

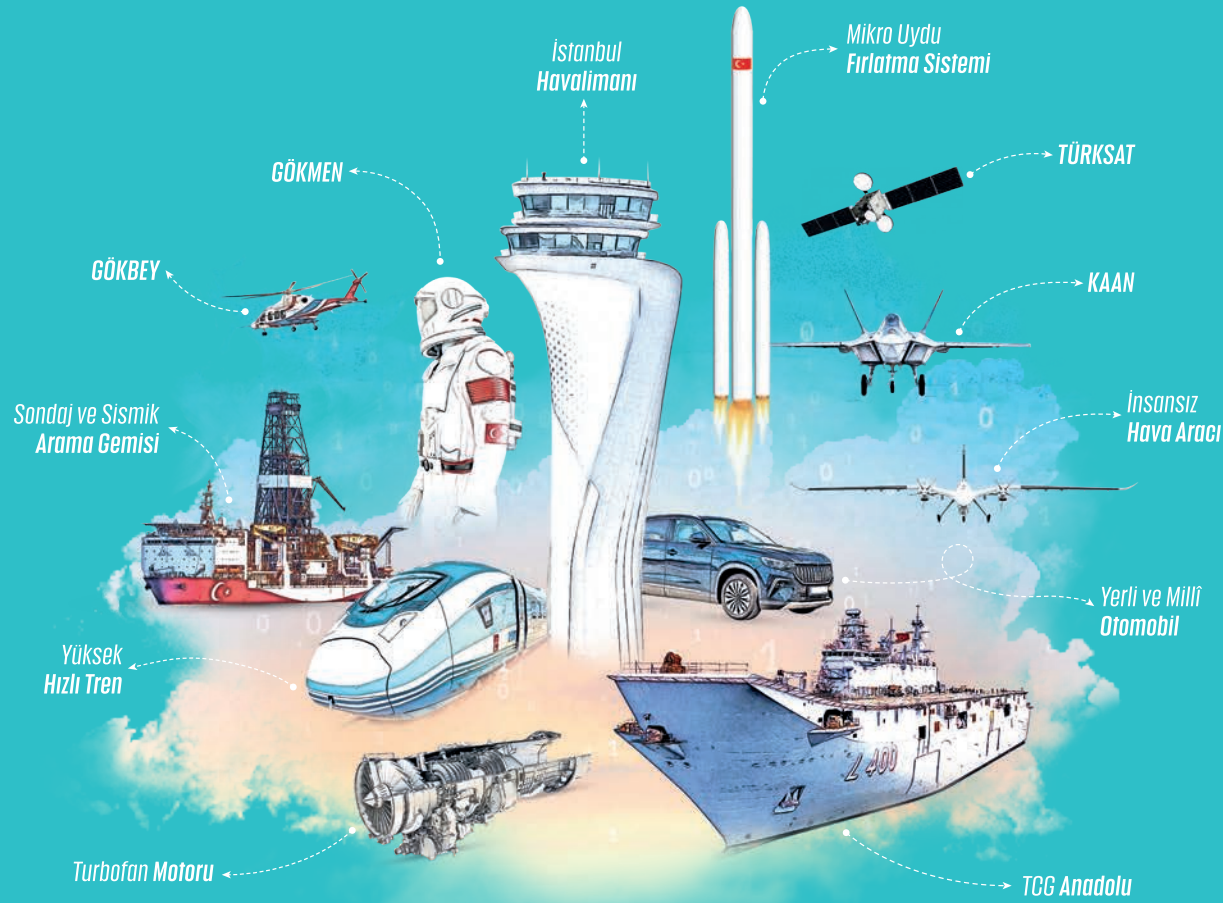
Bu kitaba sığmayan daha neler var!

eba
www.eba.gov.tr



Karekodu okut, bu kitapla ilgili EBA içeriklerine ulaş!

Teknoloji Yolculuğumuz



**BU DERS KİTABI MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞINCA
ÜCRETSİZ OLARAK VERİLMİŞTİR.
PARA İLE SATILAMAZ.**

ISBN: 978-975-11-7017-0

Bandrol Uygulamasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmeliğin Beşinci Maddesinin İkinci Fıkrası Çerçevesinde Bandrol Taşınması Zorunlu Değildir.

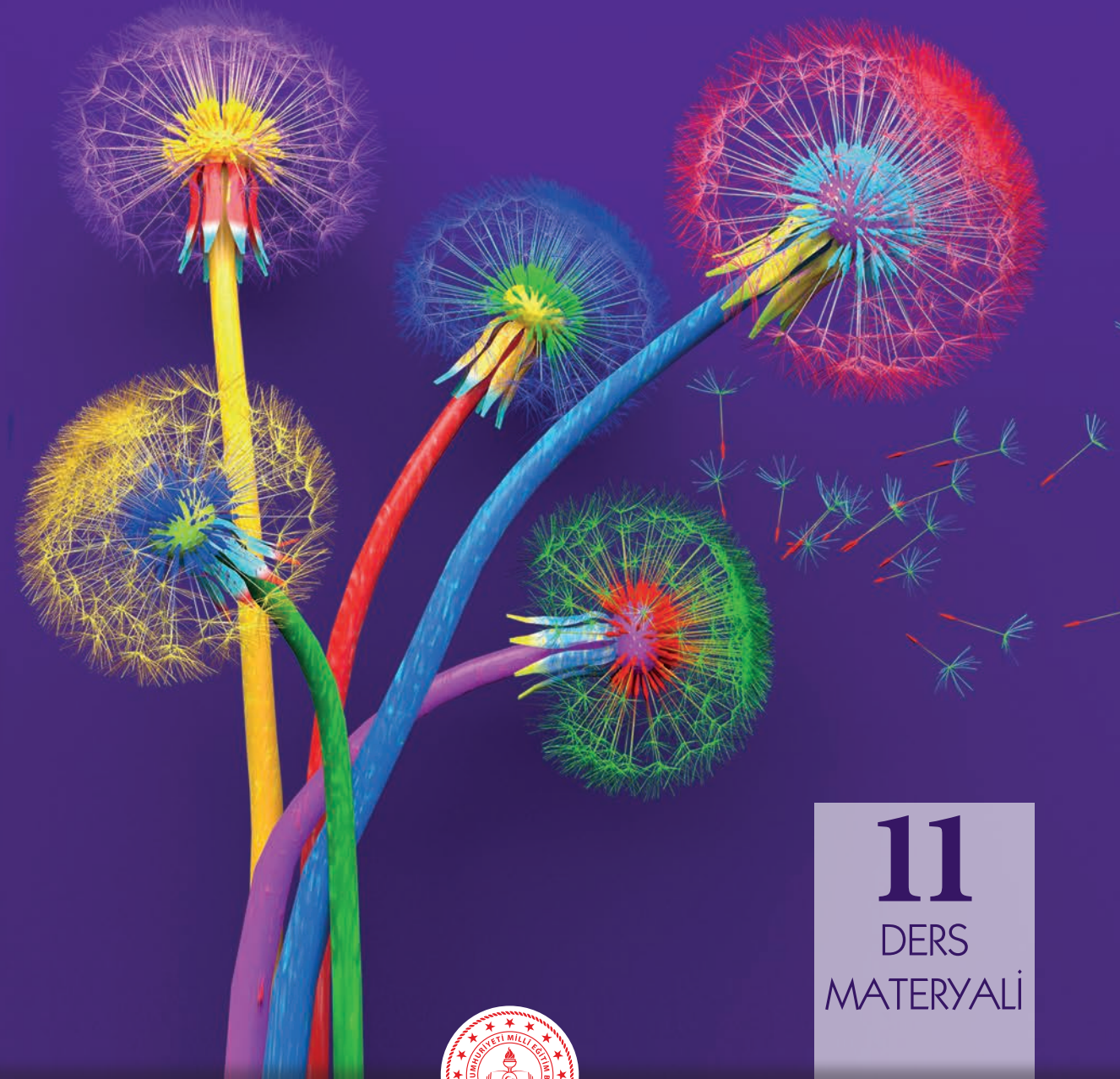
MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ
GRAFİK VE FOTOĞRAF ALANI

BİLGİSAYARDA FOTOĞRAF

GRAFİK VE FOTOĞRAF ALANI FOTOĞRAF DALI

BİLGİSAYARDA FOTOĞRAF

11 DERS MATERYALİ



11
DERS
MATERYALİ

MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ

GRAFİK VE FOTOĞRAF ALANI
FOTOĞRAF DALI

BİLGİSAYARDA FOTOĞRAF

11

Ders Materyali

YAZARLAR

Elif ÖZTUNALI DEMİR

Fatma Şule ERKÖSE

Keziban İŞENGER

Kıvanç ŞEN

Suna AYDIN



MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI	8529
YARDIMCI VE KAYNAK KİTAPLAR DİZİSİ	2421

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

HAZIRLAYANLAR

Dil Uzmanı
Berna NALBANTLAR

Program Geliştirme Uzmanı
Seçkin Seçil BAŞARAN

Ölçme ve Değerlendirme Uzmanı
Neslihan KOSER

Rehberlik Uzmanı
Cahide GÜRNAS KAFALI

Görsel Tasarım Uzmanı
Elsa ALÇAM BALIK

ISBN: 978-975-11-7017-0

“Millî Eğitim Bakanlığının 24.12.2020 gün ve 18433886 sayılı oluru ile Meslekî ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğünce ders materyali olarak hazırlanmıştır.”



İSTİKLÂL MARŞI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Mehmet Âkif Ersoy

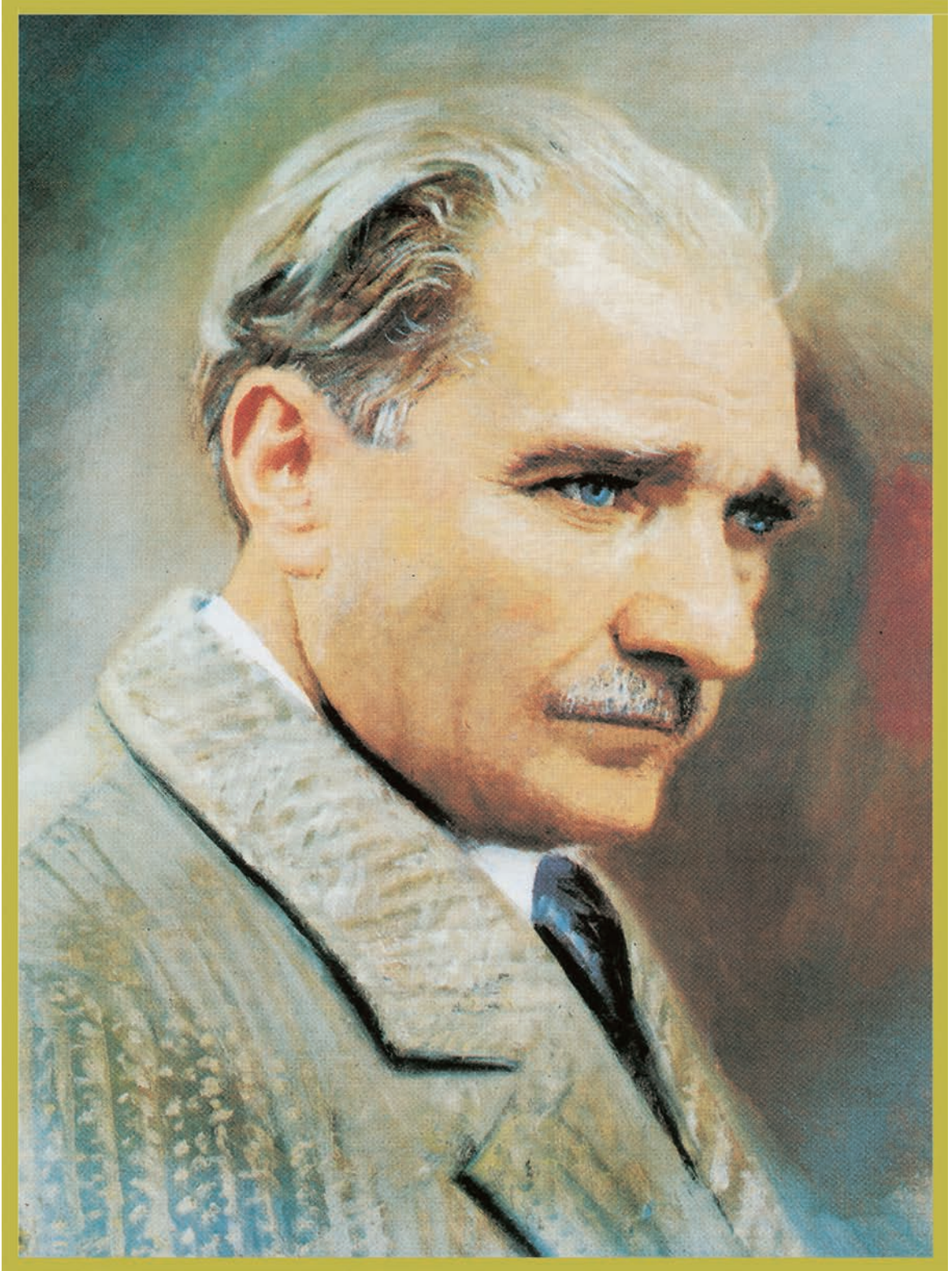
GENÇLİĞE HİTABE

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

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

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

Mustafa Kemal Atatürk



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK

İÇİNDEKİLER

DERS MATERYALİNİN TANITIMI.....	12
---------------------------------	----

1. ÖĞRENME BİRİMİ: BİLGİSAYARDA FOTOĞRAF DÜZENLEME

1.1. BOYUTLANDIRMA VE ÇÖZÜNÜRLÜK.....	17
1.1.1. Görüntü Düzenleme Programı Çalışma Alanı.....	17
1.1.2. Paneller.....	18
1.1.3. Dosya Boyutu Ayarlama.....	21
1. UYGULAMA.....	24
1.1.4. Yeni Belge Açma.....	26
1.1.5. Görüntü Kırpma.....	26
1.1.6. Ufuk Çizgisi Düzeltme.....	28
2. UYGULAMA.....	29
1.2. RENK AYARI.....	30
1.2.1. Brightness / Contrast.....	31
1.2.2. Hue / Saturation.....	32
1.2.3. Photo Filter.....	34
1.2.4. Replace Color.....	35
1.2.5. Match Color.....	37
1.2.6. Channel Mixer.....	38
1.2.7. Black & White.....	39
1.2.8. Desaturate.....	40
1.2.9. Threshold.....	41
1.2.10. Invert.....	42
1.2.11. Posterize.....	43
1.2.12. Selective Color.....	44
1.2.13. Color Balance.....	45
1.2.14. Gradient Map.....	46
1.2.15. Filter > Camera Raw Filter.....	47
3. UYGULAMA.....	49
1.3. IŞIK AYARI.....	50
1.3.1. Equalize.....	50
1.3.2. Camera Raw Filter.....	51
1.3.3. Brightness-Contrast.....	52
1.3.4. Shadows / Highlights.....	53
4. UYGULAMA.....	54
1.3.5. Yeni Dolgu veya Ayar Katmanı Oluşturmak.....	55
5. UYGULAMA.....	61
1.4. RÖTUŞLAMA.....	62
1.4.1. Fotoğraf Üzerindeki Lekeleri Temizleme.....	62
6. UYGULAMA.....	65
1.5. DEKUPE ETME.....	66
1.5.1. Dekupe Yöntemleri.....	66

İÇİNDEKİLER

7. UYGULAMA	69
1.6. KAYDETME.....	70
1.6.1. Görüntü Kayıt Formatları.....	70
8. UYGULAMA	73
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	75
EK 1.....	76

2. ÖĞRENME BİRİMİ: BİLGİSAYARDA FOTOĞRAF / GÖRÜNTÜ İŞLEME

2.1. KOLAJ VE MONTAJ.....	86
2.1.1. Kolaj	87
1. UYGULAMA	95
2.1.2. Montaj.....	96
2. UYGULAMA	100
2.1.3. Dekupe Fotoğrafla Dijital ve Baskıya Uygun Afiş Tasarımı	101
3. UYGULAMA	104
2.2. RESTORASYON VE DÜZELTME.....	105
2.2.1. Restorasyon	105
2.2.2. Görüntüde Düzeltme ve Rötüş İşlemleri	107
4. UYGULAMA	110
2.3. MANİPÜLASYON.....	111
2.3.1. Portre Fotoğraflarında Manipülasyon	113
5. UYGULAMA	120
2.3.2. Gerçeküstü Manipülasyon.....	121
6. UYGULAMA	129
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	130
EK 2.....	132

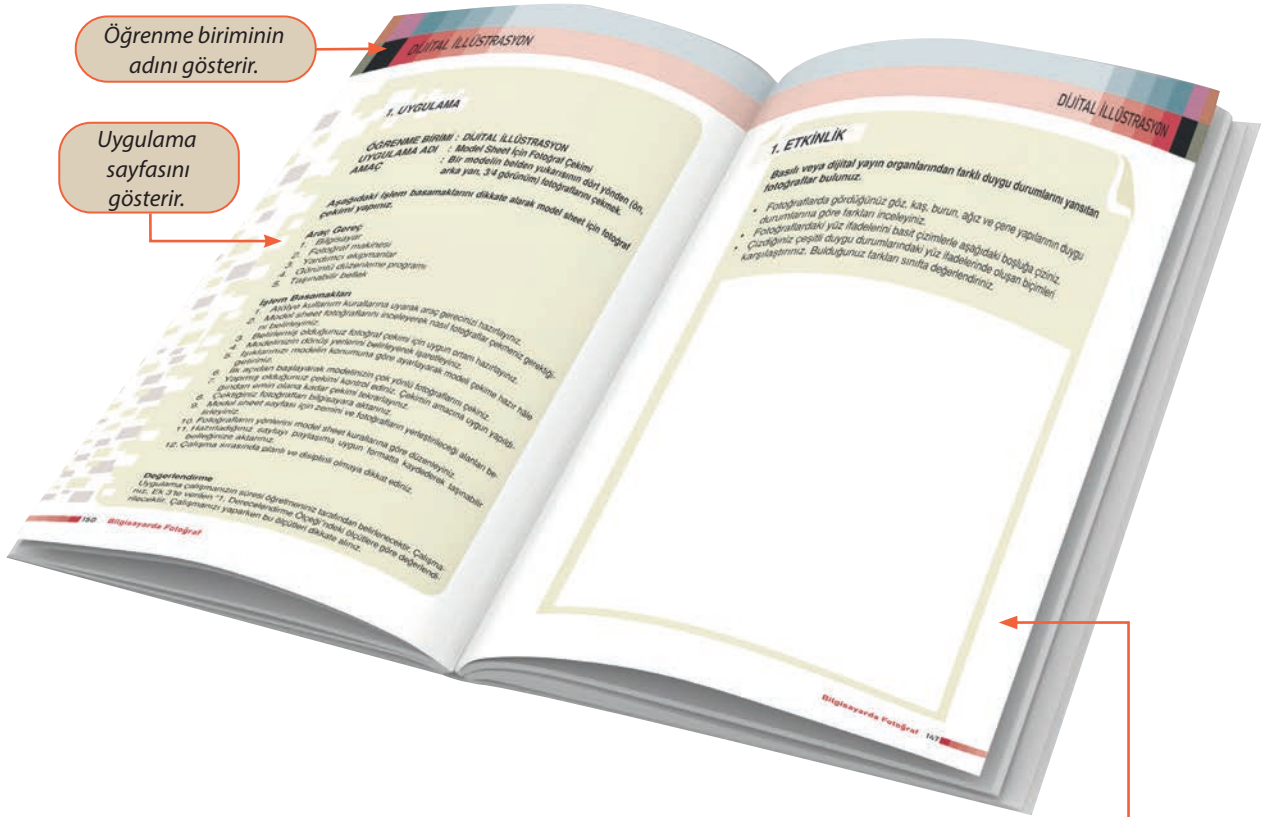
3. ÖĞRENME BİRİMİ: DİJİTAL İLLÜSTRASYON

3.1. DİJİTAL ORTAMDA KARAKTER TASARIMI	141
3.1.1. Karakter Tasarımında Model Sayfası	142
3.1.2. Karakter Tasarımında Yüz İfadesinin Önemi	146
3.1.3. Model Sheet	148
1. UYGULAMA	150
3.1.4. Karakter Tasarımında El Çizimlerinin Kullanılması	151
3.1.5. Farklı Yönlerden Çekilmiş Fotoğraflarla Karakter Tasarımı	152
3.1.6. Çizim Yoluyla Karakter Tasarımı	155
3.1.7. Fotoğraftan Hareketle Karakter Tasarımı	156
3.1.8. Dijital Ortamda Karakter Tasarımının Aşamaları	166
2. UYGULAMA	169
3.2. DİJİTAL ORTAMDA MEKÂN TASARIMI	170
3.2.1. Konuya Uygun Mekân Fotoğrafı Çekimi	173
3. UYGULAMA	174

3.2.2. Mekân Fotoğrafının Vektör Tabanlı Programda İşlenmesi	175
4. UYGULAMA	177
5. UYGULAMA	178
3.3. EMOJİ VE İKON TASARIMI	179
3.3.1. Emoji Tasarımı	179
6. UYGULAMA	185
3.3.2. İkon Tasarımı.....	186
7. UYGULAMA	188
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	189
EK 3.....	191

4. ÖĞRENME BİRİMİ: SOSYAL MEDYA

4.1. SOSYAL MEDYADA İÇERİK PAYLAŞIMI	202
4.1.1. Ön Hazırlık ve Planlama Yapmak.....	203
4.1.2. Bütünsel Düşünmek.....	204
4.1.3. Renkleri Doğru Kullanmak	205
4.1.4. Kitleyi Anlamak	205
4.1.5. Sosyal Medya Platformlarına Uygun İçerik Üretmek.....	206
4.1.6. Firma Kullanıcı Profili Oluşturmak	207
4.1.7. Sosyal Medyada Günlük İçerik Paylaşmak.....	208
4.1.8. Hedef Kitle Belirlemek.....	208
1. UYGULAMA	212
4.1.9. Sosyal Medya İçin İçerik Üretimi	213
2. UYGULAMA	217
4.2. BANNER TASARIMI.....	218
4.2.1. Sosyal Medya Kanallarına Uygun Yazı Karakteri Seçimi.....	219
4.2.2. Sosyal Medya Tasarımı İçin Doğru Yazı Tipi Seçimi	221
4.2.3. Banner Tasarımı Hazırlama.....	221
3. UYGULAMA.....	223
4.3. SOSYAL MEDYA KANALLARININ SEÇİLMESİ	224
4.3.1. Sosyal Medya Çeşitleri	225
4.3.2. Sosyal Medya Siteleri	226
4. UYGULAMA.....	228
4.3.3. Sosyal Medya Platformlarında Kullanılan İçerikler	229
4.3.4. Sosyal Medya Platformlarında Görsel Boyutları	230
5. UYGULAMA.....	232
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	233
EK 4.....	236
KAYNAKÇA.....	241
Genel Ağ Kaynakçası	241
Görsel Kaynakçası	241
CEVAP ANAHTARI	242



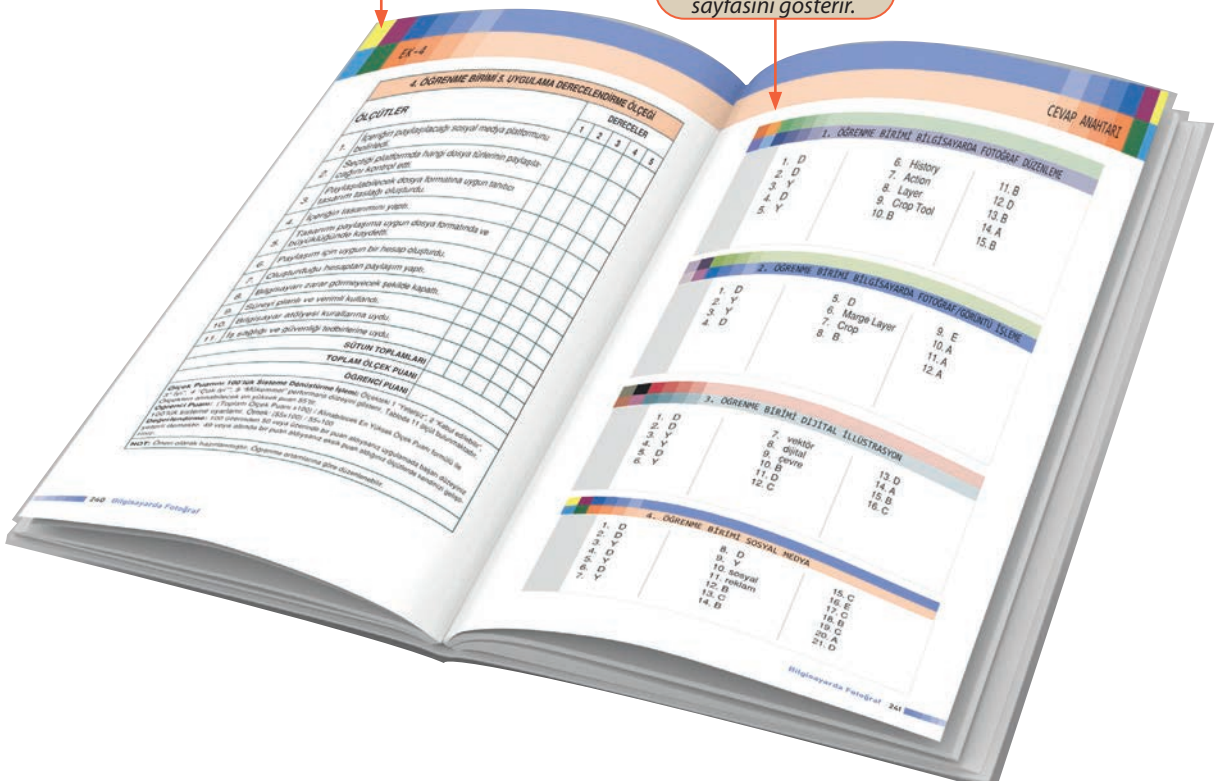
Öğrenme biriminin adını gösterir.

Uygulama sayfasını gösterir.

Derecelendirme ölçeklerini gösterir.

Cevap anahtarı sayfasını gösterir.

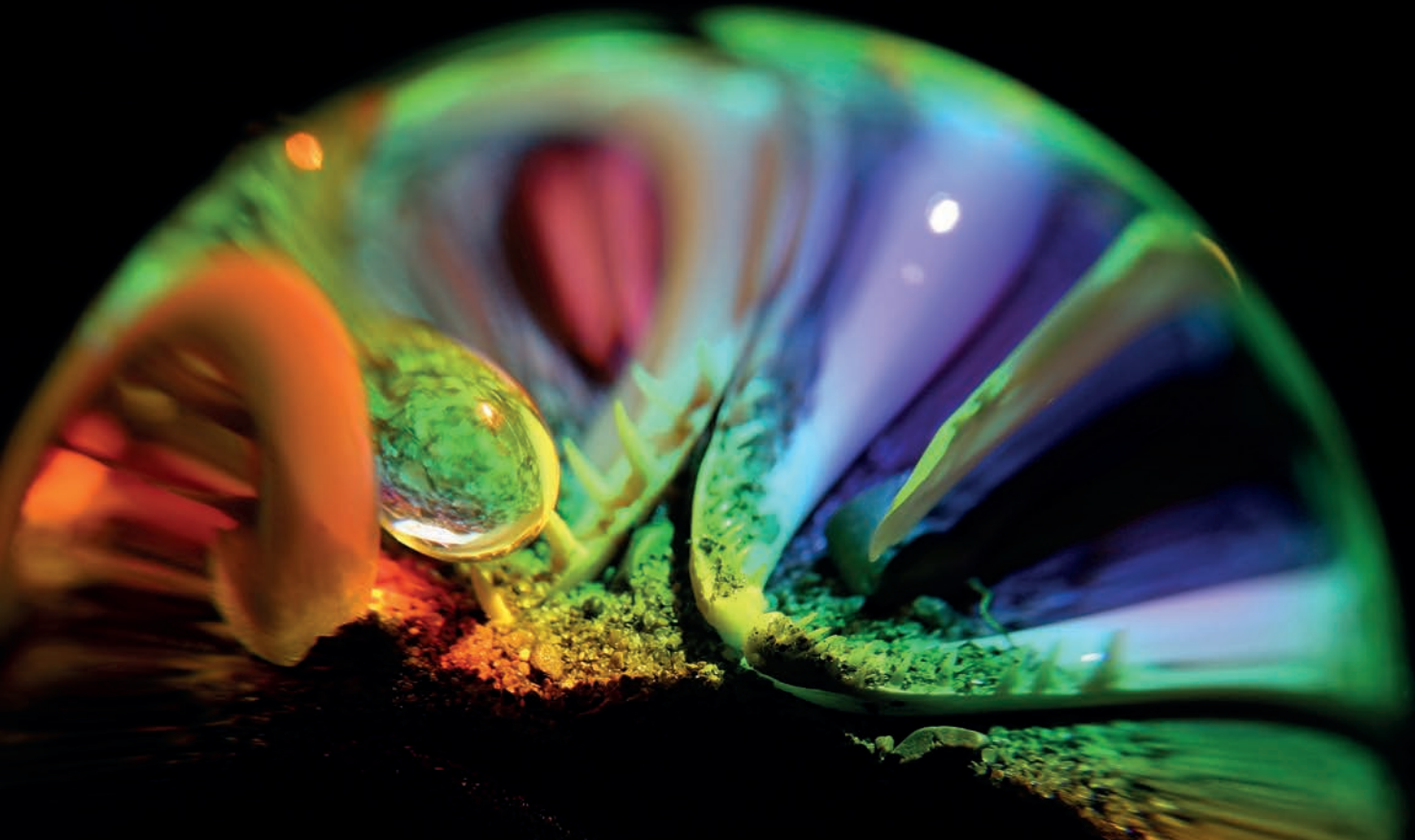
Etkinlik sayfasını gösterir.



Not: Bu ders materyalindeki kısaltmalar uluslararası ölçü birimleri dikkate alınarak kullanılmıştır.

1. ÖĞRENME BİRİMİ

BİLGİSAYARDA FOTOĞRAF DÜZENLEME





KONULAR

- 1.1. BOYUTLANDIRMA VE ÇÖZÜNÜRLÜK
- 1.2. RENK AYARI
- 1.3. IŞIK AYARI
- 1.4. RÖTUŞLAMA
- 1.5. DEKUPE ETME
- 1.6. KAYDETME

TEMEL KAVRAMLAR

- Rötüş
- Dekupe
- Renk
- Layer
- Araçlar
- JPEG
- RAW
- Fırça
- Cetvel

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Fotoğraf dosya boyutu ayarlama
- Fotoğrafta temel renk ayarları yapma
- Fotoğrafta temel ışık ayarları yapma
- Kullanım alanına uygun rötüş yapma
- Kullanım alanına uygun dekupe yapma
- Fotoğrafları yeni hâlleri ile kaydetme

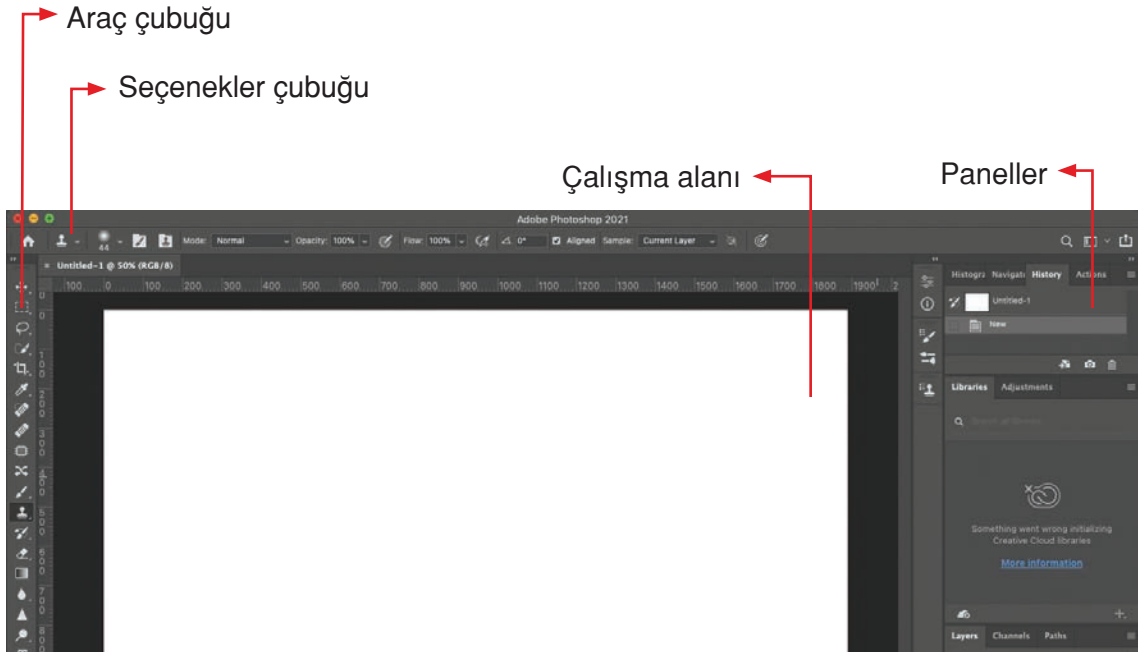
HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Bir fotoğrafın düzenlenmesi denildiğinde aklınıza gelen işlemler nelerdir?
2. Görüntü üzerinde değişiklik yapan programlardan hangilerini kullanmayı tercih ediyorsunuz? Tercihinizi nedenleri ile açıklayınız.
3. Fotoğraflar üzerinde yapılan düzenlemeler, izleyici üzerinde ne gibi etkiler oluşturabilir? Düşüncelerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.

Fotoğraf, geçmişte ve günümüzde birçok işlemden geçirilerek kullanıma hazır hâle gelmiştir. Karanlık odada fırçalar yardımıyla yapılan düzeltmeler, günümüzde bilgisayar ortamında görüntü düzenleme programlarıyla yapılmaktadır. Birçok firma görüntülerin düzenlenmesi için çeşitli program ve uygulamalar geliştirmiştir. Gelişen teknolojiyle akıllı telefonlar bile çekilen görüntünün düzenlenebilmesine olanak sunmaktadır.

Görüntü düzenleme programları, profesyonel ve amatör kullanımlar için deneme sürümü indirilerek test edilmektedir. Programların deneme sürümleri kullanıcıya belirli süre kullanım olanağı sağlar. Deneme sürümünün kullanımı için üyelik şartı bulunmaktadır. Bunun için kişiden e-posta adresi ve telefon numarasını, program sayfasında bulunan talep formuna yazması istenir. Yazılan e-posta adresine link gönderilir ve süre sonunda satın alma işlemi yapılabilir. Firmaların bazıları sadece tek bir indirme ücreti talep ederken bazıları kullanım için üyelik oluşturmakta, aylık veya yıllık ücretler karşılığında programı indirterek kullanıma sunmaktadır. Ticari veya kişisel kullanım için program lisansının alınarak programın temin edilmesi ve bilgisayara kurulumunun yapılması gerekmektedir. Program için başlatılan üyelik şartları sağlandığında firma kişiye programı indirebilmesi için bir link gönderir. Program kurulum adımları takip edilerek program bilgisayara yüklenir. Kurulum dosyasının indirildiği yere gidilerek dosyaya tıklanması ve kurulum programının başlatılması gerekir. Başlatılan kurulum programında sırayla e-posta ve kişisel bilgiler talep edilecektir.

Kurulum sırasında bilgisayar interneti açık olmalıdır. Kurulum tamamlandıktan sonra bilgisayarda program kısayolu oluşacaktır. Bu kısayola tıkladığında program kullanıma açılır. Program bilgisayara yüklendikten sonra **Ps** simgesine tıklanarak açılır. Sol tarafta araçların olduğu palet bulunur. Üst kısımda ise seçeneklerin olduğu paletler yer almaktadır (Görsel 1.1).



Görsel 1.1: Çalışma ekranı ve alanı

1.1. BOYUTLANDIRMA VE ÇÖZÜNÜRLÜK

Görüntü düzenleme programları piksel tabanlı programlardır. **Piksel**, görüntüleri oluşturan küçük karelere verilen isimdir. Görüntüler, görüntü düzenleme programlarına çekim aşamasındaki ayarlarına göre hazır çözünürlükle gelir. Çözünürlük piksel sayısını oluşturur. Çözünürlük kalitesi, içerdiği piksel sayısı ile orantılıdır. Görüntüdeki piksel sayısı ne kadar fazla olursa görüntünün ve baskının kalitesi de o denli artar. Piksel tabanlı programda çalışmak, kareli bir defter üzerinde çalışmaya benzetilebilir. Bir kare içerisinde denk gelen piksel üç renkten [kırmızı, yeşil, mavi (RGB)] oluşur. Pikselin rengi, RGB oranlarına göre belli olur. Vektör tabanlı programların aksine sonsuz büyütme-ye izin vermez.

Piksel tabanlı bütün programların kullanım yöntemleri veya arayüzleri birbirinden farklıdır ancak bütün programlar aynı mantıkla çalışmaktadır. Görüntüler üzerindeki piksellerde değişiklik yapılarak görüntünün istenilen görünüme ulaşması sağlanır. Tüm kesme, yapıştırma ve yer değiştirme işlemlerinin tamamı piksellere uygulanır. Program, hazır seçeneklerle sunulurken aynı zamanda eklentilerle dışarıdan eklenebilen komut, filtre, efekt, yazı karakterleri gibi yazılımlarla kullanıcıya yeni çözümler de sunar.

1.1.1. Görüntü Düzenleme Programı Çalışma Alanı

Program ilk açıldığında görünen bölüme **çalışma ekranı** adı verilir. Çalışma ekranı, yapılan seçime göre boş bir sayfa, çağrılan bir dosya ya da fotoğraf şeklinde görülmektedir. Çalışma ekranında görüntüyü düzenlemek için araçlar ve paneller gibi sekmeler bulunur. Çalışma alanı ise açılan çalışma ekranındaki boyutlar ile sınırlıdır.

Her program gibi görüntü düzenleme yazılımları da kişiselleştirilebilir. Kullanım sıklığına göre araçlar çubuğunda sık kullanılanlar öne çıkarılabilir. Program standart ayarlar ile çalıştırıldığında sağ tarafta Color (Kalır), History (Histori), Actions (Ekşins), Layer (Leyır) gibi paneller görünür. Bu paneller isteğe göre görünümünden kaldırılabilir veya başka paneller görünümüne eklenebilir. Bu paneller birbirine kenetlenebileceği gibi ayrılmaları da mümkündür. Daha geniş alanda çalışılmak isteniyorsa kenetlenerek ve sekme şeklinde gösterilebilir.



Görüntüde birim olarak piksel / inç veya piksel / cm kullanılır. Piksel, px olarak da ifade edilir. 10 cm uzunluğunda ve 20 cm enindeki bir görüntü, 100 ppc çözünürlüğe sahip ise boyunda $10 \text{ cm} \times 100 \text{ ppc} = 1000$ piksel, eninde ise $20 \text{ cm} \times 100 \text{ ppc} = 2000$ piksel vardır. Görüntüdeki toplam piksel sayısı $(\text{en} \times \text{boy}) = 2000 \times 1000 = 2000000$ pikseldir.

Araç Çubuğu

Fotoğraf üzerinde seçme, taşıma, kırpma, düzeltme gibi işlemlerin yapılmasına yarayan araçların bulunduğu alana **araç çubuğu** denir. Araç çubuğu, programda kullanılan araçlara daha kolay ulaşabilmeyi sağlar. Birçok programda üst veya yan alanlarda görünür. Görüntü düzenleme programında sol yana yaslı tek sütunda görünen araç çubuğunun üstünde bulunan çift oka tıklanıldığında çift sütunda da görülebilir (Görsel 1.4).

En üstte taşıma ve seçim araçları bulunur. Bunların hemen altında kırpma ve dilimleme araçları vardır. Bu araçların altında ise ölçüm araçları, altta rötuşlama ve boyama araçları bulunur. Bunların altında çizim ve yazım araçları vardır. Son olarak da altta gezinme araçları bulunur. Araç çubuğundaki her aracın bir simgesi bulunmaktadır. Program içerisinde yer alan tüm araçlar, araç çubuğunda gösterilmez. Görünen araçların altında küçük bir ok görünüyorsa arkada daha fazla araç var demektir. Bu oka tıklanarak diğer araçlar seçilebilir.



Görsel 1.4: Araç çubuğu

1.ETKİNLİK

Piksel tabanlı programın arayüzünü (araç çubuğu, paneller ve menüler) inceleyerek denemeler yapınız.

- Piksel tabanlı programı, simgesine tıklayarak açınız.
- Programın araç çubuğu inceleyiniz.
- Window menüsünden panellerin görünürlüğü açıp kapatarak piksel tabanlı programın arayüzünü kendi tercihlerinize göre oluşturunuz.
- Panelleri birbirine bağlayınız.
- Programın menülerini inceleyiniz.
- Geçmişte kullandığınız programlar ile piksel tabanlı programın benzer ve farklı yönlerini söyleyiniz.

1.1.3. Dosya Boyutunu Ayarlama

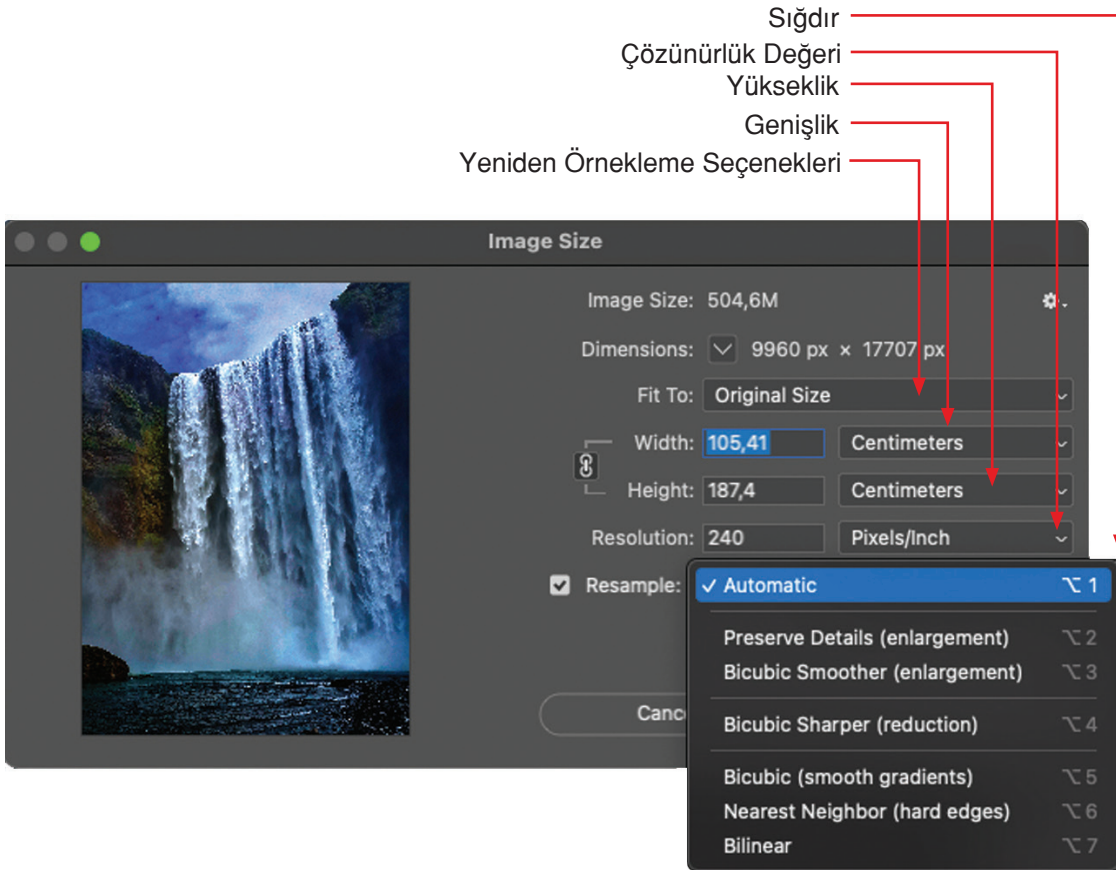
Program içerisinde oluşturulan veya dışarıdan yüklenen herhangi bir dokümanın çözünürlüğünün ve boyutunun ayarlanması **Image** menüsünden **Image Size** (İmıc Sayz) komutu ile yapılır (Görsel 1.5). Bir dokümanın çözünürlük ve boyut bilgilerine de buradan ulaşılabilir. Menü içerisinde görüntünün piksel, inch (inç), milimetre, santimetre gibi ölçü birimlerindeki karşılıkları görünür.

Image Size

Görüntünün boyutu, **Image Size** komutunda genişlik **Width** (Wid) ve yükseklik **Height** (Hayd) ölçüleri ile ayarlanır. Bu ölçüler, yanında görünen zincir işaretiyle birbirine bağlıdır. Bunun anlamı, bu değişkenlerden herhangi biri değiştirildiğinde diğerinin de aynı oranda değiştirileceğidir. Gerekli durumlarda bu zincir üzerine tıklanarak bağlantı kaldırılabilir. Bağlantı kaldırıldığında değişkenler birbirinden bağımsız şekilde boyutlandırılabilir.

Image Size komutundaki **Resolution** (Rezuluşın) seçeneği, çalışılan dosyanın çözünürlük değerini gösterir. Çözünürlük değeri **piksel/inç** veya **piksel/santimetre** ölçü birimleri ile kullanılabilir. Özellikle baskı yapılacak dokümanlarda çözünürlüğe dikkat edilmelidir. Resolution değeri artırıldığında program dokümana yeni piksel sayıları ekler. Resolution değeri azaltıldığında ise piksel sayısı azaltılır. Bu artırılan ve azaltılan piksellerin nasıl ekleneceği **Resample** (Risembıl) sekmesi işaretlendiğinde açılan seçeneklerden belirlenir. Bu seçenekler şunlardır:

- Automatic (Automatik):** Otomatik
Preserve Details (Pirizörv Ditayls): Ayrıntıları koru
Bicubic Smoother (Baykubik Simudur): Daha yumuşak
Bicubic Sharper (Baykubik Şarpır): Daha keskin
Bicubic (Baykubik): Çevre piksellerin renk ortalaması
Nearest Neighbour (Niirist Neybur): En yakın komşu
Bilinear (Bayliniir): Çift doğrusal



Görsel 1.5: Image Size penceresi

Baskı Boyutları

Dots per inch (dots per inç), DPI olarak kısaltılmaktadır. DPI özellikleri, görüntüler basılı olarak kullanılmak istendiğinde önem kazanmaktadır. **DPI**, inç başına düşen nokta sayısıdır. Basılacak görüntünün her bir inçte bulunan küçük noktaların sayısını belirtir. DPI ne kadar büyükse nokta sayısı o kadar fazla olur. Bu durum baskının daha net olmasını sağlar. Baskı üretiminde piksel yerine nokta kullanılmaktadır. Baskı üretiminde DPI çözünürlüğü ne kadar yüksek olursa o kadar fazla nokta vuruşu yapılır. 300 DPI çözünürlük 1 inç ölçü içine 300 nokta vuruşu yapılacağı anlamına gelir. Fotoğrafların yüksek çözünürlükle çekilmeleri ve yüksek çözünürlükleri korunarak kaydedilmeleri gerekir.

Bilgisayar ortamında **PPI** [Pixel Per Inch (Piksil Pör İnç)] inç başına düşen piksel sayısıdır. Dijital görüntüleri oluşturan pikseller görüntünün ekranda görünmesini sağlayan renk kutucuklarıdır. Bu renk kutucukları ne kadar fazla sayıda olursa görüntüde o kadar fazla detay yer alır. Fotoğraflar ekranlarda görüntülenirken 72 PPI genellikle yeterli bir görünüm sağlar ancak baskı için kullanılacaklarsa bu değer en az 300 PPI olması beklenir. Yüksek çözünürlükle çekilen görüntülerin PPI'sı düşürülebilir. Düşük çözünürlükle çekilmiş görüntülerin ise PPI'sı yükseltile bile görüntü belirli boyutların üzerine çıkarıldığında baskı kaliteli olmayacaktır. Çekilmiş görüntünün PPI kontrolü, **Image** menüsünden **Image Size** komutu ile yapılır (Görsel 1.6, 1.7).

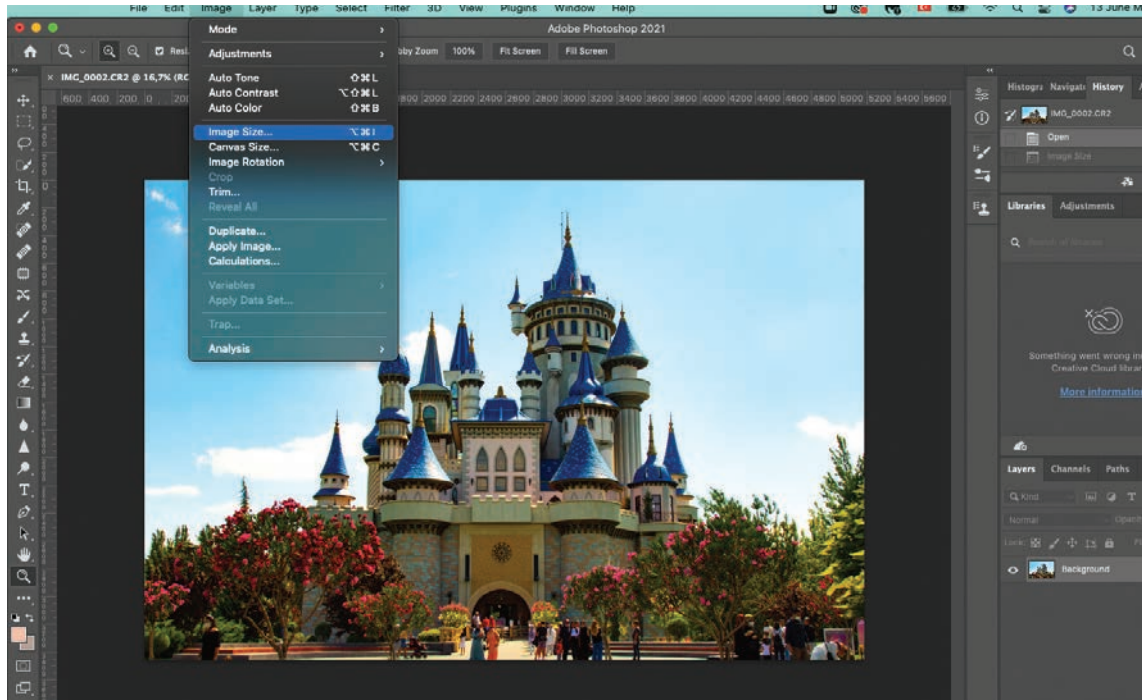
Fotoğraf, profesyonel bir fotoğraf makinesiyle yüksek çözünürlükte çekilmişse en az 300 piksel olarak gelecektir. **Resolution** seçeneği fotoğrafın çözünürlüğünü göstermektedir. Bu çözünürlük 300 PPI'dan 72 PPI'ya düşürüldüğünde görüntü boyutları da (Dimensions) değişecektir.

Fotoğraf baskısı, görüntünün fotoğraf kâğıdına veya farklı baskı seçenekleriyle bir yüzeye yüksek çözünürlükle basılmasıdır. Farklı kullanım alanları için farklı boyutlarda istenilen türde baskı yapılabilir. Çoğunlukla fotoğraf baskısı Tablo 1.1'deki boyutlarda yapılmaktadır.

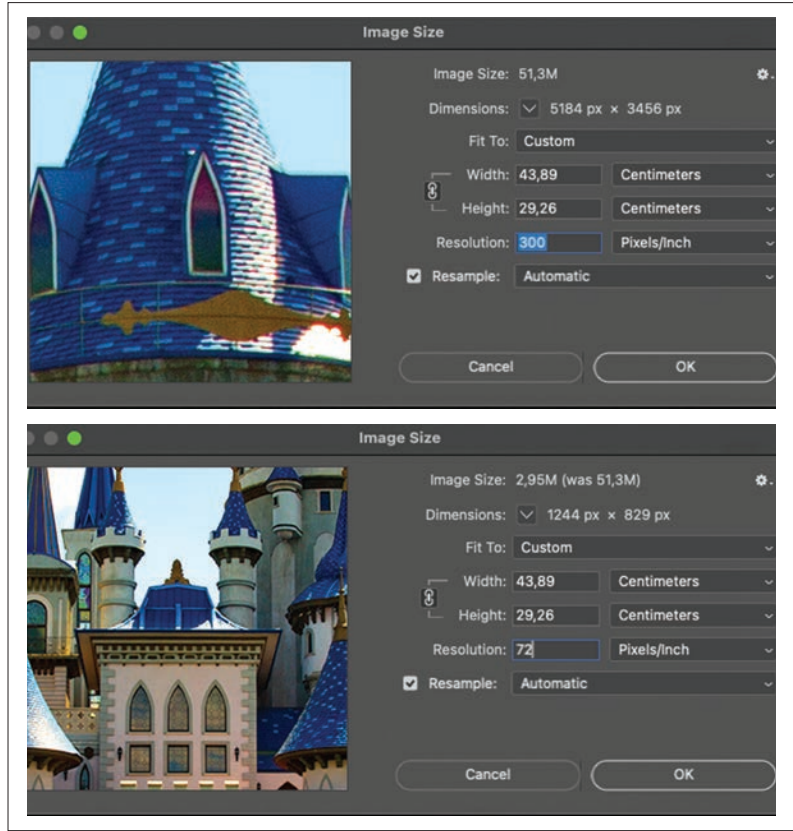


Tablo 1.1: Baskı Boyutları

4x6 cm
5x7 cm
8x10 cm
10x13 cm
10x20 cm
11x14 cm
16x20 cm
20x24 cm
20x30 cm



Görsel 1.6: Image menüsü



Görsel 1.7: 300 PPI/72 PPI

Baskı Kâğıdı Seçme

Fotoğraf kâğıdı, fotoğrafın özelliğine göre seçilmelidir. Fotoğraf kâğıdının doğru seçilmesi baskı kalitesini de doğrudan etkiler.

Mat kâğıt, ışık yansımalarının istenmediği yüzeylerde tercih edilir. Mat kâğıt ile yapılan baskılarda renkler daha az kontrastlıdır. Cam veya plastikle üzeri kaplanmadan direkt sergilenir.

Yarı mat kâğıtlar, saten veya yarı parlak kâğıt olarak da adlandırılır. Diğer kâğıtlara göre daha ağırdır. Yüzeyi dokuludur ve bu dokulu yüzey; parlamalar, parmak izi veya küçük çiziklerin görünümünü en aza indirir. Fotoğrafın her açıdan rahat izlenmesini sağlar. Fotoğrafçılar genellikle bu baskı kâğıdını tercih etmektedir.

Parlak kâğıt, renklerin daha parlak görünmesini sağlar. Doğru aydınlatılma yapılmadan izleyiciye sunulduğunda fotoğrafın görülmesini zorlaştırır. Yansımalar, kâğıt üzerinde oluşan parmak izi ve çizik gibi kusurları gösterir. Bu nedenle baskı aşamasından çerçeveye yerleştirilme aşamasına kadar dikkatli olunmalıdır. Doğru ışıkla aydınlatıldığında yüksek kaliteli görünüm sağlar.

Metalik kâğıt, zengin renk seçeneği sunar. Yarı parlak yüzeylidir. Fotoğraf baskılarında keskinlik ve derinlik sağlar. Fotoğraflar metal bir levha üzerine basılmış gibi görünür. Diğer baskı türlerine göre maliyeti daha yüksektir. Koruyucu şeffaf bir malzeme ile üzeri kaplanırsa baskılar uzun süre sorunsuz olarak saklanabilir.

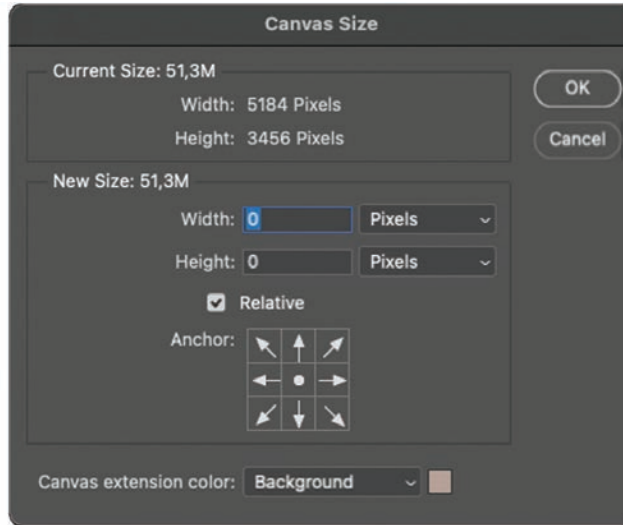
Canvas Size

Açılan bir dokümanın çalışma alanı boyutunun değiştirilmesi **Image** menüsünden **Canvas Size** (Kenvis Sayz) komutu ile yapılır (Görsel 1.8). **New Size** başlığı altında **Width** ve **Hight** seçenekleri değiştirilerek yeni boyut seçilebilir.



Görsel 1.8: Canvas Size komutu

Altta yer alan Relative seçeneği seçildiğinde Width ve Hight değerleri sıfır görünecektir (Görsel 1.9). Canvas Size komutunda yer alan Anchor (Enkır) seçeneği, oluşacak yeni dokümanın ne taraftan büyütüleceğinin belirlendiği alandır. Özellikle çoklu görüntü kullanılan manipülasyonlarda eklemenin yapılacağı alanın genişletilmesi için seçenek kişiselleştirilebilir. Oklar, dokümanın hangi yönde genişletileceğini gösterir.



Görsel 1.9: Canvas Size açılır penceresi

1. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Fotoğraf Baskı Boyutu Ayarlama

AMAÇ : Fotoğrafı baskıya uygun hâle getirmek.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak seçeceğiniz bir fotoğrafı baskıya uygun hâle getiriniz.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Taşınabilir bellek
4. Fotoğraf

İşlem Basamakları

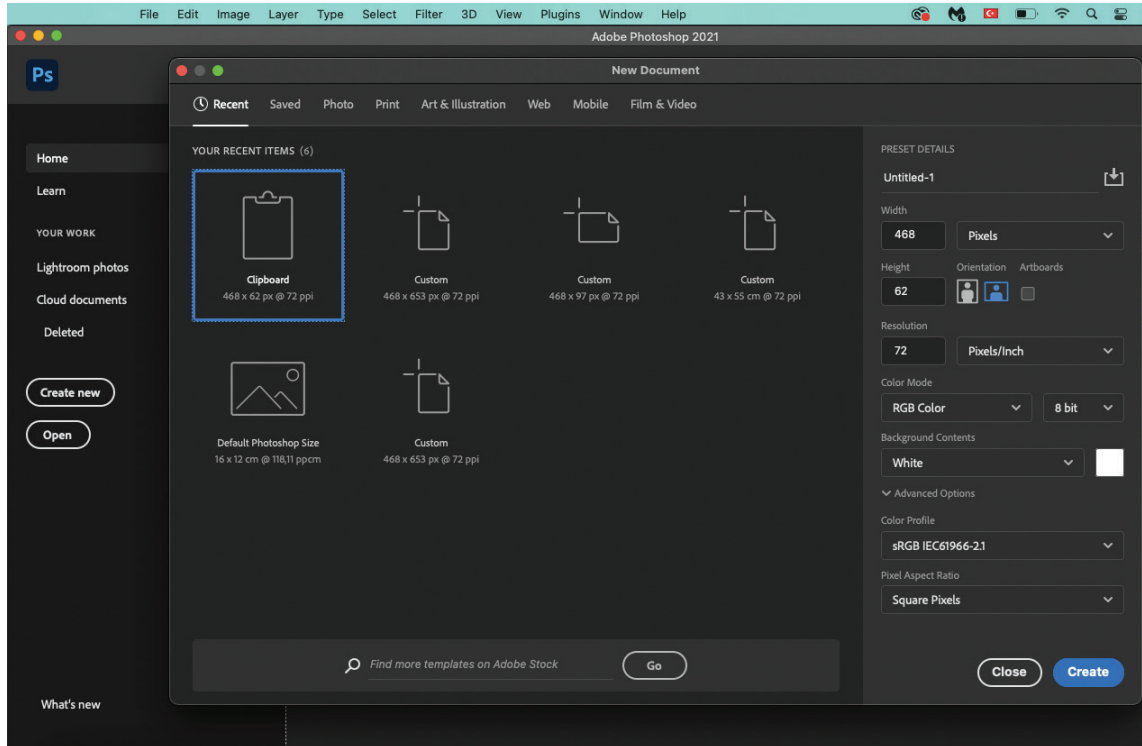
1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Dijital ortamdan ya da taşınabilir belleğinizden düzenleme yapabileceğiniz bir fotoğraf belirleyiniz.
3. Düzenleme için fotoğrafı bilgisayara aktarınız.
4. Fotoğraf baskısı için uygun çözünürlüğü kontrol ediniz.
5. Fotoğrafın dosya boyutuna dokunmadan baskı boyutunu ve çözünürlüğünü değiştiriniz.
6. Gerekli düzenlemeleri yaparak fotoğrafı kırpınız.
7. Fotoğrafı baskı boyutuna uygun hâle getirene kadar çalışmanızı tekrarlayınız.
8. Fotoğraf düzenleme sırasında planlı ve disiplinli çalışmaya dikkat ediniz.
9. Bilgisayarda düzenleme işlemlerinizi bitirdikten sonra çalışmanızı taşınabilir belleğinize kaydediniz.
10. Taşınabilir belleğinizi bilgisayardan çıkarınız.
11. Görüntü düzenleme programınızı kapatınız.
12. Bilgisayarınızı Başlat menüsünden kapatınız.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 1'de verilen "1. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

1.1.4. Yeni Belge Açma

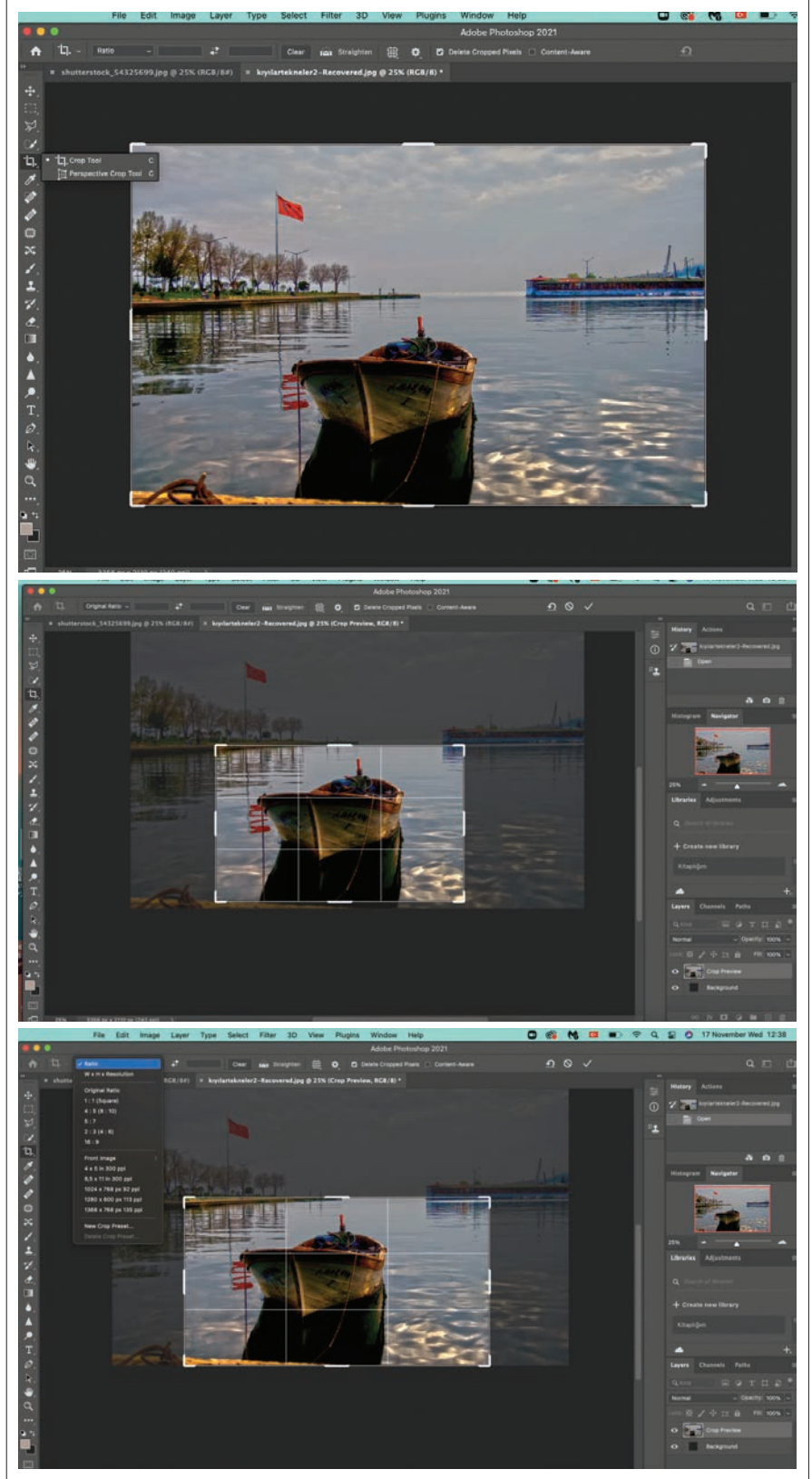
Görüntü düzenleme programında herhangi bir düzenleme yapabilmek için öncelikle yeni bir belge açılmalıdır. Yeni belge açmak için **File** menüsünden **New** (Fayl > Niv) komutu verilmelidir. Kısayolu Ctrl+N / Command+N tuşlarıdır. Belge ölçüleri, renk modu seçenekleri, arka plan seçenekleri bu ekranda belirlenir (Görsel 1.10).



Görsel 1.10: File menüsü New komutu

1.1.5. Görüntü Kırpma

Görüntüde istenmeyen nesnelerin yer alması nedeniyle veya daha küçük bir alanın ihtiyacı karşılayabileceği düşüncesiyle orijinal boyut üzerinde kırpma yapılabilir. Bu kırpma işlemi sadece hata giderme olarak değil aynı zamanda yeniden yaratıcı kadrajlama olarak düşünülmelidir. **Crop Tool** (Kırpma Tuolu) seçim aracıyla görüntü üzerinde istenilen boyutta kırpma yapılır. Boyutlandırma serbest yapılabileceği gibi üst tarafta yer alan seçeneklerle hazır ölçüler kullanılarak da yapılabilir. Hazır ölçülerin kullanılması görüntünün orijinal boyutunda gibi görülmesini sağlayacaktır. İstenilen ölçüleri kullanım alanına göre belirlemek de doğru bir tercihtir (Görsel 1.11).



Görsel 1.11: Crop Tool

1.1.6. Ufuk Çizgisi Düzeltme

Fotoğraflarda ufuk çizgisi düz çekilmek istendiğinde her zaman istenilen sonuca ulaşılamamaktadır. Fotoğrafta istenilmeyen bu eğrilik görüntü düzenleme programında düzeltilir. Bu tür fotoğraflarda görüntünün ne kadar düzeltilmesi gerektiğini ölçmek için View (Viuv) menüsünden Ruller (Rulır) komutu seçilerek görüntünün üzerine yerleştirilir. Crop Tool aracında Perspective Crop Tool (Pörspektiv Krap Tuul) ile fotoğraf üzerinde kareler yardımıyla perspektif gözlemlenebilir. Perspektif Tool komutu seçildikten sonra mouse ile fotoğraf seçilir. Mouse ile görüntünün yanındaki çizgilere yaklaşıldığında döndürme işareti çıkacaktır. Bu seçimle görüntü döndürülebilir hâle gelir. İstenilen döndürme noktasına gelindiğinde mouse ile seçim bırakılarak görüntü üzerine tıklanır. İstenirse Ruller kullanılmadan da görüntü üzerindeki kareler yardımıyla döndürme ayarlanabilir. Ufuk çizgisi gereği kadar düzeltildikten sonra fotoğraf kenarında oluşan boşluklar Crop Tool ile kesilmelidir (Görsel 1.12).



Görsel 1.12: Ufuk çizgisi düzeltme işlemi

2. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Fotoğrafta Ufuk Çizgisi Düzeltme

AMAÇ : Fotoğraflarda ufuk çizgisi düzeltmek.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak ufuk çizgisi eğri çekilmiş bir fotoğrafın ufuk çizgisini düzeltiniz.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Taşınabilir bellek
4. Fotoğraf

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Ufuk çizgisi eğri olan bir fotoğraf belirleyiniz.
3. Düzenleme için fotoğrafı bilgisayara aktarınız.
4. Fotoğrafın ufuk çizgisini düzeltiniz.
5. Yeni oluşturduğunuz fotoğrafı kırpınız.
6. Gerekli düzenlemeleri yaparak fotoğrafı taşınabilir belleğinize kaydediniz.
7. Fotoğrafın ufuk çizgisi düzelene kadar çalışmanızı tekrarlayınız.
8. Fotoğraf düzenleme sırasında planlı ve disiplinli çalışmaya dikkat ediniz.
9. Bilgisayarda düzenleme işlemlerinizi bitirdikten sonra çalışmanızı taşınabilir belleğinize kaydediniz.
10. Taşınabilir belleğinizi bilgisayardan çıkarınız.
11. Görüntü düzenleme programınızı kapatınız.
12. Bilgisayarınızı Başlat menüsünden kapatınız.

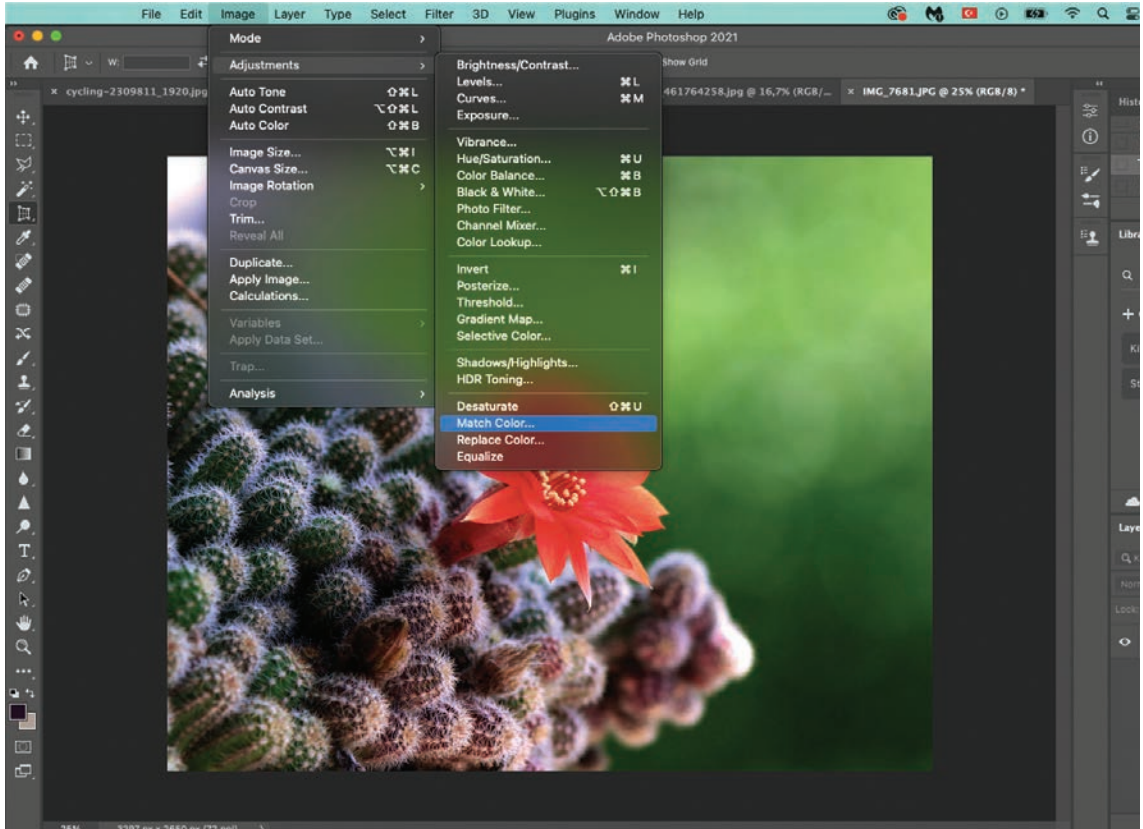
Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 1'de verilen "2. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

1.2. RENK AYARI

Fotoğrafçı, fotoğrafı çekmeden önce fotoğraf makinesinde renk ayarları yapabilir. Ancak fotoğrafı son kullanıma sunmadan önce yeniden kullanım amacına uygun yeni bir düzenleme yapması gerekebilir. Fotoğraf makinesinde istenilen sonuca yakın bir sonuç elde edilse de görüntü düzenleme programında son bir kontrol yapılarak fotoğraf kullanıma hazır hâle getirilmelidir.

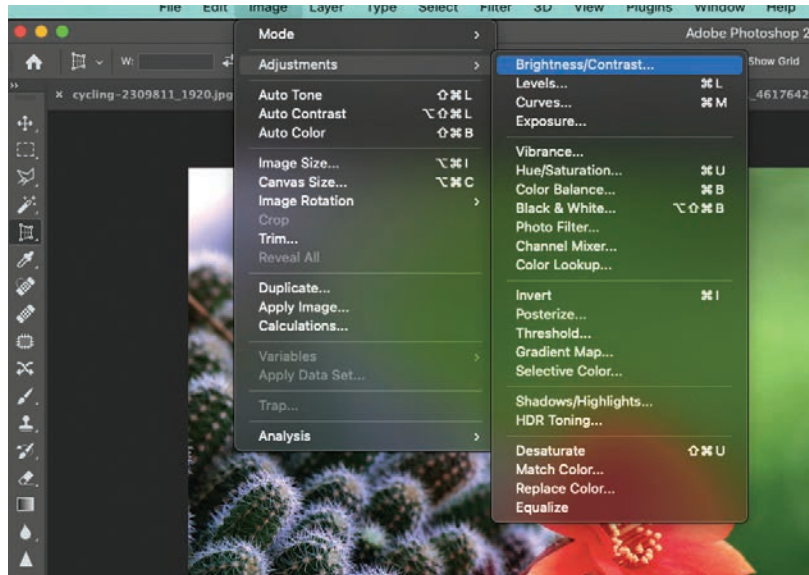
Görüntülerde renk düzeltmeleri **Image** menüsünde açılan alt menü **Adjustments** (İmic > Edcastmints) menüsünün altındaki komutlarla yapılabilir (Görsel 1.13). Birçok renk düzeltme seçeneğinin olduğu bu açılır alt menüdeki bazı komutlardan aynı sonuca ulaşılabilirken bazılarında farklı sonuçlara ulaşmak mümkündür. Buradaki kullanım kişilere ve program bilgisine göre farklılık gösterecektir. Fotoğrafı düzenleyen kişinin görselde ulaşmak istediği sonuç doğrultusunda da bu renk düzenlemeleri değişiklik göstermektedir. Adjustments açılır alt menüsünde Brightness / Contrast (Bıraytnis / Kontrast), Hue / Saturation (Hu / Saçureyşın) gibi birçok komut bulunmaktadır.



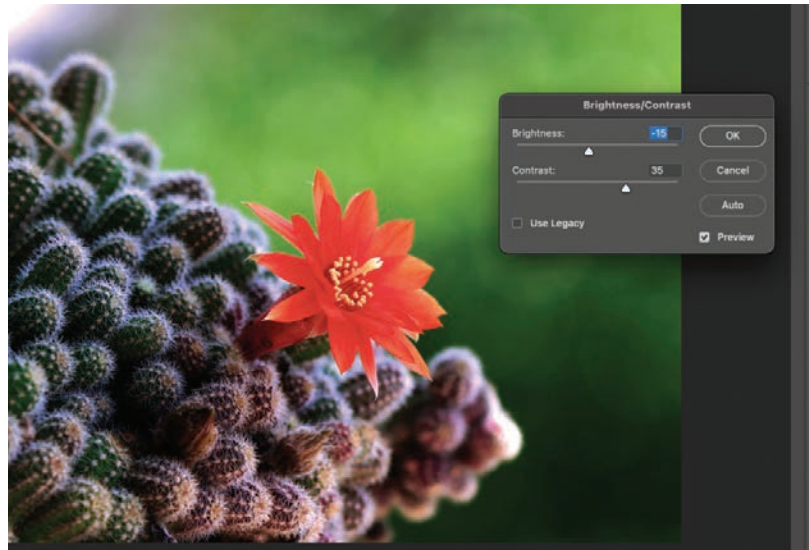
Görsel 1.13: Image > Adjustments açılır alt menüsü

1.2.1. Brightness / Contrast

Görüntü üzerindeki renklerin parlaklık ve kontrastını artırıp azaltmak için Brightness / Contrast seçeneği kullanılır. Görsel 1.14'te görüldüğü gibi **Image > Adjustments > Brightness / Contrast** komutu seçildiğinde üzerinde Contrast ve Brightness komutlarının bulunduğu işlem penceresi açılır (Görsel 1.15). Brightness parlaklığı, Contrast ise kontrastı ayarlar. Bu işlem, sürgünün ileri geri hareket ettirilmesiyle ya da sayısal değerlerin girilmesiyle yapılır. Görüntü üzerinde istenilen parlaklık ve kontrast, bu değerler değiştirilerek elde edilir. Bu iki seçeneğin düzenlenmesiyle fotoğraftaki renkler daha canlı ve parlak görünebilir.



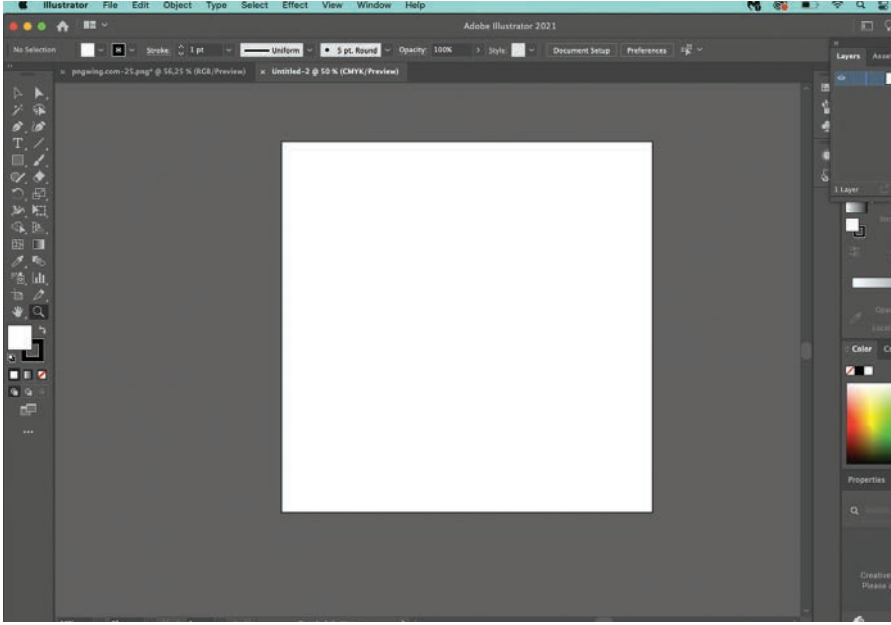
Görsel 1.14: Brightness / Contrast komutu



Görsel 1.15: Brightness / Contrast işlem penceresi

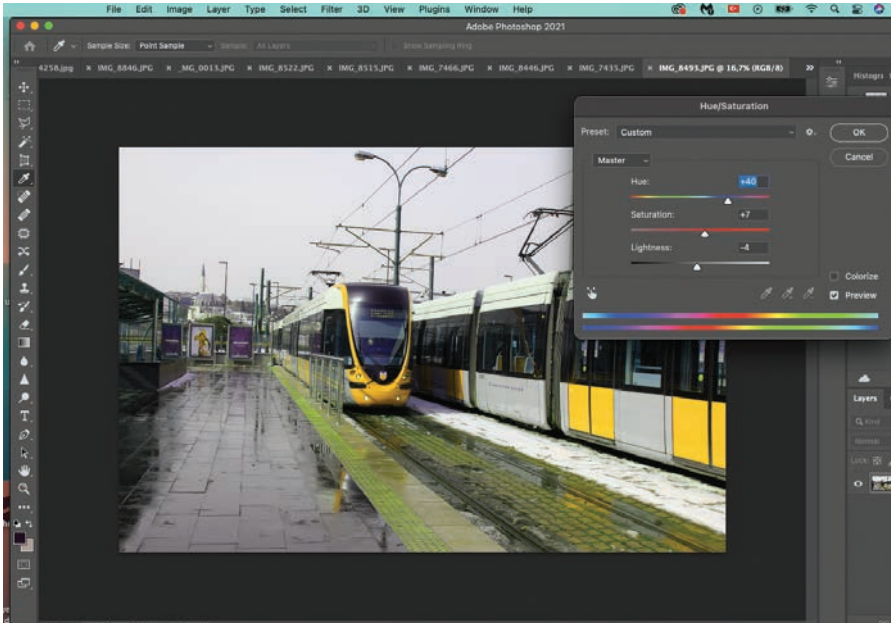
1.2.2. Hue / Saturation

Image > Adjustments > Hue / Saturation komutuyla görüntü üzerinde üç farklı değişiklik yapılabilir (Görsel 1.16). **Hue** seçeneği, renklerin başka bir renge dönüştürülmesi için kullanılır.



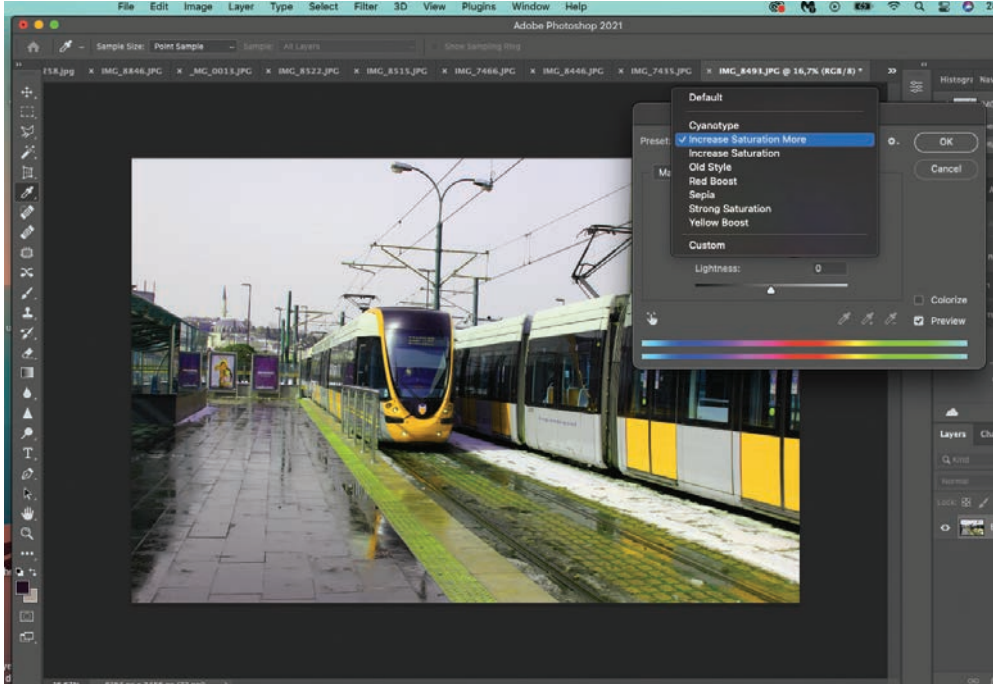
Görsel 1.16: Hue / Saturation çalışma alanı

Saturation seçeneği, renklerin yoğunluk ve doygunluk derecesini belirlemek için kullanılır. **Lightness** (Laytnıs) seçeneği ise renk tonunu açmak veya soldurmak için kullanılır (Görsel 1.17).

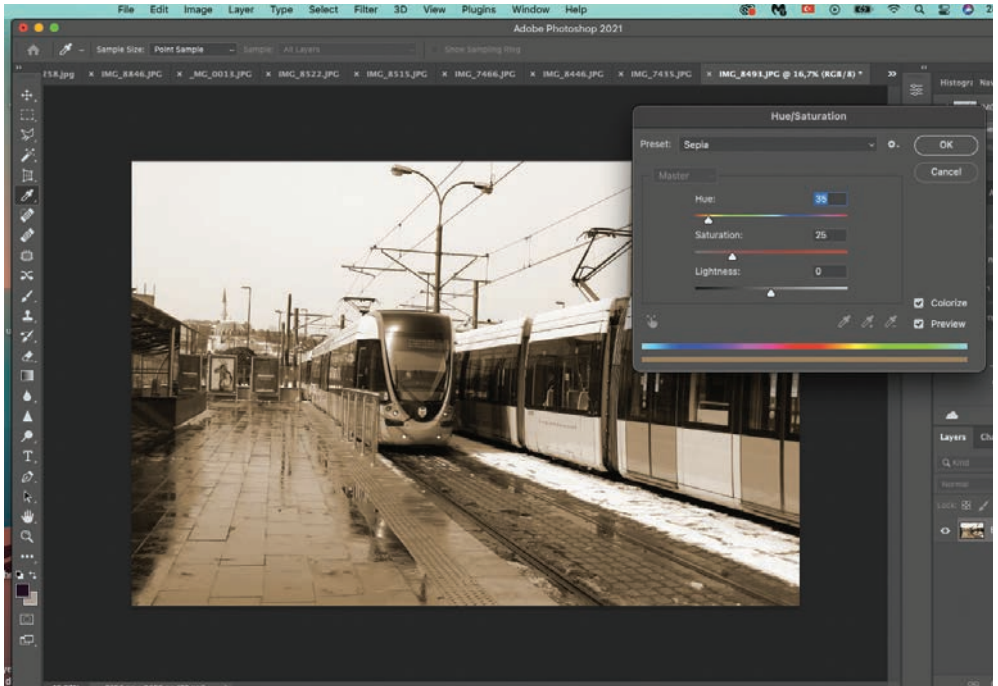


Görsel 1.17: Hue / Saturation açılır penceresi

Preset (Pirizit) sekmesinden hazır renk seçenekleri tercih edilebilir (Görsel 1.18). **Preset** sekmesinin altında yer alan ve ilk açıldığında Master (Mastır) olarak görünen seçenekle görüntüye göre renkler seçilerek seçilen renkler üzerinde değişiklik yapılabilir (Görsel 1.19).



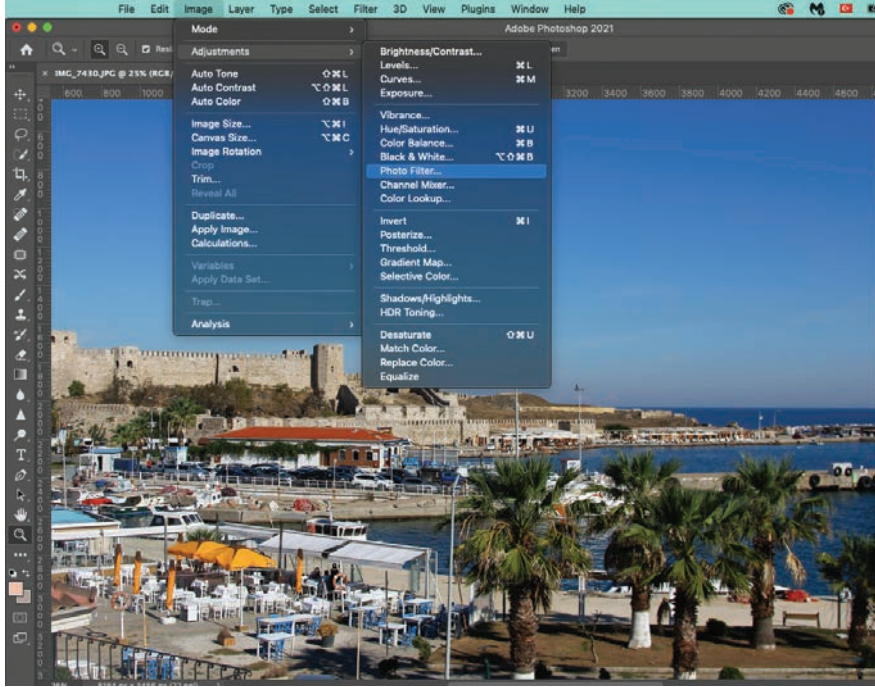
Görsel 1.18: Hue / Saturation açılır penceresi



Görsel 1.19: Hue / Saturation açılır penceresi

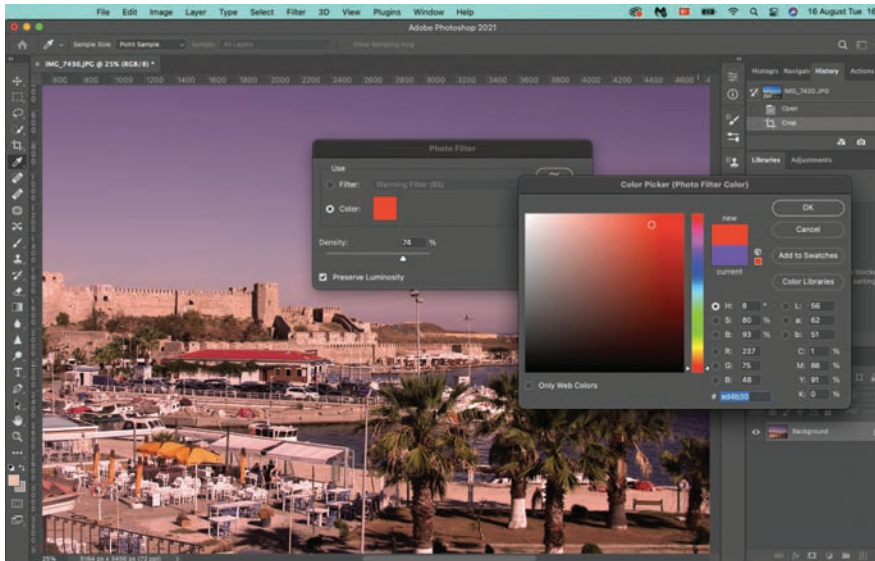
1.2.3. Photo Filter

Image > Adjustments > Photo Filter (Foto Filtır) komutu seçildiğinde görüntü üzerine renk filtresi uygulanarak baskın renk artırılabilir ya da azaltılabilir. Bu uygulama çekim sırasında kullanılan renkli filtreler gibi düşünülebilir. Uygulanan renk filtresine göre bazı renklerin geçişi kolay olacak bazı renklerin geçişi ise baskılanacaktır (Görsel 1.20).



Görsel 1.20: Image > Adjustments > Photo Filter komutu

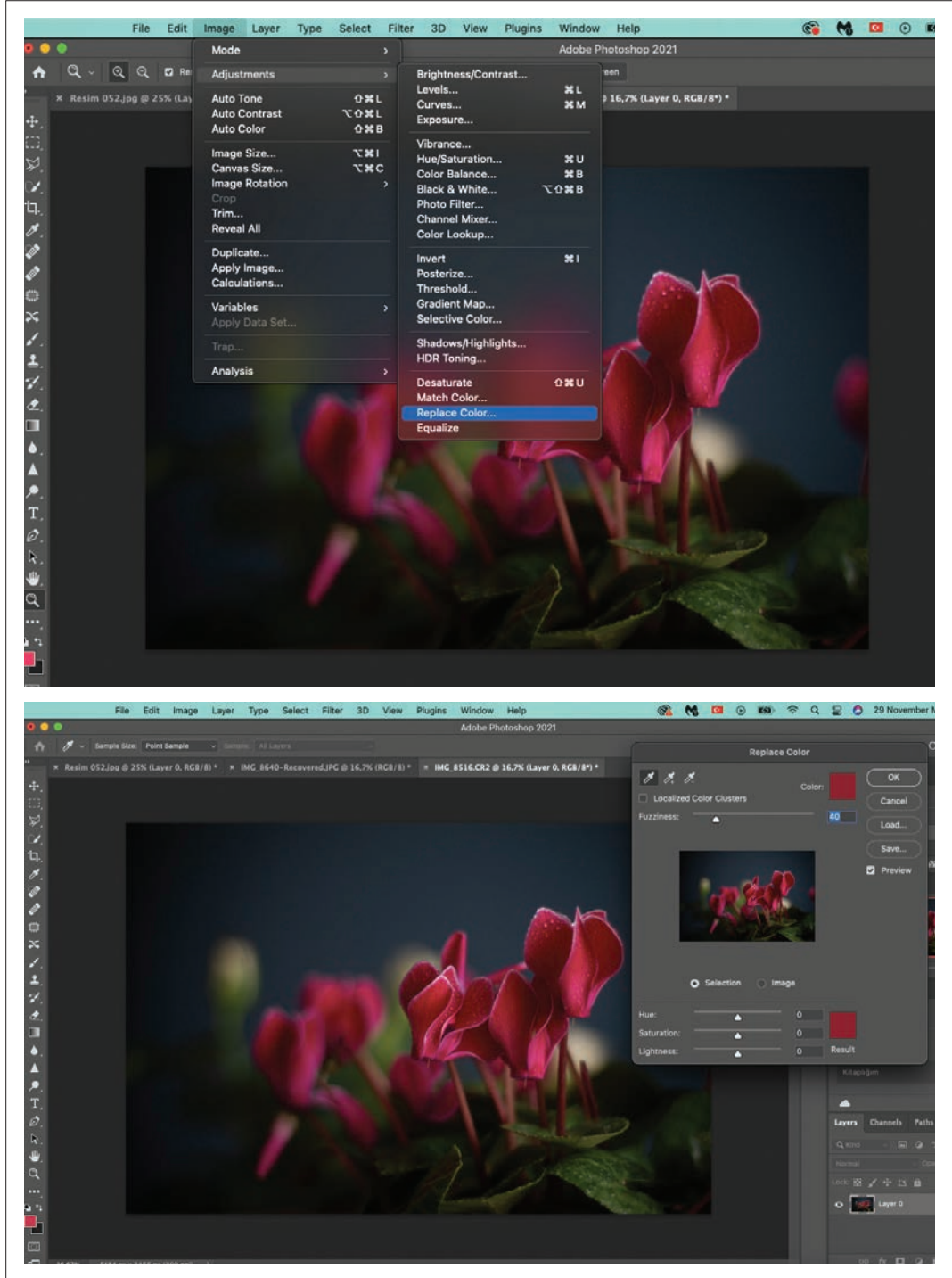
Siyah ve beyaz filtre kullanıldığında ise görüntünün tüm renkleri açılıp koyulaşacaktır. Renk filtresi seçildikten sonra renk oranı da ayarlanmalıdır. Görsel 1.21'de görüldüğü gibi kırmızı filtre kullanılarak manzara daha sıcak renklere çevrilmiştir.



Görsel 1.21: Image > Adjustments > Photo Filter renk paleti

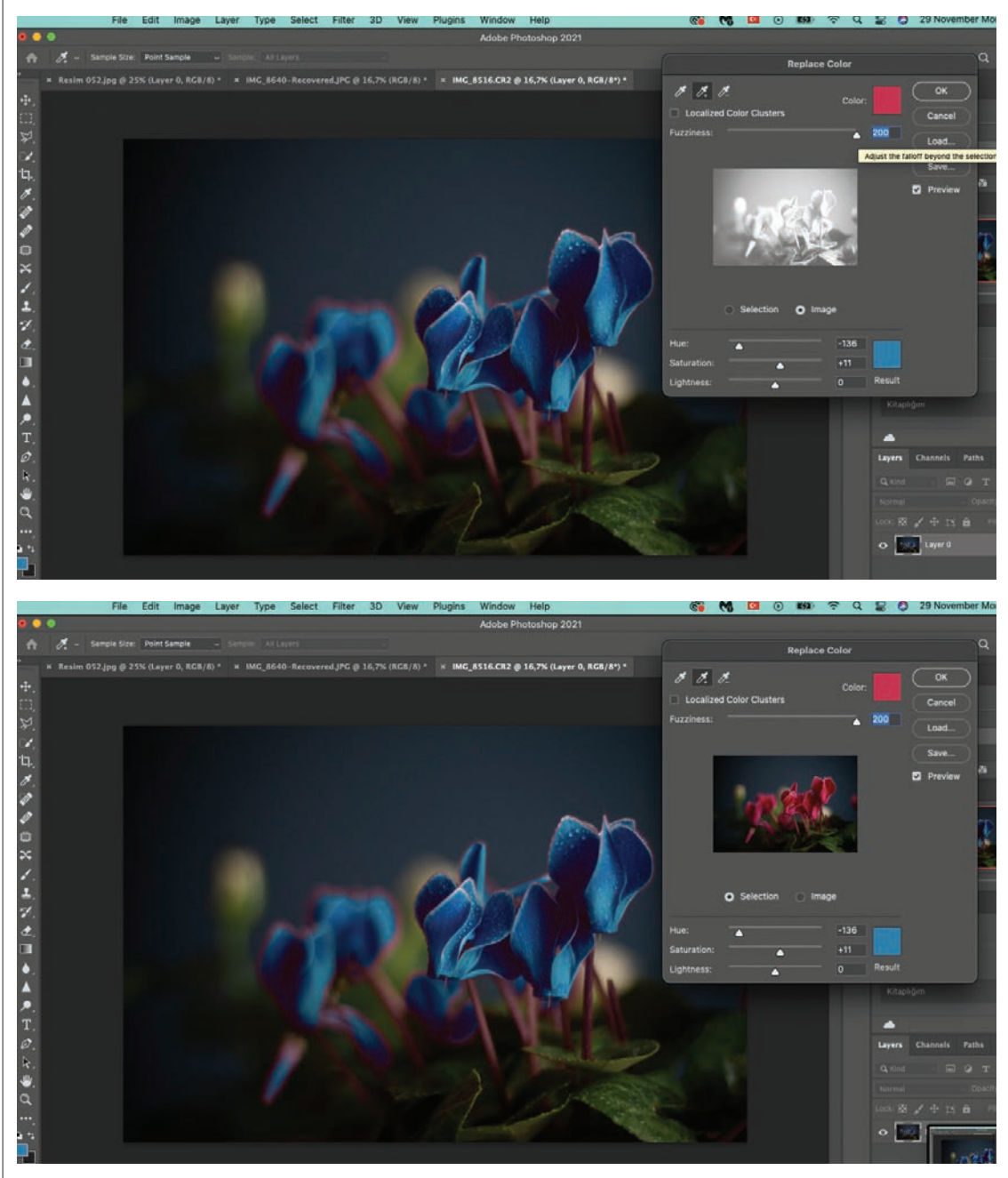
1.2.4. Replace Color

Görüntü üzerinde tek bir renkte değişiklik yapılmak istendiğinde **Image > Adjustments > Replace Color** (Repleys Kalır) komutuyla renk seçilerek değişiklik yapılabilir (Görsel 1.22).



Görsel 1.22: Image > Adjustment > Replace Color komutu

Damlalıkla seçilmiş rengin değiştirilmek istenen alanı **Fuzziness** (Fazınıs) skalası kullanılarak seçilmelidir. Bu seçenek ne kadar artırılırsa uygulanan alan da artacak ne kadar azaltılırsa uygulanan alan da azaltılmış olacaktır. Damlalık (+) ile birden fazla renk alanı seçilebilir veya (-) seçeneği ile seçilmiş renkler bırakılabilir (Görsel 1.23).



Görsel 1.23: Image > Adjustment > Replace Color açılır penceresi

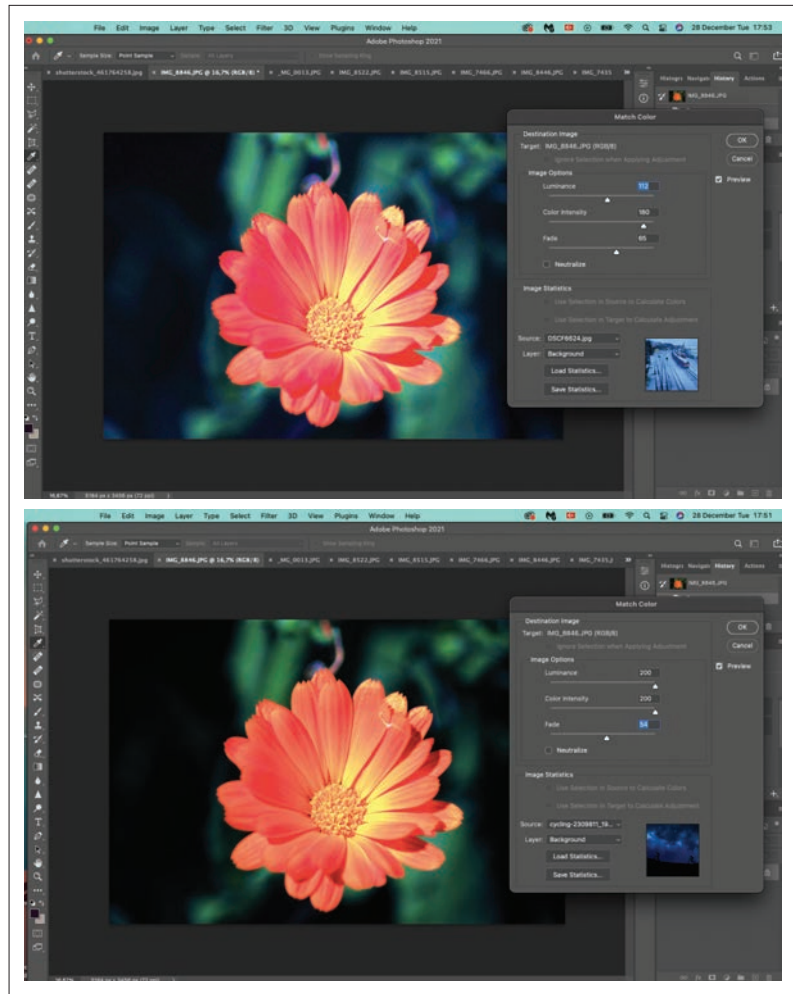
1.2.5. Match Color

Herhangi bir görüntünün renk tonlarını farklı bir görüntüye uygulamak veya aynı tonlarda görüntüler oluşturabilmek için **Image > Adjustment > Match Color** (Meç Kalır) açılır penceresiyle çalışılmalıdır (Görsel 1.24).

Bunun için öncelikle iki görüntü de çalışma alanı içerisinde açılmalıdır. **Window** menüsünden **Arrange 2 Up Vertical** (Erinç Tu Ap Vörtığı) komutu seçilir. Daha fazla görselle çalışılacaksa bu komut değiştirilebilir. Rengi değiştirilecek görüntü tıklanarak seçilir. Ardından Image menüsünden **Adjustment > Match Color** komutu seçilir. Alt kısımda bulunan **Source** (Sors) seçeneğiyle açılan işlem penceresinden kullanılacak görüntünün renkleri seçilir. **Image Options** (İmiç Opşins) seçeneğinden yoğunluk, parlaklık ve solgunluk dereceleri ayarlanır. Buradaki seçenekler kişinin görüntüyü nasıl kullanacağına göre değişiklik gösterebilir. Görsel 1.25'te sadece **Fade** (Feyd), **Luminance** (Luminıns) ve **Color Intensity** (Kalır İntensiti) seçenekleri değiştirilerek çiçeklerdeki renk çok az değiştirilmiştir. Fon ise diğer görüntünün rengine fazla yakınlaştırılmıştır. Özellikle birkaç fotoğrafın birleştirilmesiyle oluşturulan manipülasyon işlemleri öncesi bu işlem yapılarak görüntüler arasındaki renk dengelenebilir.



Görsel 1.24: Match Color komutu

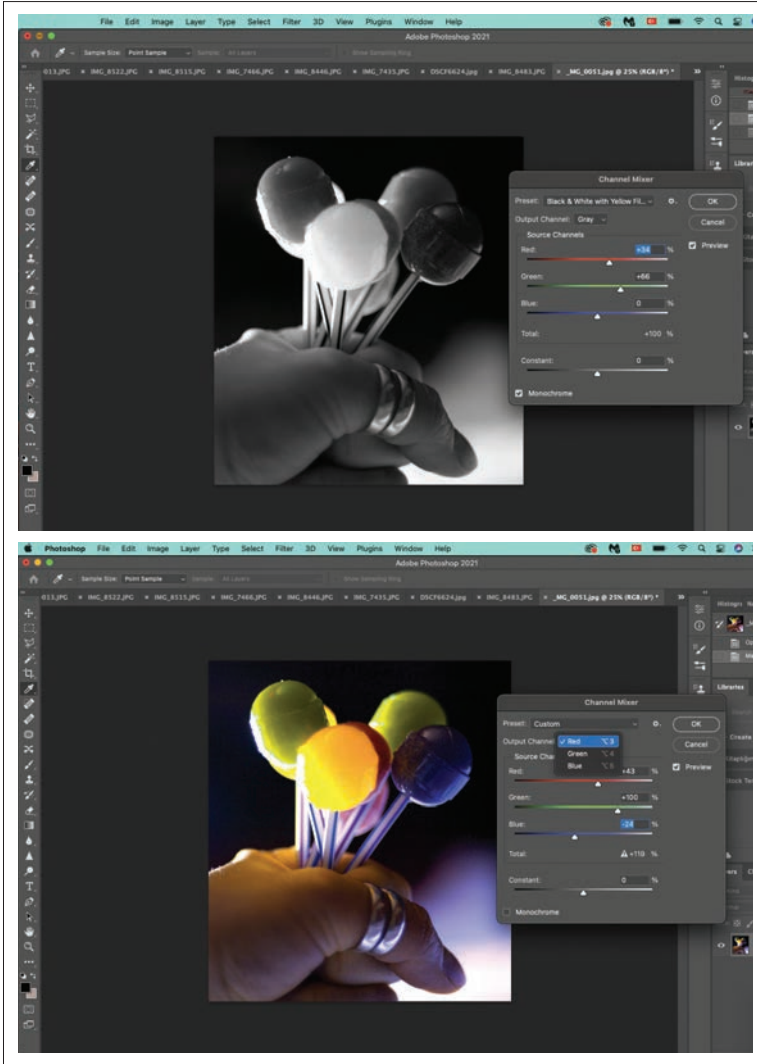


Görsel 1.25: Match Color açılır penceresi

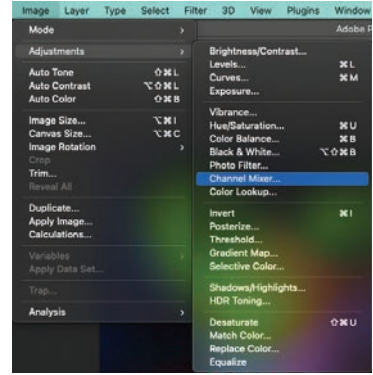
1.2.6. Channel Mixer

Görüntünün rengini, renk kanallarını karıştırarak değiştirmek için **Image > Adjustments > Channel Mixer** (Çenil Miksır) komutu kullanılır (Görsel 1.26).

Yeni açılan işlem penceresinde kırmızı, yeşil, mavi renk seçenekleri görülür. Bu seçenekler değiştirildiğinde görüntü üzerinde bulunan aynı isimli renklere müdahale edilmiş olur. Aynı zamanda altta bulunan **Contrast** seçeneğiyle görüntüdeki rengin baskınlığına müdahale edilebilir. Altta bulunan **Monokrom** (Monokrom) seçeneği seçilirse görüntü monokrom renklere çevrilecektir. Görüntü siyah beyaza çevrilmek istendiğinde, bu sekmeden üst tarafta açılır menü içerisinde bulunan siyah beyaz seçeneklerden görüntüye uygun olanı seçilmelidir (Görsel 1.27).



Görsel 1.26: Image > Adjustments > Channel Mixer açılır penceresi



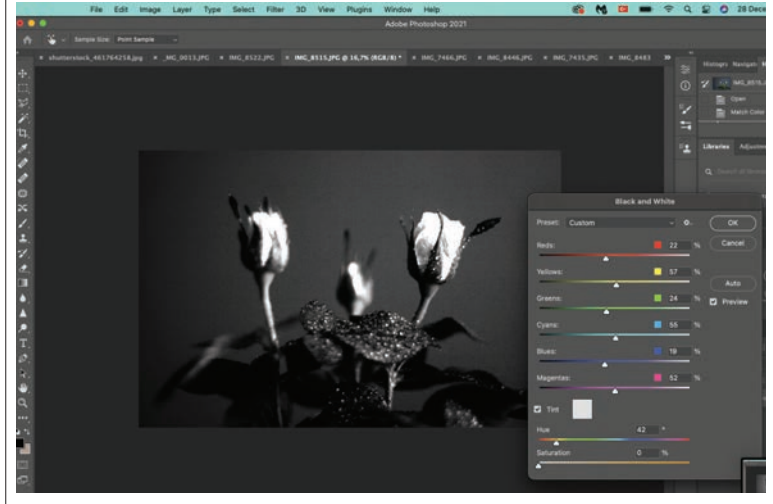
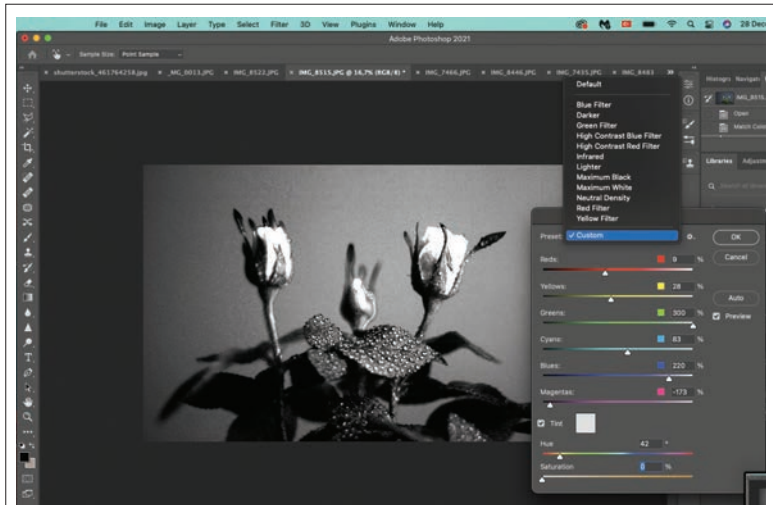
Görsel 1.27: Image > Adjustments > Channel Mixer komutu

1.2.7. Black & White

Görüntü siyah beyaza çevrilmek isteniyorsa kullanılacak en etkili yöntem renk tonlarının ayarlanabildiği **Image > Adjustments > Black & White** (Bilek end Vayt) komutudur (Görsel 1.28). Görüntü tek bir tondan oluşmaz. Renkli görüntülerde olduğu gibi siyah beyaz görüntülerde de renk tonları görünür olmalıdır. Siyah beyaz görüntüde de tüm renk tonlarının ayarlanabildiği seçenikle çalışılmalıdır. Her görüntünün farklı rengi ve renk tonu bulunmaktadır. Bu nedenle her ton görüntüye göre şekillendirilmelidir. Black & White bölümüyle çalışılmasının en büyük avantajı kontrastla ana konunun ön plana çıkarılmasıdır. Bu menü ile fotoğraf içerisindeki renklerin ışık ve gölge değerleri arasındaki ilişkiden yararlanır. Anlatılmak istenen duygu ve düşünceler doğrultusunda görüntü şekillenir (Görsel 1.29).



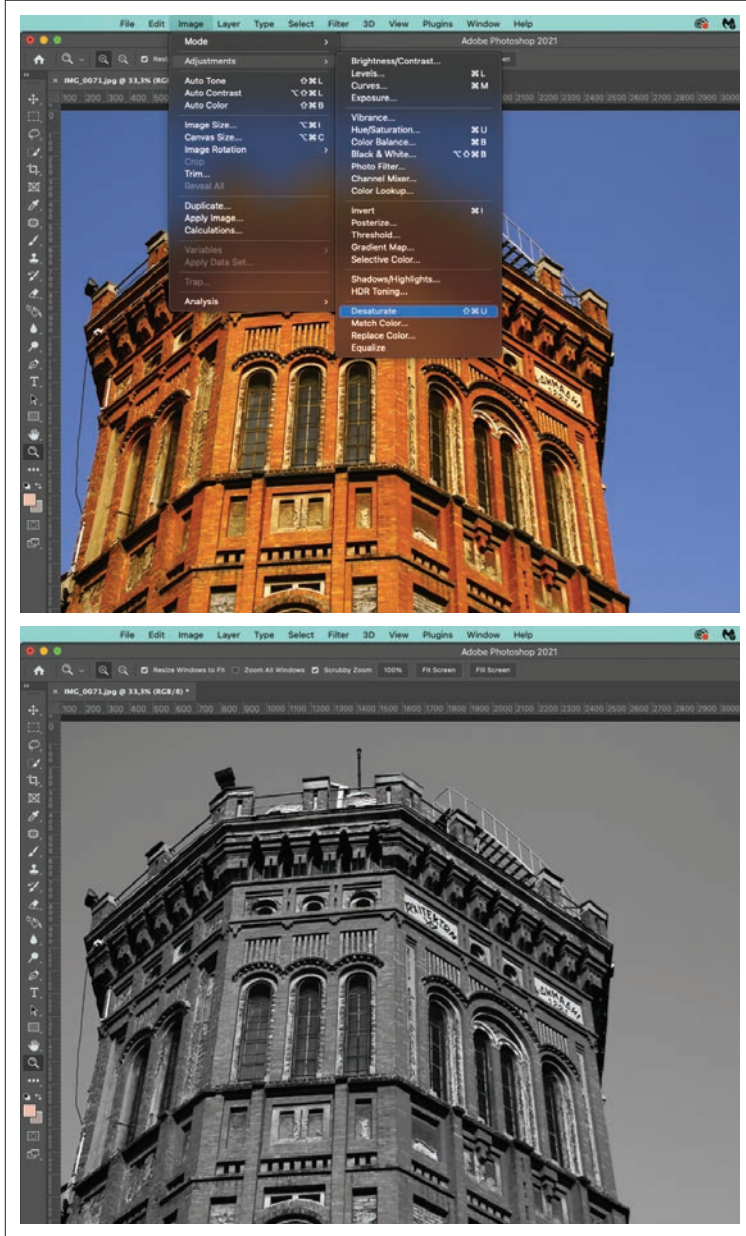
Görsel 1.28: Image > Adjustments > Black & White komutu



Görsel 1.29: Image > Adjustments > Black & White açılır penceresi

1.2.8. Desaturate

Image > Adjustments > Desaturate (Disaçüreyt) komutu seçildiğinde herhangi bir işlem penceresi açılmadan görüntü sepya tonlarına çevrilir (Görsel 1.30). Hue / Saturation komutuyla da Saturation seçeneğinin -100'e getirilmesiyle aynı sonuca tek işlemle ulaşılır (Görsel 1.31).



Görsel 1.31: Image > Adjustments > Desaturate komutunun uygulanması



Görsel 1.30: Image > Adjustments > Desaturate komutu



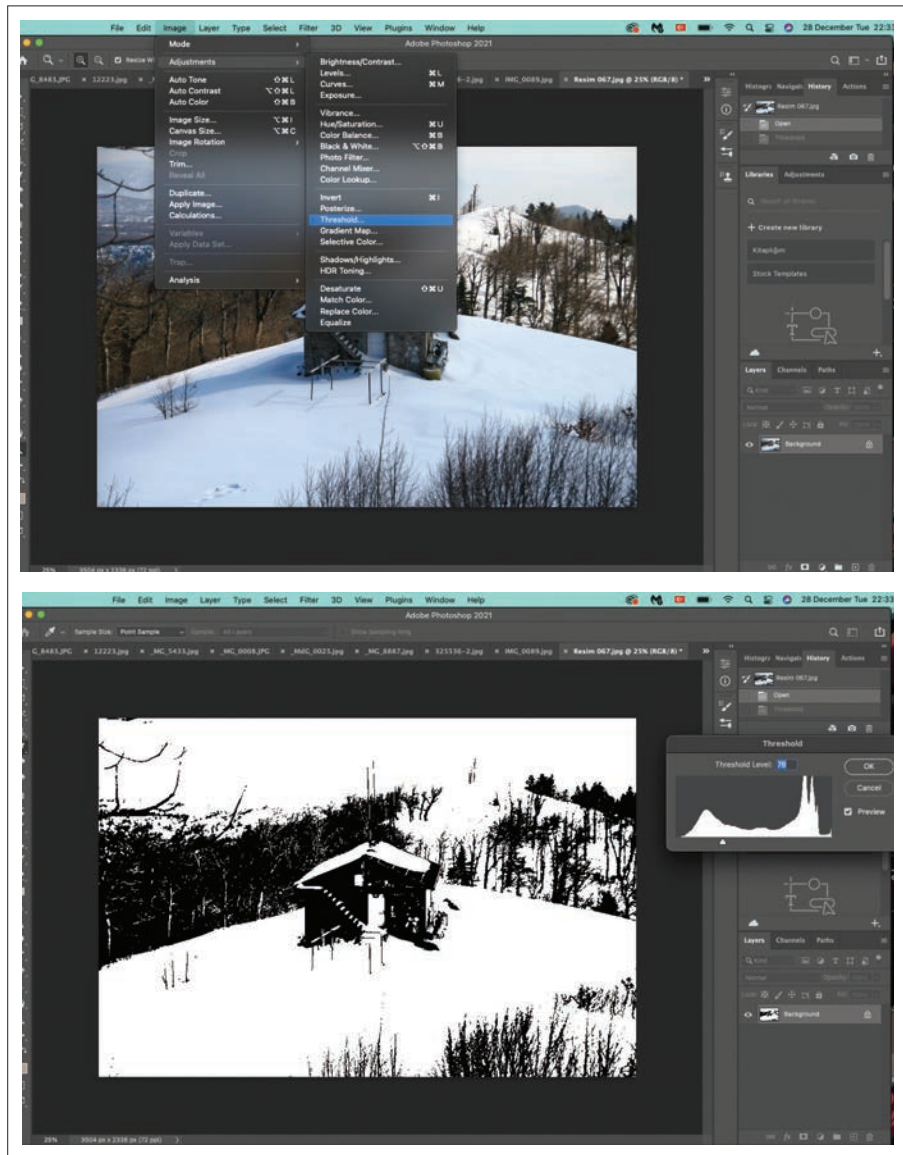
Sepya tonu, gri tonlama yerine koyu tonda basılmış fotoğrafı ifade eder. Ortaya çıkan görüntü, sıcak kahverengi ve altın tonlarındadır. Birçok eski fotoğraf, mürekkep balıklarından elde edilen sepya mürekkebiyle basılmıştır. Bu nedenle günümüzde bu tarzda basılan fotoğraflar daha eski bir dönemi çağrıştırmaktadır. Dijital fotoğraf düzenleme programlarında sepya seçeneği, fotoğrafın daha eski görünmesini ve hissedilmesini sağlamak veya fotoğrafa stil katmak için kullanılır.

1.2.9. Threshold

Image > Adjustments > Threshold (Tireşhold) komutu, görüntü üzerindeki tüm renklerin siyah ve beyaza çevrilmesidir (Görsel 1.32). Threshold komutunda orta tonlar yoktur. Threshold komutu seçildiğinde görüntünün **Histogram** sekmesi gelir. Histogram, açık ve koyu alanları gösterir. Bu histogram üzerinde ibre sağa ve sola hareket ettirildikçe görüntünün siyah ve beyaz alanlarında değişim meydana gelir (Görsel 1.33). Görüntünün özelliği ve verilmek istenen etkiye göre bu seçenek değiştirilerek Ok tuşu tıklanır.



Görsel 1.32: Image > Adjustments > Threshold komutu



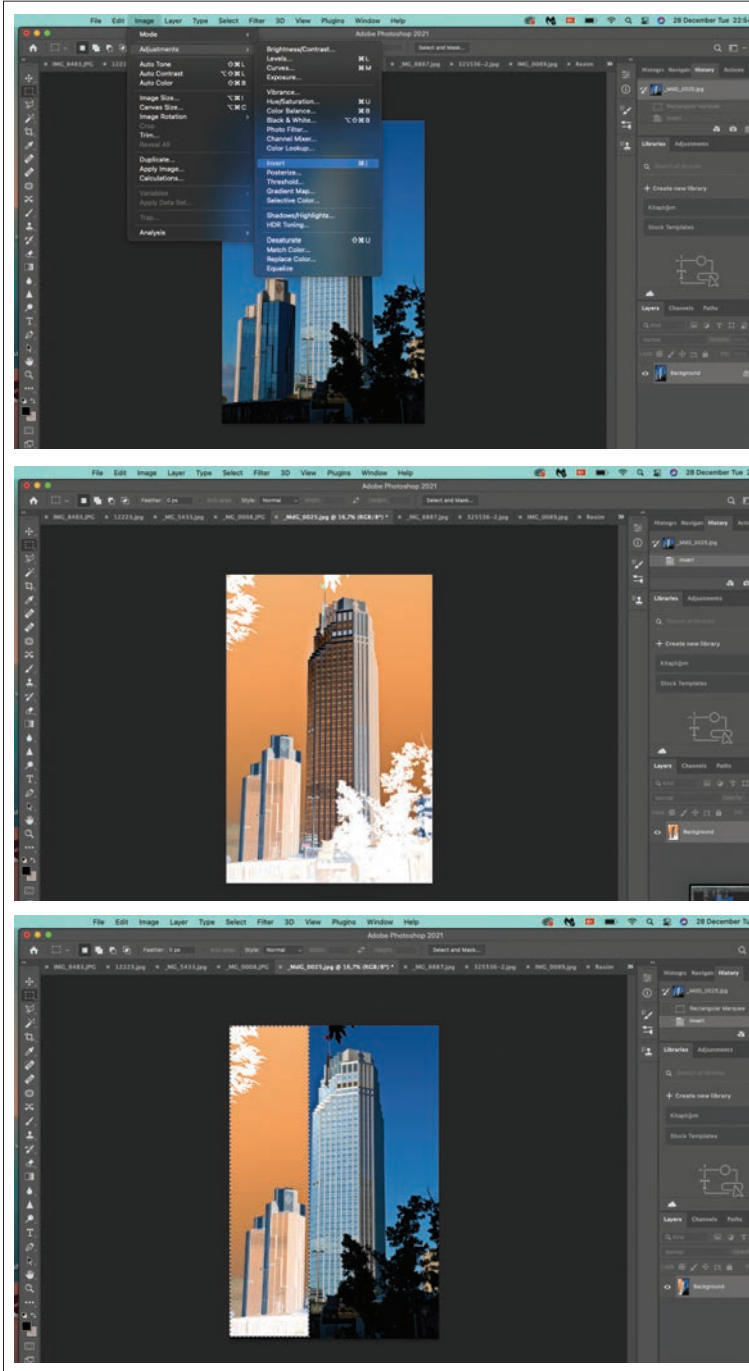
Görsel 1.33: Image > Adjustments > Threshold komutunun uygulanması

1.2.10. Invert

Image > Adjustments > Invert (İnvört) komutu herhangi bir işlem penceresi açılmadan fotoğrafların renklerini negatife çevirme işlemini gerçekleştirir (Görsel 1.34). Fotoğrafın tamamı negatife çevrilebileceği gibi sadece belirli bir alan da negatife çevrilebilir (Görsel 1.35).



Görsel 1.34: Image > Adjustments > Invert komutu



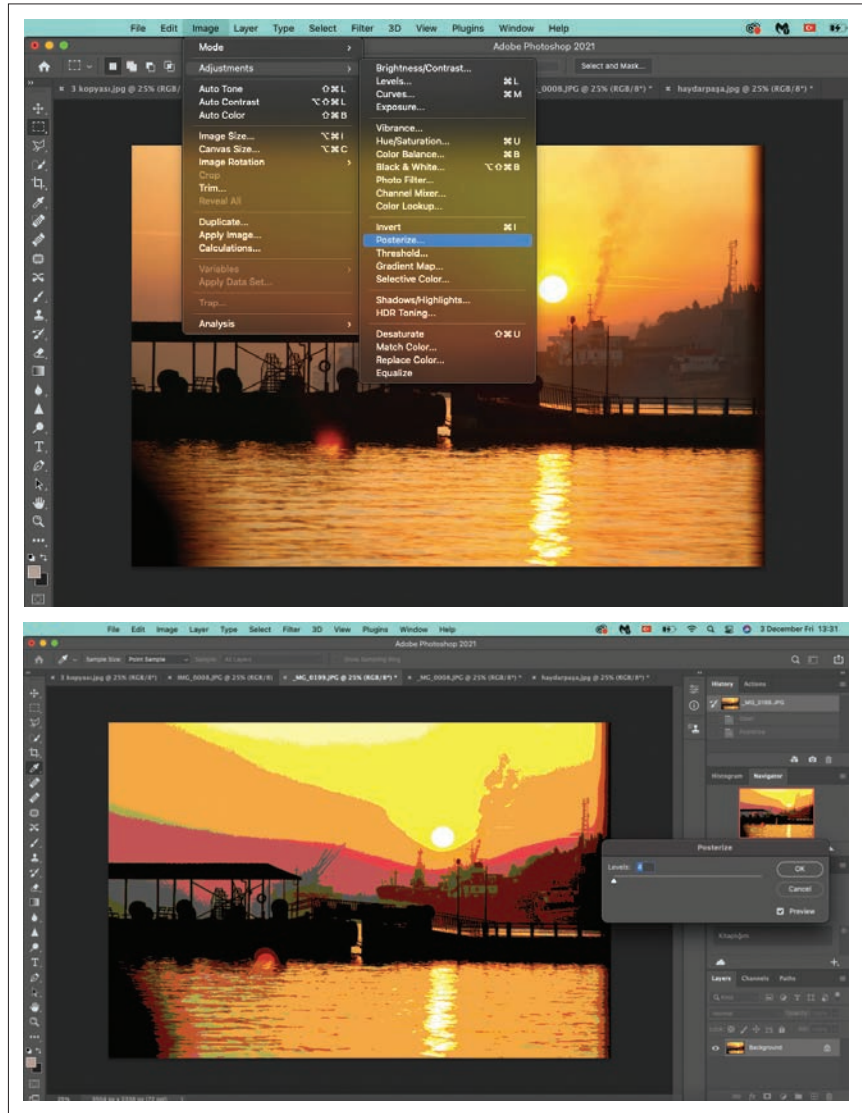
Görsel 1.35: Image > Adjustments > Invert komutunun uygulanması

1.2.11. Posterize

Image > Adjustments > Posterize (Posterize) komutu, görüntü üzerinde benzer renklerin birleştirilerek tek renge dönüştürülmesi işlemidir (Görsel 1.36). Görüntüde yer alan renk, kontrast ve ışık değerlerinin bu filtreyle yeniden değerlendirilerek fotoğrafın görsel açıdan grafikselleştirilmesi ve resimsel bir hâle getirilmesi işlemidir. Bu işlemle fotoğraf içindeki renkler birbirinden grafiksel çizgilerle ve renklerdeki tonaj farklarıyla ayrışmakta ve fotografik görsel açıdan yeni bir ifade biçimi olarak ortaya çıkmaktadır. Açılır işlem penceresinde **Level** (Level) seçeneğiyle görüntü üzerine posterize etkisinin ne kadar uygulanacağı belirlenir (Görsel 1.37). Preview (Preview) seçeneği seçilirse oluşacak etkinin ön izlemesi yapılabilir.



Görsel 1.36: Image > Adjustments > Posterize komutu



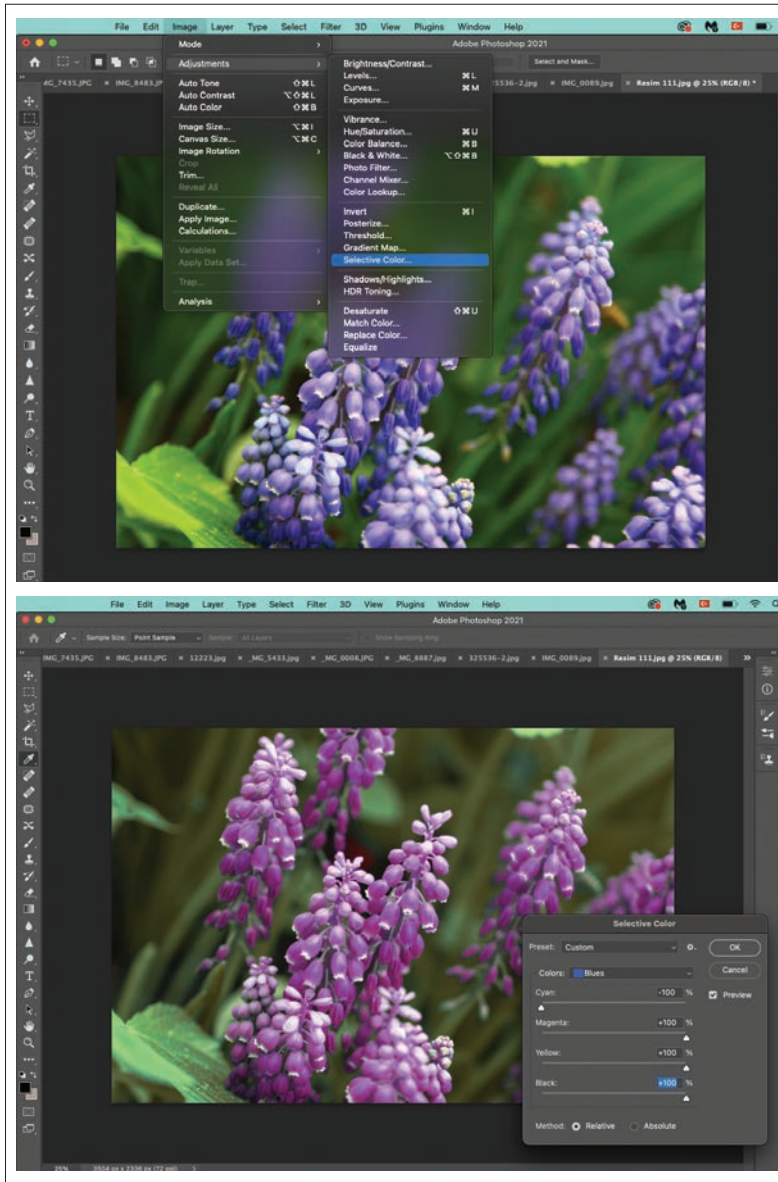
Görsel 1.37: Image > Adjustments > Posterize komutunun uygulanması

1.2.12. Selective Color

Image > Adjustments > Selective Color (Selektif Kalır) komutu, görüntüdeki renklerin azaltılıp çoğaltılması için kullanılan seçenektir (Görsel 1.38). Bu komutla görüntü üzerinde tek bir renkte değişiklik yapılabileceği gibi birçok farklı renk seçilerek de değişiklik yapılabilir. Değişiklik yapılmak istenen renk üzerinde açılır işlem penceresinden o renk seçilerek altta yer alan renklerle ibreler oynatılır. Bu durumda azaltıp çoğaltma işlemi gerçekleştirilmiş olur (Görsel 1.39). İstenilen sonuca ulaşıldığında Ok tuşuna basılarak asıl çalışma sayfasına dönüş yapılabilir.



Görsel 1.38: Image > Adjustments > Selective Color komutu



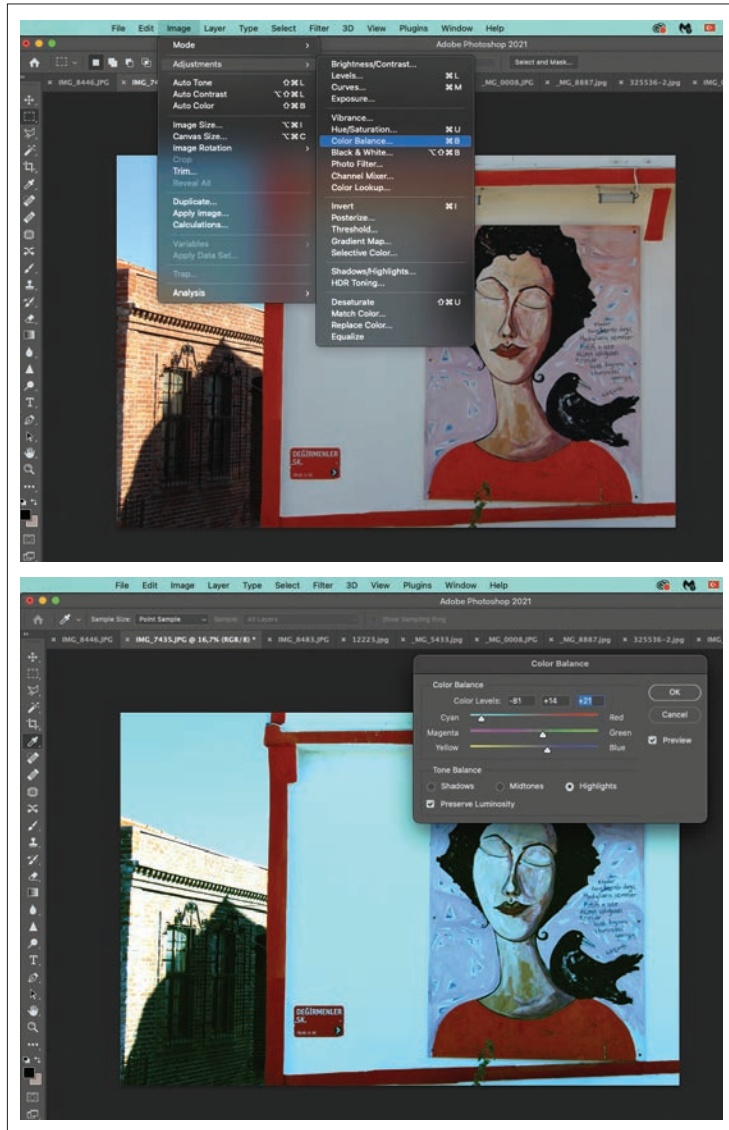
Görsel 1.39: Image > Adjustments > Selective Color komutunun uygulanması

1.2.13. Color Balance

Image > Adjustment > Color Balance (Kalır Balıns) komutu, görüntüdeki renk tonlarını belirli bir renge çekmek için kullanılır (Görsel 1.40). Açılır işlem penceresinde karşılıklı renk isimlerinin yer aldığı bir imleç bulunmaktadır. Bu imleç hangi rengin tarafına doğru çekilirse görüntü üzerinde o renk artırılır. Bir renk azaltılmak isteniyorsa içinde bulunan diğer renklere de müdahale etmek daha doğru sonuç verecektir. Color Balance seçeneğinde gölgeler Shadow (Şadov), orta tonlar Midtones (Midtons), aydınlık tonlar için Highlights (Haylayts) seçenekleri bulunur (Görsel 1.41). Görüntü üzerinde sadece aydınlık alanlarda değişiklik yapılacaksa Highlights, genel bir değişiklik yapılacaksa Midtones seçeneği seçilmelidir.



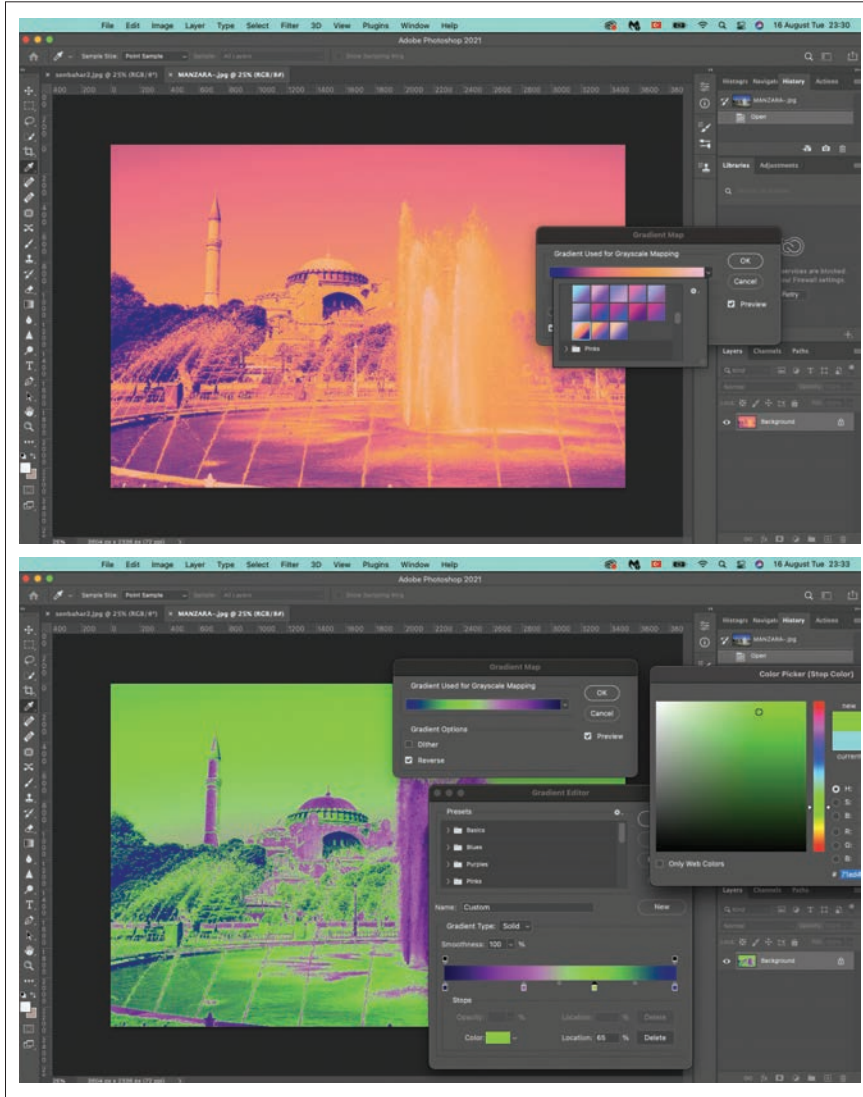
Görsel 1.40: Image > Adjustment > Color Balance komutu



Görsel 1.41: Image > Adjustment > Color Balance

1.2.14. Gradient Map

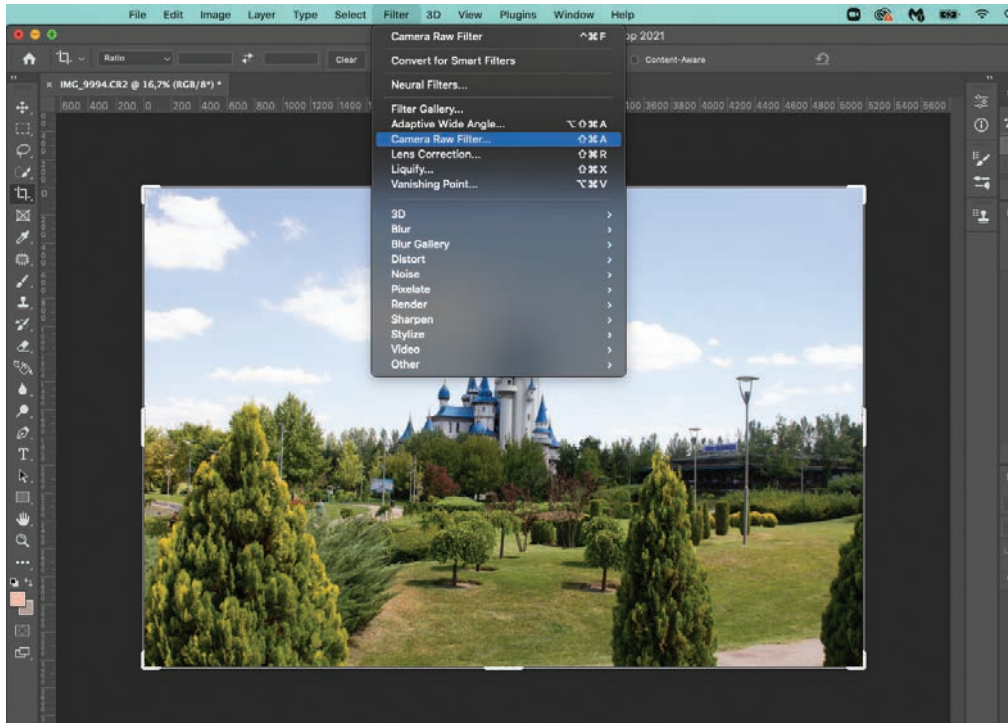
Gradient Map (Girediyınt Mep) özelliği, “görüntü üzerinde birçok renk kombinasyonun birleşimi” olarak adlandırılabilir. (Görsel 1.42). Gradient Map renkleri seçilip görsele uygulanabileceği gibi kullanıcı kendi renklerini de tasarlayabilir. **Image > Adjustments > Gradient Map** açılan işlem penceresinde renklerin görüldüğü yere tıklanılarak altta açılacak alandan farklı renk seçeneklerinden biri seçilir. Görüntü üzerinde seçilen rengin uygulanmış hâli görülecektir. Renk geçişinin görüldüğü boya kutucukları renk duraklarını gösterir. Bu kutucuklara tıklanılarak açılan Color Picker (Kalır Pikır) seçeneğinden kullanılmak istenen renk seçilebilir. Siyah yerlerin beyaz, beyaz yerlerin siyah olması başka bir deyişle uygulanan renklerin tersi uygulanmak isteniyorsa Gradient Map komutundaki Reverse (Rivörs) seçeneği işaretlenmelidir. Bu işlem uygulanan renklerin tersinin uygulanmasına olanak sağlar. Gradient Map komutu, birçok renk seçeneği sunduğu gibi görüntü siyah beyaza çevrilmek istendiğinde de kullanılabilir. Kullanılan yöntemlerden farklı olarak altta yer alan boya kutularının da yerleri oynatılarak renk tonları kolaylıkla değiştirilebilir.



Görsel 1.42: Image > Adjustments > Gradient Map açılır penceresi

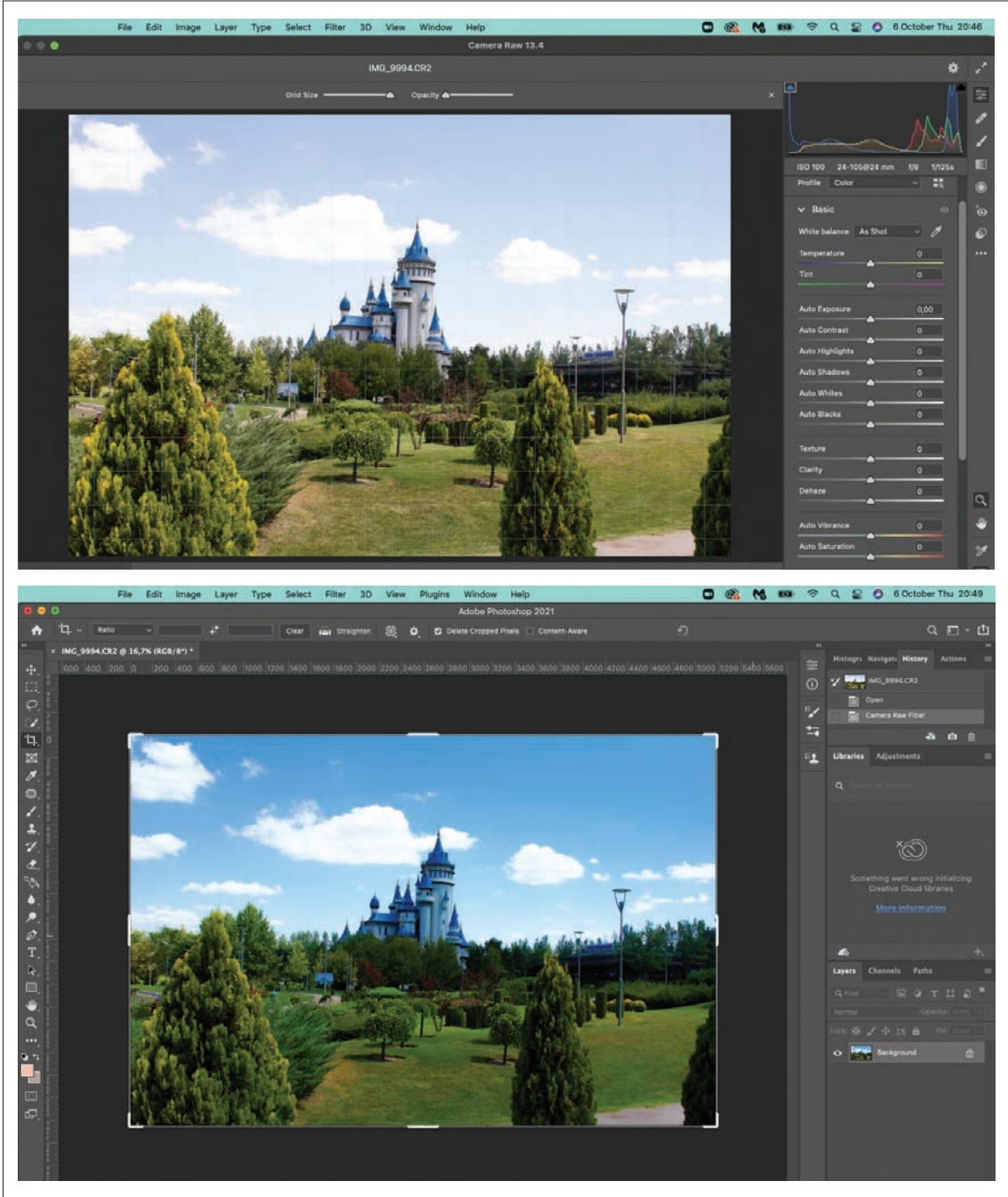
1.2.15. Filter > Camera Raw Filter

Fotoğrafçı, görüntü düzenleme programlarında fotoğrafları işleyecekse çekim sırasında RAW formatını tercih etmelidir. **RAW**, fotoğrafın ham hâline yakın ve daha fazla değişikliğe izin veren görüntü kayıt formatıdır. RAW formatta tüm veriler korunarak görüntü oluşturulurken ekstra renk, keskinlik ve kontrast gibi filtreler, fotoğraf makinesi tarafından eklenmediği için görüntü sıkıştırılmaz. JPEG çekimlerde ise görüntü sıkıştırıldığı için değişiklik oranı düşmektedir. Birçok görsel tasarım programı RAW fotoğraflar için haricî kullanım alanları sağlar. Çekilen RAW, görüntü düzenleme programıyla ilk açıldığında normal düzenleme alanından farklı olarak açılır. JPEG formatına çevrilmeden önce düzeltmeler yapılır. İstenilen sonuca ulaşıldığında görüntü düzenleme programının normal sayfasında ve JPEG formatında açılır. RAW formatının getirdiği bu kolaylık görüntü düzenleme firmalarının son dönemde programa kazandırdıkları bir yeniliktir. RAW formatına uygulanabilen bu değişikliklerin JPEG üzerinde de yapılabilmesi ve belirli ayarların açılabilmesi için haricî bir filtre eklenmiştir (Görsel 1.43). Eklenen bu filtre, JPEG formatındaki fotoğrafa uygulandığı için RAW formatta çekilen bir fotoğraf gibi çok detaylı işlem yapmaya imkân tanımamaktadır. Yapılan işlemlerde JPEG fotoğraf bozulmalara uğramaktadır.



Görsel 1.43: Filter > Camera Raw Filter komutu

Filter menüsünden **Camera Raw Filter** (Kamera Raw Filtir) komutu seçildiğinde fotoğraf RAW formatında çekilmiş gibi programda ilk RAW açılma sayfası gelir. Bu filtre RAW olmayan görüntünün üzerinde birçok değişikliğe imkân verir. Renk düzeltmeleri tek bir sekme üzerinden yapılabilmektedir (Görsel 1.44).



Görsel 1.44: Filter > Camera Raw Filter komutunun uygulanması

3. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Fotoğrafta Renk Düzeltme

AMAÇ : Fotoğrafın renklerini ayarlamak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak seçeceğiniz bir fotoğrafın renklerini değiştirerek fotoğraf üzerinde düzenleme yapınız.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Taşınabilir bellek
4. Fotoğraf

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Dijital ortamdan ya da taşınabilir belleğinizden düzenleme yapacağınız bir fotoğraf belirleyiniz.
3. Düzenleme için seçtiğiniz fotoğrafı bilgisayara aktarınız.
4. Renklerle ilgili tekniklerden birini kullanarak fotoğrafı değiştiriniz. Değiştirdiğiniz renklerin fotoğrafı estetik göstermesine dikkat ediniz.
5. Seçtiğiniz fotoğrafın işlem uygulanmış ve uygulanmamış hâllerini yan yana getirerek fotoğrafları karşılaştırınız. İşlem uyguladığınız fotoğraf renk ve estetik açıdan uygun değilse uygun hâle getirene kadar çalışmanızı tekrarlayınız.
6. Fotoğraf düzenleme sırasında planlı ve disiplinli çalışmaya dikkat ediniz.
7. Bilgisayarda düzenleme işlemlerinizi bitirdikten sonra çalışmanızı taşınabilir belleğinize kaydediniz.
8. Taşınabilir belleğinizi bilgisayardan çıkarınız.
9. Görüntü düzenleme programınızı kapatınız.
10. Bilgisayarınızı Başlat menüsünden kapatınız.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 1'de verilen "3. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

1.3. IŞIK AYARI

Fotoğraf çekimlerinde en önemli kriter ışık kullanımudur. Çekim sırasında genellikle istenilen sonuç elde edilir. Ancak bazı durumlarda istenilene yakın sonuçlar elde etmek de mümkündür. Çekim sırasında fotoğraf üzerindeki ışık iyi sonuçlanmamışsa görüntü düzenleme programlarında bu durumun düzeltilmesi zor olabilir. Bunun tam tersi bir durumda ise küçük müdahalelerle fotoğraf tam istenilen sonuca uygun düzenlenebilir.

1.3.1. Equalize

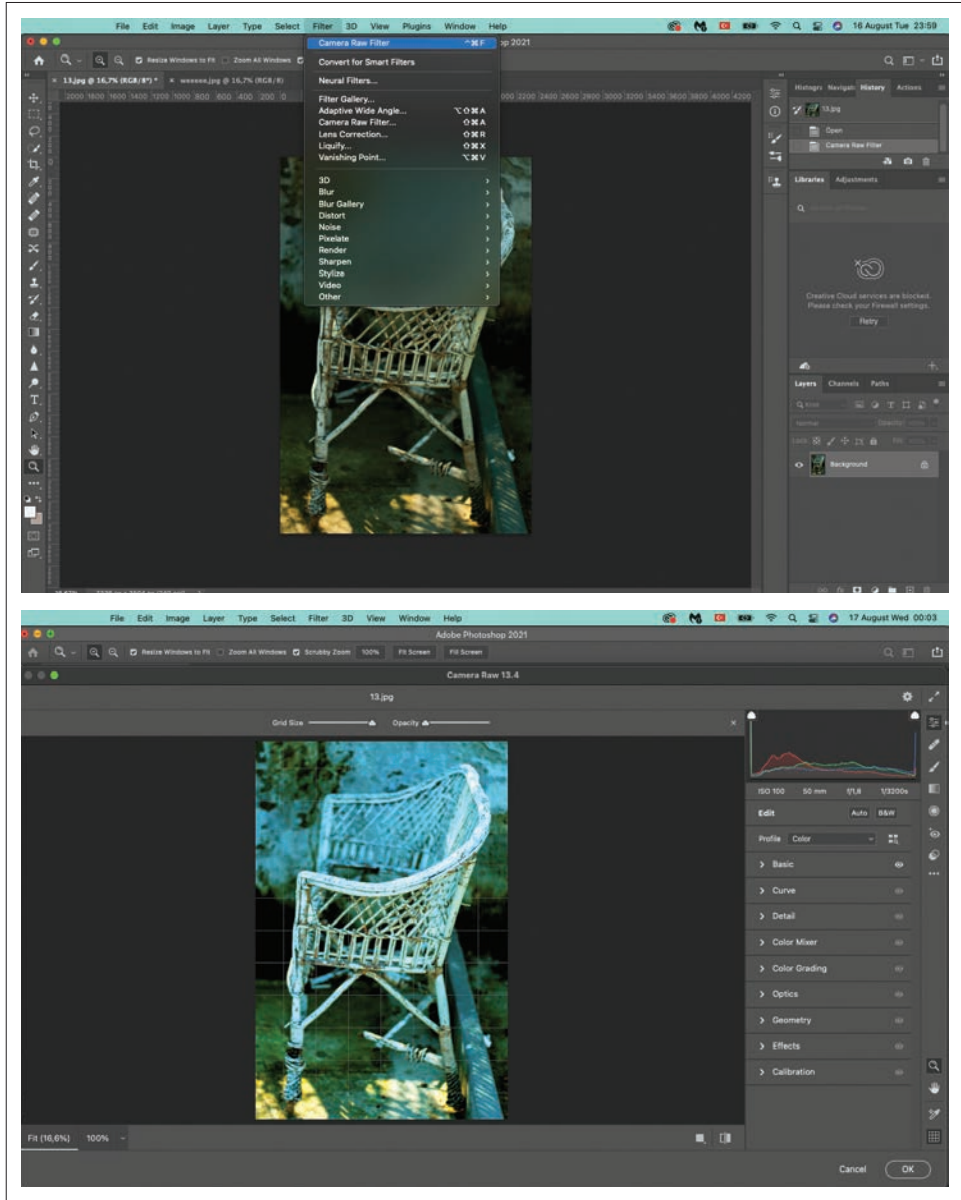
Image > Adjustments > Equalize (İkualayz) fotoğraf üzerindeki en açık ve en karanlık bölgeleri tespit ederek, en açık tonları koyulaştırıp, en karanlık tonları da açarak fotoğraftaki rengi orta seviyeye getirir. Equalize komutu sonrası fotoğrafta bir miktar kontrast oluşur. Equalize, belirli bir alan seçilerek de uygulanabilir. Equalize belirli bir alana uygulanacaksa açılan işlem penceresinden Equalize Selected Area Only (İkualayz Selektid Ar Onli) seçilmelidir (Görsel 1.45).



Görsel 1.45: Image > Adjustment > Equalize komutunun uygulanması

1.3.2. Camera Raw Filter

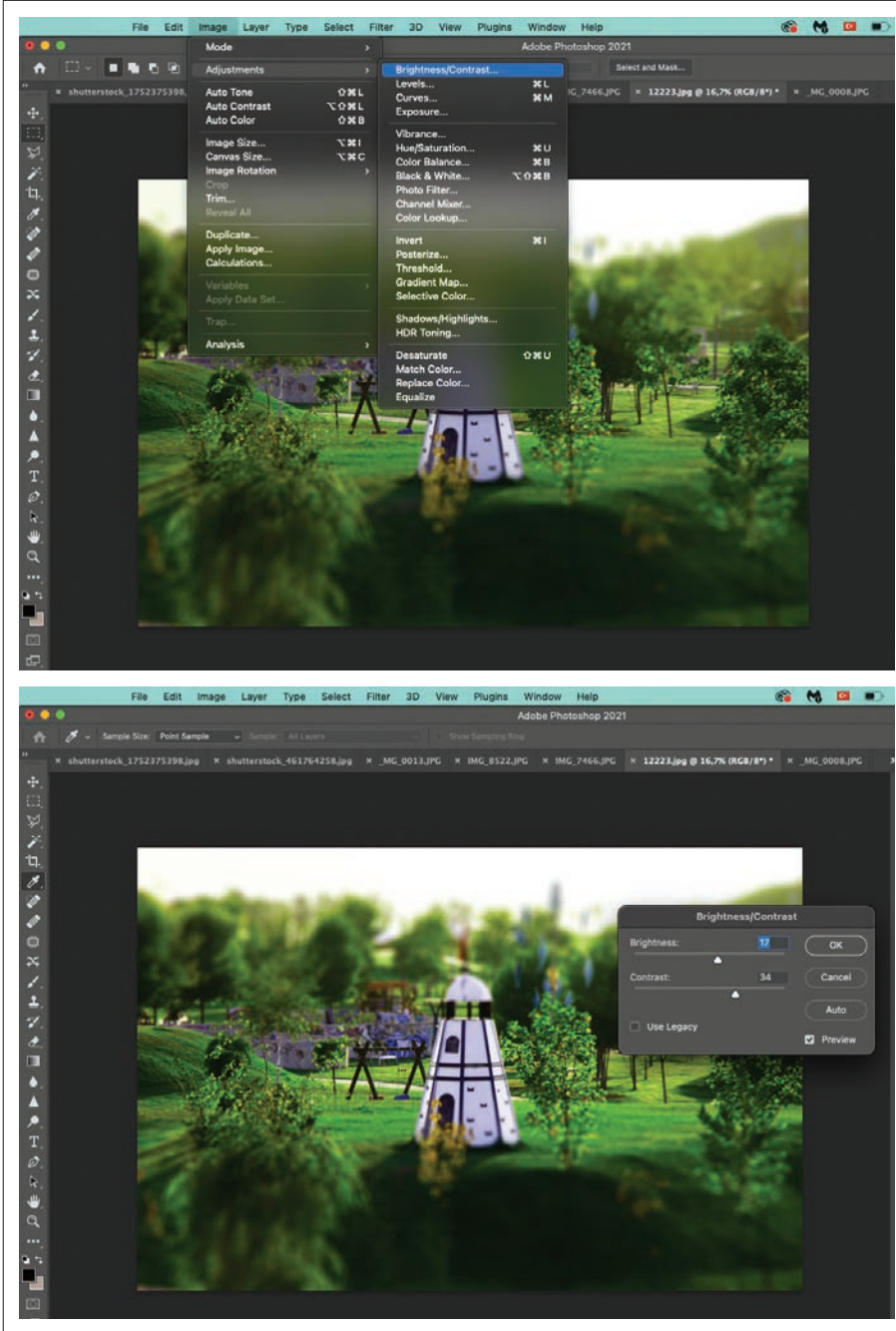
Camera Raw Filter (Kamera Rav Filtır), renk düzeltme işlemlerinin yanı sıra fotoğrafın ışık düzeltmeleri için de kullanılır. Bu özelliği kullanmak için **Filter > Camera Raw Filter** açılır penceresi tıklanır. Açılan işlem penceresinde sağ tarafta Basic (Beyzik) seçeneği altında fotoğrafta hangi alanların ışığının değiştirilebileceğini gösteren seçenekler bulunur. Bu seçenekler üzerindeki ibrenin yeri değiştirilerek görüntü üzerindeki ışık değiştirilir (Görsel 1.46). Curve (Kövr) seçeneğiyle de çapraz çizgi oynatılarak fotoğrafın histogramı üzerinde değişiklik yapılabilir.



Görsel 1.46: Filter > Camera Raw Filter komutunun uygulanması

1.3.3. Brightness / Contrast

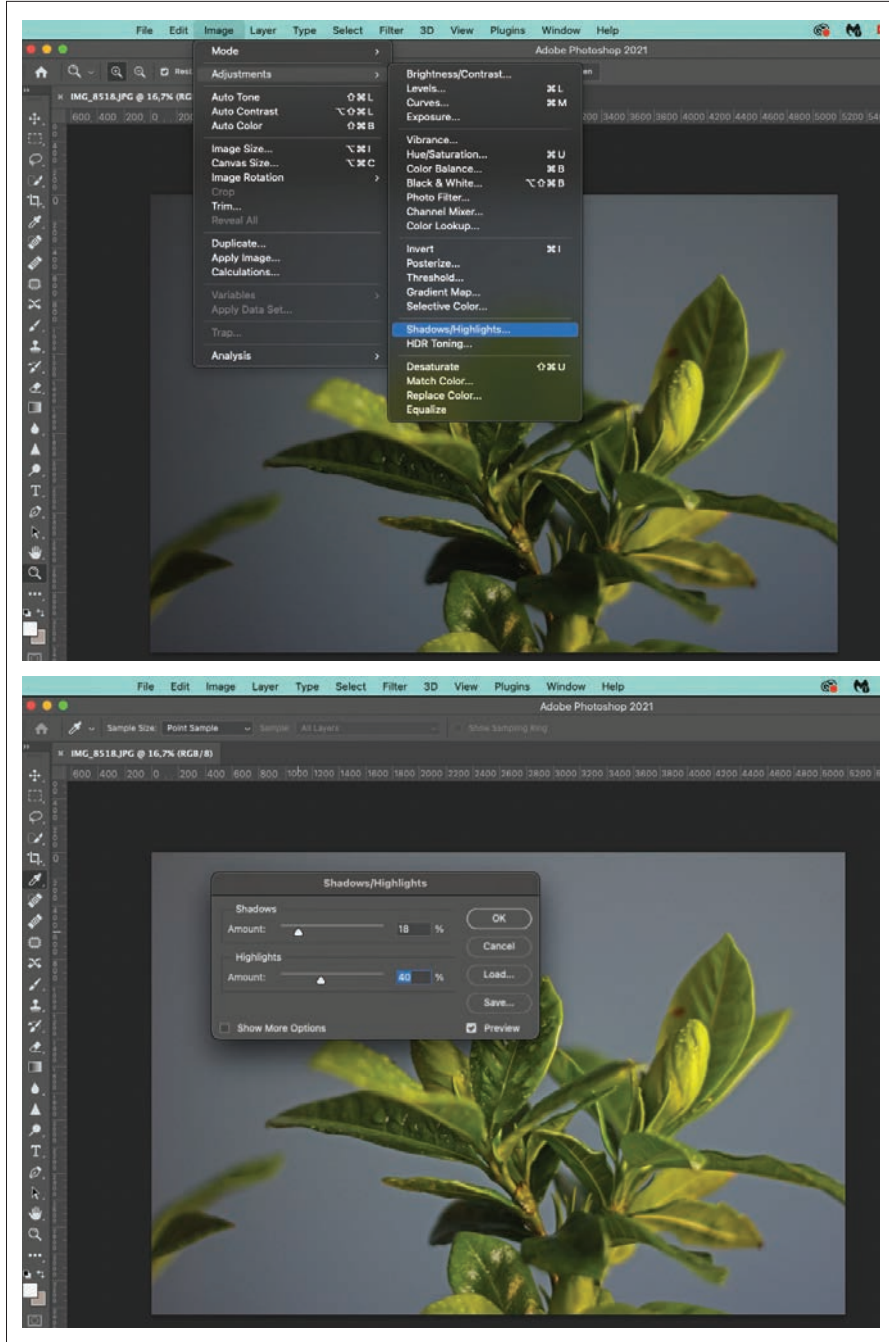
Görüntüde parlaklığı ayarlamak ve kontrastta basit düzenlemeler yapmak için **Image > Adjustments > Brightness / Contrast** açılır penceresi seçilir. **Brightness** parlaklığın ayarlanması, **Contrast** ise kontrastta değişiklik yapmak için kullanılır. Görüntü üzerinde bir bölge seçilmemişse görüntünün tamamına işlem uygulanır. Sürgü sağa doğru hareket ettirildiğinde parlaklık artacak, sola hareket ettirildiğinde ise parlaklık azaltılacaktır. Contrast için de aynı yön geçerlidir (Görsel 1.47).



Görsel 1.47: Image > Adjustments > Brightness / Contrast komutunun uygulanması

1.3.4. Shadows / Highlights

Çekilen fotoğraflarda ışık koşulları bazen yetersiz kalabilmekte bazen de ters ışığa yakın görüntüler öndeki nesnelerin görünürlüğünü azaltabilmektedir. Bu sorunu giderebilmek için en kısa yöntem gölge ve vurgulara müdahale etmektir. Bu işlem için **Image > Adjustments > Shadows / Highlights** (Şadov / Haylayts) komutu seçildiğinde sürgü, açılan sekme üzerinden müdahale edilmek istenen tarafa doğru sağa ya da sola hareket ettirilir (Görsel 1.48).



Görsel 1.48: Image > Adjustments > Shadows / Highlights komutunun uygulanması

4. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Fotoğrafta Işık Düzenleme

AMAÇ : Fotoğrafın ışık düzenlemelerini yapmak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak daha önce çekilmiş bir fotoğrafın ışık düzenlemelerini yapınız.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Taşınabilir bellek
4. Fotoğraf

İşlem Basamakları

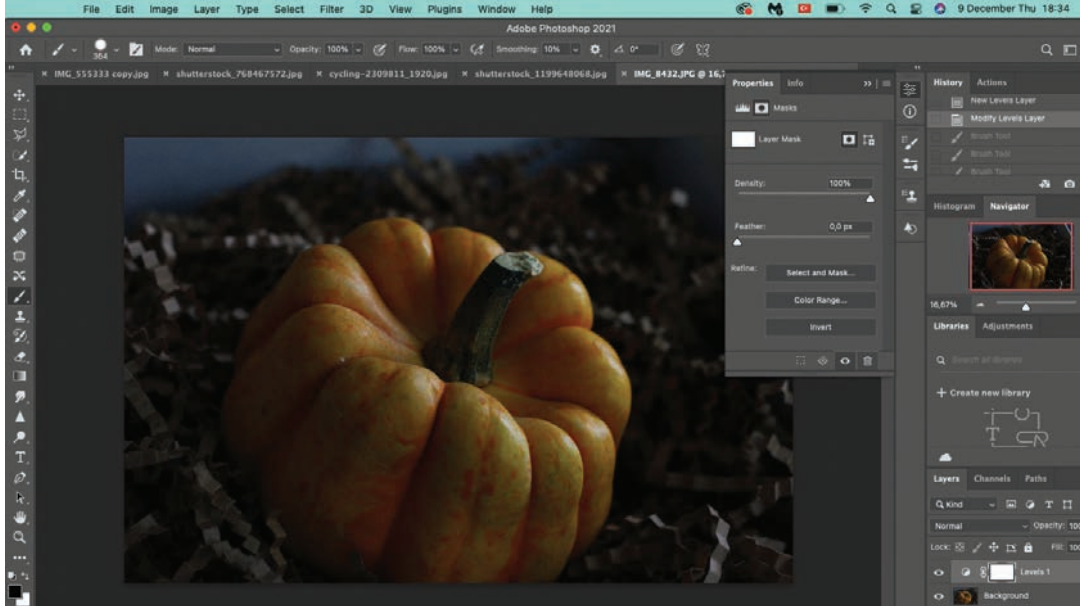
1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Dijital ortamdan ya da taşınabilir belleğinizden düzenleme yapacağınız bir fotoğraf belirleyiniz.
3. Düzenleme için fotoğrafı bilgisayara aktarınız.
4. Fotoğrafa uygun ışık ayarları yapınız.
5. Belirlediğiniz fotoğrafın ışık düzenlemelerini kontrol ediniz. İsteddiğiniz sonuca ulaşana kadar düzenlemeyi tekrarlayınız.
6. Fotoğraf düzenleme sırasında planlı ve disiplinli çalışmaya dikkat ediniz.
7. Bilgisayarda düzenleme işlemlerinizi bitirdikten sonra çalışmanızı taşınabilir belleğinize kaydediniz.
8. Taşınabilir belleğinizi bilgisayardan çıkarınız.
9. Görüntü düzenleme programınızı kapatınız.
10. Bilgisayarınızı Başlat menüsünden kapatınız.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 1'de verilen "4. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

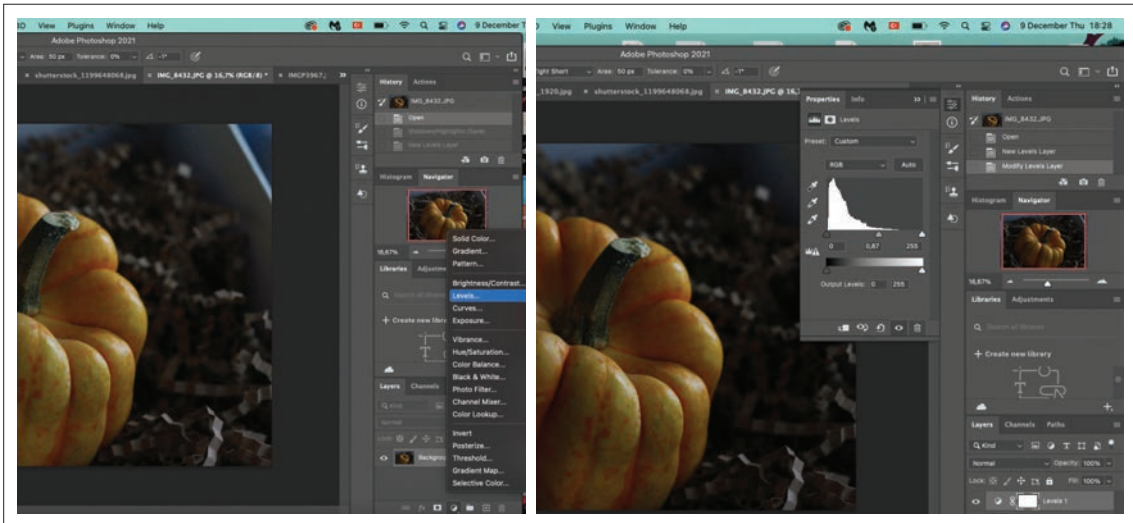
1.3.5. Yeni Dolgu veya Ayar Katmanı Oluşturmak

Fotoğraftaki ışığın müdahale edilmek istenen bölgeleri için öncelikle programın sağ alt penceresinde bulunan **Layers** işlem penceresine tıklanır. Layers penceresi altında bulunan + ikonuna basılarak **Creative a new layer** (Kreativ a niv leyir) seçeneği tıklanır. Seçenek üzerinde Layers penceresinin altında bulunan **Creative new fill or adjustment layer** (Kreativ niv fil or edjustmınt leyır) komutu seçilir (Görsel 1.49).



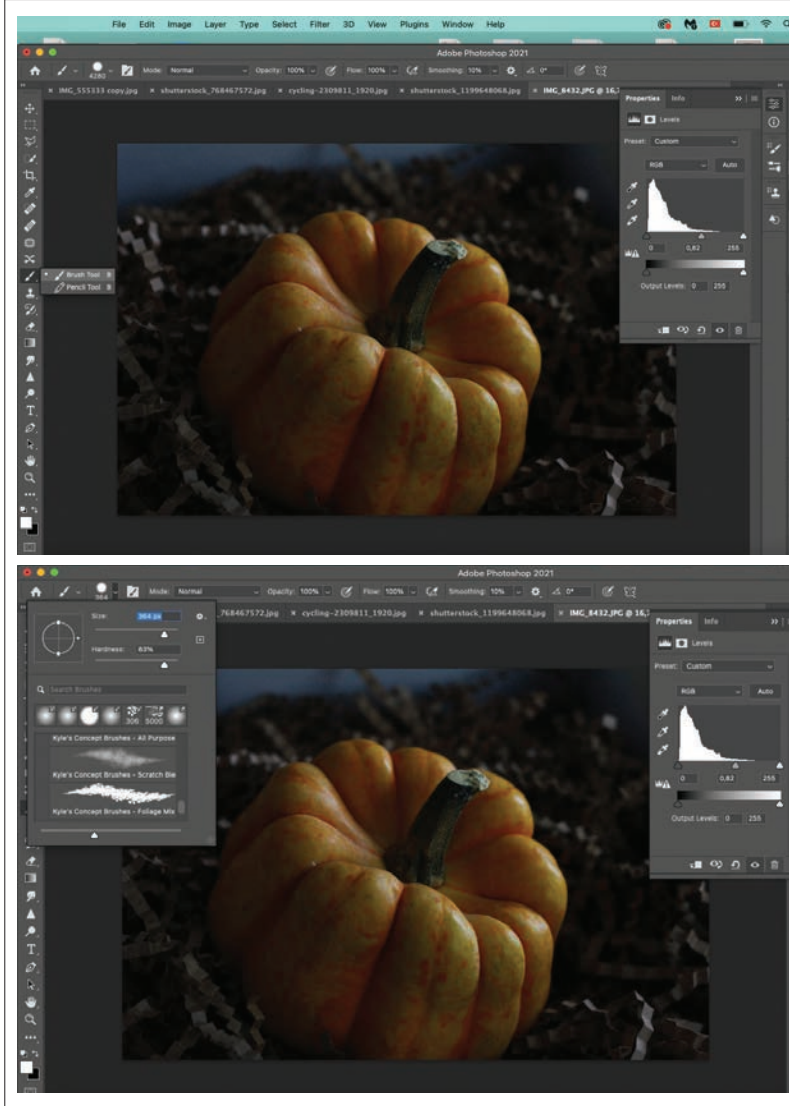
Görsel 1.49: Yeni dolgu veya ayar katmanı

Açılan menüden Levels komutu seçilerek, Histogram sekmesinde ibre sağa sola doğru çekilerek görüntü olduğundan daha koyu ya da daha açık hâle getirilebilir (Görsel 1.50). Fotoğrafta en koyu olması istenen bölge, bu koyuluğa ulaşana kadar işlem devam ettirilir.

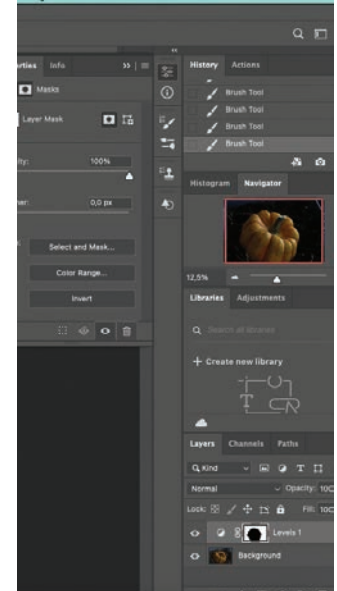


Görsel 1.50: Yeni dolgu veya ayar katmanı

Fotoğrafı aydınlatmak için sol tarafta Araçlar menüsü üzerinden fırça seçilir. Fotoğrafın açılmak istenen yeri ve açılma miktarına göre fırçanın boyutu ayarlanır (Görsel 1.51).



Görsel 1.51: Fırça boyutunun ayarlanması

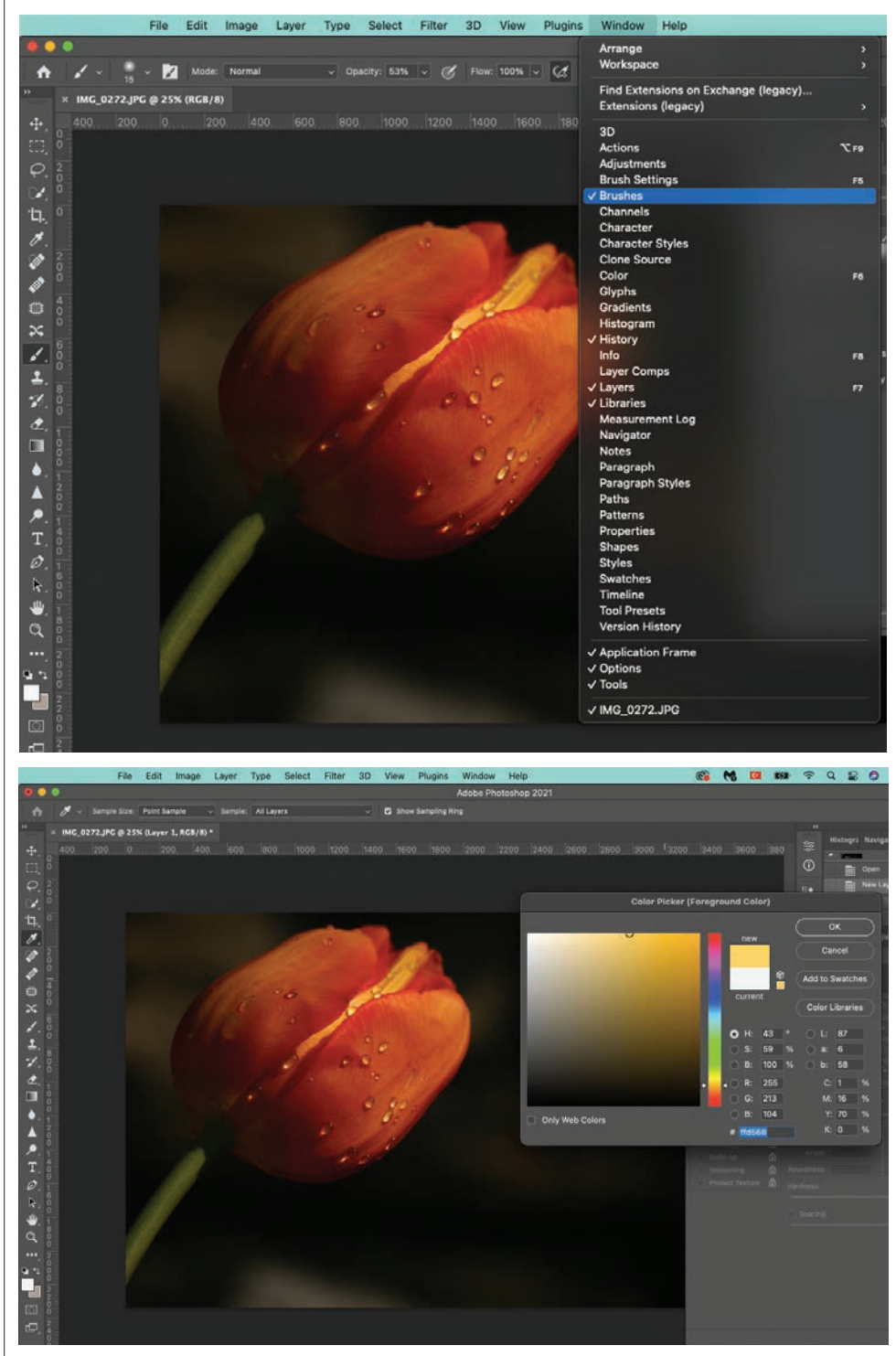


Görsel 1.52: Yeni dolgu veya ayar katmanı

Sağ tarafta açılmış olan Layers sekmesinden işlemin yapılacağı Levels'in beyaz kutusuna tıklanmalıdır. Daha sonra açılmak istenen bölge fırçayla boyanır. Görüntüde herhangi bir değişiklik olmuyorsa sol tarafta bulunan renk kutularından beyazın seçili olup olmadığı kontrol edilmelidir. Aydınlatılmak istenen bölge yanlışlıkla fazla açılmışsa renk kutularından siyah seçilerek fazla açılmış bölge, siyaha boyanabilir. Bu işlem, fotoğrafın o bölgesinin rengini koyu hâle getirecektir (Görsel 1.52). Kademeli bir aydınlatma isteniyorsa fırçanın Opacity (Opesiti) ayarı düşürülerek etki azaltılabilir.

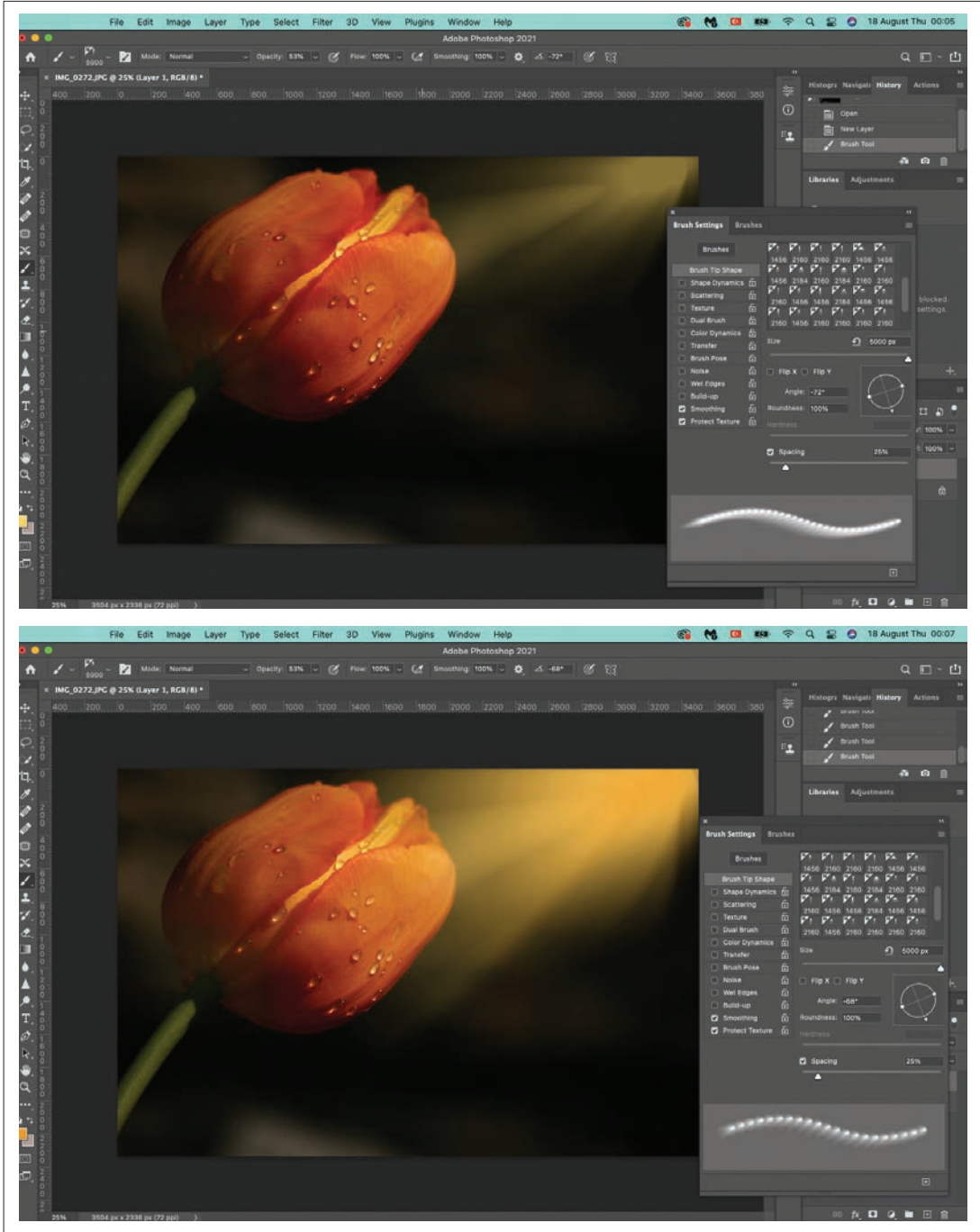
Fotoğrafta var olan ışık hüzmesi artırılmak ya da fotoğrafa yapay ışık eklenmek istenilirse öncelikle Layers işlem penceresinden + komutu tıklanarak yapay ışığın işleneceği yeni

bir Layer açılır. Bu katmanla ışığın direkt fotoğraf üzerine eklenmemiş haricî bir Layer sayesinde kaldırılması veya düzenlenmesi daha kolay olacaktır. Daha sonra **Window > Brushes** (Bıraşıs) açılır alt menüsünden ışık hüzmesine veya spot ışığa uygun bir fırça seçilir (Görsel 1.53).



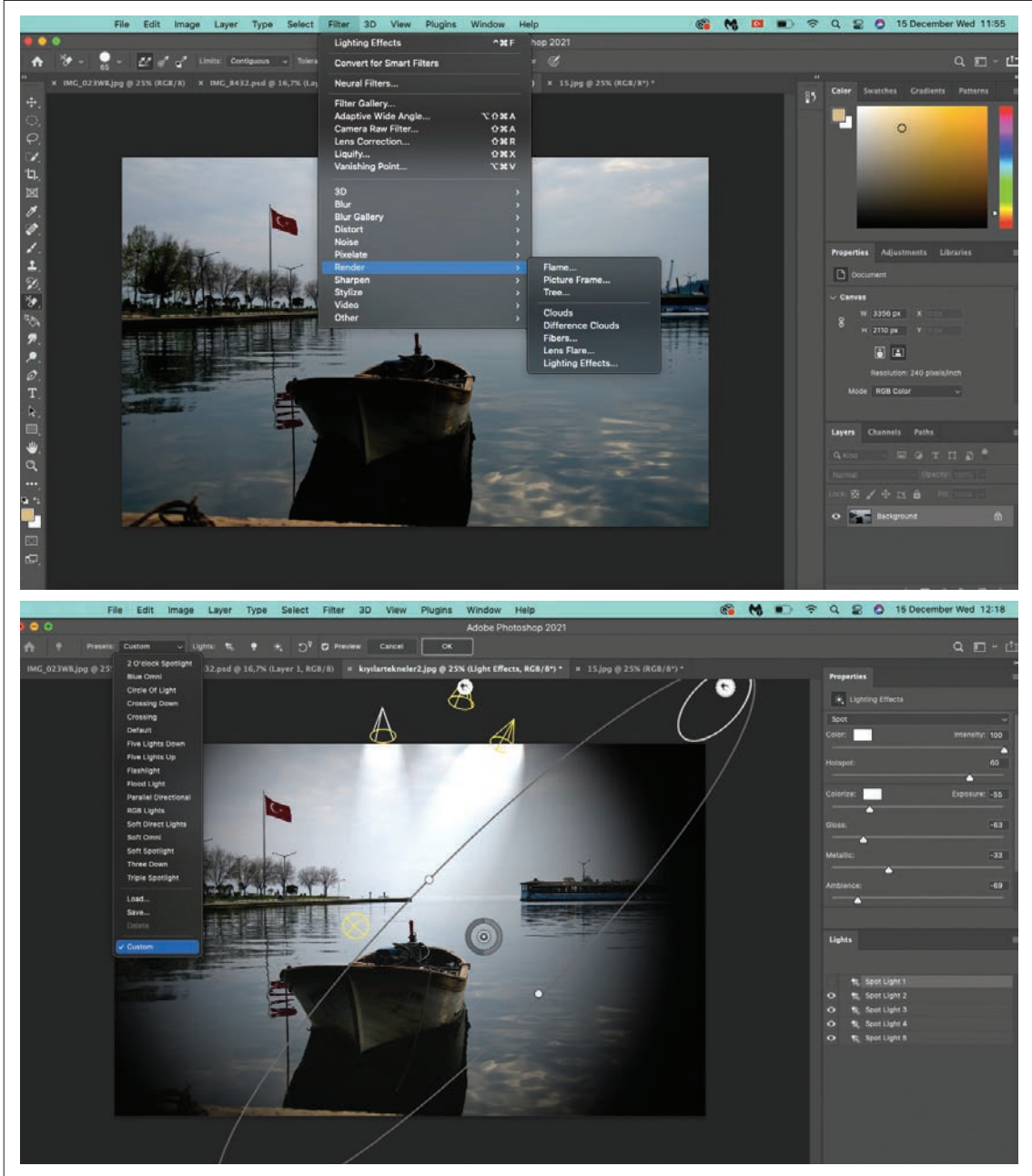
Görsel 1.53: Yeni dolgu ışığı

Spot ışığa uygun fırça yoksa güvenilir sitelerden fırça eklentisi de indirilebilir. İndirilen fırça, program içerisine sürüklenip bırakıldığında yüklemesi yapılacaktır. Yüklenen veya var olan fırçalardan ışığa uygun olan seçilir. Ardından renk kutusuna gidilerek ışık için uygun renk seçimi yapılmalıdır. Güneş ışığının tonları veya yapay ışık kaynaklarının tonları seçilir. İstenen ışık yoğunluğuna göre fırçanın boyutu ayarlanmalıdır. Aynı zamanda ışığın yönü de boyutun ayarlandığı yerden yuvarlak yön düğmesi değiştirilerek ayarlanır (Görsel 1.54).



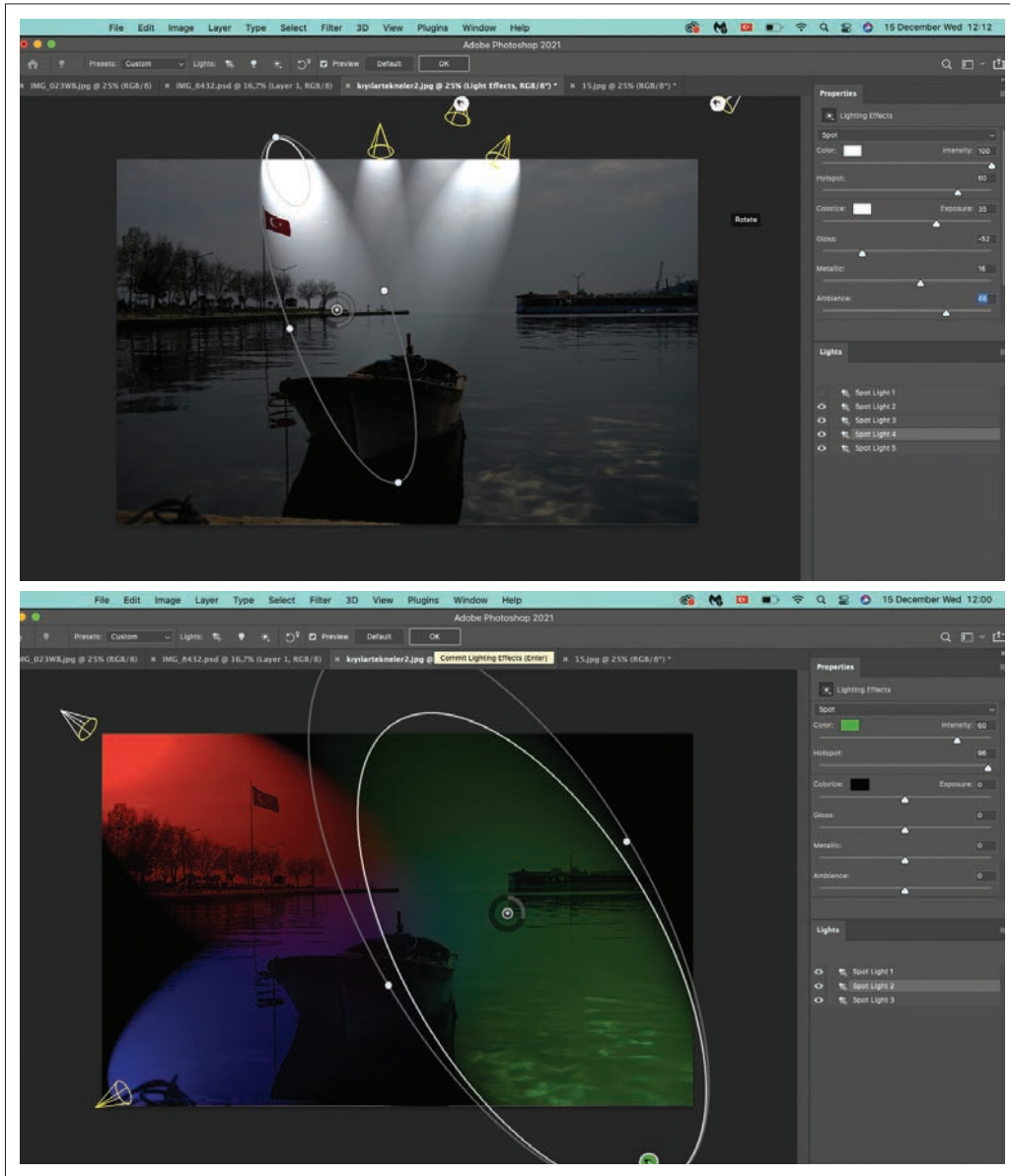
Görsel 1.54: Yeni dolgu ışığı

Harcî ışık ekleme özelliklerinden bir diğeri ise Filter menüsünün açılır alt menüsünden Render (Rendir) tıklanarak Lighting Effects (Laying Efekts) komutunun seçilmesidir (Görsel 1.55). Işık efekti verilebilecek bu sekme açıldığında üst tarafta görünen Presest (Piresist) ön ayarlar ile ışığın özelliği seçilir. Preview (Pireviyuv) ön özleme seçeneği tıklanarak ışığın fotoğrafta üzerindeki etkisi anlık olarak görülebilir.



Görsel 1.55: Fotoğrafta yapay ışıklandırma

Üçlü ışık kaynağı, soft ışık, RGB gibi seçeneklerden biri seçildiğinde fotoğraf üzerinde ışık görünür. Spot ışık görünümündeki bu özelliğe mouse ile scala noktalarından müdahale edilerek genişlik, yön, boyut gibi özellikler de değiştirilebilir. Sağ tarafta yer alan Properties (Pırıpırtıs); ışığın noktasal, spot, sonsuz, renk, parlaklık gibi özelliklerini kişisel olarak değiştirebilmeye olanak sağlar (Görsel 1.56). Işığın fotoğraf üzerinde olması istenen hâline göre değişiklik yapılmalıdır. Haricî ışık uygulaması tamamlandıktan sonra üst kısımda yer alan Ok seçeneğine basılarak programın asıl çalışma alanına dönmelidir. Haricî ışık, özellikle ışık hızmelerinde etkiyi artırmak için kullanılabilir.



Görsel 1.56: Fotoğrafta yapay ışıklandırma

5. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Fotoğrafa Haricî Işık Ekleme

AMAÇ : Fotoğrafın ışığını düzenlemek ve fotoğrafa haricî ışık .. eklemek.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak daha önce çekilmiş bir fotoğrafın ışık ayarlarını yapınız ve fotoğrafa haricî ışık ekleyiniz.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Taşınabilir bellek
4. Fotoğraf

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyararak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Dijital ortamdan ya da taşınabilir belleğinizden düzenleme yapacağınız bir fotoğraf belirleyiniz.
3. Düzenleme için fotoğrafı bilgisayara aktarınız.
4. Fotoğrafa uygun ışık ayarları yapınız.
5. Düzenlemiş olduğunuz fotoğrafa ışığın geliş yönüne uygun haricî ışık eklemesi yapınız.
6. Belirlediğiniz fotoğrafın ışığını ve eklediğiniz ışığın etkilerini kontrol ediniz. İsteddiğiniz sonuca ulaşana kadar düzenlemeyi tekrarlayınız.
7. Fotoğraf düzenleme sırasında planlı ve disiplinli çalışmaya dikkat ediniz.
8. Bilgisayarda düzenleme işlemlerinizi bitirdikten sonra çalışmanızı taşınabilir belleğinize kaydediniz.
9. Taşınabilir belleğinizi bilgisayardan çıkarınız.
10. Görüntü düzenleme programınızı kapatınız.
11. Bilgisayarınızı Başlat menüsünden kapatınız.

Değerlendirme

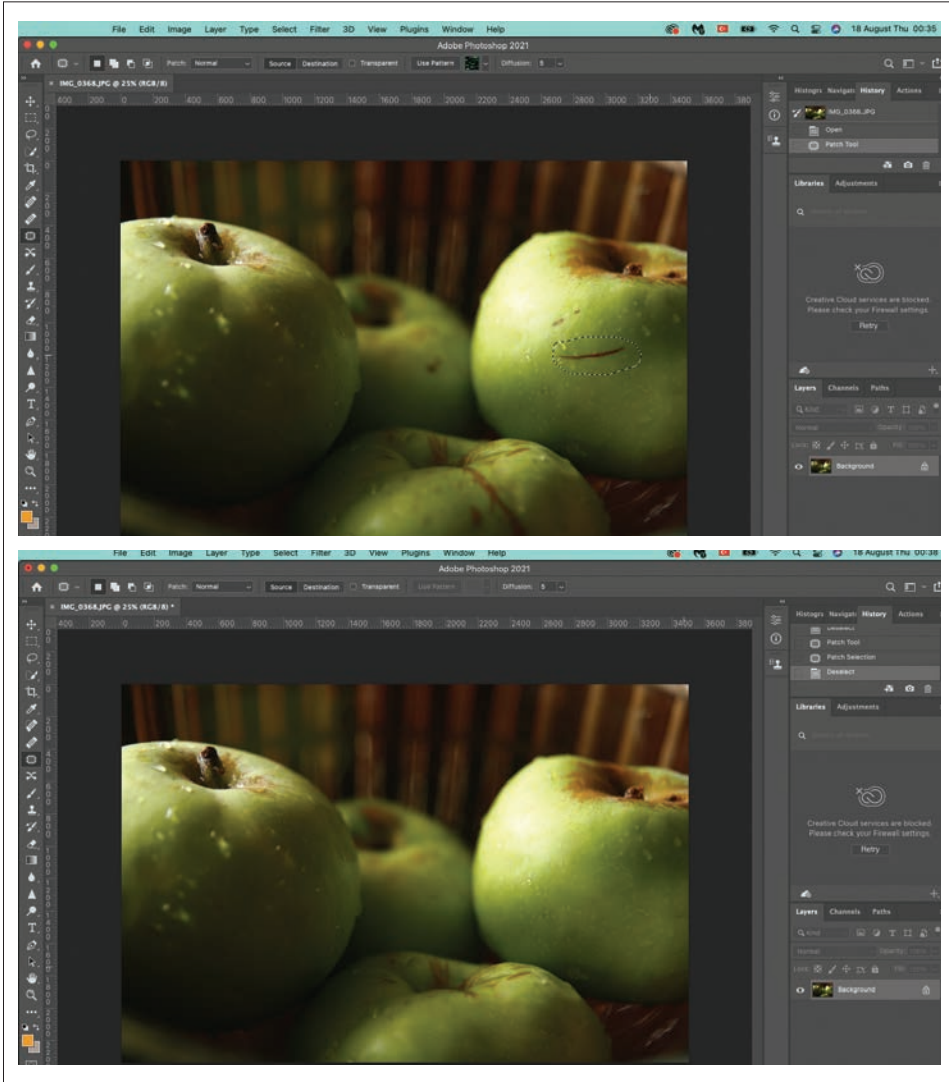
Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 1'de verilen "5. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

1.4. RÖTUŞLAMA

Fransızcadan dilimize yerleşen **rötuş** sözcüğü düzeltmek anlamında kullanılmaktadır. Rötuş, fotoğraflar kullanıma sunulmadan önce hataları varsa gidermek ve düzeltmek amacıyla yapılan her türlü değişikliğe verilen genel isimdir. Bilgisayar ortamında fotoğraflar daha canlı, çekici ve mükemmel hâle getirilebilir.

1.4.1. Fotoğraf Üzerindeki Lekeleri Temizleme

Dışarıda ve stüdyoda çekilen fotoğrafların üzerinde, objektiften veya çevreden kaynaklı görüntü lekeleri oluşabilir. Bu lekeler, fotoğraflar son kullanıma sunulmadan önce görüntü üzerinden temizlenmelidir. Fotoğrafların orijinal hâli, bilgisayara veya taşınabilir belgeye yedeklenmeli ve bir kopyası alınarak değişiklikler, bu kopya üzerinde yapılmalıdır. **Patch Tool** (Petç Tuul) veya **Clone Stamp Tool** (Kilon Sitemp Tuul) ile aynı renklerde düzgün görünen yerlerden kopyalama yaparak temizleme yapılabilir (Görsel 1.57).

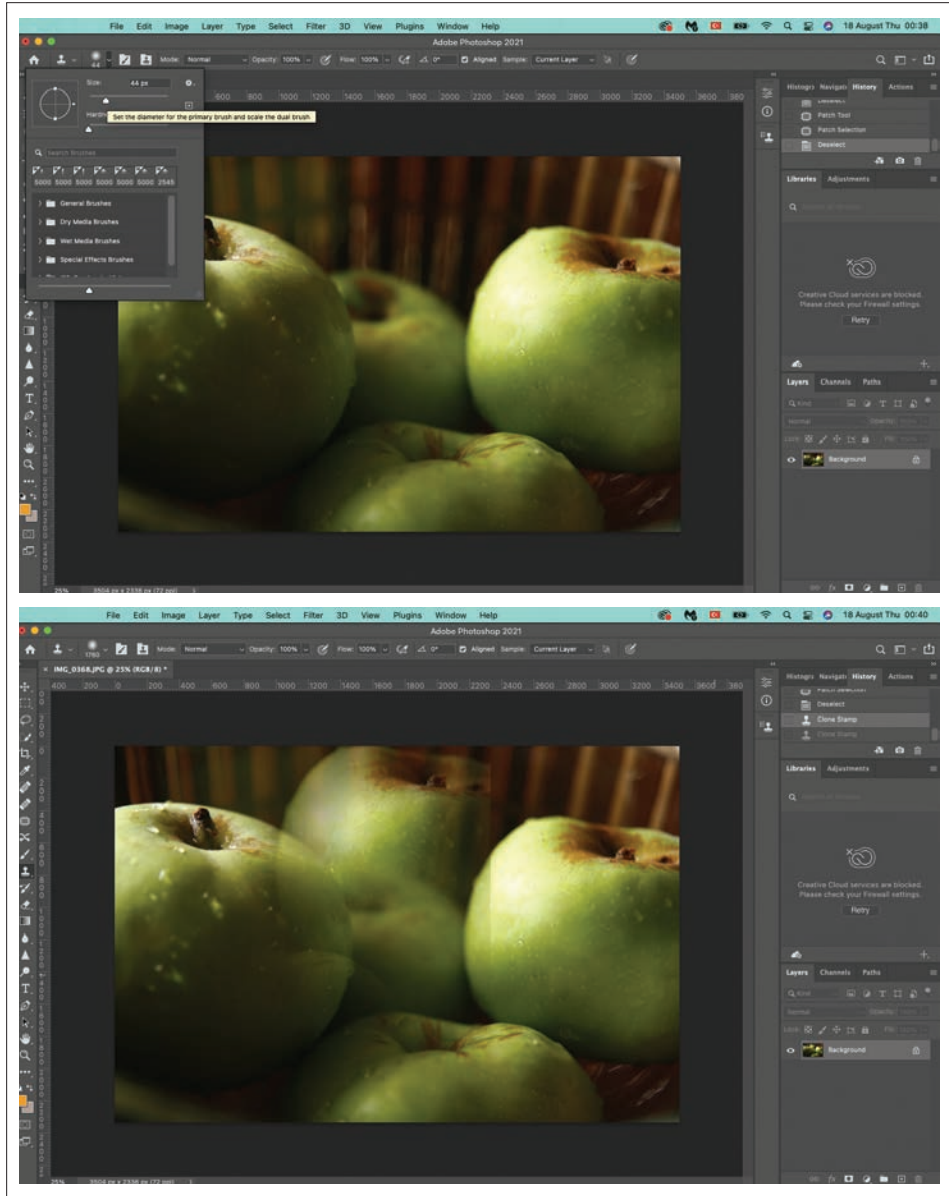


Görsel 1.57: Fotoğraf üzerindeki lekeleri temizleme uygulaması

Çalışılacak alan, Zoom Tool (Zum Tuul) ile yakınlaştırılarak, büyütülüp küçültülebilir. Patch Tool ile düzeltilmek istenilen alan seçilerek aynı renkte düzgün görünen alan üzerine kopyalanır.

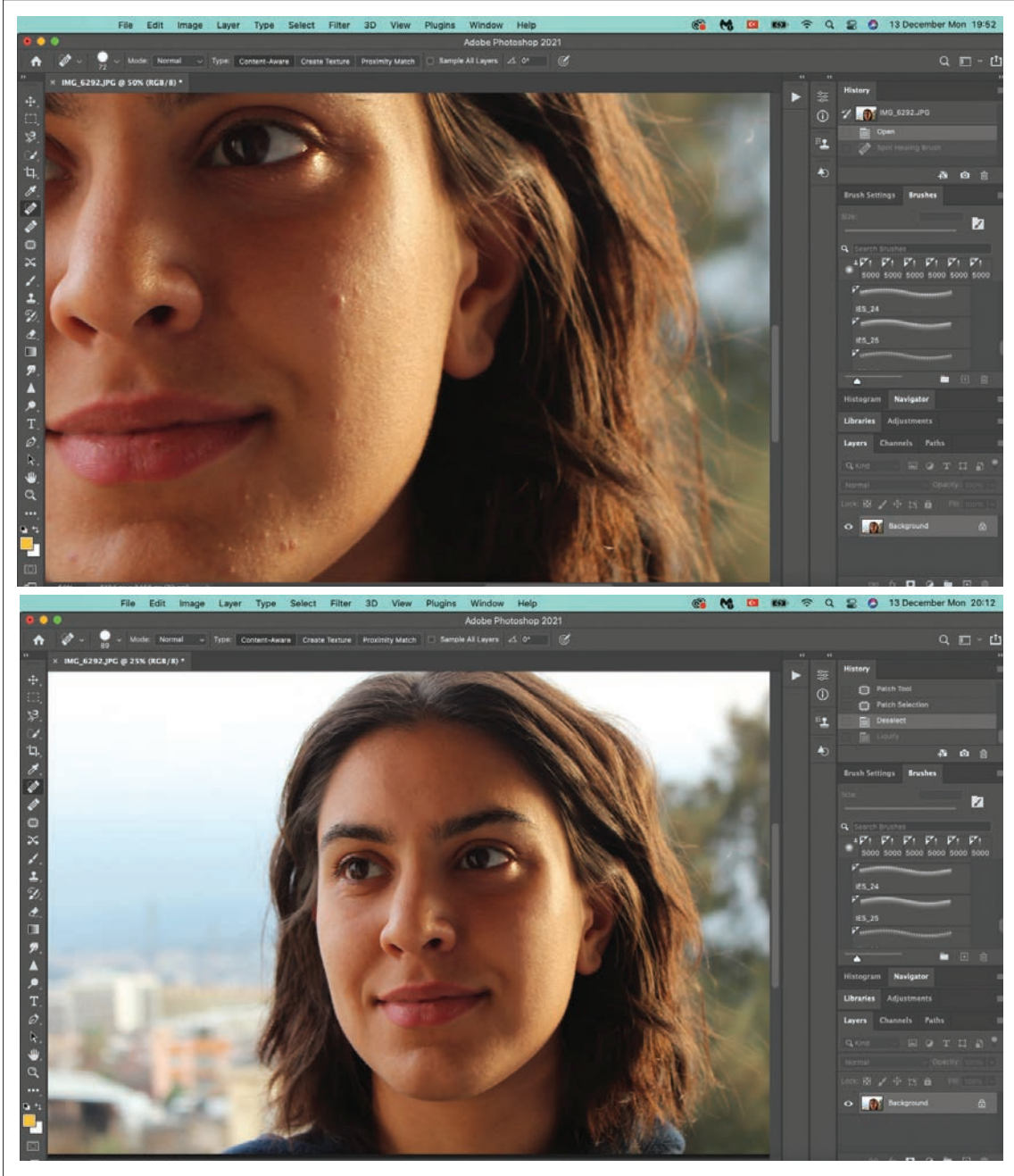
Clone Stamp Tool ile yapılan temizleme işleminde öncelikle Clone Stamp Tool seçilmeli ve klavyeden alt tuşuna basılarak temiz alandan kopya alınmalıdır. Kopyalanan alan, düzeltilmek istenen alana mouse ile tıklanarak kopyalanır.

Clone Stamp Tool, aynı zamanda nesnelere çoğaltmak veya başka fotoğraflardan nesnelere kopyalamak için de kullanılır. Bunun için ekranın üst kısmında (seçenekler çubuğunda) yer alan seçeneklerden fırça boyutu değiştirilerek kopyalanan alan genişletilebilir veya daraltılabilir (Görsel 1.58).



Görsel 1.58: Fotoğraf üzerindeki lekeleri temizleme uygulaması

Görüntüler üzerindeki leke ve hataları gidermek için kullanılan bir diğer yöntem ise **Spot Healing Brush Tool** (Sıpot Hiling Bıraş Tuul) aracını kullanmaktır. Bu araç ile yapılan düzeltmeler, özellikle küçük hataların giderilmesi için tercih edilir. Spot Healing Brush Tool aracı farklı renk alanları olan yerlerde yakınındaki renk tonlarını alarak görüntünün devamını sağlar (Görsel 1.59).



Görsel 1.59: Fotoğraf temizleme uygulaması

6. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Fotoğrafta Rötüş Yapma
AMAÇ : Fotoğrafın üzerinde rötüş yapmak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak daha önce çekilmiş bir fotoğrafın leke ve renk hatalarını rötüş yaparak düzeltiniz.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Taşınabilir bellek
4. Fotoğraf

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Dijital ortamdan ya da taşınabilir belleğinizden düzenleme yapacağınız bir fotoğraf belirleyiniz.
3. Düzenleme için fotoğrafı bilgisayara aktarınız.
4. Fotoğraf üzerindeki renk hatalarını ve lekeleri rötüş araçlarını kullanarak düzeltiniz.
5. Fotoğraf düzenleme sırasında planlı ve disiplinli çalışmaya dikkat ediniz.
6. Bilgisayarda düzenleme işlemlerinizi bitirdikten sonra çalışmanızı taşınabilir belleğinize kaydediniz.
7. Taşınabilir belleğinizi bilgisayardan çıkarınız.
8. Görüntü düzenleme programınızı kapatınız.
9. Bilgisayarınızı Başlat menüsünden kapatınız.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 1'de verilen "6. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

1.5. DEKUPE ETME

Dekupe, ürün fonlarının transparan yapılarak yeniden farklı bir fona yerleştirilmesi veya internet sitelerinde kullanıma uygun hâle getirilebilmesi için çekim sonrası fonun temizlenmesidir. Dekupe fotoğraf, özellikle son dönemlerde yaygınlaşan internet üzerinden yapılan satışlarda kullanılacak fotoğraflar veya tanıtım için kullanılacak tasarımlarda ürünün gösterilmesi için çekilir. Arka planın üründen kolaylıkla ayrılabilmesi için zıt renklerle yapılan fotoğraf çekimleridir. Dekupe fotoğraf çekimleri genellikle beyaz fon önünde yapılır. Ürünler, çekim masasında veya fon önünde çekilebilir. Dekupeye uygun olmayan çekimlerde de ürün fondan ayrılabilir. Bu işlem oldukça uzun sürebilir hatta bazen istenilen sonuca da ulaşamayabilir.

1.5.1. Dekupe Yöntemleri

Dekupeye uygun çekilmiş bir fotoğraf seçilmelidir. Dekupe işlemi, Tools Bar'dan bazıları kullanılarak yapılabilir. Pen Tool (Pen Tuul), Lasso Tool (Laso Tuul), Magnetic Lasso Tool (Magnetik Laso Tuul), Magic Wand Tool (Mecik Vand Tuul), Quick Selection Tool (Kuik Selekşin Tuul) dekupe işleminde kullanılacak araçlardır. Bu araçlar, yapılacak işleme göre özellikleri değiştirilerek kullanılabilir.



Pen Tool dekupe yapılacak fotoğrafı manuel seçimlerle çizerek seçim yapmak için kullanılır. Diğer yöntemlere göre daha yavaş seçim yapılabilir de en sağlıklı seçim Pen Tool ile yapılabilmektedir.



Polygon Lasso Tool düz çizgilerle seçim yapmak için kullanılır. Daha düz hatları olan ürünlerin dekupesinde de kullanılabilir. Yuvarlak veya daha girintili fotoğraflarda istenilen sonucu vermeyecektir.



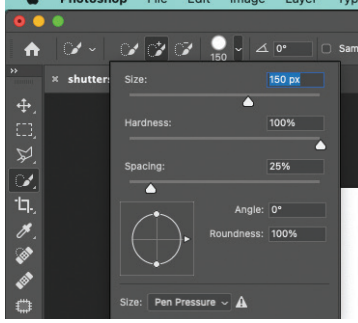
Magnetic Lasso Tool başlangıç noktasındaki yakın renklerin seçilmesine olanak sağlar. Birbirine yakın renklerdeki bir fotoğrafa dekupe yapılacaksa daha hızlı seçim yapabilmek için kullanılabilir. Yakın renkleri seçebilmek için seçimi yapılacak alan boyunca fare hareket ettirilmeli ve ilk seçim noktası ile son seçim noktası birleştirilerek seçim tamamlanmalıdır.



Magic Wand Tool en çok kullanılan seçim araçlarından biridir. Seçimin yapıldığı alandaki birbirine yakın pikselleri tek tıklamayla seçilebilmeye olanak sağlar. Keskin zıt renkleri olan fotoğraflarda doğru sonuç verebilir. İstenilmeyen alanlar seçildiğinde geri alınarak seçime devam edilebilir.



Quick Selection Tool mouse hareketiyle seçimin yapıldığı seçim aracıdır. Magic Wand Tool aracına benzer yapıda olmasının yanında bu seçim aracıyla daha doğru ve hızlı seçim yapılabilir. Daha ince seçim yapılmak isteniyorsa fotoğrafa yakınlaşarak küçük seçimlerle ilerlenebilir.



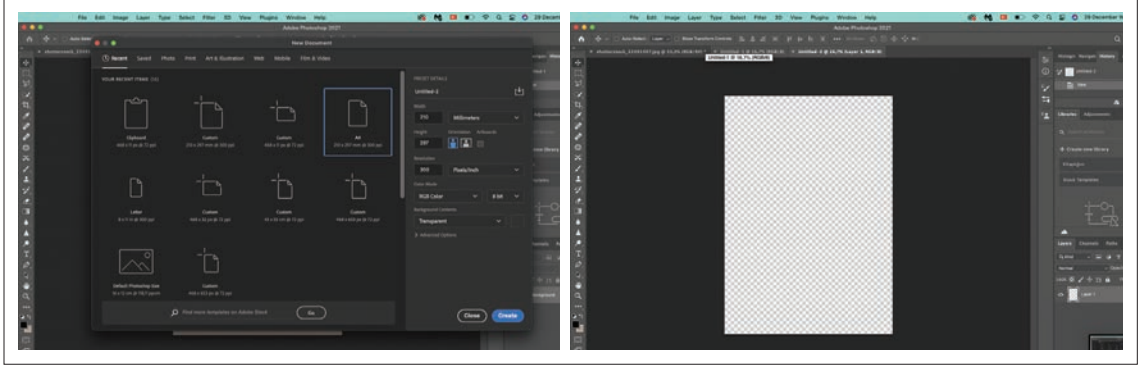
Görsel 1.60: Quick Selection Tool

Dekupe için düz fon önünde çekilmiş fotoğraflar programda açılır. Seçim mouse ile işaretlenerek yapılır. Seçim aracının boyutu seçenekler çubuğundan ayarlanmalıdır (Görsel 1.60). Seçim araçlarından uygun olanla dekupenin yapılacağı alan seçilir (Görsel 1.61). Renk geçişlerinin anlaşılmadığı alanlara yaklaşılarak ve seçim aracının boyutu küçültülerek seçim yapılır .



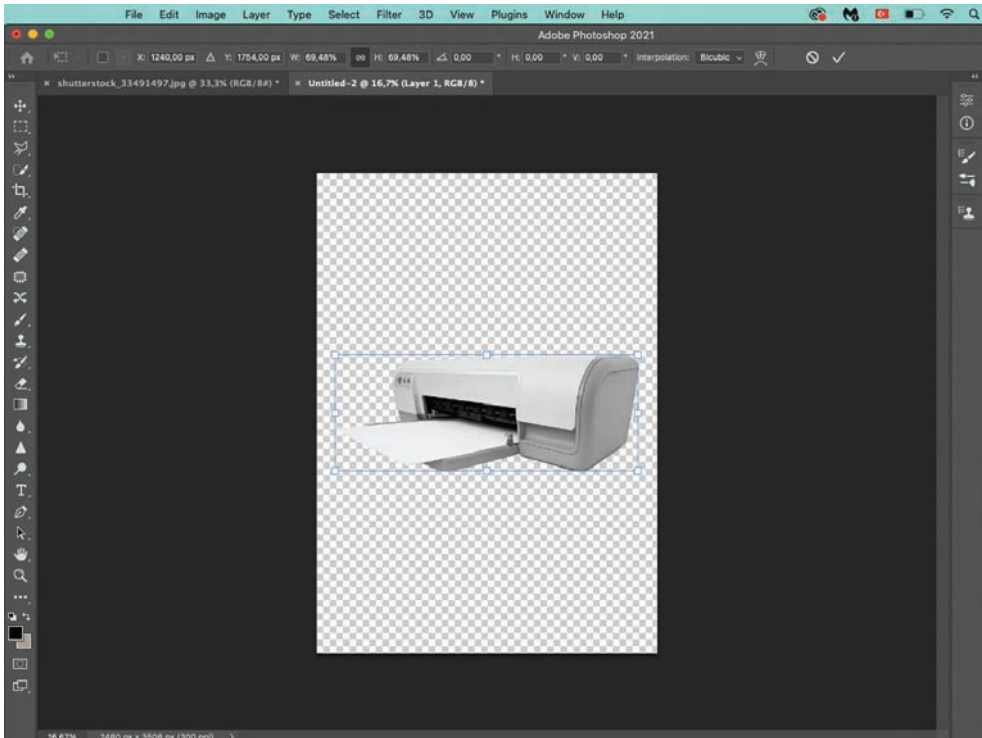
Görsel 1.61: Dekupe etme

Arka planın transparan yapılabilmesi için iki yöntem kullanılabilir. İlk yöntem yeni çalışma alanı açılırken Background Contents (Bekgıraund Kontınts) komutundan transparan seçilmesidir (Görsel 1.62).



Görsel 1.62: Transparan arka plan açma

Diğer yöntem ise seçim alanı tamamlandıktan sonra fonun silinmesidir. Bu işlem için seçim alanı tamamlandıktan sonra üst araç panelindeki Select (Silekt) menüsünden Inverse (İnvörs) seçeneği seçilmelidir. Bu işlemle seçim alanının dışı seçilebilir. Bu sayede seçim alanının dışında kalan diğer taraflar silinebilir. Background Eraser Tool (Bekgıraund İreyzır Tuul) aracıyla silme işlemi yapılmalıdır. Arka planın transparan yapılma işlemi tamamlandıktan sonra kullanım alanına uygun kaydedilmelidir. Transparan olarak kaydedilmek isteniyorsa PNG formatı, daha sonra başka fona yerleştirilecekse PSD formatıyla kaydedilebilir (Görsel 1.63).



Görsel 1.63: Transparan arka plana dekupeyi yerleştirme

7. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Dekupe Etme

AMAÇ : Fotoğrafın dekupeini yapmak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak bir fotoğrafı arka plandan ayırıp fotoğrafın dekupeini yapınız.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Taşınabilir bellek
4. Fotoğraf

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Dijital ortamdan ya da taşınabilir belleğinizden düzenleme yapacağınız bir fotoğraf belirleyiniz.
3. Düzenleme için fotoğrafı bilgisayara aktarınız.
4. Fotoğraf üzerindeki dekupe yapılacak alanı, seçim araçlarından birini kullanarak seçiniz. Fotoğrafı dekupeye uygun transparan zemine yerleştiriniz.
5. Uygulama yaptığınız fotoğrafı kontrol ediniz. Dekupenin eksiksiz ve tam yapıldığından emin olana kadar işleminizi tekrarlayınız.
6. Fotoğraf düzenleme sırasında planlı ve disiplinli çalışmaya dikkat ediniz.
7. Bilgisayarda düzenleme işlemlerinizi bitirdikten sonra çalışmanızı taşınabilir belleğinize kaydediniz.
8. Taşınabilir belleğinizi bilgisayardan çıkarınız.
9. Görüntü düzenleme programınızı kapatınız.
10. Bilgisayarınızı Başlat menüsünden kapatınız.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 1'de verilen "7. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

1.6. KAYDETME

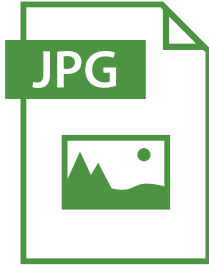
Görüntülerin her biri, yapılan işlemler sonrasında görüntü düzenleme programlarında kaydedilmelidir. Görüntü kaydedilmeden önce kullanım alanı belirlenmeli ve kullanım alanına uygun kayıt formatı seçilmelidir. Birçok dosya biçimi, görüntülerin boyutunu küçültmek için sıkıştırma yöntemini kullanır. Sıkıştırma yapmak, renk ve görüntü ayrıntılarında kayıplara neden olur. Sıkıştırarak kaydeden kayıt formatlarına **kayıplı formatlar**, sıkıştırmadan dosyayı ham hâliyle kaydeden formatlara ise **kayıpsız formatlar** denir. Kayıpsız formatlar, renk bilgileri ve görüntü ayrıntılarını daha geniş renk bilgisiyle kaydeder. Bu nedenle görüntülerin ham hâllerinin de saklanması daha sonra kullanım için farklı kayıt formatlarının seçimi için doğru tercih olacaktır.

1.6.1. Görüntü Kayıt Formatları

Görüntü düzenleme programlarında çalışmalar farklı kayıt formatlarında kaydedilir.

JPEG

JPEG [Joint Photographic Expert Group (Coint Fotografik Ekspir Gurup)] formatı; dijital fotoğrafları paylaşmak ve görüntülemek için en çok tercih edilen kayıt türüdür. Fotoğraf makineleri ve telefonlar fotoğrafları çekerken JPEG formatında kaydeder. Sadece bazı DSLR fotoğraf makineleri JPEG veya RAW formatında görüntü kaydeder. JPEG formatı 24 bit rengi destekler. JPEG görüntüleri sıkıştırdığı için kayıplı bir kayıt formatıdır. JPEG formatında küçültme ne kadar çok yapılırsa ve yan sıkıştırma tekniği ne kadar çok uygulanırsa görüntülerde de o kadar bozulma görülür. Bir fotoğraf JPEG formatında kaydedilecekse görüntü düzenleme programlarında tüm işlemler uygulandıktan sonra kaydedilmelidir. Genellikle web sayfaları ve sosyal medya platformları JPEG formatı kullanır. Kullanım alanı küçük çözünürlüklü JPEG dosyası kabul ediyorsa yedek bir dosyayla önce büyük dosya kaydedilmeli, daha sonra küçültme işlemi uygulanmalı ve farklı bir isimle kaydedilerek gerekli yere iletilmelidir. Küçük JPEG kaydedildikten sonra programda açılarak büyütülmeye çalışıldığında görüntüde ciddi kayıplar yaşanacaktır. Arşivlemek



ve yeniden çalışmaya devam etmek için uygun bir format değildir. Her kayıta kalitede bozulmalar görülebilir. Yapılan işlemler geri alınamaz. Bu nedenle orijinal görüntü kayıpsız dosya formatlarıyla kaydedilerek saklanmalıdır.



PSD

PSD (Piesdi), bir görüntü düzenleme programının formatıdır. Henüz bitirilmemiş bir çalışmayı tüm katmanlarıyla kaydetme ve sonrasında çalışmaya devam etme olanağı sağlar. Görüntü düzenleme programında hangi dosya formatıyla çalışmaya başlanırsa başlansın program öncelikle o çalışma dosyasını PSD formatına çevirir. Bu sayede program kendi formatı üzerinde tüm araçlar ve özellikleriyle çalışılmasına izin verir. Çalışma tamamlandığında veya çalışmaya daha sonra devam edilmesi gerektiğinde PSD formatıyla kaydedilerek çalışmalarda geriye dönmek kolay hâle gelir. Görüntü hazır hâle getirilmiş olsa bile daha sonra değişiklik yapılmak istenebileceği için PSD formatıyla yedeğinin kaydedilmesi oluşabilecek aksiliklerin önüne geçecektir. PSD kayıpsız bir kayıt yöntemidir. Görüntü üzerinde ne kadar fazla işlem yapılırsa dosya boyutu da o oranda büyüyecektir. Bunun için haricî bir belleğe kaydetmek, bilgisayarın çalışma hızını yavaşlatmadan dosyaya ulaşımı kolaylaştıracaktır.



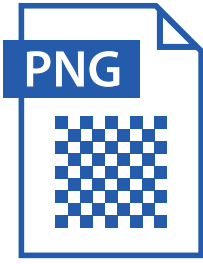
RAW

İngilizce bir sözcük olan RAW (Rav) işlenmemiş, ham anlamına gelmektedir. Fotoğrafçılık alanında kullanılan bu sözcük, makine tarafından fotoğrafa hiçbir müdahalede bulunulmadığını anlatır. Fotoğraf daha sonra işlenecekse RAW formatında çekilmeli ve bu formata uygun programlarda işlenmelidir.



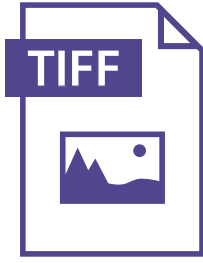
GIF

GIF (Gif), grafik değişim formatıdır. Web grafikleri için GIF dosyalarının JPEG formatından daha düşük renk aralığı vardır. Web tasarımlarında sayfaların birçok ayrıntısı GIF olarak hazırlanır. Küçük dosya boyutu internet sayfalarının hızını düşürmez ve web tarayıcıları GIF dosyalarını destekler. GIF formatı sayfalara hızlı yüklenir.



PNG

PNG (Pienci), taşınabilir ağ grafikleri kayıpsız dosya biçimidir. 48 bit rengi destekler. Transparan arka fonlu görüntüler için en iyi dosya biçimidir. PNG dosyaları multimedya programlarının yanı sıra sunu hazırlama yazılımlarında da kullanılır. PNG, CMYK renklerini desteklemez. PNG formatı kullanım alanlarına göre JPEG formatı kadar desteklenmediği için paylaşımı ve görüntülenmesi kısıtlıdır. Tasarımcılar, web tasarımları yaparken PNG formatını transparan ve boyutunun küçük olması sebebiyle tercih ederler.



TIFF

TIFF (Tif), etiketli dosya biçimidir. Görüntü düzenleme programlarının tüm özelliklerini destekleyen birkaç dosya türünden biridir. Kayıpsız sıkıştırma yöntemini kullanır. Ticari baskılar için kullanılan evrensel olarak kabul edilmiş standart dosya türüdür. Görüntülerin arşivlenmesi için kullanılabilir. Dosya boyutu oldukça büyüktür. Arşivleme TIFF formatında yapılacaksa haricî depolama alanları kullanılmalıdır. Çok sayfalı düzenleme programlarının neredeyse tümüyle uyumlu bir dosya türüdür.



EPS

EPS (Epeşe); kapsüllenmiş komut dosyası, bir başka deyişle endüstriyel baskı biçimidir. EPS dosyaları görüntü dosyaları değildir. Aslında bir yazıcının görüntüyü nasıl oluşturması gerektiğine dair talimatları içerir. Kapsüllenmiş kısım, görüntü düzenleme programında açılmadığı sürece dosyaların değiştirilemeyeceği anlamına gelir. Sayfa düzeni programlarında çalışılırken kapsüllenmiş kısımların görünmesi isteniyorsa ön izleme düğmesi eklenebilir. Aksi takdirde sayfa düzeni yazdırılana kadar görülmez. EPS hem vektör hem de bitmap grafikleri içerebilir. Vektörel ve masaüstü yayıncılık programlarının hemen hemen hepsi tarafından desteklenen bir dosya türüdür.



PDF

PDF (Pidief); birçok alanda kullanılan taşınabilir belge formatıdır. Elektronik belgeleri paylaşmak, görüntülemek ve yazdırmak için kullanılır. Kalite ayarıyla tamamlanmış JPEG ve ZIP sıkıştırma seçeneklerini sunar. Birçok bilgisayarda yer alan PDF görüntüleyiciler sayesinde herkes tarafından görülebilir. Görüntü arşivleme için kullanılmaz. Genellikle taşıma ve paylaşım için kullanılır.

8. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Fotoğrafları Farklı Formatlarda Kaydetme
AMAÇ : Fotoğrafları görüntü kayıt formatlarına uygun kaydetmek.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak daha önce çekilmiş bir fotoğrafın ufuk çizgisi, renk, ışık, rötuş ayarlamalarını yaparak fotoğrafı kullanım alanına uygun kaydediniz.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Taşınabilir bellek
4. Fotoğraf

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyararak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Dijital ortamdan ya da taşınabilir belleğinizden düzenleme yapacağınız bir fotoğraf belirleyiniz.
3. Düzenleme için fotoğrafı bilgisayara aktarınız.
4. Fotoğraf üzerinde ufuk çizgisi, ışık, renk, rötuş işlemlerini yaparak fotoğrafı kırıpınız.
5. Fotoğrafta gerekli düzenlemeleri yapınız.
6. Fotoğrafları PSD, JPEG, PNG ve PDF formatlarında ayrı ayrı kaydediniz.
7. Farklı formatlarda kaydettiğiniz dosyalarınızın büyüklükleri arasındaki farkları not ediniz.
8. Farklı formatta kaydettiğiniz fotoğrafları taşınabilir belleğinize de aktarınız.
9. Fotoğraf düzenleme sırasında planlı ve disiplinli çalışmaya dikkat ediniz.
10. Taşınabilir belleğinizi bilgisayardan çıkarınız.
11. Görüntü düzenleme programınızı kapatınız.
12. Bilgisayarınızı Başlat menüsünden kapatınız.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 1'de verilen "8. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki cümlelerde parantez ile (...) boş bırakılan alanlara verilen bilgiler doğru ise “D” yanlış ise “Y” yazınız.

1. (...) Pen, detaylı seçim için kullanılan araçtır.
2. (...) Polygonal Lasso Tool fotoğraflarda keskin köşeli seçim aracıdır.
3. (...) Görüntü düzenleme programları, vektörel çizim yapmak için kullanılır.
4. (...) Hue / Saturation seçeneği ile fotoğraflarda renk değişikliği yapılır.
5. (...) Move Tool bir nesneyi kopyalamak için kullanılan araçtır.

B) Aşağıdaki cümlelerde yer alan boşlukları uygun ifadelerle doldurunuz.

6. Görüntü düzenleme programının panelinde geçmişte yapılan işlemler görülür.
7. Önceden kaydedilmiş tüm ayarların fotoğrafa uygulanması seçeneğiyle olur.
8. Görüntü düzenleme programında üst üste çalışılan alanlara denir.
9. Fotoğrafta istenmeyen alanları kırmak için seçeneği kullanılır.

C) Aşağıdaki soruları okuyarak doğru seçeneği işaretleyiniz.

10. Aşağıdakilerden hangisi web tasarımında tercih edilen görüntü kayıt formatıdır?

- A) EPS B) PNG C) PSD D) RAW E) TIFF

11. Aşağıdakilerden hangisi görüntü düzenleme programının kullanım alanlarından biri değildir?

- A) Afiş tasarlama
B) 3D tasarım yapma
C) Fotoğraf düzenleme
D) Baskı için görüntü hazırlama
E) Web sitesi arayüzü tasarlama

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

12. Aşağıdakilerden hangisi Lasso Tool'un görevidir?

- A) Bir yeri silme
- B) Serbest seçim yapma
- C) Kırmızı gözü yok etme
- D) Bir parçayı taşıma
- E) Benzer renkleri seçme

13. Aşağıdakilerden hangisi görüntü düzenleme programında aynı renk ve renk tonlarını daha hızlı seçebilmeyi sağlayan seçim aracıdır?

- A) Magic Wand Tool
- B) Clone Samp Tool
- C) Pen Tool
- D) Lasso Tool
- E) Polygonal Lasso Tool

14. Aşağıdakilerden hangisi fotoğrafın bir alanından alt tuşuna basılarak doku örneği almaya sağlayan araçtır?

- A) Lasso Tool
- B) Clone Stamp Tool
- C) Pen Tool
- D) Rectangular Marquee Tool
- E) Red Eye Tool

Ç) Aşağıda verilen soruların cevaplarını noktalı yerlere yazınız.

15. Fotoğrafa hangi koşullarda haricî ışık eklenmesi gerektiğini örneklendirerek açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

.....

16. Dekupe işleminin kullanım alanlarını örneklendirerek açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

.....

1. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Düzenleme yapılacak konuya uygun fotoğraf belirledi.					
3.	Düzenleme yapacağı fotoğrafı bilgisayara aktardı.					
4.	Fotoğraf baskısı için kullanılan ölçütleri ve çözünürlükleri inceledi.					
5.	Düzenlediği fotoğrafı, baskı ölçülerini ve çözünürlüklerini dikkate alarak değiştirdi.					
6.	Gerekli düzenlemelerle fotoğrafı kıırttı.					
7.	Fotoğrafı baskı boyutlarına uygun hâle getirdi.					
8.	Çalışmasını taşınabilir belleğe kaydetti.					
9.	Taşınabilir belleği koşullara uygun çıkardı.					
10.	Programı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
11.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
12.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
13.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 13 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 65'tir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (65x100)/65=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

2. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Düzenleme yapılacak konuya uygun fotoğraf belirledi.					
3.	Düzenleme yapacağı fotoğrafı bilgisayara aktardı.					
4.	Fotoğrafı ufuk çizgisini dikkate alarak düzenledi.					
5.	Gerekli düzenlemelerle fotoğrafı kıırttı.					
6.	Çalışmasını taşınabilir belleğe kaydetti.					
7.	Taşınabilir belleği koşullara uygun çıkardı.					
8.	Programı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
9.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
10.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
11.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 11 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 55'tir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (55x100)/55=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

3. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Düzenleme yapılacak konuya uygun fotoğraf belirledi.					
3.	Düzenleme yapacağı fotoğrafı bilgisayara aktardı.					
4.	Fotoğrafı renk tekniklerini kullanarak estetik ve güzel görünecek şekilde değiştirdi.					
5.	Fotoğrafların öncesini ve sonrasını karşılaştırdı.					
6.	Çalışmasını taşınabilir belleğe kaydetti.					
7.	Taşınabilir belleği koşullara uygun çıkardı.					
8.	Programı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
9.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
10.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
11.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 11 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 55'tir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (55x100)/55=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

4. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Düzenleme yapılacak konuya uygun fotoğraf belirledi.					
3.	Düzenleme yapacağı fotoğrafı bilgisayara aktardı.					
4.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğrafın ışık ayarlarını yaptı.					
5.	Fotoğrafların öncesini ve sonrasını karşılaştırdı.					
6.	Çalışmasını taşınabilir belleğe kaydetti.					
7.	Taşınabilir belleği koşullara uygun çıkardı.					
8.	Programı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
9.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
10.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
11.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 11 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 55'tir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (55x100)/55=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

5. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Düzenleme yapılacak konuya uygun fotoğraf belirledi.					
3.	Düzenleme yapacağı fotoğrafı bilgisayara aktardı.					
4.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğrafın ışık ayarlarını yaptı.					
5.	Düzenlediği fotoğrafa ışığın geliş yönüne uygun haricî ışık eklemesi yaptı.					
6.	Fotoğrafların öncesini ve sonrasını karşılaştırarak onları değerlendirdi.					
7.	Çalışmasını taşınabilir belleğe kaydetti.					
8.	Taşınabilir belleği koşullara uygun çıkardı.					
9.	Programı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
10.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
11.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
12.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 12 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 60'dır.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (60x100)/60=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

6. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Düzenleme yapılacak konuya uygun fotoğraf belirledi.					
3.	Düzenleme yapacağı fotoğrafı bilgisayara aktardı.					
4.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğrafta renk hatalarını ve lekelerini rötüsladı.					
5.	Fotoğrafların öncesini ve sonrasını karşılaştırdı.					
6.	Çalışmasını taşınabilir belleğe kaydetti.					
7.	Taşınabilir belleği koşullara uygun çıkardı.					
8.	Programı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
9.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
10.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
11.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 11 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 55'tir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (55x100)/55=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

7. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Düzenleme yapılacak konuya uygun fotoğraf belirlendi.					
3.	Düzenleme yapacağı fotoğrafı bilgisayara aktardı.					
4.	Fotoğraf üzerindeki dekupe yapılacak alanı, seçim araçlarını kullanarak zeminden ayırdı.					
5.	Fotoğrafı transparan yeni zemine yerleştirdi.					
6.	Fotoğrafların öncesini ve sonrasını karşılaştırdı.					
7.	Çalışmasını taşınabilir belleğe kaydetti.					
8.	Taşınabilir belleği koşullara uygun çıkardı.					
9.	Programı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
10.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
11.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
12.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 12 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 60'tır.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (60x100)/60=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

8. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Düzenleme yapılacak konuya uygun fotoğraf belirledi.					
3.	Düzenleme yapacağı fotoğrafı bilgisayara aktardı.					
4.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğrafın ufuk çizgisi düzeltme işlemini yaptı.					
5.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğrafın ışık düzeltme işlemini yaptı.					
6.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğrafın renk düzeltme işlemini yaptı.					
7.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğrafın rötuş işlemini yaptı.					
8.	Gerekli düzenlemelerle fotoğrafı kırdı.					
9.	Fotoğrafların öncesini ve sonrasını karşılaştırdı.					
10.	Gerekli düzenlemeleri yaparak fotoğrafı PSD, JPEG, PNG ve PDF formatlarında ayrı ayrı kaydetti.					
11.	Çalışmasını taşınabilir belleğe kaydetti.					
12.	Taşınabilir belleği koşullara uygun çıkardı.					
13.	Programı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
14.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
15.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
16.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 16 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 80'dir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (80x100)/80=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

2.

ÖĞRENME BİRİMİ

BİLGİSAYARDA FOTOĞRAF / GÖRÜNTÜ İŞLEME





KONULAR

- 2.1. KOLAJ VE MONTAJ
- 2.2. RESTORASYON VE DÜZELTME
- 2.3. MANÜPİLASYON

TEMEL KAVRAMLAR

- Kolaj
- Montaj
- Düzeltme
- Rötüş
- Restorasyon
- Manipülasyon

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Uygun araçları seçerek fotoğraflarla kolaj yapma
- Uygun araçları seçerek fotoğraflarla montaj yapma
- Fotoğraflar üzerinde gerekli düzeltmeleri yapma
- Eski ve yıpranmış fotoğraflara restorasyon uygulama
- Fotoğrafın kullanım amacına uygun manipülasyon yapma

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Kolaj denildiğinde aklınıza gelen nedir? Örneklendirerek açıklayınız.
2. Manipüle kelimesinin size çağrıştırdıklarını sınıfta paylaşınız. Manipüle etme ve fotoğraf sanatı arasında nasıl bir ilişki olabilir? Örneklerle açıklayınız.

Fotoğraflar, kullanıma sunulmadan önce birçok işlemde geçirilebilir. Fotoğraf veya görüntünün kullanım alanı, fotoğrafa ne tür işlemler uygulanacağını ve uygulamaya bittince nasıl bir sonuca ulaşılabileceğini belirler. Bazı görüntü düzenleme programları, kısıtlı kullanım alanı için üretilmiştir. İşlevi daha fazla olan programlar ise çok yönlüdür ve birçok kullanıcıya hitap etmektedir. Akıllı telefonlarda kullanılan uygulamalar için geliştirilmiş birçok işlem, görüntü düzenleme programlarında daha detaylı yapılabilmektedir. Görüntü düzenleme programlarında elde edilen sonuçlar, görüntünün kullanım alanını etkilemekte ve kullanıcının deneyimi ile bilgisine göre farklılık gösterebilmektedir (Görsel 2.1).



Görsel 2.1: Fotoğraf stüdyosunda görüntü işleme çalışması

2.1. KOLAJ VE MONTAJ

Birden çok görüntü ile tek bir görüntü oluşturarak kolaj veya montaj yapılabilir. Kolaj özellikle birden fazla görüntünün bir arada gösterilmek istendiği albüm, afiş, broşür, takvim gibi çalışmalarda kullanılmaktadır. Montaj ise en az iki fotoğraftan tek bir görüntü oluşturmak için kullanılan birleştirme yöntemidir.

Kolaj ve montaj, yaratıcı ve sanatsal çalışmalarda gerçeküstü görüntüler elde etmek ya da manipülasyon yapmak amacıyla kullanılmaktadır. Bu tür çalışmalarda kolaj veya montaj ile kırpma, kaynaştırma, doku taşıma gibi çeşitli görüntü işleme yöntemleri kullanılır. Bunun yanında efekt gibi bazı düzenlemelerden faydalanılır (Görsel 2.2).



Görsel 2.2: Fotoğrafta çeşitli görüntü işleme yöntemlerinin bir arada kullanımı

2.1.1. Kolaj

Birden fazla fotoğrafın tek bir görüntü hâline getirilmesine **kolaj** denir. Kes-yapıştır şeklinde uygulanır. Afiş, broşür gibi çalışmalarda birden fazla fotoğraf düzenlenerek kolaj çalışmasıyla bir araya getirilir. Dijital ortamda hazır kolaj teknikleri sunan uygulamalar olduğu gibi, yerleşim alanlarına kişinin kendisinin karar verdiği uygulamalar da mevcuttur (Görsel 2.3).



Görsel 2.3: Seyahat fotoğraflarından oluşan kolaj çalışması

Kolaj tekniğinin uygulanabilmesi için öncelikle aynı konuya ait birden fazla fotoğrafa ihtiyaç vardır. Bir şehrin farklı alan ve mekânlarında çekilmiş fotoğraflar ile farklı ülkelere yapılan turistik gezilerde çekilmiş fotoğraflar, kolaj çalışmasında tanıtım amaçlı kullanılmak üzere birleştirilebilir (Görsel 2.4). Önemli olan aynı amaca hizmet eden fotoğrafların bir araya getirilmesidir. İçerik olarak birbirleriyle ilişkili olmayan fotoğraflar kolaj tekniğinde kullanılamaz.



Görsel 2.4: Turistik amaçlı çekilmiş fotoğraflarla kolaj çalışması

Başarılı bir kolaj çalışması yapabilmek için görüntü düzenleme programlarını kullanma becerisi, kompozisyon bilgisi ve yaratıcılık gereklidir. Bu nedenle grafik ve fotoğraf sektöründe çalışanların bu alanlarda kendilerini geliştirmiş olmaları önemlidir (Görsel 2.5).



Görsel 2.5: Seyahat kolajı

Kolaj çalışmasında kullanılacak görüntüler tek bir dosyada toplanmalıdır. Fotoğraflar kendi boyutlarında kullanılacaksa görüntü düzenleme programında yeni bir belge açılarak istenilen biçimde belgeye yerleştirilebilir. Bu teknik oldukça dağınık bir görüntü oluşturacağından, fotoğrafların başka bir sayfada belirli kısımlarının kırılarak çalışılan belgeye aktarılması daha başarılı bir sonuç verecektir (Görsel 2.6, 2.7 ve 2.8).



Görsel 2.6: Kedi kolajı



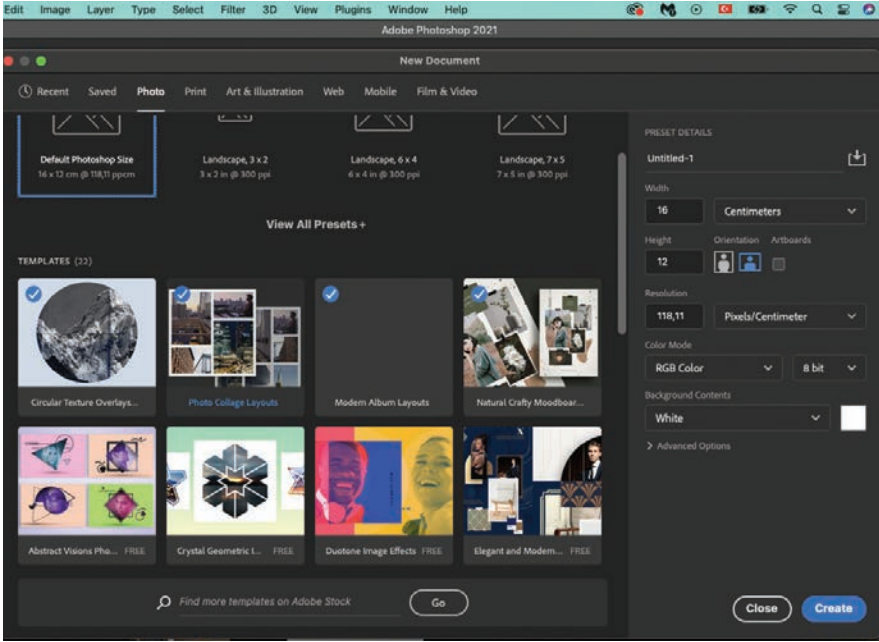
Görsel 2.7: Meyvelerle ilgili kolaj çalışması



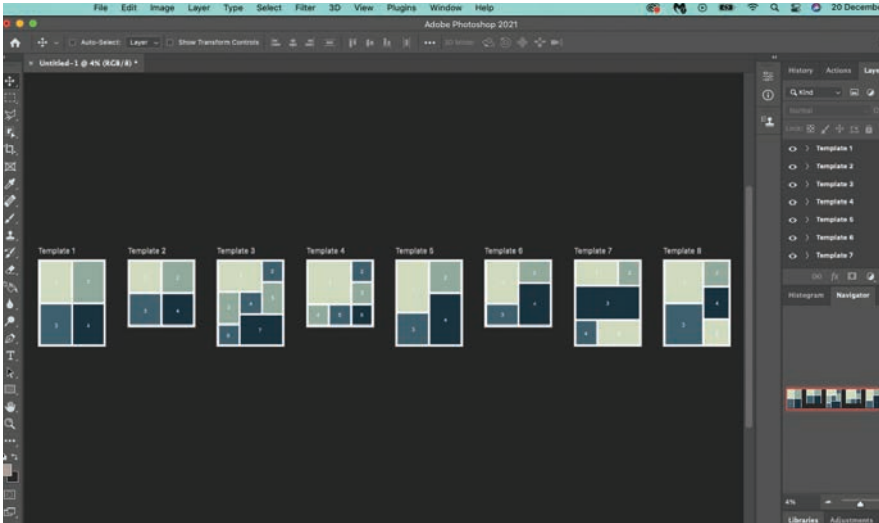
Görsel 2.8: Meyvelerle farklı kompozisyonlarda kolaj çalışması

Kolaj çalışmalarında uygulanan bir diğer yöntem ise programların son sürümlerine eklenmiş hazır kolaj seçeneklerini kullanmaktır. Hazır şablon kullanılacaksa yeni bir belge açılmalı, kullanılacak şablon yeni belgeye taşınarak belge üzerinde çalışılmalıdır. Böylelikle diğer şablonlarla çalışma alanı birbirine karışmayacaktır. Hazır şablonlar, genellikle zamanın kısıtlı olduğu durumlarda pratik bir çözüm yolu olarak düşünülmeli ve çalışma esnasında mümkün olduğunca özgün olunmalıdır (Görsel 2.9, 2.10).

Tasarımda özgün çalışmak önemli bir kriterdir. Bu nedenle en doğru tercih kişisel yerleşim yapmaktır. Bunun için öncelikle yeni bir çalışma alanı açılmalıdır. Çalışmanın yayımlanacağı ortama ya da basılacağı materyale göre boyut ayarlanmalı ve yeni belge oluşturulmalıdır.



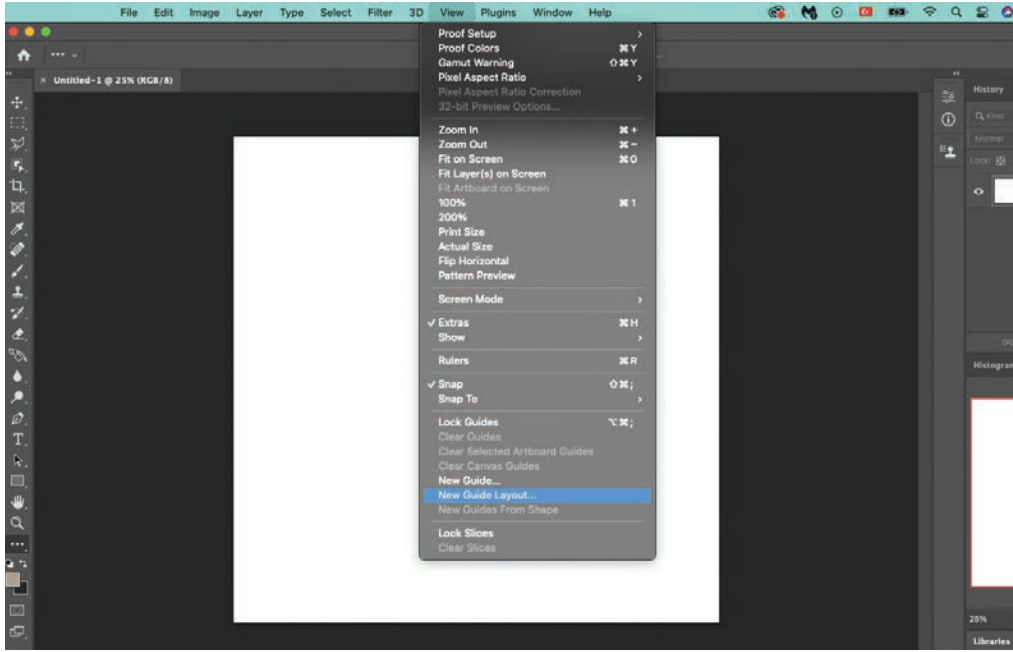
Görsel 2.9: Hazır şablonlar



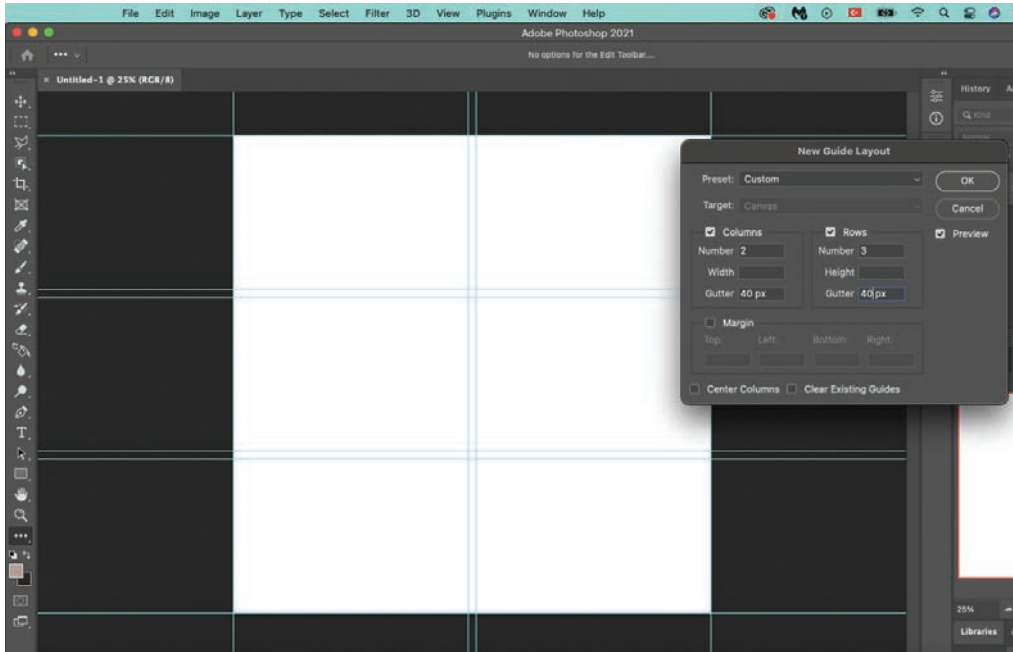
Görsel 2.10: Hazır şablonlar

Çalışma alanı eşit parçalara bölünerek düzenli bir alan oluşturulabilir. Bunun için **View > New Guide Layout** (Viuv > Niv Gayd Leyaut) komutu seçilir (Görsel 2.11).

Çalışma birkaç parçaya bölünmek istendiğinde açılan sekmeden Columns (Kalıms) komutuyla dikey, Rows (Roovs) komutu ile yatay olarak bölünebilir (Görsel 2.12). Bölünen alanlar arasında boşluk bırakılmak istendiğinde Gutter (Gadır) komutuyla boşluğun boyutu ayarlanmalı, boşluk bırakılmak istenmiyorsa bu alana sıfır (0) girilmelidir.

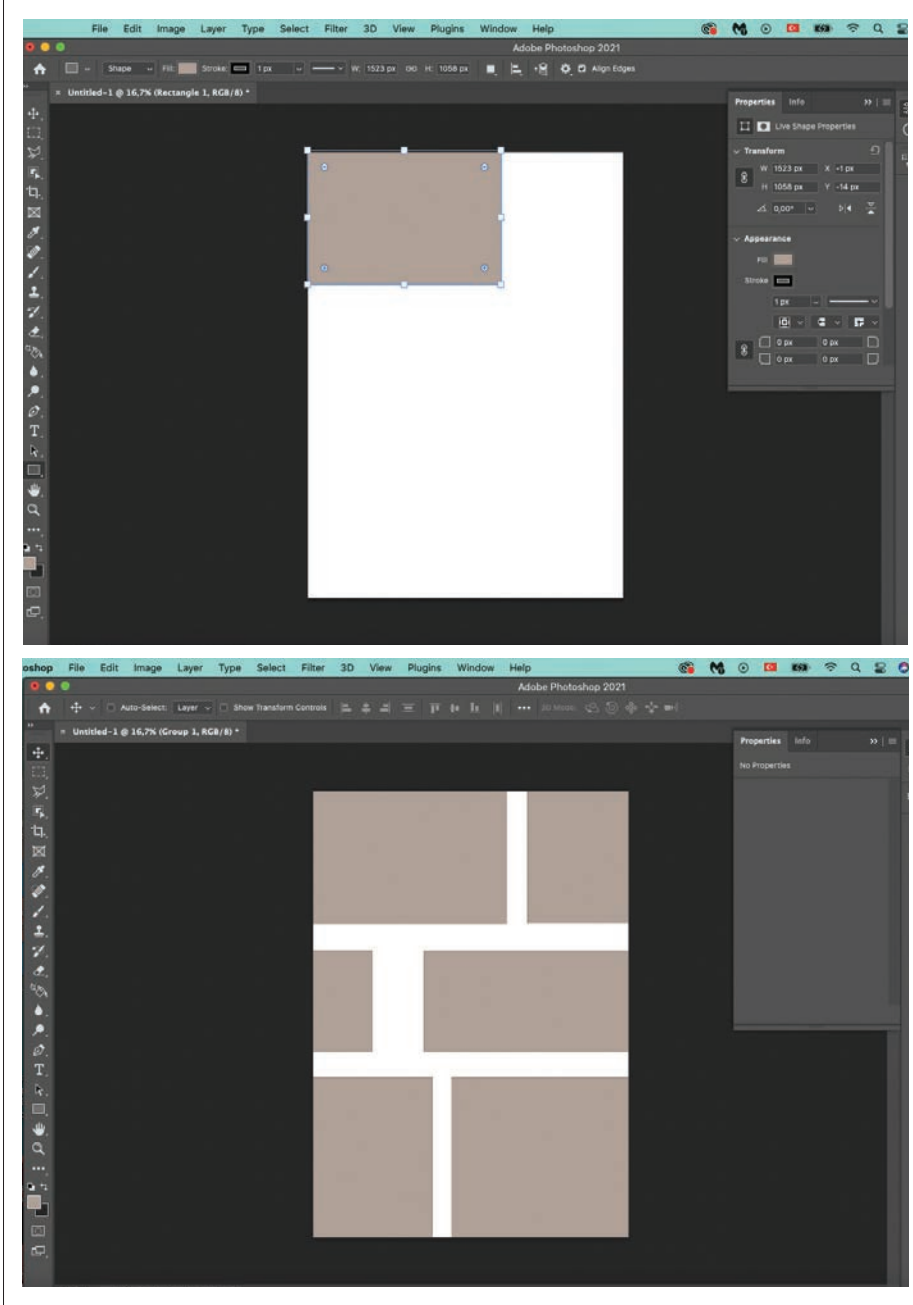


Görsel 2.11: Seçim alanı



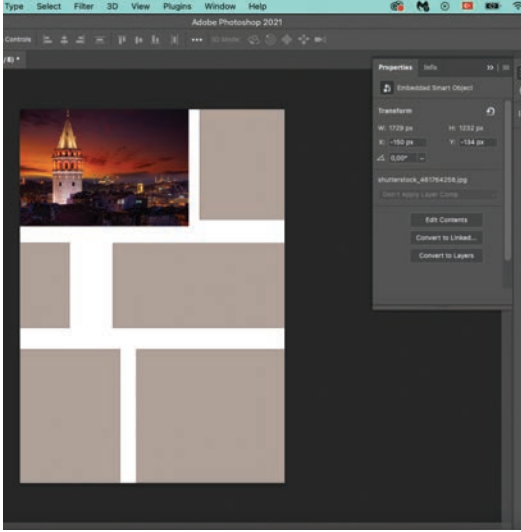
Görsel 2.12: Çalışma alanını bölme

Bir sonraki adımda kullanılacak şekil, sol tarafta bulunan Tool menüsünden Tool ile seçilir. Seçilen Tool ile işaretlenmiş alanlara kare, dikdörtgen, daire gibi şekiller uygulanır. Çalışma alanı eşit alanlara ayrılmışsa şekil seçilerek Ctrl+J / Command+J kısayol komutuyla kopyalanarak çoğaltılabilir. Her kopya için ayrı bir layer oluşur. Çoğaltılmış şekiller, diğer alanlara yerleştirilerek kolaj alanı oluşturulabilir. Eşit alanlar oluşturulabileceği gibi farklı boyutlarda alanlar da oluşturmak mümkündür. Kare dışında yuvarlak, üçgen, beşgen gibi şekiller de kullanılabilir (Görsel 2.13).

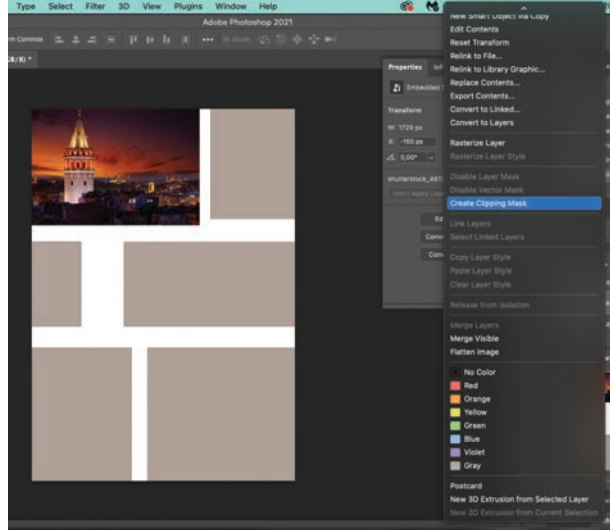


Görsel 2.13: Çalışma alanı yerleşim

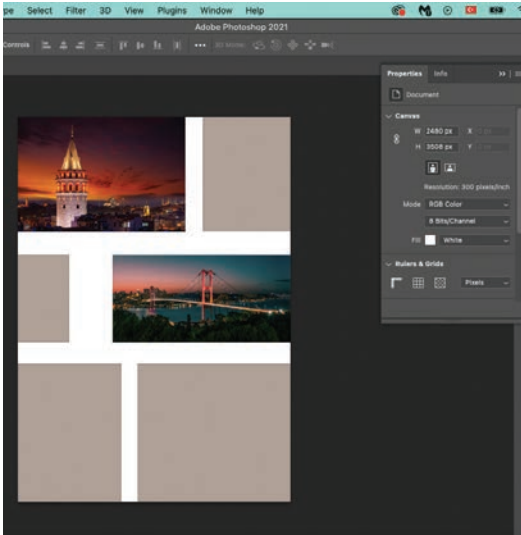
Oluşturulan alanlara **File > Place > Embedded** (Fayl > Pileys > Embedded) komutu ile fotoğrafların bulunduğu dosyadan seçilen fotoğraflar çağrılır. Fotoğrafın yerleştirileceği alanın bulunduğu Layer, mouse ile tıklanarak seçilmelidir. Layer, sürükleyip bırak yöntemiyle üste ya da alta alınarak yer değiştirebilir. Yerleştirilen fotoğraflar, Layer üzerinde Control (Ctrl) ve mouse ile sağ tık yapılarak açılan menüde Create Clipping Mask (Kreyt Kılıping Mask)komutuyla alana yerleştirilir. Clipping Mask sayesinde fotoğraf oynatılsa da bu alanın dışına taşmayacaktır (Görsel 2.14, 2.15, 2.16 ve 2.17).



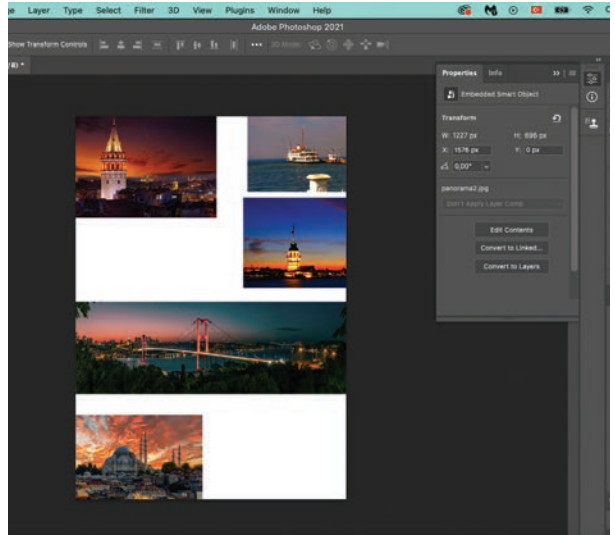
Görsel 2.14: Fotoğrafı çalışma alanına çağırma



Görsel 2.15: Fotoğrafı maskeleyerek seçili alana yerleştirme

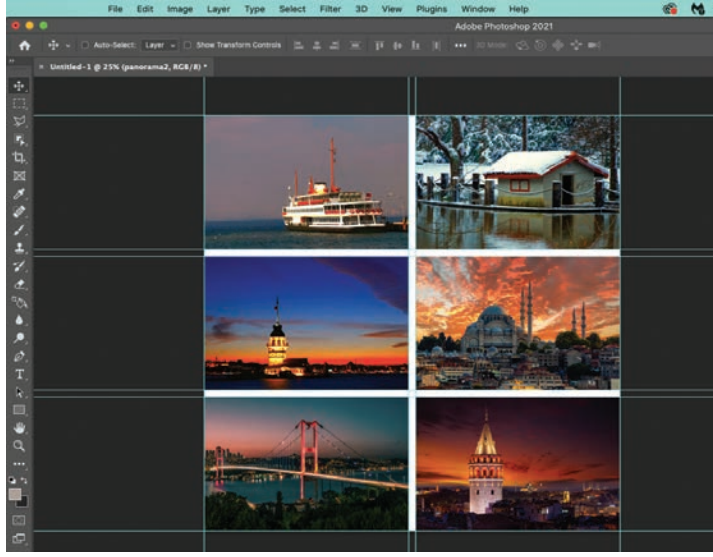


Görsel 2.16: Fotoğraf yerleşim alanları

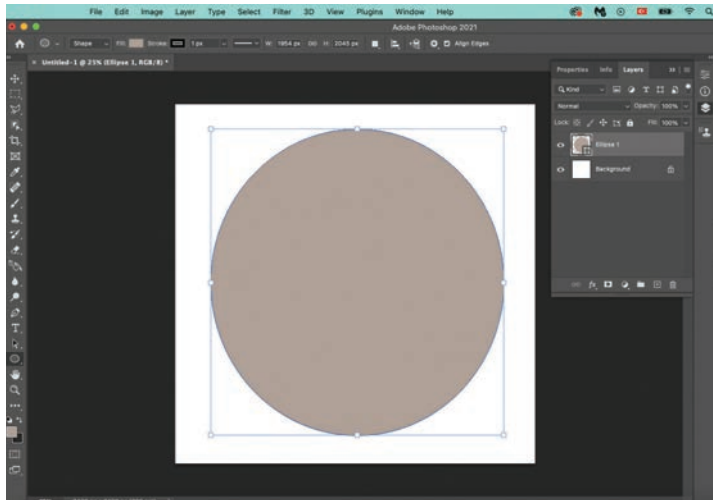


Görsel 2.17: Fotoğrafların seçili alanlara yerleştirilmesi

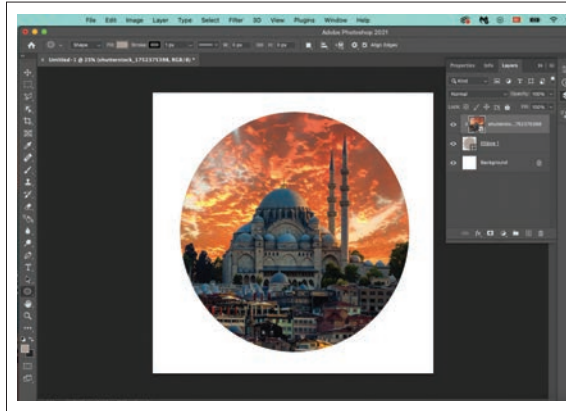
Görsel 2.18, 2.19, 2.20 ve 2.21 geometrik formlar kullanılarak yapılmış kolaj çalışmalarıdır.



Görsel 2.18: Düzenli kolaj yerleşimi



Görsel 2.19: Geometrik şekillerle kolaj alanı



Görsel 2.20: Geometrik şekillerle kolaj yerleşimi



Görsel 2.21: Geometrik şekillerle kolaj çalışması

1. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Fotoğraflarla Kolaj Çalışması

AMAÇ : Görüntü düzenleme programında kolaj çalışması yapmak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak benzer ya da aynı konulu fotoğraflardan kolaj çalışması yapınız.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Taşınabilir bellek
4. Konuya uygun fotoğraflar

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Düzenleme için bilgisayar ve programınızı hazırlayınız.
3. Kolaj çalışması için bir konu belirleyiniz.
4. Belirlediğiniz konuya uygun basılı, dijital yayın organlarından fotoğraflar bulunuz veya kendi çektiğiniz fotoğrafları kullanınız.
5. Fotoğrafları bilgisayara aktarınız.
6. Fotoğraflar üzerinde gerekli gördüğünüz ışık, renk, perspektif gibi düzeltmeleri yapınız.
7. Kolaj çalışması için gerekli kompozisyonu oluşturunuz.
8. Görüntü düzenleme programında yapacağınız işlemlere uygun hazır kolaj şablon veya araçlarını seçiniz. Çalışmanızı kompozisyonunuza uygun olacak şekilde tamamlayınız.
9. Fotoğraf düzenleme sırasında planlı ve disiplinli çalışmaya dikkat ediniz.
10. Çalışmanızı, baskıya uygun ve görüntü düzenleme programının formatında bilgisayara ve taşınabilir belleğe kaydediniz.
11. Taşınabilir belleğinizi bilgisayardan çıkarınız.
12. Görüntü düzenleme programınızı kapatınız.
13. Bilgisayarınızı Başlat menüsünden kapatınız.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 2'de verilen "1. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

2.1.2. Montaj

Fotoğrafta yapılan montaj işlemine **fotomontaj** denir. Fotomontaj yapımı, ilk fotoğraf bulunduğundan sonra karanlık odada başlayan baskı sürecinin ardından başlamıştır. Montaj, fotoğrafın bir bölümünün kesilerek başka bir fotoğrafa yerleştirilmesiyle yeni bir fotoğraf oluşturma işlemidir. Günümüzde montaj işlemi, fotoğrafların kullanılan gelişmiş dijital fotoğraf uygulamalarıyla dekupe edilerek başka fotoğraflara yerleştirilmesi ile yapılmaktadır (Görsel 2.22, 2.23). Montaj, manipülasyonda uygulanan tekniklerden biridir. Bu nedenle manipülasyonun içinde anılmaktadır. Manipülasyon, birçok farklı teknik kullanılarak da yapılabilir.



Görsel 2.22: Seyahat konulu fotomontaj



Görsel 2.23: Çevre konulu fotomontaj

BİLGİ KUTUSU

Tüm fotoğraf ve görüntü birleştirmelerinde katman maskesi kullanılmalıdır. Bu yöntem diğer birleştirmelere göre geri alınabilir ve bu yöntemin kontrolü kolaydır.

Fotomontaj işleminde gerçeğe yakın bir görünüm elde edebilmek için dikkat edilmesi gereken konular şunlardır:

- Fotoğraflar ışık ve çözünürlük açısından birbirine yakın olmalıdır.
- Bakış açısı ve perspektif uyumlu olmalıdır. Aksi takdirde fotomontaj inandırıcılıktan uzak olacaktır.
- Fotomontaj çalışmasında birleştirilen parçaların boyutları, perspektife göre ayarlanabilir olmalıdır.
- Fotoğraflar birleştirildikten sonra mutlaka ışık ayarı yapılmalıdır. Gerçeğe yakın bir montaj yapabilmek için ışığın yönü ve şiddetine önem verilmelidir (Görsel 2.24, 2.25).

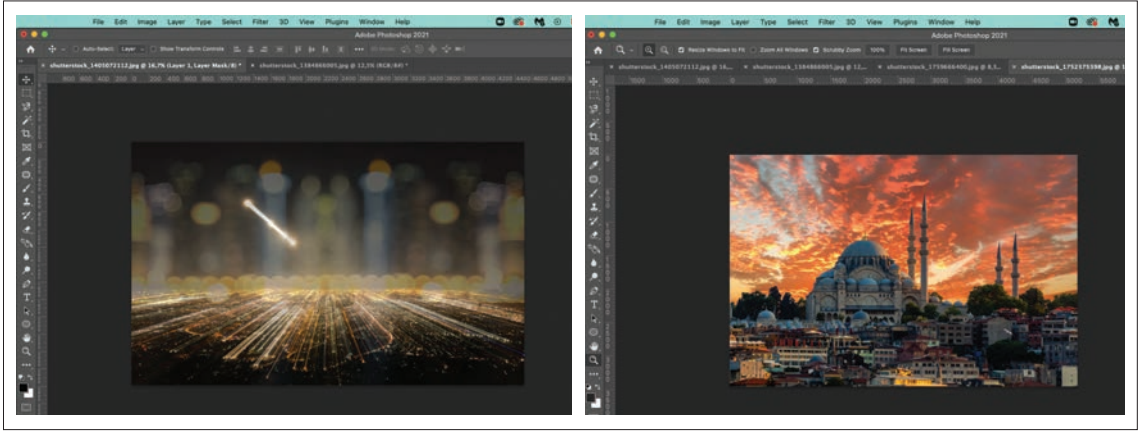


Görsel 2.24: Fotomontajda gerçeğe yakın görünüm



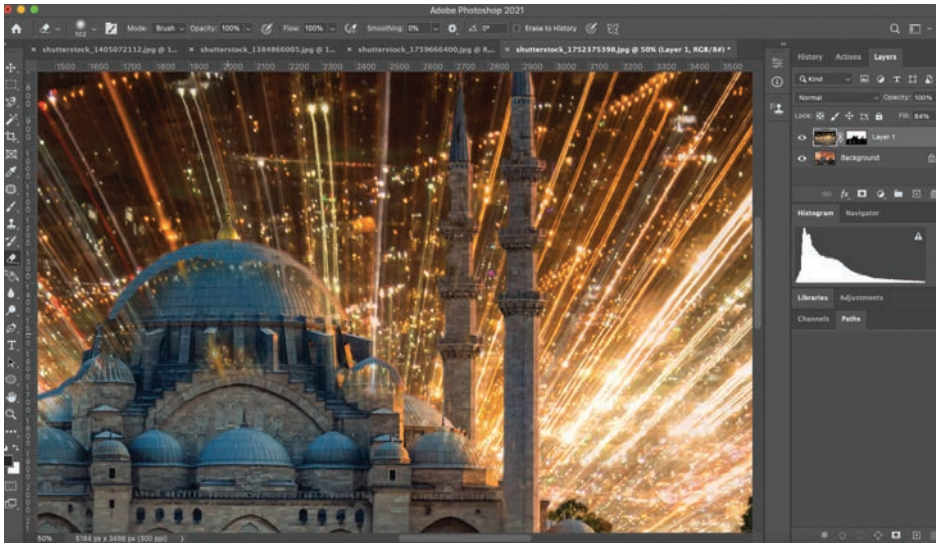
Görsel 2.25: Fotomontajda boyut ile oluşturulan gerçek dışı görünüm

Montaj yapabilmek için öncelikle görüntü düzenleme programında en az iki fotoğraf seçilmelidir. Çalışma yapılmak istenen boyutta yeni bir belge oluşturulur. Hangi fotoğrafın alanı daha fazla kullanılacaksa belge oluşturulduktan sonra ilk o fotoğraf belgeye çağrılır. Program içerisine ilk alınan fotoğraf alt katmanda kalacaktır. Ardından ikinci fotoğraf belge içerisine çağrılarak ya da sürüklenip bırakılarak çalışma alanına geçilmelidir. Layers işlem penceresinden Add Layers Mask komutu seçilerek yeni bir maskeleye katmanı oluşturulmalıdır (Görsel 2.26).



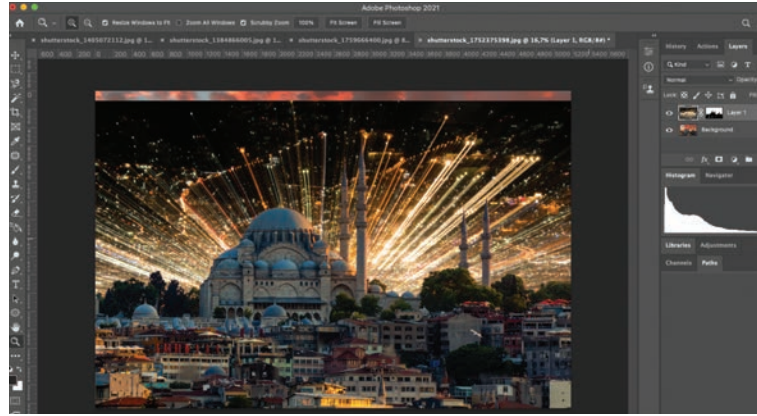
Görsel 2.26: Fotomontaj için fotoğrafların programda açılması

Maskeleye katmanı oluşturulduktan sonra üstteki fotoğrafta kullanılmayacak alanlar silinmelidir. Bu işlem için programın sol tarafındaki araçlar panelinden Eraser Tool seçilmelidir. Eraser Tool seçildiğinde renk kutularından beyaz seçili ise silme işlemi, siyah seçili ise silinen alanları tekrar boyama işlemi yapılır. İşlem yapılacak alanın büyüklüğüne göre silginin boyutu ayarlanmalıdır. Fotoğraf üzerinde küçük alanlarda işlem yapılırken Zoom Tool ile alana yaklaşılarak detaylar görüntülenmeli ve işlem buna göre daha detaylı yapılmalıdır. Görüntülerin boyutunu ayarlamak için Ctrl+T veya Command+T kısayol komutunun kullanılması işlemi hızlandıracaktır (Görsel 2.27).



Görsel 2.27: Fotoğrafın opaklığının düşürülerek silinmesi

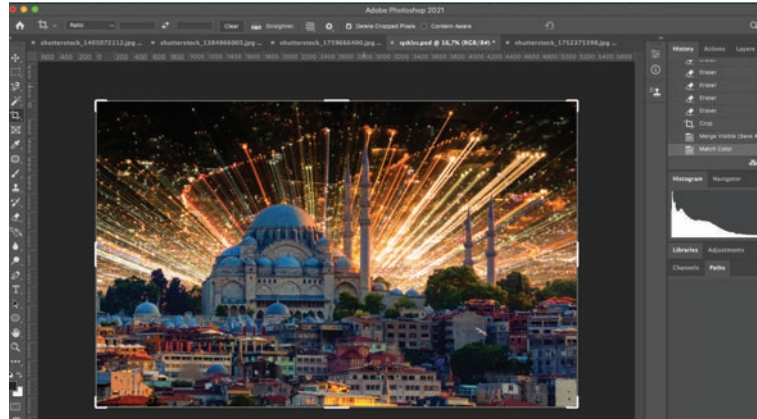
Üst üste yerleştirilen fotoğraflardan alttaki fotoğrafın görünmesi, üstteki fotoğraftan silinecek alanları belirlemek için gereklidir. Üstteki fotoğrafın şeffaflığının azaltılması alttaki fotoğrafın görünürlüğü artırır. Bu işlem için Layers işlem penceresinde üstte bulunan fotoğrafın opaklığı (Opacity) düşürülmelidir. Fotoğraflar üzerinde silme işlemleri tamamlandıktan sonra, opaklık eski hâline döndürülmeli ve Layers işlem penceresinden Shift tuşuna basılı tutularak tüm katmanlar seçilmelidir (Görsel 2.28). Layers işlem penceresinden Merge Layers komutu seçilerek fotoğraflar birleştirilmelidir. Birleştirme işlemi tamamlandığında tek bir görüntü oluşturulmuş olacaktır.



Görsel 2.28: İki fotoğrafın birleştirilmesi



Aydınlatma ve kontrast gibi düzenlemeler ayrı bir katmanda yapılmalıdır. Böylelikle istenmeyen aydınlatma hatalarının sonradan düzeltilmesi, farklı bir aydınlatma veya kontrast seçeneğinin görsel uygulanabilmesi kolaylaşacaktır.



Görsel 2.29: İki fotoğrafın birleştirilmiş hâli

2. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Fotoğraflarla Montaj Çalışması

AMAÇ : Görüntü düzenleme programında montaj çalışması yapmak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak fotoğraf düzenleme ve montaj çalışması yapınız.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Taşınabilir bellek
4. Konuya uygun fotoğraflar

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Belirlediğiniz konuya uygun basılı ya da dijital yayın organlarından en az iki fotoğraf bulunuz veya kendi çektiğiniz fotoğrafları kullanınız.
3. Düzenleme için bilgisayar ve programınızı hazırlayınız.
4. Fotoğrafları bilgisayara aktarınız.
5. Görüntü düzenleme programıyla ufuk çizgisi düzeltme, ışık, renk, rötuş, kırma işlemleri yaparak fotoğrafları montaja hazır hâle getiriniz.
6. Montaj için gerekli kompozisyonu oluşturunuz. Çalışmanız için uygun araçları kullanarak çalışmanızı tamamlayınız.
7. Belirlediğiniz fotoğrafların, çalışmanın amacına uygun düzenlendiğinden emin olana kadar düzenlemeyi tekrarlayınız.
8. Fotoğraf düzenleme sırasında planlı ve disiplinli çalışmaya dikkat ediniz.
9. Çalışmanızı, baskıya uygun ve görüntü düzenleme programının formatında bilgisayara ve taşınabilir belleğe kaydediniz.
10. Taşınabilir belleğinizi bilgisayardan çıkarınız.
11. Görüntü düzenleme programınızı kapatınız.
12. Bilgisayarınızı Başlat menüsünden kapatınız.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 2'de verilen "2. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

2.1.3. Dekupe Fotoğrafla Dijital ve Baskıya Uygun Afiş Tasarımı

Afiş, bir mesajın iletilmesi için görsel ve grafiksel öğeler ile hazırlanan bilgilendirme tasarımıdır (Görsel 2.30). Afiş sosyal, politik ve kültürel gerçekliğin sadık bir yansımasıdır. Her dönemin iletişim gereksinimleri, sanat akımları ve baskı sistemleriyle aynı hızda gelişmiştir. Pompeii’de bulunanlar kazılarda duvarlara elle yazılmış mesajlar afişin o dönemlerde de kullanıldığını kanıtı olsa da bunlar yalnızca duvarlara yazılan mesajlar, olarak görülmüştür.

Günümüzde kullanılan afişlerin temeli 1440’ta matbaanın icat edilmesiyle atılmıştır. İlk afiş 1477’de İngiltere’deki ilk matbaacı William Caxton (Vilyim Kakstın) tarafından yapılmıştır. İlk resimli afiş 1482’de Jean du Pre (Jon du Pi) tarafından termal suların faydalarıyla ilgili reklam afişidir. Afişin günümüzdeki şeklini alması, 1800’lü yıllarda baskı tekniklerinin geliştirilerek kolay seri üretime geçilmesiyle olmuştur. Afişler o dönemde reklam yapmak, bilgi vermek, halkı tiyatro, dans gibi kültürel etkinliklerden haberdar etmek amaçlarıyla kullanılmıştır.



Görsel 2.30: Afiş tasarımı

Afiş tasarımı yapılırken yazı tipi, fotoğraf, çizim, ikon gibi birçok görsel öge kullanılabilir. Kısa sürede daha fazla şey anlatabilmek için dikkat çekici ve anlaşılır tasarımlar yapılmalıdır. Afiş tasarımları günlük hayatta da birçok alanda kullanılmaktadır. Firmalar, siyasi partiler, toplumsal ve sanatsal kuruluşlar gibi birçok kurum ve kuruluş afiş tasarımı yaptırmaktadır. Afişler, billboard (bilbord) ve vitrinlerde sergilenebildikleri gibi basılı yayınların yanında da verilebilir. İnternet sitelerinde gösterim için tasarlanan afişler ise basılı olarak da kullanılabilir. Afişler genellikle büyük basıma uygun tasarlanmaktadır. Dijital olarak kullanılacaklar ise daha küçük boyutlarda kaydedilmelidir.

Afiş tasarımında kullanılan öğeler, boş bir zemine yerleştirilmek için dekupe olarak üretilmeli veya arka fonları temizlenerek kullanıma hazır hâle getirilmelidir. Tasarım için öncelikle konu belirlenmeli ve konuya uygun taslak tasarımlar yapılmalıdır. Taslak tasarım üzerinde en uygun görünen tasarımlar vektör veya piksel tabanlı programlarda çalışılmalıdır. Afiş kullanım alanı, çalışılacak dosyanın ölçülerini belirler. Standart afiş tasarım ölçüleri bulunmaktadır. Bununla birlikte firma veya afiş tasarımını yaptıran kurum ve kişilerin isteği üzerine özel ölçüler de kullanılabilir. En çok tercih edilen afiş ölçüleri 28x41 cm, 35x50 cm, 41x57 cm, 45x64 cm, 50x70 cm, 57x82 cm, 64x90 cm ve 70x100 cm'dir.

Afiş tasarımı için öncelikle ölçü belirlenmeli, ardından taslak çalışma yapılmalıdır. Programda kullanılacak ölçüye uygun yeni bir çalışma alanı açılmalı ve çalışılacak öğeler belirlenerek bilgisayarda oluşturulan yeni bir dosya içinde toplanmalıdır. Yeni belge açıldıktan sonra öncelikle zemin rengi belirlenmelidir. Konuya uygun renk seçimi tasarımın daha iyi anlaşılmasını sağlar. Zemin rengi oluşturulduktan sonra diğer tasarım öğelerinin yerleşimi yapılmalıdır. Afiş tasarımında yazılar da görsel öge olarak düşünülmelidir. Bazı afişler sadece yazı karakterlerinin tipografik düzenlenmesiyle oluşturulabilmektedir. Afiş tasarlamak için kullanılan ücretsiz yazılımlar ve bu yazılımlar içerisinde hazır şablonlar bulunmaktadır. Hazır şablon üzerine yazı ve görseller eklenerek de tasarım yapılabilir.

Afiş tasarımında kullanılan dil, güçlü ve etkili olmalı ve toplumun her bireyine hitap edebilmelidir. Afiş tasarımı yaparken öncelikle diğer tasarım öğelerine dikkat etmek gerekir. Afiş, yaşanan toplum ve zamana uygun düşünülerek tasarlanmalıdır.

Alanın Kullanımı

Afişlerin sergilendiği alanların insanların bir anlık geçtikleri yerlerde olduğu düşünüldüğünde, afişlerin ilgi çekici olmaları gerektiği sonucuna varılacaktır. Bu nedenle mesajın iletilmesi kısa ve öz bir anlatımla yapılmalıdır. Ayrıca kısa süreli geçilen alanlarda, insanların durup okuması gereken büyük metin parçaları kullanılmamalıdır. Afiş tasa-

rımında çalışılacak alanın bütünü tasarıma dâhil edilmelidir. Daha düzenli ve anlaşılır afişler için belirli bir düzen oluşturmak önemlidir.

Renklerin Kullanımı

Afiş tasarlanırken afişin dikkat çekici nitelikte olması önemlidir. Bu nedenle tasarımda canlı renkler tercih edilmelidir. Kontrast ve farklı renk uyumu kombinasyonları kullanılabilir. Canlı renk kullanımı afişte dikkat çekici olsa da asıl mesaj ön plandadır. Mesajı desteklemeyen renk kullanımından kaçınılmalıdır.

Tipografinin Kullanımı

Afişi oluşturan görsel öğelerin başında tipografi gelir. Tipografi afişte sadece bir yazı karakteri değil, aynı zamanda tasarımın da bir parçasıdır. Bazen tek bir görsel ve doğru seçilmiş yazı karakterleri, birçok öğenin bir arada kullanımından daha etkili sonuçlar verir. Doğru yazı karakteri seçimi için yazı karakterlerinin özellikleri bilinmelidir (Görsel 2.31).

Hedef Kitle

Afişler belirli konu ve kişilere yönelik tasarlanır. Bu hedef kitle, tasarımın nasıl yapılması gerektiğini belirler. Tasarım yapılırken hedef kitleye uygun görsel, renk ve ifadeler kullanılmalıdır. Afiş, bir mesajın iletilmesi olarak düşünüldüğünde harekete geçirici mesaj kullanımı önem taşır. Doğru kullanılan slogan ve mesaj, afişi diğer afişlerin önüne geçirerek hedef kitlede daha olumlu duygular oluşturacaktır.



Görsel 2.31: Afiş tasarımı

3. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Fotoğrafla Afiş Tasarımı Yapma

AMAÇ : Sosyal konuları içeren afiş çalışması yapmak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak afiş tasarımı yapınız.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Taşınabilir bellek

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. İnsan sağlığının korunması, su tasarrufu, hava kirliliğinin önlenmesi, toprakta erozyonla mücadele, iklim değişikliği, çevre kirliliğinin önlenmesi, depreme hazırlıklı olma, doğal ve kültürel mirasa sahip çıkma gibi konulardan birini afiş tasarımı yapmak için seçiniz.
3. Belirlemiş olduğunuz konuya uygun fotoğraflar bulunuz veya çekiniz.
4. Fotoğrafları bilgisayara aktarınız.
5. Çalışmada kullanılacak fotoğrafların boyutlarının büyük olmasına özen gösteriniz.
6. Tasarlayacağınız afişin boyutunu belirleyiniz.
7. Bulduğunuz fotoğrafları afişte kullanmak üzere hazırlayınız.
8. Belirlemiş olduğunuz afişin boyutuna uygun görselleri yerleştiriniz.
9. Uygun metin ve slogan ekleyerek tasarımınızı paylaşımaya hazır hâle getiriniz.
10. Afişin içerik ve tasarım yönünden uygun olduğundan emin olana kadar değişiklik yapınız.
11. Fotoğraf düzenleme sırasında planlı ve disiplinli çalışmaya dikkat ediniz.
12. Çalışmanızı, baskıya uygun ve görüntü düzenleme programının formatında bilgisayara ve taşınabilir belleğe kaydediniz.
13. Taşınabilir belleğinizi bilgisayardan çıkarınız.
14. Görüntü düzenleme programınızı kapatınız.
15. Bilgisayarınızı Başlat menüsünden kapatınız.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 2'de verilen "3. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

2.2. RESTORASYON VE DÜZELTME

Eski ve yıpranmış fotoğraflar üzerinde iyileştirme yapma işlemlerine **restorasyon** ve düzeltme (rötuş) denir. Geçmişte aralık odada fırçalarla yapılan bu düzeltmeler, günümüzde görüntü düzenleme programlarıyla yapılmaktadır.

2.2.1. Restorasyon

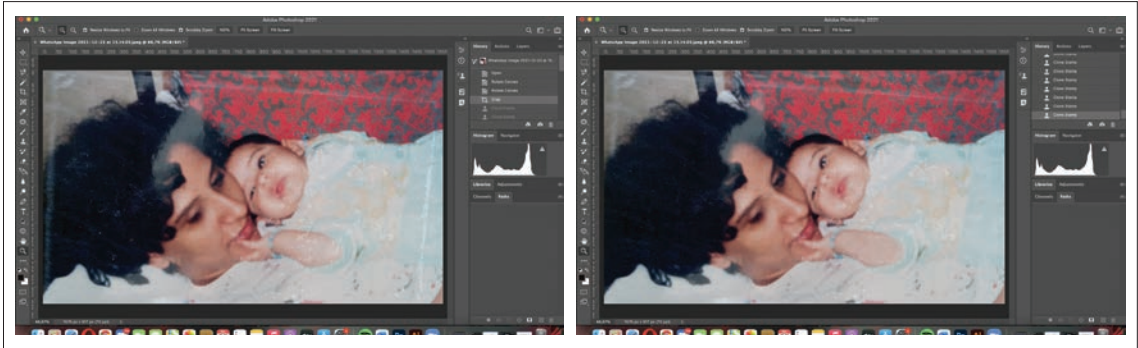
Restorasyon, eski görüntülerin tekrar hayata geçirilmesi başka bir deyişle onarılması olarak adlandırılabilir. Özellikle basılı fotoğraflarda yıllar geçtikçe katlanma izleri oluşur. Kullanılan kimyasallardaki değişimler ve benzeri nedenlerle fotoğraflar yıpranır. Siyah beyaz çekilmiş görüntülerin kullanılan yeni teknikler sayesinde renklendirilmesi istenebilir. Tüm bu düzenlemeleri yapabilmek için fotoğraf öncelikle dijital ortama aktarılmalıdır. Dijital ortama tarayıcılarla aktarılan fotoğrafların büyük boyut ve çözünürlükle aktarılması önemlidir. Böylelikle görünümün iyileştirilmesi için kaliteli altyapı oluşturulur (Görsel 2.32).



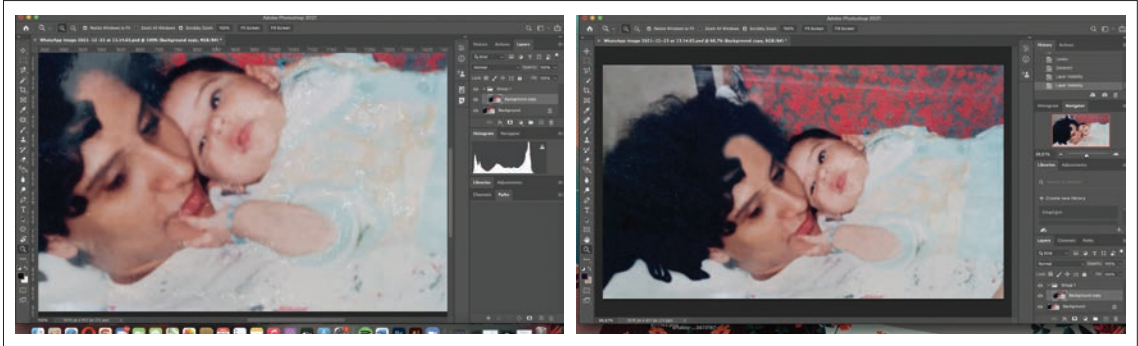
Görsel 2.32: Restorasyon

Fotoğraf restorasyon işlemlerinde de rötuş için kullanılan araçlar kullanılmaktadır. Taranan fotoğrafın, görüntü düzenleme programına aktarılmadan bir yedeği oluşturulmalı ve yapılacak işlemlerde bu yedek kullanılmalıdır. Programa aktarılan fotoğrafın kopyası alınarak ayrı bir Layer oluşturulmalıdır. Bu işlem, fotoğrafın bulunduğu katmana farenin sağ tuşuyla tıklanıp Duplicate Layer (Dupliket Layer) komutu seçilerek yapılır. Alt katmanda kalan orijinal fotoğraf kilitleyerek fotoğrafın üzerinde herhangi bir oynamanın olması engellenmelidir. Yedek Layer ile çalışmak orijinal fotoğrafa her an geri dönebilecek bir çalışma alanı sağlamaktadır.

Fotoğrafta katlanma izleri, su veya küf lekesi ya da başka tür yıpranmalar varsa öncelikle bunlar düzeltilmelidir. Düzeltmeler, ince düzeltme fırçaları ve klonlama aracıyla yapılır. Düzeltmeler yapılırken Layers panelinden yeni klasör oluşturularak dosya adı çalışmaya göre değiştirilmelidir. Dosya oluşturmak, özellikle birden fazla işlem uygulanacak fotoğraflarda düzenli çalışma alanı sağlamak açısından önemlidir. Ayrıca çalışma alanı, PSD formatında ara ara kaydedilerek olası bir aksiliğin önüne geçilmelidir (Görsel 2.33 2.34).



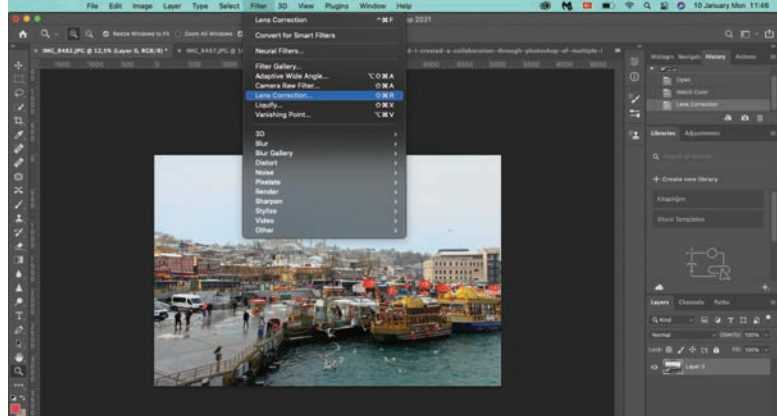
Görsel 2.33: Restorasyon çalışması için fotoğraftaki hataların giderilmesi



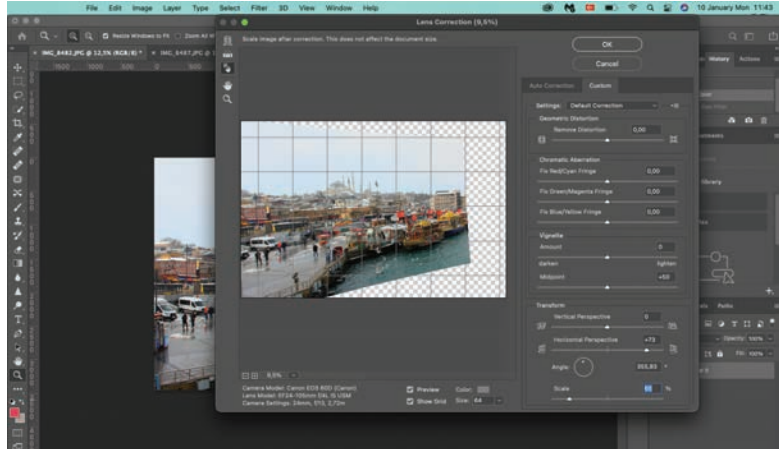
Görsel 2.34: Yıpranmış yerlerin klonlama ile düzeltilmesi

2.2.2. Görüntüde Düzeltme ve Rötüş İşlemleri

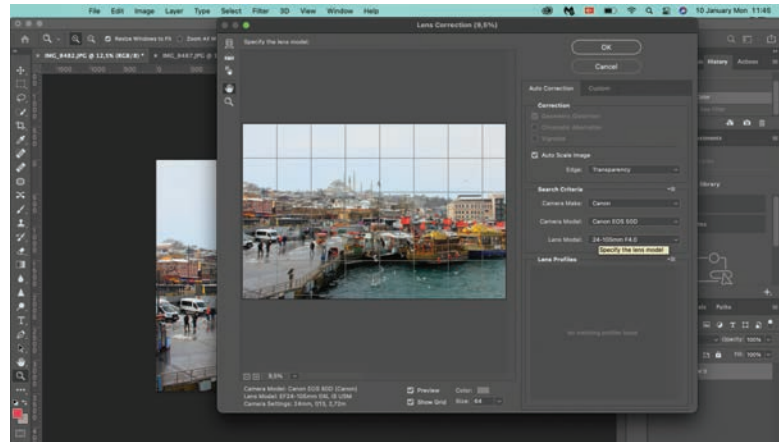
Objektiften kaynaklı distorsiyonlar, çekim sırasında gözden kaçan ufuk çizgisi, yatay ve dikey çizgilerin yamukluğundan oluşan hatalar fotoğrafta düzeltme uygulanarak giderilir. Bu işlem için filtreler sekmesinden Lens Correction (Lens Korrekşin) komutu ile öncelikle lens hataları giderilir. Ardından ufuk çizgisi düzeltilerek kırpma işlemi yapılmalıdır (Görsel 2.35, 2.36 ve 2.37).



Görsel 2.35: Lens Correction komutu



Görsel 2.36: Perspektif düzeltme

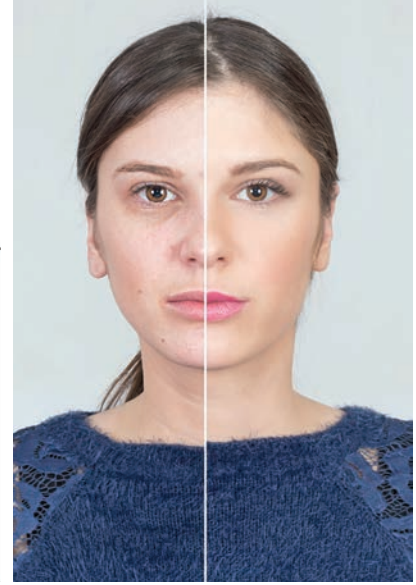


Görsel 2.37: Perspektif düzeltme

Fotoğrafta düzeltme sadece ufuk çizgisine ya da optik bozulmalara müdahale edebilmek amacıyla yapılmaz. Fotoğrafta daha güzel hâle getirebilmek amacıyla da rötuş işlemleri yapılmaktadır. Örneğin renklere, dokulara, ışığa yapılan küçük dokunuşlar ya da istenmeyen yara izleri, sivilceler, çiller için genellikle portre ve vesikalık fotoğraflara yapılan müdahaleler de sıklıkla uygulanan rötuş işlemlerinden bazılarıdır (Görsel 2.38, 2.39).

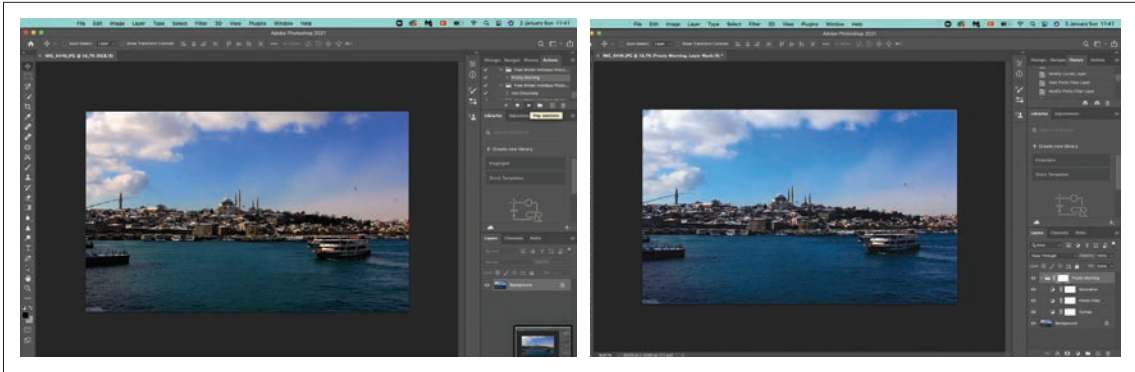


Görsel 2.38: Yüzdeki sivilcelere yapılan rötuş işlemi



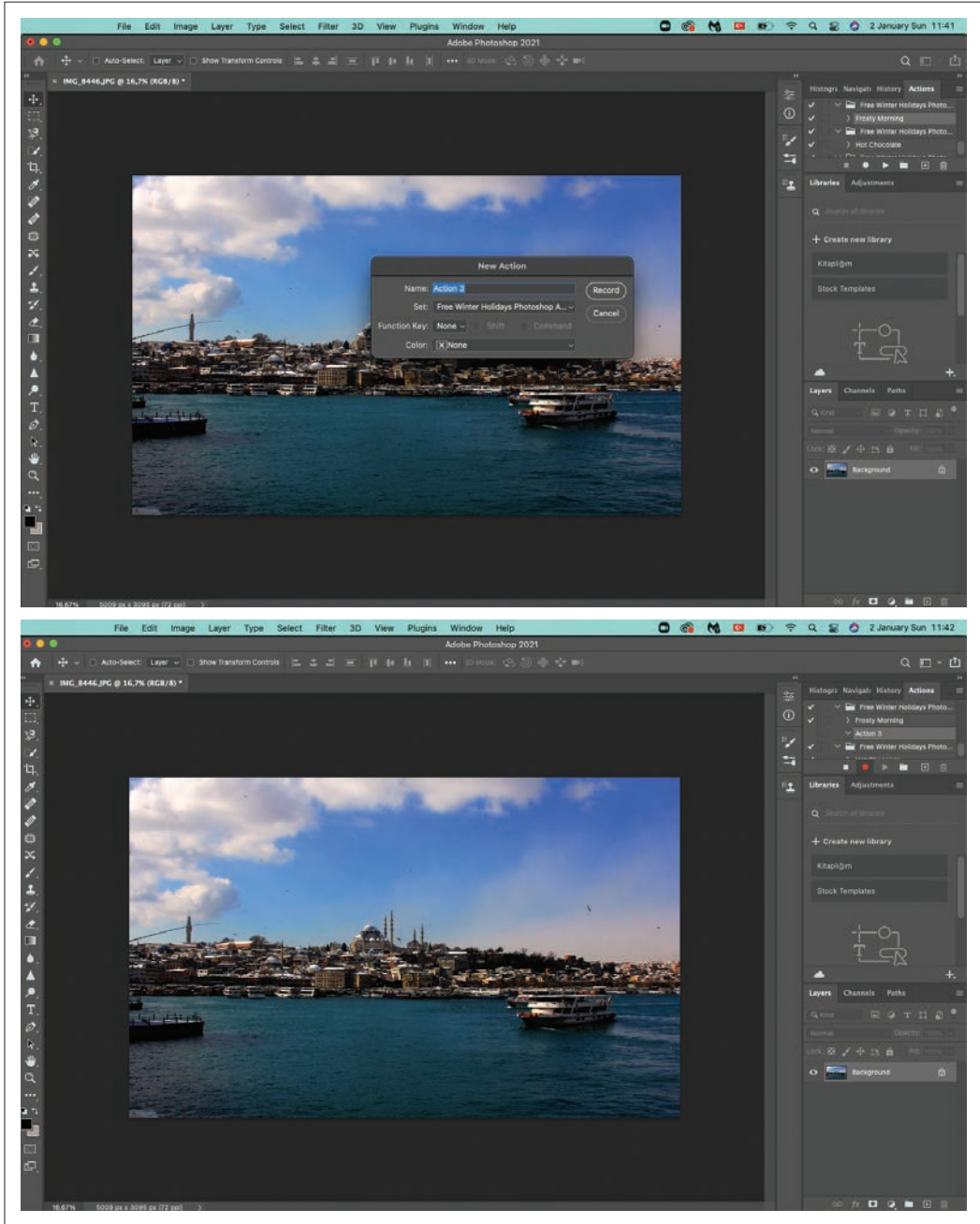
Görsel 2.39: Vesikalık fotoğrafta rötuş

Action (Ekşin) işlem penceresi kullanılarak da fotoğrafta düzeltme yapılabilmektedir. Görüntü düzenleme çalışmalarına yeni başlanmışsa ve neler yapılabileceği tam olarak bilinmiyorsa hazır Action'lar kullanılarak fotoğraflar üzerinde birçok değişiklik tek bir tuşla yapılabilir. Bu uygulama için internet ortamından hazır Action'lar indirilmeli ve programa yüklenmelidir. İndirilen Action'lar oynatma tuşuna basılarak fotoğrafa uygulanabilir (Görsel 2.40).



Görsel 2.40: Action kullanımı

Kişiler kendi Action'larını da oluşturabilmektedir. Bu işlem için Action sekmesinde bulunan artı işaretine basılmalı ve yeni Action'ın adı yazılmalıdır. Bu adımdan sonra fotoğraf üzerine yapılan tüm işlemler kaydedilmeye başlar (Görsel 2.41). Yapılan işlemler bittikten sonra durdurma işaretine (kırmızı dairenin sol yanında bulunan kareye) basılmalıdır. Böylelikle oluşturulan Action, başka görüntü düzenleme işlemlerinde de kullanılabilir.



Görsel 2.41: Action yapımı

4. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Fotoğraf Üzerinde Restorasyon Çalışması

AMAÇ : Uygun araç ve yöntemi seçerek fotoğrafta düzeltme ve restorasyon işlemlerini yapmak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak bir fotoğrafın restorasyon çalışmasını yapınız.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Taşınabilir bellek
4. Eski ve yıpranmış bir fotoğraf

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Restorasyon çalışması yapabileceğiniz eski ve yıpranmış bir fotoğraf bulunuz.
3. Bulduğunuz fotoğrafı basılı ise taratarak bilgisayara aktarınız.
4. Restorasyon için programınızı hazırlayınız.
5. Fotoğraf üzerindeki yıpranmış alanları uygun araçlarla düzeltiniz.
6. Fotoğrafta renk düzenlemelerini orijinaline sadık kalarak yapınız.
7. Fotoğraf düzenlemede amacınıza ulaşana dek düzenlemeleri tekrarlayınız.
8. Fotoğraf düzenleme sırasında planlı ve disiplinli çalışmaya dikkat ediniz.
9. Çalışmanızı, görüntü düzenleme programının formatında ve JPEG olarak bilgisayara ve taşınabilir belleğe kaydediniz.
10. Taşınabilir belleğinizi bilgisayardan çıkarınız.
11. Görüntü düzenleme programınızı kapatınız.
12. Bilgisayarınızı Başlat menüsünden kapatınız.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 2'de verilen "4. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

2.3. MANİPÜLASYON

Manipülasyon sözcüğü “yönlendirme, seçme, ekleme ve çıkarma yoluyla bilgileri değiştirme” anlamına gelen “manipüle etmek” eyleminden gelmektedir. Günümüzde birçok görüntü oluşturulduğu anda manipüle edilmektedir. Akıllı telefonlarda kullanılan uygulamalarla yapılan efektler, görüntü düzenleme programlarındaki otomatik renk ve ışık ayarları tek bir tuşla yapılabilen manipülasyonlara örnek gösterilebilir. Bununla birlikte daha fazla vakit alan ve daha fazla değişikliğin yapıldığı manipülasyonlar da mevcuttur. Dergilerde görülen pürüzsüz yüzler ve mükemmel fotoğraflar görüntü düzenleme yazılımlarında manipüle edilmektedir (Görsel 2.42, 2.43).

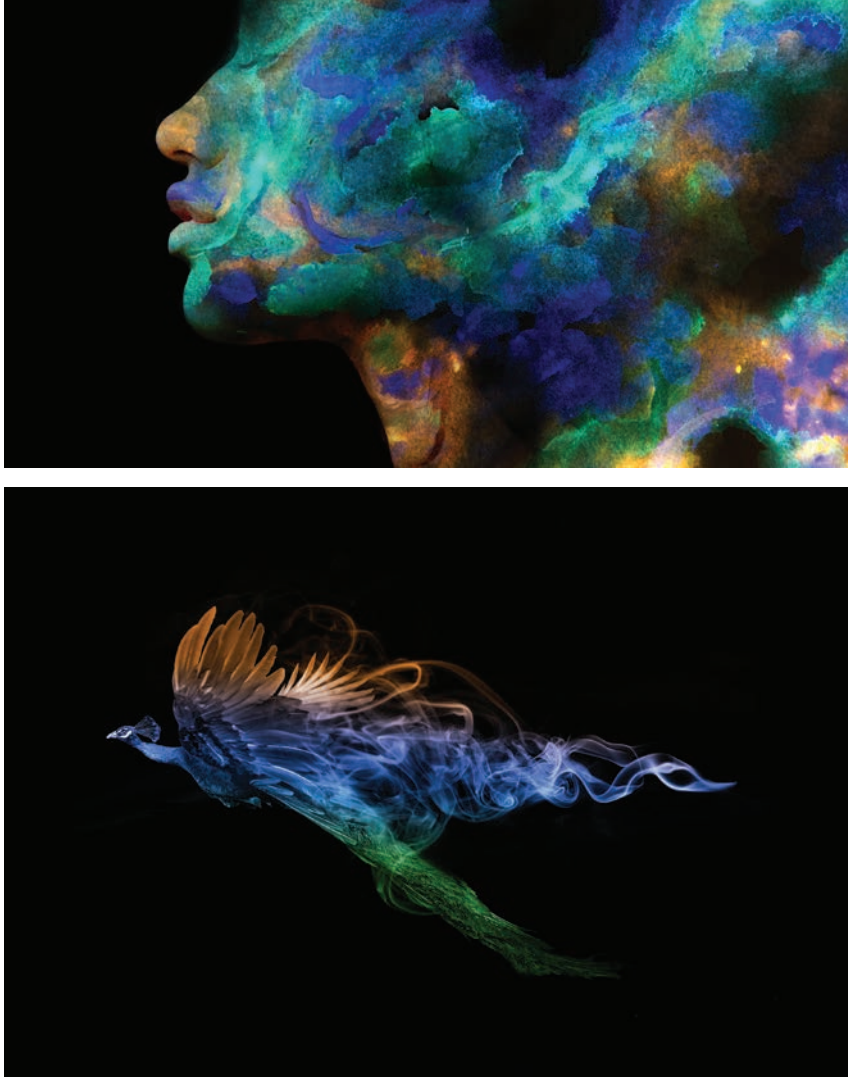


Görsel 2.42: Yüzde manipülasyon



Görsel 2.43: Renk manipülasyonu

Manipülasyon, pürüzsüz ve mükemmel görüntüler elde etmek amacıyla yapılmaktadır. Bunun yanı sıra farklı ve gerçeküstü görüntüler oluşturmak amacıyla da manipülasyon yapılabilir. Manipülasyonun yapım şekli, fotoğrafın kullanım amacına göre değişmektedir (Görsel 2.44).



Görsel 2.44: Renklerle manipülasyon

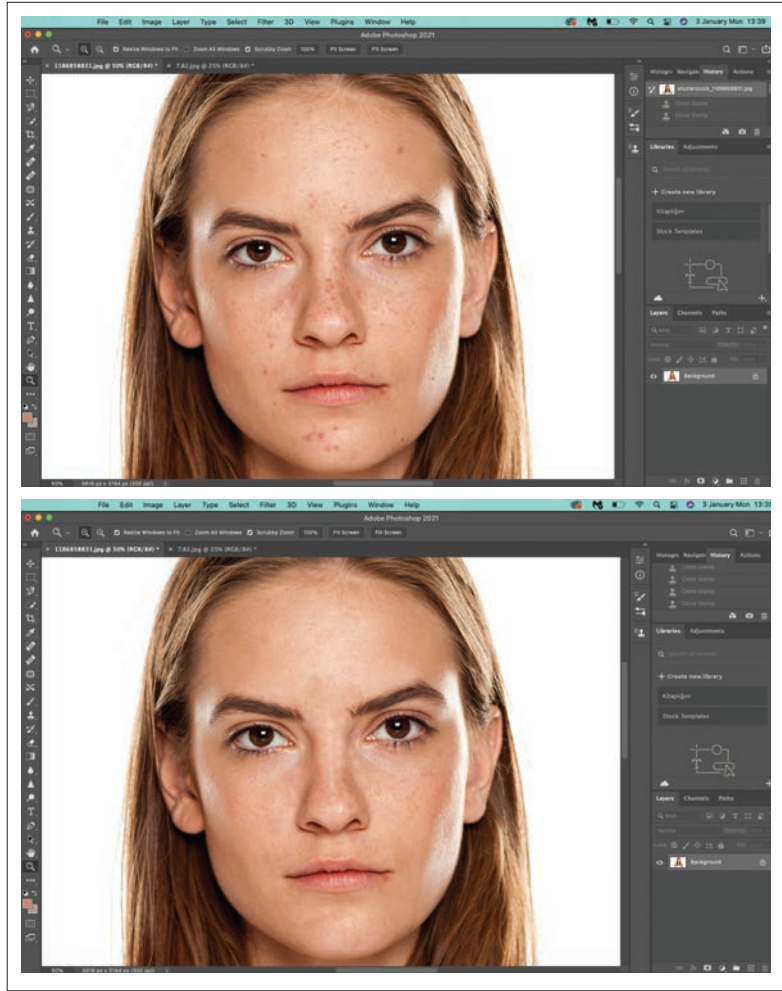
1.ETKİNLİK

Basılı veya dijital yayın organlarından manipülasyon yapılmış fotoğraflar bulunuz.

- Manipülasyon yapılan fotoğraflarda ne gibi değişiklikler meydana geldiğini inceleyiniz.
- Birden fazla görsel kullanılmış görüntüleri belirleyiniz.
- Yapılan değişikliklerden farklı olarak neler yapılabilirdi? Sınıfta değerlendiriniz.

2.3.1. Portre Fotoğraflarında Manipülasyon

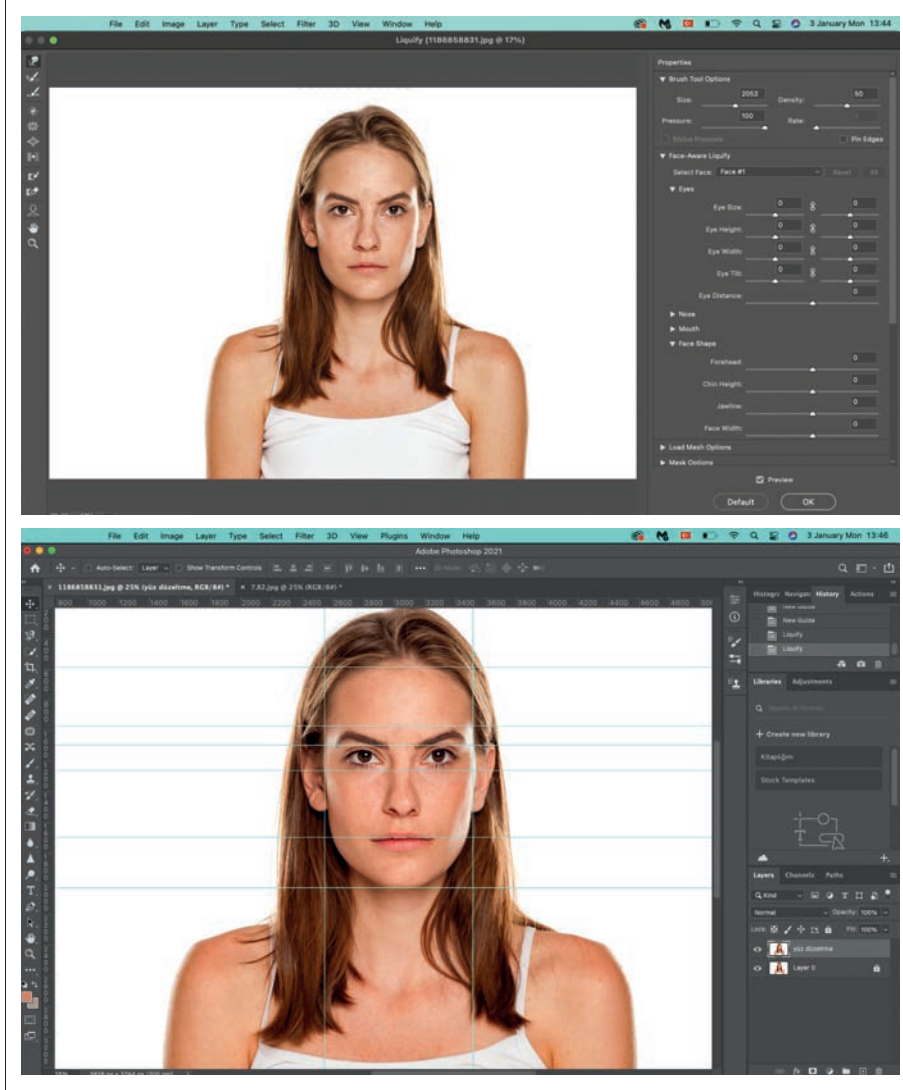
Rötuş özellikle insanların olduğu fotoğraflarda uygulanmaktadır. Yüzde görülen kusurlar ve objektiften kaynaklanan lekeler rötuş araçlarından biri seçilerek temizlenir. Temizlenen yüzde cilt rengine uygun renklendirme de yapılabilir. Pudralama işlemi denilen bu yöntem fırça yardımıyla renklendirmeyi sağlar. Fırça seçimi yapıldıktan sonra damlalık yardımıyla ciltteki renklerle aynı renk seçilmeli ve rengin opaklığı düşürülerek renklendirme yapılmalıdır. Rengin opaklığı düşürülmediğinde yüzdeki tüm detaylar kaybolacaktır (Görsel 2.45).



Görsel 2.45: Rötuş işlemi için yüz temizleme

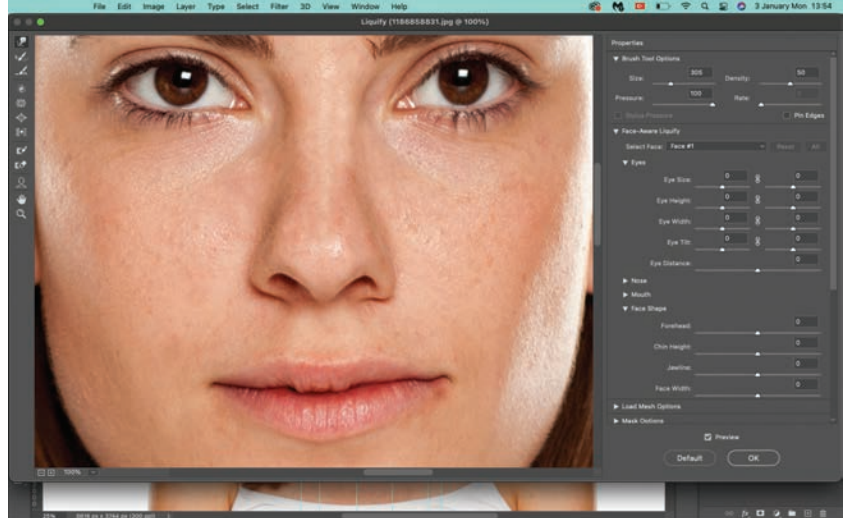
Temizleme işlemi sonrası, varsa modelin yüzündeki orantısızlıklar da giderilmelidir. Bunun için Filters menüsünden Liquify (Likufay) komutuyla işlem yapılabilir. Liquify komutunun en üst solda bulunan Forward Warp Tool (Forvıd Varp Tuul) seçeneği seçilir. Bu seçimle yüzde orantısız görünen yerler düzeltilebilir. Örneğin gözler aşağıda veya

yukarıdaysa Tool boyutu göze göre ayarlanarak hareket ettirilir. Tool boyutu büyüdükçe düzenlenen alan da büyüyecektir. Göz istenilen konuma getirildiğinde Ok tuşuna basılarak ana çalışma alanına geri dönülür (Görsel 2.46).

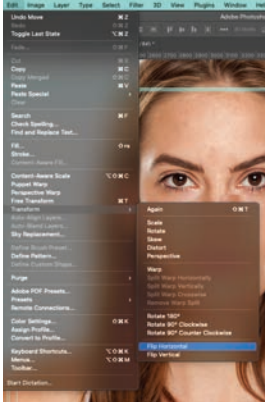


Görsel 2.46: Liquify ile simetri düzeltme

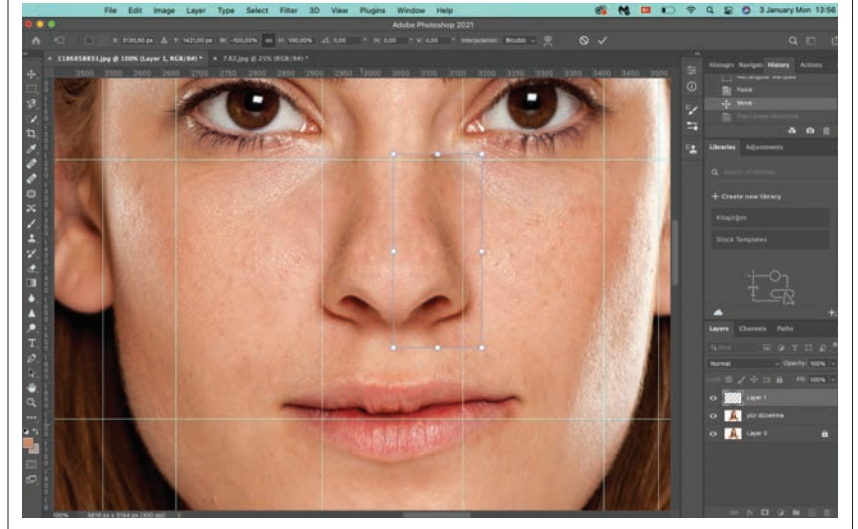
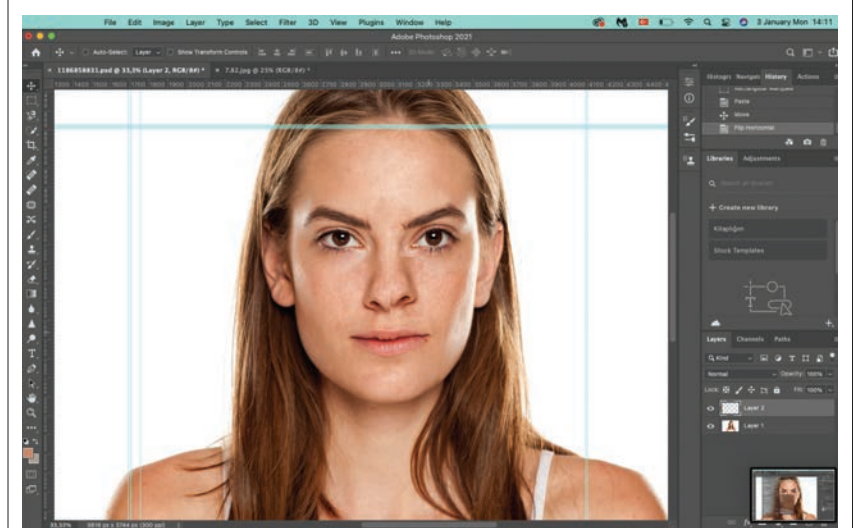
Burnun sağında ve solunda uyumsuzluk varsa düzgün görünen taraftan kopya alınarak uyumsuz tarafa yapıştırılır. Yapıştırılan kısmın çevrilmesi için **Edit > Transform > Flip Horizontal** komutuyla seçilen alan döndürülür ve burnun diğer tarafına yerleştirilir. Yerleştirilen tarafta oluşan renk farkları ve birleşim yerleri için maskeleme işlemi uygulanmalıdır. Maskeleme için kopyalanan Layer seçili iken Add Layer Mask seçeneğiyle renk geçişlerinin belirgin olduğu kısımlar silinir. Tüm işlemler bittikten sonra Layer'lar birleştirilerek tek bir fotoğraf elde edilmelidir. Aynı işlem dudak ve gözlerde oluşan oranlılıkları gidermek için de uygulanabilir (Görsel 2.47, 2.48 ve 2.49).



Görsel 2.48: Oran eşitleme



Görsel 2.47: Oran eşitleme



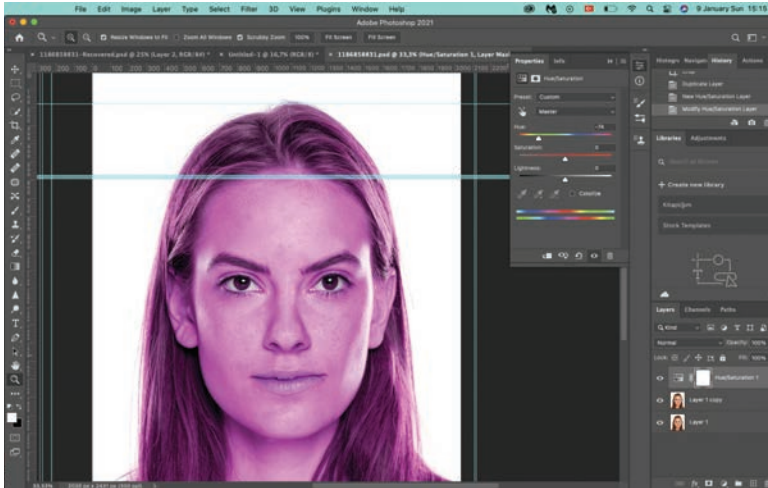
Görsel 2.49: Burun simetri düzeltme

Fotoğraf üzerinde doğal makyaj uygulaması yapılmak isteniyorsa fotoğrafta doku kaybı oluşmasına engel olacak şekilde renklendirme yapılabilir. Fotoğrafta belirli alanları renklendirmek için Layer'ın kopyası alınarak Hue Saturation seçeneğiyle kopyanın renklendirilmesi yapılır (Görsel 2.50).

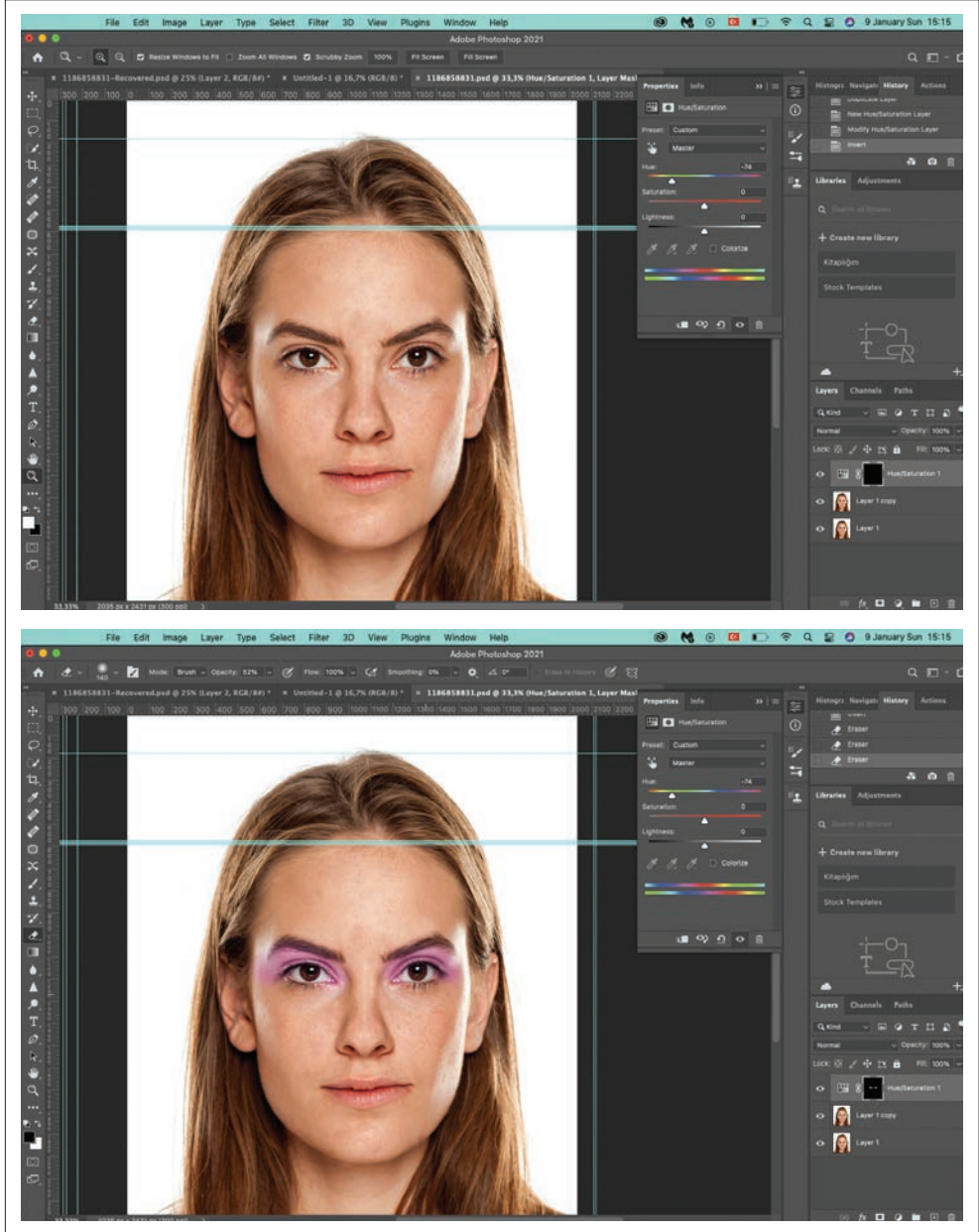


Görsel 2.50: Fotoğrafta seçili alanları renklendirme

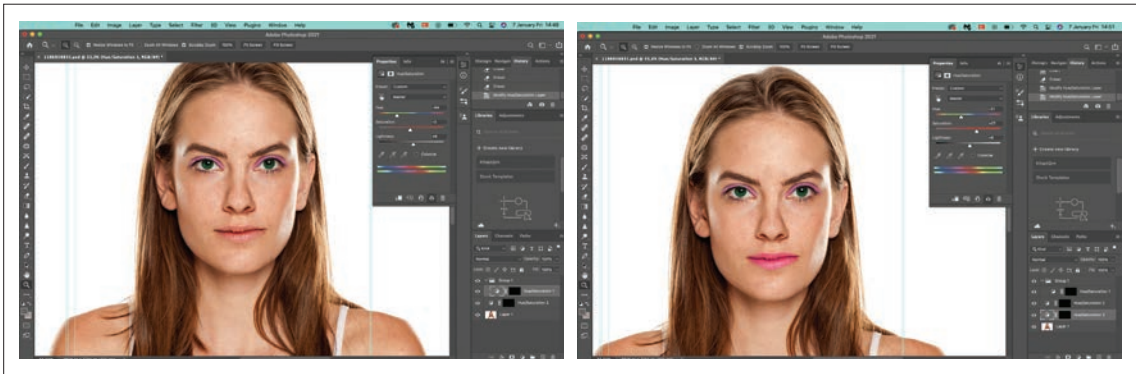
Renklendirilen kopyanın yanında görünen beyaz kutucuğun siyaha çevrilmesi için Hue Saturation Layer'ı seçili iken Ctrl+i / Command+i kısayol komutuyla seçim tersine çevrilir (Görsel 2.51). Bu işlemden sonra renklendirmenin yapılacağı alan silinmelidir. Silme işlemi için öncelikle silgi aracı seçilmeli ve aracın boyutu ayarlanarak renklendirilmek istenilen alan silinmelidir. Aynı görüntü üzerinde birkaç farklı renklendirme işlemi yapılacaksa ilk Layer'dan kopyalama yapılarak aynı işlem tekrarlanmalıdır. Renklendirme işlemleri tamamlandıktan sonra tüm Layer'lar birleştirilerek tek bir görüntü oluşturulmalıdır (Görsel 2.52, 2.53).



Görsel 2.51: Fotoğrafta seçili alanları renklendirme

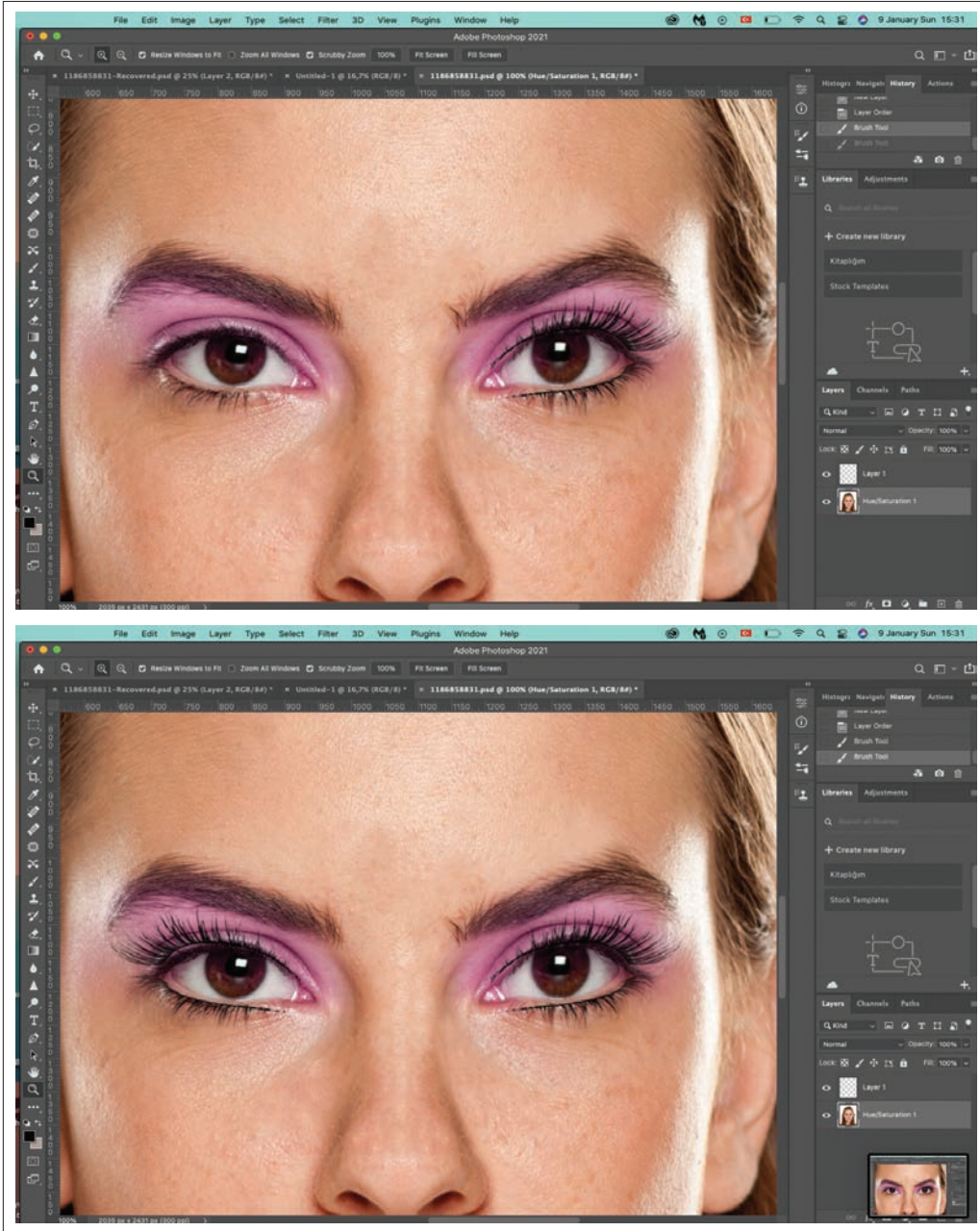


Görsel 2.52: Renklendirmede maskeleme ile far yapımı



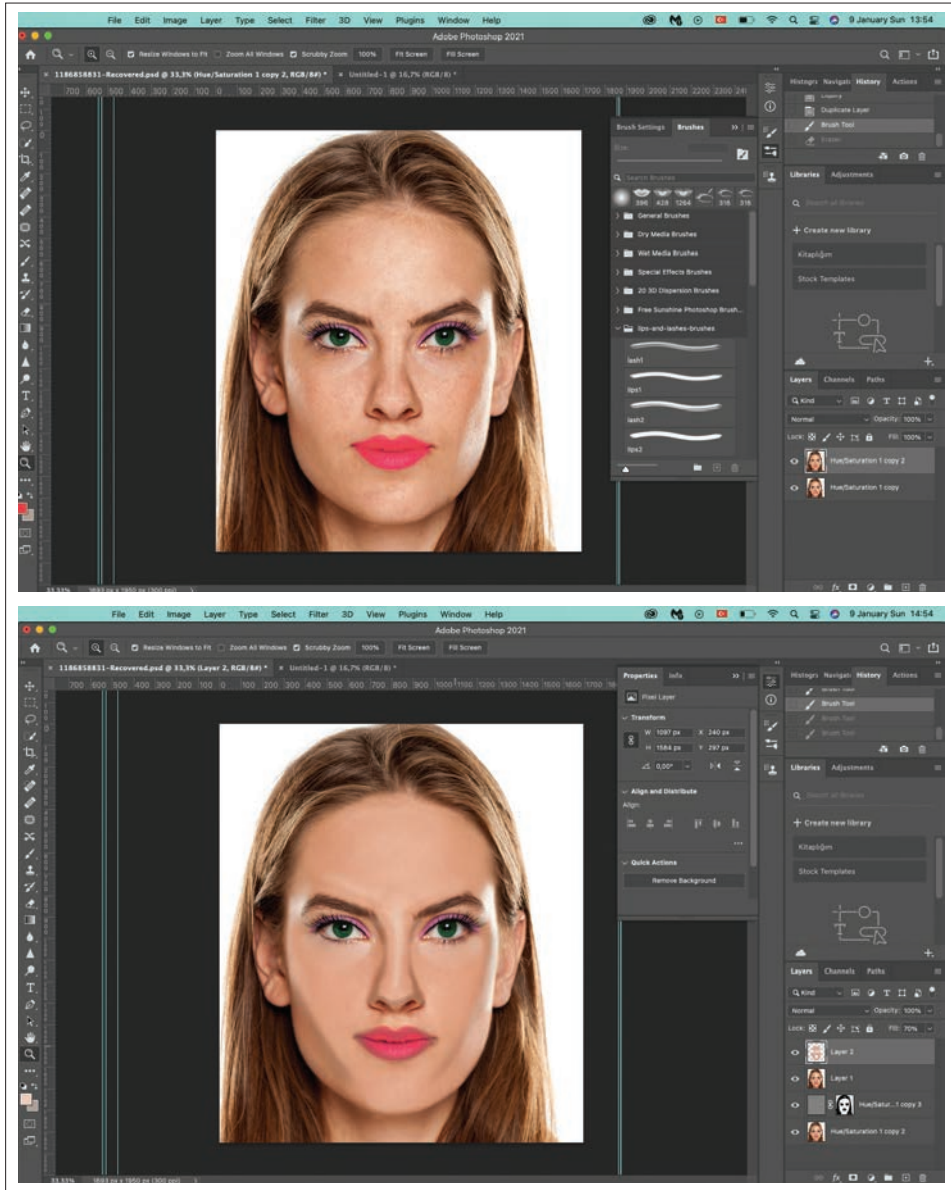
Görsel 2.53: Maskeleme ile dudak renklendirme

Fotoğraf üzerinde yer değiştirme işlemiyle değişiklikler yapılabilir. Başka fotoğraflardan parçaların birleştirilmesi, fotoğrafın bir tarafının diğerine kopyalanması veya Brushes ile düzeltilerek değiştirilmesi mümkündür. Özellikle portre fotoğraflarında makyaj işlemi için fırça kullanımı tercih edilmektedir. Modelin yüzü renklendirilebilir ve fırça yardımıyla kusurlar düzeltilir. Hazır fırçalar eklenti olarak indirilerek kullanılabilir veya kullanıcı kendi fırçalarını oluşturabilir. Hazır fırça kullanılırken fırça indirilip program dosyası içine yüklenmelidir. Programın içinden Brush sekmesi açılarak seçim yapılmalı, boyut ve yön ayarlanmalıdır (Görsel 2.54).



Görsel 2.54: Brush ile kirpik ekleme

Fotoğraflar üzerinde fırçalar yardımıyla yüzde yapılabilecek renklendirme çalışmaları sınırsızdır. Fırça seçimi yapılarak kontürleme de yapılabilir. Bu işlem için oluşturulan bir Layer üzerinde boyama işlemi uygulanmalıdır. Fotoğraf üzerinde direkt boyama yapıldığında işlemi geri almak daha zor olacaktır. Kontür için öncelikle tek rengin daha koyu bir rengi seçilmeli ve fırça boyutu ayarlanarak hatların üzerinden geçilmelidir (Görsel 2.55). Bu işlem günlük hayatta uygulanan makyaj gibi düşünülmeli, renklendirmeler yüz hatlarına uygun yapılmalıdır. Böylelikle daha iyi sonuçlar elde edilecektir. Renklendirmelerin opaklığı ayarlanarak da daha doğal sonuçlara ulaşılabilir.



Görsel 2.55: Makyaj çalışması

5. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Portre Fotoğrafında Manipülasyon Çalışması
AMAÇ : Uygun araç ve yöntemi seçerek fotoğrafta manipülasyon yapmak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak daha önce çekilmiş bir portre fotoğrafında manipülasyon çalışması yapınız.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Taşınabilir bellek
4. Portre fotoğrafı

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Düzenleme yapacağınız fotoğrafı belirleyiniz.
3. Düzenleme için bilgisayar ve programınızı hazırlayınız.
4. Fotoğrafları bilgisayara aktarınız.
5. Fotoğraf üzerindeki pürüzleri temizleyiniz.
6. Dudak, saç ve gözlerde renk değişiklikleri yapınız.
7. Portre fotoğrafında makyaj çalışması yapınız.
8. Fotoğraf düzenlemede amacınıza ulaşana dek düzenlemeleri tekrarlayınız.
9. Fotoğraf düzenleme sırasında planlı ve disiplinli çalışmaya dikkat ediniz.
10. Çalışmanızı, görüntü düzenleme programının formatında ve JPEG olarak bilgisayara ve taşınabilir belleğe kaydediniz.
11. Taşınabilir belleğinizi bilgisayardan çıkarınız.
12. Görüntü düzenleme programınızı kapatınız.
13. Bilgisayarınızı Başlat menüsünden kapatınız.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 2'de verilen "5. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

2.3.2. Gerçeküstü Manipülasyon

Manipülasyon tek bir fotoğraf üzerinde yapılabildiği gibi birden çok fotoğrafın birleştirilmesiyle de yapılabilir. Günümüzde reklam ve moda gibi sektörlerde fotoğrafın gerçeküstü görüntülerle dikkat çekmek amacıyla kullanılması yaygın hâle gelmiştir. Birbiriyle ilişkisi olmayan herhangi iki ya da daha fazla görüntünün birleştirilmesiyle yeni anlatım ve ifade biçimleri ortaya çıkmıştır (Görsel 2.56, 2.57).



Görsel 2.56: Fotoğrafta gerçeküstü görüntü



Görsel 2.57: Fotoğrafta manipülasyon

Görüntü işleme programlarında yapılan manipülasyon çalışmalarında kolaj, montaj, doku taşıma, maskeleyme, çizim, efekt uygulama gibi pek çok yöntem bir arada kullanılabilir (Görsel 2.58, 2.59 ve 2.60).



Görsel 2.58: Manipülasyon

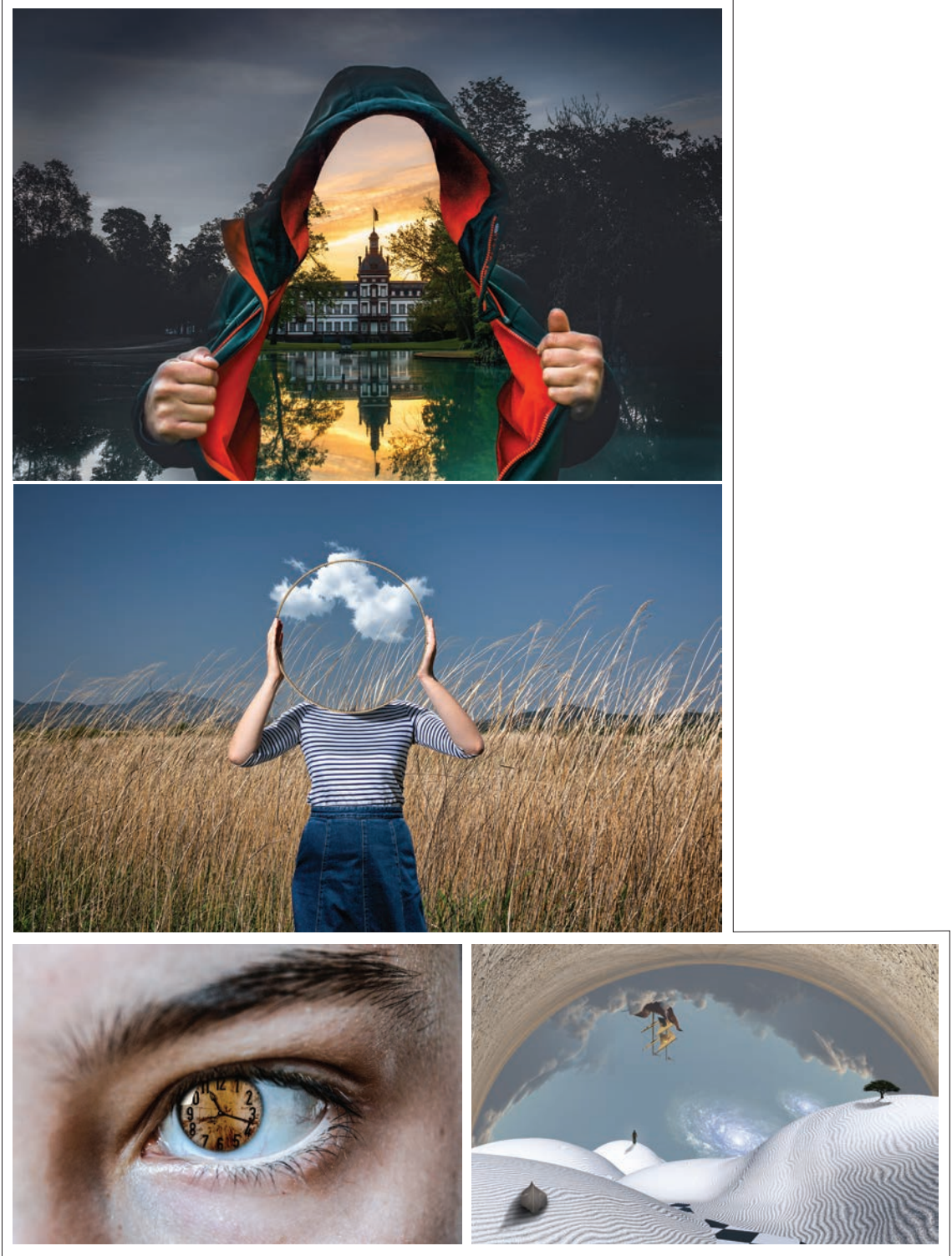


Görsel 2.59: Üst üste baskı manipülasyon



Görsel 2.60: Fantastik manipülasyon

Manipülasyon, fotoğrafçının hayal gücüyle sınırlıdır. Tasarım öncesi hikâye oluşturularak fotoğraflar birleştirilir. Bu birleştirmede renk ve dokuların uyumu önemlidir. Görsel 2.61 ve 2.62’de farklı konu ve kompozisyonlarda manipülasyon çalışmaları görülmektedir.



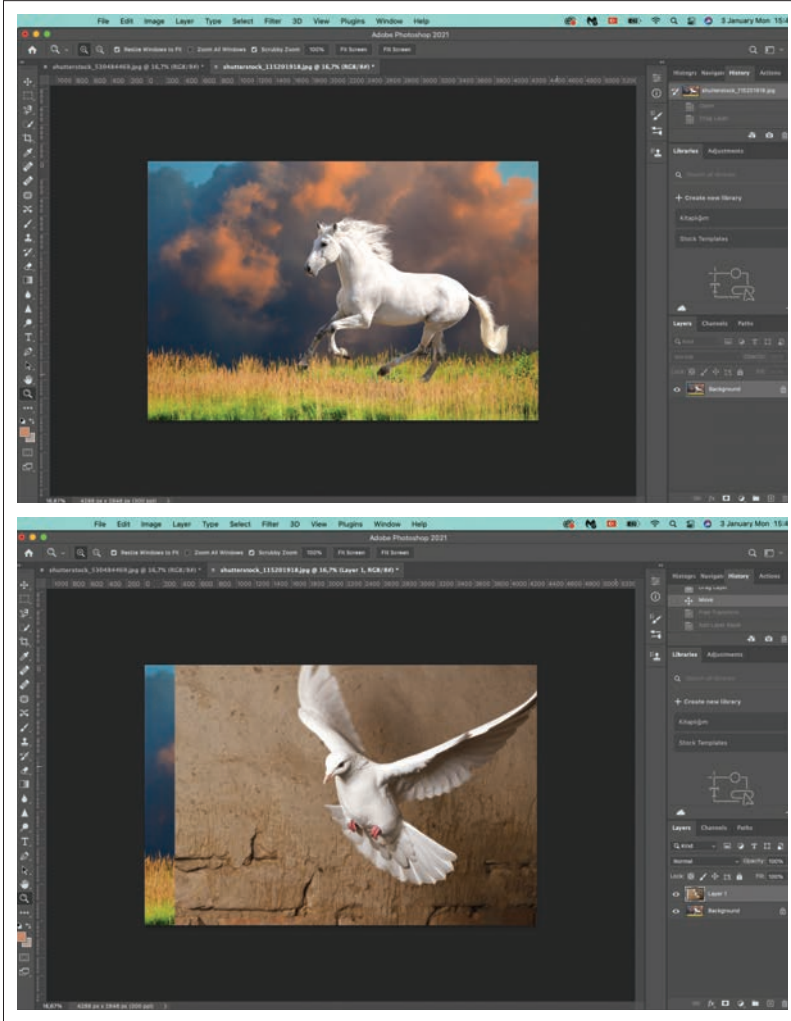
Görsel 2.61: Manipülasyonda detay



Görsel 2.62: Manipülasyon örnekleri

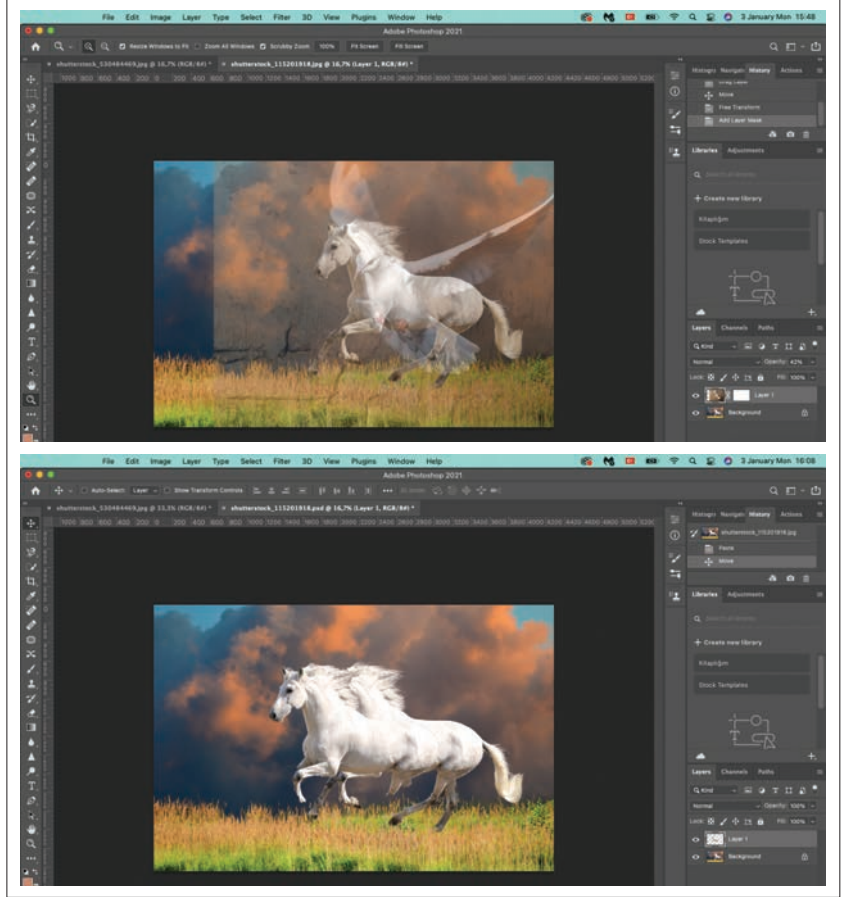
Fotoğrafta manipülasyonla gerçeküstü bir görüntü elde etmek istendiğinde öncelikle birleştirilecek fotoğrafların yerleşim alanları eskiz ile belirlenmelidir. Birden fazla eskiz oluşturulabilir. Böylelikle çalışma sonunda elde edilmek istenen sonuç ve gidiş yolları daha belirgin hâle gelecektir.

Eskiz çalışması yapıldıktan sonra kullanılacak görüntüler seçilmeli ve bu görüntüler bir yerde toplanarak çalışma dosyası oluşturulmalıdır. Oluşturulan dosya adıyla görüntülere ulaşmak ve düzenli çalışma alanı oluşturmak mümkün olacaktır. Görüntünün oluşturulması için hangi görselin kullanılması gerektiğine karar verilemediğinde iki görsel de dosya içerisinde tutulmalıdır. Çalışma başladıktan sonra görsellerin yerleşimlerine bakılarak hangisinin kullanılacağına karar verilmelidir (Görsel 2.63).



Görsel 2.63: Manipülasyon için fotoğrafların seçimi

Birleştirilecek fotoğraflar seçildikten sonra üst üste yerleştirilmelidir. Opacity seçeneği ile görünürlükleri azaltılmalı, yerleşim yerleri kontrol edilerek yer ve boyutlarına karar verilmelidir (Görsel 2.64). Yerleşim yeri ve boyutlarına karar verildikten sonra maskeleme işlemine başlanmalıdır. Maskeleme özellikle birden fazla fotoğraf kullanılacağı zaman uygulanması gereken bir tekniktir. Aynı görüntü birden fazla kopyalanarak katman oluşturulabilir. Böylelikle önde ve arkada nesnenin devamı olması durumunda uygulama yapmak daha kolay olacaktır (Görsel 2.65).



Görsel 2.64: Fotoğrafların yerleşim yerinin ayarlanması



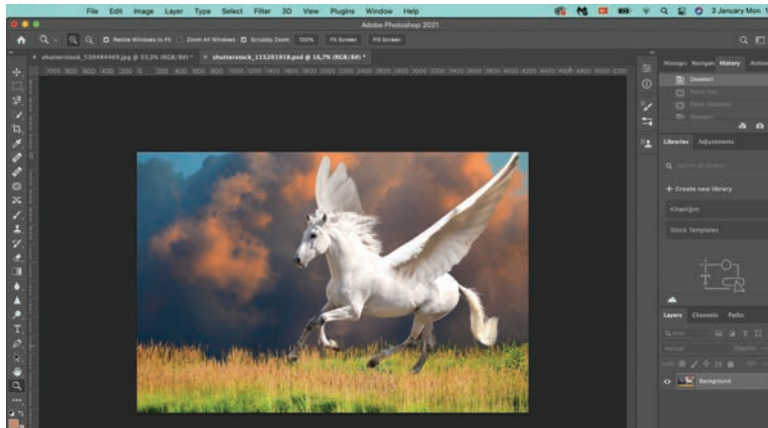
Görsel 2.65: İki fotoğrafta alınacak yerlerin seçilmesi ve yerleştirme

BİLGİSAYARDA FOTOĞRAF / GÖRÜNTÜ İŞLEME

Maskelemelerde yumuşak geçişler için yumuşak fırçalar kullanılmalıdır. Maskeleme alanı küçük olan görüntüler başka bir çalışma alanına seçim araçlarından biriyle seçilerek taşınabilir. Böylelikle silinecek alan azaltılmış olur. Tek nesneden oluşan çok sayıda katman varsa grup oluşturularak çalışılmalıdır (Görsel 2.66, 2.67).



Görsel 2.66: Birleştirme sonrası hataların düzeltilmesi ve iki fotoğrafı kaynaştırma



Görsel 2.67: İki fotoğrafın birleştirilerek tek görüntüye dönüştürülmesi

6. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Birbirine Uygun Fotoğraflarla Fantastik Karakter Oluşturma

AMAÇ : Uygun araçları kullanarak bilgisayarda manipülasyon yöntemiyle fantastik karakter oluşturmak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak, seçtiğiniz fotoğraflardan yeni bir karakter oluşturup kullanım alanına uygun kaydediniz.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Taşınabilir bellek
4. Konuya uygun fotoğraflar

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Oluşturmak istediğiniz karaktere uygun fotoğrafları belirleyiniz.
3. Düzenleme için bilgisayar ve programınızı hazırlayınız.
4. Fotoğrafları bilgisayara aktarınız.
5. Fotoğraflar üzerinde gerekli gördüğünüz düzeltmeleri yapınız.
6. Oluşturmak istediğiniz karakter için fotoğraf birleştirmeleri yapınız.
7. Manipülasyon için gerekli düzenlemeleri yapınız.
8. Çalışmada amacınıza ulaşana kadar fotoğrafı düzenlenmeye devam ediniz.
9. Fotoğraf düzenleme sırasında planlı ve disiplinli çalışmaya dikkat ediniz.
10. Çalışmanızı, görüntü düzenleme programının formatında ve JPEG olarak bilgisayara ve taşınabilir belleğe kaydediniz.
11. Taşınabilir belleğinizi bilgisayardan çıkarınız.
12. Görüntü düzenleme programınızı kapatınız.
13. Bilgisayarınızı Başlat menüsünden kapatınız.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 2'de verilen "6. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki cümlelerde parantez (...) ile boş bırakılan alanlara verilen bilgiler doğru ise “D” yanlış, ise “Y” yazınız.

1. (...) Bir fotoğraf orijinal boyutundan daha büyük boyuta getirildiğinde bozulmalar oluşur.
2. (...) Eski fotoğrafları görüntü düzenleme programında düzeltme işlemine manipülasyon denir.
3. (...) Fotoğraflardaki küçük hataların giderilmesi için fırçayla boyama yöntemi kullanılır.
4. (...) Clone Stamp Tool fotoğraftaki bir alanı kopyalayıp istenilen alana yerleştirmek için kullanılır.
5. (...) Modelin yüzünde oluşan simetrik hataların giderilmesi için Liquify sekmesi kullanılır.

B) Aşağıdaki cümlelerde yer alan boşlukları uygun ifadelerle doldurunuz.

6. Birden fazla Layer'ın birleştirilmesi için komutu kullanılır.
7. Fotoğrafın boyunu küçültmek için komutu kullanılır.

C) Aşağıdaki soruları okuyarak doğru seçeneği işaretleyiniz.

8. Aşağıdakilerden hangisi fotoğrafta renkleri canlı hâle getirmek için uygulanan komuttur?

- A) Sharpness
- B) Saturation
- C) Noise Redustion
- D) Image Size
- E) Liquify

9. Aşağıdakilerden hangisi görüntü düzenleme programında kullanılan ham dosya biçimidir?

- A) DOC
- B) GIF
- C) JPEG
- D) PNG
- E) PSD

10. Aşağıdakilerden hangisi fotoğrafı baskıya göndermeden önce dikkat edilmesi gereken durumlardan biridir?

- A) Yüksek çözünürlük
- B) Renk doygunluğu
- C) Beğeni sayısı
- D) Telefonla çekim
- E) GIF dosya uzantısı

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

11. Fotoğraf çekilirken oluşan distorsiyon hatalarının giderilmesi için aşağıdakilerden hangisi kullanılır?

- A) Lens Correction
- B) Crop
- C) Add Layer Mask
- D) Duplicate Layer
- E) Sharpness

12. Aşağıdakilerden hangisi kolaj tekniği için söylenemez?

- A) Tek fotoğraftan oluşur.
- B) Birden çok fotoğraf bulunur.
- C) Layerlar ile çalışılır.
- D) Maskeleye ile yapılır.
- E) Aynı konudan fotoğraflar birleştirilir.

Ç) Aşağıda verilen soruların cevaplarını noktalı yerlere yazınız.

13. Kolaj ve montaj arasında ne gibi farklar bulunmaktadır?

.....
.....
.....
.....

14. Manipülasyon tekniklerini örneklerle açıklayınız.

.....
.....
.....
.....

15. Afiş tasarımı yapılırken dikkat edilmesi gerekenleri örneklerle açıklayınız.

.....
.....
.....
.....

1. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Düzenleme yapılacak konuya uygun fotoğrafları belirledi.					
3.	Düzenleme yapacağı fotoğrafları bilgisayara aktardı.					
4.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğraflarda ufuk çizgisini düzeltti.					
5.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğraflarda ışığı düzeltti.					
6.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğraflarda renkleri düzeltti.					
7.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğraflara rötuş yaptı.					
8.	Kolaj çalışması için gerekli kompozisyonu oluşturdu.					
9.	Hazır kolaj şablonlarını veya kendi oluşturduğu kompozisyonu kullanarak kolajını tamamladı.					
10.	Çalışmasını taşınabilir belleğe kaydetti.					
11.	Taşınabilir belleği koşullara uygun çıkardı.					
12.	Programı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
13.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
14.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
15.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 15 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 75'tir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (75x100)/75=100</p> <p>Değerlendirme:100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

2. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Düzenleme yapılacak konuya uygun fotoğrafları belirledi.					
3.	Düzenleme yapacağı fotoğrafları bilgisayara aktardı.					
4.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğraflarda ufuk çizgisini düzeltti.					
5.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğraflarda ışığı düzeltti.					
6.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğraflarda renkleri düzeltti.					
7.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğraflara rötuş yaptı.					
8.	Montaj çalışması için gerekli kompozisyonu oluşturdu.					
9.	Montaj çalışması için uygun araçları seçerek çalışmasını tamamladı.					
10.	Çalışmasını taşınabilir belleğe kaydetti.					
11.	Taşınabilir belleği koşullara uygun çıkardı.					
12.	Programı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
13.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
14.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
15.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 15 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 75'tir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (75x100)/75=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

3. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Afiş tasarımına uygun konu belirledi.					
3.	Afiş tasarımı için uygun görselleri buldu.					
4.	Tasarlayacağı afişin boyutunu belirledi.					
5.	Afişe görselleri yerleştirdi.					
6.	Afişe uygun slogan buldu.					
7.	Afişe uygun yazı karakteri seçti.					
8.	Gerekli tasarımları yaparak afişi paylaşımaya hazır hâle getirdi.					
9.	Yapmış olduğu afişi paylaştı.					
10.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
11.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 11 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 55'tir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (55x100)/55=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

4. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ

ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Düzenleme yapılacak konuya uygun fotoğrafı belirledi.					
3.	Düzenleme yapacağı fotoğrafı bilgisayara aktardı.					
4.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğraflarda ufuk çizgisini düzeltti.					
5.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğraflarda ışığı düzeltti.					
6.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğraflarda renkleri düzeltti.					
7.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğrafa rötuş yaptı.					
8.	Restorasyon düzeltmeleri için gerekli araçları kullanarak çalışmasını tamamladı.					
9.	Çalışmasını taşınabilir belleğe kaydetti.					
10.	Taşınabilir belleği koşullara uygun çıkardı.					
11.	Programı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
12.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
13.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
14.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 14 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 70'tir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (70x100)/70=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

5. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Düzenleme yapılacak konuya uygun fotoğrafı belirledi.					
3.	Düzenleme yapacağı fotoğrafı bilgisayara aktardı.					
4.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğrafın ufuk çizgisini düzeltti.					
5.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğrafın ışığını düzeltti.					
6.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğrafın renklerini düzeltti.					
7.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğrafa rötuş yaptı.					
8.	Fotoğraf üzerindeki pürüzleri temizledi.					
9.	Göz, saç, dudak rengi gibi değişiklikler yaptı.					
10.	Portre fotoğrafında makyaj çalışması yaptı.					
11.	Çalışmasını taşınabilir belleğe kaydetti.					
12.	Taşınabilir belleği koşullara uygun çıkardı.					
13.	Programı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
14.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
15.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
16.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 16 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 80'dir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (80x100)/80=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

6. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Düzenleme yapılacak konuya uygun fotoğrafları belirledi.					
3.	Düzenleme yapacağı fotoğrafları bilgisayara aktardı.					
4.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğrafın ufuk çizgisini düzeltti.					
5.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğrafın ışığını düzeltti.					
6.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğrafın renklerini düzeltti.					
7.	Estetik kuralları dikkate alarak fotoğrafa rötuş yaptı.					
8.	Fotoğraflar üzerindeki pürüzleri temizledi.					
9.	Oluşturmak istediği karaktere uygun fotoğrafların birleştirmelerini yaptı.					
10.	Manipülasyona uygun gerekli düzeltmeleri yaptı.					
11.	Çalışmasını taşınabilir belleğe kaydetti.					
12.	Taşınabilir belleği koşullara uygun çıkardı.					
13.	Programı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
14.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
15.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
16.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 16 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 80'dir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (80x100)/80=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

3. ÖĞRENME BİRİMİ

DİJİTAL İLLÜSTRASYON





KONULAR

- 3.1. DİJİTAL ORTAMDA KARAKTER TASARIMI
- 3.2. DİJİTAL ORTAMDA MEKÂN TASARIMI
- 3.3. EMOJİ VE İKON TASARIMI

TEMEL KAVRAMLAR

- Karakter
- Dijital mekân
- Emoji
- İkon

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

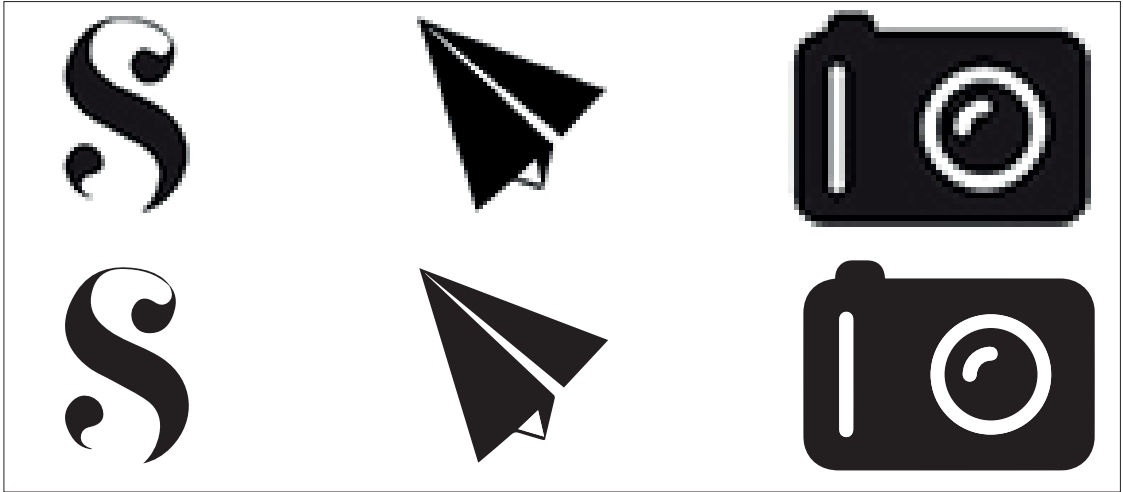
- Dijital ortamda karakter tasarımı yapma
- Model sheet sayfaları hazırlama ve inceleme
- Dijital ortamda mekân tasarımı yapma
- Emoji tasarımı yapma
- İkon tasarımı yapma

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Bir bireyin kendine özgü yapısını ifade eden ve onu başkalarından ayıran “karakter” ne gibi özellikler taşır? Örneklerle açıklayınız.
2. Dijital mekânlarla nerelerde karşılaşılır? Örneklerle açıklayınız.
3. En çok kullandığınız emoji alanı ve emojiler hangileridir?
4. Bilgisayar ve web sitelerinde gördüğünüz simgelerden aklınızda kalanlar hangileridir?

İllüstrasyon, bir sanatçı tarafından yapılmış görselleştirme çalışmasıdır. İllüstrasyon bir metnin yanında verilebileceği gibi tek başına da verilebilir. Anlatılmak istenen hikâyenin görselleştirilmesi veya bir metnin anlatımının güçlendirilmesi amacıyla kullanılır. İllüstrasyonla anlatım, belirli bir bağlamı görüntü yardımıyla açıklamaktır. İllüstrasyonlar birçok alanda kullanılmaktadır. Kullanım alanına ve sanatçının çalışma şekline göre illüstrasyonların üretim şekli de değişebilir. İllüstrasyonlar, klasik bir yöntem olan elle çizilerek ya da dijital programlar kullanılarak yapılabilmektedir. Dijital ortamlarda kullanım alanları artan ve klasik yöntemlere göre daha pratik olan dijital illüstrasyonların kullanımı gün geçtikçe artmaktadır.

Dijital illüstrasyonlar piksel tabanlı ve vektör tabanlı olmak üzere iki farklı şekilde üretilmektedir. Piksel tabanlı programlarda her bir pikselin bilgileri ayrı saklanmaktadır. Vektör tabanlı yazılımlarla oluşturulan illüstrasyonlar, bilgisayar algoritmasına bağlı iki noktanın birleşimiyle oluşturulur. Piksel tabanlı programlardaki çalışmaların aksine vektör tabanlı programlarda oluşturulan çıktılar ne kadar büyütülse de herhangi bir bozulmayla karşılaşmaz. Çizilen öğeler her zaman keskin ve net olur. Piksel tabanlı programlardaki çıktılar ise piksel sayısı ile sınırlıdır (Görsel 3.1).



Görsel 3.1: Piksel ve vektör karşılaştırması

İllüstrasyonların fikir aşaması ve yapımında birçok farklı kaynaktan (canlılar, bitkiler, insanlar, karikatürler) faydalanmak mümkündür. İllüstrasyon çizimlerinde yararlanılan kaynakların başında fotoğraf gelmektedir. Farklı alanlarda çekilmiş birçok fotoğraf, dijital karakter veya dijital mekân tasarımlarında, birebir kopyalanamasa da, gerçeğe yakın görüntüler oluşturabilmek için kaynak olarak kullanılmaktadır.

3.1. DİJİTAL ORTAMDA KARAKTER TASARIMI

Bireyin toplumdaki diğer kişilerden farklı tüm özellikleri kişinin karakterini oluşturmaktadır. Bu farklar sosyolojik, psikolojik ve fizyolojik özelliklerin bütünüdür. Dijital karakter tasarımında “karakter özelliklerini göstermek” amaçlanmaktadır. Görsel 3.2’de farklı karakter özelliklerini yansıtan karakter tasarımları görülmektedir. Karakter tasarımında çizim yeteneğinin güçlü olması kadar iyi bir gözlemci olmak da önem taşır. Dijital karakterler, genellikle günlük hayatta karşılaşılan kişilerden esinlenerek tasarlanmaktadır. Gerçeğe yakın kişilik özellikleri, karakter tasarımında daha dikkat çekici ve inandırıcı olmaktadır. Dijital karakter tasarımında tasarımcı öncelikle oluşturacağı karakterin kişisel özelliklerini belirlemeli ve karakterini bunun üzerine inşa etmelidir. Toplumda gözlemlenen insan, hayvan ve nesnelerin özellikleriyle oluşturulabilecek yeni karakterler gerçeğe uygun oluşturulduğunda hem izleyici karakterde kendinden bir şeyler bulacak hem de karakter akla daha yatkın hâle gelecektir.



Görsel 3.2: Karakter tasarımında farklı karakter örnekleri

Dijital çağın gelişmesi, dijital karakter kullanımının da yaygınlaşmasına olanak sağlamıştır. Reklam sektörü ile maskot yapımı ve oyun tasarımı gibi alanlarda karakter tasarımı kullanılmaktadır. Kullanıcının kendinden bir şeyler katarak oluşturduğu, kendine yakın hissettiği karakterler daha başarılı bulunmakta ve daha uzun süre kullanılmaktadır. Kişilerin, karakteri kendine yakın hissedebilmesi için toplumsal özellikler de tasarıma yansıtılmaktadır.

Karakter tasarımları; kitap, gazete, dergi gibi yayınlarda, dijital platformlarda ve en çok da animasyon çalışmalarında kullanılmaktadır. Çocuk hikâyelerinden yetişkinlere hitap eden içeriklere kadar her türlü basılı veya dijital yayında karşımıza çıkmaktadır. Karakter tasarımının nasıl yapılacağı aşağıda sıralanan bazı etkenlere göre değişmektedir.

- Kullanılacağı yere (reklam-tanıtım hizmetleri, öykü resimleme, vb.)
- Hedef kitlesine (farklı yaş grupları, meslek grupları vb.)
- Çalışmanın türüne (bilimsel, tarihî, kurgusal, gerçekçi, fantastik, vb.)
- İki ya da üç boyutlu (2D veya 3D) olmasına göre değişmektedir.

3.1.1. Karakter Tasarımında Model Sayfası

İllüstrasyon çalışmalarında karakter çizimi ve tasarımı tam arkadan ya da tam önden yapılmaz. Genellikle yandan ve 3 / 4 oranında dönük görünümü çizimler tercih edilir. Arkadan görünüm kullanılması gerektiğinde bile (özel durumlar dışında) karakterin 3 / 4 oranında dönük olması sağlanır. Animasyon gibi hareketli çalışmalarda ise figürlerin farklı duruşları gösterilmelidir (Görsel 3.3).

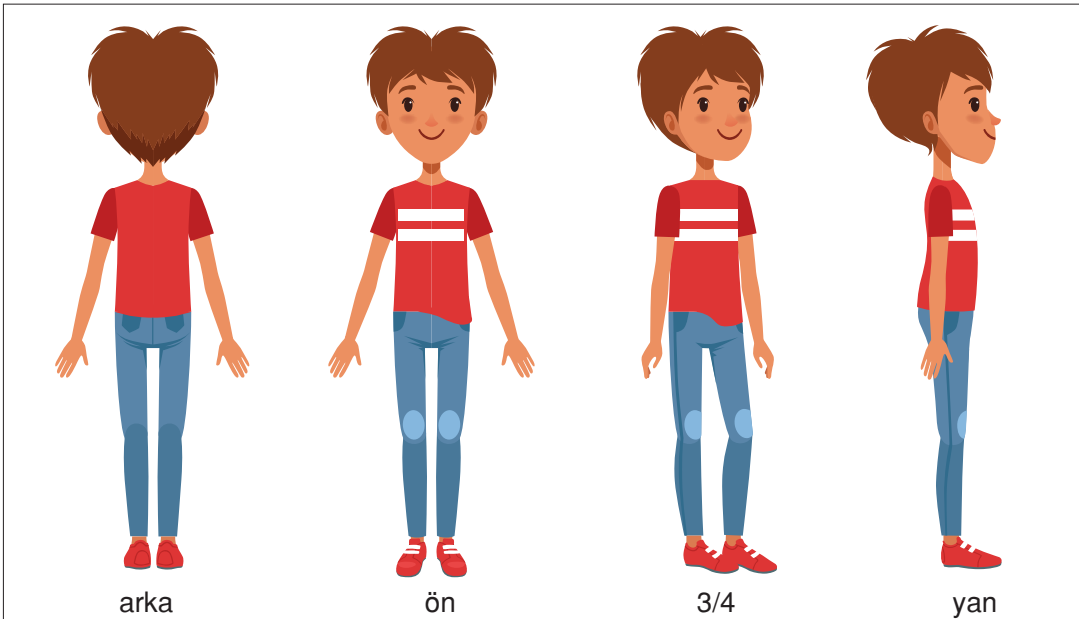


Görsel 3.3: 2D ve 3D karakterler

Bu durumda karakterin ön, yan, 3/4 oranlı arka görünümü çalışılarak aynı sayfaya yerleştirilir ve model sheet (madıl şiid) denilen model sayfası hazırlanır (Görsel 3.4, 3.5). Karakter tasarımı genellikle tam figür olarak yapılmakta ancak yüz ifadelerine odaklanmak istenildiğinde portre biçiminde de hazırlanabilmektedir. Tasarımda gerçekçi görünüm elde edebilmek için fotoğraftan yararlanılabilir. Görsel 3.6 ve 3.7'de farklı konularda kullanılmak üzere çizimler yapılmıştır.

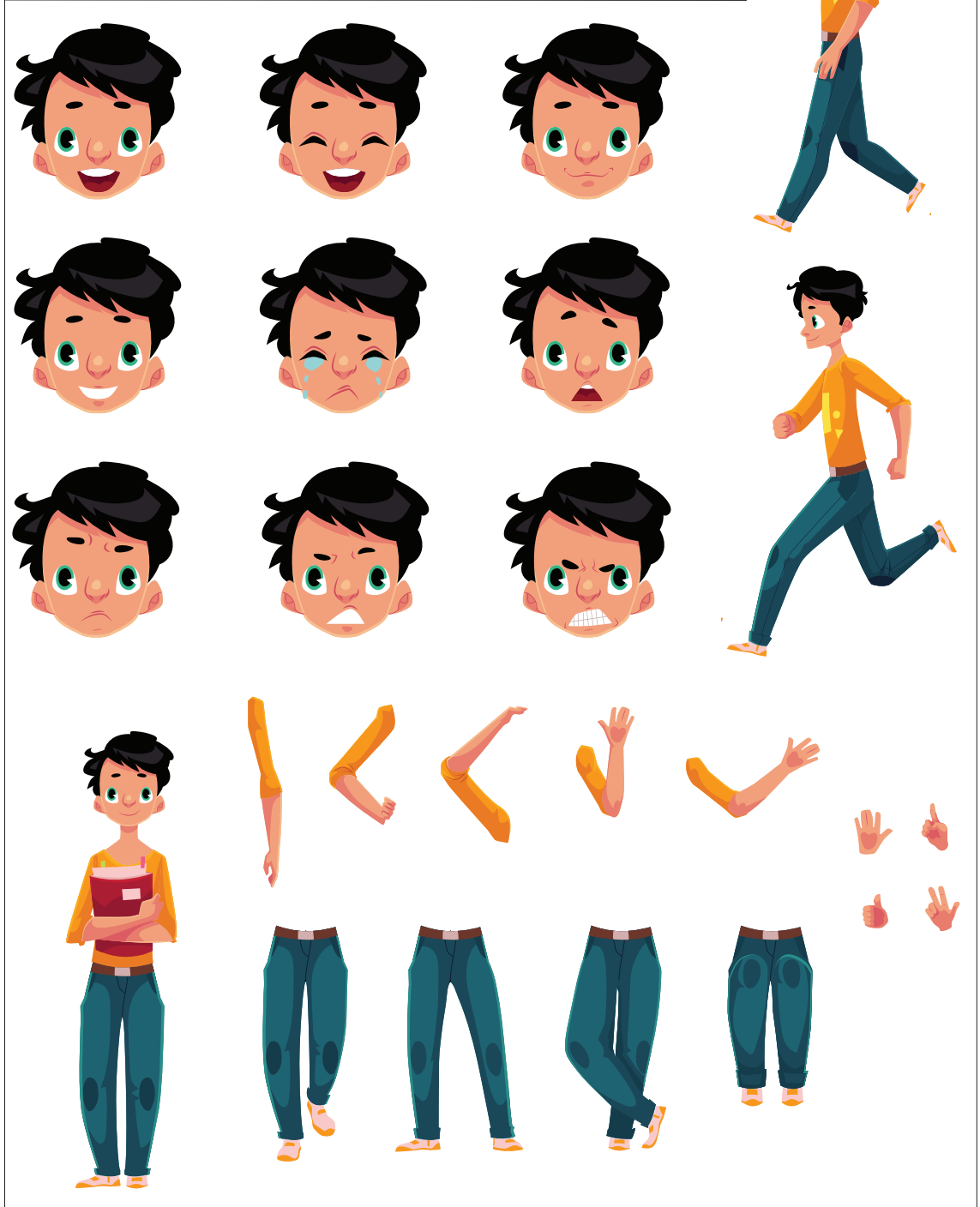


Görsel 3.4: Dijital ortamda yapılmış karakter tasarımları

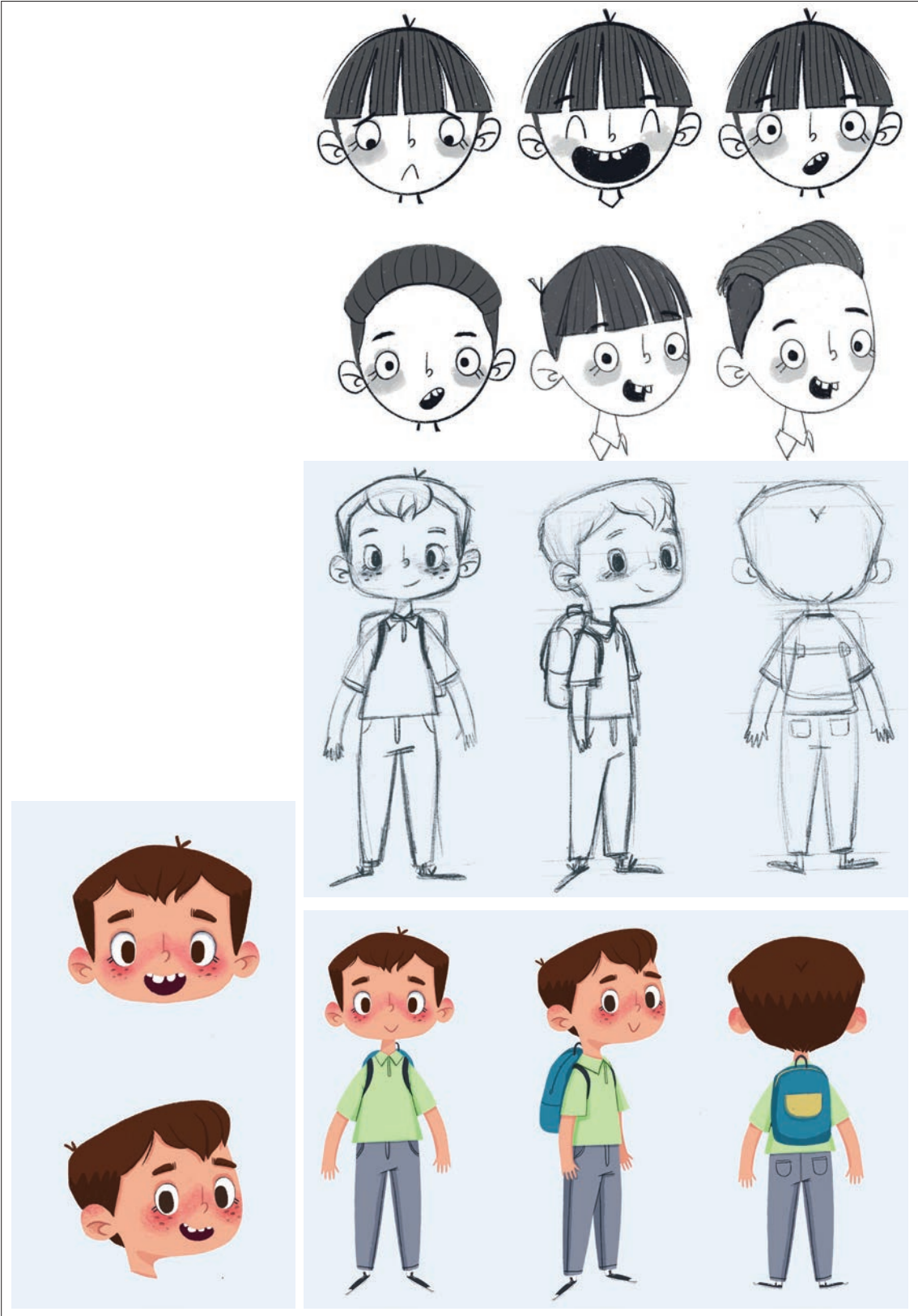


Görsel 3.5: Karakter tasarımında model sheet

Tasarımlarda kullanılmak üzere modelin hareketleri kol, bacak, yüz gibi ayrı ayrı çizilerek birden fazla taslak oluşturulmuştur.



Görsel 3.6: Farklı hareket ve yüz ifadelerinin yer aldığı model sheet çalışması



Görsel 3.7: Farklı hareket ve yüz ifadelerinin yer aldığı model sheet çalışması

3.1.2. Karakter Tasarımında Yüz İfadesinin Önemi

Karakter tasarımında Görsel 3.8 ve 3.9'da görüldüğü gibi değişik duygu durumlarının aktarımı önemlidir. Duygu durumlarını aktarırken yüz ifadesi ön plana çıkmaktadır. Göz, kaş, burun ve ağzın almış olduğu farklı biçimler ifadeyi etkiler. Korku, neşe, endişe, şaşkınlık, heyecan gibi duyguların yaşandığı sırada yüzün bölümlerinin aldığı biçimler iyi gözlemlenmeli, gerekirse fotoğraflardan yararlanılmalı ve gözlem sonuçları karaktere yansıtılmalıdır.



Görsel 3.8: Karakterde farklı duygu durumları



Görsel 3.9: Karakterde farklı duygu durumları

1. ETKİNLİK

Basılı veya dijital yayın organlarından farklı duygu durumlarını yansıtan fotoğraflar bulunuz.

- Fotoğraflarda gördüğünüz göz, kaş, burun, ağız ve çene yapılarının duygu durumlarına göre farklarını inceleyiniz.
- Fotoğraflardaki yüz ifadelerini basit çizimlerle aşağıdaki boşluğa çiziniz.
- Çizdiğiniz çeşitli duygu durumlarındaki yüz ifadelerinde oluşan biçimleri karşılaştırınız. Bulduğunuz farkları sınıfta değerlendiriniz.



3.1.3. Model Sheet

Model sheet, oluşturulan karakterin çok yönlü olarak çizilmesi işlemidir. Özellikle animasyon çalışmaları için oluşturulan karakter, modelin hareketlendirilebilmesi için farklı yönlerde çizilmelidir. Bu çizim, daha sonra animasyon çalışmalarında oluşturulacak sahnelerde kullanılmak üzere hazır hâle getirilir. Son dönemlerde internet siteleri için fotoğraflar da çok yönlü olarak çekilmektedir. Model sheet, ürünlerin çok yönlü olarak görülebilmesi ve alıcının daha fazla bilgi edinebilmesi amacıyla tercih edilmektedir (Görsel 3.10).



Görsel 3.10: Model sheet çekimleri

Bunun için fotoğrafı çekilecek nesne veya modelin yeri sabitlenir. Model döndürülerek belirli açılar ile birden fazla fotoğrafı çekilir. Çekilen bu fotoğraflar, daha sonra video düzenleme programlarında birleştirilerek kullanıma hazır hâle getirilir.

Çok yönlü çekilen fotoğraflar aynı zamanda karakter tasarımları için de kullanılmaktadır. Çekilen fotoğraflar, vektör programlarına aktarılarak üzerinde çizimlerin yapılması yöntemi ile model sheet oluşturulur (Görsel 3.11).



Görsel 3.11: Model sheet çekimleri

1. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Model Sheet İçin Fotoğraf Çekimi

AMAÇ : Bir modelin belden yukarısının dört yönden (ön, arka yan, 3/4 oranlı görünüm) fotoğraflarını çekmek.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak model sheet için fotoğraf çekimi yapınız.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Fotoğraf makinesi
3. Yardımcı ekipmanlar
4. Görüntü düzenleme programı
5. Taşınabilir bellek

İşlem Basamakları

1. Atölye kullanım kurallarına uyararak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Model sheet fotoğraflarını inceleyerek nasıl fotoğraflar çekmeniz gerektiğini belirleyiniz.
3. Belirlemiş olduğunuz fotoğraf çekimi için uygun ortam hazırlayınız.
4. Modelinizin dönüş yerlerini belirleyerek işaretleyiniz.
5. Işıklarınızı modelin konumuna göre ayarlayarak modeli çekime hazır hâle getiriniz.
6. İlk açıdan başlayarak modelinizin çok yönlü fotoğraflarını çekiniz.
7. Yapmış olduğunuz çekimi kontrol ediniz. Çekimin amacına uygun yapıldığından emin olana kadar çekimi tekrarlayınız.
8. Çektiğiniz fotoğrafları bilgisayara aktarınız.
9. Model sheet sayfası için zemini ve fotoğrafların yerleştirileceği alanları belirleyiniz.
10. Fotoğrafların yönlerini model sheet kurallarına göre düzenleyiniz.
11. Hazırladığınız sayfayı paylaşımına uygun formatta kaydederek taşınabilir belleğinize aktarınız.
12. Çalışma sırasında planlı ve disiplinli olmaya dikkat ediniz.

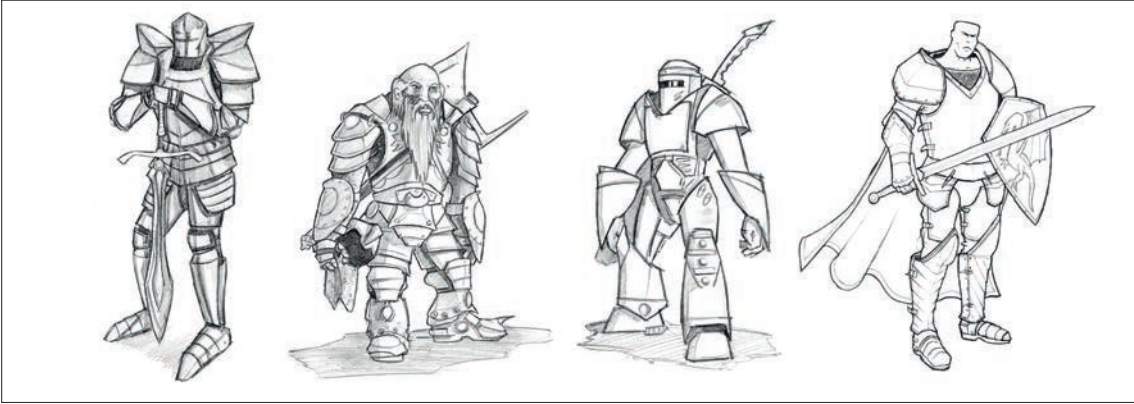
Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız, Ek 3'te verilen "1. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

3.1.4. Karakter Tasarımında El Çizimlerinin Kullanılması

Karakter tasarımında tasarımcılar direkt çizim yazılımlarını kullanmaktadır. Bunun dışında önce elde çizmeyi daha sonra yazılımları kullanmayı tercih eden tasarımcılar da bulunmaktadır. Bu durum tamamen istenen karaktere ve tasarımcının tercihi-ne bağlıdır. El çizimini tercih eden tasarımcılar, tasarlanacak karakterin konusuna ve amacına uygun el çizimlerinin daha yaratıcı ve özgün olabileceğini düşünmektedir. Bunun dışında çalışmalarını yalnızca dijital ortamda yapan, özgünlük ve farklılığı yakalayan tasarımcılar da bulunmaktadır.

Gelişen teknoloji, grafik tablet ve bilgisayarda dijital kalem kullanılarak çizim yapılmasına olanak sağlamıştır. Bu sayede günümüzde dijital ortamda çizimler daha kolay yapılabilmekte, bilgisayar ya da tabletlerde karakter tasarlanabilmektedir. Böylelikle Görsel 3.12'deki gibi hem elle çizimin verdiği özgünlük ve sanatsal üslup uygulanabilmekte hem de aynı karakter tasarımında renklendirme, ekleme, çıkarma, kopyalama, değişiklik yapma, hataların düzeltilmesi gibi teknolojinin sağladığı birçok kolaylıktan yararlanılabilmektedir (Görsel 3.13).



Görsel 3.12: Çizim tabletinde karakter tasarımları



Görsel 3.13: Elde yapılan çizimlerin bilgisayarda renklendirilmesi

3.1.5. Farklı Yönlerden Çekilmiş Fotoğraflarla Karakter Tasarımı

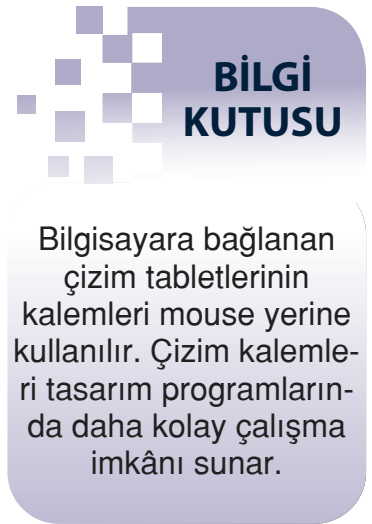
Dijital ortamda yapılan karakter tasarımlarında fotoğraflardan faydalanmak istendiğinde öncelikle istenen karaktere uygun, Görsel 3.14'teki gibi farklı yönlerden farklı duruş ve duygu durumlarında fotoğraf çekimleri gerçekleştirilmelidir. Çekimlerin, gerekli koşullar sağlanarak stüdyo ortamında yapılması avantaj sağlayacaktır.



Görsel 3.14: Farklı duruş ve duygu durumlarında çekilmiş portre fotoğrafları

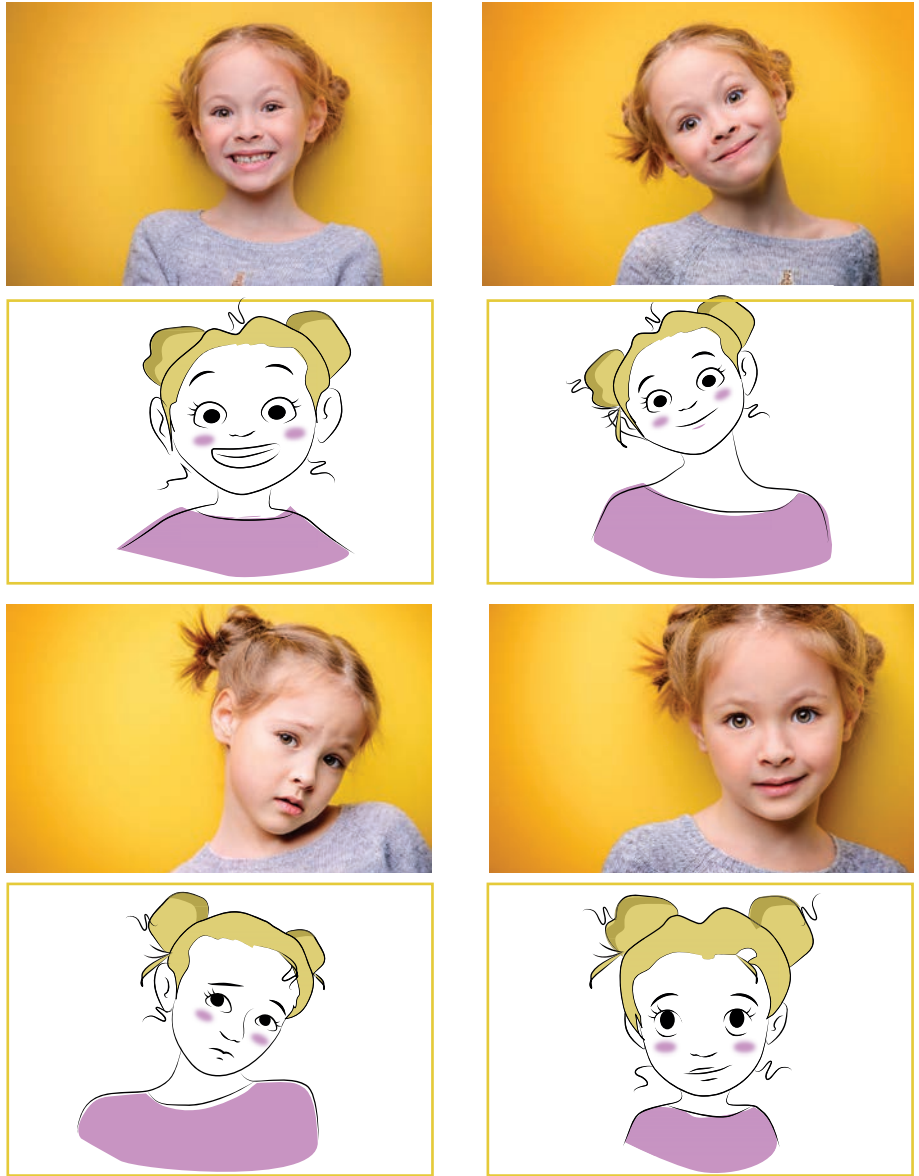
Görsel 3.15'teki gibi farklı yönlerden, değişik duygu durumlarıyla çekilmiş fotoğraflar; bilgisayar ortamında vektörel, 3D programlarda veya görüntü düzenleme programlarında açılarak karakter tasarımında kullanılabilir.

Fotoğraf çekimlerinden sonra karakter tasarımında kullanılmak üzere uygun fotoğraflar belirlenerek bilgisayar yazılımlarına aktarılır. Tasarımda görüntü düzenleme programı kullanılıyorsa adımların katmanlar hâlinde yapılması; vektörel program kullanılıyorsa çalışmanın aşamalar hâlinde farklı isimlerle kaydedilmesi gerekir. Bu işlem, hata yapıldığında geri dönebilmeyi ve istenen görüntüye ulaşabilmeyi kolaylaştıracaktır. İki program eş zamanlı kullanılarak da çalışılabilir. Pen aracının gerektirdiği çizim aşamaları vektörel programda yapılırken efekt, doku ya da farklı stiller de görüntü düzenleme programında uygulanabilir (Görsel 3.16).



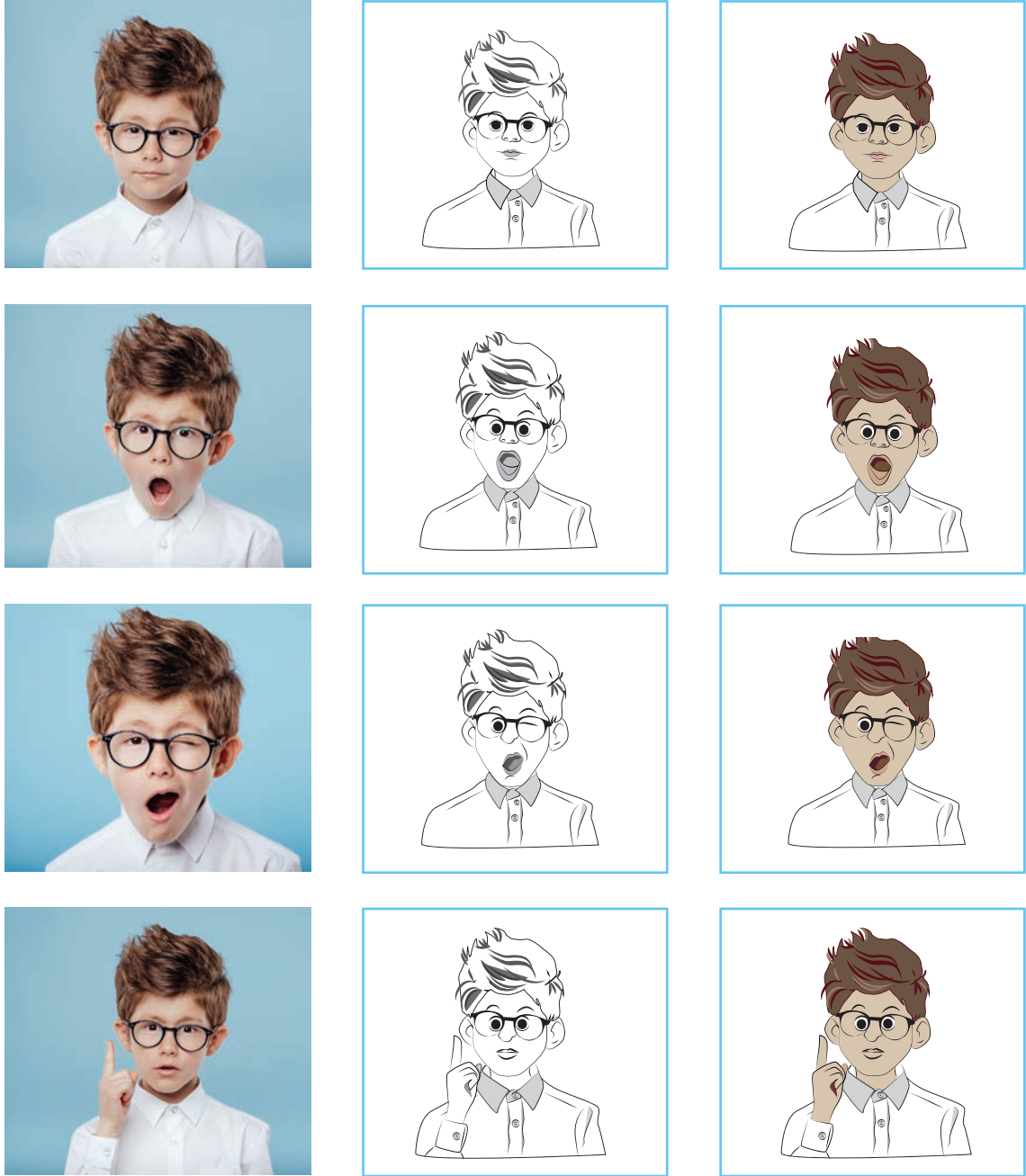


Görsel 3.15: Karakter tasarımı için 3/4, yan ve ön görünümle çekilmiş fotoğraflar



Görsel 3.16: Farklı duruş ve duygu durumlarında karakter tasarımı

Fotoğraflardan veya elle yapılan çizimlerden yola çıkılarak karakter tasarlamak için öncelikle çizim taranır veya fotoğrafı çekilerek bilgisayara aktarılır. Programda arka planda açılan fotoğraf veya çizimin opaklığı düşürülerek Layer kilitletir ve yeni Layer açılır. Çeşitli çizim ve düzenleme araçları kullanılarak yeni Layer üzerinde çalışmaya başlanır. Karakterin gerçek ya da gerçeküstü olması kullanılan teknikleri etkileyecektir. Çizim, kolaj, montaj, çarpıtma, manipülasyon, doku taşıma, efekt kullanımı gibi farklı tekniklerin uygulanması, istenen karakterin başarıyla oluşturulmasında tasarımcıya yardımcı olacaktır (Görsel 3.17).



Görsel 3.17: Portre fotoğrafından yola çıkılarak yapılmış karakter tasarımları

3.1.6. Çizim Yoluyla Karakter Tasarımı

Karakter tasarımında özgün karakterler oluşturabilmek için gerçek kişilerin fotoğraflarından yararlanılabileceği gibi Görsel 3.18’de görülen hayalî karakterlerin çizimlerinden de yararlanılabilir. Karakter tasarımcısı öncelikle elde çizim yöntemiyle taslak çizim oluşturmalıdır. Daha sonra çizimi bilgisayara aktarmalıdır.

Tasarımcı, piksel tabanlı bir program kullanacaksa New Layer sekmesini tıklayarak aktarılmış çizimin (görüntünün) üzerinde yeni bir katmanda çizimi tekrarlamalıdır. Yeni bir Layer üzerine yapmadığı çizim, transfer ettiği görsele bağlı kalacağı için kullanıma uygun olmayacaktır. Tasarımcı, çizimi bitirdikten sonra değiştirilmesi gereken yerleri değiştirmelidir. Çizim ve düzeltme işlemi bittikten sonra karakter renklendirilmelidir. Tasarımcı, çalışmasını programın dosya formatında kaydederek daha sonraki işlemler için kendine bir yedek oluşturmalıdır.



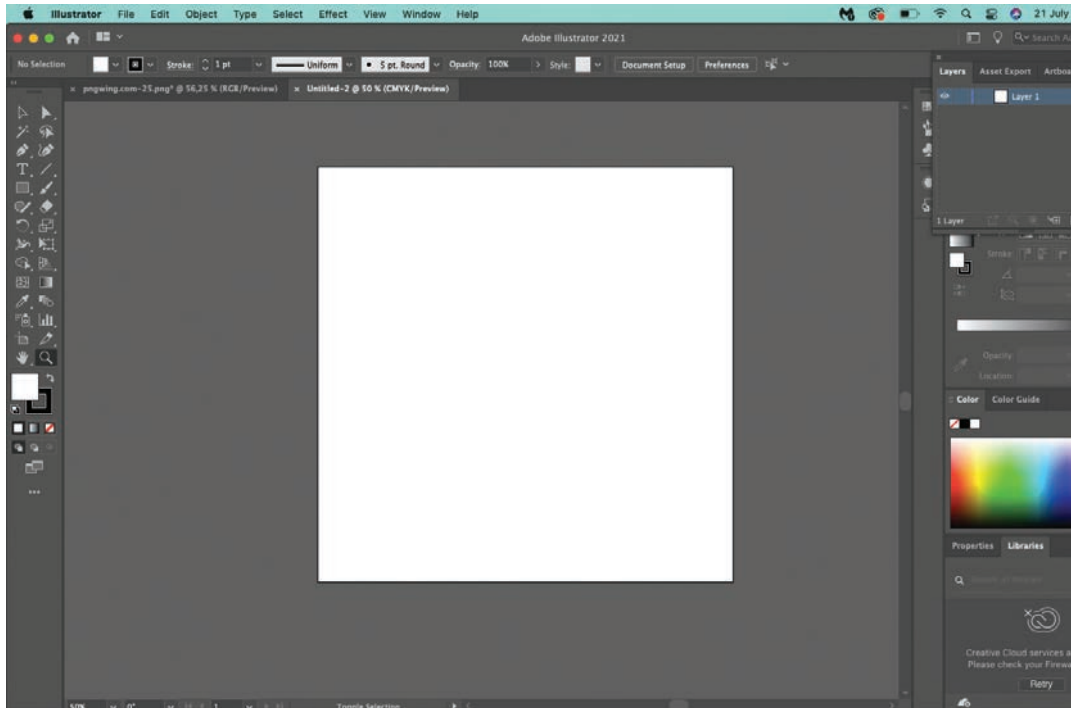
Görsel 3.18: Elde yapılan çizimden hareketle bilgisayarda karakter çizimi

Çizim yapılırken vektör tabanlı bir program kullanılacaksa yeni bir katman açılmasına gerek yoktur. Daha önce yapılmış çizim veya fotoğraftan yararlanılacaksa yeni Layer çalışma alanı açılarak, işlem bittikten sonra programa aktarılan görüntü seçilip kolaylıkla silinebilir. Ancak rahat çizim yapılabilmesi açısından aktarılan görüntünün Selection Tool ile seçildikten sonra görüntü gerekli büyüklüğe getirilerek çizimin opaklığının düşürülmesi ve üst menü çubuğunda yer alan **Object > Lock** seçimiyle kilitlemesi gerekir.

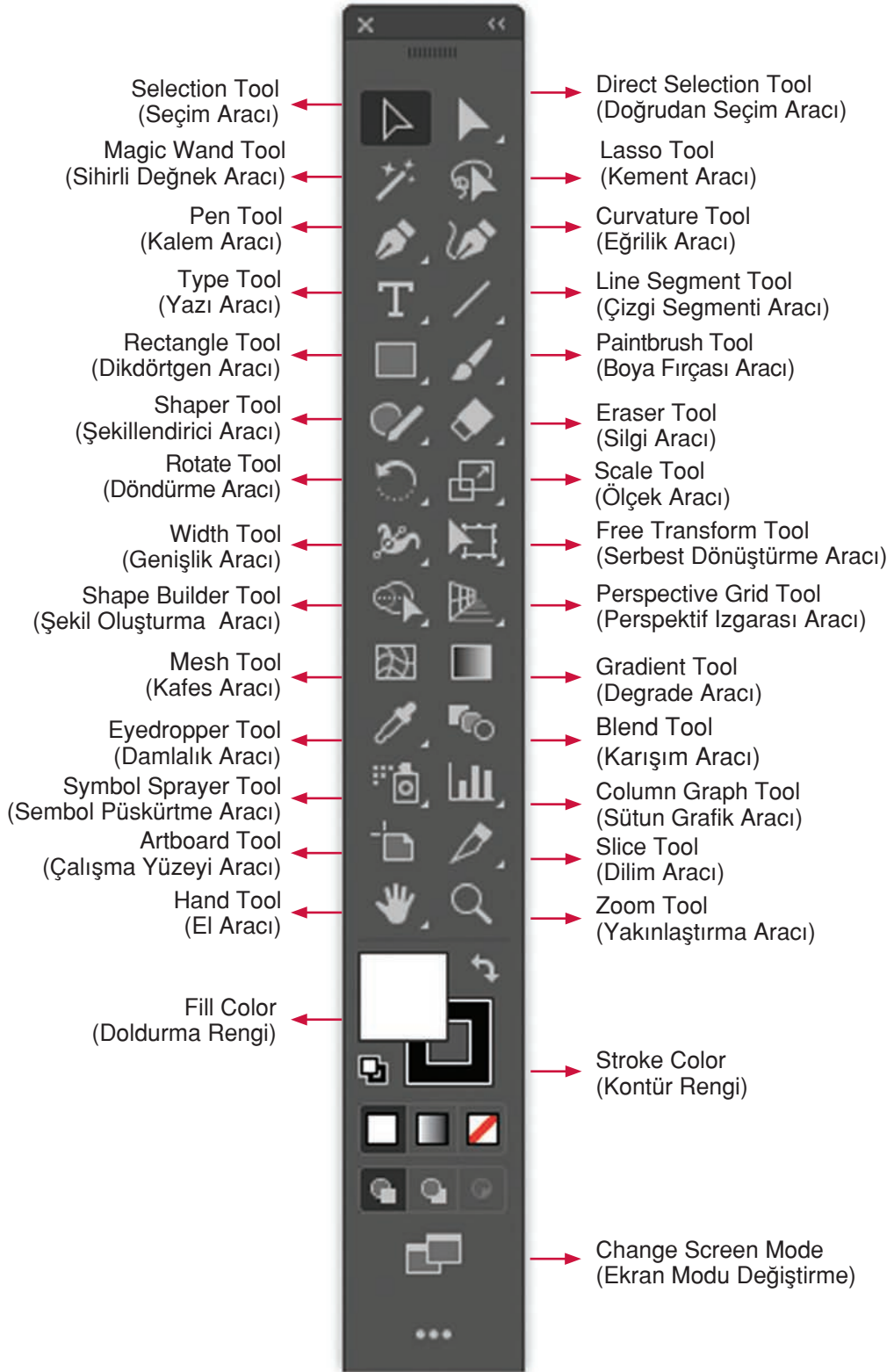
3.1.7. Fotoğraftan Hareketle Karakter Tasarımı

Vektörel program ile piksel görüntü düzenleme programının arayüz ve araçları birbirine çok benzemektedir. Ancak birinde vektörel çizim ağırlıklı, diğesinde ise fotoğraf işleme ağırlıklı çalışılmaktadır. Başka bir deyişle fotoğraf üzerinde birtakım değişiklik ve düzenlemeler yapılacaksa görüntü işleme programı tercih edilmelidir. Bunun nedeni vektörel programda fotoğrafa çok fazla müdahale etmenin mümkün olmamasıdır. Ancak fotoğraftan yararlanılarak çizim ya da işlenmiş fotoğraflarla maskeleme, ölçeklendirme, düzenleme gibi işlemler yapılabilmektedir. Bu nedenle fotoğraflarla yapılan uygulamalar, görüntü işleme yazılımlarında daha kolay yapılabilmektedir. Vektörel tabanlı tasarım yapılmak istendiğinde vektörel programlar tercih edilir. Görsel 3.19'da vektörel programın arayüzü görülmektedir.

Görsel 3.20'de vektörel programın araç kutusunda bulunan araçlar görülmektedir. Bazı araçların ucunda küçük oklar bulunmaktadır. Bu oklara fare sol tuşu basılı tutularak tıkladığında araçların alt seçeneklerine ulaşılmaktadır.



Görsel 3.19: Vektörel program arayüzü



Görsel 3.20: Vektörel programda araçlar kutusu

Vektörel programın üst kısmındaki menü çubuğunda bulunan menüler ve bunların işlevleri aşağıda açıklanmıştır.

File (Fayıl) / Dosya: Var olan bir belgeyi açma, yeni belge oluşturma, kaydetme gibi seçeneklerin yer aldığı menüdür.

Edit (Edit) / Düzenleme: Kesme, kopyalama, yapıştırma, renk düzenleme gibi işlemlerin yapıldığı menüdür.

Object (Objekt) / Nesne: Nesnelerle ilgili yapılacak işlemlere (gruplama, büyütme, küçültme, eğme, yansıtma, maskeleme gibi) ulaşılan menüdür.

Select (Selekt) / Seçim: Seçimle ilgili öğelerin yer aldığı menüdür.

View (Viv) / Görünüm: Yakınlaştırma, ön izleme gibi belge görünümü ile ilgili sekmelerin yer aldığı menüdür.

Window (Vindov) / Pencere: Araçlar, renkler, çalışma alanı gibi program pencerelerine ulaşılan bölümdür. Örneğin bu menüde yer alan Tools (Araçlar) sekmesi işaretli değilse araç kutusu programın arayüzünde görünmeyecektir.

Help (Help) / Yardım: Programla ilgili sistemsel konuların yer aldığı menüdür.

2. ETKİNLİK

Vektörel programın arayüzünü, araç kutusunu ve menülerini inceleyerek geometrik şekil çizimleri yapınız.

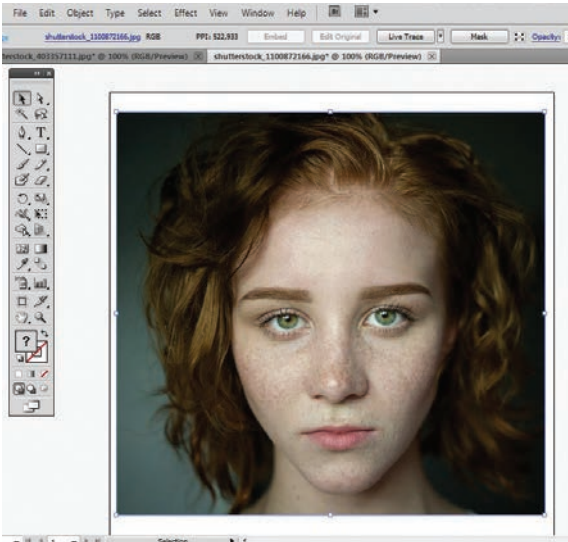
- Vektörel programı, programın simgesine tıklayarak açınız.
- Programın araç kutusunu inceleyiniz. Piksel tabanlı programla benzer ve farklı yönlerini söyleyiniz.
- Piksel tabanlı programda olduğu gibi Ctrl+N veya Command+N kısayoluyla yeni bir belge açınız.
- Çizim araçlarını kullanarak geometrik şekiller çiziniz.
- Çizdiğiniz nesnelerle büyültme-küçültme, döndürme, çarpıtma, yansıtma, çoğaltma, renklendirme, gruplama, taşıma gibi işlem denemeleri yapınız.

Vektörel programda çalışılırken görüntü düzenleme programında olduğu gibi öncelikle fotoğraflar programda açılır. Fotoğrafi programla aynı anda açabilmek için fotoğrafın üzerine farenin sağ tuşuyla tıklanarak “Birlikte Aç” komutu kullanılır. Fotoğrafi program açıldıktan sonra açmak için ise fotoğrafın üzerinde farenin sol tuşu basılı iken fotoğraf programa sürüklenir ya da programın üst menüsünden **File > Open** seçeneği kullanılır.

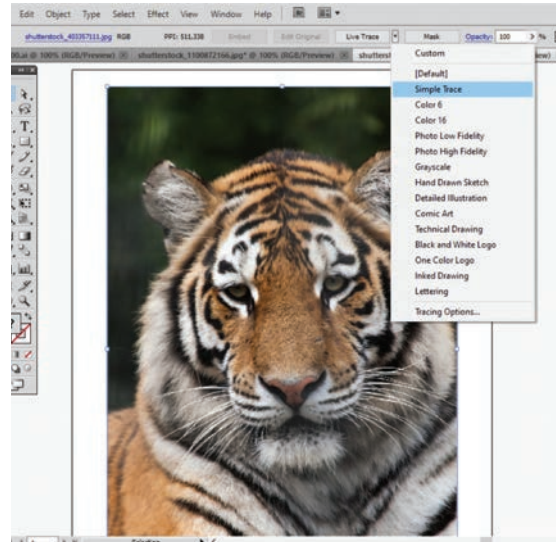
Fotoğraf, vektörel programda açıldıktan sonra Seçenekler çubuğunda bulunan Embed (embed) seçeneğiyle fotoğraf programa gömülür. Bu işlem yapılmadan program kapatılıp tekrar açıldığında tasarımda kullanılan fotoğraf bilgisayardan silinmişse ya da fotoğrafın konumu değiştirilmişse program, bulamayacağı için açamayacaktır.

Vektörel programda karakter tasarımı için iki farklı fotoğraftan yararlanılarak yapılan örnek bir çalışmanın işlem basamakları şunlardır:

- Konuya uygun belirlenen fotoğraflar **File > Open** ya da yukarıda açıklanan diğer işlemler seçilerek programda açılır (Görsel 3.21, 3.22).

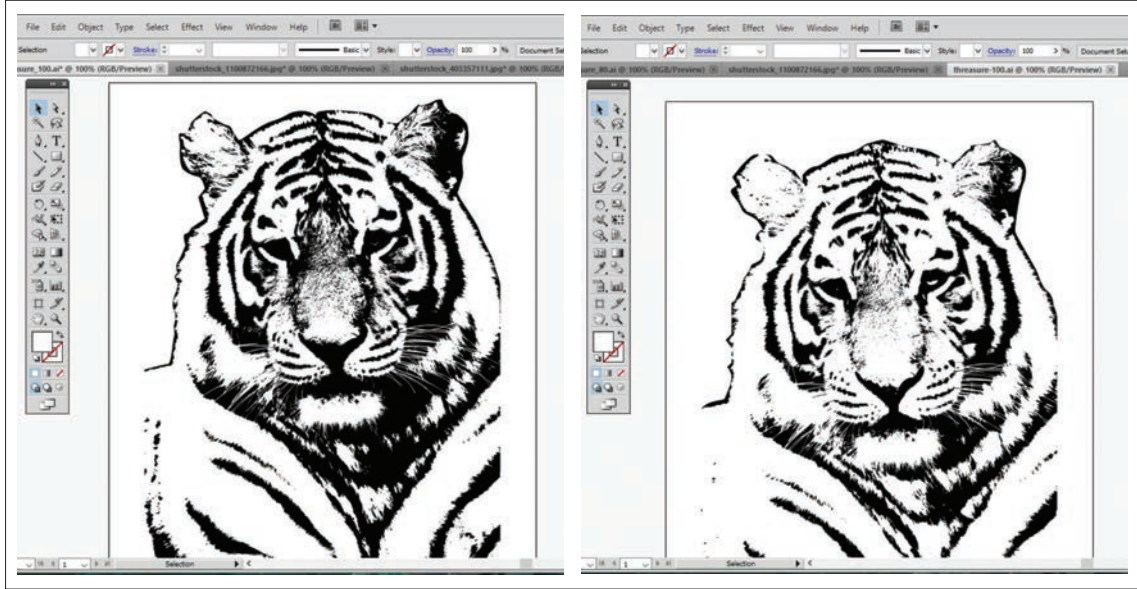


Görsel 3.21: Fotoğrafın programla açılması



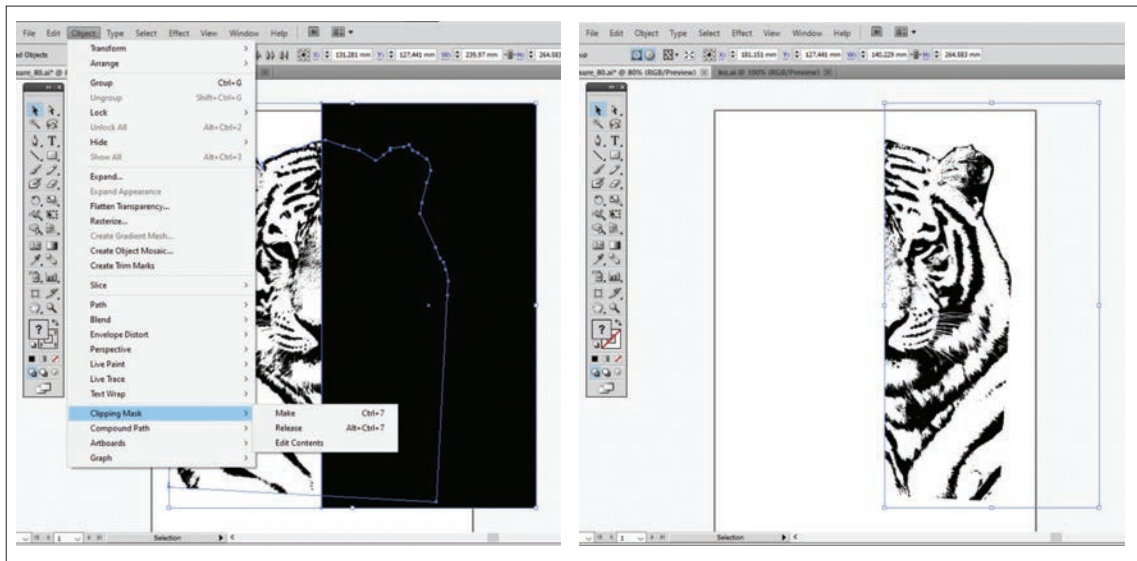
Görsel 3.22: Fotoğrafın programla açılması

- Bu uygulamada kaplan fotoğrafı, Seçenekler çubuğunda bulunan **Live Trace > Simple Trace** seçilerek vektörel hâle dönüştürülmüştür. Live Trace seçeneğinin alt menüsünde bulunan seçeneklerle fotoğrafa renk lekeleri, siyah beyaz, logo gibi farklı etkiler uygulanabilir. Fotoğraf tıkladığında seçenekler çubuğunda beliren **Threshold** değeri değiştirilerek lekelerin sıklığı ayarlanabilir (Görsel 3.23).



Görsel 3.23: Threshold değeri 120 ve 80 seçilen görüntü arasındaki fark

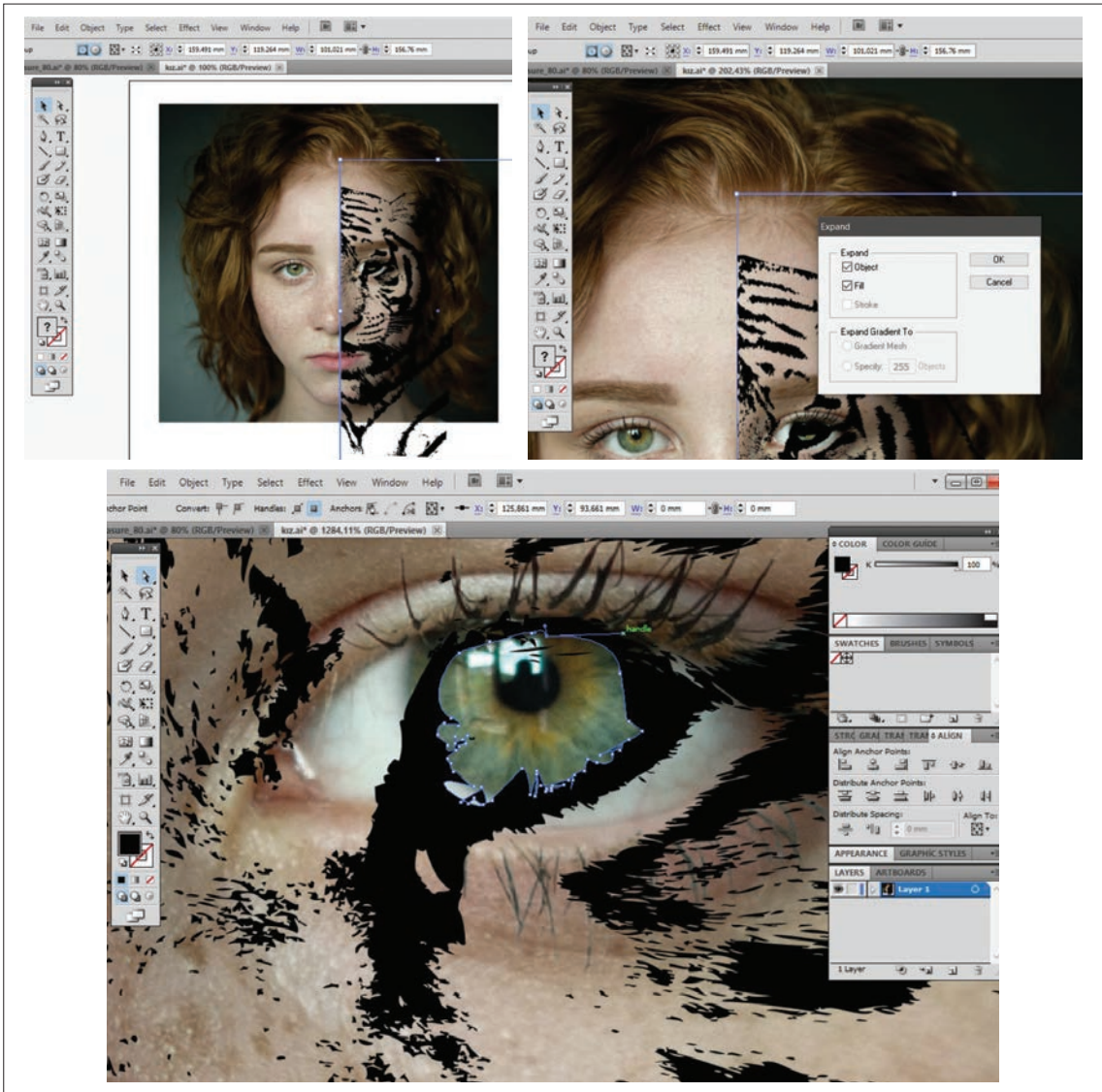
- Kaplan yüzünün yarısında kaplanın lekeli görüntüsü diğer yarısında da vektörel çizim uygulanmak istendiği için araç kutusundaki Rectangle Tool kullanılarak çizilen dikdörtgenin içine kaplanın yüzünün yarısı maskelenmiştir (Görsel 3.24). Maskeleyişiminde çizilen şeklin içi boyalı olmalı ve şekli maskelenecek alanın üstünde



Görsel 3.24: Vektörel programda maskeleyişim

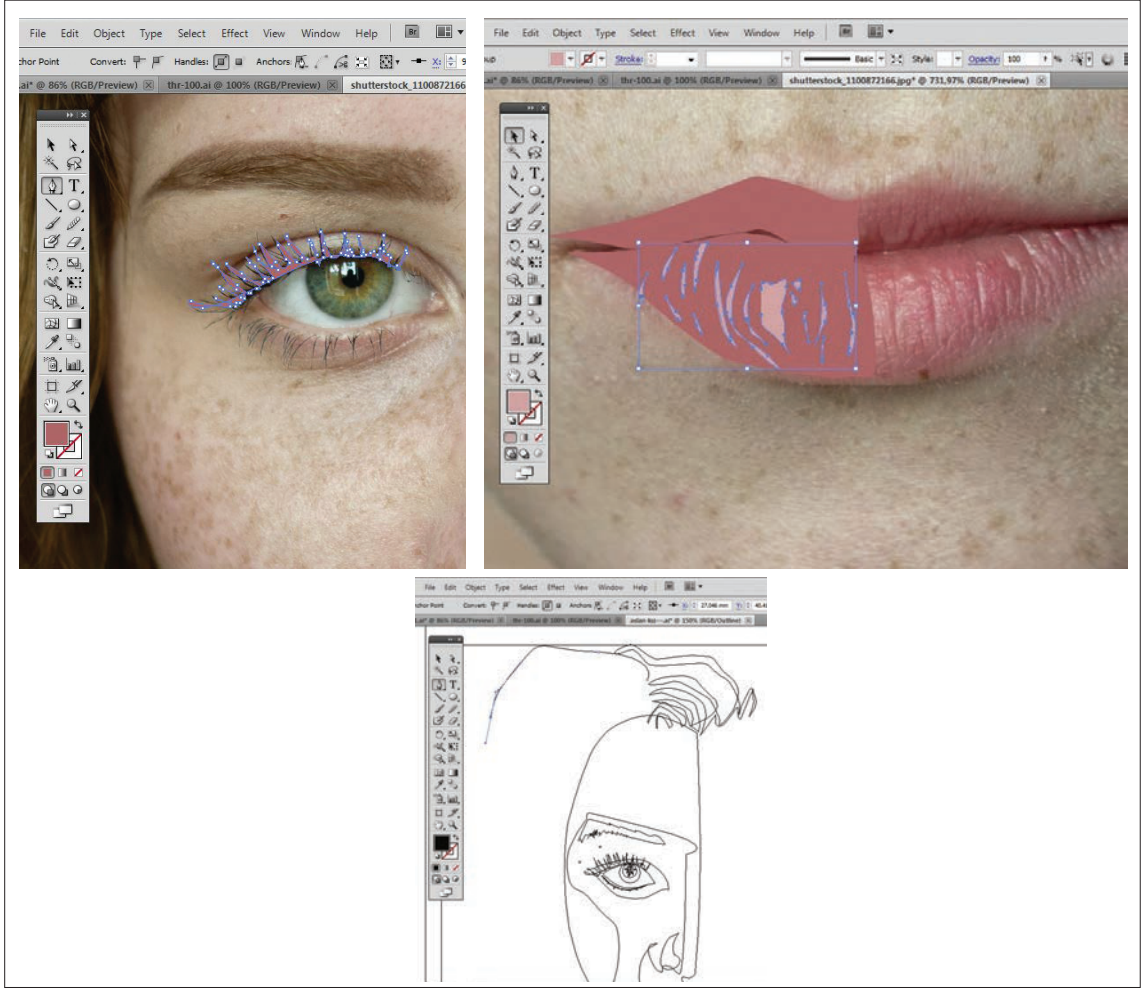
olmalıdır. Şekil fotoğrafın altında ise farenin sağ tuşuyla tıklanarak **Arrange > Bring to Front** seçilmeli ve şekil maskelenecek fotoğrafın üstüne alınmalıdır. Daha sonra Selection Tool ile ikisi birden seçilerek **Object > Clipping Mask > Make** tıklanarak fotoğraf maskelenmelidir. Bu işlemin kısayolu Ctrl+7 veya Command+7'dir.

- Maskelenen görsel Ctrl+C veya Command+C ile kopyalanır ve diğer pencerede açılmış olan fotoğrafa uygulanır. Çizimin büyüklüğünü ayarlamak için Selection Tool ile seçilen görsel, köşelerinde oluşan küçük karelerden tutularak ölçeklendirilebilir. Orantının bozulmaması için ölçeklendirme Shift tuşuna basılı tutularak yapılmalıdır. Küçük karelerin üzerinde beliren ok, eğri oka döndüğünde hafifçe döndürülerek okun yönü ayarlanabilir. Çizimin alttaki görsele uyarlanması için seçenekler çubuğundan Expand (Ekspend) işaretlenir. Expand seçildikten sonra Direct Selection Tool ile noktalara müdahale edilerek görsel düzenlenir (Görsel 3.25).



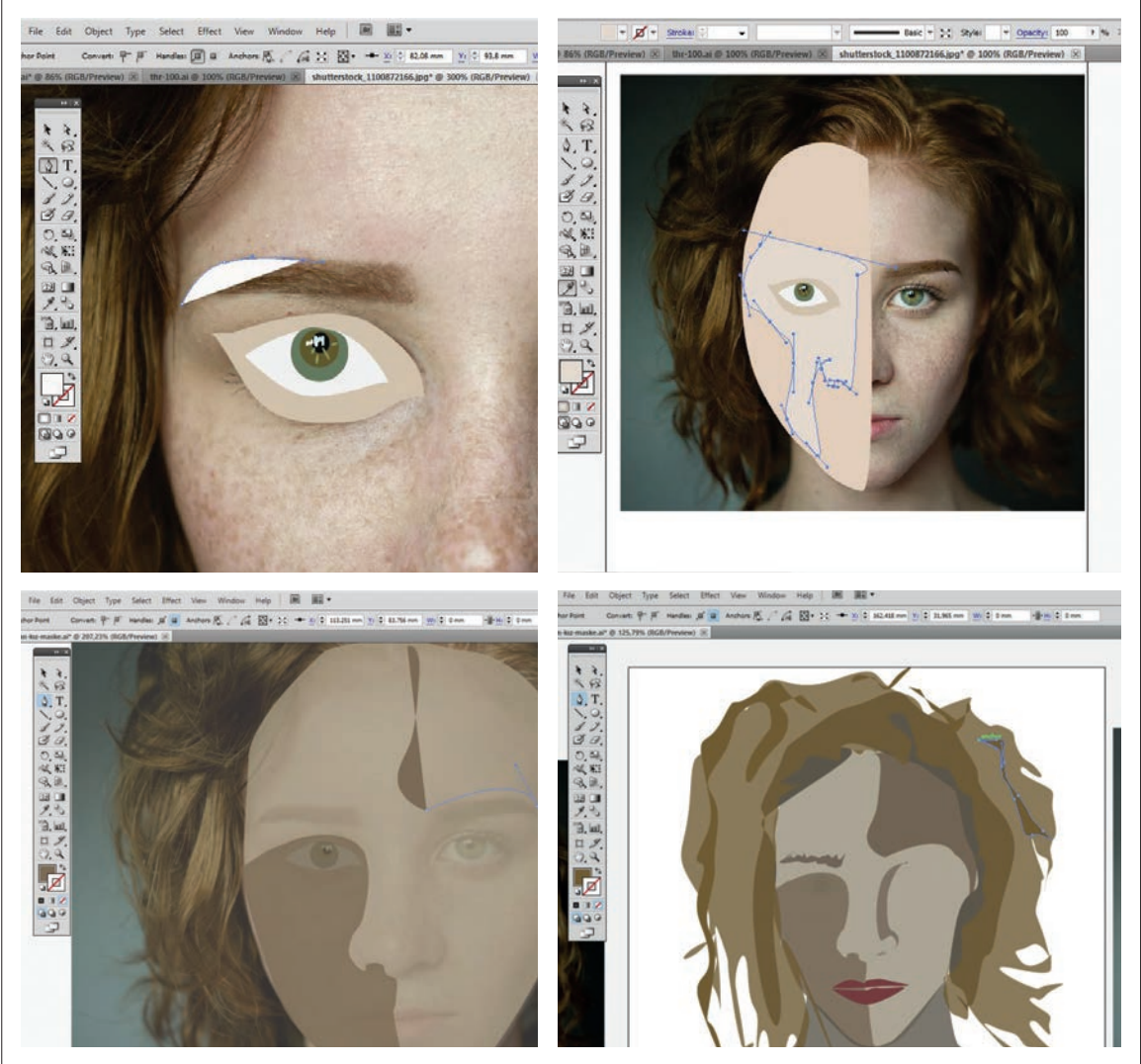
Görsel 3.25: Vektörel programda maskeme işlemi

- Tasarımda vektörel çizim istenildiği için Görsel 3.26'daki gibi yüzün detaylarının çiziminde Pen Tool kullanılmıştır. Pen Tool ile yapılan çizimler, başlangıç noktasına gelinerek tamamlanmalıdır. Her renk tonu için ayrı bir bölge çizilmelidir. Renk tonları için damlalık aracı Eyedropper Tool kullanılabilir. Fotoğraftaki renk kullanılmak isteniyorsa damlalık aracıyla istenen ton tıklanarak çizilen alana uygulanır. Çizilen alanlar, üst üste katman hâlinde olmalıdır.

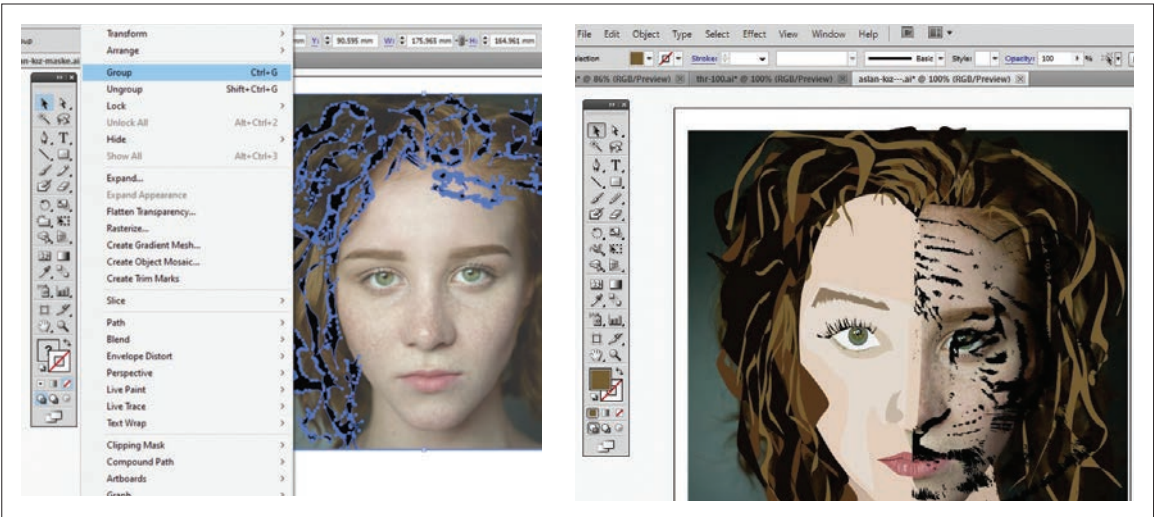


Görsel 3.26: Pen Tool ile çizim

- Görsel 3.27'de ayrı bölümler hâlinde çizilen gözün katmanlarının birbirinin altına ya da üstüne getirilmesi için Arrange (Eriş) sekmesinin kullanıldığı görülmektedir. Her ton için ayrı alan oluşturulması, çalışmanın renklendirilmesinde ve renklere sonradan müdahale edilmesinde kolaylık sağlayacaktır.
- Çalışmaya Görsel 3.27 ve 3.28'de verilen aşamalarla devam edilir. Çizilen bölümleri tek parça hâlinde hareket ettirebilmek için seçilen nesnelere **Object > Group** ile gruplanabilir. Nesne ya da alanlar Shift tuşu basılıyken farenin sol tuşu tıklanarak seçildikten sonra farenin sağ tuşuyla açılan sekmeden Group sekmesi seçilerek gruplanır. Kısayolu Ctrl+G veya Command+G'dir. Direct Selection Tool ile gerektiğinde grup içindeki parçalara ya da çizimin noktalarına müdahale edilebilir. Grubun bozulması istendiğinde Shift+Ctrl+G kısayolu kullanılır.

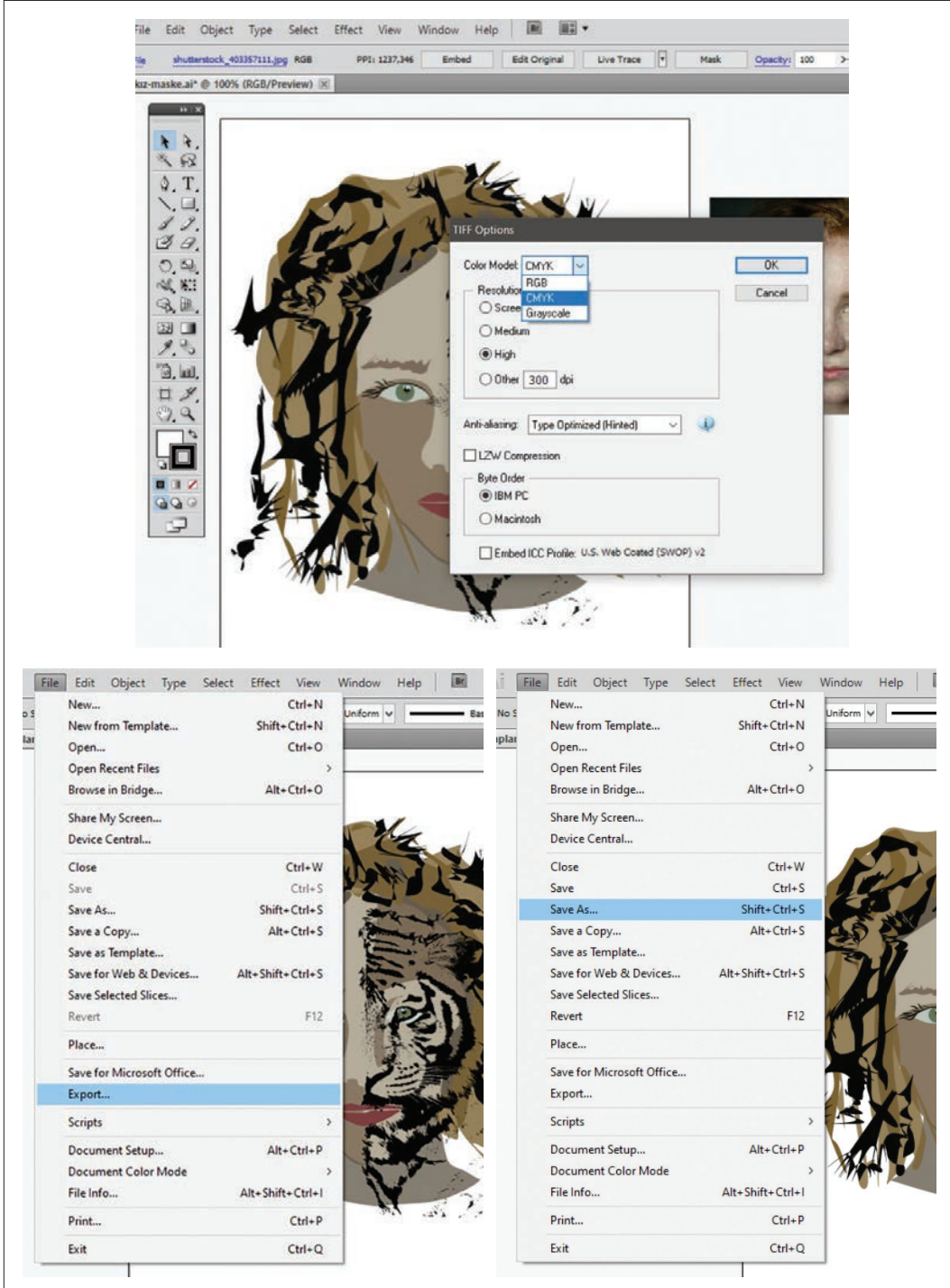


Görsel 3.27: Fotoğraf üzende vektörel çizim

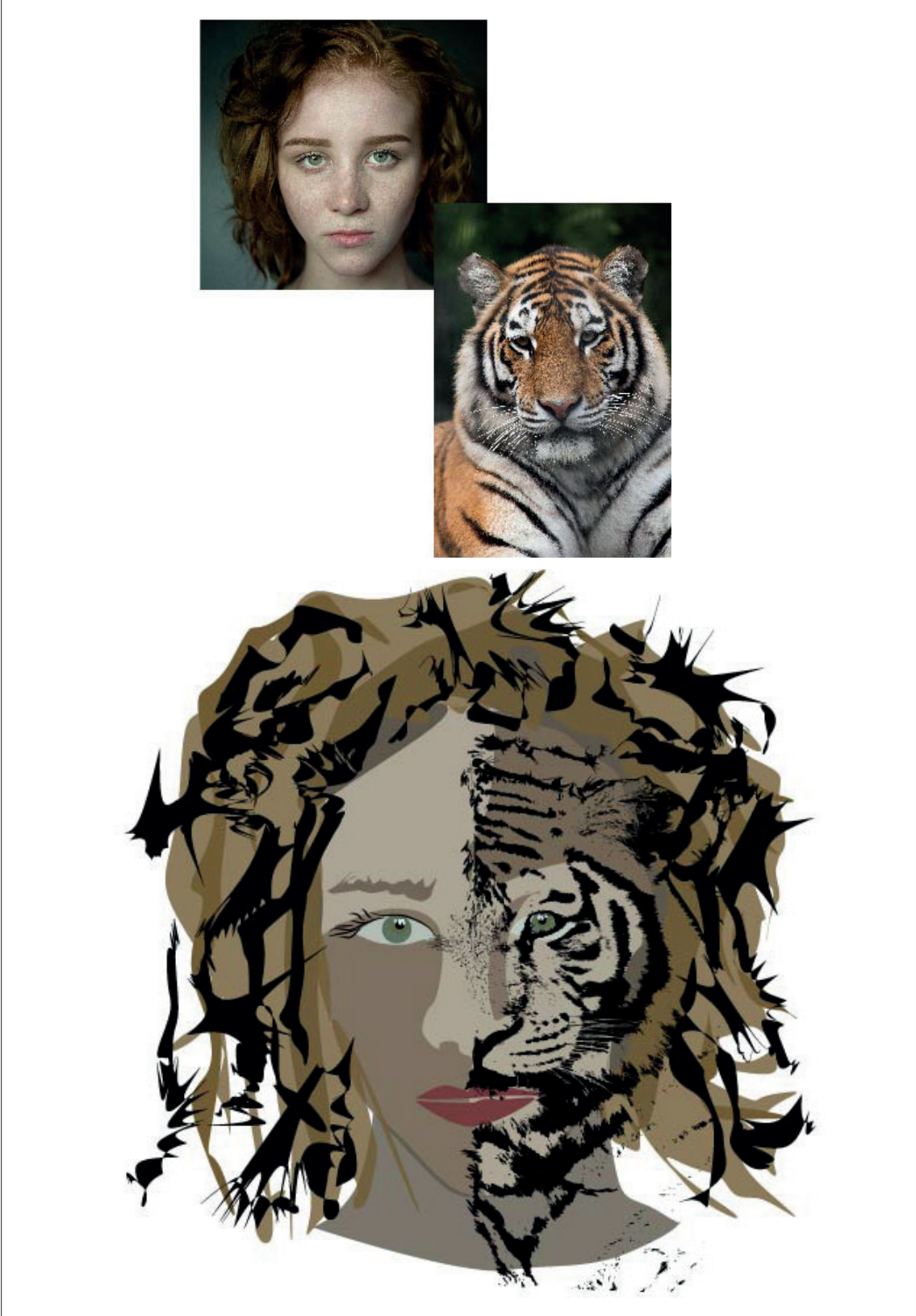


Görsel 3.28: Birçok vektörel tekniğin fotoğrafa uygulanması

- Çalışma bittiğinde **File > Save As** ile istenen formatta kayıt yapılabilir. Çalışma, JPEG formatında kaydedilmek isteniyorsa **File > Export** seçeneği kullanılmalıdır (Görsel 3.29, 3.30).



Görsel 3.29: Çalışmanın kaydedilmesi

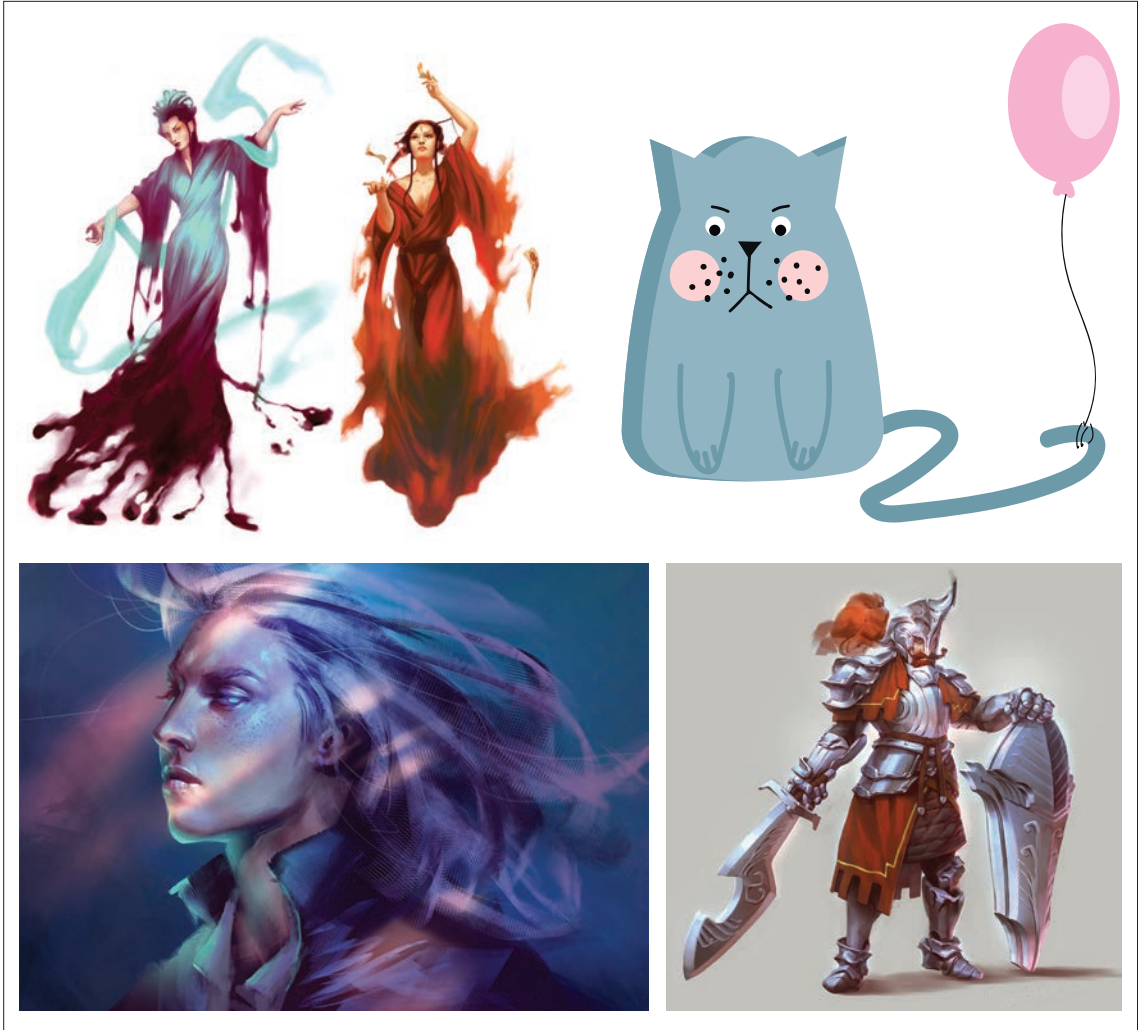


Görsel 3.30: Çalışmanın son hâli

3.1.8. Dijital Ortamda Karakter Tasarımının Aşamaları

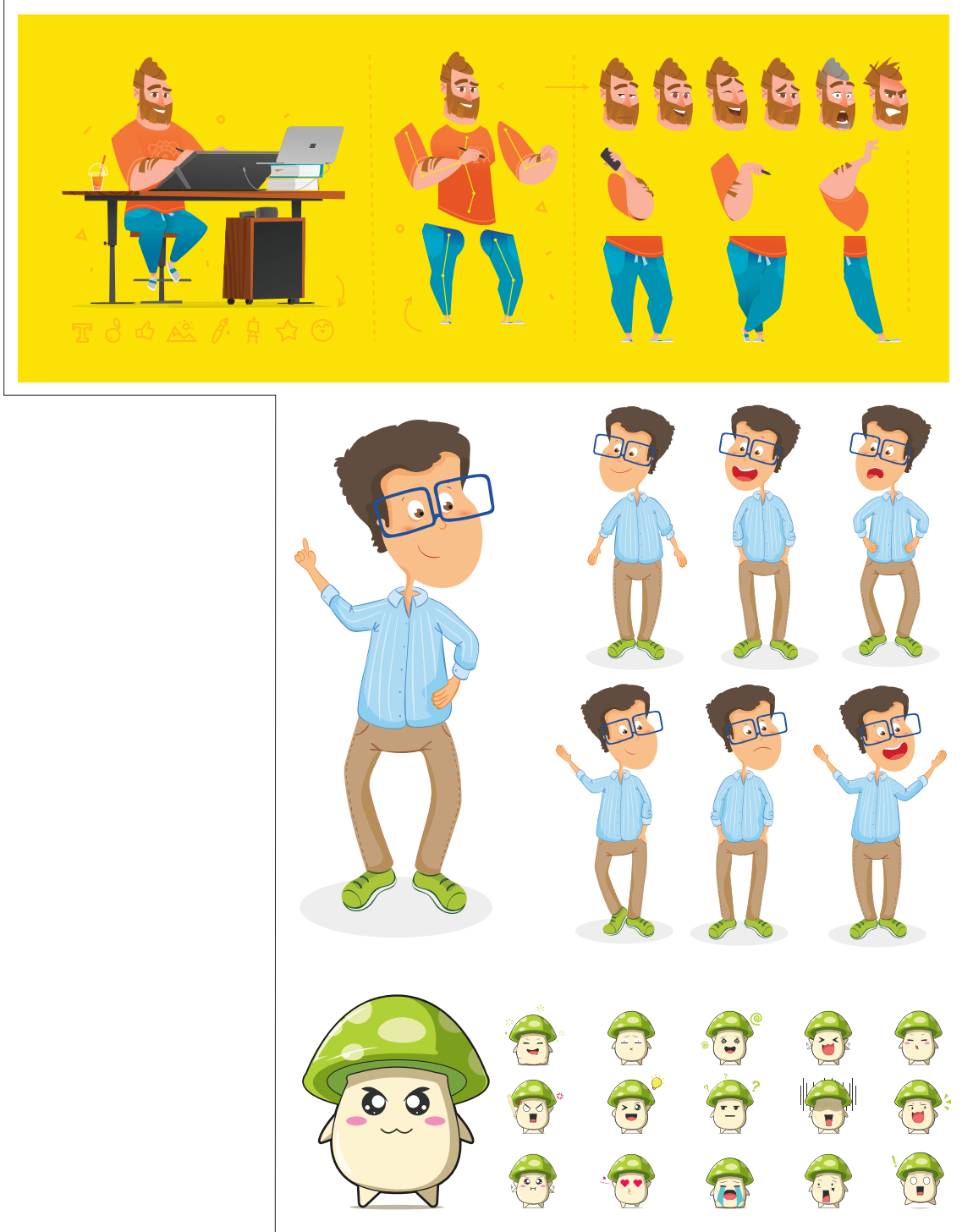
Karakter tasarımı hem pratik hem de her yerde yapılabilir bir çalışmadır. Bu nedenle sıklıkla tercih edilmektedir. Karakter tasarımı birçok farklı yöntemle yapılabilir. Çalışmaların programlar yardımıyla sonsuz büyütülebilmesi, kullanım alanlarının eşitlendirilebilmesi için çalışmalar vektöre çevrilir. Bunun için elle yapılmış çizimin fotoğrafı çekilebilir veya tarama cihazı yardımıyla çizim bilgisayara aktarılabilir.

Bilgisayarda bulunan çizim programlarıyla çizimi renklendirmek son dönemlerde yaygın kullanılan tekniktir (Görsel 3.31). Üzerinde daha fazla düzenleme yapılabilmesi ve tabletlerde çizim kalemlerinden yardım alınabilmesi nedeniyle çizim programları diğer yöntemlere göre daha kullanışlıdır. Klasik ve kullanılan yöntemlere benzer olsa da silme, yenileme, aktarma özellikleri düşünüldüğünde çizimin çizim programlarında yapılması daha uygundur. Çizim için ücretli yazılımlar olduğu gibi ücretsiz yazılımlar da mevcuttur. Bu yazılımların genel özelliği kalem ve kâğıtla çizim yapıyormuş etkisi vermesidir. Birçok tasarımcı, tabletlerin her yerde model tasarımı yapabileme imkânı sunması nedeniyle bu yöntemi tercih etmektedir.



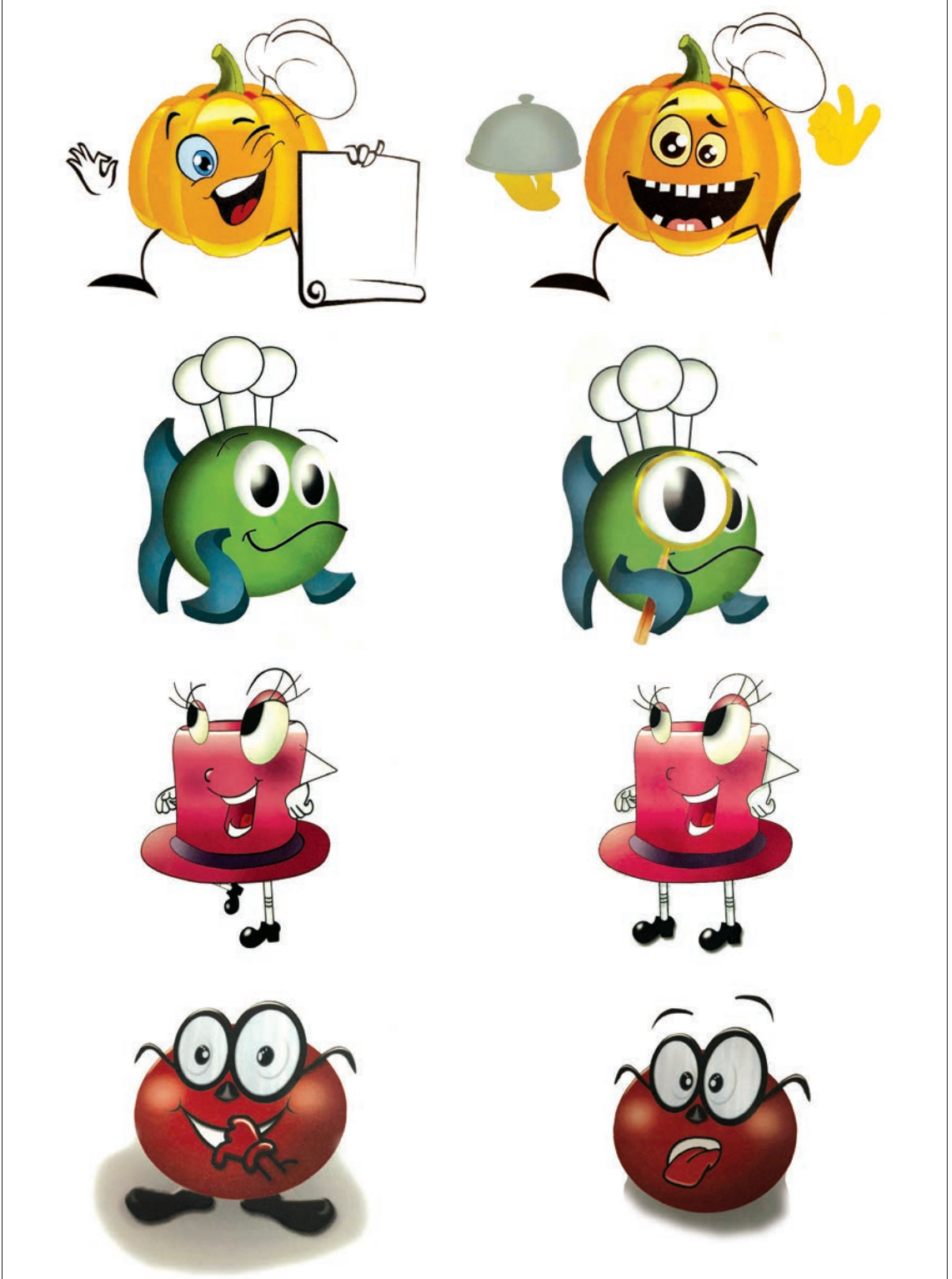
Görsel 3.31: Dijital ortamda tasarlanmış karakterler

Karakter tasarımına yeni başlayanlar, öncelikle karakteri oluşturan modelin ön yüz çalışmalarını yapmalıdır. Daha sonrasında bu modelin çok yönlü kullanılabilirliği için model sheet oluşturulmalıdır (Görsel 3.32). Bunun nedeni hareketli karakter kullanımlarının ön, arka, yan gibi birçok yönden görünebilmesidir.



Görsel 3.32: Dijital ortamda tasarlanan karakterler

Görsel 3.33'te canlı ve cansız modellerden yola çıkılarak yapılan karakter tasarımları görülmektedir.



Görsel 3.33: Dijital ortamda tasarlanan karakterler

2. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Çizimlerden Model Sheet Oluşturma

AMAÇ : Model sheet fotoğraflarından çizim yaparak çizimleri model sheet sayfasına dönüştürmek.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak model sheet fotoğraflarından yapılan çizimlerle, model sheet sayfası oluşturunuz.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Vektörel tabanlı program
4. Taşınabilir bellek

İşlem Basamakları

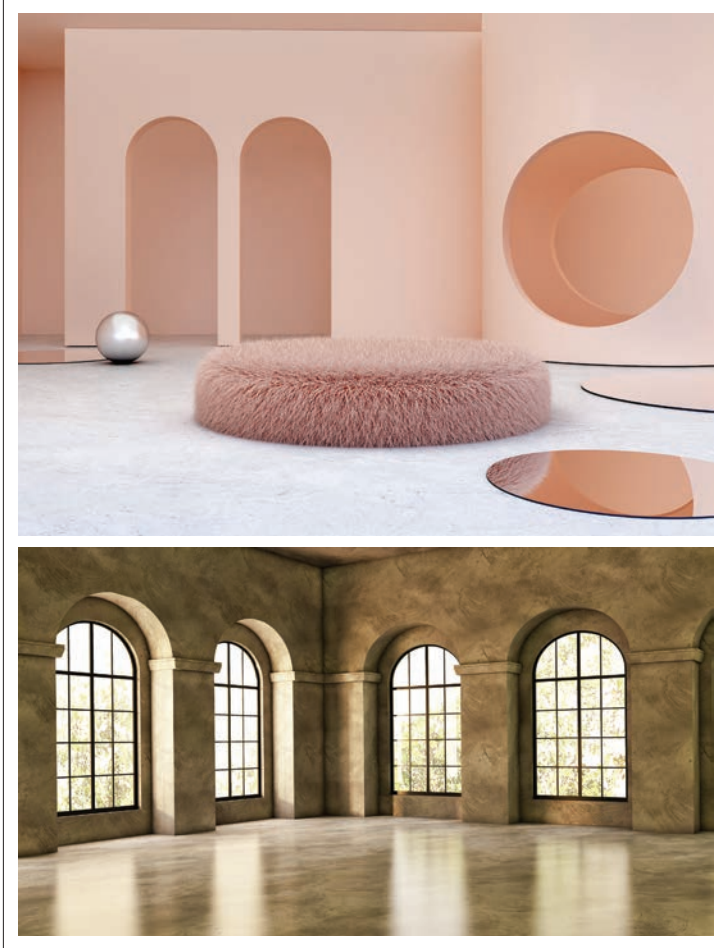
1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Model sheet için daha önce çektiğiniz fotoğrafları karakter tasarımı yapmak üzere bilgisayara aktarınız.
3. Fotoğrafı piksel ya da vektör tabanlı programlardan birini seçerek açınız.
4. Fotoğrafınızı programda açtıktan sonra Layer üzerinden kilitleyiniz.
5. Fotoğraflarınız üzerinden çizim araçlarını kullanarak bir karakter tasarımı yapmak için yeni bir Layer açınız.
6. Tasarımı yaparken öncelikle karakterin dış hatlarını oluşturunuz.
7. Oluşturmuş olduğunuz dış hatları Layer üzerinde isimlendiriniz.
8. Modelin iç hatlarının da çizimini yaparak işlemi tamamlayınız.
9. İç hatlarınızı da isimlendirerek renklendirmeye hazır hâle getiriniz.
10. Fotoğraf üzerinden uygun renk seçimlerini yaparak modelinizi renklendiriniz.
11. İşlemler bittikten sonra çiziminizi kaydediniz.
12. Çiziminizi kaydettikten sonra bir sonraki fotoğrafa geçerek yukarıdaki işlemleri tekrarlayınız.
13. Çizim işlemleri bittikten sonra çizimlerden model sheet sayfası oluşturunuz.
14. Çalışmanızı, kullandığınız programın formatında ve PDF olarak bilgisayara ve taşınabilir belleğe kaydediniz.
15. Düzenleme işlemlerinizi bittikten sonra taşınabilir belleğinizi çıkarınız.
16. Görüntü düzenleme programınızı ve bilgisayarınızı kapatınız.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 3'te verilen "2. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

3.2. DİJİTAL ORTAMDA MEKÂN TASARIMI

Dijital ortamda mekân tasarımı yapan kişiler, iş tanımında dijital arka plan çevre tasarımcısı olarak adlandırılır. Animasyon filmler, video oyunları, televizyon şovları, reklamlar gibi birçok alanda dijital karakterler için mekân tasarımı yapılmaktadır. Mekân tasarımı hayalî bir yaşam alanı oluşturmaktır. Çevre tasarımı için perspektif, mimari bilgi, topoğrafya, coğrafya, peyzaj bilgisi oldukça önemlidir. Tasarlanan yaşam alanları, karakterin ruh hâlini ve kişilik özelliklerini yansıtmalıdır. Karakter üzerinden oluşturulan senaryoya uygun, sürdürülebilir çevre tasarımı, arka plan ve manzaralar oluşturulmalıdır. Tasarımlar uzay mekân ilişkisi ile perspektif kurallarına dikkat edilerek yapılmalıdır.



Görsel 3.34: Dijital mekân

Mekân tasarımında yeryüzü şekilleri ve mimari yapılar tasarlanırken detaylar göz ardı edilmemelidir. İç mekân ve dış mekân tasarımlarında, senaryoya uygun tasarım yapılmalıdır. Çalışmaya tasarlanacak mekân için fikir bulma aşamasından başlanmalıdır. Hangi model için nasıl bir mekân tasarımı yapılacağı, tasarlanacak karaktere uygun mekânın nasıl olması gerektiği fikir aşamasında belirlenmelidir. Fikir aşamasından sonra referans oluşturacak görüntüler, örnek olarak çalışma dosyası içerisine kaydedilmelidir. Mekândaki doku, renk, şekil hatta boyutlar gibi birçok ayrıntı referans görüntüler yardımıyla tamamlanabilmektedir (Görsel 3.34, 3.35).



Görsel 3.35: Dijital mekân tasarımları

Görsel 3.36 ve 3.37'de dijital mekân tasarımları görülmektedir.



Görsel 3.36: Dijital mekân tasarımları



Görsel 3.37: Dijital mekânlar

3.2.1. Konuya Uygun Mekân Fotoğrafı Çekimi

Mekânların belli çizgi ve renkleri vardır. Dikkatli bakıldığında her bir yapının geometrik şekil, renk, perspektif gibi detayları barındırdığı görülecektir. Mimari yapılar, iç veya dış mekânlar oluşturulurken geometrik şekiller, renkler, düzen ve perspektif gibi konular dikkate alınır. Dijital ortamlarda var olan karakterler gibi mekânlar da gerçek hayatta var olan mekânlara benzemektedir. Mekân ve karakterler ne kadar hayalî ve ütöpic olsalar da gerçeği andıran detayları barındırmalıdır.

Mekân tasarımcısı, bu işi yapmaya başlamadan önce mimari konuları ve perspektifi araştırmalı, çalışmalarını yaparken bu konuları dikkate almalıdır. Dijital mekân tasarımlarında da mimari tasarımların kuralları geçerlidir. Mekân tasarımı yapacak kişi, ilginç iç ve dış mekânların fotoğraflarını çekebilir. Bazen çektiği tek bir fotoğraftan bazen de birden fazla fotoğraftan tek bir dijital mekân tasarımına kaynak oluşturabilir. Gerçeküstü mekân tasarımlarında fotoğraf üzerinde değişiklikler yapılarak nasıl görüneceği belirlenebileceği gibi eskizler yardımıyla da fotoğrafın nasıl olabileceği belirlenebilir.

3. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Dijital Mekân Tasarımına Uygun Fotoğraf Çekimi
AMAÇ : Dijital mekân tasarımına uygun iç veya dış mekânın farklı yönlerden fotoğrafını çekmek.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak dijital mekân tasarımı için fotoğraf çekimi yapınız.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Fotoğraf makinesi
3. Yardımcı ekipmanlar
4. Görüntü düzenleme programı
5. Taşınabilir bellek

İşlem Basamakları

1. Fotoğraf atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Dijital mekân tasarımlarını inceleyerek nasıl fotoğraflar çekmeniz gerektiğini belirleyiniz.
3. Fotoğraf çekimi için uygun ortam bulunuz.
4. Bulduğunuz ortamın ışık koşullarını kontrol ederek ortamı çekime uygun hâle getiriniz.
5. İç veya dış mekânın en etkin görüldüğü açıları belirleyerek çekimlerinizi gerçekleştiriniz.
6. Yapmış olduğunuz çekimi kontrol ederek fotoğrafların amacınıza uygun çekildiğinden emin olana kadar işlemi tekrarlayınız.
7. Çekimleriniz sırasında planlı ve disiplinli olmaya dikkat ediniz.

Değerlendirme

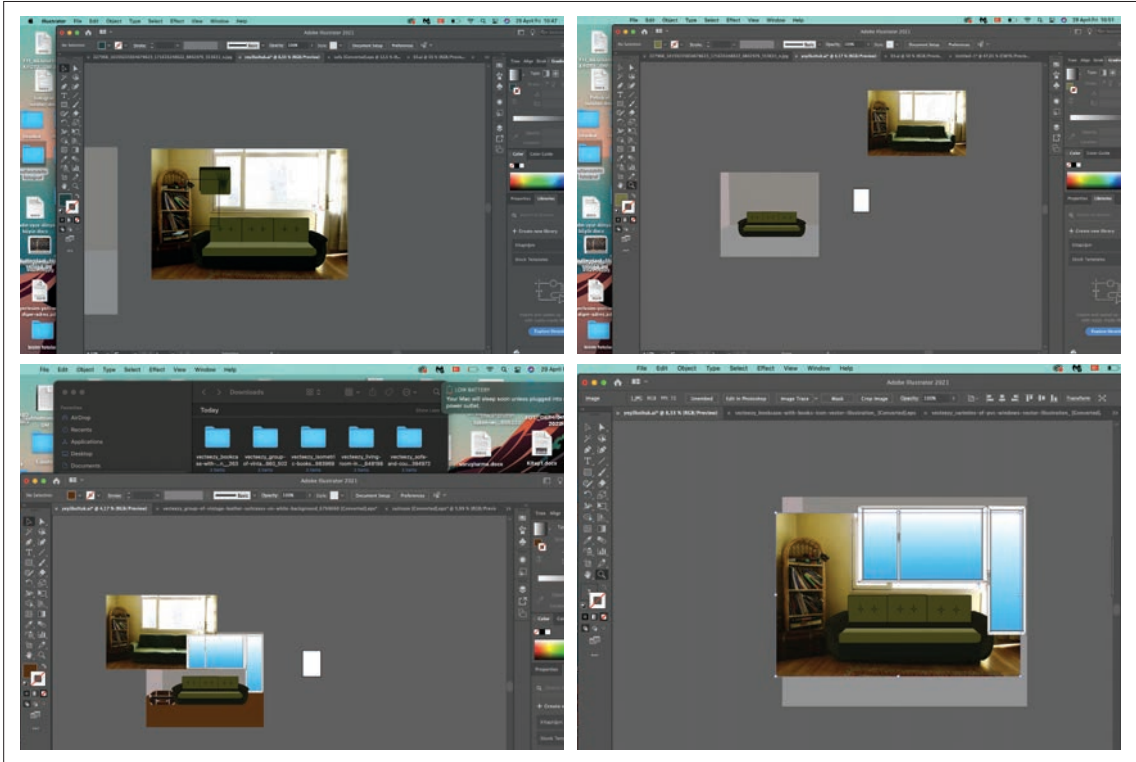
Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 3'te verilen "3. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

3.2.2. Mekân Fotoğrafının Vektör Tabanlı Programda İşlenmesi

Dijital ortamda düzen ve uyum önemli unsurlardır. Oluşturulmuş olan karakter, uygun olmayan bir mekâna yerleştirildiğinde inandırıcılığını yitirecektir. Modele uygun bir mekânın oluşturulması bu açıdan önemlidir. Bu nedenle renk seçimleri ve mekân tasarımları karakterin kişiliğine uygun yapılmalıdır. Fotoğraftan hareketle yapılan mekân tasarımlarında ilk olarak çekilen fotoğraf, vektör tabanlı bir programa aktarılmalıdır (Görsel 3.38). Aktarıldıktan sonra öncelikle genel hatların belirlendiği bir çizim yapılır. Daha sonra çizim renklendirilir. Aktarılan fotoğrafta, iç mekân çizimi yapılacaksa mekânın çizgileri belirlenmelidir. Objelerin derinlik algısına dikkat edilmeli, önde ve arkadaki nesnelerin yerlerine göre, en arkadaki nesneden çizim yapılmaya başlanmalıdır (Görsel 3.39).

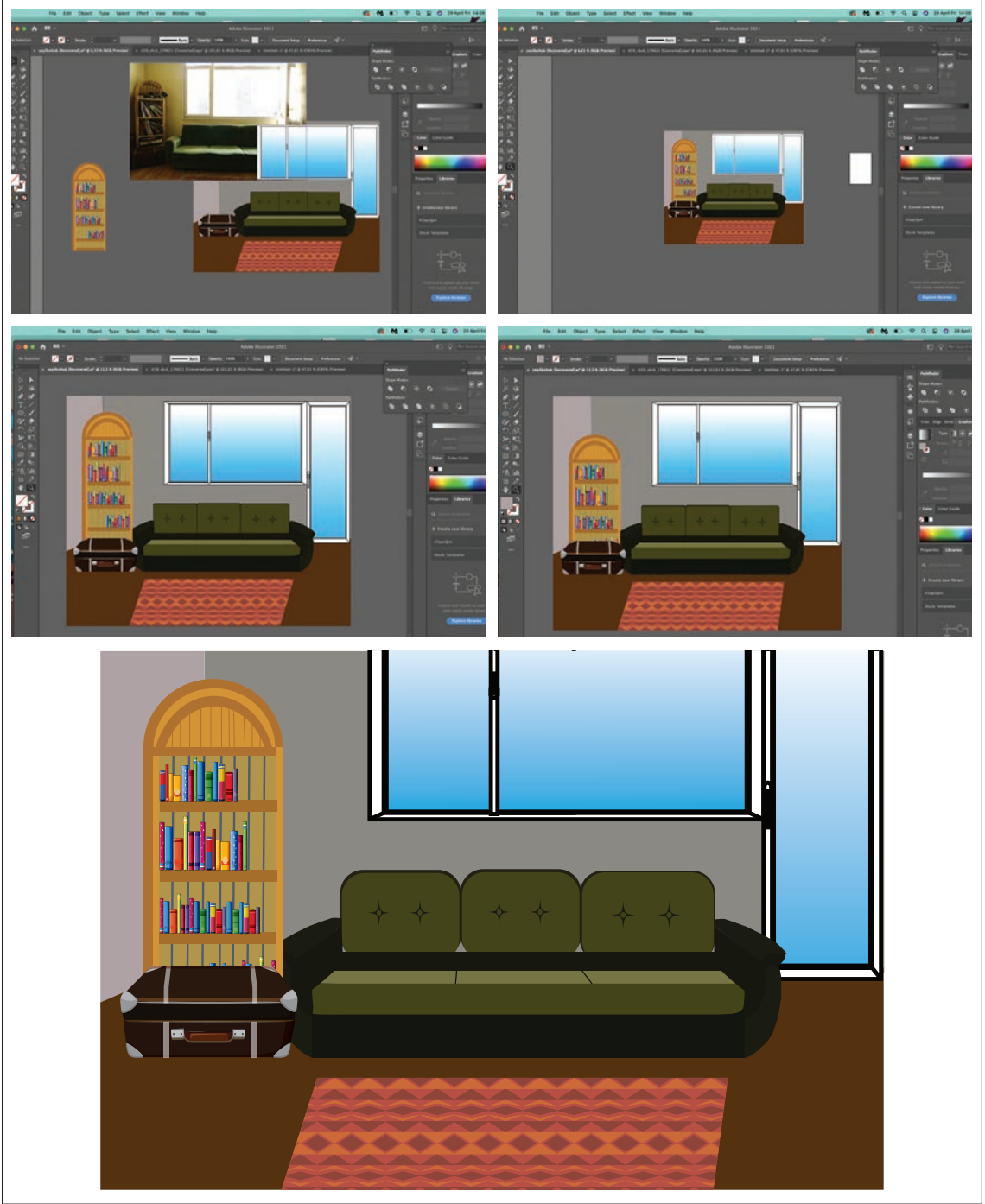


Görsel 3.38: Dijital mekân için çekilmiş fotoğraf



Görsel 3.39: Fotoğraf üzerinden çizim yapılması

Çizim sırasında objeler, aşama aşama gruplandırılarak çalışılır. Böylelikle yer değişimleri daha kolay yapılabilir. Çalışma, vektör tabanlı olarak kaydedilir ve çalışma sırasında oluşabilecek aksaklıkların önüne geçmek için programın otomatik kayıt özelliği seçilir veya sıkça kayıt yenilenir. Çalışma tamamlandığında dosya vektör tabanlı kayıt formatında kaydedilir ve daha sonra kullanım alanına uygun dosya türü seçilerek tekrar kayıt yapılır (Görsel 3.40).



Görsel 3.40: Fotoğraf üzerinden çizim yapılması

4. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Çekilen Mekân Fotoğrafından Mekân Tasarımı Yapma
AMAÇ : Dijital mekâna uygun yapılan fotoğraf çekimlerinden hareketle mekân tasarımı oluşturmak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak dijital mekân tasarımı yapınız.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Taşınabilir bellek

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Basılı veya dijital yayın organlarından dijital mekân tasarımlarını inceleyiniz.
3. Basılı veya dijital yayın organlarından mekân tasarımınıza uygun bir fotoğraf bulunuz ya da kendi çektiğiniz bir fotoğrafı seçerek bilgisayara aktarınız.
4. Aktarmış olduğunuz fotoğrafın kopyasını başka bir alanda bulundurunuz.
5. Çalışma dosyanızda bir Layer daha oluşturarak çalışmanızı bu Layer üzerinde yapınız.
6. Fotoğraf üzerinden mekânın belirgin çizgilerini oluşturunuz.
7. Çizgilerini oluşturduktan sonra yeni bir Layer'a çiziminizin kopyasını alarak renklendirmesini bu Layer üzerinde yapınız.
8. Renklendirme işlemleri bittikten sonra modelinizi mekâna yerleştirerek boyutunu ayarlayınız.
9. Yapmış olduğunuz çalışmanın aşamalarını kaydediniz.
10. Planlı ve disiplinli çalışmaya dikkat ediniz.
11. Hazırlamış olduğunuz yeni dosyayı, paylaşmaya uygun kaydederek taşınabilir belleğinize aktarınız.
12. Yapmış olduğunuz çalışmayı sınıfta paylaşınız.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 3'te verilen "4. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

5. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Birden Fazla Mekân Fotoğrafından Tek Mekân Oluşturma

AMAÇ : Dijital mekâna uygun yapılan fotoğraf çekimlerinden yeni bir mekân tasarımı oluşturmak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak dijital mekân tasarımı yapınız.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Taşınabilir bellek

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Dijital mekân tasarımlarını inceleyerek fotoğrafları nasıl kullanmanız gerektiğine karar veriniz.
3. Birbiriyle uyumlu olabilecek birden fazla fotoğrafı birleştirmek üzere seçiniz.
4. Seçtiğiniz fotoğrafları görüntü düzenleme programına aktarınız.
5. Aktarmış olduğunuz fotoğrafların kopyasını başka bir alanda bulundurunuz.
6. Çalışma dosyanızda bir Layer daha oluşturarak çalışmanızı bu Layer üzerinde yapınız.
7. Seçtiğiniz fotoğrafa uygun doku taşıma, kroplama, dekupe, efekt kullanımı gibi işlemlerle yeni bir mekân oluşturunuz.
8. Oluşturduğunuz yeni mekân üzerinde istediğiniz görünüme ulaştığınızda Layer'ları birleştirerek tek Layer oluşturunuz.
9. Çalışmanın görüntü düzenleme programında kullanılan kayıt formatını ve JPEG hâlini taşınabilir belleğinize kaydediniz.
10. Çalışmanızı sınıfta paylaşınız.
11. Çalışma sırasında planlı ve disiplinli olmaya dikkat ediniz.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 3'te verilen "5. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

3.3. EMOJİ VE İKON TASARIMI

İnsanoğlu tarih boyunca kendini ifade edebilmek için resim çizmiştir. Kendini ve yaşananları resimlerle ifade etme biçimi zamanla şekil değiştirmiştir. İnternet kullanımının başlaması ve yaygınlaşmasıyla insanlar, duygularını anlatabilmek için resim yapmak yerine birbirlerine resimler göndermeye başlamıştır. Resim göndermenin yaygınlaşması ve büyük resimlerin gönderilmesinin zorluğu, anlatımın daha küçük boyutlara indirilmesini gerektirmiş; böylece emoji ve ikon tasarımları ortaya çıkmıştır (Görsel 3.41).

3.3.1. Emoji Tasarımı

Mobil ve web tabanlı iletişim araçlarında mesajı tek bir karakter üzerinden yansıtmak için tasarlanan yüz, ifade veya nesnelere **emoji** denir. Emoji kelimesi Japonca “resim ve harf” kelimeleri birleştirilerek oluşturulmuştur. “E” resim, “moji” harf anlamına gelmektedir. Emojiler, kişilerin ruh hâlini ya da içinde buldukları durumu anlatmak için kullandıkları sembollerdir. Emoji, küresel veya yerel konuların yansıtıldığı tasarımlardan oluşabilir. Piktogramlar ve ideogramlar da emoji olarak kullanılabilir.

Telefon şirketleri, arama motorları ve birçok firma var olan tasarımlara kendi çizgilerini yansıtmakta ya da kendi emojilerini kullanıma sunmaktadır. Son dönemlerde hareketli emoji tasarımlarının yanı sıra bu emojilerin kullanımı da artmıştır.



Görsel 3.41: Emoji örnekleri

Emoji denildiğinde akla ilk gelen yuvarlak bir yüz, sarı renk ve ifadeler olsa da emojieler birçok farklı şekilde ve renkte yapılabilmektedir. En sık kullanılanlar sarı renk ifade emojieleridir.

Emoji tasarımı için genellikle vektör tabanlı programlar tercih edilmektedir. Vektörel programlar, kullanım alanlarının çeşitliliği ve çizim özelliklerinin daha gelişmiş olması nedeniyle daha kullanışlıdır. Öncelikle tasarlanmak istenen emoji için elle çizilmiş bir taslak oluşturulabilir. Ardından taslak çizim, bilgisayar ortamında tamamlanarak renklendirilir (Görsel 3.42). Hazır şekilleri kullanarak daha düzgün hatlı çizimler yapılabilir. Şekillerden bir emoji yapılmak istenmiyorsa şekiller birleştirilerek yeni şekil de oluşturulabilir.

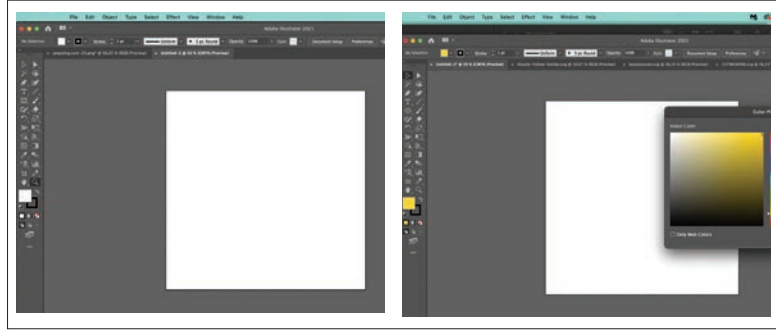


Görsel 3.42: Emoji tasarımları

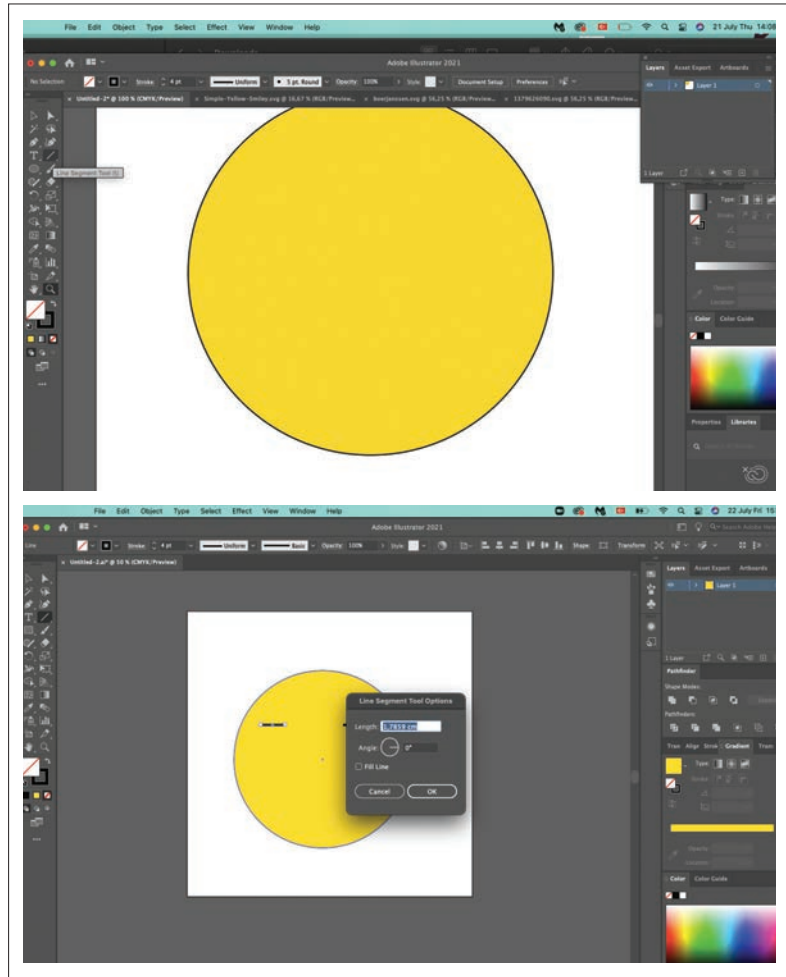
Emoji tasarımı yapmak için vektör tabanlı programda daire oluşturarak göz, burun, dudak çizilir. Renklendirmek için var olan renkler kullanılabilir gibi rengi beğenilen görsellerden damlalık aracıyla renk seçimi de yapılabilir. Emojielerin yüz ifadeleri referans olarak alınabileceği gibi fotoğraflardaki kişi ve hayvanların yüz ifadeleri de taklit edilebilir. Emojielerde genellikle yuvarlak hatlar kullanılır ancak kişi kendini yuvarlak hatlarla kısıtlamadan da tasarım yapabilir. Sosyal medya ve web sitelerinde kullanılan emojieler, genellikle emojieleri kullanan firmanın özelliklerini taşır.

Renk, çizgiler veya daha önceden var olan bir maskot, firma için oluşturulacak emoji tasarımında kullanılabilir. Bir emoji nin hatları belirlendikten sonra aynı emoji üzerinden duygu durumları değiştirilerek emoji kullanıma sunulur. Emoji tasarımı yapmak için uygulanması gereken işlemler şunlardır:

- Kare çalışma alanı açılır (Görsel 3.43).
- Sarı iç renk ve siyah dış renk seçilerek bir daire oluşturulur. Oluşturulan daire içine Line Segment Tool ile çizgi şeklinde göz çizilir (Görsel 3.44).

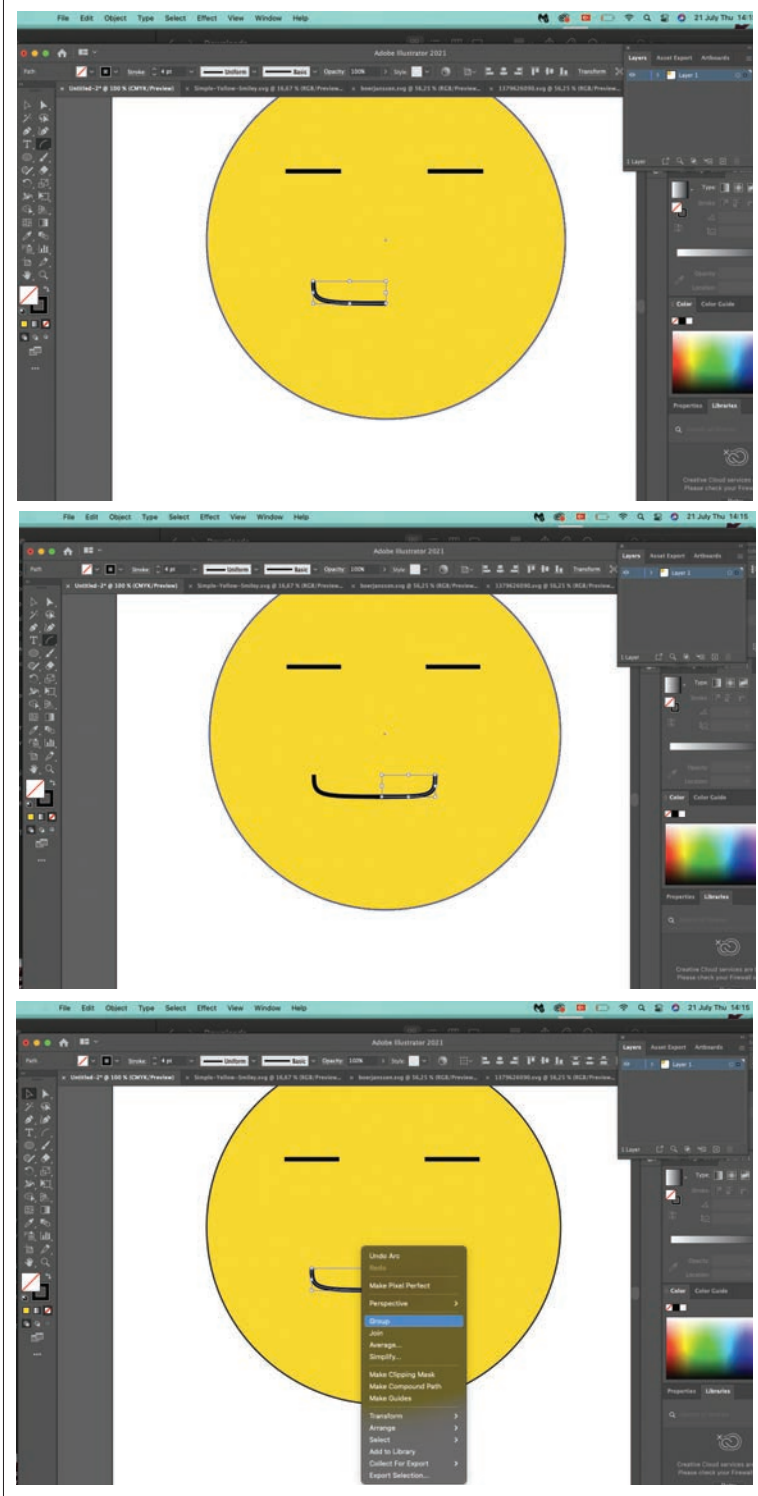


Görsel 3.43: Emoji çalışma alanı



Görsel 3.44: Emoji çalışma alanı

- Line Segment Tool (Layn Segmınt Tuul) açılır alt menüsünden Arc Tool (Ark Tuul) seçilerek ağız çizilir. Ağız çizgisi Arc Tool ile iki taraflı çizilerek birleştirilebilir (Görsel 3.45).



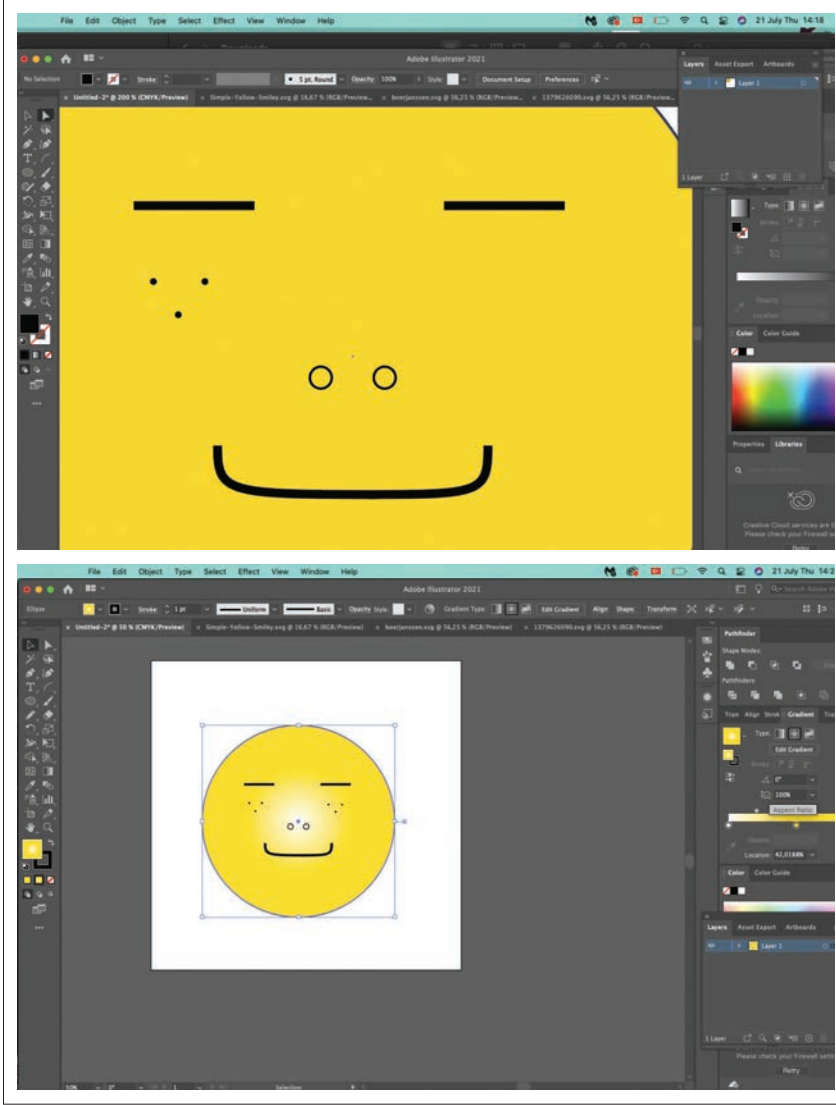
Görsel 3.45: Emoji çalışma alanı

- Burun çizimi, içi dolu veya içi boş daire Rectange Tool (Rektangel Tuul) açılır alt menüsünden Ellipse Tool (Elips Tuul) ile yapılır (Görsel 3.46).

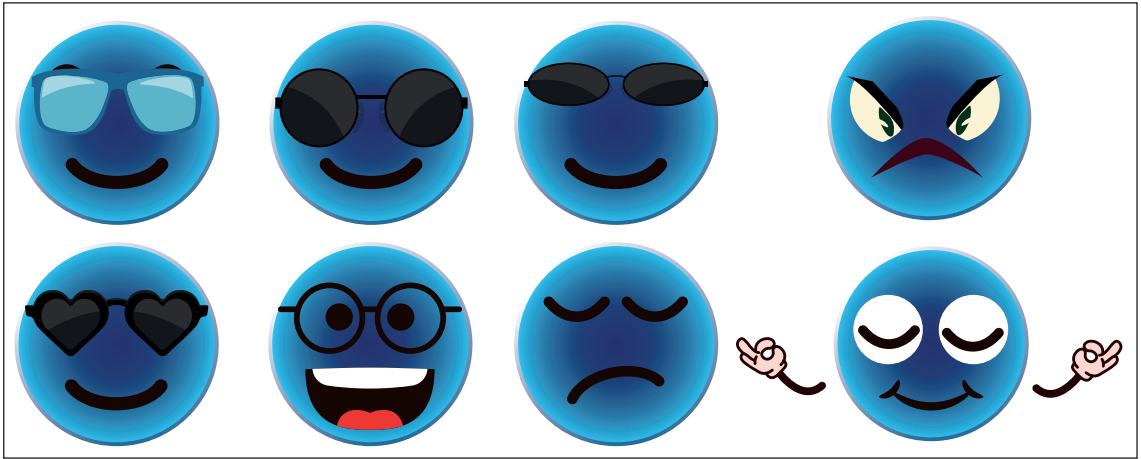


Görsel 3.46: Emoji çalışma alanı

- Yüzün daha dolgun görünmesi için göz altına çil görünümünde daire nokta çizimi, Rectange Tool açılır alt menüsünden Ellipse Tool ile çizilir. Emojide degradeli geçiş için Gradient işlem penceresinden Type seçeneğiyle emojinin orta noktasından başlayarak ışık gölge etkisi verilir (Görsel 3.47, 3.48).



Görsel 3.47: Emoji çalışma alanı



Görsel 3.48: Emoji tasarımları

6. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Emoji Tasarımı Yapma

AMAÇ : Sosyal medya ve web sitesi kriterlerine uygun emoji tasarlamak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak emoji tasarımı yapınız.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Vektörel tabanlı program
3. Taşınabilir bellek

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Emoji tasarımlarını inceleyerek nasıl emojiler oluşturabileceğinize karar veriniz.
3. Seçtiğiniz emojiye ve belirlediğiniz modelin karakterine uygun taslak çiziniz.
4. Vektör tabanlı programda tasarlayacağınız emojiğin boyutuna uygun yeni belge oluşturunuz.
5. Belge üzerinde hazır şekillerden faydalanarak ya da kendiniz çizim yaparak emojiyi oluşturunuz.
6. Oluşturduğunuz şekil üzerine emojiğin karakterini oluşturan detayları çiziniz.
7. Oluşturduğunuz emojiğin renklendirme işlemlerini yapınız.
8. Çalışmanızın yapım aşamalarını kaydediniz.
9. Hazırladığınız emoji tasarımını paylaşımaya uygun kaydederek taşınabilir belleğinize aktarınız.
10. Yaptığınız çalışmayı sınıfta paylaşınız.
11. Çalışma sırasında planlı ve disiplinli olmaya dikkat ediniz.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 3'te verilen "6. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

3.3.2. İkon Tasarımı

Bir uygulamayı nesneyi, biçimi, tek başına simgeleyen ve anlatan resimli grafik sembolüne **ikon** denir. Bu simgeler var olan nesnelere temsil edebileceği gibi, internet ortamında kullanılan alan veya firmaların logoları gibi unsurları da temsil edebilir. İkonlar, nesnelere hatları kullanılarak tasarlanabileceği gibi, tasarımcının yeni hatlar belirlemesiyle de oluşturulabilir. İyi tasarlanmış ikonlar üç ana kriterle değerlendirilir. Bunlar; biçim, estetik birlik ve tanınmadır. Yeni bir simge seti tasarlanırken bu özellikler dikkate alınmalı, birden fazla tasarım tek bir web sitesi için tasarlanacaksa devamlılık gözetilmelidir. Tek bir simge tasarımı için birkaç farklı tasarım yapılarak içlerinden en uygun olanı seçilmelidir.

İkon, dikkat çekici olmasının yanı sıra anlaşılır olmalıdır. Genellikle küçük olarak kullanılan ikonlarda karmaşık görünümünden kaçınılmalıdır. İyi tasarlanmış bir ikonun en önemli özelliği basit ve anlaşılır olmasıdır. Küçük unsurların fazla kullanımı ikonun anlaşılmasını güçleştiriyorsa ikon sadeleştirilmelidir. İkonlar, kullanıcının herhangi bir metne ihtiyaç duymadan anlatılmak istenen anlamı anlayabilmesini sağlamalıdır. İyi tasarlanmış bir ikon, farklı yaş ve kültürden insanlar tarafından da anlaşılabilir olmalıdır. Bununla birlikte kullanım alanına ve hedef kitleye uygun renk ve metafor seçimi yapılması, amaca uygun ikon tasarımı için önemlidir.

İkon tasarımlarında detaylara ağırlık vermek yerine, basitleştirip belirginleştirme tercih edilmelidir. Ancak gereğinden fazla basitleştirerek nesnelere tanınmaz hâle getirmek de istenilmeyen bir durumdur. Gereğinden fazla renk kullanmak dikkatin dağılmasına neden olacaktır. Bu nedenle üç renkten fazla renk kullanımı tavsiye edilmemektedir. İkon tasarımında birden fazla nesne kullanılacaksa üslup birliği sağlanmalıdır.

Kullanım alanı aynı olacak ikonlarda eşit boyut, çizgi kalınlığı, görsel ağırlık, detaylandırma, renk kullanımı gibi temel öğeler dikkate alınmalıdır. İkonlar arasındaki uyum, kullanıcının algısını olumlu etkileyecektir. Kullanıcı, gördüklerini anlamak ister. Özellikle ikon tasarımının yaygın olarak kullanıldığı internet sitelerinde kullanıcı standart görümlere alışkındır. Bu standart algıyı kırmak zordur. İkon tasarımında standart görünüm yaratıcılığı sınırlar. Yapılan küçük değişiklikler, renk kullanımı ve çizgilerdeki değişimler ikon tasarımı için büyük farklar yaratabilmektedir.

İkonlar, markalar için tasarlanıyorsa markanın renklerini, logosunu ve stilini yansıtmalıdır. Diğer sitelerde kullanılan ikonlar, başka sitelerde de aynı amaç için kullanılmalıdır. Aksi takdirde kullanıcı tarafından kabul görmeyecektir. İkonlar, kullanım amacını yansıtmalıdır. Örneğin fotoğraf makinesi ekipmanlarının ikonları görüldüğünde sitenin fotoğraf makinesi, ürün satışları veya çekim siteleri akıllara gelecektir (Görsel 3.49).



Görsel 3.49: İkon örnekleri

7. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : İkon Tasarımı Yapma

AMAÇ : Belirlenen bir konuda ikon tasarımı oluşturmak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak ikon tasarımı yapınız.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Vektörel tabanlı program
3. Taşınabilir bellek

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. İkon tasarımlarını inceleyerek nasıl ikonlar oluşturabileceğinize karar veriniz.
3. Vektör tabanlı programda yeni belge oluşturunuz.
4. Taslağınızdan faydalanıp oluşturmak istediğiniz ikona uygun çizim yapınız.
5. Çiziminizi yaparken hazır şekillerden kullanmak istediğiniz varsa yararlanabilirsiniz.
6. Oluşturduğunuz şekil üzerine ikon karakterini oluşturan detayları çiziniz.
7. Oluşturduğunuz ikonu renklendiriniz.
8. Renklendirdiğiniz ikonun boyutunu ayarlayınız.
9. Çalışmanızın yapım aşamalarını kaydediniz.
10. Hazırladığınız ikon tasarımını paylaşmaya uygun kaydederek taşınabilir belleğinize aktarınız.
11. Yaptığınız çalışmayı sınıfta paylaşınız.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 3'te verilen "6. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki cümlelerde parantez (...) ile boş bırakılan alanlara verilen bilgiler doğru ise “D” yanlış ise “Y” yazınız.

1. (...) Model sheet sayfası modelin her yönden görünümüdür.
2. (...) Karakter tasarımı vektör tabanlı programlar kullanılır.
3. (...) Piksel tabanlı programlarda yapılan çalışmalar istenilen oranda büyütülebilir.
4. (...) Dijital karakter sadece çocuk kitapları için tasarlanmaktadır.
5. (...) Dijital karakter tasarımı, var olan kişi ve nesnelere referans olarak alınır.
6. (...) Karakter tasarımı yalnızca 3D olarak yapılır.

B) Aşağıdaki cümlelerde yer alan boşlukları uygun ifadelerle doldurunuz.

7. Tasarımı, sınırsız büyütme olanak sağlayan tabanlı programlardır.
8. Bilgisayar ortamında yapılan tasarımların değiştirilmesi kolaydır.
9. Dijital mekân tasarımı yapan kişiler tasarımcısı olarak adlandırılır.

C) Aşağıdaki soruları okuyarak doğru seçeneği işaretleyiniz.

10. Aşağıdakilerden hangisi Layer'ları grup yapmak için kullanılan kısayoldur?

- A) Ctrl + A B) Ctrl + G C) Ctrl + J D) Ctrl + N E) Ctrl + S

11. Aşağıdaki programlardan hangisi karakter tasarımı için kullanılır?

- A) Office
B) Sunum
C) Mesajlaşma
D) Vektör tabanlı
E) Video edit

12. Aşağıdakilerden hangisi çalışmada yeni katman oluşturmak için kullanılan kısayoldur?

- A) Ctrl + A B) Ctrl + C C) Ctrl + J D) Ctrl + N E) Ctrl + R

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

13. Var olan bir çizimin programa atılarak üzerinden çizilmesi için aşağıdaki araçlardan hangisi kullanılır?

- A) Magic Wand Tool
- B) Lasso Tool
- C) Clone Samp Tool
- D) Pen Tool
- E) Polygonal Lasso Tool

14. Yeni belge açma seçeneği aşağıdaki menülerden hangisinde yer alır?

- A) File
- B) Help
- C) Object
- D) View
- E) Window

15. Programla ilgili sistemsel sorunlar için aşağıdakilerden hangisi kullanılır?

- A) Edit
- B) Help
- C) Object
- D) Select
- E) Window

16. Aşağıdakilerden hangisi seçimle ilgili öğelerin olduğu menüdedir?

- A) Help
- B) Object
- C) Select
- D) View
- E) Window

Ç) Aşağıda verilen soruların cevaplarını boş bırakılan yerlere yazınız.

17. Günümüzde emoji'nin yaygın olarak kullanılmasının etkilerini örneklendirerek açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

18. İkon kullanımının sektörel bazda etkilerini örneklendirerek açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

1. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Model sheet fotoğraflarını nasıl çekeceğini belirledi.					
3.	Belirlemiş olduğu fotoğraf çekimi için uygun ortamı hazırladı.					
4.	Modelin dönüş yerlerini ve açılarını belirleyerek işaretledi.					
5.	Modelin konumuna göre ışıkları ayarladı.					
6.	Fotoğraf çekimi için gerekli düzenlemeleri yaptı.					
7.	Modelin farklı açılardan fotoğraflarını sırayla çekti.					
8.	Fotoğraf ekipmanlarını düzenli ve zarar görmeyecek şekilde kaldırdı.					
9.	Stüdyo kurallarına uydu.					
10.	Fotoğrafları bilgisayara aktardı.					
11.	Fotoğraflar üzerinde gerekli düzeltmeleri yaptı.					
12.	Fotoğrafları model sheet sayfasına uygun yerleştirdi.					
13.	Çalışmasını uygun formatta taşınabilir belleğe kaydetti.					
14.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
15.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 15 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 75'tir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (75x100)/75=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

2. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Düzenleme yapılacak konuya uygun fotoğraflar belirledi.					
3.	Düzenleme yapacağı fotoğrafları bilgisayara aktardı.					
4.	Uygulamayı yeni bir Layer üzerinde yaptı.					
5.	Fotoğraflar üzerinden çizimle karakter tasarımı yaptı.					
6.	Karakterin dış hatlarını oluşturdu.					
7.	Karakterin iç hatlarını oluşturdu.					
8.	Dış ve iç hatları renklendirdi.					
9.	Model sheet için tüm fotoğrafların çizimlerini tamamladı.					
10.	Model sheet sayfasında çizimleri yönlerine göre ayarladı.					
11.	Çalışmayı seçmiş olduğu programın dosya formatında kaydetti.					
12.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
13.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
14.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 14 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 70'tir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (70x100)/70=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

3. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Dijital mekân tasarımlarını inceledi.					
3.	Dijital mekân tasarımlarını dikkate alarak çekeceği fotoğrafları belirledi.					
4.	Belirlemiş olduğu fotoğraflar için uygun mekânı buldu.					
5.	Fotoğraf çekimi için mekânı hazırladı.					
6.	Fotoğraf çekimi için mekânda gerekli ışık ayarlamalarını yaptı.					
7.	İç ve dış mekânın en etkili açılarını belirleyerek fotoğraflarını çekti.					
8.	Fotoğraf ekipmanlarını, düzenli ve zarar görmeyecek şekilde kaldırdı.					
9.	Fotoğraf çekim yerini düzenledi.					
10.	Fotoğrafları bilgisayara aktardı.					
11.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
12.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 12 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 60'tır.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (60x100)/60=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

4. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Farklı kaynaklardan dijital mekân tasarımları inceledi.					
3.	Dijital mekân tasarımlarını dikkate alarak hangi fotoğrafları kullanacağını belirledi.					
4.	Düzenleme yapacağı fotoğrafları bilgisayara aktardı.					
5.	Fotoğraf üzerinde mekânın belirgin çizgilerini çizdi.					
6.	Yeni Layer üzerinde mekânın renklendirmesini yaptı.					
7.	Çalışmasının ham dosya hâlini bilgisayara kaydetti.					
8.	Gerekli düzenlemeleri yaparak Layer'ları birleştirdi.					
9.	Çalışmasını taşınabilir belleğe kaydetti.					
10.	Taşınabilir belleği koşullara uygun çıkardı.					
11.	Programı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
12.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
13.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
14.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 14 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 70'tir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (70x100)/70=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

5. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Farklı kaynaklardan dijital mekân tasarımları inceledi.					
3.	Dijital mekân tasarımlarını dikkate alarak hangi fotoğrafları kullanacağını belirledi.					
4.	Düzenleme yapacağı fotoğrafları bilgisayara aktardı.					
5.	Yeni Layer üzerinde çalışmaya başladı.					
6.	Seçtiği fotoğrafa uygun işlemlerle yeni bir mekân oluşturdu.					
7.	Çalışmasının ham dosya hâlini bilgisayara kaydetti.					
8.	Gerekli düzenlemeleri yaparak Layer'ları birleştirdi.					
9.	Çalışmasını taşınabilir belleğe kaydetti.					
10.	Taşınabilir belleği koşullara uygun çıkardı.					
11.	Programı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
12.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
13.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
14.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 14 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 70'tir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (70x100)/70=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

6. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Farklı kaynaklardan emoji tasarımları inceleyerek nasıl bir çalışma yapacağını belirledi.					
3.	Emoji tasarımı için taslak çizdi.					
4.	Vektör tabanlı programda emoji boyutuna göre yeni belge açtı.					
5.	Belge üzerine hazır şekillerden ya da çizim araçlarıyla emoji dış hattını çizdi.					
6.	Emojinin karakterine uygun yüz detaylarını çizdi.					
7.	Emoji renklendirmesini yaptı.					
8.	Çalışmasının yapım aşamaları için çalışmasını program formatında kaydetti.					
9.	Layer'ları birleştirerek tek bir dosya hâline getirdi.					
10.	Çalışmasını taşınabilir belleğe kaydetti.					
11.	Taşınabilir belleği koşullara uygun çıkardı.					
12.	Programı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
13.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
14.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
15.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 15 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 75'tir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (75x100)/75=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneriler olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

7. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyararak araç gerecini hazırladı.					
2.	Farklı kaynaklardan ikon tasarımları inceleyerek nasıl bir çalışma yapacağını belirledi.					
3.	İkon tasarımı için taslak çizdi.					
4.	Vektör tabanlı programda ikon boyutuna göre yeni belge açtı.					
5.	Hazır şekiller ya da çizim araçlarıyla ikon dış hattını çizdi.					
6.	İkon tasarımının detaylarını çizdi.					
7.	İkonun renklendirmesini yaptı.					
8.	Çalışmasını program formatında kaydetti.					
9.	Layer'ları birleştirerek tek bir dosya hâline getirdi.					
10.	Çalışmasını taşınabilir belleğe kaydetti.					
11.	Taşınabilir belleği koşullara uygun çıkardı.					
12.	Programı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
13.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
14.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
15.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 15 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 75'tir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (75x100)/75=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

4. ÖĞRENME BİRİMİ

SOSYAL MEDYA





KONULAR

- 4.1. SOSYAL MEDYADA İÇERİK PAYLAŞIMI
- 4.2. BANNER TASARIMI
- 4.3. SOSYAL MEDYA KANALLARIN SEÇİLMESİ

TEMEL KAVRAMLAR

- Sosyal medya
- Hedef kitle
- Banner
- Sosyal medya kanalları

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Hedef kitleye uygun slogan seçimi yapma
- Sosyal medya kanallarına uygun Banner tasarımı yapma
- Farklı sosyal medya kanallarını tespit etme
- Sosyal medya kanallarına uygun font seçimi yapma

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Sosyal medyanın kullanım alanlarını örneklendirerek açıklayınız.
2. Sosyal ağlar yaşam biçiminizi nasıl değiştirdi? Örneklendirerek açıklayınız.
3. Son yıllarda kullanımı artan sosyal ağ sitelerini örneklendirerek açıklayınız.
4. Sosyal ağ sitelerinde ne gibi içerik paylaşımları yapılmaktadır?

Sosyal medya; iletişim, etkileşim, içerik paylaşımı ve iş birliğine dayalı web siteleri ile uygulamaların tümü için kullanılan bir terimdir. Bireysel kullanıcılar; arkadaş, aile ve sosyal çevreleriyle iletişimi sağlamak için bu uygulamalar ile web sitelerini kullanır (Görsel 4.1). Firmalar ise ürünlerini pazarlamak, bilinirliğini artırmak, statülerini korumak ve müşterileri iletişim sağlamak için sosyal medyadan yararlanır. Sosyal medya kullanımının artması sadece içerikleri değil, insanları da farklı etkilemeye başlamıştır. Bu etki; yapılanları paylaşma, paylaşılanları daha güzel ve alımlı gösterme, güncel tarzları kendi paylaşımlarıyla daha geniş kitlelerle paylaşma isteğinden kaynaklıdır. Paylaşımlar sonucunda tüm düşünceler, gidilen yerler, yenilen yemekler gibi unsurlar, sosyal medya yoluyla görünür olmaktadır. Firmalar için de aynı durum geçerlidir. Sosyal medyada yer almayan firmalar daha az tercih edilmektedir. Ürün talepleri; kullanıcı önerileri ve ürün etiketlemeleri sayesinde şekillenmektedir. Tercih edilmek isteyen firmalar, artık kurumsal kimliklerinin yanı sıra dijital kimliklerini de oluşturmak zorundadır.



Görsel 4.1: Sosyal medya

Kurumsal marka; bir şirketi tanımlayan (kimliğini tanıttıcı, tanımlayıcı) kişi, grup ve diğer kurumların bu marka hakkındaki düşünce yapılarında oluşan imajlarının bütünüdür. Kurumsal markalaşmada sosyal medya, markanın değerinin artırılması için önemli bir unsur olup kurumsal iletişimi desteklemek amacıyla kullanılmaktadır. Özellikle sosyal ağ

siteleri, kurumsal markalar açısından avantajlar sağlar ve markaların müşterileriyle etkileşimini önemli derecede artırır. Sosyal medyanın kurumsal markaya sağladığı en önemli fayda, marka ve tüketiciler arasındaki etkileşimi desteklemesi ve hedef kitleye kolay ulaşabilme imkânı tanınmasıdır. Kurumsal markalar, sosyal medya yol haritalarını oluştururken Görsel 4.2'deki öğelerden yararlanır. Sosyal ağ siteleri; rekabetçi piyasa koşullarında avantaj sağlayan, düşük maliyetli ve yüksek kalitede marka iletişimi ve bu iletişimi geliştirme imkânı sağlayan ortamlardır.



Görsel 4.2: Markalaştırmayı oluşturan öğeler

İşletmeler için vazgeçilmez bir unsur olan sosyal medya; kullanıcıların görüş ve beklentilerini, tercih ettikleri ürünleri ve bu ürünler hakkındaki yorumlarını müşteri memnuniyetini artırmak için de kullanır. Bu durum izleme ve ölçme için daha doğru verilere daha kısa sürede ulaşmayı sağlar.

Günlük yaşamdaki alanlar gibi sosyal medya alanları da farklı kullanıcıların farklı siteleri kullandığı sosyal mecralara dönüşmüştür. İnsanlar, sosyal hayatı içerisinde kendini ait hissettiği alanlarda daha fazla kalarak kendi yerleşik yaşamını ve alanını oluşturmaktadır. Bu alan zamanla değişebilir. Sosyal medya kullanımı da sosyal hayatın yansımasıyla şekillenmektedir. Kullanıcılar yaş, cinsiyet, ortak ilgi alanları ve günlük hayatta kullanılan fiziki alanlar gibi birçok etken nedeniyle aynı sosyal medya alanlarını kullanmaya başlayabilir. Bu kullanım zaman içerisinde değişiklik gösterebilir. Sosyal medya alanlarını kullanmanın yanı sıra kişiler o alanda kendi çevrelerini oluşturur. Bu çevre; toplumsal ve kişisel özellikler, kültürel farklılıklar, ilgi alanları, fiziki ve sosyal çevre gibi birçok farklı nedenle oluşabilir.

4.1. SOSYAL MEDYADA İÇERİK PAYLAŞIMI

Sosyal medya, dünyanın her yerinden kullanıcılara en kısa sürede ulaşabilmeyi sağlayan platformdur. Sosyal medya kullanımı kişilere göre farklılık gösterse de zamanla uygulamalar popüler hâle gelir ve böylece kitlesel olarak sosyal medya kullanımı artar. Kişi ve firmalar sosyal medyada var olmak için bu platformları kullanma ihtiyacı duyar. Firmalar, müşteri kitlesini dikkate alarak hangi platformlarda yer alıp almayacaklarına karar vermelidir (Görsel 4.3).



Görsel 4.3: Sosyal medya kullanan bir kitle

Sosyal medyanın özellikle kişiler için fayda ve zararları tartışılan bir konudur. Sosyal medyanın faydaları şunlardır:

- Kişilerin görünür olmasını sağlar.
- İş ve ürün pazarlamada kolaylık sunar.
- İzleyici kitlesi oluşturma imkânı tanır.
- Hızlı ve kolay iletişim sağlar.
- Daha geniş kitlelerle etkileşim içinde olabilmeyi sağlar.

Sosyal platformlar, kişiler için yeni iletişim alanları ve sosyal çevre oluşturmaktadır. Fikirler veya oluşturulmuş içerikler daha fazla kişiye ulaşabilmektedir. Girişimci ve sanatçıların oluşturdukları içerikler de geniş hedef kitlesine ulaşabilmektedir. Sosyal medya alanının herkese açık olması, kişiler arasında bulunan sosyal statülerin devre dışı kalması ve herkesin popülerliğinin artabileceği bir alan olması sebepleriyle sosyal medyada daha fazla kişi kendini göstermek için çalışmaktadır. Sosyal medya; firma veya kişiler için aracılardan ortadan kaldırıldığı ve direkt hedef kitleye ulaşılabilirdiği bir ortamdır. Hedef kitle ve müşteri yorumlarıyla ürün veya paylaşımlar geliştirilebilmektedir.

Sosyal medyanın olumlu görülen taraflarının yanı sıra özellikle kişileri etkileyen olumsuz tarafları da bulunmaktadır. Sosyal medyanın olumsuz özelliklerinden bazıları şunlardır:

- Kişilerin sosyal medya bağımlılığı
- Kutuplaşmış ortamlarda kişinin kendini ifade edememesi ve kişiler arasında tartışmalara yol açması
- Fiziksel yapısından rahatsızlık duyanların uygulamalarda filtreler kullanarak farklı görüntüler elde edebilmesi nedeniyle, kişilerin kendisini farklı gösterme çabasının psikolojik durumlarında sıkıntılara yol açması
- Güvenlik açıklarının oluşması sebebiyle kişinin hak ve hürriyetlerinin zarar görmesi
- İnsanların; sosyal medyada daha aktif olmaları, güncel hayatlarında ise yalnızlık çekmeleri sebebiyle tükenmişlik sendromu yaşamaları
- Firma çalışanlarının kişisel davranışlarının firmalara mal edilerek markaların karalanması
- Çok sayıda rakip firma olması nedeniyle kazançlarda düşüş yaşanması

Sosyal medya platformları fotoğraf, video, görsel, ses dosyaları gibi birçok farklı türde paylaşım olanağı sunar. Bazı uygulamalar tek bir dosya türüyle paylaşım izin verirken de artık tüm uygulamalar birçok dosya türünü desteklemektedir. Sınırların ortadan kalktığı sosyal medya alanında herkes paylaşım yapabilmekte ve bu paylaşımların izlenme sayısı sonraki içerikleri etkilemektedir. Birçok uygulama veya platformda takip etmek, paylaşım yapmak ya da iletişimde bulunmak için mesaj gönderme gibi seçenekler mevcuttur. Bu seçenekler, platformun kullanım amacına göre şekillenmektedir. Sosyal medya yönetimi, bireysel ya da kurumsal olarak yapılabilir. İzlenirliği artırmak ve sosyal medyayı aktif kullanmak için; ön hazırlık ve planlama yapmak, bütünsel düşünmek, renkleri doğru kullanmak, kitleyi anlamak, sosyal medya platformlarına uygun içerik üretmek, firma kullanıcı profili oluşturmak, günlük içerik paylaşmak, hedef kitle belirlemek gerekir.

4.1.1. Ön Hazırlık ve Planlama Yapmak

İçerik üretiminin tekrara düşmemesi ve düzenli olarak paylaşım yapılabilmesi için işletme tanıtımlarında kullanılacak fotoğrafların önceden çekilerek hazır bulundurulması işi kolaylaştıracaktır.

Aynı tasarımla çekilen fotoğraflar, bir zaman sonra hedef kitleye sıkıcı gelebileceği için fotoğraf kurguları çeşitlendirilerek yapılmalıdır. Ürün ve firma tanıtımında kullanılabilecek fotoğ-

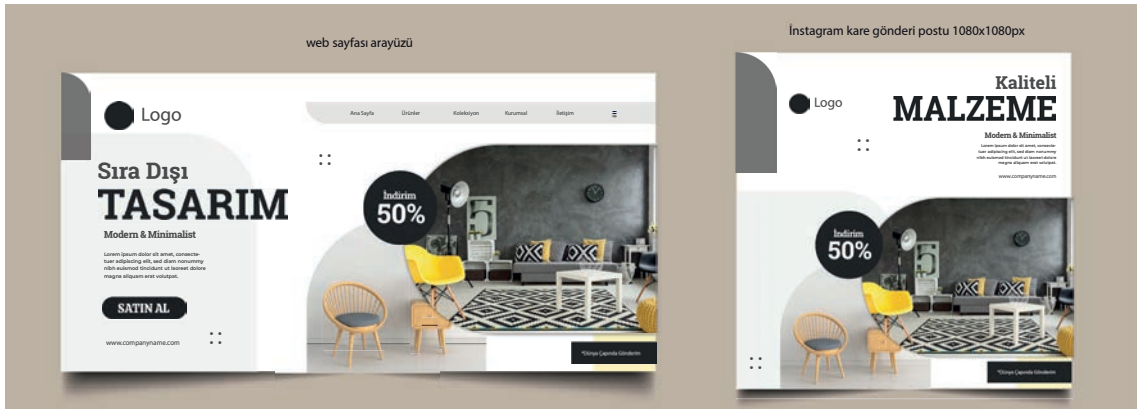
rafların da dekupe fotoğrafları çekilip bilgisayarda rötuş ve birleştirme işlemleri yapılarak yeni kurgular oluşturulabilir. Ürün, masaüstü fotoğrafçılığında çekilebilecek boyutlarda ise fotoğrafçı ile sosyal medya uzmanının yakın çalışması daha kısa sürede istenilen fotoğrafa ulaşmayı kolaylaştırabilir. Planlama yapılırken içerik sayısından çok, içeriğin etkileri düşünülmalıdır (Görsel 4.4).



Görsel 4.4: Tasarım planlaması

4.1.2. Bütünsel Düşünmek

Kullanıcı, bir markanın istikrarlı olmasını ister. Yeniliğin yanı sıra klasikleşen parçaların olması, kullanılan logo ya da renklerin aynı standartta kalması müşterinin güvenini artırır (Görsel 4.5). Bu nedenle sosyal medya hesaplarında da aynı beklentiye girilmektedir. Paylaşım bakıldığında paylaşım içinde markanın varlığı anlaşılmalı ancak aynı gönderi sürekli tekrar etmemelidir. Firma logosu, anlaşılır boyutta kullanılmalı ancak ekranda göze batmamalıdır.



Görsel 4.5: Tasarımın bütünselliği

4.1.3. Renkleri Doğru Kullanmak

Renk; satın alma, izleme ve beğeni gibi dürtüleri harekete geçiren etkenlerden biridir. Doğru renk kullanımı, izlenme oranlarını artırırken renklerin yanlış kullanımı kişilerin ekranda kalma süresini kısaltmaktadır. Bu nedenle renk analizleri doğru yapılmalı, parlak renk tonlarından kaçınılarak daha yumuşak renk tonlarıyla izleyicinin ekranda kalma süresi uzatılmalıdır. Bir firmanın kurumsal renk seçimi, sosyal medyaya uygun tercih edilmemişse bu renk tonlarının daha yumuşak tonları kullanılabilir (Görsel 4.6).



Görsel 4.6: Reklamda renk seçimi

4.1.4. Kitleyi Anlamak

Hedef kitle ne kadar iyi anlaşılırsa içerik de o kadar uygun hazırlanabilir. Hedef kitlenin anlaşılabilmesi ve uygun paylaşımların yapılabilmesi için sosyal medya sorumlusunun hedef kitlenin özelliklerini bilmesi ve hedef kitleyi anlaması gerekir.

Kitlenin anlaşılabilmesi, beklentilerinin öngörülebilmesi için sosyal medya sorumlusunun empatisi güçlü, iletişim becerileri de gelişmiş olmalıdır. Böylece kitleyle etkileşim kuvvetlenebilir (Görsel 4.7).



Görsel 4.7: Kullanıcı kitlesi

4.1.5. Sosyal Medya Platformlarına Uygun İçerik Üretmek

Firmaların görünürlüğünün artırılması için kullanıcılarının bulunduğu birçok platformda yer alması beklenir. Ancak bu platformların her biri ayrı bir yer olarak düşünülmelidir (Görsel 4.8). Bir yerde yapılan paylaşımın kopyalanarak diğer sayfalara aktarılması, müşteriler üzerinde olumsuz bir etki bırakacaktır. Müşteri, platformda izleyici olarak takipte kalacaksa ciddiye alındığını bilmek ister. Bu ise her bir platforma özel içerik üretimiyle mümkündür. Aynı fotoğrafın farklı tasarımlarla hazırlanarak sunulması bile müşterinin göz alışkanlığının önüne geçecektir. Her yeni içerik, hedef kitleye değer sunmak anlamına gelmektedir.



Görsel 4.8: Farklı platformlar için içerik tasarımı

BİLGİ KUTUSU

Rekabet ortamı ve her gün artan paylaşım sayıları markaların görünürlüğü ve sosyal medyadan beklenen etkiyi azaltabilir. Etkiyi artırmak için doğru kişilere ve kurumlara tanıtım yapmak gerekir.

4.1.6. Firma Kullanıcı Profili Oluşturmak

Sosyal medya platformları, kişi ve firmaların kullanıcı profilleri oluşturarak o platformda dijital bir kimlik oluşturmalarını ister (Görsel 4.9). Bu dijital kimlik, şifre kullanımıyla kişi veya kurumlara özeldir. Bu durumda sadece şifreyi bilen kişiler paylaşım yapabilir, paylaşılanlara yorum yapabilir veya diğer kullanıcılarla etkileşime girebilir. Kişisel kullanım için oluşturulan kullanıcı profillerinin yönetilmesi sadece kişiye ait olduğu için daha kolaydır. Ancak firma profili oluşturulduğunda yapılan paylaşımlar, firmanın sosyal kimliğini etkileyeceği için bu sayfaların yönetiminin düzgün ve düzenli yapılması sağlanmalıdır.

Firmalar, paylaşım yapabilmek için sosyal medya hesabı oluşturmalıdır. Oluşturulan firma hesabı; kişi hesabından, şirket kurucusu veya yöneticiden farklı bir hesap olarak düşünülmalıdır. Bu hesapta, çalışanların sonraki dönemlerde değişebileceği göz önünde bulundurularak kişilerden bağımsız, firmayla ilgili paylaşımlar yapılmalıdır.



Görsel 4.9: Dijital kimlik

Firmalar artık sosyal kimliğin giderek önem kazanmasıyla en az bir kişiyi sosyal medya sorumlusu olarak çalıştırmaya başlamıştır. Böylece paylaşımlar tek bir elden ve düzenli çıkmaktadır. Şifreler ve yapılan sözleşmeler sadece bu çalışanlarda olduğu için firmanın itibarını sarsacak paylaşımlardan onlar sorumlu tutulabilir. Bu nedenle paylaşım yapılırken hassasiyet gösterilmektedir. Görevi sadece sosyal medya takibi olan kişiler çalıştırıldığında paylaşımlar, daha düzenli yapılabildiği gibi bu işi bilen kişilerce paylaşım yapılması da firmaya duyulan güveni artırmaktadır.

4.1.7. Sosyal Medyada Günlük İçerik Paylaşmak

Sosyal medya, dijital günlüğün birçok dosya seçeneğiyle günlük hayata girmesi olarak düşünülebilir. Sosyal medya platformlarında paylaşımda bulunan firma ve kişiler, güne paylaşım ile başlayıp günü paylaşım ile bitirebilir. Son dönemlerde kişisel olarak kullanım yoğunluğu artan sosyal medyada firmaların da paylaşımları artmıştır. Bu artış, izleyicide ortaya çıkan yeni beklentilerle oluşmuştur.

Birçok firma günlük paylaşım yaptırmak için en az bir çalışan görevlendirmeye başlamıştır. Sosyal medya uzmanlığı, içerik üreticisi gibi işler artık firma ve kişiler için yeni bir çalışma alanına dönüşmüştür. Sosyal medya uzmanları, genellikle firmaların veya ünlü kişilerin paylaşımlarının kontrolünü sağlamaktadır. İçerik üreticileri; kendi şahsi tanıtımları için içerik üretenler, çalıştıkları firmalar için içerik üretenler olarak iki farklı şekilde değerlendirilebilir. İçerik üreticilerinin asıl hedefi, izleyenin ilgisini çekerek onları daha fazla ekranda tutmak, izleyenin içeriğe yakın hissedebilmesini sağlamaktır (Görsel 4.10). Bunun için de tasarım kurallarının bilinmesi, gündemin takip edilmesi, bölgesel özelliklere göre paylaşımlar yapılması gerekmektedir.



Görsel 4.10: Günlük içerik paylaşımı

4.1.8. Hedef Kitle Belirlemek

Hedef kitle; sunulanı isteyen, buna ihtiyaç duyan insanların bütününe denir. Hangi alanlarda üretim yapıldığı ya da izleyici istendiği, üretimi yapan kişi veya kurumlarca bilinmektedir. Firmalar için hedef kitle, ürünlerini satın alacak kişilerden oluşmaktadır. Ancak üretim yapılmadan önce potansiyel alıcı olarak görülen bir kesim de bulunmaktadır. Bu durum ürünün hedef pazarını oluşturur. Bazen bu pazarda sapma veya genişlemeler görülebilir. Örneğin erkek kullanıcılar için

üretilen bir parfüm, kadın kullanıcılar tarafından da ilgi görek kullanılmaya başlanabilir. Böylelikle hedef kitlenin yanı sıra kullanıcı profilindeki değişiklikle hedef kitle de genişlemiş olur. Bu genişlemeyi gören üretici, bir sonraki ürününü piyasaya sunmadan önce hedef kitlesini genişletecek tasarımlar yaptırabilir.

Firmalar, yeni bir ürün piyasaya çıkarmadan önce pazar araştırması yaparak ne kadar kullanıcıya ulaşabileceğini öngörmek ister. Hedef kitle, ürünleri en çok tercih eden veya edebilecek kişilerin tümüdür. Hedef kitle belirlenirken göz önünde bulundurulması gereken bilgiler vardır. Yaş, konum, dil, ırk, harcama alışkanlıkları, ilgi alanları, eğitim durumu, meslek gibi etkenler hedef kitlenin belirgin özelliklerini ortaya çıkarır.

Birçok araştırma firması hedef kitleyi belirlemek için rakip ürünleri kimlerin satın aldığını ve ürünlerden duydukları memnuniyeti belirler. Araştırma verileri güvenilir olmakla birlikte hedef kitle değişebilir ve yeniden tanımlanabilir. Hedef kitle dinamiktir. Hedef kitle tanımı herkesi kapsamaz fakat geniş bir hedef kitle oluşturulabilir. Bu hedef kitle artabilir ya da azalabilir (Görsel 4. 11). Firmalar hedef kitlelerini tanımlarken daha büyük sayılardan söz eder. Fakat ürün kullanıcı sayısı bu sayının altında kalabilir.



Görsel 4.11: Hedef kitle

Araştırmalar için genellikle panel şirketleri kullanılır. Firma, araştırmayı kabul eden kişiler arasından firmaların kitlesini belirleyen kriterler için ilk üç soruyu genellikle eleyici soru olarak kullanır. Bu sorular; hedef kitlenin cinsiyeti, kullanıcı yaşı, ürün gruplarından daha önce hangi ürünü tercih ettiği ile ilgili olabilmektedir. Anketi yanıtla-

yan kiři, bu üç soruda hedef kitle içerisinde deęilse teřekkür sayfasına yönlendirilir ve daha fazla soruyu cevaplaması istenmeden kendisine diskalifiye sistemi uygulanır. Yanıtların kalitesiz olduęu veya yanıtlayanların kriterlere uymadıęı düşünülüyorsa bu panel, firmalara bildirilmeli ve sorular güncellenmelidir. İyi tasarlanmış bir anket; müşterilerin ne istedięini, onları ürünleri satın almaya iten etkenleri ve pazarda rekabet avantajlarını ortaya çıkarabilir. Yeni ürün ve hizmetleri piyasaya sürmek için rakip firmaların satışlarının ölçüldüęü arařtırmalar başarı için kullanılabilir. Görsel 4.12'deki gibi kamp malzemeleri satışı yapan bir firmanın, outdoor (autdor) ve gezi dergileri gibi okuyucuların ilgisinin olduęu yerlerde reklam vermesi ideal olacaktır.



Görsel 4.12: Reklam tasarımı

Piyasaya yeni ürün sürecek firmalar için birtakım sorularla ürünün satışını artıracak kriterler belirlenebilir. Bu sorular řu şekildedir:

- Satın alma kararlarını aile fertlerinden kim veriyor?
- Kullanıcılar, genelde ürünlerini nereden satın alıyor?
- Belirli ürünleri ne sıklıkla alıyorlar?
- Daha önce hangi ürünleri kullanıyorlarmış? Hangi rakip firmaları tanıyorlar?
- Ürün seçimi yaparken üründe ne gibi özellikler bulunmasına dikkat ediyorlar?

Hedef kitlenin bilinmesi, reklamların ne şekilde yapılacağını belirler. Ürünün tanıtımında hedef kitleye uygun renk ve konsept kullanımı ürünün daha fazla talep görmesini sağlayacaktır. Aynı zamanda hedef kitlenin belirlenmesi, reklamların nerelerde yayımlanacağına ve doğru medyanın belirlenmesine de yardımcı olacaktır.

Hedef kitle belirlenirken ve ürün memnuniyeti ölçülürken anketler sıklıkla kullanılmaktadır. Bu anketler genellikle araştırma firmaları aracılığıyla yapılır. Firmalar kendi internet sitelerinde, sosyal medya hesaplarında, mağaza veya sokakta anket düzenleyebilir. Sosyal medyada son dönemde sıklıkla kullanılan ürün değerlendirmeleri de kısa anketlere örnek olarak gösterilebilir. Bu kısa anketler, kullanıcı istekleri analiz edilerek yeni ürünlerin tasarlanması veya en çok tercih edilen ürünlerin üretiminin artırılmasına etki eder.

Firmalar için sosyal medya ve uygulamaların tasarımları analiz edilebilir şekilde yapılır. “Kişiler internet sitelerinde hangi ürünlere daha fazla ilgi gösteriyor, hangi ürünleri favorilerine daha çok ekliyor?” ve “Hangi ürünleri paylaşarak arkadaşlarına tavsiye ediyor?” gibi soruların cevapları yapılan anketlerle alınabilir. Telefonlarda kullanılan birçok uygulamada, daha önce arama motorlarında aranmış konularla veya bir internet sitesinde bakılan ürünlerle ilgili reklamlar kullanıcılara sunulmaktadır (Görsel 4.13). Bu kişiler, yaptıkları aramalarla hedef kitle olarak görülmeye başlanır. Potansiyel müşteri olarak görülen kişilere reklam ve satış firmaları aradıkları ürünlere benzer ürünler sunulur. Bu sunum sayesinde kişi müşteriye dönüştürülebilir.



Görsel 4.13: Kullanıcı kitle

1. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Sosyal Medyada Hedef Kitleleri Belirleme
AMAÇ : Hedef kitleyi belirlemek.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak okul tanıtımı için hazırlayacağınız sosyal medya içeriğinin hedef kitlelerini belirleyiniz.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Ofis programları
4. Taşınabilir bellek

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Sosyal medya içeriğinde okulla ilgili paylaşacağınız bilgileri belirleyiniz.
3. Belirlediğiniz içerikle ilgili bilgilere uygun fotoğraflar hazırlayınız.
4. Bilgiler ve fotoğraflarla, tasarım programlarından birini kullanarak içeriğinizi hazırlayınız.
5. Hazırladığınız içeriğin hedef kitle kriterlerini belirleyiniz.
6. Belirlediğiniz kriterlere uygun anket soruları hazırlayınız.
7. Okuluza yeni gelen öğrencilerden deneme grubu oluşturunuz.
8. Hazırladığınız anketi deneme grubunda bulunan öğrencilere uygulayınız.
9. Anket sonucunu yeni gelen öğrencilerin beklentileri açısından değerlendiriniz.
10. Değerlendirmeniz sonucunda içeriğin hedef kitlenize hitap edip etmediğine karar veriniz.
11. Hedef kitlenin istekleri karşılanmıyorsa içeriğinizi tekrar gözden geçirerek yenileyiniz.
12. Yenilediğiniz içerik sonrası deneme grubunuza tekrar anket düzenleyiniz.
13. Anket sonucu ve hedef kitle beklentilerini karşılaştırarak içerik değerlendirmesi yapınız.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 4'te verilen "1. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

4.1.9. Sosyal Medya İçin İçerik Üretimi

Sosyal medya platformları, her gün yenilenmekte ve teknoloji geliştikçe bilgiye erişim hızı önem kazanmaktadır. Hızlı erişime alışan kişiler için ilginin uzun süre bir noktada kalması veya beklemek sorun teşkil etmektedir. Bunun nedeni çevrede oluşan ve devamlı değişen görsellerin çoğalması, internet hızının günden güne artması, teknolojik gelişmeler sayesinde ulaşımın kısılması, ilgi duyulacak çok fazla ögenin çevrede yer almasıdır. Tüm bu değişime firmalar da ayak uydurmak zorundadır. Sosyal medyada içerik üretilirken dikkat edilmesi gereken unsurlar şunlardır:

- Günceli takip etmek,
- Firmayı doğru yansıtmak,
- Hedef kitleye hitap etmek,
- Görüntü kalitesi ve görsel tasarım kurallarına önem vermek,
- Video, fotoğraf veya ses içeriklerinde anlaşılır içerik oluşturmak,
- Manevi değerleri dikkate almak,
- Özel gün ve haftalara uygun içerikler üretmektir.

İçerik üretiminde internet siteleri, paylaşılan dosya formatlarına göre değişiklik gösterir. Blog, e-kitap, görüntü, video, video hikâye, canlı yayın, infografik, görüş ve inceleme yazıları ve duyurular bu duruma örnek gösterilebilir.

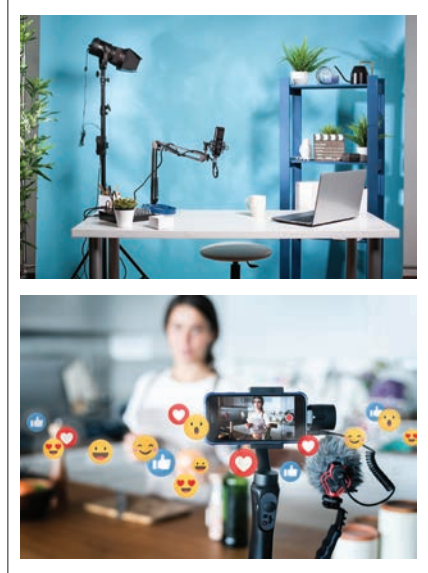
Blog, konuşma diline yakın bir üslupla yazılan metindir. Şirketler, güvenilirlik ve itibar oluşturmak için uzmanlık alanlarını blog aracılığıyla içten bir dille anlatabilir. Blog içeriklerinin sayıca fazla olması olumsuz bir özellik olarak düşünülebilir. Kalıcı, güncel ve görünür kalabilmek için yazmak ve içerik oluşturmak önemlidir. İyi bir blog içeriği oluşturabilmek için içerik takvimi planlanmalıdır. İçerik takvimine göre işletme hakkında anlatılmak istenilen hikâye ve bu hikâyelerin hangi zaman dilimlerinde yayımlanacağına karar verilir. İzlenme ve okunma oranlarına göre içeriğin eylem planında değişiklik yapılabilir. Hedef kitle, sosyal medya sayfalarında veya elektronik posta yoluyla bilgilendirilerek yeni içeriğe yönlendirilebilir (Görsel 4.14).

Vlog, günlük video içeriği üretimidir. Son dönemlerdeki hızlı yaşam koşullarına ayak uyduran vlogların izlenmesi ve takip edilmesi daha kolaydır. Kişiler, günlük kısa videolarla yaptıkları aktiviteleri ya da günceli izleyiciye sunar (Görsel 4.15). Vloglar ile belirli zaman aralıklarında, belirli konulara bağlı kalınarak içerik üretilir. Böylelikle hedef kitlenin vloglara hızlı ulaşması ve vlogları takip etmesi kolaylaşır.

Podcast (Potkest), sayısal ses ve dijital medya ürünlerin internet üzerinden yayımlanmasıdır. Geleneksel radyo formatının dijitalleşmesi olarak tanım-



Görsel 4.14: Blog



Görsel 4.15: Vlog çekimleri



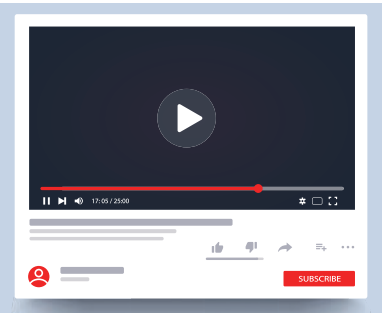
Görsel 4.16: Podcast



Görsel 4.17: E-kitap



Görsel 4.18: Fotomontaj



Görsel 4.19: Video

lanabilir. Belirli konular üzerindeki sohbet veya anlatımlar ses kaydı yapılarak dinleyiciye sunulur (Görsel 4.16). Özellikle taşınabilir ses cihazlarıyla her yerde dinlenebilmesi kullanım kolaylığı sağlar.

E-kitap, uzun ve ayrıntılı yazıların kitap tasarımı kullanılarak düzenlenmesi ve dijital olarak yayımlanabilmesidir (Görsel 4.17). E-kitap, blog yazılarına kıyasla daha fazla emek ve zaman istemektedir. E-kitap oluşturulurken yazım yanlışı yapmamaya özen gösterilmeli ve kitap formatında çalışılmalıdır. E-kitaplar, tasarımcı ve yazarın iş birliği içinde çalışmasını gerektiren içeriktir. Firmalar daha fazla zaman ve emek gerektirdiği için genellikle bu içerikleri tercih etmez. Potansiyel müşteri oluşturmaya katkı sağlasalar da kişiler, gereğinden fazla zaman harcayacakları içerikleri okumaz.

Görseller, çizim, fotoğraf, grafik gibi içeriklerdir. Görsel içerik, makale ve bloglardan daha dikkat çekici ve algılanabilir (Görsel 4.18). Görsel sayısının fazla olması rekabeti artırmaktadır. Görseller, akıllı telefonlarla üretildiğinde maliyeti oldukça düşük olur. Sosyal medya platformlarında kaliteli görüntüler kullanılması müşterinin dikkatini çeker. Bu durum, akıllı telefonlarla elde edilen görüntülerden daha kaliteli görüntüler gerektirir. Ancak kaliteli görüntüler için profesyonel fotoğraf makineleri kullanılması maliyeti artırdığı gibi içeriğin yayımlanması için de daha fazla zaman harcanması gerekir. Akıllı telefonlarla içerik üretilecekse telefon içerisine indirilen uygulamalar sayesinde daha kaliteli efektler kullanılabilir. Bu uygulamaların bazıları ücretsizken bazılarında belirli bir ücret ödemek gerekir.

Video, çekimleri ve canlı yayınlar, ürünleri sergilemek için sıklıkla tercih edilen yöntemlerden olmuştur (Görsel 4.19). Akıllı telefonlarda kameraların kullanılmaya başlanması video kullanımının da artmasına yol açmıştır. Tüketiciler, ilk zamanlarda kaliteli ürün beklentisi içindeyken ileri zamanlarda kullanıcılar tarafından oluşturulan gerçek kullanıcı görüntülerine ilgi duymaya başlamıştır. Özellikle kişiler tarafından çekilmiş daha amatör görüntüler ilgi uyandırmaya başlamış ve bu nedenle birçok firma, bireysel kullanıcılarla anlaşarak içerik üreticisi çalıştırmaya başlamıştır. Sosyal paylaşım sitelerinde kullanıcı videoları, daha çok ilgi görürken internet sitelerinde kullanılacak videoların daha kaliteli olması beklenir. Yüksek kaliteli videolar daha maliyetlidir. Video düzenleme

çalışmaları da profesyonel kişilerce yapılmalıdır. Videoların kısa süreli yayımlama, süresiz yayımlama ve canlı yayın gibi seçenekleri mevcuttur. Aynı zamanda videolar, sürelerine ve dosya formatlarına göre değişiklik gösterir.

Motion Graphics (Moşın Grafiks), metin içeren tanıtım animasyonlarıdır. Hareketli grafikler olarak da tanımlanabilir. Tanıtılan ürüne derinlik katmak ve kişinin estetik duygusuna hitap ederek beğenisini kazanmak için kullanılan oldukça popüler bir yoldur. Hareketli grafik animasyonlarının normal videolardan farkı, görsel tasarım unsurlarının daha yoğun kullanılmasıdır. Hareketli grafikler; grafik, illüstrasyon ve üç boyutlu modeller kullanılarak oluşturulur. Reklamlar, video paylaşım siteleri, sinema ve dizi jeneriklerinde kullanılmaktadır (Görsel 4.20).



Görsel 4.20: Hareketli grafik

İnfoğrafikler, bilginin görsel olarak sunulmasıdır. Sadece yazıyla verilen sayfalarca bilginin sadeleştirilip grafikler yardımıyla görselleştirilmesi, bilginin daha kısa sürede algılanmasını sağlar (Görsel 4.21). Günümüz dünyasında öğrenilecek çok fazla bilginin olması ve bu bilgilerin daha kısa sürede öğrenilmeye çalışılması görsel hafızanın daha hızlı algılanmasıyla birleşmiştir. İnfografikler bir hikâye oluşturularak ve belirli sırayla verilmelidir. Tasarım, bu hikâye üzerine inşa edilir. Önemli görülen yerler, tasarımda dikkat çekici olmalıdır. Verilmek istenilen bilgi doğru kaynaklardan alınmalıdır. Tasarım, hangi firma için hangi amaçla yapılıyorsa aktarılan bilgi de o yönde olmalıdır. Tasarım yapılırken tasarımcı tarafından bilgi özümsemeli ve en kolay, en anlaşılır hâliyle tasarlanmalıdır. Yaratıcı ve konuya uygun görseller ile etki artırılmalıdır. İnfografik çeşitleri şunlardır:



Görsel 4.21: İnfografik

- **Bilgi infografikleri**, daha fazla yazının yer aldığı ve yazılar üzerinde vurgulamaların yapıldığı infografik türüdür.
- **Tarihsel infografik** ise bir olayın kronolojik sıralamayla verilmesidir.

Görüş ve inceleme yazıları, kişilerin ürünler hakkındaki yorumlarıdır. Kişiler beğendikleri ürünleri başkalarına tavsiye ederken beğenmedikleri ürünlerle ilgili olumsuz eleştirilerde bulunabilmektedir (Görsel 4.22). Sosyal medya kullanımının artması ile bu görüşler daha fazla önem kazanmıştır. Kullanıcılar, sosyal medya hesaplarından ürün hakkındaki görüşlerini belirterek takipçilerine bu ürünlerle ilgili detaylı bilgi vermektedir. Beğeni kazandıkça veya görüşlere talep arttıkça paylaşımlar çoğalarak devam etmektedir.



Görsel 4.22: Görüş ve inceleme

İnceleme yazıları ise kullanıcıların ürünler hakkında detaylı görüşlerini içerir. Kişiler çoğu zaman bu yazıları kendi istekleriyle yazar; bazen de firma, yeni çıkan bir ürünün değerlendirilmesi için seçtiği kullanıcıları, ürün lansmanına göndererek inceleme ve yorum yazısı talep eder. İnceleme yazıları, son dönemlerde inceleme videolarına dönüşmüştür. Bu inceleme videoları, ürünü almayı düşünen kişilerin ön bilgisini artırmakta ve güvenilir kullanıcıların yorumlarıyla kişilerin tercihlerine yön vermektedir.



Görsel 4.23: Duyurular



Görsel 4.24: Rekabet

Duyurular, firmayla ilgili indirim, kampanya, açılış gibi bilgilerden müşterilerin haberdar olması için yazılan bilgilendirme yazılarıdır. Duyurular genellikle dikkat işaretiyle yazı tasarımı görselleştirilerek verilir. Duyuru tasarımları, genellikle kırmızı gibi algıda dikkat çekebilecek renklerin kullanılmasıyla oluşturulur. Duyurular, büyük habere götüren başlıklar olarak düşünülmeli ve olayın gerçekleşmesinden önce yapılmalıdır (Görsel 4.23). Ancak çok önceden başlatılan duyuru ilginin kaybolmasına sebep olur. Örneğin indirim duyurusu yapılacaksa duyurunun indirim uygulanacağı günden birkaç gün önce yapılması, ilginin taze kalmasını ve daha fazla dikkat çekmesini sağlayacaktır.

Yarışma, belirli bir konu hakkında düzenlenen ve birden fazla kişinin aynı şey için çabaladığı ve en az bir kazananın olduğu bir etkinliktir. Kazanma duygusu insanları her zaman mutlu eder. Bu kazanabilme dürtüsü ise ilginin artmasını sağlar. Promosyon olarak verilen ürün fikri de aynı mantıkla geliştirilmiştir. İnsanlara sebepsiz olarak verilen ürünler, o firma hakkında olumlu düşünmeyi sağlamaktadır. Bu nedenle firmalar belirli aralıklarla ve özel günlerde yarışmalar düzenleyerek müşterinin ilgisini çekmektedir. Aynı zamanda satın alınan ürünlerin yanında küçük hediyeler gönderilerek olumlu pekiştirme yöntemiyle akılda kalıcılık sağlanmaktadır.

Markalar, marka değerlerini ve ürünlerinin satışını artırmak için reklam çeşitlerini kullanılır. Reklamın doğru kitleye, doğru zamanda sunulması insanların aklındaki kalıcılığı sağlamlaştırmaktadır. Rekabetin fazla olduğu ve her şeye ulaşabilmenin kolay olduğu bu zamanda algıların da sürekli değişmesi, firmaların işini zorlaştırmaktadır (Görsel 4.24). Firmaların bu değişimi göz ardı etmemesi ve reklamları, kişilerin kullanım alışkanlıklarına göre şekillendirmeleri gerekir.

2. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Dijital Platform İçin Firma İçeriği Üretme
AMAÇ : Dijital platforma uygun içerik üretmek.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak firma ile ilgili sosyal medya için içerik üretiniz.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Taşınabilir bellek

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Uygulamayı gerçekleştirebilmek için hayalinizde bir firma kurgulayarak firmaya isim veriniz.
3. Kurguladığınız firmanın yaptığı işi (hizmet alanını) ve hedef kitlesini belirleyiniz.
4. Firmayla ilgili ne tür paylaşımlar yapabileceğinizi kararlaştırınız.
5. Kurguladığınız firmayla benzer hizmet alanında yer alan gerçek firmaların paylaşımlarını analiz ediniz.
6. Gerçek firmaların daha önce yapmış olduğu paylaşımları inceleyiniz.
7. Paylaşımların izlenme oranlarını ve hangi paylaşımların daha fazla beğeni aldığını kontrol ediniz.
8. En fazla beğeni alan içeriklere benzer, kurguladığınız firmaya uygun taslak içerik hazırlayınız.
9. Hazırladığınız taslağa uygun program, çekim veya düzenlemelerle içeriğinizi hazırlayınız.
10. Hazırladığınız içeriği paylaşımına uygun formata getiriniz.
11. Hazırladığınız tasarımı yeni oluşturduğunuz bir sosyal medya hesabından paylaşınız.
12. Yaptığınız paylaşımın beğeni oranını tespit ediniz.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 4'te verilen "2. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

4.2. BANNER TASARIMI

Banner (Benir); şirket ve diğer kuruluşların web sayfalarında gösterilen reklamlarıdır. Afişlerin, web sayfaları için uyarlanmış hâlidir. Bu reklamlar, hareketli veya hareketsiz olarak tasarlanabilmektedir. Birçok web sitesinde banner için ayrılmış alanlar bulunmaktadır. Bu alanlar üstte, altta veya yanda olabilir. İnternet sitesi sahipleri, bu ayrılan alanları reklam panosu gibi kullanmaktadır. Bu alanlara firmalardan reklam olarak gelir sağlanabilmektedir. Reklam verenlerin amacı, tüketiciyi kendi internet sitelerine yönlendirmek, tüketicilere ürün ve şirket hatırlatmaktır. Banner tasarımı, çevrim içi dünyada kullanılan en iyi reklam araçlarından biridir (Görsel 4.25). Çevrim içi reklamcılıkta tasarlanan Banner'ın bir web sayfasına yerleştirilmesi gerekir. Banner, sadece görsel olarak veya tıklanabilir formatta tasarlanabilir. Tıklanabilir yapıda olanlar, mevcut sayfadan reklam sayfasına gitmektedir.



Görsel 4.25: Banner tasarımları

4.2.1. Sosyal Medya Kanallarına Uygun Yazı Karakteri Seçimi

Sosyal medya kanallarında paylaşım yapılırken dikkat edilmesi gereken birçok unsur vardır. Renk seçimi ve uyumu, paylaşılan görselin çözünürlüğü, kullanılan sloganların etkili olması bu unsurlara örnek gösterilebilir. Gözden kaçırılmaması gereken bir diğer husus ise yazı tipidir. Yazı tipi, tasarımda sadece bir özellik gibi düşünülmemelidir. Tüm tasarımı bir arada tutan ögedir. Yazı tipi seçimi, çok fazla alternatifin olması sebebiyle karmaşık ve kafa karıştırıcı olabilir.

Metinler, okunurken veya kelimelerinin gücü üzerine düşünülürken genellikle metnin yazı tipi düşünülmez. Metnin çok olduğu belgelerde okunabilirlik ön planda olurken yazının az olduğu tasarımlarda tipografi daha çok önem kazanır. Az metinli tasarımlarda tipografi sanatçısı, yazı karakterini tasarlarırken kelimenin anlamı ve cümlenin vurgusunu dikkate alarak tasarım yapar.

Tipografi

Harfleri ve metni okunaklı ve net hâle getirmek, metni okuyucuya görsel olarak çekici kılmak için tasarlanan harf düzenleme sanatıdır. Tipografi tasarımı, belirli duyguları ortaya çıkarmayı ve belirli mesajları iletmeyi amaçlayan bir yapı ve yazı stili içerir. Kısacası tipografi, metne hayat veren tasarımdır.

Dijital çağdan önce tipografi; kitaplar, dergiler ve kamu işleriyle ilişkili özel bir zanaattı. Tipografinin ilk örneği Batı'da Gutenberg İncil'inde görülmüştür. Gutenberg'in tasarımından sonra tipografide devrim yaşanmıştır. Bu devrim, internetin doğuşuyla birlikte tipografi sanatında yaratıcı bir patlamaya dönüşmüştür. Web tasarımcılarının ellerinde bol miktarda yazı tipi ve yazı seçeneği vardır. Böylece kullanımı artan tipografi, görsel olarak da her zamankinden daha çeşitli hâle gelmiştir.

Tasarımda iyi bir tipografi; güçlü ve görsel bir hiyerarşi oluşturur. Grafik dengesini sağlar ve ürünün genel hattını belirler. Tipografi; kullanıcıları yönlendirmeli, bilgilendirmeli, okunabilirliği ve erişilebilirliği en uygun hâle getirmelidir. Tipografide üç farklı yazı tipi vardır. Bunlar serif, sans serif ve dekoratiftir.

Aa

Serif yazı tipleri, harflerin sonundaki ekstra işaretlerle tanımlanır. Bu küçük vuruş ve öğelerin eklenmesi, serif yazı tiplerine bir gelenek, tarih, otorite ve bütünlük havası verir. Gazete başlıklarında veya kitaplarda kullanılan yazı tipinde bu "klasik" stil kullanılır.

Aa

Sans serif yazı biçimleri, uç kısımlarında çengel, çentik, çıkıntı bulunmayan yazı tipidir. Serif yazı tipinin geleneksel vuruşları ve tireleri olmadan oluşturulur. Sans serif yazı tipi ailesi, daha modern ve cesurdur. Serif'in daha geleneksel vuruşları ve tireleri olmadan, sans-serif yazı tipi ailesi çok daha modern ve cesurdur. Okunması kolaydır. Manşetlerde kullanıldığında seriflerden daha fazla dikkat çeker.

Aa

Dekoratif yazı tipi, okunabilir olmaktan çok estetikdir. Marka adlarında, logo ve kısa başlıklarda kullanımı daha yüksektir.

Tipografinin Tasarımda Önemi

Tasarımcı, tipografinin ne olduğunu ve tasarımda nasıl etkili bir şekilde kullanacağını bilmelidir. İyi bir tipografi seçimi yalnızca tasarımı güzelleştirmekle kalmaz. Göz alıcı yazı tipi, mesajı güçlendirir ve daha ikna edicidir. Bunun yanında ayrıca:

- Marka bilinirliği sağlar.
- Karar vermeyi etkiler.
- Okuyucuların dikkatini çeker.

Sosyal medya için içerik üretimi yapılırken tipografi kullanımında dikkat edilmesi gereken tasarım öğeleri vardır. Tasarımın düzenli ve akıcı tutulması için, asla üçten fazla yazı tipi kullanılmamalı ve dekoratif yazı tipleri minimumda tutulmalıdır. Sosyal medyanın getirdiği kısa dikkat süreleri sebebiyle, öz ve kullanıcıya gerekli bilgiyi kısa sürede iletecek tasarımlar yapılmalıdır. Tüm tasarımlarda olduğu gibi sosyal medya için üretilen tasarımlar da belirli kurallar çerçevesinde hazırlanmalıdır.

Hiyerarşi, tasarımın en hayati ilkelerinden biridir. Tipografik hiyerarşi, önce fark edilmesi ve okunması gereken önemli metin parçaları ile standart metin kopyası arasında net bir ayrım oluşturmayı amaçlar. Hiyerarşi; boyutlandırma, renk, kontrast ve hizalama kullanılarak oluşturulabilir.

Zıtlık, hiyerarşi gibi iletilmek istenen fikrin veya mesajın okuyucuya iletilmesine yardımcı olur. Çoğu tasarımcı, etki yaratmak ve sayfayı bölmek için çeşitli yazı tipleri, renkler, stiller ve boyutlarla oynayarak kontrast oluşturur.

Tutarlılık, kafa karıştırıcı ve dağınık bir tasarımın önüne geçmek için yazı düzenleme işlemidir. Bilgi aktarırken aynı yazı tipi stiline bağlı kalmak önemlidir. Okuyucu okuduğunu anlar ve iletilmek istenen mesajı alır.

Beyaz boşluk, negatif boşluk olarak adlandırılır. Metin ve grafiklerin etrafındaki boşluklardır. Beyaz boşluğun doğru kullanımı, tasarımın düzenli olmasını ve metnin okunabilir olmasını sağlar.

Hizalama, her öge arasında eşit boşluk, boyut ve mesafe olmasını sağlamak için metin, grafik ve görüntüleri birleştirme işlemidir.

Renk, tasarımda kullanılan en heyecan verici unsurlarından biridir. Sosyal medya için üretilen tasarımlarda kullanılan tipografide sadece tek renk kullanılmamalı, tasarımın bütünü ve renklerin etkileri göz önünde bulundurularak farklı renkler de kullanılmalıdır. Yazı rengini doğru belirlemek, metnin öne çıkmasını ve mesajın daha kolay iletilmesini sağlar.

4.2.2. Sosyal Medya Tasarımı İçin Doğru Yazı Tipi Seçimi

Sosyal medya tasarımı için kullanılabilecek çok sayıda farklı yazı tipi vardır. Doğru seçimi yapmak, neyin güzel görüldüğünü görmekten çok daha fazlasına bağlıdır. Doğru yazı tipi seçebilmek için dikkat edilmesi gereken unsurlar şu şekilde sıralanabilir:

Marka ve Kullanıcıları Yansıtmak

Kullanıcılar, tasarıma bakarken tasarımı kendilerine yakın ve tanıdık hissetmelidir. Tipografi, markanın veya ürünün kişiliğini yansıtmalıdır. Markanın temel özelliklerini tanımlamak ve bu özellikleri yansıtan yazı karakterlerini tasarımda denemek, tipografi seçimini kolaylaştırır.

Mesaj İletmek

Ciddi ve önemli bilgiler iletilmek isteniyorsa hem açıkça okunabilen hem de dikkatin dağılmasını önleyecek daha az stilize veya dekoratif bir yazı tipi seçilmelidir.

Test Etmek

Tasarım için hangi yazı tipinin kullanılacağını en iyi anlamanın yolu test etmektir. Müşteri veya iş arkadaşlarından fikir alınabilir. Bunun yanı sıra daha önce yapılan tasarımlara verilen tepkiler de fikir verebilir.

4.2.3. Banner Tasarımı Hazırlama

Banner tasarımında, tasarımcılar belirli boyutlarda kalıplar kullanmaktadır. Müşterinin isteği ve web sayfasının kullanım alanına göre boyutlar kişiselleştirilebilir (Görsel 4.26). Sıklıkla kullanılan Banner boyutları 728x90 px, 300x600 px, 300x250 px, 336x280 px'dir.

Banner reklam tasarımı yapılırken seçilen web sitesinin kullanılmak istenen alanının kullanılacak kısmı kadar kiralama yapılmalı ve tasarımcıdan da bu boyutlara uygun tasarım yapması istenmelidir. Tasarımcı, Banner'ı tasarlarken en çok tercih edilen boyutlara uygun tasarım yapabilir. Müşteri, asıl düşündüğü alandan farklı şekil ve boyutta, istediği zaman kullanabileceği tasarımları daha fazla beğenebilir. Bununla birlikte müşteri farklı boyutlardaki tasarımlara da ilgi gösterebilir. Böyle bir durumda internet sitesinden o boyuttaki kadar alan kiralamayı da düşünebilir. Diğer tasarım kuralları, Banner tasarımı yapılırken de geçerlidir. Stok fotoğraf ve vektörlerin temin edildiği sitelerden de hazır Banner tasarımlarına ulaşılabilir.

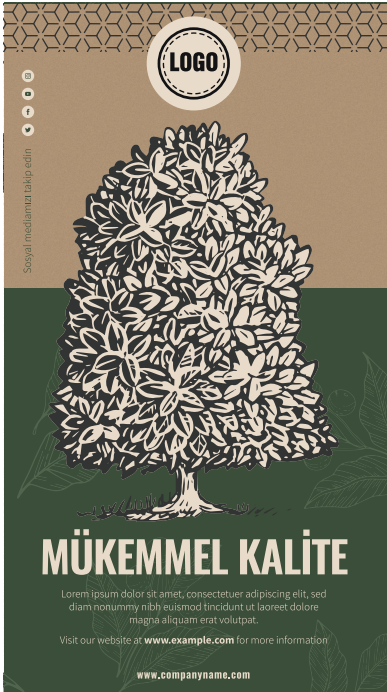
Instagram gönderi postu 1080 x 1080 px



Instagram yatay fotoğrafın ölçüleri 1080 x 566 px



Instagram hikâye postu 1080 x 1920 px



Görsel 4.26: Banner tasarımları

Tasarım, doğru denge ve renk kullanımıyla oluşturulmalıdır. Marka bilinirliğinin artırılması için reklam verecek firmanın şirket logosu Banner'a eklenmelidir. Banner tasarımı sadece görsel olarak algılanmamalıdır. Reklam, müşterinin dikkatini çekecek bilgi içermeli veya müşteriye tıklamaya itecek yapıda olmalıdır (Görsel 4.27, 4.28). Tıklamaların her zaman bir yere gitmesi beklenmese de yönlendirmeye firmanın sitesine ya da ilgili ürüne gidilebilmesi firma için daha iyi bir seçenektir. Banner tasarımında dikkat çekicilik yakalanırken tasarım sadeleştirilmeli ve anlaşılabilirliğini korumalıdır.

İnternet siteleri direkt yönlendirme yaptığında site tıklanmadan açılır. Reklam tüm sayfa olarak geldiğinde bu durum firmalar için antipati oluşturmaktadır. Firmanın güvenilirliğinin korunması için reklamın verileceği sayfada, Banner yönlendirmeleri reklam vermeden önce kontrol edilmelidir. Reklamın verildiği alanın dışına tıklama yapıldığında yönlendirme olmamalı, Banner'ın çerçevesi daha önceden belirlenen oranlarda kalmalıdır. Reklamın verileceği sitelere uygun tasarım yapılması müşterilere güven vermektedir. Banner tasarımında kelime kullanımı önemlidir. Kullanılan kelime sayısının azlığı, tasarımı ön plana çıkartarak ilgiyi artırır. Çizgisel yapısı farklı, okunabilir yazı tipi seçilmelidir. Tasarıma uygun yazı tipi seçimi, Banner'ın bütünlüğünü korur ve ilgi çekiciliğini artırır.



Görsel 4.27: Banner şablonları



Görsel 4.28: Banner tasarımları

3. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : Banner Tasarımı Yapma

AMAÇ : Belirlenen konuya uygun Banner tasarımı yapmak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak Banner tasarımı yapınız.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Taşınabilir bellek

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Banner tasarımına uygun konu belirleyiniz.
3. Belirlemiş olduğunuz konuya uygun Banner tasarımı yapabilmek için uygun fotoğraflar çekiniz veya görseller bulunuz.
4. Çalışmada kullanılacak fotoğrafların boyutlarının yüksek çözünürlüklü olmasına önem veriniz.
5. Tasarlayacağınız Banner'ın boyutunu belirleyiniz.
6. Belirlemiş olduğunuz Banner'ın boyutuna uygun görselleri yerleştiriniz.
7. Gerekli yazı ve tasarımları yaparak Banner'ı paylaşımaya hazır hâle getiriniz.
8. Banner'ın içerik ve tasarım yönünden uygun olduğundan emin olana kadar değişiklik yapmaya devam ediniz.
9. Banner tasarımınızı tamamladıktan sonra web sayfası paylaşımına uygun formatta kaydediniz.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 4'te verilen "3. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

4.3. SOSYAL MEDYA KANALLARININ SEÇİLMESİ

Sosyal medya kanalları kullanım amaçlarına göre ayrılmıştır. Sosyal medya platformları kurulurken hangi dosya formatlarının paylaşılacağına karar verilerek o formatları desteklemesi için gerekli yazılımlar oluşturulur (Görsel 4.28). Belirlenen formatlardan farklı formatlarda paylaşım yapmaya izin verilmez. Kullanıcı profili oluşturulurken site kuralları okunmalı ve sitenin getirdiği yükümlülüklerle dikkat edilmelidir. Bu tür sosyal platformlarda kullanıcı profilleri oluşturulduğunda o platformun kurallarının kabul edilmiş sayılacağı da unutulmamalıdır. Medya kanallarının hangilerinin kullanılacağına karar verilirken amaçlar göz önünde bulundurulmalıdır. Paylaşım yapılacak dosya formatları, platformların yükümlülükleri, kullanıcı profili gibi etkenler, hangi sosyal medya kanalının kullanılacağına belirlenmesinde etkilidir. Tek bir platform kullanılması gerekmez. Birden fazla platform da seçilebilir. Ancak herhangi bir platformda firmanın adının görülmesi de firmanın olumsuz etkilenmesine neden olabileceği için firma tanıtımlarında uygun bir platform seçimi önemlidir.



Görsel 4.29: Sosyal medya kanalları

4.3.1. Sosyal Medya Çeşitleri

Kullanıcıların paylaşımlarda bulunarak çevrim içi topluluklar oluşturduğu elektronik iletişim biçimleri olarak adlandırılan sosyal medya, kendi içerisinde kullanım ve içerik yönünden çeşitlenmektedir. Sosyal medya türlerinden bazıları şu şekilde sıralanabilir:

Sosyal Ağlar

İnsanlar bu platformları birbirleriyle iletişim kurmak için kullanmaktadır. Sosyal ağlar; bağlantı, bilgi, fikir paylaşımlarının yapıldığı alanlardır. Kullanıcıların oluşturduğu profiller, başka kullanıcılarla ortak noktaların keşfedilmesine olanak sağlar.

Medya Paylaşım Ağları

Bu platformlarda kişiler, video ve fotoğraf gibi medya paylaşımı yapmaktadır. Görüntüler bazen yazılarla desteklenebilir.

Topluluk Tabanlı Ağlar

Topluluk ağları genellikle görüş ve düşüncelerin paylaşıldığı ağlardır. Topluluklar belli konular etrafında toplanır. Tartışma blogları oluşturulur.

İnceleme Platformları

Bu ağlarda; gidilen yerler, kullanılan ürünler, alınan hizmetler hakkında değerlendirmeler yapılır. Kullanıcıların diğer kullanıcılara fikir verdiği platformlardır. İnceleme platformları sayesinde insanlar, gidecekleri yerleri, daha önceden giden kişilerin fikir ve paylaşımlarını inceleyerek seçer.

Sanal Oyunlar

Çevrim içi birçok kullanıcının aynı anda oyun oynamasına izin vererek birbirleriyle etkileşime girmelerine olanak sağlayan sitelerdir. Birçok farklı çeşidi bulunmaktadır. Kullanıcı profilleri, oyunun şekline ve ilgi alanlarına göre değişmektedir. Çocuklar ve yetişkinler için tasarlanmış oyunlar mevcuttur. Bu sitelerde karakter ve kişisel özelliklere göre grafiksel olarak temsil edilen avatar (sanal kimlik) tasarımı yapılmaktadır. Bazı durumlarda oyunda sadece kullanıcı adı yer almaktadır. Diğer kullanıcılarla oyun içerisinde sohbet edilebilecek yöntemler bulunmaktadır.

Sanal Gerçeklik Dünyası

Dijital kullanıcı profilleri oluşturulduktan sonra sanal dünyada üç boyutlu avatar oluşturularak bu avatarın karakter ve kişisel özelliklerinin istenildiği gibi tasarlanmasına olanak sunar. Sanal oyun olarak adlandırılabilen gibi sadece sanal dünya olarak da adlandırılabilir. Bu etkileşim, kişinin kendi istediği özelliklerde profilini oluşturması ve gerçek dünyada sahip olamadığı birçok şeye bu dünyada sahip olması üzerine kuruludur. Gerçek dünyadaki gibi yaşam alanları, araç gereç,

kıyafet, yemek gibi birçok ayrıntının yer aldığı platformlardır. Burada oluşturulan karaktere göre kişi, sosyal çevresini de oluşturmaktadır. Anında mesajlaşma olduğu gibi vücut diliyle de iletişim kurulabilmektedir. Bu platformlarda var olan tasarımlar kullanılabilir. Bunun yanında kullanıcıların tasarım yapmalarına izin veren bir yapı da bulunmaktadır. Kullanıcı aynı zamanda üretici pozisyonundadır. Firmaların bu tarz yapılarda var olmaları ise gerçek dünyadaki gibi reklam vermeleriyle mümkündür.

4.3.2. Sosyal Medya Siteleri

Günümüzde sosyal medya siteleri denildiğinde Facebook (Feysbuk), Twitter (Tivedir) ve Instagram (İnstegram) akla gelmektedir. Bunun yanı sıra daha az bilinen firmalar ve belirli kullanıcıların yoğun olarak kullandığı siteler de bulunmaktadır (Görsel 4.30). Kullanıcıların dönemselsel olarak yoğun ilgi gösterdiği veya bir anda popüler olup daha sonra unutulmuş bir çok site de bulunmaktadır.

Facebook

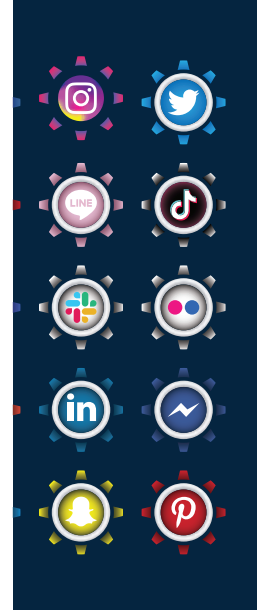
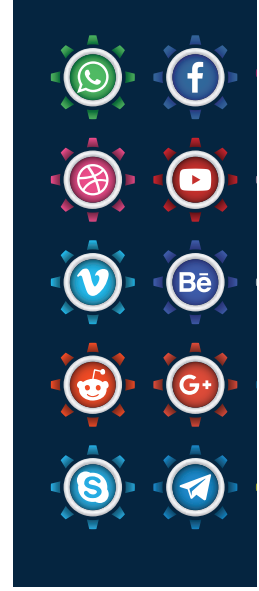
Harvard Üniversite öğrencisi Mark Zuckerberg (Mark Zakırberg) tarafından 2004 yılında Harvard öğrencilerinin birbirleriyle iletişim sağlamaları amacıyla kurulmuştur. Facebook ilerleyen yıllarda tüm dünyada kullanılmaya başlanmıştır. Eski okul arkadaşları, çocukluk arkadaşları gibi geçmişte paylaşım içinde bulunulan kişileri bulmayı ve bu kişilerle iletişim kurup bilgi alışverişini yapmayı amaçlayan bir sosyal paylaşım sitesidir.

Twitter

Yüz kırk karaktere kadar metin gönderilerine izin veren mikroblog sitesi olarak 2006 yılında kullanıma açılmıştır. Twitter kullanım alanı, önceleri sadece yüz kırk karakterle sınırlı yazı olsa da daha sonra kullanım alanı genişletilerek karakter sayısı artırılmış ve fotoğraf, ses, video gibi birçok dosya türünün gönderimine izin veren bir siteye dönüşmüştür. Günümüzde haberleşmenin en güçlü temsilcilerindedir. Tarafsız habere ulaşabilme imkânı sunması ve tüm kullanıcıların içerik üretebiliyor olması kullanıcı sayısını gittikçe artırmıştır. Aynı zamanda firmalar için güçlü bir iletişim ağı oluşturması sebebiyle müşteriler arası iletişimde de kullanılmaktadır.

Instagram

Görsel içerik paylaşımının öne çıktığı 2010 yılında açılan bir sosyal paylaşım sitesidir. Fotoğraf, video, slayt gösterileri, hikâye, canlı yayınlar gibi gönderi seçenekleri sunmaktadır. Ürün paylaşımları için firmalar da Instagram hesaplarını aktif olarak kullanmaktadır. Markaların kampanya, tanıtım ve iletişim için kullandıkları sosyal paylaşım alanlarından biridir.



Görsel 4.30: Sosyal medya ikonları

YouTube

Dünyanın en popüler video paylaşım sitesi olmakla birlikte Google'dan (Gogıl) sonra en popüler ikinci arama motorudur. YouTube (YuTuup) 2005 yılında kurulmuştur. YouTube'un ayda iki milyardan fazla oturum açmış ziyaretçisi vardır. Siteyi ziyaret eden ve kendi hesabına giriş yapmadan video izleyen kişiler de bulunmaktadır. Temel olarak video yoluyla pazarlamayı kullanmak isteyen herhangi bir işletme veya kişi, geniş bir kitleye ulaşmak için Youtube'u kullanır. Site ayrıca videoların diğer web sitelerine yerleştirilmesine de olanak sunar.

Linkedin

2003 yılında başlatılan LinkedIn (Linkdin) iş dünyasında farklı uzmanlık alanlarındaki kişileri bir araya getiren sosyal platformdur. Kişilerin birbirleriyle profesyonel bağlantı kurmasına ve firmaların sektördeki diğer kişi ve kurumlarla iletişim kurmalarına olanak tanır. Kişilerin öz geçmişlerini güncel tutar, iş ilanlarına başvurmalarını veya iş ilanlarına cevap vermelerini de kolaylaştırır.

Pinterest

2010 yılında kullanıma açılan Pinterest (Pintirest) sosyal medya sitesi ve arama motorudur. Bir kullanıcının ürünlerini, proje fikirlerini ve ilham verici görüntüleri kaydedebileceği dijital bülten panolarından oluşur. Kullanıcılar takip edilebilir. Aynı zamanda bir kullanıcının içeriğini başka bir kullanıcının kendi panosunda paylaşmasına olanak tanır.

Flickr

Flickr (Fılkır), kullanıcıların kendilerine ait fotoğraflarını paylaşma ve etkileşimde bulunma sitesidir. Her gün siteye dört milyona yakın görsel yüklenmekte ve ücretsiz üyeliklerde 1 terabayt depolama alanından faydalanma imkânı sunmaktadır. Paylaşılan fotoğraflarda konum bilgisi paylaşımına izin verilir. Çekilen yerin tanıtımına ve kullanıcının diğer kullanıcılarla etkileşime girmesine olanak tanır.

1. ETKİNLİK

Sosyal medya platformlarından en çok kullanılanları inceleyiniz.

- En yaygın kullanılan sosyal medya platformları ve bu platformlarda paylaşılan dosya türlerini karşılaştırınız.
- Sosyal medya platformlarının hedef kitlelerini belirleyiniz.
- Hangi sosyal medya platformları firmalar için daha uygundur? Sınıfta tartışınız.

4. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: İşletmelere Uygun Sosyal Medya Kullanıcı Profili Belirleme

AMAÇ : Kitleye uygun sosyal medya kanallarını belirlemek.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak seçeceğiniz bir işletmenin sosyal medya paylaşım formatlarını ve kullanıcı profilini belirleyiniz.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Taşınabilir bellek

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Sık kullanılan sosyal medya platformlarının isimlerini yazınız.
3. Az bilinen ancak işletmelerin sıklıkla kullandığı platformları araştırınız.
4. Belirlenen platformların kullanıcı profillerini özetleyerek yazınız.
5. İşletmenin hangi kitleye hitap ettiğini belirleyiniz.
6. Belirlediğiniz kitlenin kullandığı platformları bulunuz.
7. Bulduğunuz platformlardaki içeriklerin dosya formatlarını tanımlayınız.
8. İşletmenin hangi platformlarda yer alması gerektiği bilgisini ve kullanıcı profillerinin tanımlandığı bir veri dosyasını hazırlayınız.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 4'te verilen "4. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

4.3.3. Sosyal Medya Platformlarında Kullanılan İçerikler

Sosyal medyada birçok farklı tarz ve şekilde içerikle karşılaşmak mümkündür. Bu içeriklerin ortak noktası, izleyici kitlesi oluşturmak ve daha fazla kişinin dikkatini çekmektir (Görsel 4.31). Platformların kuralları kabul edilerek firma profilleri oluşturulduğunda içerik, paylaşımaya hazır hâle getirilmiş olur. Bu profillerin popülerliğini koruyabilmesi için müşterilerin siteyi güvenli bulması, kendine yakın hissetmesi, yeni ürünleri ilk burada görmesi, sitenin takipçilerine özel kampanyalar sunması gibi kriterler önemlidir.

Firma, samimiyeti korumak için kamera arkası görüntüleri paylaşabilir. Firmanın kuruluş hikâyeleri ve gelişimi anlatılabilir. Komik hikâye veya paylaşımlar, firmanın profesyonel yapısına ters düşmeden paylaşılabilir. Özel gün ve haftalar için oluşturulan içerikler ve bu günlere verilen değerler yansıtılabilir. Yapılan yarışma ve çekiliş sonuçları bu sayfalarda paylaşarak şeffaflık korunabilir. Müşterilerden gelen ürün kullanım video ve fotoğrafları “sizden gelenler” şeklinde paylaşarak kişilerin firmayı kendilerine daha yakın görmeleri sağlanabilir. Firma çalışanları, bu sayfalarda paylaşılırsa sadece müşterilerin değil, çalışanların da değerli olduğu gösterilebilir.



Görsel 4.31: Instagram postları 1080x1080 px

4.3.4. Sosyal Medya Platformlarında Görsel Boyutları

Her sosyal medya platformu, kendi tarzını yaratmak için kullanıcılara belirli ölçülerde ve dosya türlerinde paylaşımına izin vermektedir. Yapılacak paylaşımların boyutları değişiklik gösterebildiği için kurum ve markalar, bu boyutlara sadık kalarak tasarımlarını şekillendirmelidir. Yapılan tasarımlarda görsel boyutlarının kullanımının önemi şu şekildedir:

- Sosyal medya platformlarında bulunan görsel boyutlarına uygun içerikler paylaşarak profesyonel bir görünüm elde edilir.
- Bu boyutlara uyulduğunda hesap daha profesyonel görünür ve kişilerin firmaya güveni artar.
- Takipçilerin firmaya güveninin artmasıyla sosyal medya platformlarından e-ticaret sitelerine gelecek ziyaretçi sayılarında da artış olur.
- Profesyonel yönetilen hesaplarda takipçi kazanımı daha hızlı olur.
- Sosyal medya platformlarındaki etkileşim oranı artar.
- Firmanın sosyal medyada daha profesyonel şekilde gösterilmesi marka değerini artırır.

Facebook Boyutları

Facebook'ta profil fotoğrafı oluşturmak istenirse kişinin fotoğrafının kare formatta çekilmesi gerekir. Profil fotoğrafı boyutları bilgisayardan girildiğinde 170x170 px olacaktır. Telefondan girildiğinde ise 128x128 px olarak görünmektedir.

Facebook, gönderi fotoğrafında dikdörtgen ve kare olarak iki boyutta gönderiye izin verir. Dikdörtgen boyutları 1200x630 px, kare boyutları 1200x1200 px'dir.

Son birkaç yıl içerisinde hayatımıza giren hikâyeler yoluyla markalar, hedef kitleyle etkileşimlerini artırmakta ve takipçileriyle daha kolay etkileşime geçmektedir. Tek bir fotoğraf yerine videolarla daha kolay anlatımlar yapılabilir. Facebook hikâye boyutları 9/16 oranıyla uyumlu olmalıdır. Facebook hikâyelerinde fotoğraf ya da video paylaşımı yapılacaksa fotoğrafların uyumları 1080x1920 px ölçülerinde olmalıdır.

Instagram Boyutları

Instagram profil fotoğrafı 1/1 kuralına uygun ve kare formatta olmalıdır. Instagram profil fotoğrafı boyu 110x110 px'dir.

Instagram'da yapılacak paylaşımlarda gönderi dikey, yatay veya kare formatta olabilir. Ancak birçok kullanıcı gönderilenin daha düzenli görünmesi için kare formatı tercih etmektedir. Instagram gönderileri kare paylaşım istendiğinde 1080x1080 px ölçüleri kullanılabilir. İstenildiği takdirde bu ölçü 1200x1200 px olarak da ayarlanabilir. Instagram'da yatay fotoğraf paylaşım istenirse 1080x566 px ölçüleri kullanılabilir. Instagram'da paylaşılacak dikey fotoğraflar için de gönderi boyutları 1080x1250 px ölçülerinde seçilebilir.

Instagram'ın en aktif kullanılan ve en çok izlenen özelliklerinden biri olan hikâyelerin paylaşımı için hikâye boyutlarına dikkat edilmelidir. Instagram hikâye boyutları 1080x1920 px ölçülerindedir. Instagram hikâye oranları 9/16 olmalıdır. Hikâyeye eklenecek video ve fotoğrafların maksimum dosya boyutu ise 4 GB'tır.

Instagram'ın kendi belirlemiş olduđu format dışında da paylaşım yapabilmek mümkündür. Örneğin 3x2 - 2x2 oranlarındaki bir eser, görüntü düzenleme programlarıyla istenilen tonda renk ayarlanarak Instagram boyutlarında bir paspartu bırakılır ve paylaşım olarak sağlanır. Son gelen güncellemelerle hikâye paylaşımlarında da görüntü boyutu ayarlanabilmektedir.

Twitter Boyutları

Twitter'da profile kapak fotoğrafı eklenecekse boyutu 1500x500 px olmalıdır. Kapak fotoğrafı olarak JPEG, GIF ve PNG formatlarında fotoğraflar bu alana eklenebilir.

Twitter'da kullanılacak profil fotoğrafı boyutları 1/1 oranına uygun, kare 400x400 px olmalıdır. Ancak bu fotoğraf platformda 200x200 px boyutlarında görünmektedir. JPEG, GIF ve PNG formatlarında fotoğraflar bu alana eklenebilir. Twitter paylaşım görseli boyutları 1024x512 px olmalıdır.

Pinterest Boyutları

Pinterest hesabında kullanılacak profil fotoğrafı 1/1 ölçülerinde ve kare olmalıdır. Kullanılacak fotoğrafın ölçüleri 165x165 px olmalıdır.

Pinterest'te paylaşılacak görsellere **pin** denir. Pinlerin boyutları genellikle pin türüne göre değişmektedir. Standart, uzun ve kare pinler olarak üç gruba ayrılan Pinterest pinlerinde kullanılması gereken görsel boyutları şu şekildedir:

Pinterest standart pin boyutları 600x900 px

Pinterest uzun pin boyutları 600x1260 px

Pinterest kare pin boyutları 600x600 px

LinkedIn Boyutları

LinkedIn'de hem kişisel hesaplar hem de şirket hesapları bulunduđu için görsel boyutları farklılık göstermektedir.

Kişisel hesaplarda kullanılan görsel boyutları 400x400 px

Şirket hesaplarında kullanılan görsel boyutları 300x300 px

LinkedIn kapak fotoğrafı boyutları kişisel hesaplar ve şirket hesapları için farklıdır.

Kişisel hesaplarda kullanılan kapak fotoğrafı boyutları 1584x396 px

Şirket hesaplarında kullanılan kapak fotoğrafı boyutları 1536x768 px

LinkedIn'de yapılacak paylaşımlar, 1104x736 piksel ölçülerinde görsel olarak hazırlanmalıdır.

Youtube Boyutları

Youtube kanallarındaki kullanılacak profil fotoğrafının boyutları 800x800 px olmalıdır. Youtube kanalının profil fotoğrafı kare formatındadır.

Youtube kanallarında standart kullanılan kapak fotoğrafı boyutu 2560x1440 px'dir. İlgili kapak fotoğrafları, masaüstü cihazlarda 2560x453 px olarak görünmektedir. Telefonlarda ise 1546x423 px olarak görünecektir.

Youtube videolarında kullanılacak küçük resim boyutları 1280x720 px olmalıdır.

5. UYGULAMA

UYGULAMA ADI : İşletme Tanıtım İçeriği Tasarlayarak Paylaşma
AMAÇ : Seçilen sosyal medya kanalına uygun içerik üretimini yayımlamaya uygun hâle getirmek.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak fotoğraf işletmesine uygun içerik üretimi yapınız.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Görüntü düzenleme programı
3. Taşınabilir bellek

İşlem Basamakları

1. Bilgisayar atölyesi kullanım kurallarına uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
2. İçeriğin paylaşılacağı sosyal medya platformuna karar veriniz.
3. Sosyal medya platformunda hangi dosya formatlarının paylaşılabilirliğini kontrol ediniz.
4. En çok izlenen sosyal medya formatlarından birini belirleyiniz.
5. Bu formata uygun içerik için firmayı veya ürününü tanıtan tasarım taslağı oluşturunuz.
6. Taslak tasarımdan uygun olanı seçiniz
7. Tasarıma uygun içerikleri bir araya getirerek çalışmanızı yapınız.
8. Paylaşım için uygun dosya formatı seçtiğinizden emin olunuz.
9. Paylaşım için uygun hesap oluşturunuz.
10. Oluşturduğunuz hesaptan paylaşımınızı yapınız.
11. Paylaşımınızın beğeni oranına göre içeriği geliştirerek yeniden paylaşınız.

Değerlendirme

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız, Ek 4'te verilen "5. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki cümlelerde parantez (...) ile boş bırakılan alanlara verilen bilgiler doğru, ise “D” yanlış ise “Y” yazınız.

1. (...) Sosyal medya siteleri kullanıcı ve işletmelere analiz sağlar.
2. (...) Flickr kullanıcısı, fotoğrafın çekildiği yeri haritada gösterebilir.
3. (...) Facebook kullanıcı profili oluşturmak için kimlik ibraz etmek gerekir.
4. (...) Sosyal ağlarda pazarlama yapılırken hedef ve strateji belirlenmelidir.
5. (...) LinkedIn, kullanıcılar tarafından tercih edilen en popüler bir sosyal ağıdır.
6. (...) Sosyal medya pazarlaması en etkili reklam kaynaklarından biridir.
7. (...) 2018 itibarıyla, bir tweette maksimum 140 karakter sayısı kullanılır.
8. (...) Sosyal ticaret, işletmenin sosyal ağları kullanımıyla ilgilidir.
9. (...) Facebook sitesi, çevrim içi fotoğraf yönetimi ve paylaşımı uygulamasıdır.

B) Aşağıdaki cümlelerde yer alan boşlukları uygun olan ifadelerle doldurunuz.

10. Hızlı bilgi paylaşımı için ağlar kullanılır.
11. Facebook, işletmelerin yapmasına izin verir.

C) Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyarak doğru cevabı işaretleyiniz.

12. Pazarlama planlamasıyla ilgili aşağıdaki bilgilerden hangisi doğrudur?

- A) Bir kez yazıldığında tamamlanmış olur.
- B) Eylemleri planlamak için her gün gözden geçirilmelidir.
- C) Şirket yönetim kurulu toplantılarında planlanmalıdır.
- D) Şirketin her yıl yapılan mali incelemeleri sırasında planlanmalıdır.
- E) Satış rakamları istenilenin altında olduğunda yapılmalıdır.

13. Sohbet uygulamalarını kullanmanın temel faydası aşağıdakilerden hangisidir?

- A) İnsanların çeşitli konulardaki görüşlerini okumayı sağlar.
- B) Video, fotoğraf, belge ve kısa mesajlar için bir forum sağlar.
- C) Gerçek zamanlı arkadaşlarla anında konuşmaya olanak tanır.
- D) Çeşitli medya kuruluşlarından gelen haberleri sunar.
- E) Fotoğraf göndermeyi ve başkalarının fotoğrafları görebilmesini sağlar.

14. Mark Zuckerberg'in kurucusu olduğu sosyal medya aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Apple B) Facebook C) Google D) Myspace E) Twitter

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

15. Facebook'ta genel mesaj bırakılabilen yere verilen ad aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Ağ B) Alan adı C) Duvar D) Fotoğraf yorum E) Mesaj kutusu

16. Aşağıdakilerden hangisi sosyal medyanın işletmeler için sağladığı avantajlardan biri değildir?

- A) Kullanımı kolaydır.
B) Bağlantı kurmaya yardımcı olur.
C) Maliyetleri düşürür.
D) Takipçi sayısını artırır.
E) Satış maliyetini düşürür.

17. İşletmelerin birbirleri ve potansiyel çalışanlarla iletişim kurmasını sağlayan sosyal ağ aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Facebook B) Instagram C) LinkedIn D) Twitter E) Youtube

18. Bir müzisyen kliplerini yayımlamak için aşağıda verilen sosyal ağlardan hangisini öncelikli kullanmalıdır?

- A) Blog sitesi B) Youtube C) Facebook D) Instagram E) Flickr

19. Marka yönetiminin amacı aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Pazarlama personelini yönetmek
B) Pazarlama bütçesini yönetmek
C) Şirket için tutarlı bir imaj yaratmak
D) Satış rakamlarını yükseltmek
E) Şirket reklamlarını yapmak

20. Vlog tanımı aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Video günlüğü
B) Blog içerisinde kullanılan bir alan
C) Günlük fotoğraf paylaşımı
D) Kullanıcı profil popülerliği
E) Şirket bloğu

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

21. Bir şirket uygun kitleyi kendi sitesine aşağıdakilerden hangisiyle yönlendirebilir?

- A) Kendi sitesinde yaptığı reklam çalışmaları
- B) Şirket çalışanlarının günlük olarak siteye girme zorunluluğu
- C) Gazete ve dergilere verilen firma tarihi hakkında yazı
- D) Başka sitelere verilen Banner reklamları
- E) Çalışanlara gönderilen maillerde şirket sayfa yönlendirmesi

Ç) Aşağıda verilen soruların cevaplarını boş bırakılan yerlere yazınız.

22. Sosyal medyanın işletmeler için dezavantajlarını örneklendirerek açıklayınız.

.....
.....
.....
.....

23. Markanın sosyal medyada bilinirliğin artırılması için yapılacak çalışmaları örneklendirerek açıklayınız.

.....
.....
.....
.....

24. Sosyal ağların hangi amaçlar için kullanıldığını örneklendirerek açıklayınız.

.....
.....
.....
.....

25. İşletmelerin sosyal medyada var olmak için yapması gerekenleri örneklendirerek açıklayınız.

.....
.....
.....
.....

1. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyararak araç gerecini hazırladı.					
2.	Okul için oluşturulacak sosyal medya içeriğinin konusunu belirledi.					
3.	Belirlemiş olduğu içerikle ilgili araştırma yaptı.					
4.	İçeriği tasarım programlarında hazırladı.					
5.	Hedef kitlesi için kriterler belirledi.					
6.	Belirlemiş olduğu kriterlere uygun anket soruları hazırladı.					
7.	Oluşturduğu deneme grubuna anketi uyguladı.					
8.	Uyguladığı anketin verilerini değerlendirerek sonucu analiz etti.					
9.	Analiz sonucunda tasarımın hedef kitleye hitap edip etmediğini verilerle değerlendirdi.					
10.	Değerlendirmesini raporladı.					
11.	Çalışmasını taşınabilir belleğe kaydetti.					
12.	Taşınabilir belleği koşullara uygun çıkardı.					
13.	Programı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
14.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
15.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
16.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 16 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 80'dir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (80x100)/80=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

2. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ

ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Çalışmayı yapmak üzere hayalî bir firma kurguladı.					
3.	Kurguladığı firmanın sektörüne uygun isim belirledi.					
4.	Kurguladığı firmanın hedef kitlesini belirledi.					
5.	Firmanın hedef kitlesine uygun ne tür paylaşımlar yapabileceğini belirledi.					
6.	Benzer hizmet alanında yer alan gerçek firmaların paylaşımlarını inceledi.					
7.	Gerçek firmanın yaptığı paylaşımların izlenme oranlarını tespit etti.					
8.	Tespit ettiği izlenme oranlarına göre kurguladığı firmaya uygun taslak içerik hazırladı.					
9.	Tasarım programlarında taslağa uygun içerik hazırladı.					
10.	İçeriği paylaşımına uygun formatta kaydetti.					
11.	Çalışmasını taşınabilir belleğe kaydetti.					
12.	Taşınabilir belleği koşullara uygun çıkardı.					
13.	Programı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
14.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
15.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
16.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 16 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 80'dir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (80x100)/80=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

3. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Banner tasarımına uygun konu belirledi.					
3.	Belirlediği Banner tasarımını için uygun görselleri buldu.					
4.	Tasarlayacağı Banner'ın boyutunu belirledi.					
5.	Banner'a görselleri yerleştirdi.					
6.	Gerekli tasarımlarla Banner'ı yaptı.					
7.	Banner'ı paylaşımına hazır hâle getirdi.					
8.	Yaptığı Banner'ı paylaşarak değerlendirdi.					
9.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
10.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 10 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 50'dir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (50x100)/50=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneriler olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

4. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
	ÖLÇÜTLER	DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	Bildiği sosyal medya platformlarını yazdı.					
3.	İşletmelerin yoğunlukla kullandığı platformları araştırdı.					
4.	Belirlenen platformların kullanıcı profillerini özetledi.					
5.	İşletmenin hangi kitleye hitap ettiğini belirledi.					
6.	Belirlediği kitlenin kullandığı platformları örneklen-dirdi.					
7.	Belirlediği platformların dosya paylaşım formatları-nı belirledi.					
8.	Firmanın hangi platformlarda, hangi dosya türle-riyle paylaşım yapabileceğiyle ilgili veri dosyası hazırladı.					
9.	Çalışmasını taşınabilir belleğe kaydetti.					
10.	Taşınabilir belleği koşullara uygun çıkardı.					
11.	Programı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
12.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
13.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
14.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 14 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 70'tir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (70x100)/70=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

5. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
2.	İçeriğin paylaşılacağı sosyal medya platformunu belirledi.					
3.	Seçtiği platformda hangi dosya türlerinin paylaşılacağını kontrol etti.					
4.	Paylaşılacak dosya formatına uygun tanıtıcı tasarım taslağı oluşturdu.					
5.	İçeriğin tasarımını yaptı.					
6.	Tasarımı paylaşım için uygun dosya formatında ve büyüklüğünde kaydetti.					
7.	Paylaşım için uygun bir hesap oluşturdu.					
8.	Oluşturduğu hesaptan paylaşım yaptı.					
9.	Bilgisayarı zarar görmeyecek şekilde kapattı.					
10.	Süreyi planlı ve verimli kullandı.					
11.	Bilgisayar atölyesi kurallarına uydu.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
TOPLAM ÖLÇEK PUANI						
ÖĞRENCİ PUANI						
<p>Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Ölçekteki 1 "Yetersiz", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok iyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir. Tabloda 11 ölçüt bulunmaktadır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 55'tir.</p> <p>Öğrenci Puanı: (Toplam Ölçek Puanı x100)/Alınabilecek En Yüksek Ölçek Puanı formülü ile 100'lük sisteme uyarlanır. Örnek: (55x100)/55=100</p> <p>Değerlendirme: 100 üzerinden 50 veya üzerinde bir puan aldıysanız uygulamada başarı düzeyiniz yeterli demektir. 49 veya altında bir puan aldıysanız eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						
NOT: Öneri olarak hazırlanmıştır. Öğrenme ortamlarına göre düzenlenebilir.						

KAYNAKÇA

- Blair, P. (2018). *Animasyon Yapım Teknikleri*. İstanbul: Es Yayınları.
- Freeman, M. (2013). *Dijital Görüntü Düzenleme & Özel Efektler*. İstanbul: Say Yayınları.
- Gürkan, O. (2012). *Adobe Photoshop CS5* (3. bs.). Ankara: Nirvana Yayınları.
- Gürkan, O. (2017). *Adobe Photoshop CC2017*. Ankara: Sinemis Yayınları.
- Kaba, F. (2020). *Hareketlendirme ve Zamanlama Sanatı Animasyon*. Eskişehir: Nisan Yayınları.
- Lynch, R. (2009). *The Adobe Photoshop CS4 Layers*. Canada: Focal Press.
- Sancar, M. (2005). *Adobe Photoshop CS2 ile Grafik Tasarım*. İstanbul: Bilge Adam.
- Varol, S. (1996). *Adım Adım Photoshop*. İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- T.C. Millî Eğitim Bakanlığı, Meslekî ve Teknik Öğretimi Genel Müdürlüğü, Grafik ve Fotoğraf Alanı, Fotoğraf Dalı Çerçeve Öğretim Programı. Ankara, 2020.
- Türk Dil Kurumu, (2011). *Türkçe Sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Türk Dil Kurumu, (2012). *Yazım Kılavuzu*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Genel Ağ Kaynakçası

- <https://www.creativosonline.org/tr/crear-fotomontaje-realista-con-photoshop.html> (Erişim: 19.01.2022 / 13:17)
- <https://foto.gen.tr/fotografta-rotus-nedir-nasil-yapilir/> (Erişim: 19.01.2022 / 13:40)
- <https://tarihkurdu.net/wp-content/uploads/2017/03/Ye%C5%9Fil-G%C3%B6zl%C3%BC-K%C4%B1z-Foto%C4%9Fraf%C3%A7%C4%B1.David-Lazar.jpg> (Erişim: 24.01.2022 / 20:36)
- <https://bilgim.net/kaplan> (Erişim: 24.01.2022 / 20:52)
- <https://sozluk.gov.tr> (Erişim: 17.01.2022 / 16:42)

Görsel Kaynakçası



<http://kitap.eba.gov.tr/karekod/Kaynak.php?KOD=2117>

“Karekodu okutarak kitabın görsel kaynakçasına erişebilirsiniz.”

Not: Bu ders materyalindeki kısaltmalar uluslararası ölçü birimleri dikkate alınarak kullanılmıştır. Kaynakça, APA 6 kriterlerine göre hazırlanmıştır.

1. ÖĞRENME BİRİMİ BİLGİSAYARDA FOTOĞRAF DÜZENLEME

- | | | |
|------|--------------|-------|
| 1. D | 6. History | 11. B |
| 2. D | 7. Action | 12. B |
| 3. Y | 8. Layer | 13. A |
| 4. D | 9. Crop Tool | 14. B |
| 5. Y | 10. B | |

2. ÖĞRENME BİRİMİ BİLGİSAYARDA FOTOĞRAF/GÖRÜNTÜ İŞLEME

- | | | |
|------|----------------|-------|
| 1. D | 5. D | 9. E |
| 2. Y | 6. Marge Layer | 10. A |
| 3. Y | 7. Crop | 11. A |
| 4. D | 8. B | 12. A |

3. ÖĞRENME BİRİMİ DİJİTAL İLLÜSTRASYON

- | | | |
|------|------------|-------|
| 1. D | 7. vektör | 13. D |
| 2. D | 8. dijital | 14. A |
| 3. Y | 9. çevre | 15. B |
| 4. Y | 10. B | 16. C |
| 5. D | 11. D | |
| 6. Y | 12. C | |

4. ÖĞRENME BİRİMİ SOSYAL MEDYA

- | | | |
|------|------------|-------|
| 1. D | 8. D | 15. C |
| 2. D | 9. Y | 16. E |
| 3. Y | 10. sosyal | 17. C |
| 4. D | 11. reklam | 18. B |
| 5. Y | 12. B | 19. C |
| 6. D | 13. C | 20. A |
| 7. Y | 14. B | 21. D |