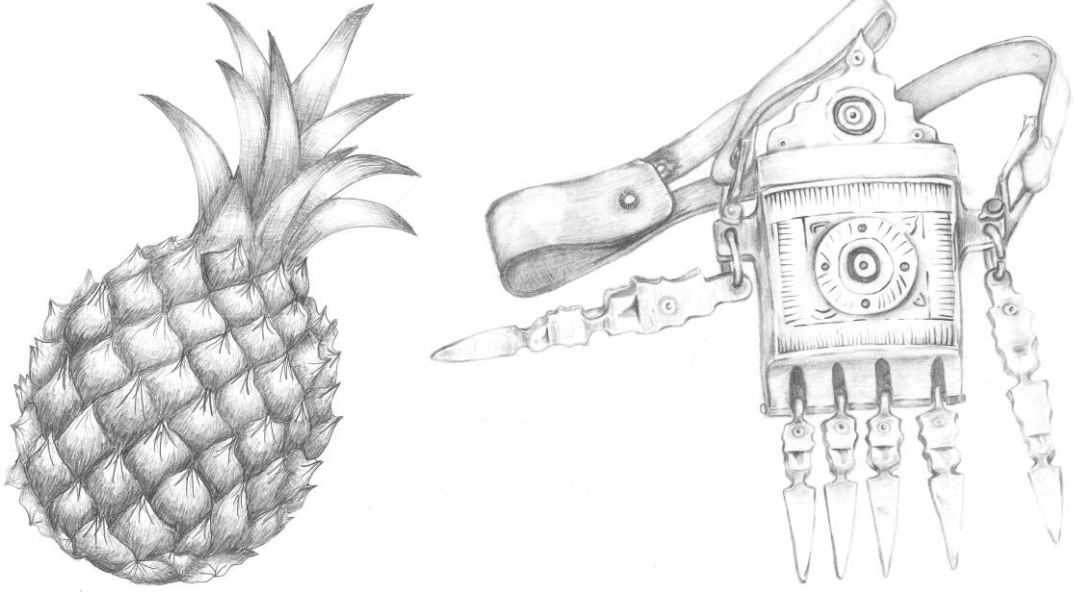
2.1.1. Kurşunkalem ve Kuru Boya Teknikleri

Kurşun kalemler, en ucuz ve en kolay kullanım olanağı sağlayan çizim malzemeleridir. 'H' serisi sert kalemler, kontur çizgileri için istenilen etkiyi sağlar. Çizime gerçeklik duygusu kazandırmak için yapılacak ışık-gölge etkisi için yumuşak uçlu 'B' serisi kalemler kullanılabilir.

Çizimlerin eskiz aşamasında olduğu gibi, son aşaması olan orijinal çalışmada da amaca uygun ise kurşun kalem kullanılabilir.

Kuru boyalar, karakalem tekniğinin özelliklerini gösterir. İllüstrasyon çalışmak için en kolay kullanılabilen malzemelerdendir. Renk karışımları ile istenilen etkiler kolaylıkla sağlanabilir. Kuru boyalar ile çalışılırken açık tonlardan koyu tonlara doğru boyama yapılmalıdır. Aksi takdirde koyu tonlar ile çalışma yapıldığında açmak mümkün değildir. Koyu tonları elde edebilmek için boya kalemlerinin aynı yüzey üzerinde tekrar kullanılması gereklidir. Kurşun kalem gibi kuru boyanın dokulu ve pürüzsüz yüzeylerdeki etkisi farklıdır.

Kullanım olanakları açısından kurşun kalem ve kuru boyaların etkisi birbirlerine benzer özellikler taşıdığı bilinmektedir.



Resim2.1: Karakalem illüstrasyon çalışmaları

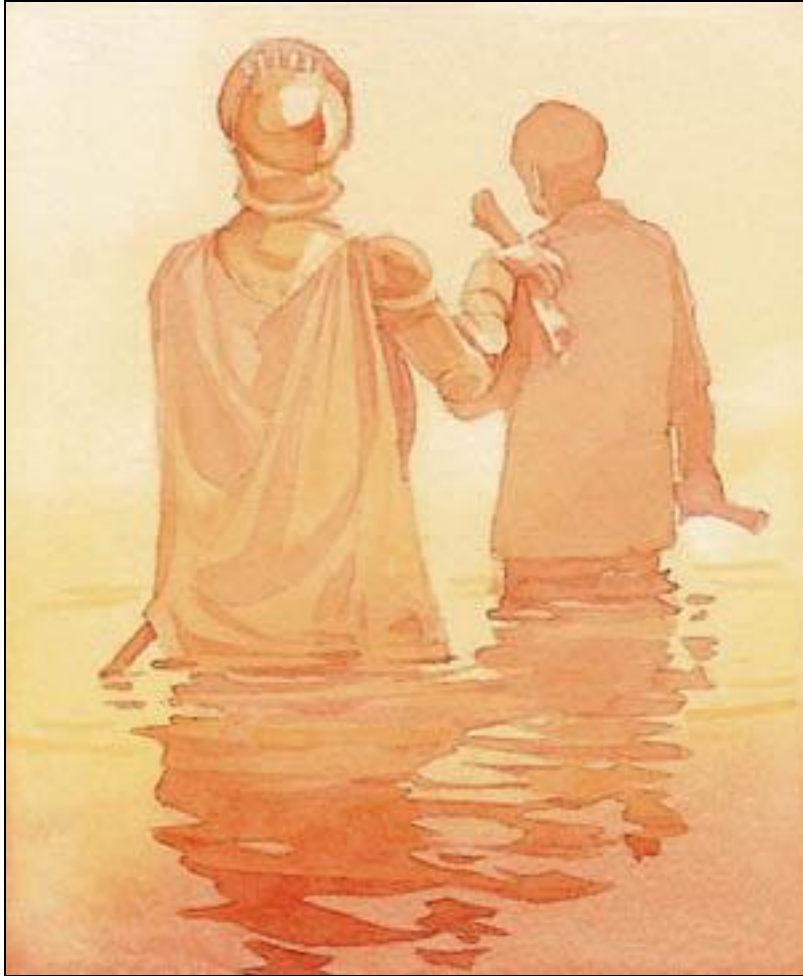


Resim2.2: Karakalem illüstrasyon çalışmaları

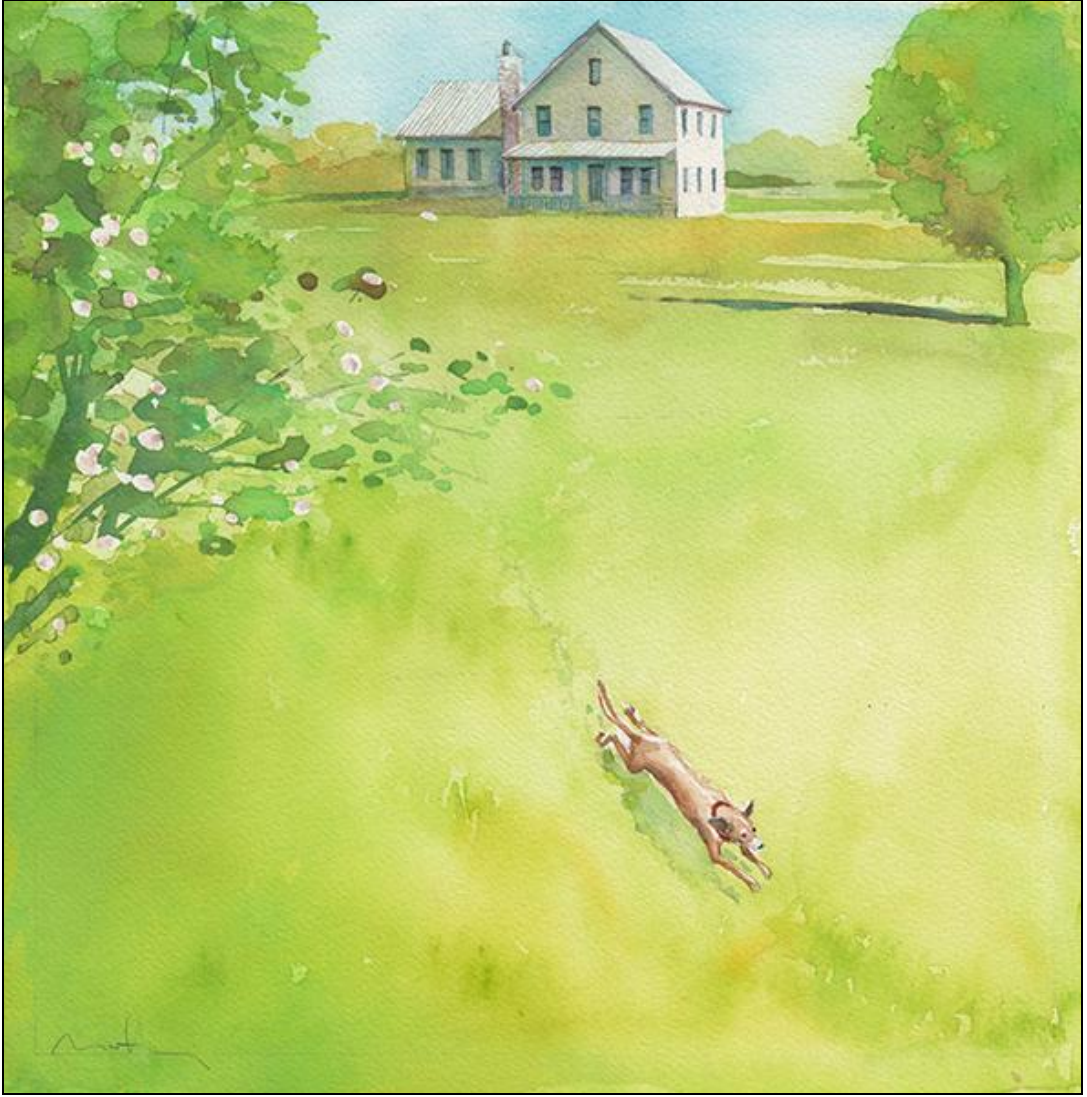
2.1.2. Suluboya Teknikleri

Suluboyaların en önemli özellikleri şeffaf olmalarıdır. Sulu boya kâğıtlarının mat ve emici olmaları gerekir. Mat ve dokulu yüzeylerde fırça izinin belli olmadığı gibi renk geçişleri kolay çalışılır. Resimde yer alan beyaz renkli alanlar boyanmaz, kâğıdın renginden yararlanır. Boyama işlemine açık renklerden başlanır. Rengin koyu tonları siyah katarak elde edilir. Çalışması en zor tekniklerden biridir. Temizlik, deneyim ve sabır ile boyama yaparken hızlı davranmak gerekir.

Suluboya çalışırken, kâğıdın kıvrılmaması için, boyama öncesinde kâğıdın sünger ile ıslatılması gerekir. Islatılan resim kâğıdı düz bir zemin üzerine yerleştirilirken kenarlarından zemine bant ile yapıştırılır. Kâğıt kuruduktan sonra boyama işlemine başlanır.



Resim2.3: Suluboya illüstrasyon çalışması



Resim2.4: Suluboya illüstrasyon çalışması



Resim2.5: Suluboya illüstrasyon çalışması



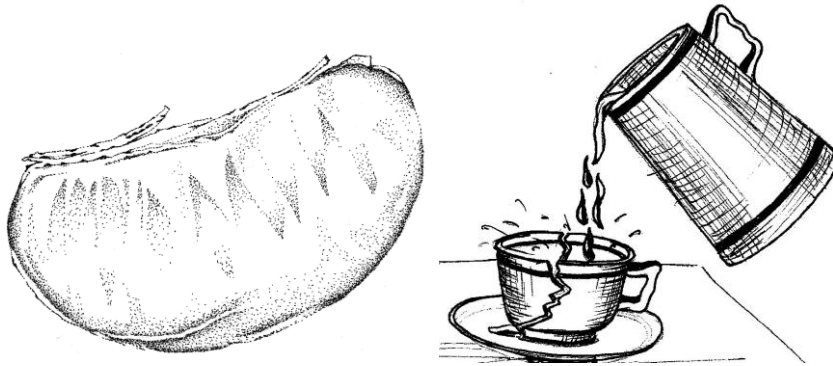
Resim2.6: Suluboya illüstrasyon çalışması



Resim2.7: Suluboya illüstrasyon çalışması

2.1.3. Mürekkep İle Çizim Ve Boyama Teknikleri

Mürekkep ile yapılan çizgi ve noktalama çalışmalarında farklı kalınlıklardaki rapido kalemler kullanılır. Rapido kalemler ile yapılan çalışmalarda rapido mürekkebi kullanılır. Tarama ucu ile yapılan çalışmalar ise kullanılan uç mürekkebe batırılarak çalışılır. Metalden oluşan tarama ucu ile farklı kalınlıklarda çizgiler elde edilebilir. Farklı kalınlıklarda çizgiler elde edebilmek için tarama ucu dikey ve yatay olarak kullanılır.



Resim 2.8: Noktalama ve tarama ile illüstrasyon çalışmaları

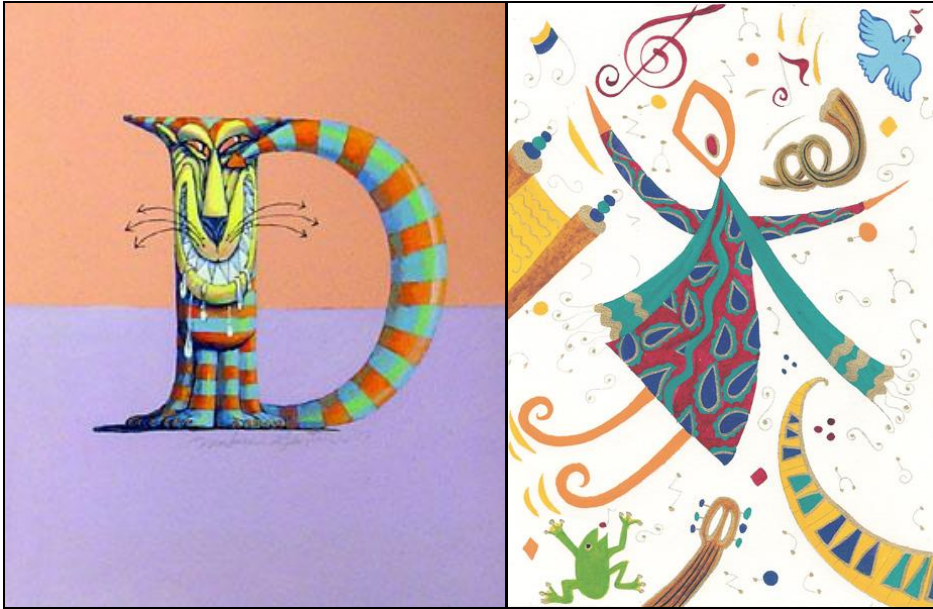
Mürekkep ile yapılan boyama çalışmalarında ise yumuşak samur fırçalar kullanılarak 'lavi' adı verilen resimler yapılabilir. Sulu boya resim tekniğinde çalışılan resimlerde tek renk mürekkep kullanılır.



Resim 2.9: Lavi tekniği ile yapılmış illüstrasyon çalışmaları

2.1.4. Guaş Boya Teknikleri

Guaş boya da suluboya gibi su ile inceltilir. Ancak homojen renk elde edebilmek için ve boyanın fırça izini belli etmeyecek kıvamda hazırlanabilmesi için su damlalar halinde katılır. Su damlalar halinde katılırken boya fırça ile sürekli karıştırılır. Örtücüdür.



Resim 2.10: Guaş boya yapılmış ile illüstrasyon çalışmaları

2.1.5. Karışık Teknikler

Bazı çalışmalarda birden fazla teknik bir arada kullanılabilir. Karışık teknik bilinçli kullanılırsa güçlü etkiler sağlanabilir.

Karışık teknikler;

- Suluboya ile karakalem çalışması,
- Guaş boya ile mürekkepli çizim,
- Kuru boya ile karakalem ve mürekkepli çizim,
- Guaş boya, mürekkepli çizim ve vb. farklı teknikler bir arada kullanılarak farklı ve güçlü etkiler yaratılabilir.



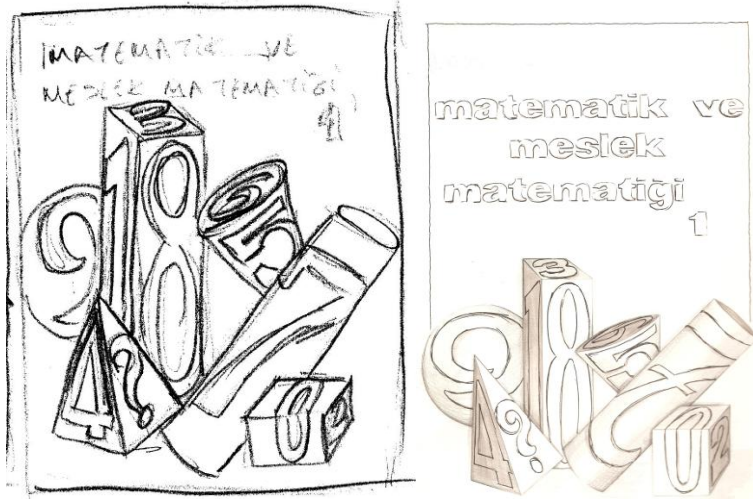
Resim 2.11: Karışık teknik ile yapılmış illüstrasyon çalışması



Resim 2.12: Karışık teknik ile yapılmış illüstrasyon çalışması

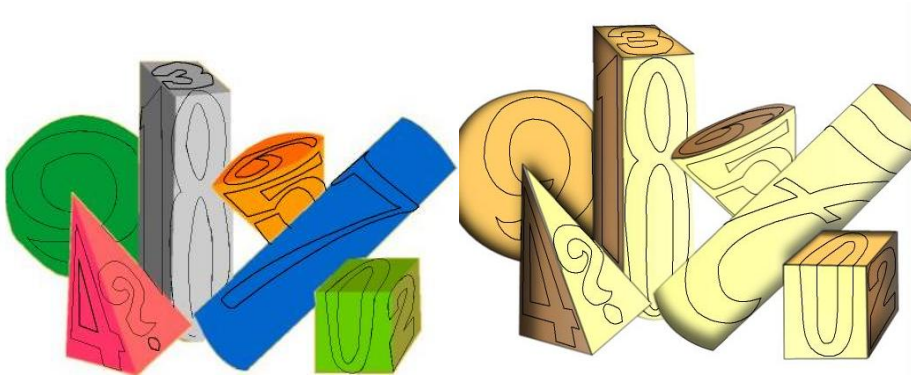
2.2. Eskizi Renklendirmek

Konu ile ilgili çalışılan eskizlerden biri seçilir. Seçilen eskiz detaylandırılır. Son biçimi verilen eskizi renklendirmek için uygun teknik belirlenir. İllüstrasyonun konusu, konu ile renklendirme tekniğinin çalışma ile kurulan uyumu renklendirmenin tekniğini belirleyen etkenlerdir.



Resim 2.13: Eskiz çalışması ve detaylı çalışması

Örneğin Matematik ders kitabı kapağı için illüstrasyonu çalışılacak eskiz seçilir.



Resim 2.14: Çalışmanın renklendirilmiş hali

Aynı çalışma farklı renk ve tekniklerde denenmelidir. Matematik en eski bilimlerden biri olduğunu vurgulamak amacıyla sepya etkisi verecek renklerin kullanılmasına karar verilir.

Kurşun kalem tekniği ile ışık-gölge etkisi verilir. Tek renk mürekkep ile renklendirilir.



Resim 2.15: Tek renkli çalışma

Tamamlanan çalışmalarda renklendirmeye geçmeden önce gereken tüm düzeltmeler yapılır. Bilgisayar ortamında son olarak eklenecek ek yazı, amblem, logo'nun yerleri belirlenir.



Resim 2.16: Eskiz çalışması ve detaylı çalışması

- Örneğin “Kibritçi Kız” öykü kitap kapağı için figürün olduğu eskiz seçilir.
- Detaylandırılan eskiz, karışık teknik ile (suluboya ve karakalem) renklendirilir.
- Öykünün, yazarın ve resimleyeninin adları yazılır.
- İllüstrasyonu yapılacak çalışmaya uygulanacak tekniği belirleyebilmek için; öncelikle teknik ile konunun uyumlu olmasına dikkat edilir. Örneğin, çocuk öykü kitapları siyah-beyaz çalışılmaz. Ya da bilimsel içerikli kitapların kapak

illüstrasyonlarında nesnel gerçekliđi zorlayan alıřmalar yapılmaz. Ancak özel olarak yapılmak ve yaratılmak istenen etki bu anlatılanların dıřındadır.

Kullanılmak farklı renk ve teknik örnekleri denenmelidir. Özellikle öğrenme aşamasında olan siz sevgili öğrenciler mutlaka birden fazla alıřma denemelisiniz. Daha sonra bu örnekler kıyaslanmalı ve etkisi en güçlü alıřma seçilmelidir.

UYGULAMA FAALİYETİ

Karar verilen eskizi illüstrasyonda kullanılan tekniklerle, elde, istenilen sürede renklendiriniz.

Kullanılacak Araç ve Gereçler

- Resim kağıdı
- Boyalar ve yardımcı malzemeleri (sulu boya, guaj boya, kuru boya, rapido kalemler, marker kalemler vb.)
- İllüstrasyonu yapılacak kitap

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Araç gereçlerinizi hazırlayınız.	➤ Atölye önlüğünüzü giymeyi unutmayınız.
➤ İllüstrasyonu yapılacak eskizi seçiniz.	➤ İçeriğini bildiğiniz bir kitap olması gerektiğini unutmayın.
➤ Çalışmayı renklendirmede farklı teknikler deneyiniz.	➤ Uygulanacak teknik amaca ve konuya uygun olmalıdır.
➤ Çalışmayı farklı renklerde deneyiniz.	➤ Uygulanacak renklerde amaca ve konuya uygun olmalıdır.
➤ Çalışmalarınızdan bir tanesini seçiniz ve orijinalini çalışınız.	➤ Atölye ortamınız çalışmaya uygun olmalıdır.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorularda boş bırakılan yerlere uygun doğru cevabı yazınız.

1. İllüstrasyon çalışmalarında kullanılacak, konuya uygun tekniğin seçimi kadar önemlidir.
2., en ucuz ve en kolay kullanım olanağı sağlayan çizim malzemeleridir.
3. Suluboya çalışmasında beyaz renkli alanlar boyanmaz,
4. Karakalem, suluboya ve mürekkepli çizim çalışmalarına denir.
5. İllüstrasyon çalışırken birden fazla..... çalışılmalıdır.

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

Birinci uygulama faaliyetinde eskizini hazırladığınız kapak resmi çalışmanızı illüstrasyonda kullanılan teknikleri kullanarak elde renkli olarak çalışınız. 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. Boyama tekniklerinden birine karar verdiniz mi?		
2. Karar verdiğiniz renklendirme tekniğine uygun kağıt seçimi yaptınız mı?		
3. Çalışmayı farklı renk seçenekleri ile renklendirdiniz mi?		
4. Çalışmayı istenilen sürede tamamladınız mı?		
5. Çalışmalarınızda temizliğe dikkat ettiniz mi?		
6. 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 faaliyette verilecek bilgiler doğrultusunda, uygun ortam sağlandığında, renklendirilmiş eskizi bilgisayar ortamına aktarıp vektörel çizim programında son haline getirebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- İllüstrasyonların bilgisayar ortamına aktarılmadan önce ve bilgisayar ortamında çalışıldıktan sonraki benzerlik ve farklılıklarını inceleyiniz.

3. KİTAP KAPAĞI İLLÜSTRASYONUNU VEKTÖREL ÇİZİM PROGRAMINDA OLUŞTURMA

Vektörel görüntüler ayrıntı ve netlik kaybı olmadan istendiği kadar büyütülüp küçültülebilirler. Örneğin, en küçük boyutlu karvizit tasarımı için hazırlanan vektörel çizimi billboard büyüklüğünde kullanabilirsiniz. Kurşunkalem ile çizdiğiniz çizimlerinizi vektörel çizim programları ile uzun süreyle yıpranmadan saklayabilir, istediğiniz kadar çoğaltabilirsiniz. Çalışmanız içerisinde yazı kullandıysanız harfleri de vektörel grafiklere çevirmelisiniz.

3.1. Vektörel Programda Çizim Aşamaları

3.1.1. Renkli Eskizlerden Birini Seçmek

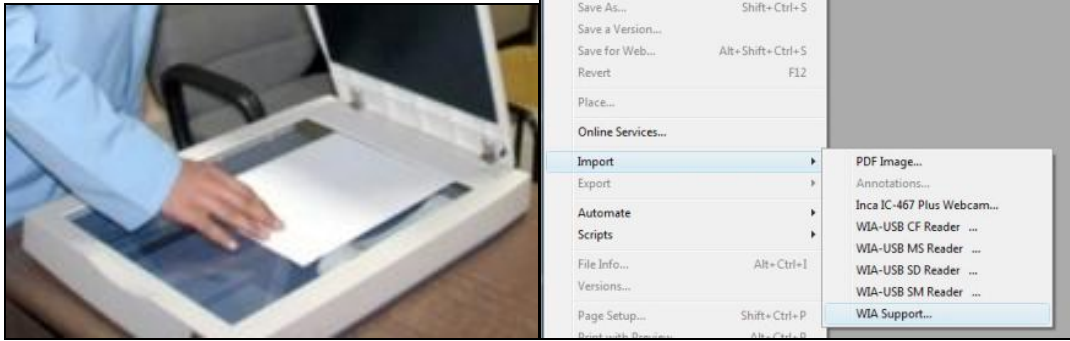
Kitap kapağı için tasarladığınız illüstrasyon çalışmalarınızdan birini seçiniz.



Resim 3.1: Eskiz

3.1.2. Çizimi Bilgisayar Ortamına Aktarmak (Taramak, Fotoğrafını Çekmek)

- Scanner'a yerleştirdiğiniz çalışmanızın Renk biçimi → Dosya Türü → Çözünürlüğünün değerleri ölçülerini veriniz.

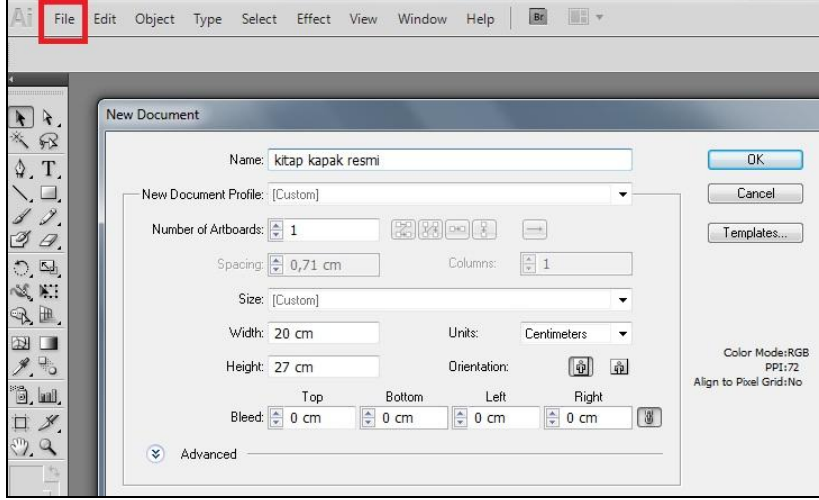


Resim 3.2: Tarama yapma

3.1.3. Vektörel Programda Çizim Yapılacak Sayfanın Ölçüsünü Belirlemek

- Vektörel çizimi yapacağımız programı açınız.
- File → New komutuyla yeni bir sayfa açın.

- Window→Inspector→Document komutuna girin. Custom seçin. (x) alanına yatay,(y) alanına dikey ölçüyü yazarak özel sayfanın boyutlarını uygulamak için Enter tuşuna basın.



Resim 3.3: Yeni sayfa açmak

3.1.4. Vektörel Programda Çizimi Açmak

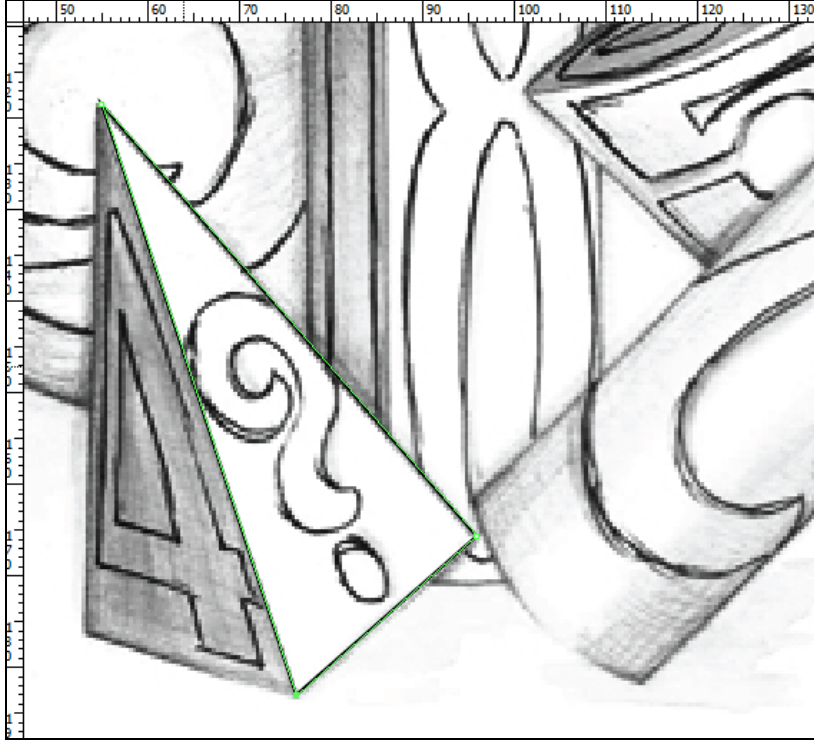
İllüstrasyonu, orijinal boyutlardaki sayfanızı açtıktan sonra;

- File→Place komutu ile görseli, açtığınız sayfaya çağırın.
- Çalışacağınız illüstrasyonu Pointer aracı ile tutup sayfaya sürükleyerek açabilirsiniz.

3.1.5. Çizim Araçları İle Çizimin Üzerinden Yeni Bir Sayfada Çizim Yapmak

- Çağırduğunuz resmin üzerine yeni Layer açınız. Farklı her bir çizimi ayrı Layerlarda çizmeniz, o çizimler üzerinde sonradan değişiklik yapmak istediğinizde kolaylık sağlayacaktır. Ayrıca Layerların yanındaki kutucuğu işaretleyerek kilitleyebilirsiniz, böylelikle Layerları kontrol altına alabilirsiniz.
- Pen aracı ile görselin üzerinden sırasıyla önce geometrik formları çizin.
- Daha sonra da geometrik formlar üzerindeki rakamları çizin.

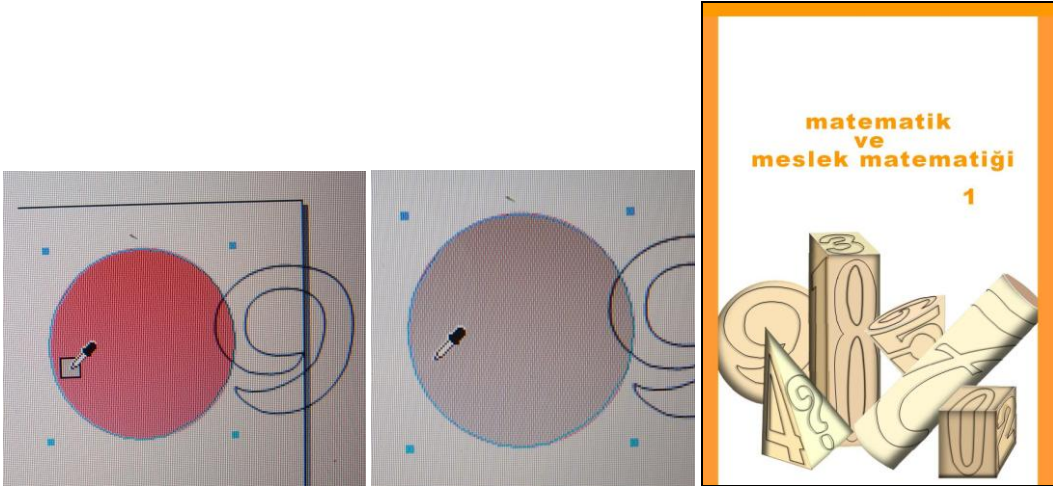
Çizimi Zoom aracı ile büyüterek çizgilerin doğruluğunu kontrol ediniz.



Resim 3.4: Pen aracı ile çizim yapma

3.1.6. Çalışmayı Renklendirmek

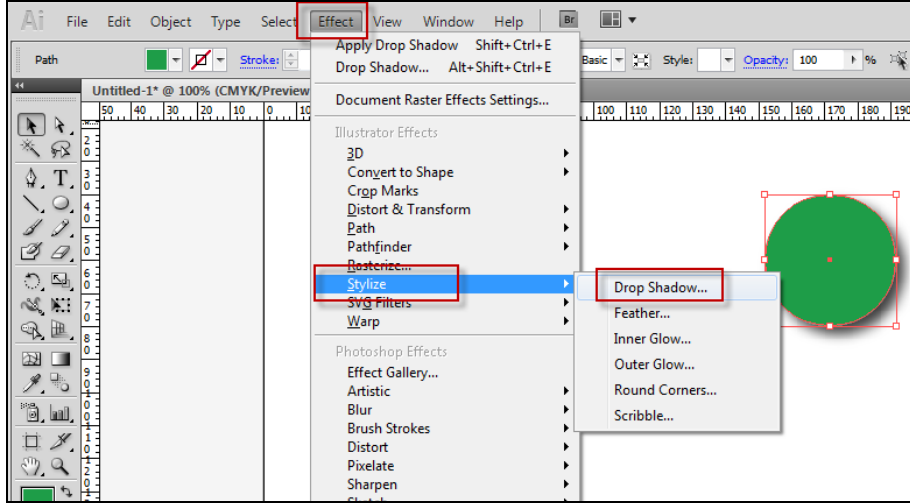
- Geometrik formları renklendirmek için nesneyi seçin ve araç kutusundan dolgu veya çizgi rengi seçeneklerini kullanabilirsiniz. Ekran üzerindeki bir nesnenin rengini diğer nesneye uygulamak için araç kutusundan damlalıklarla renk alabilirsiniz.



Resim 3.5: Damlalıklarla renk alma

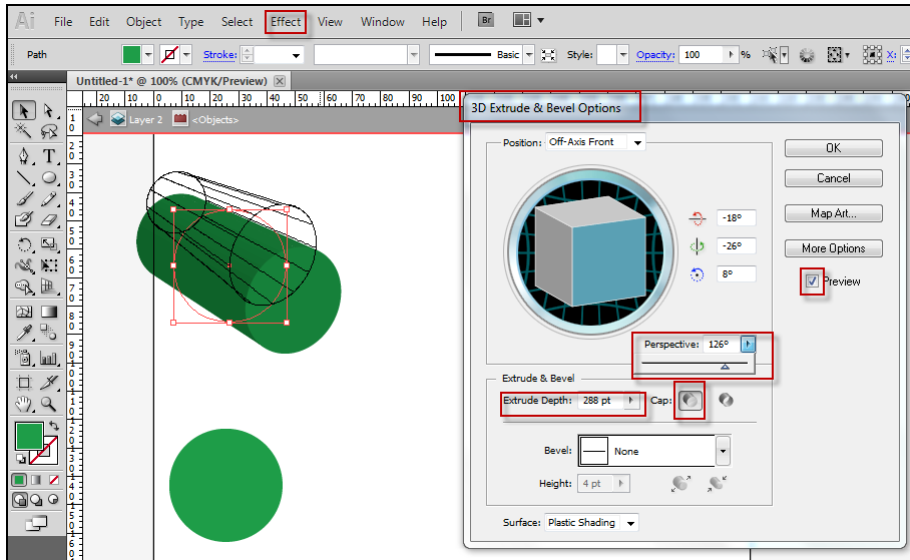
3.1.7. Çalışmaya Effect Uygulamak

- Efekt vermek için Effect menüsünden farklı etkiler uygulayabilirsiniz. Aşağıdaki daireye Effect→-Stylize→-Drop Shadow uygulanmıştır.

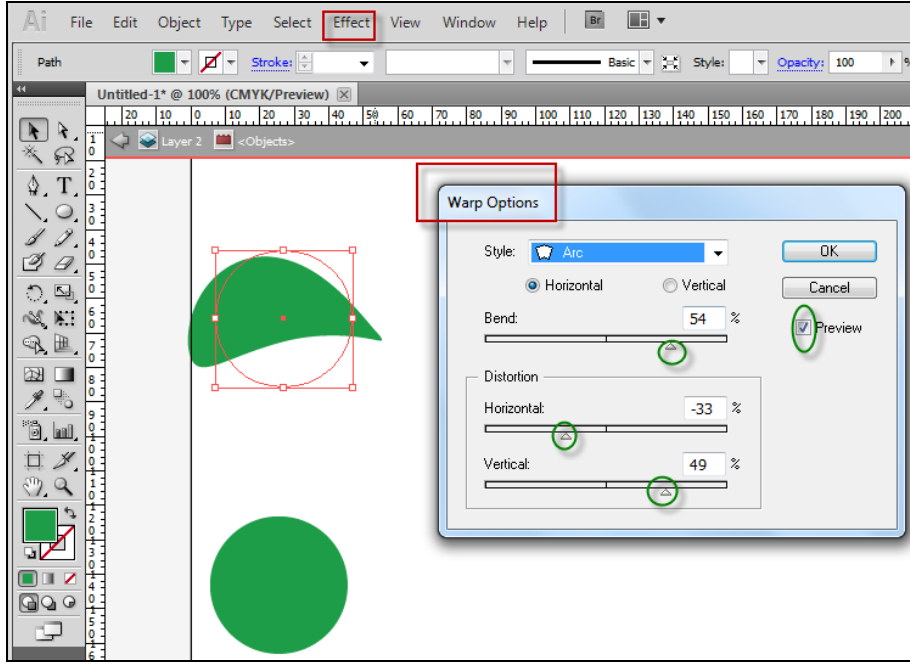


Resim 3.6: Nesneye Drop Shadow uygulama

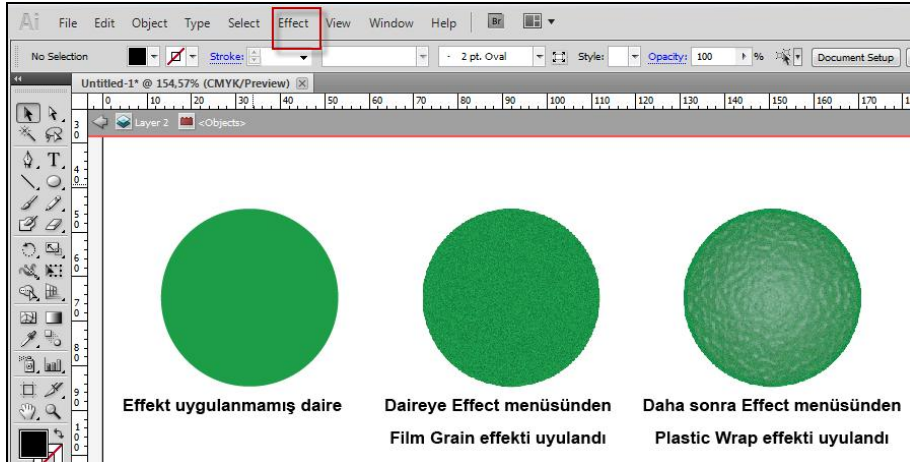
Effect menüsünden daireye öncelikle Extrude Depth değeri girildi. Daha sonra Cap kısmından şeklin içi boş veya dolu olan seçenektan biri yani dolu olan seçildi. Perspective penceresine silindirin perspektif görünüşü için değeri girildi. Tüm yapılanlar Preview kutucuğunu işaretleyerek ekranda görülebilir. Effect menüsünden her bir seçeneği deneyerek farklı şekiller oluşturabilirsiniz.



Resim 3.7: Nesneye Extrude ve Bevel uygulama



Resim 3.8: Nesneye Wrap efekti uygulama



Resim 3.9: Nesneye Artistic efekti uygulama

UYGULAMA FAALİYETİ

Aşağıdaki işlemleri tamamladığınızda elde hazırladığınız kapak resmini vektörel programda çizimini yaparak renklendirebileceksiniz.

Kullanılacak araç ve gereçler:

- Bilgisayar
- Vektörel çizim programı
- Scanner (tarayıcı)
- Fotoğraf makinası

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Araç gereçlerinizi hazırlayınız.	➤ Atölye önlüğünüzü giymeyi unutmayınız.
➤ Seçtiğiniz çalışmayı bilgisayar ortamına aktarınız. (Scanner veya fotoğraf makinasını kullanabilirsiniz)	➤ Görsellerin çözünürlüğün 300dp'dan az olmamasına dikkat ediniz.
➤ Vektörel programda çizimi yapılacak sayfanın ölçüsünü veriniz.	➤ Özel ölçüler için Custom ayarını kullanmayı unutmayınız.
➤ Vektörel programda çizimi açınız. (File→Open→Place)	➤ Kaydettiğiniz dokümanı açtığını unutmayınız.
➤ Çiziminizdeki her bir ayrı parça için ayrı layer açınız ve layer a çizdiğiniz nesnenin isimini veriniz.	➤ Layerlara verdiğiniz isimle daha sonra değişiklik yapmak istediğiniz de size layerı bulmada kolaylık sağlayacaktır.
➤ Pen aracı ile çiziminizi yapınız.	
➤ Dolgu ve çizgi rengini veriniz.	
➤ Gerektiği yerlerde efekt uygulayınız.	
➤ Dosyanızı kaydediniz.	
➤ CD'ye kaydediniz.	
➤ Tasarımınızı onaylatınız.	
➤ Çalışmanızın çıktısını alınız.	
➤ Eskizler için paspartu hazırlayınız.	
➤ Sunum dosyası hazırlayınız.	

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

UYGULAMALI TEST

Elde renkli hazırladığımız kapak resmi çalışmanızı vektörel programda bilgisayara aktarınız. Çalışmanızı aşağıdaki değerlendirme ölçeğine göre değerlendiriniz.

KONTROL LİSTESİ

Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız becerileri ‘Evet’ ve ‘Hayır’ kutucuklarına (X) işareti koyarak kontrol ediniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
➤ Bilgilerinizi gözden geçirdiniz mi?		
➤ Çizimi bilgisayar ortamına aktardınız mı?		
➤ Çizimi yapılacak sayfanın ölçüsünü belirlediniz mi?		
➤ Vektörel programda çizimi açtınız mı?		
➤ Çizim araçlarıyla çizimin üzerinden yeni layer da çizim yaptınız mı?		
➤ Çalışmanızı renklendirdiniz mi?		
➤ Dosyanızı kaydettiniz mi?		
➤ CD’ye kaydettiniz mi?		
➤ Tasarımınızı onaylattınız mı?		
➤ Çıkış alarak yaptığınız tasarımı incelediniz mi?		
➤ Eskizler için paspartu hazırladınız mı?		
➤ Sunum dosyası hazırladınız mı?		
➤ Zamanı verimli kullanmaya dikkat ettiniz mi?		
➤ 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 kazandığımız yeterliği okuduğunuz bir kitap için kapak resmi yaparak değerlendiriniz.

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

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
➤ Kitap ile ilgili bilgileri aldınız mı?		
➤ Konuya yönelik araştırma yaptınız mı?		
➤ Konuya karar verdiniz mi?		
➤ Eskiz araçlarını hazırladınız mı?		
➤ Kara kalem tekniği ile eskizleri hazırladınız mı?		
➤ Eskizleri renklendirdiniz mi?		
➤ Eskizlerin eksiklerini kontrol ettiniz mi?		
➤ Eskizi taradınız mı?		
➤ Vektörel çizim programında yeni dosya açtınız mı?		
➤ Sayfayı özelleştirdiniz mi?		
➤ Eskizi vektörel çizim programına eklediniz mi?		
➤ Vektörel çizim programında çizimlerinizi oluşturduunuz mu?		
➤ Tasarımınıza yazıları eklediniz mi?		
➤ Yazıya form verdiniz mi?		
➤ Tasarım elemanlarını düzenlediniz mi?		
➤ Dosyanızı kaydettiniz mi?		
➤ CD’ye kaydettiniz mi?		
➤ Tasarımınızı onaylattınız mı?		
➤ Çıkış alarak yaptığınız tasarımı incelediniz mi?		
➤ Eskizler için paspartu hazırladınız mı?		
➤ Sunum dosyası hazırladınız mı?		
➤ Zamanı verimli kullanmaya dikkat ettiniz mi?		
➤ 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-2'NİN CEVAP ANAHTARI

1	Malzemeler
2	Kurşun Kalemler
3	Kağıdın Beyazından Faydalanılır
4	Karışık Teknik
5	Eskiz

KAYNAKÇA

- BECER Emre, **İletişim ve Grafik Tasarım**, Dost Kitabevi, Ankara, 2011
- BROMMER F. Gerald, **Exploring Drawing**, Davis Publications, Worcester, 1988
- İSTEK Ragıp, **Görsel İletişimde Tipografi ve Sayfa Düzeni**, Pusula Yayıncılık ve İletişim Ltd.Şti., İstanbul, 2004
- UÇAR Fikret Teyfik, **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**, İnkılap Kitabevi, İstanbul, 2004
- PEKMEZCİ Hasan, **Desen Çalışmaları**, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, İstanbul, 2007