

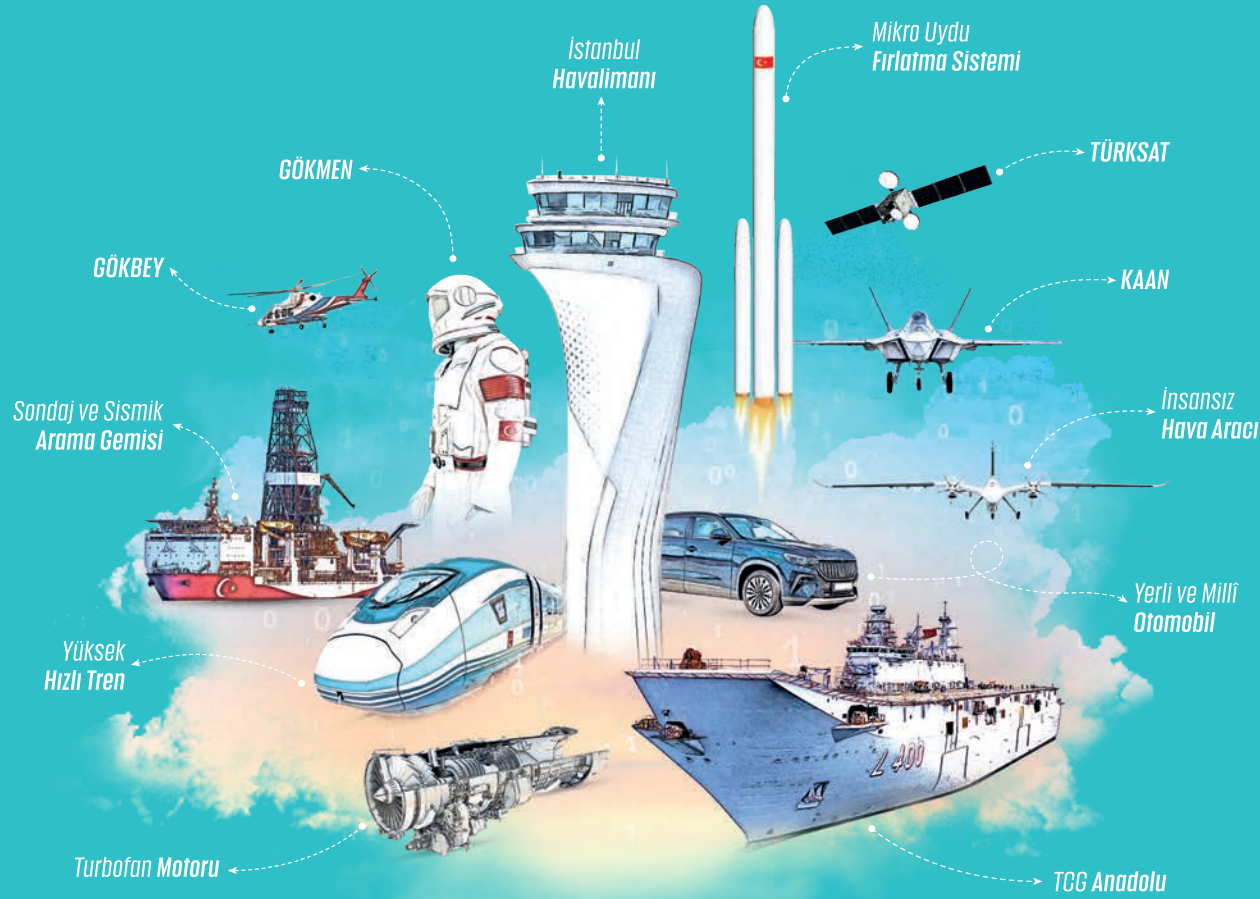
Bu kitaba sığmayan
daha neler var!

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: 978-975-11-7967-8

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

GRAFİK VE FOTOĞRAF ALANI | WEB ARAYÜZ TASARIMI | 11-12 | DERS MATERYALI

MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ
GRAFİK VE FOTOĞRAF ALANI

WEB ARAYÜZ TASARIMI



11-12
DERS
MATERYALI



MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ

GRAFİK VE FOTOĞRAF ALANI

WEB ARAYÜZ TASARIMI

11-12

DERS
MATERYALİ

Yazarlar

Eda ZİNCİR
Eylem KAYGUSUZ
Gonca KILINÇ
Hümevra OĞUZ
Nedim OKAY



MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI	9436
YARDIMCI VE KAYNAK KİTAPLARI DİZİSİ	3096

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

HAZIRLAYANLAR

Dil Uzmanı Derya KARABACAK

Program Geliştirme Uzmanı Pelin KILIÇ KOÇAK

Rehberlik Uzmanı Mürüvvet KARABEYESER

Ölçme ve Değerlendirme Uzmanı Özlem ÇABUKEL

Görsel Tasarım Uzmanı Penbegül DEMİR

ISBN: 978-975-11-7967-8

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 İlahî, 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 cerîhamdan İlahî, 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

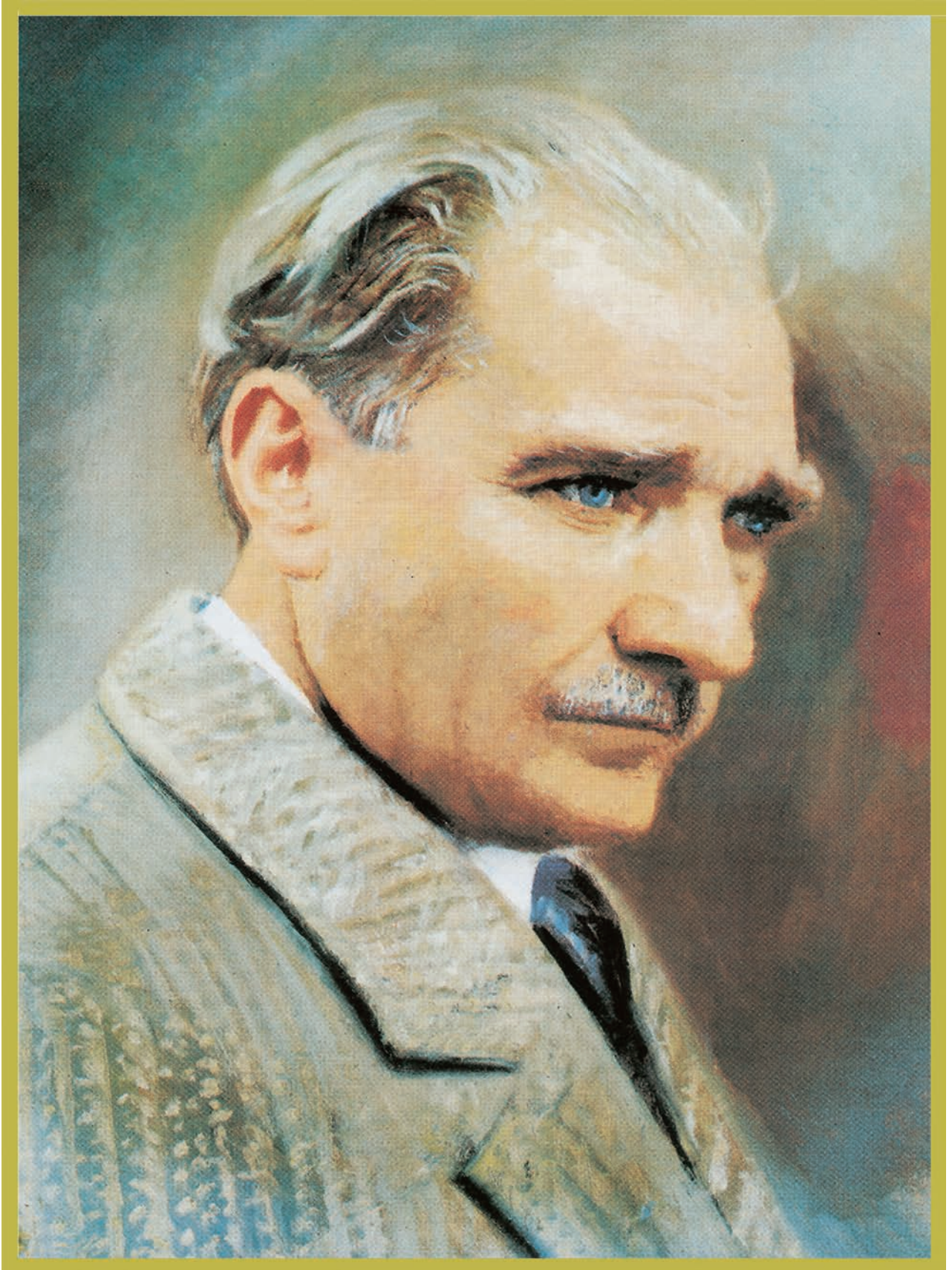
GENÇLİĞE HİTABE

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

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

1. ÖĞRENME BİRİMİ

WEB ARAYÜZÜ

1.1. TASARIMA ÖN HAZIRLIK.....	19
1.1.1. Web Sitesiyle İlgili Bilgilendirme Dosyası Hazırlama.....	21
1.1.2. Renk Paletinin Hazırlanması.....	23
1.1.3. Alanda Kullanılan Diğer Çalışmaları İnceleme.....	24
1.1.4. Görsel Materyalleri Bulma.....	25
1.1.5. Materyalleri Kullanıma Uygun Hâle Getirme	26
1.2. WEB SAYFASI ESKİZİ	28
1.2.1. Ana Sayfa Taslağı ve Sayfa Menülerini.....	28
1.2.2. Menülere İlişkin Arayüzler	29
1.2.3. Ana Sayfa ve Arayüz Taslağını Renk Paletine Göre Renklendirme	30
1.2.4. Web Arayüzlerinde Görsel Materyallerin Yerlerini Gösterme	30
1.3. TASARIMIN OLUŞTURULMASI.....	32
1.3.1. Deneyim Tasarımı Programı Tanıtımı	32
1.3.2. Yeni Belge Açma	35
1.3.3. Seçim Aracıyla Nesne Düzenleme, Araç ve Panellerle Grid Sistemi Düzenleme.....	35
1.3.4. Bitmap Araçları, Nesne Özellikleri, Bilgi Paneli, Resim Boyutu, Damga Aracı Kullanımı.....	36
1.3.5. Vektör Araçlarını Kullanarak Çizimler Yapma	38
1.4. GÖRSELLER ÜZERİNDE İŞLEMLER	40
1.4.1. Katman Paneli ve Renk Seçenekleri Ayarları	41
1.4.2. Nesneleri Hizalama ve Çoğaltma, Şekilleri Birleştirme, Parlaklığı Değiştirme, Bir Yol Boyunca Metin Ekleme ve Metni Yollara Dönüştürme	43
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	48



2. ÖĞRENME BİRİMİ

WEB ARAÇLARI

2.1. DÜĞMELER	52
2.1.1. İnteraktif İçerik Oluşturma Programı.....	52
2.1.2. Düğme Oluşturma.....	54
2.2. GRAFİKLER	67
2.2.1. Image Map (Etkin Resim Noktası) Oluşturma.....	67
2.3. AKTARMA İŞLEMİ VE OPTİMİZASYON	73
2.3.1. Aktarma Sihirbazı.....	74
2.3.2. Resim Dosya Türü, Ön İzleme Düğmesi ve Mevcut Optimizasyon Ön Ayarları	76
2.4. HAREKETLİ RESİMLER	80
2.4.1. Animasyon Oluşturma	80
2.4.2. GIF Animasyonunu Aktarma ve Aktarma Ön İzlemesini Kullanma	90
2.5. AÇILIR MENÜLER	91
2.5.1. Şablon Oluşturma ve Resmi Maskeleye	91
2.5.2. Açılır Menü Ekleme ve Düzenleme.....	97
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	100

3. ÖĞRENME BİRİMİ

WEB TASARIM EDITÖRÜ

3.1. TEMEL WEB KOMUTLARI	104
3.1.1. Proje İhtiyacı Belirleme	105
3.1.2. HTML Belgesi Oluşturma ve Kaydetme.....	105
3.1.3. Oluşturulan HTML Belgesini Web Tarayıcısında Görüntüleme	106
3.1.4. HTML Sayfasında Bulunması Gereken Standart Etiketleri Kullanma.....	106
3.1.5. Dil Desteği, Metinleri ve Görünümü Düzenleme, Resim Ekleme İşlemleri	108
3.2. TABLO İŞLEMLERİ	117
3.2.1. Editör Programının Açılış Ayarları.....	117
3.2.2. Araç Çubukları ve Panellerle Çalışma.....	117

3.2.3. Site Tanımlanması	120
3.2.4. Tasarıma Uygun Temel Tabloları Oluşturma	124
3.2.5. Layout ve Expanded Modunda Tabloları Şekillendirme	128
3.3. GÖRSELLERİN EKLEMESİ	131
3.3.1. Metin Biçimlendirme, Liste Oluşturma, Haricî Metinler, Resim Ekleme ve Resim Biçimlendirme İşlemleri.....	131
3.3.2. Haricî Düzenleme Programlarını Kullanma, Flash Animasyon, Düğme, Metin ve Video Ekleme	137
3.3.3. Ses Oynatıcısı, Uygulama Ekleme, Param Ekleme, Activex Komutları Ekleme, Haricî Ses ve Video Ekleme.....	140
3.4. BAĞLANTILARI OLUŞTURMAK.....	144
3.4.1. Metinlere ve Resimlere Bağlantı Ekleme ve Özellik Ayarları	145
3.4.2. Sayfa İçi Bağlantıları ve E-posta Bağlantısı Ekleme	145
3.5. CSS PANELİ	148
3.5.1. Web Editöründe CSS Panelinde Stiller Oluşturma	152
3.6. SİTE YÖNETİMİ	157
3.6.1. Site Erişilebilirliğini Test Etme, Dosya Transferini Yapma, Siteyi Yayınlama ve Sunucu Bağlantısı Yapma.....	157
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	160
CEVAP ANAHTARI	164
KONTROL LİSTESİ.....	165
KAYNAKÇA	169

DERS MATERYALİNİN TANITIMI

Öğrenme biriminin
karekodunu gösterir.

Öğrenme biriminde yer
alan konuları gösterir.

Bu öğrenme biriminde
neler öğrenileceğini
gösterir.

The image shows a learning unit page for 'WEB ARAYÜZÜ' (Web Interface). The page is divided into several sections:

- KOD-41362**: A QR code at the top left.
- KONU BAŞLIĞI**: The main title of the unit.
- 1.1. TAYANIMIN EN HAZIRLIK**, **1.2. WEB ARAYÜZÜNE GİRİŞ**, **1.3. TAYANIMIN EN HAZIRLIK**, **1.4. GÖRSEL DİZAYN İLK İLKEMLERİ**: A list of topics or sub-topics.
- NELEĞİN ÖĞRENECEKSİNİZ?**: A list of learning objectives or outcomes.
- TEMEL KAVRAMLAR**: A list of key concepts or terms.
- Hazırlık Çalışmaları**: A section for preparatory exercises.

Callouts from the surrounding text point to these sections:

- The QR code is pointed to by the callout: 'Öğrenme biriminin karekodunu gösterir.'
- The list of topics is pointed to by the callout: 'Öğrenme biriminde yer alan konuları gösterir.'
- The learning objectives section is pointed to by the callout: 'Bu öğrenme biriminde neler öğrenileceğini gösterir.'
- The 'Hazırlık Çalışmaları' section is pointed to by the callout: 'Hazırlık çalışmalarını gösterir.'
- The 'TEMEL KAVRAMLAR' section is pointed to by the callout: 'Öğrenme biriminde yer alan temel kavramları gösterir.'
- The '1. Öğrenme Birimi' and 'WEB ARAYÜZÜ' title is pointed to by the callout: 'Öğrenme biriminin adını gösterir.'
- The '1.' is pointed to by the callout: 'Öğrenme biriminin numaralarını gösterir.'

Öğrenme biriminde yer
alan temel kavramları
gösterir.

Hazırlık çalışmalarını
gösterir.

Öğrenme biriminin
numaralarını gösterir.

Öğrenme biriminin
adını gösterir.



Vektörel çizim araçları kullanılarak Görsel 1.22'deki gibi web arayüz background tasarımı oluşturulur.



Görsel 1.32: Web arayüz background

1.2. ETKİNLİK
Grafik tasarımcı olarak kendi web sitenizi tasarladığınızı varsayınız. Kişiliğinizi ve çalışmalarınızı yansıtan, web sitenizin arka planını (background) vektörel bir çizim programında tasarlayınız.

1.4. GÖRÜLLİLİK ÜZLÜRÜNDE İŞLEMLER
Görsel düzenlemesinde, profesyonel bir çalışma için görselin "düzenlenebilir" formuna uygun düzenleme programları tercih edilmelidir. Deneysel tasarım programı diğer görsel düzenleme programları ile aygüdürlü çözümler üretilebilir.
Web sitesi bir sayfanın oluşturulduğu gibi (bu durumda web sayfası adı altında) biriken foto sayfaların da oluşturulabilir. Bu durum altında etkili tasarım için görsel aygüdürlük gösterir. Çoş sayfa ile oluşan bir web sitesi için önce kullanılan görseller de sıvıca ortar.
Deneysel tasarım programında web arayüzü, tasarımında biriken fazla sayfa (ana sayfa ve içerik sayfaları) ile birlikte web sitesine ait tüm sayfaların (arayüzler) tasarlanabilir. Bu durumda görseller, ilgili düzenleme programında düzenlenecek arayüzde gösterilebilir.

40

Konu görsellerini gösterir.

Etkinlik birimini gösterir.

Uygulama alanını gösterir.

Uygulama bilgi notu birimini gösterir.

2.10. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: AKTARMA VE OPTİMİZASYON İŞLEMLERİ
AMAÇ: Piksel tabanlı görüntü düzenleme programında export işlemi yapmak.
Araç Gereç:
1. Bilgisayar
2. Piksel tabanlı görüntü düzenleme programı
GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak export işlemi yapınız.

İşlem Basamakları
1. Atölye ortamınızı ayarlayınız. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışmaya başlayınız ve araç gereçleri hazırlayınız.
2. Daha önce yapmış olduğunuz bir arayüzü piksel tabanlı görüntü düzenleme programında export ediniz.
3. Atölyeyi temizleyip çalışmanızın öğretimine geçiniz.

DEĞERLENDİRME
Uygulama çalışmanızın sınav öğretimimiz tarafından değerlendirilecektir. Çalışmanızın Ek 1'deki Kontrol Listesi Sizin Öğretmenimize göre değerlendirilecektir. Çalışmanız yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

2.3.2. Resim Dosyası Türü, Ön İşleme Döğmesi ve Mevcut Optimizasyon Ön Ayarları
Görüntülerde, yaygınlaşmış ortam özelliklerine uygun dosya türü tercih edilmelidir. Bu durumda görüntü özelliklerinin yanı sıra panel ayarları da dikkate alınarak en uygun dosya türü seçilmelidir.

Bilgi notu
Tasarımın, genel iş protokollerini kapsamında özelliklerle desteklenemeyen dosya türleri kullanıldığı durumlarda, görüntüde görülebilmeyebilir. Web tasarımının genel iş protokollerini konusunda bilgi güncellemesi tekniği uygulanmalıdır.

76

3.1. TEMEL WEB KOMUTLARI

Web 3.0 teknolojisi ile uyumlu web tasarımı oluşturmak için HTML5 ve CSS3 teknolojileri kullanılır. HTML şu özelliklere sahiptir:

- Web sayfa'nı oluşturmak için kullanılan standart metin işaretleme dilidir.
 - HTML5'de ilmi son sürümüdür, programlama dili değildir.
 - Web sayfa'nı ve bu sayfa'nın biçimlendirilmesi için kullanılan bir teknolojidir.
 - İkon, görsel, video vs. farklı medya ve bunları içeren sayfaları birleştirme tasitip bağlar.
- Sayfa'nın web tarayıcısı yazıcı'nın tarafından doğru görüntülenmesi için gerekli kuralları belirler.
- Web sayfa'nın HTML kodunu okur, yorumlar ve görsel hale döndürür.
 - HTML belli standartlara ve kurallara sahiptir. Web sayfa'nın herhangi bir test aracıyla oluşturulabilmesi için web sayfa'nın hazırlanması için oluşturulan yazılımlarda da oluşturulabilir.

HTML yazım kuralları şunlardır:

- Komutlar büyük ya da küçük harfle yazılabilir.
- Komutlar türçe karakterler (ç, ğ, ü, ö, ş) içermez.
- Komutlar < ve > işaretleri arasında yazılır.
- Tag (etiket) açılır ile kapanır.

Tagler kullanışlı biçimlere sahiptir:

- <tag_adi> şeklinde dir.

Örnek: <HTML>, <BODY>, <TITLE>

- Bir tag <tag_adi> şeklinde açılır ve bazı tagler dışında </tag_adi> şeklinde kapanır.
- Tagler iç içe ya da yan yana iç içe tagler taşıyarak kullanılabilir.

<tag_1>

<tag_2>

....

</tag_2>

</tag_1>

Örnek: <HTML>

<BODY>

....

</BODY>

</HTML>

• Bir tag parametreler kullanılarak biçimlendirilir ve bu parametrelere bir değer (") arasında değer atanır. Değer ile parametre adının arasında eşlik işareti (=) kullanılır.

<tag_adi parametre_adi="değer">

Örnek: <body bgcolor="blue">

104

Madde birimini gösterir.

Örnek birimini gösterir.

Tablo alanını gösterir.

WEB TASARIMI EDITÖRÜ

Köprü Etiketi

Özellikler: Web sayfa'nın arasında bağlantı oluşturmak için kullanılan etikettir.

Çap: Etiket'in en çok kullanılan özelliği "href" ve "target" dir.

href: Bağlantı verilen sayfa'nın URL adresini belirtir.

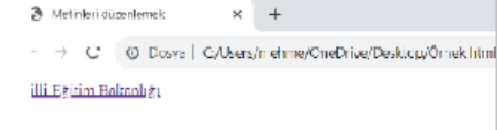
target: Bağlantı'nın hangi pencerede açılacağını belirtir. Target özelliğinin atalabilir parametre ise tablo 3.11'te gösterilmiştir.

Tablo 3.11: Target Özelliğinin Atılabilir Parametreler

Değer	Tanım
blank	Belgisiz yeni bir pencerede veya sekimde açar.
_self	Belgisiz aynı pencere içinde açar (varsayılan).
_parent	Belgisiz ana frame'de açar.
_top	Belgisiz pencere'nin gövdesinde açar.
frameName	İsmi belirtilen frame'de açar.

Kullanım şu şekildedir:

Özellikler: Millî Eğitim Bakanlığı (Görsel 3.11).



Görsel 3.11: Bağlantı oluşturulmuş metin

Tanımlama Liste Etiketleri

<dl> tagi açıklama listesi, <dt> tagi açıklanacak terim, <dd> tagi ise bu terim <dt> tagi ile bağlantılı terim açıklama oluşturmak için kullanılır.

Kullanım şu şekildedir:

<dl>

<dt> tanımlama listesi <dt>

<dd> Grafik tasarım bölümünde zorunlu dersler <dd>

</dl> Web Tasarımı </dl>



KONTROL LİSTESİ

KONTROL LİSTESİ-1		
1.1.Uygulama - Bilgilendirme Dosyası Hazırlama		
GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	GERÇEKLEŞTİ	GERÇEKLEŞMEDİ
Konuya uygun ön araştırma yapar.		
Konunun amacına uygun özgün çalışır.		
Konunun içeriğine uygun görsel hazırlar.		
İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak web sitesinin genel amacını belirler.		
Dolaşım sistemini belirler.		
Hedef kitle analizini hazırlar.		
Grafik tasarım yaklaşımını belirler.		
Sitenin prototipini oluşturarak sunumu tamamlar. (*)		
Düzenli çalışmaya özen gösterir. (**)		
Süreyle planlı ve verimli kullanır. (**)		
Öğretmen yorumları:		
Puanlama: Gözlenecek davranışlarda (*) ile ifade edilen her bir davranışın gerçekleşmesi 20 puana, (**) ile ifade edilen davranışlar 5 puan değerleri 10 puana karşılık gelir.		

KONTROL LİSTESİ-2		
1.2.Uygulama		
GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	GERÇEKLEŞTİ	GERÇEKLEŞMEDİ
Konuya uygun fotoğrafları belirler.		
Kullanılacak görsel materyalleri, fotoğraf düzenleme programına aktarır. (*)		
Görsel materyallerin çözünürlük ve renk modunu uygun hale getirir. (*)		
Görsel materyallerin format biçimini uygun hale getirir. (*)		
Fotoğrafları uygun formatta kaydeder. (*)		
İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak uygulama yapar.		
Düzenli çalışmaya özen gösterir.		
Süreyle planlı ve verimli kullanır.		
Öğretmen yorumları:		
Puanlama: Gözlenecek davranışlarda (*) ile ifade edilen her bir davranışın gerçekleşmesi 15 puana, diğerleri 10 puana karşılık gelir.		

165

Kontrol listesini gösterir.

Ölçme ve Değerlendirme birimini gösterir.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıda verilen cümlelerin başındaki parantezlere cümleler doğru ise "D"; yanlış ise "Y" yazınız.

- () Duyarlı web tasarımı web sayfasının çeşitli cihazlarda, pencere ya da ekran boyutlarında iyi işlenmesini amaçlayan yaklaşımdır.
- () Genel ağ bilgisayarları birbirine bağlayan elektronik iletişim ağıdır.
- () Genel ağ ortamında her bilgisayarın IP numarası aynıdır.
- () URL evrensel kaynak belirleyicidir.

B) Cümlelerde yer alan boşlukları uygun ifadelerle doldurunuz.

- Web sitesi türleri; sitelerdir.
- Web sitesine formatlarda grafikler oluşturulur.
- Web sitesinde renk modu kullanılır.
- Web sitesi kullanıcıların siteyi ziyareti esnasında ilk karşılaştığı sayfadır.
- Ana sayfada verilen her menü için görüntülenebilen bir web

C) Aşağıdaki verilen soruların doğru cevaplarını işaretleyiniz.

10. Aşağıdakilerden hangisi veri saklama ve yayımlama işlemine verilen addır?

- DNS
- Domain
- Server
- URL
- Web hosting

11. Aşağıdakilerden hangisi bilgisayar ile kullanıcı arasında etkileşim köprüsü görevi gören grafik tasarım disiplini?

- Arayüz
- Domain
- Plastisite
- Hosting
- Web server



KONULAR



- 1.1. TASARIMA ÖN HAZIRLIK
- 1.2. WEB SAYFASI ESKİZİ
- 1.3. TASARIMIN OLUŞTURULMASI
- 1.4. GÖRSELLER ÜZERİNDE İŞLEMLER

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?



- Web sitesi tasarımına ön hazırlık yapma
- Web sayfası eskizi oluşturma
- Web sitesi tasarımı oluşturma
- Görseller üzerinde işlemler yapma

TEMEL KAVRAMLAR



- Arayüz
- Duyarlı web tasarımı
- Genel Ağ
- Web
- Web arayüzü
- Web sayfası
- Web sitesi



Hazırlık Çalışmaları

1. İlgi alanınıza ait, yaptığınız çalışmalarını paylaşmak ya da satışa sunmak istediğinizde neler yaparsınız?
2. Sürekli kullandığınız bir sosyal medya uygulamasına herhangi bir kullanım farklılığı geldiğinde ne düşünürsünüz?
3. Herhangi bir web sitesinin, beğendiğiniz ya da beğenmediğiniz özellikleri nelerdir? Fikirlerinizi sınıf arkadaşlarınızla paylaşınız.

1. Öğrenme Birimi

WEB ARAYÜZÜ



İletişim, yaşam boyunca ihtiyaç duyulan bir olgu olmakla birlikte teknolojik ilerlemeler sonucunda iletişimin belli ögeleri de gelişim ve değişime uğramıştır. Zaman içerisinde mevcut araçlar ve kanalların ihtiyacı karşılayamaması nedeniyle iletişimdeki araçlar dijitalleşmiş, kanal ise genel ağ (internet) olmuştur.

İletişim kanalı olarak genel ağın kullanımı web sitelerinin doğmasına neden olmuştur. Teknolojik gelişmeler ve değişen bilişim, yaşamın pek çok değişkenini etkileyerek insanların beklentilerini değiştirmiştir. Beklentiler sonucunda web siteleri de gelişim göstermiştir. Etkileşim içermeyen statik web siteleri, Web 2.0 teknolojisiyle etkileşim içeren dinamik web sitelerine yerini bırakmıştır. Bu bağlamda web tasarımında şu üç farklı model ele alınmıştır:

- **Duyarlı Web Tasarımı [RWD (Responsive Web Design) (rispansiv veb dizayn)]:** Duyarlı tasarım olarak da bilinen, kullanılabilirliği ve memnuniyeti sağlamak için web sayfalarının çeşitli cihazlarda minimumdan maksimum pencere ya da ekran boyutlarında iyi işlenmesini amaçlayan bir web tasarımı yaklaşımıdır.
- **Adaptasyon Web Tasarımı [Adaptive Web Design (adapdiv veb dizayn)]:** Ekran genişliğine orantılı şekilde uygulanabilen, sayfanın önceden belirlenmiş çözünürlüğüne ulaşana dek yapısı bozulmadan küçülmesini sağlayan ve belirlenen ölçüye ulaşıldığında diğer çözünürlüklere odaklanabilen, sabit ölçüler kullanılarak tasarım yapımını sağlayan web tasarımı yaklaşımıdır.
- **Likit Web Tasarımı [Liquid Web Design (likit veb dizayn)]:** Standart çözünürlükten büyük veya küçük çözünürlüğe ulaşımı sırasında sayfanın yapısını bozmadan büyümesini ve küçülmesini sağlayan web tasarımı yaklaşımıdır.

Web sitelerinin, web teknolojisindeki gelişmeler ve kullanıcı beklentileri dikkate alınarak tasarlanması gerekir. Web tasarımı; Web1.0'da içeriğin yönetici tarafından, Web2.0'da kullanıcı tarafından, Web3.0'da topluluk tarafından oluşturulması göz önünde bulundurularak yapılmalıdır. Web tasarımında kullanılan bazı kavramlar mevcuttur. Bu kavramlar şunlardır:

İnternet (Net-Genel ağ): Bilgisayarları birbirine bağlayan elektronik iletişim ağıdır.

World Wide Web (www ya da Web-Dünya Çapında Ağ): Genel ağ üzerinde yayımlanan birbiriyle bağlantılı hiper-metin belgelerinden oluşan bilgi sistemidir.

IP (İnternet Protocol): Genel ağ ortamında her bilgisayarın kendine özel numarası vardır. Bu numaralar IP olarak adlandırılır.

Http (Hypertext Transfer Protocol): Genel ağın hipertext dosyalarını ulaştırma kurallarıdır.

Ftp (File Transfer Protocol): Dosya aktarma kurallarıdır.

Tcp / IP (Aktarma Denetim Kuralları / İnternet Kuralları): Hizmet eden (server) ile hizmet edilen (client) arasındaki ilişkiyi düzenleyen kurallardır.

URL: Evrensel kaynak belirleyicidir. Web Server (kaynak olduğundan), IP, aradığı kaynağı URL adres sistemini kullanarak bulur.

URL'nin genel yapısı: erişim-yöntemi://sunucu-ismi[: port] / konum şeklindedir.

Örneğin <http://www.websitesiismi.com>

Web Browser (Tarayıcı-İnternet Tarayıcı-Ağ Tarayıcısı-Web Göz Atıcı): Kullanıcıların ağ sunucuları üzerinde yer alan HTML veya daha gelişmiş sayfaların açılmasını sağlayan bir yazılımdır. Explorer, Firefox, Google Chrome buna örnektir.

Web Server (Sunucu): Web sitesine ait dosyaları saklayan ve genel ağ kullanıcılarının erişimine sunan cihazlara web server denir. Bir web sitesinde yayımlanması istenen sayfaların, görsellerin veya belgelerin genel ağ kullanıcıları tarafından erişebileceği bir cihazda tutulmasıdır.

Hosting: Web sitesinin barınabileceği alandır. Veri saklama ve yayımlama işlemine web hosting denir. Web sunucusundan belirli bir disk alanı kiralayarak ya da telekomdan kiralık hat aracılığıyla web sunucusu kurarak oluşturulabilir.

DNS (Alan Adı Servisi): Genel ağ üzerindeki sunucuların adresleri (IP) her biri 0-255 arasında olan dört basamaktan oluşur. Genel ağ üzerinde alan adı-IP adresi eşleştirmesi yapan servislere DNS adı verilir. Kullanıcının girmek istediği web sitelerinin IP adreslerini akılda tutması zor olacağından DNS kullanılmaktadır.

Domain: Web sitesine ulaşılabilecek isimdir. Genel ağ üzerinde web sitesini yayımlamak isteyen firma ya da şahıs, web sitesine ait bir alan adı (domain) seçer.

Hiper-metin: Elektronik cihazlarda gösterilen ve sadece yazıdan ibaret olmayan gelişmiş özelliklere sahip belgelerdir.

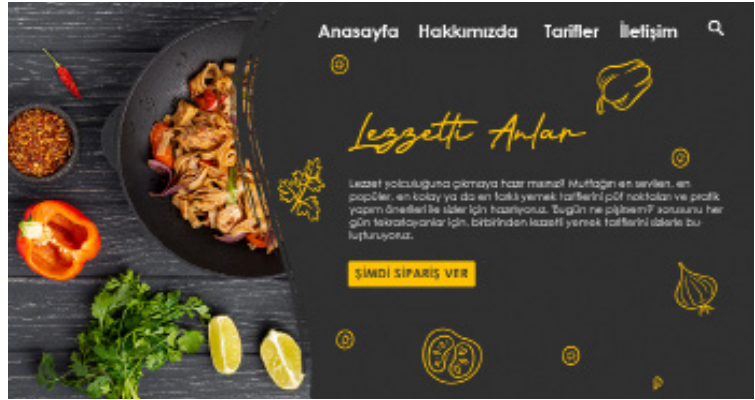
Web Sayfası: Web için hazırlanan ve web tarayıcısı kullanılarak görüntülenebilen metin, görsel ve animasyon şeklinde içeriklere sahip dokümandır.

Web Sitesi: Web üzerindeki sayfalar, metin, görsel ve animasyon şeklinde ziyaretçisine bilgi aktaran ya da hizmet sunan sayfaların tümünü kapsayan doküman topluluğudur.

Arayüz: Bir hizmeti sunan sistem (makine, bilgisayar) ile kullanan sistem (kullanıcı) arasında etkileşim köprüsü görevi gören grafik tasarım disiplini. Herhangi bir programlama bilgisine sahip olmayan kullanıcıların da bilgisayar programlarını veya program komutlarını içeren makineleri kullanabilmelerini sağlamak için geliştirilen görsel, işitsel veya dokunsal kumanda araçlarının tümüdür.

Web Arayüzü: Web sitesinin dijital ekrana yansımış detaylarını içeren grafik unsurlarının tamamıdır (Görsel 1.1).

Plastisite (Kullanıcı Arayüzü Esnekliği): Bir kullanıcı arayüzünün, kullanılabilirliği korurken hem sistemin fiziksel özelliklerindeki hem de çevredeki değişikliklere dayanma kapasitesidir.



Görsel 1.1: Farklı web arayüzleri

1.1. TASARIMA ÖN HAZIRLIK

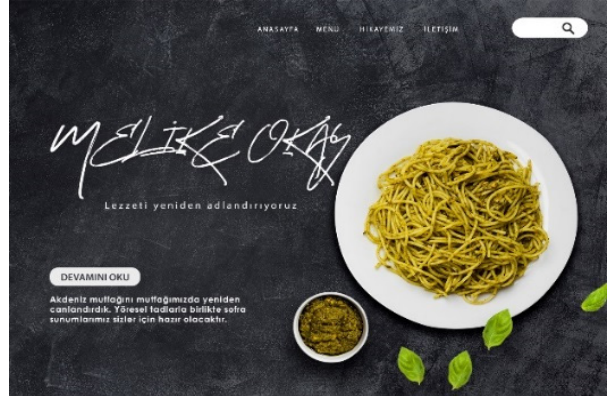
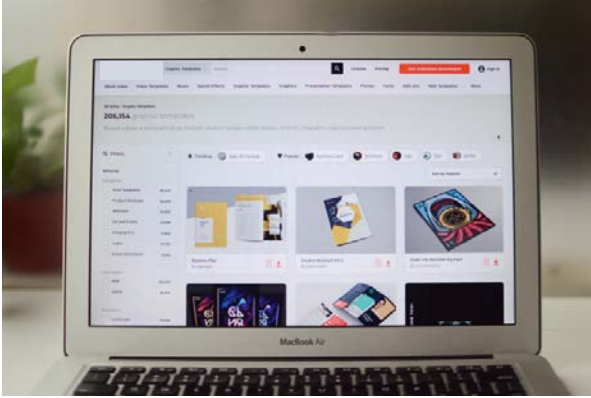
Estetik, işlevsel, ergonomik bir web sitesi tasarımı, doğru yapılmış bir ön hazırlıktan; ön hazırlık ise müşteri amaç ve isteklerinin net anlaşılması, kullanıcı beklentisi analizinin doğru yapılmasından geçer. Web sitesinin hazırlanacağı amacı bilmek siteyi oluşturma sürecinde oldukça önemlidir.



Web sitesi oluşturma amaçları şunlardır:

- Bir duygu ya da düşünceyi ifade etmek.
- Bir işletmeyi tanıtmak.
- Bir ürünü pazarlamak.
- Bir topluluk oluşturmak.
- İnsanlara yardım etmek.
- Eğlenebilmek, keşif yapmak.
- Yeni bir yatırımı teşvik etmek veya tetiklemek.
- Bilgi paylaşmak ya da bilgiye erişmek.
- Yeni teknolojileri denemek.
- Bağımsız olmak, küresel olmak.
- Dünya çapında tanınmak.
- Reklam ve satış yapmak.

Web sitesi türleri; temelde eğlence ve ticaret olmakla birlikte kişisel siteler, bloglar, fotoğraf paylaşım siteleri, eser sahibi web siteleri, sosyal paylaşım siteleri, mobil cihaz siteleri, bilgilendirici web siteleri, çevrim içi iş ve katalog siteleri, dizin web siteleri, kurumsal siteler ve e-ticaret siteleri olarak sıralanabilir (Görsel 1.2). Genel ağda en çok ziyaret edilen web sayfaları, kişisel ve ticari sayfalardır. Web sitelerinin, amaçları doğrultusunda kullanıcılarla yapmış olduğu bilgi paylaşımları, hedefe hızlı ulaşılmasını sağlar.



Görsel 1.2: Şahıs, kurum web sayfası ve sitesi örnekleri

Ön hazırlık aşamasında göz önünde bulundurulması gereken hususlar şunlardır:

- Web sitesi kategorisi özellikleri
- Web arayüzünde kullanıcı sistem insan olduğundan görüp kullanılan iletişim mekanizmalarının (görüntü, ses vb.) kullanılabilirliği ya da ergonomik özellikleri, belli kural ve standartlara uyumluluk derecesinin (zaman ve eldeki olanaklar göz önünde tutularak) belirlenmesi gibi konular
- Web arayüz tasarımında da arayüz tasarım disiplininin amacı ve bu amaca ulaşmak için ön gördüğü yöntemler
- Kullanıcı odaklı tasarım (kullanıcının amaçları, alışkanlıkları ve kullanım deneyimi göz önünde bulundurularak tasarlanması)
- Etkileşim tasarımı (makine ve insan arasındaki etkileşimin hedeflerinin ve yöntemlerinin tespiti)
- Hedefe etkin biçimde ulaşmanın önündeki engellerin araştırılarak ortadan kaldırılması



1.1. ETKİNLİK

Farklı kategorilerde web sayfası ve web sitesine ait örnekler araştırınız. Araştırdığınız örnekleri inceleyerek görüşlerinizi sınıf arkadaşlarınızla paylaşınız.

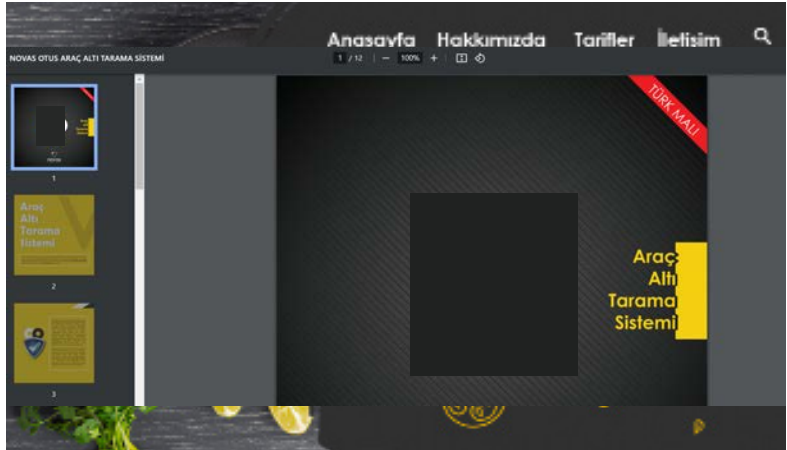
1.1.1. Web Sitesiyle İlgili Bilgilendirme Dosyası Hazırlama

Rekabetçi dijital dünyada web sitesinin iyi olması için amaca uygunluk, estetiklik ve elverişli bir kullanılabilirlik seviyesine sahip olması gerekir. Hedef kitle için web sitelerinin, yaşayan bir bilgi kaynağı, günlük hayatı kolaylaştıran araç ve genel ağ üzerinden insanlığın erişimine sunulmuş olduğu düşünülerek tasarlama ve planlama sürecinin titizlikle yürütülmesi gerekir.

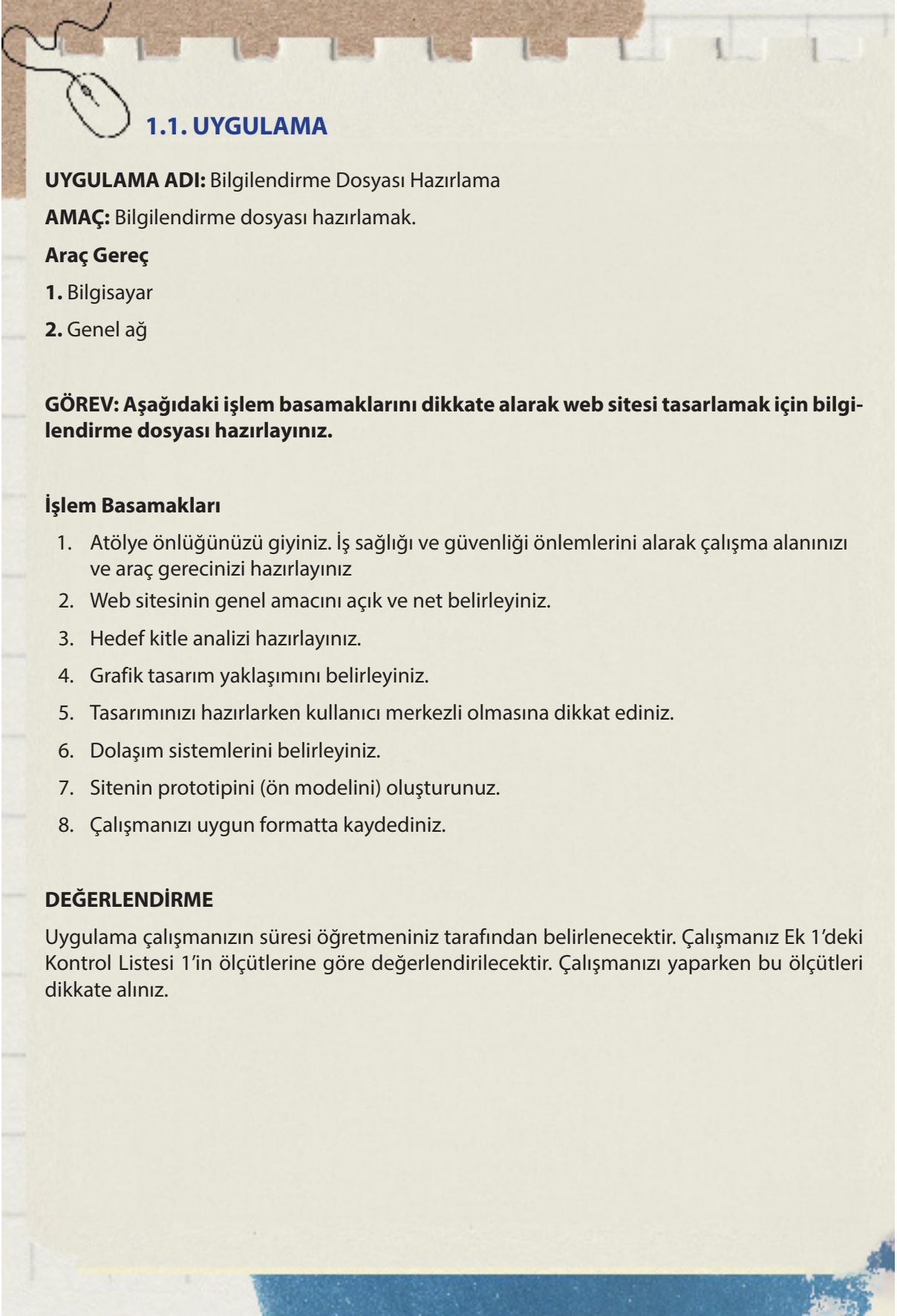
Web sitesi proje oluşturma aşamasında planlanması gereken unsurlar şunlardır:

- Web sitesinin genel amacının açık ve net belirlenmesi
- Hedef kitle analizi yapılması
- Grafik tasarım yaklaşımının belirlenmesi
- Kullanılabilirlik testlerinin site oluşturulma sürecine dâhil edilmesi
- Kullanıcı merkezli bir tasarım belirlenmesi
- Belgelemenin proje sürecine dâhil edilmesi
- Dolaşım sistemlerinin belirlenmesi
- Sitenin prototipinin (ön modelinin) oluşturulması
- Sitenin test edilme süreci

Tüm veriler bilgilendirme dosyasında bir araya getirilmelidir (Görsel 1.3).



Görsel 1.3: Bilgilendirme dosyası örneği



1.1. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: Bilgilendirme Dosyası Hazırlama

AMAÇ: Bilgilendirme dosyası hazırlamak.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Genel ağ

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak web sitesi tasarlamak için bilgilendirme dosyası hazırlayınız.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız
2. Web sitesinin genel amacını açık ve net belirleyiniz.
3. Hedef kitle analizi hazırlayınız.
4. Grafik tasarım yaklaşımını belirleyiniz.
5. Tasarımınızı hazırlarken kullanıcı merkezli olmasına dikkat ediniz.
6. Dolaşım sistemlerini belirleyiniz.
7. Sitenin prototipini (ön modelini) oluşturunuz.
8. Çalışmanızı uygun formatta kaydediniz.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 1'in ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

1.1.2. Renk Paletinin Hazırlanması

Web sitesi, kullanıcıyla karşılaştığı ilk aşamada dijital grafiğiyle ilgi uyandırabilir. Web sitesinde estetiğin önemli olduğu kadar kullanılabilirliğin de önemli olduğu göz önünde bulundurulmalıdır. Web sitesinin dijital grafiğiyle uyandırılan ilgi, kullanılabilirlik ile kullanıcıyı amacına ulaştırmalıdır. Dijital grafikte bu iki unsur birbirini tamamlar ve destekler nitelikte olmalıdır.

Web sitesi dijital grafiğinin tasarlanması aşamasında şu öğeler göz önünde bulundurulmalıdır:

Grafik Öğeleri ve Dosya Ağırlıkları: Web sitesinin görsel estetiği ve zenginliği grafik öğelerdir. Sitede kullanılan görseller, sunucu bilgisayardan kullanıcı bilgisayarına indirilerek gösterilir. Kullanılan grafik öğelerin sayfa kapasitesini ağırlaştıracağı düşünülerek gereksiz öge ve ağır dosya kullanımından kaçınılmalıdır. Tablo, metin, görsel vb. grafik öğelerinin tamamı sayfa ve site içerisine uyumlu ve dengeli bir şekilde konumlandırılmalı, sayfalar olabildiğince sade tasarlanmalıdır. Grafik öğelerinin tüm kullanıcılara gösterilebilmesinin yolu, web sitesine uygun formatlarda grafikler oluşturulması ya da bu öğelerin dönüştürülerek kullanılmasıdır. Bu iş için uygun formatlar Jpeg, Gif, Png ve Svg'dir.

Yerleşim Düzeni (Layout): Web sayfasının görsel yapısı yerleşim düzeni ile oluşturulur. Yerleşim düzeninde tüm ekranın içerik ve ortam türlerine sahip bölgelere ayrılma yöntemi belirlenmeli ve web sitesinde olması planlanan her web sayfası için bir ekran düzeni tasarımı oluşturulmalıdır. Yerleşim düzeni, bir kapsayıcı (container) içerisinde yer alan logo, başlık (header), ana içerik (main-content), yönlendirme (navigation), yan çubuk (slidebar) ve alt bilgi (footer) olmak üzere altı ana bölümden oluşur. Her bölümün tasarım ve yerleşimi birbirinden ayırt edilebilir, kolay algılanabilir ve düzgün bir biçimde olmalıdır. Yerleşim düzeni tasarımın bütünüyle tutarlı olmalı ve sayfalar tam doldurulmaya çalışılmadan içeriğin rahat algılanabileceği küçük boşluklar bırakılmalıdır.

Tipografi Kullanımı: Tipografinin ilk işlevi okunmaktır. Karakter, yazı türü, yazı büyüklüğü, satır uzunluğu, satır arası ve karakterler arası boşluk gibi değerler tipografi için oldukça önemlidir. Tipografi, basılı malzemede ve ekranda birbirinden farklıdır. Yazının ekranda okunur olması için sans-serif yazı tipi kullanılmalı ve site genelinde kullanılabilirlik açısından yazı tipi en fazla iki olmalıdır. Yazı stili diğer öğelerle uyumlu ve tutarlı şekilde seçilmelidir. Ekran üstü okuma için tasarlanmış Georgia ve Verdana gibi fontlar kullanılabilir. Farklı yazı tipi boyutları, farklı konu anlatımlarında değil vurgulama amaçlı, başlık ya da alt başlıklar için kullanılabilir. Yazı rengi sitenin genel durumuna ve rengine göre uyumlu, dengeleyici seçilmelidir.

Arka Plan Tasarımı: Arka plan, sayfa tasarımının bir parçası şeklinde planlanmışsa ve başlangıç aşamasında değil arka planın en son eklenmesi uygun olacaktır. Arka plan, web sitesine estetik değer katabileceği ya da etkililiğini yok edebileceği göz önünde bulundurularak dikkat dağıtıcı, algılamayı zorlaştırıcı canlı renkler ya da karmaşık desenler yerine açık, düz ve olabildiğince sade tercih edilmelidir.

Renk ve Kontrast: Web sitesinin görüntüleneceği cihazlar göz önünde bulundurulduğunda kullanılacak renk modu RGB'dir. RGB [red, green, blue (kırmızı, yeşil, mavi)] üç temel renk ışığından oluşan, her biri 0-255 arası değer alabilen milyonlarca tonu ifade eder. Rengin görünümü, kullanıcı tercihlerine ve donanımına göre farklılıklar gösterir. Web sitesinde kullanılacak renk şeması, şirketin marka



Bilgi notu

Görsellik ile işlevselliğin dengeli olması, akılda kalıcılık ve olumlu bir izlenim oluşturmaktadır.



renkleri başta olmak üzere tasarımcı tercihi, kullanılabilirlik çalışmaları vb. etkenlere göre belirlenir. Tasarımcı; tercihinde tasarımın yaklaşım biçimini, hedef kitlenin renk tercihini, firma ya da ürünün karakteri ya da kişiliğini ve rengin kültürel çağrışımını dikkate almalıdır (Görsel 1.4). Web sitesi tasarımında renk kullanımı, uygulamada renk farklılığıyla iletilen bir bilginin renge bağımlı olmayan bir öğeyle de iletilmesi gereğidir. Bir web sitesi renkleriyle algılanabilirlik ve okunabilirlik için yeterli kontrastı taşınmalıdır.

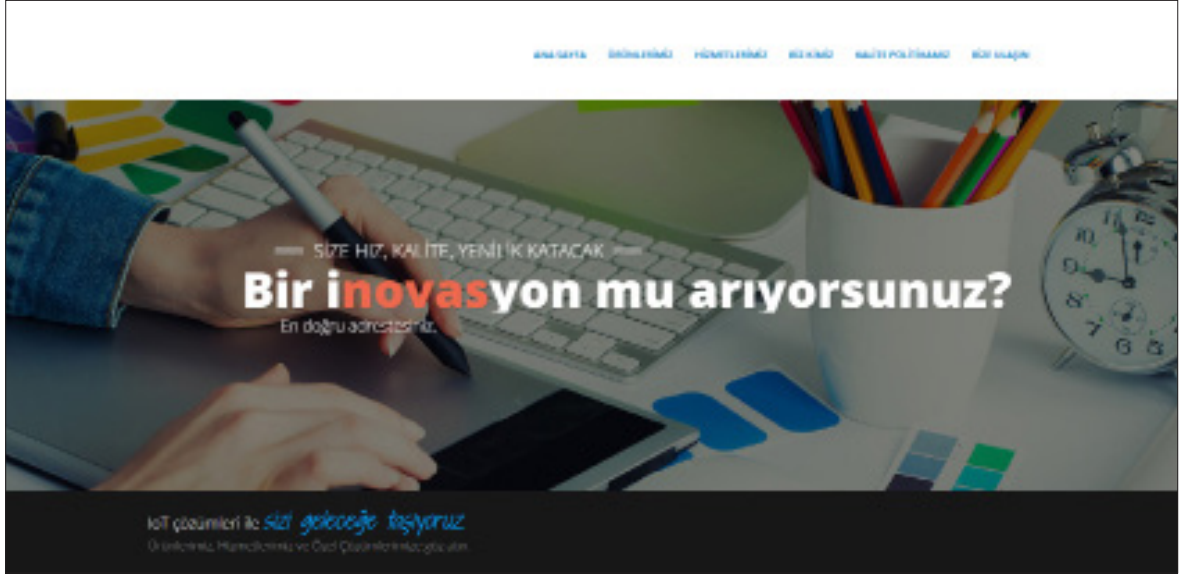


Görsel 1.4: Kurum renkleri bazında renk paleti örneği

1.1.3. Alanda Kullanılan Diğer Çalışmaları İnceleme

Web sitesinin başarıya ulaşması için planlama sürecinde, tasarımda kullanılan belirli deneyim ve birikim ürünü olan tasarım şablonlarına ve belirlenen genel konulara önem vermek gerekir. Var olan web sitesi tasarım eğilimlerinin araştırılması, başarılı sitelerin geçtiği süreçler, bilgi ya da planlarının incelenmesi, siteyi başarıya ulaştıracak güncel bilgilere sahip olunması sürecin verimli tamamlanmasına katkı sağlar.

Bilgilendirme dosyasında mevcut bilgiler ve değişken özellikler göz önünde bulundurularak alanda yapılmış çalışmaların incelenmesi, tasarım oluşturma aşamasında ve sonrasında yaşanabilecek olumsuzlukları ortadan kaldırır. Amacı doğrultusunda, hedefine ulaşmış başarılı ya da ulaşamamış az kullanıcı olan başarısız siteler mevcut imkânlarla görüntülenir (Görsel 1.5, 1.6).



Görsel 1.5: Başarılı site örneği



Görsel 1.6: Başarısız site örneği

1.1.4. Görsel Materyalleri Bulma

Web sitelerinde ortak bazı temel öğeler kullanılır. Bunlar site kimliği, gövde metni, bağlantılar, dolaşım sistemleri (sayfalar arasında geçişi sağlayan sistem), görüntüler, formlar ve sayfa alt bilgileridir.

Sorumlu bir şekilde kullanılması gereken görüntüler, site içerisinde dolaşım sistemlerinde, formlar hâlinde, bağlantı olarak ve daha çok çeşitli yerlerde diğer öğelere göre daha fazla kullanım çeşitliliğine sahiptir. Sadece araç olarak değil hedef kitleye açık mesaj vermek için de kullanılır. Verilmek istenen mesajın bir görüntü aracılığıyla iletilmesi daha kolaydır ve bu görüntü aracı çok fazla bilgi iletmekle kalmaz aynı zamanda bunu çok hızlı yapar. Çok fazla bilgi iletmekle kalmayan şey nedir?

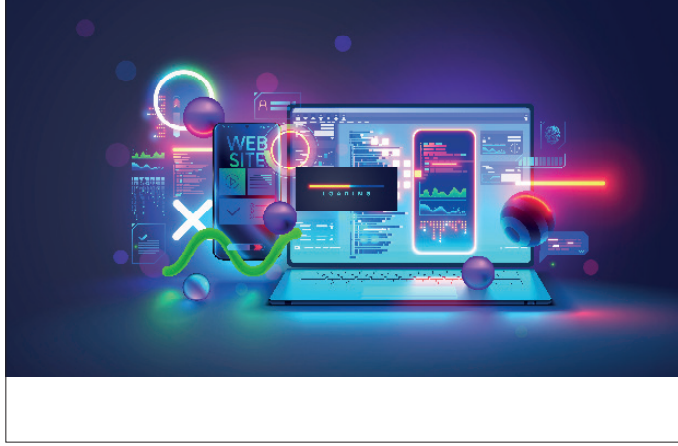


Bilgilendirme dosyasında olan şahıs ya da kurumdan alınmış görsel materyallerin yanı sıra, sitenin oluşturulmasında ve geliştirilmesinde fayda sağlayabilecek, tasarıma estetik görünüm kazandırabilecek, içeriği yansıtan, algılamayı zorlaştırmayan, merak uyandıran, dikkat çekici görsel materyaller edinilmelidir. Bu görsel materyaller (fotoğraf, grafik, animasyon, video, illüstrasyon vb.) hazır hâlde bulunabileceği gibi site için tasarımcı tarafından oluşturulabilir (Görsel 1.7).



Bilgi notu

Görsel materyaller, içerik geliştirici yapay zekâ uygulamalarıyla da oluşturulabilir.

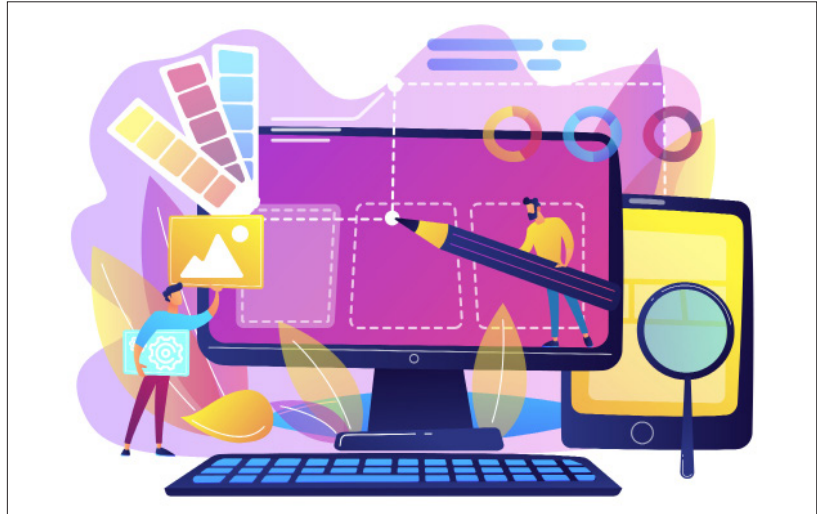


Görsel 1.7: Görsel materyaller

1.1.5. Materyalleri Kullanıma Uygun Hâle Getirme

Her programın kullanım amacının farklı olması sebebiyle profesyonel bir web sitesi tasarımı için piksel tabanlı görsel düzenleme programı, deneyim tasarımı programı, vektörel tabanlı görsel düzenleme programı, interaktif içerik oluşturma programı ve web editörü programı ile senkronize (eş zamanlı) olarak çalışmalar yapılmalı, tasarımlar oluşturulmalıdır.

Bilgilendirme dosyasında bulunan ve ayrıca edinilen görüntü, ses, grafik, fotoğraf, video, animasyon vb. tüm materyaller uygun düzenleme programı ile kullanılacağı ortama gerekli hâle getirilmelidir. Materyallerin kullanılacağı ortam web olması sebebiyle dijital ortam özellikleri göz önünde bulundurularak çözünürlük, renk modu, format biçimi vb. özellikleri weble uyumlu hâle getirilmelidir. Örneğin weble uyumlu hâle getirilmemiş renk modu sorunu, estetik açıdan istenmeyen sonuçlar doğurur (Görsel 1.8).



Görsel 1.8: Görsel düzenleme



1.2. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: Tasarımda Kullanılacak Görsel Materyalleri Hazırlama

AMAÇ : Tasarımda kullanılacak görsel materyalleri elektronik ortama aktararak hazırlamak.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Fotoğraf düzenleme programı
3. Haricî bellek

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak web sitesi tasarlamak için kullanılacak görsel materyalleri dijital ortama aktararak uygun hâle getiriniz.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Bilgisayarı çalışmaya hazır hâle getiriniz.
3. Kullanacağınız fotoğrafları bilgisayara aktarınız.
4. Fotoğraf düzenleme programını açınız.
5. Web tasarımı için kullanılacak görsel materyalleri belirleyiniz.
6. Görsel materyallerin çözünürlük, renk modu, format biçimini uygun hâle getiriniz.
7. Düzenlediğiniz fotoğrafları uygun formatta kaydediniz.
8. Düzenlediğiniz görselleri aktarmak için bilgisayar ortamında dosya oluşturunuz.
9. Oluşturduğunuz dosyaya site adı veya kendi adınızı veriniz.
10. Dosya içerisine düzenlemesini yaptığınız görselleri aktarınız.
11. Sonra kullanılmak üzere dosyayı haricî belleğe aktarınız.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 2'nin ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



1.2. WEB SAYFASI ESKİZİ

Web sitesi dijital grafiği oluşturmak için elde edilen verilerle birlikte tasarım bilgileri; sayfa düzeni için gerekli olan materyallere karar vermek, etkileşimler ve işlemler tasarlamak ve fikirler üretmek için kullanılmalıdır.

Tasarım bilgisi içerisinde; görsel süreklilik (tutarlılık), açıklık, denge, görsel hiyerarşi, vurgu, ritim, oran ve orantı, uyum ve bütünlük olan genel tasarım ilkeleri ile kimliği siteye net olarak yansıtılır. Kullanıcıların ihtiyaçlarına uygun olması, kolay kullanım, çevrim içi ortamda özgün olması, yüksek kaliteli içerik, minimum indirme zamanı, sık güncelleme yapma, web sitesi tasarım ilkeleri ile birlikte değerlendirilir.

Web siteleri hedef kitle tarafından kullanılacağından web arayüzü kullanıcı odaklı tasarlanmalıdır. Hedef kitle analizinde teknolojik gelişmeler ve yaşam standartları göz önünde bulundurulduğunda kullanıcı cihaz değişkenlerinin fazla olması, kullanıcı arayüzü esnekliği konusunu önemli hâle getirmiştir. Web sitesi ziyaretçilerinin çoğunluğunu, mobil cihaz kullanıcılarının oluşturması duyarlı web tasarımını daha da önemli hâle getirmiştir.

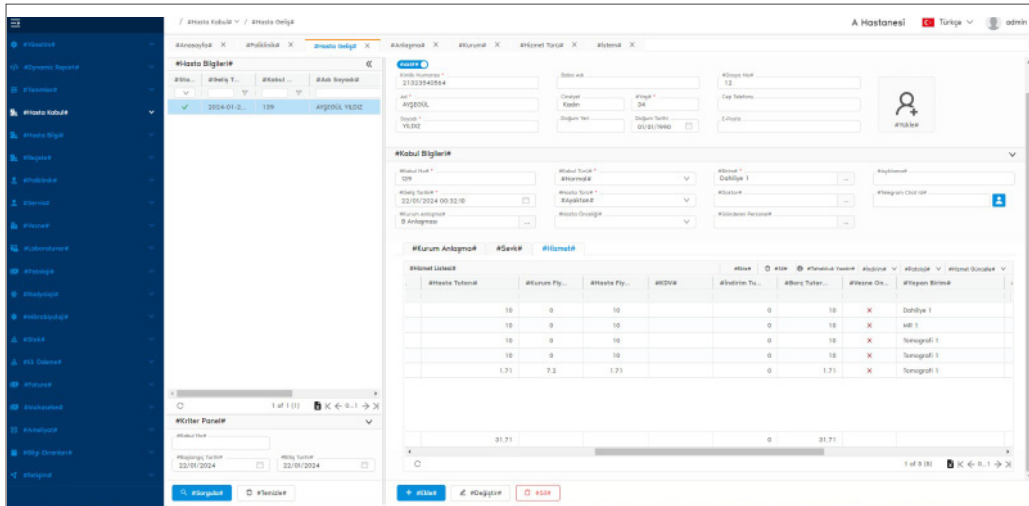
Eskiz çalışmalar, duyarlı web sitesi tasarımı için kullanıcı arayüzü plastisitesi göz önünde bulundurularak hazırlanmalıdır.

Yerleşim düzeni için oluşturulması gereken altı ana bölüm (logo, başlık, ana içerik, yönlendirme, yan çubuk, alt bilgi) amaca, kullanılabilirliğe ve estetik gereksinimlere uygun bir tasarım olacak şekilde oluşturulmalıdır. Bu tasarıma ulaşmak için elde hazırlanacak birkaç eskiz gereklidir. Tasarımcı açısından farklı arayüz seçeneklerini değerlendirme, müşteri açısından karar verme aşaması için en az üç adet eskiz çalışma hazırlanmalıdır.

1.2.1. Ana Sayfa Taslağı ve Sayfa Menülerini

Web sitesi ana sayfası, kullanıcıların siteyi ziyareti esnasında ilk karşılaşacağı sayfadır. Bu bakımdan ana sayfanın her açıdan tüm site içeriğini yansıtacak nitelikte olması son derece önemlidir. Ayrıca tasarım anlamında karmaşık olmayan olabildiğince sade, boyut olarak çok yer tutmayan materyaller seçilerek fazla zaman almadan hızlı bir şekilde açılabilir olması, sitede kalınmasını ya da kalınmamasını etkileyen unsurlardır. İçerik sayfalarına ulaşmak için oluşturulması gereken menü bölümü, site arayüzüyle uyumlu ve hatta tamamlayıcı, kolay erişilebilir ve rahat kullanılabilir nitelikte olmalıdır.

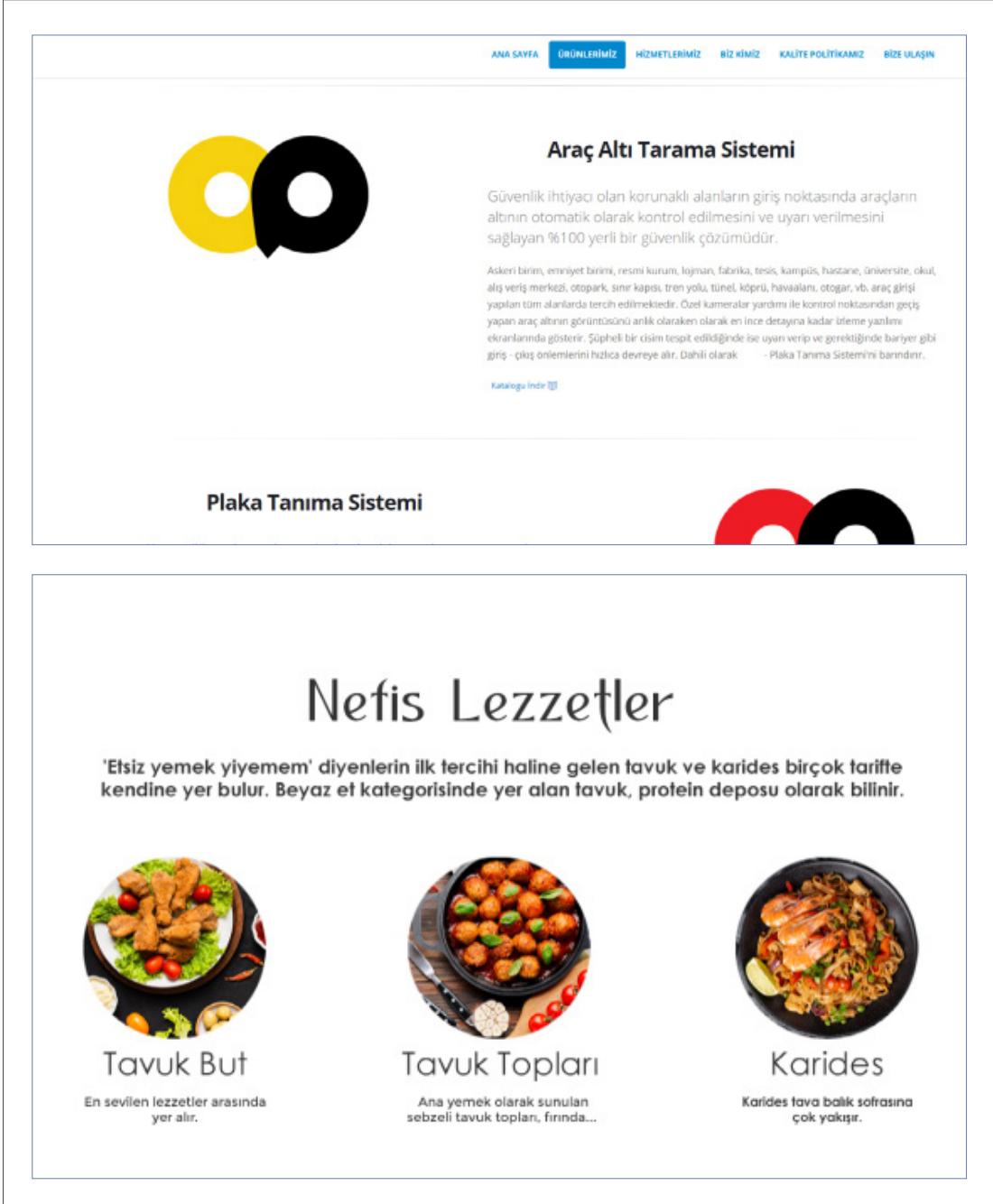
Bütün bu özellikler dikkate alınarak oluşturulan bir ana sayfa arayüzü (Görsel 1.9), web sitesi için amacını gerçekleştirmek adına ön koşul niteliğindedir.



Görsel 1.9: Web arayüz (layout) düzenleme sayfası

1.2.2. Menülere İlişkin Arayüzler

Ana sayfada link (bağlantı) verilen her menü için görüntülenebilen bir web sayfası hazırlanmalıdır. Bu web sayfaları genellikle main-content bölümünde görüntülenmek üzere düzenlenir. Tasarım olarak site geneline uyumlu, tamamlayıcı nitelikte ve göstereceği içeriği yansıtacak şekilde tasarlanmalıdır. İçeriği gösterilecek menü sayfalarının hem web sitesinin bir parçası hem de başlı başına bir web sayfası olduğu göz önünde bulundurulmalıdır. Ayrıca menü sayfalarının içerik bakımından olabildiğince dengeli oluşturulması gerekir (Görsel 1.10).

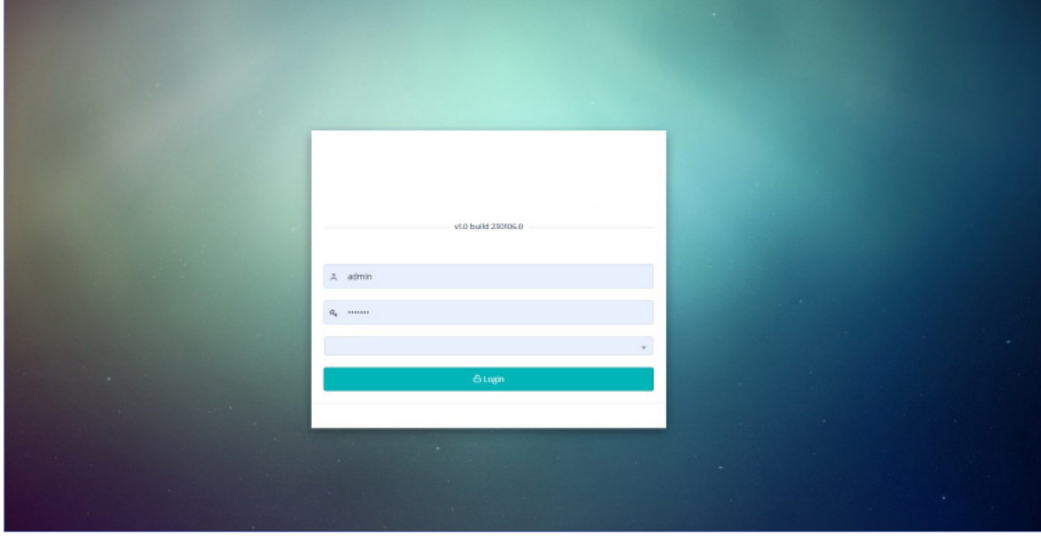


Görsel 1.10: İçerik sayfası örnekleri



1.2.3. Ana Sayfa ve Arayüz Taslağını Renk Paletine Göre Renklendirme

Web sitesi için hazırlanan ana sayfa başta olmak üzere tüm içerik sayfaları, belirlenen renk paletine göre renklendirilmelidir. Renk seçimi; web sitesinde kullanılacak renk modunun RGB olması göz önünde bulundurularak algılanabilirlik ve okunabilirlik için gerekli kontrastlık sağlanacak nitelikte olmalıdır. Web sitesi sayfaları eskiz çalışmaları seçilen renklere uygun şekilde renklendirildikten sonra müşteri sunumu hazırlanmalıdır (Görsel 1.11). Birden fazla seçenek sunulması karar aşaması için önemlidir.



Görsel 1.11: Web sitesi için belirlenen renk paleti doğrultusunda renklendirilmiş arayüz (layout) örneği

1.2.4. Web Arayüzlerinde Görsel Materyallerin Yerlerini Gösterme

Web sayfası tasarımlarında denge ve bütünlük adına tipografik düzenleme önemli bir konudur ve hareketli ya da hareketsiz tüm görsel materyaller düz metinlere oranla daha dikkat çekicidir. Bu bağlamda materyal konumu özellikle bilgi içerikli metin düzenlemesi için önemlidir (Görsel 1.12).



Görsel 1.12: Materyal konumlandırma

1.3. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: Anasayfa Taslağı Hazırlama

AMAÇ: Anasayfa taslağı sayfa menüleri hazırlama ve arayüzleri göstermek.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Web sayfası arayüz oluşturma programı
3. Haricî bellek
4. Uygulamada hazırlanan görsel materyaller

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak anasayfa taslağı, sayfa menüleri hazırlayınız.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Bilgisayarı çalışmaya hazır hâle getiriniz.
3. 2. uygulamada hazırladığınız görsel materyalleri, web sayfasında kullanmak için hazırlayınız.
4. Web sayfasında kullanılacak tipografik öğelerin konumlandırılmasına dikkat ediniz.
5. Görsel materyallerin tipografik öğelerle ilişkisine ve konumlandırılmasına dikkat ediniz.
6. Ana sayfa ve menülerin bütünlüğüne dikkat ediniz.
7. RGB renk modunu kullanınız.
8. Ana sayfa ve tüm içerik sayfaları, belirlediğiniz renk paletine göre renklendirilmeye dikkat ediniz.
9. Düzenlemenizi uygun formatta kaydediniz.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 3'ün ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



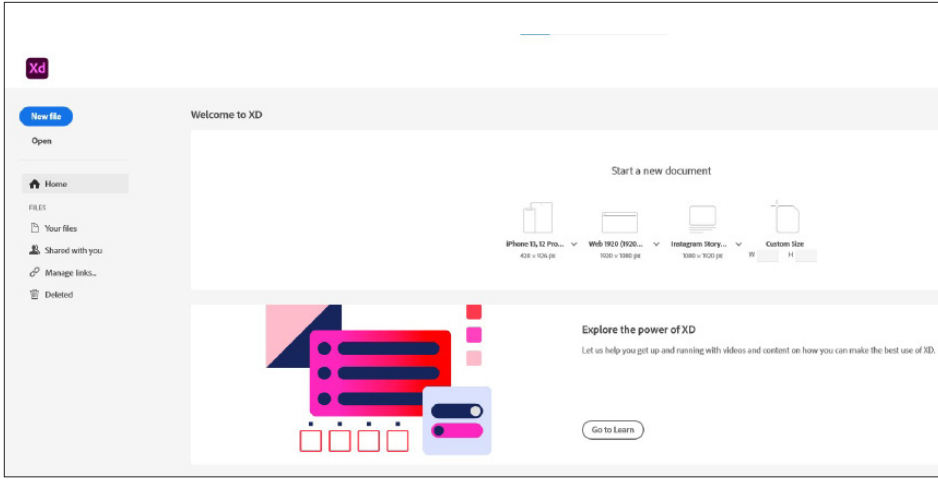
1.3. TASARIMIN OLUŞTURULMASI

Seçilen eskiz çalışma, bilgisayar ortamına aktarılıp üzerinde uygulamalar yapılarak geliştirilir. Çalışmanın, orijinal hâline gelebilmesi için bilgisayar ortamında tasarımın oluşturulması, ardından prototip (ilk örnek) olarak yayımlanması, gerekli durumlarda ekip arkadaşlarıyla paylaşılması gerekir. Bunları yapmak için geniş bir yelpazeye sahip “deneyim tasarımı” programı uygundur. Deneyim tasarımı programı aynı zamanda web editör programı, interaktif içerik oluşturma programı, piksel tabanlı görsel düzenleme programı ve vektörel tabanlı düzenleme programıyla eş güdümlü çalışma imkânı sunar.

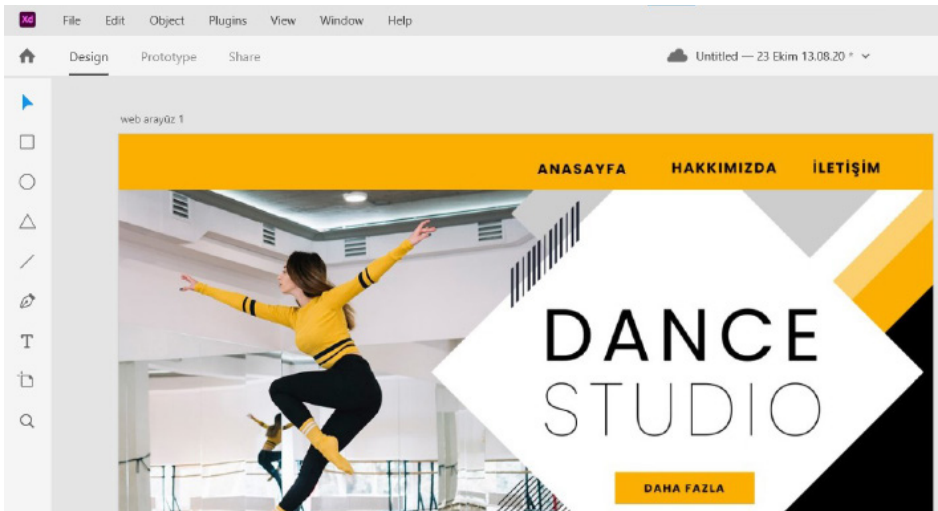
1.3.1. Deneyim Tasarımı Programı Tanıtımı

Profesyonel bir çalışma oluşturulmak istendiğinde deneyim tasarımı programı (Görsel 1.13) ve diğer düzenleme programları eş güdümlü olarak kullanılmalıdır.

Deneyim tasarımı programında, kullanım için birçok cihaza yönelik ekran tasarımı oluşturulabilir. Farklı cihazlar seçilebileceği gibi farklı ekran boyutları ve işletim sistemleri de seçilebilir. Ayrıca duyarlı web sitesi arayüz tasarımı da oluşturulabilir (Görsel 1.14).



Görsel 1.13: Deneyim tasarımı programı arayüzü



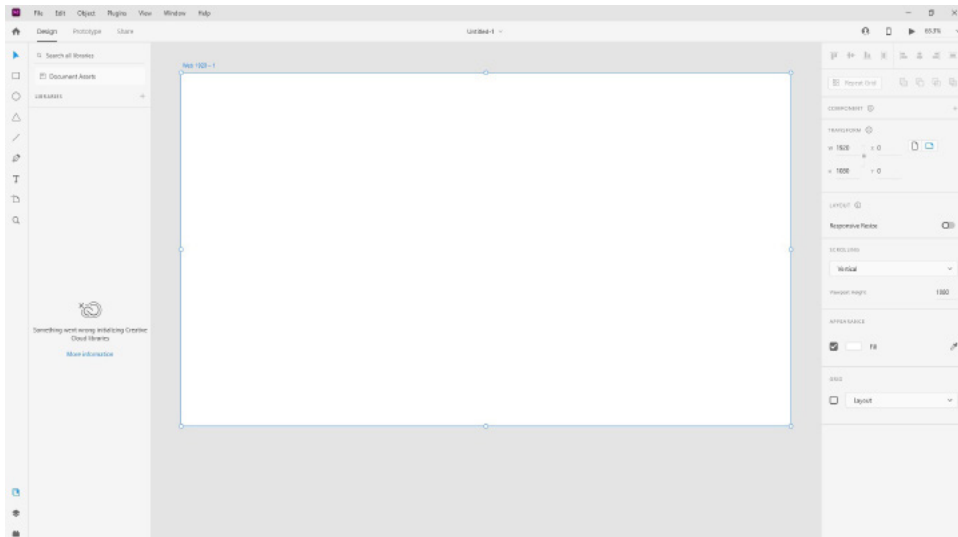
Görsel 1.14: Web arayüzü tasarımı

Deneyim tasarımı programında **Start a new document** bölümünden, çalışma alanı için cihaz çeşidi ve ölçüsü seçilir (Görsel 1.15).



Görsel 1.15: Yeni çalışma alanı için farklı cihaz ve ölçü seçenekleri

Deneyim tasarımı programında; (Görsel 1.16) üst kısımda menü ve mod olmak üzere iki, alt kısımda ise sol, orta ve sağ olmak üzere üç bölüm mevcuttur.



Görsel 1.16: Çalışma alanı ekranı

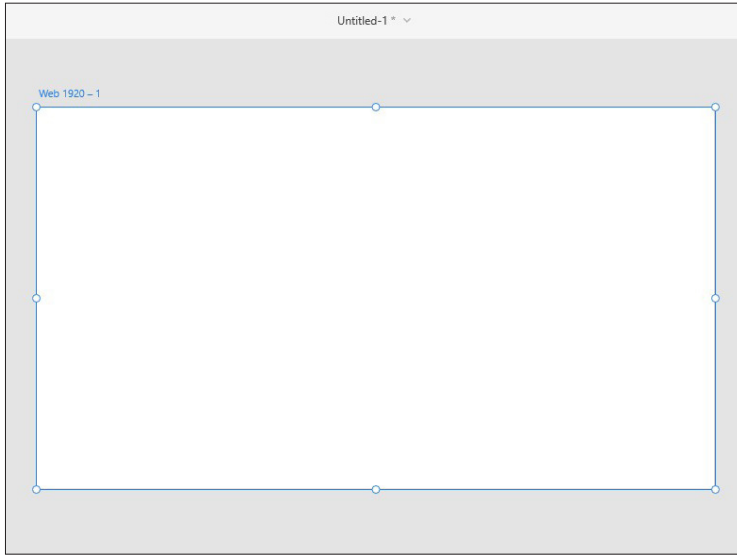


Menü; File dosya, Edit program ve genel, **Object** nesne, **Plugins** eklenti, **View** çalışma alanı görüş ve **Window** pencere özelliklerinin düzenlenebildiği komutları içerir.

Mod; Design tasarım, **Prototype** ilk örnek bağlantı ve **Share** 3. kişilerle (ekip arkadaşları, müşteri gibi) paylaşma özelliklerini içerir.

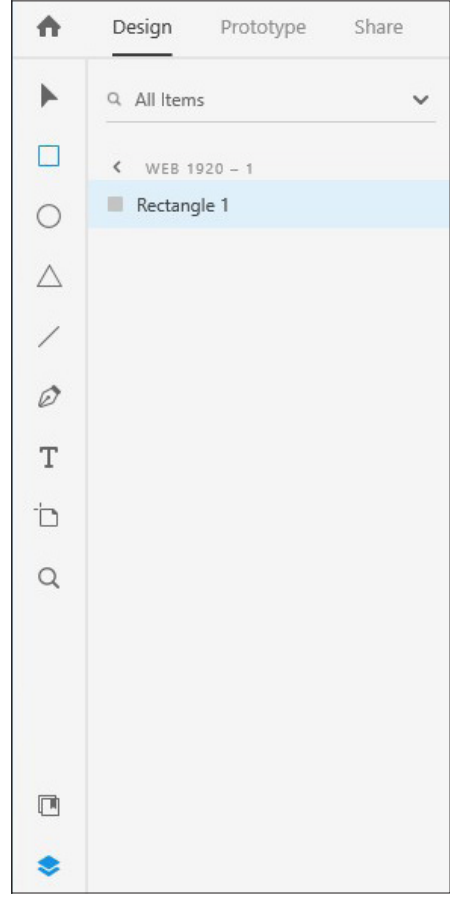
Sol panel; bileşen ekranı, araç kutusu, eklentiler, katmanlar ve tasarımda kullanılan öge listesi mevcuttur (Görsel 1.17).

Orta bölümde; çalışma yüzeyi (artboard) mevcuttur (Görsel 1.18).

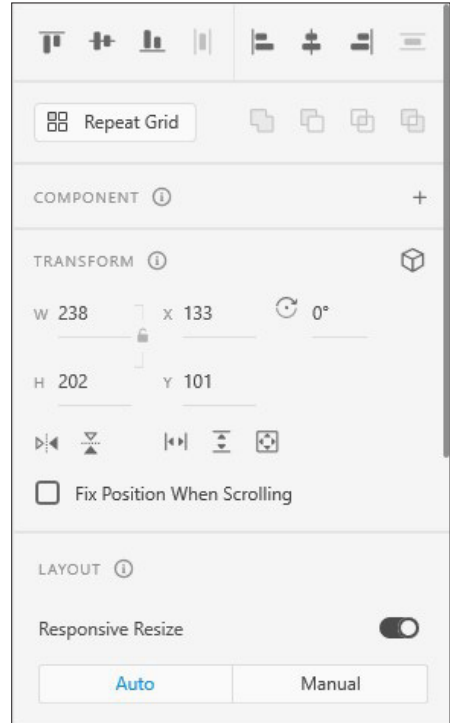


Görsel 1.18: Orta bölüm

Sağ panel, seçili ögeler üzerinde işlem yapılabilecek özellikler paneli mevcuttur (Görsel 1.19).



Görsel 1.17: Sol panel



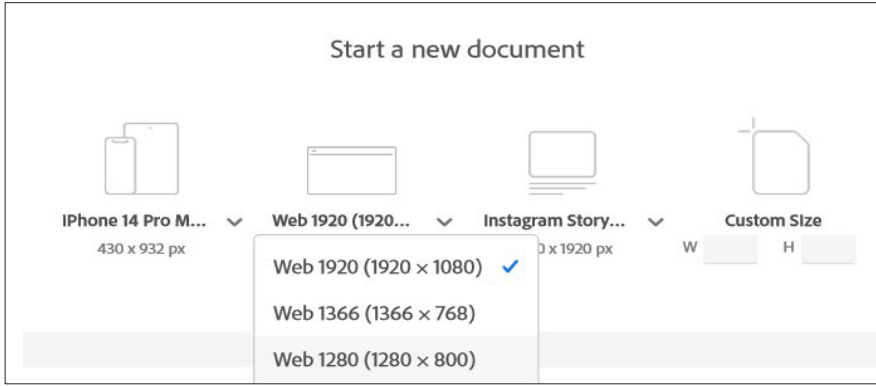
Görsel 1.19: Sağ panel

1.3.2. Yeni Belge Açma

Bir web arayüzü tasarımının duyarlı olabilmesi, kullanılan tasarım elemanlarının cihazla uyumlu olmasıyla sağlanmalıdır. Tasarım elemanlarının, esnek grid sistemi kullanılarak belli bir standart ölçekleme sistemine göre yerleştirilmesi ve hizalanması gerekir. Grid tabanlı tasarımın çalışma ilkesi hizalamaya dayanır.

Esnek grid sistemi, matematiksel oran ve eşitliklere dayanan bir hesaplamayla tasarım öğelerinin piksel tabanlı ekranlarda en doğru biçimde düzenlenmesi için gereklidir. Bu hesaplamalarla oluşturulan grid sistem, arayüz tasarım elemanlarının üzerinde istenen değişikliklerin kısa sürede yapılmasını ve göze hoş gelen bir düzende hazırlanmasını sağlar.

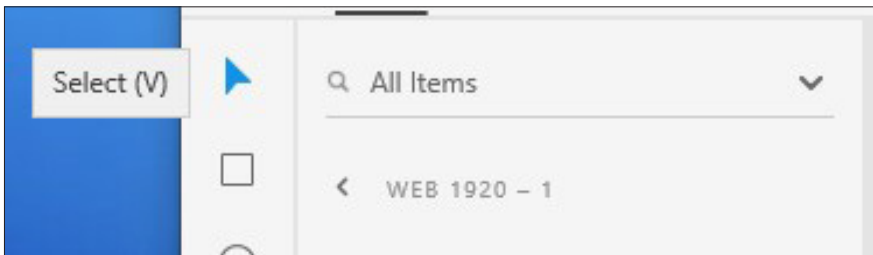
Web tasarımının her cihaza uyum sağlayabilmesi için **Nathan Smith** tarafından duyarlı web tasarımı için geliştirilen **960 grid sistemi**, birçok değere bölünebilmesi ve sütun (Esnek grid sisteminin en küçük birimidir.) kullanılarak tasarlanabilmesi sebebiyle en çok kullanılan sistemdir. Sistem ayrıca 960 piksellik bir web arayüz üzerinde çalışma alanının genişliğine (content width), kenar boşluklarına (margin), sütunlar arası genişliğe (gutter width), sütun genişliğine (column width) ve sütun sayısı (number of columns) değerlerinin belirlenmesine de yardımcı olur. Web bölümünden 960'ın katı olan 1.920 piksel seçilebilir (Görsel 1.20).



Görsel 1.20: Yeni arayüz ölçüsü

1.3.3. Seçim Aracıyla Nesne Düzenleme, Araç ve Panellerle Grid Sistemi Düzenleme

Deneyim tasarımı programında sol panelde yer alan **Select Tool** (Görsel 1.21) ile seçme ve taşıma işlemleri yapılabilir. Select tool ile seçili hâle getirilen öge ya da öğeler sağ panelde yer alan **Özellikler** paneliyle düzenlenebilir. Özellikler panelinden yapılabilecek işlemler, seçili olan öge ya da öğelere göre değişiklik gösterir. Özellikler panelinden hizalama, konum, ölçü, renk vb. özellikler düzenlenebilir.



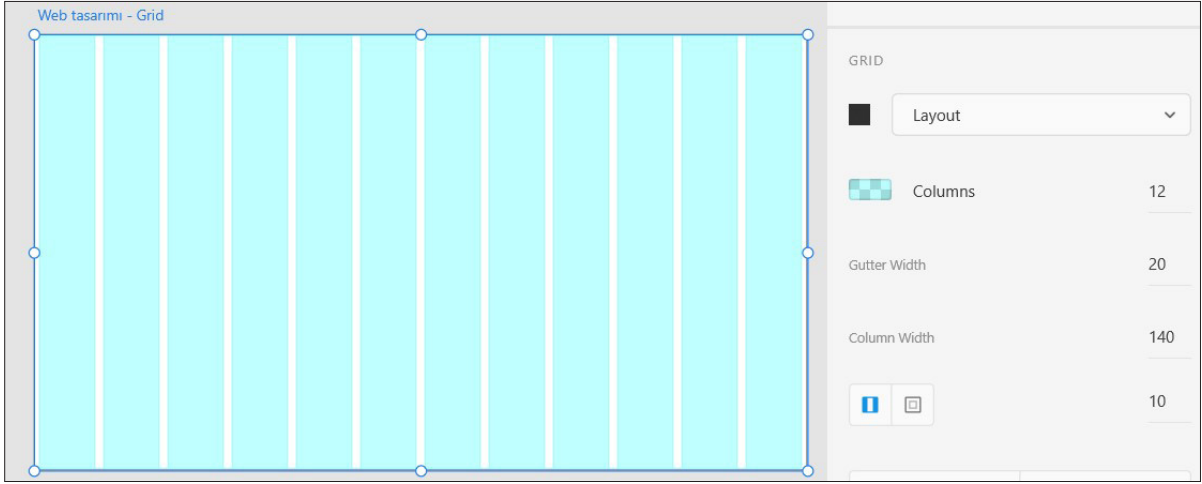
Görsel 1.21: Select tool



Yeni oluşturulan web sayfasında iken artboard içerisinde fare ile sol tuşu ile çift tıklanır ve **Grid** panelinden **Layout** seçeneği seçilerek aktif hâle getirilir.

Grid Panelinde Örnek Hesaplama: 960 grid sistem kullanılarak hazırlanan bir 960 piksellik sayfanın, 60 piksel genişliğinde 12 sütuna bölüldüğü, sütunlar arası genişliğin 20 piksel ve kenar boşluklarınının 10 piksel olduğu varsayıldığında çalışma alanı 940 piksel olur. 12 sütun 4 kısma bölünerek üçer sütunluk sınıflar oluşturulur. Bu durum matematiksel olarak $3 + 3 + 3 + 3 = 12$ şeklinde ifade edilir. Sistemdeki sayısal değerler baz alınarak tasarım yapıldığında **container** içinde yer alan logo, navigasyon, ana içerik, üst bilgi, yan çubuk ve alt bilgiye ait bölümlerin yerleşimi kolaylaşır.

Duyarlı web sayfa tasarımı oluşturma aşamasında referans olması açısından çalışma yüzeyi Görsel 1.22'deki gibi 12 kolona bölünür.



Görsel 1.22: Grid sistemi

1.3.4. Bitmap Araçları, Nesne Özellikleri, Bilgi Paneli, Resim Boyutu, Damga Aracı Kullanımı

Piksel Tabanlı Programda Düzenleme

Lasso tool, görselin tamamı yerine belirli bölgelerinde işlem yapabilmek için kullanılabilir. Control panelinden, seçim ya da çizim alanı ölçüsünde artırma, azaltma vb. işlemler yapılabileceği gibi opacity ayarıyla geçiş değeri verilebilir. Seçmek ya da çizmek istenen şekle göre kullanım farklılığı gösteren şu üç çeşidi mevcuttur:

Lasso tool, serbest kullanılabilen seçim ve çizim aracıdır (Görsel 1.23).

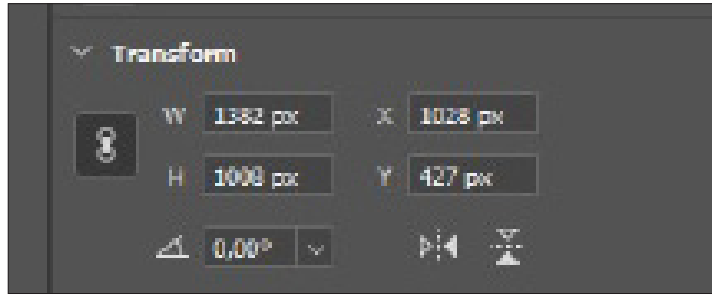
Polygonal lasso tool, düz kenarlarda kullanılabilen seçim ve çizim aracıdır.

Magnetic lasso tool, renk ton değerine göre kullanılabilen seçim ve çizim aracıdır.



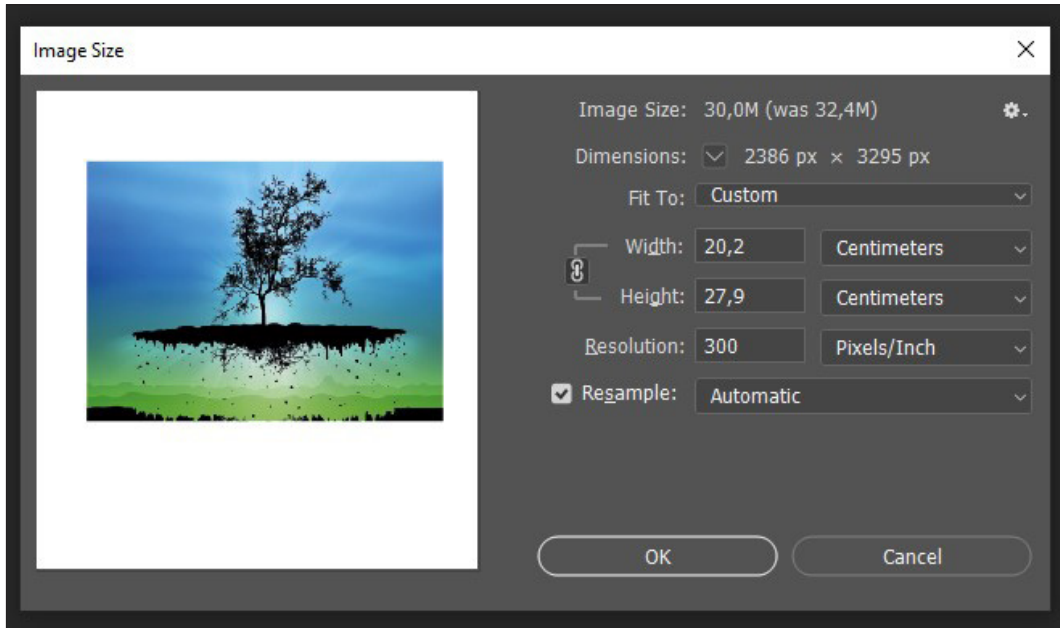
Görsel 1.23: Lasso tool

Transform; görsel ya da nesnenin genişlik, yükseklik, yatay eksen ve dikey eksen konumu, döndürme, aynalama vb. özelliklerinin verilebildiği paneldir (Görsel 1.24).



Görsel 1.24: Transform

Image size, görsel ya da nesnenin boyutlarının görüntülenip herhangi bir netlik kaybına uğramadan yeniden boyutlandırılabilirdiği paneldir (Görsel 1.25).



Görsel 1.25: Image size

Stamp tool, görselin seçili bazı bölümlerini istenen alana klonlamak için kullanılan araçtır (Görsel 1.26). Kopyalanmak istenen görsel göre değişiklik gösteren şu iki çeşidi mevcuttur:

Clone stamp tool, mevcut görselden kopyalanan bölümü istenen alana klonlamak için kullanılır.

Pattern stamp tool, seçilmiş farklı bir görseli ya da deseni istenen alana kopyalamak için kullanılır.



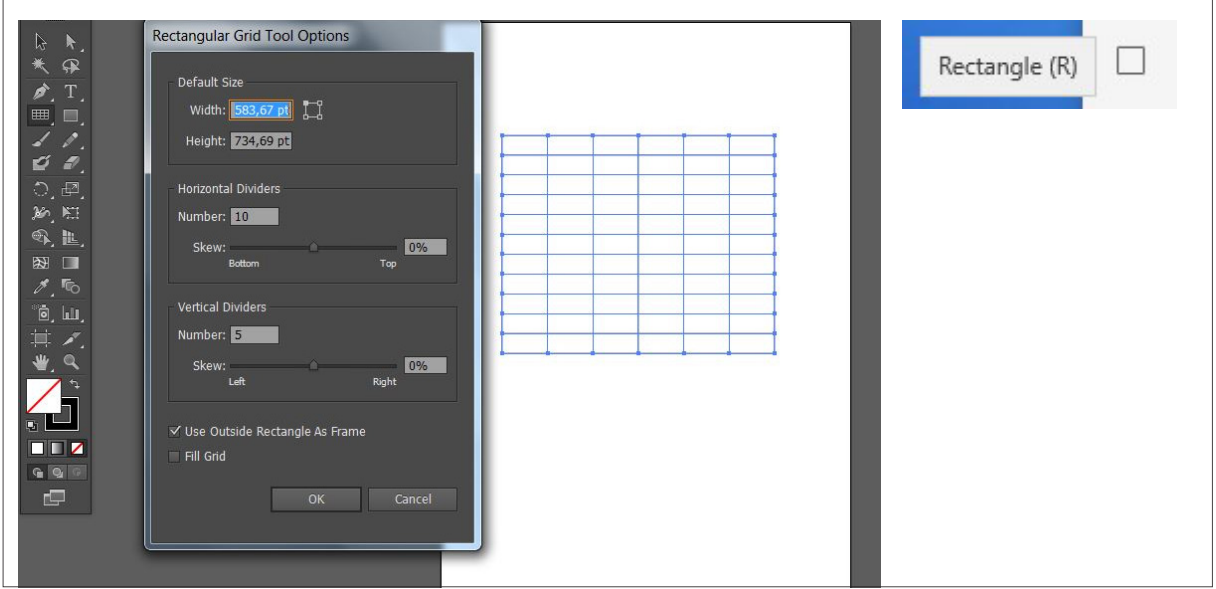
Görsel 1.26: Stamp tool



1.3.5. Vektör Araçlarını Kullanarak Çizimler Yapma

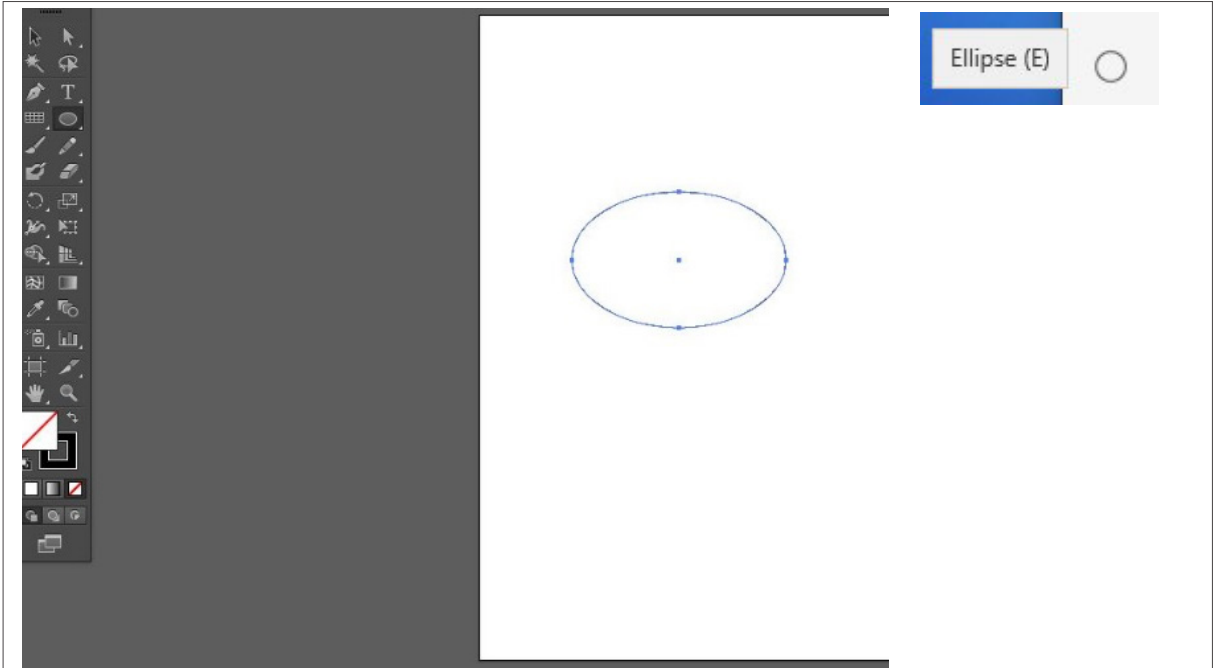
Deneyim tasarımı programında web arayüz background tasarlamak için bir takım vektörel çizim araçları mevcuttur. Bu araçlar şunlardır:

Rectangle tool, dikdörtgen ve kara çizimler oluşturmak için kullanılır. Farenin sol tuşu ile serbest ölçülü dikdörtgen, farenin sol tuşu ve shift ile kare çizimler yapılabilir. Çizilen ögenin özellikleri ise özellikler panelinden düzenlenir.



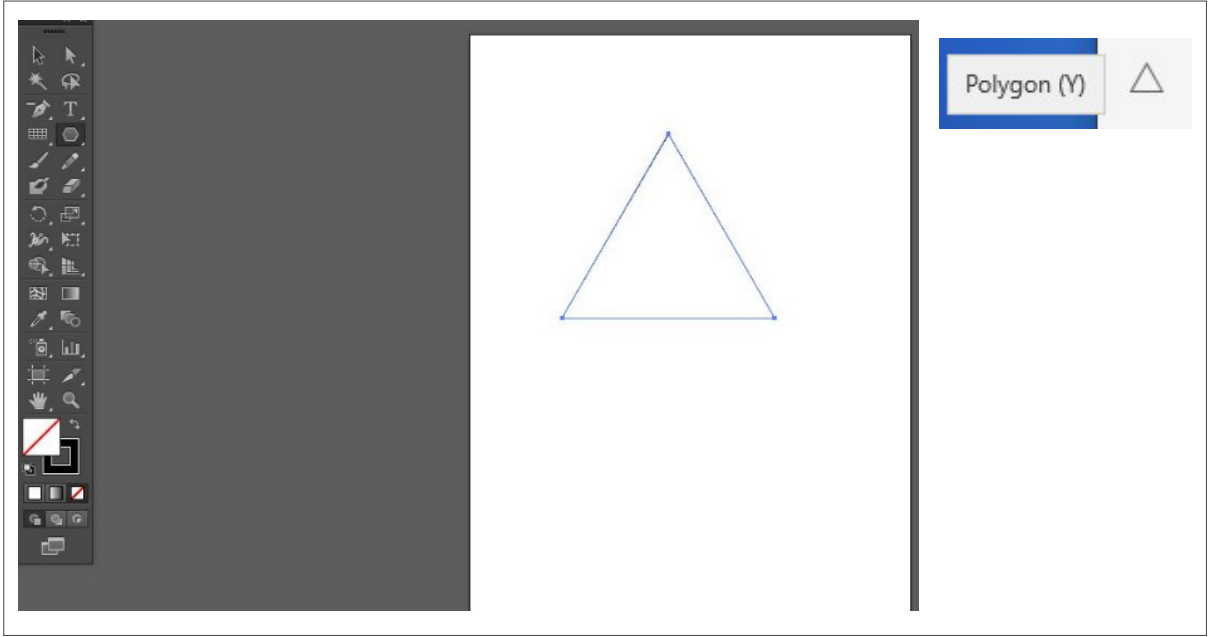
Görsel 1.27: Rectangle tool

Ellipse tool, elips ve daire çizimler oluşturmak için kullanılır (Görsel 1.28). Farenin sol tuşu ile serbest ölçülü elips, farenin sol tuşu ve shift ile daire çizimler yapılabilir. Çizilen ögenin özellikleri ise özellikler panelinden düzenlenir.



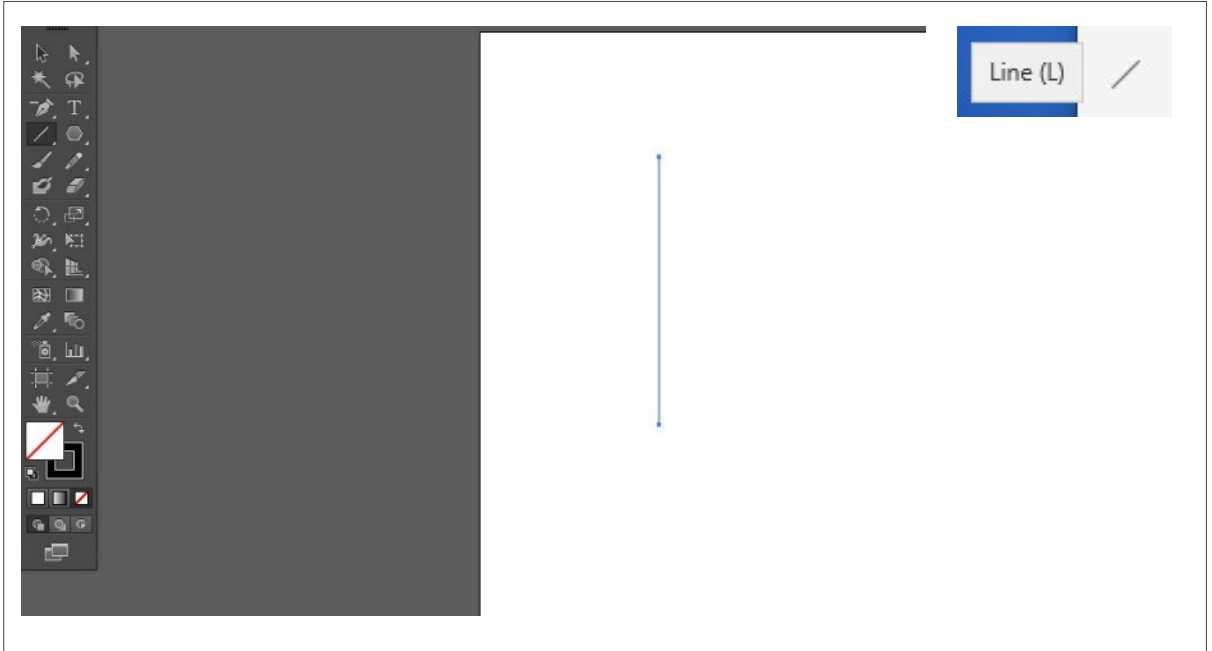
Görsel 1.28: Ellipse tool

Polygon tool, çok kenarlı çizimler oluşturmak için kullanılır. Çizilen ögenin özellikleri ise özellikler panelinden düzenlenir (Görsel 1.29).



Görsel 1.29: Polygon tool

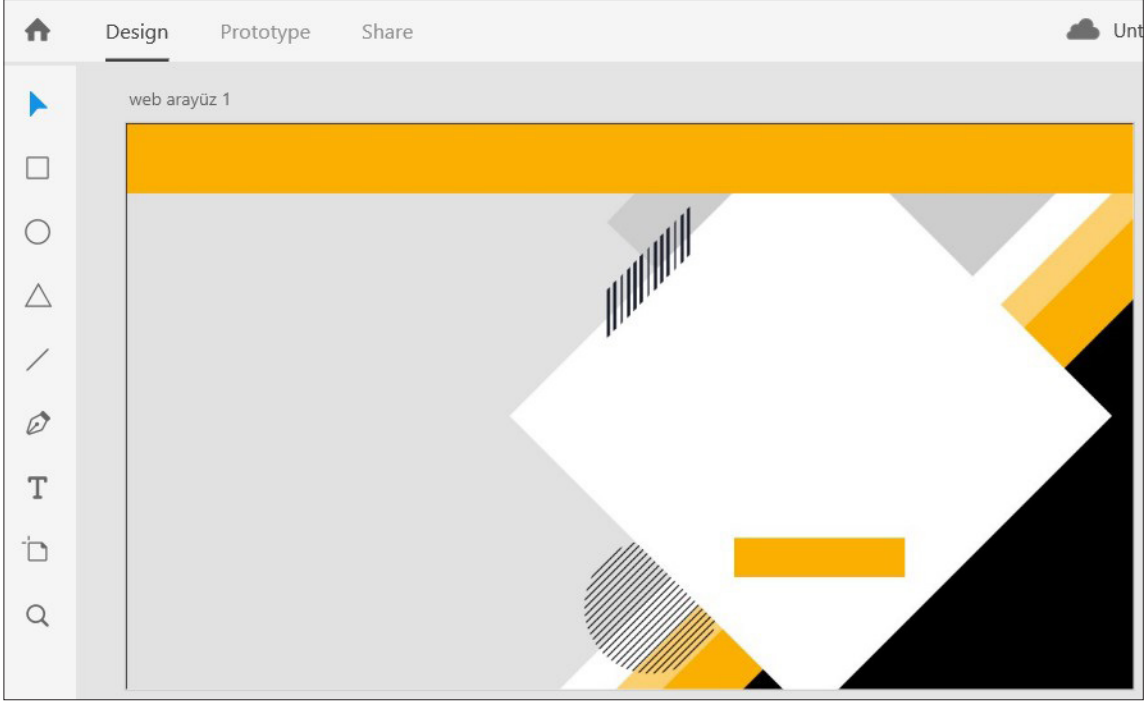
Line tool, düz çizimler oluşturmak için kullanılır. Çizilen ögenin özellikleri ise özellikler panelinden düzenlenir (Görsel1.30).



Görsel 1.31: Pen tool



Vektörel çizim araçları kullanılarak Görsel 1.32'deki gibi web arayüz background tasarımları oluşturulur.



Görsel 1.32: Web arayüz background



1.2. ETKİNLİK

Grafik tasarımcı olarak kendi web sitenizi tasarladığınızı varsayınız. Kişiliğinizi ve çalışmalarınızı yansıtan, web sitenizin arka planını (background) vektörel bir çizim programında tasarlayınız.

1.4. GÖRSELLER ÜZERİNDE İŞLEMLER

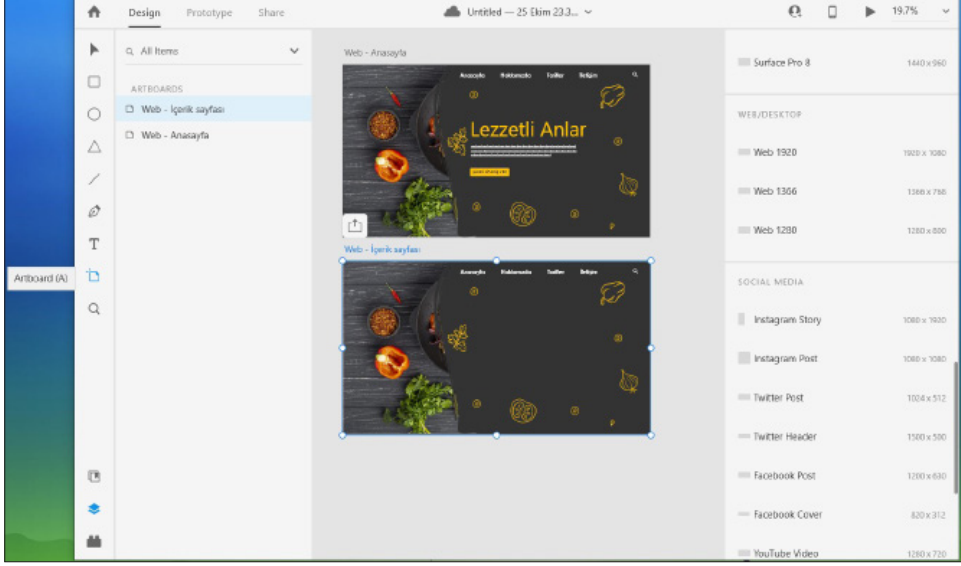
Görsel düzenlemesinde, profesyonel bir çalışma için görselin "düzenlenebilir" formatına uygun düzenleme programları tercih edilmelidir. Deneyim tasarımı programı diğer görsel düzenleme programları ile eş güdümlü çalışma imkânı sunar.

Web sitesi bir sayfadan oluşabileceği gibi (Bu durumda web sayfası adını alır.) birden fazla sayfadan da oluşabilir. Bu durum sitede olması istenen içeriğe göre değişkenlik gösterir. Çok sayfadan oluşan bir web sitesi içeriğinde kullanılan görseller de sayıca artar.

Deneyim tasarımı programında web arayüzü tasarımında birden fazla sayfa (anasayfa ve içerik sayfaları olmak üzere web sitesine ait tüm sayfaların arayüzleri) tasarlanabilir. Bu durumda görseller, ilgili düzenleme programında düzenlenerek arayüzde gösterilebilir.

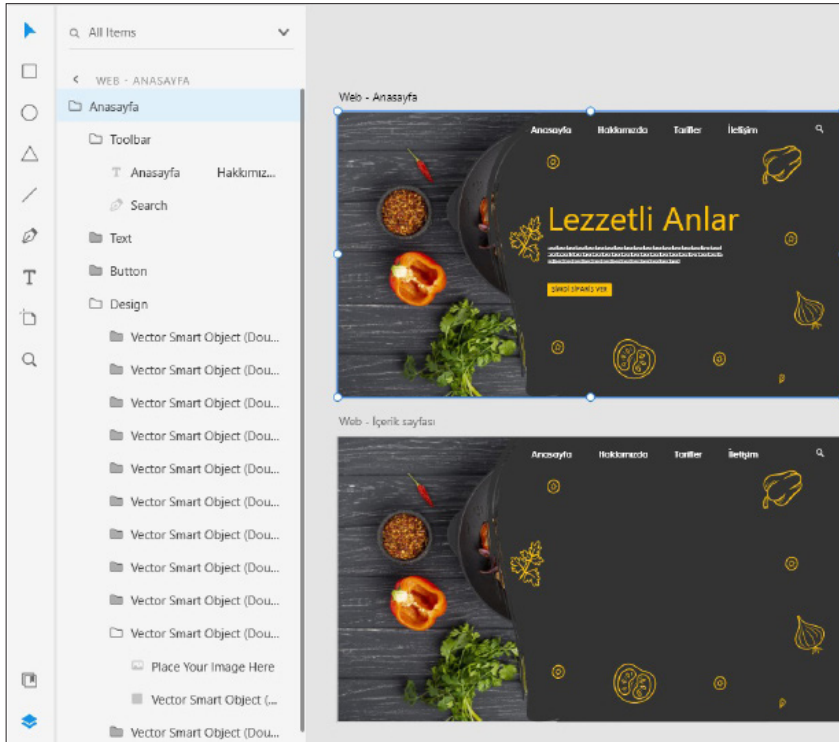
1.4.1. Katman Paneli ve Renk Seçenekleri Ayarları

Deneyim tasarım programında her bir artboard bir web sayfası olarak tasarlanır. Sol panelde artboard (çalışma yüzeyi) aracının seçilmesiyle sağ panele, açılacak artboard ölçü seçenekleri gelir. İstlenen ölçü seçilerek yeterli sayıda artboard açılabilir. Bu şekilde çalışma alanına istenen ölçüde ve sayıda artboard eklenebilir (Görsel 1.33).



Görsel 1.33: Artboard

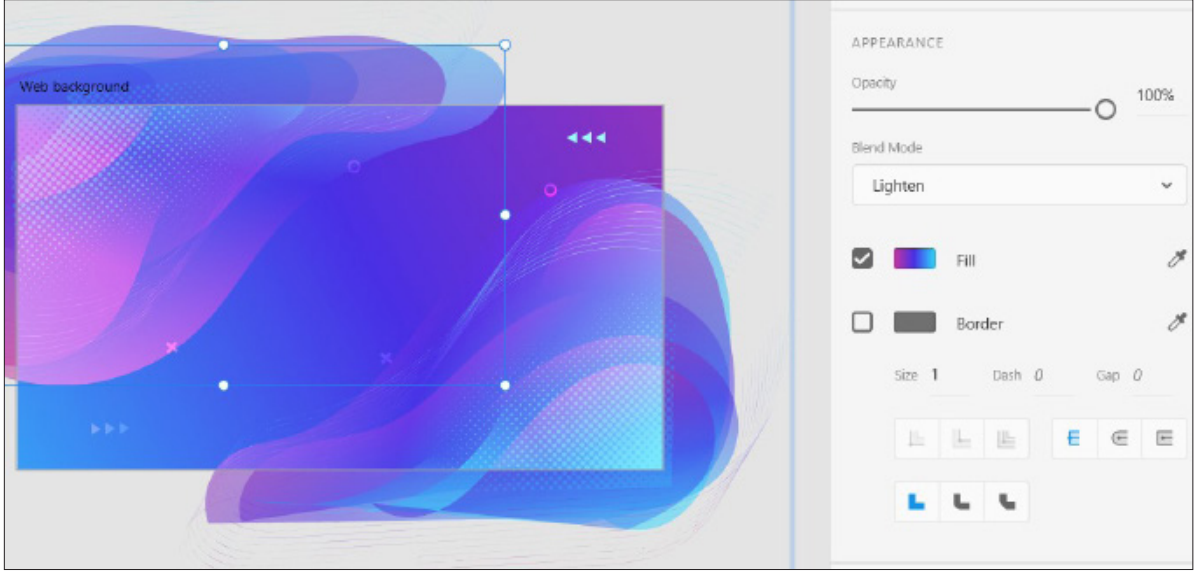
Layer, deneyim tasarımı programında katmanlar her bir artboard içerisinde sıralanır. Artboard içerisine konumlandırılan her bir öge, sol panelde bir katman olarak işlem görecektir (Görsel 1.34).



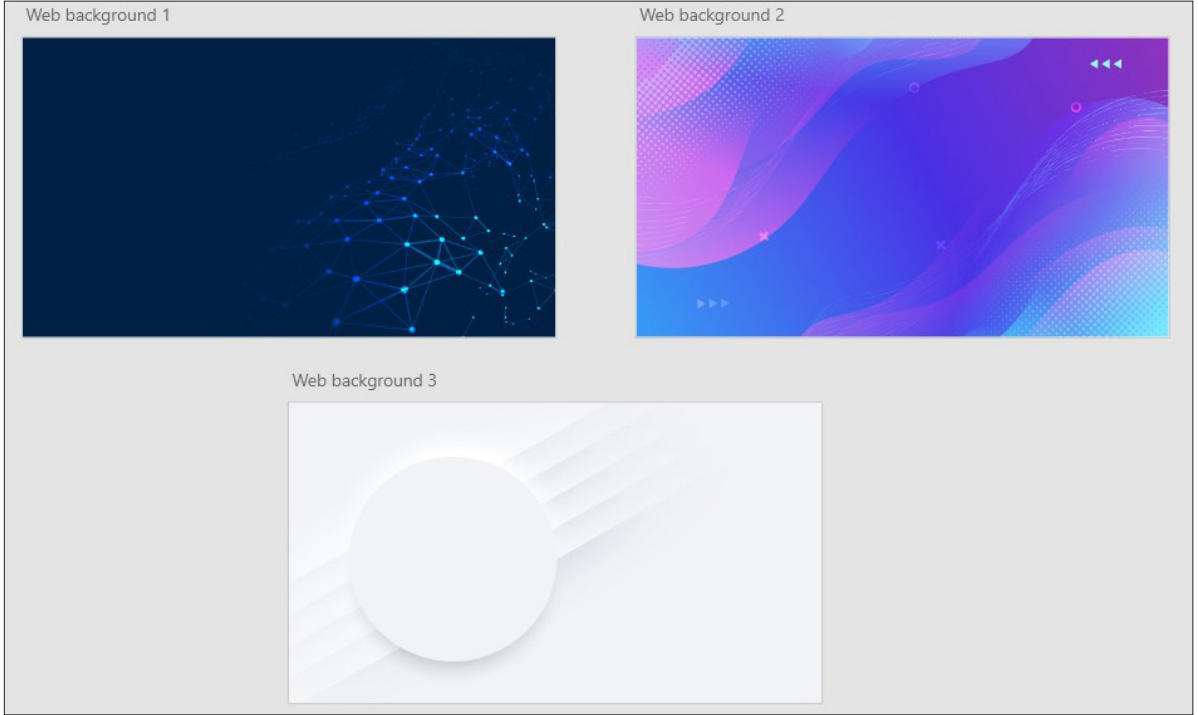
Görsel 1.34: Layer



Appearance; deneyim tasarımı programında sağ panelde renklendirme düzenlemesinin yapıldığı bölümdür. Renk düzenlemesi yapılacak öge seçilir. **Opacity** ile şeffaflık, **blend mode** ile karışım modu, **fill** ile dolgu rengi, **border** ile çerçeve rengi, **pick color from screen** ile ekranın belli bölümünden renk seçimi ve **effects** ile arka plan renk etkisi düzenlemesi yapılabilir (Görsel 1.35).



Görsel 1.35: Appearance



Görsel 1.36: Web sayfası background tasarımları

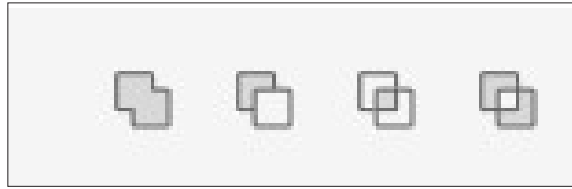
1.4.2. Nesneleri Hizalama ve Çoğaltma, Şekilleri Birleştirme, Parlaklığı Değiştirme, Bir Yol Boyunca Metin Ekleme ve Metni Yollara Dönüştürme

Align, sağ panelde yer almakla birlikte artboard içerisinde bulunan bir nesneyi hizalamak için kullanılır. Dikeyde **top**, **middle** ve **bottom** yatayda ise **left**, **center** ve **right** seçenekleriyle yapılabilir (Görsel 1.37).



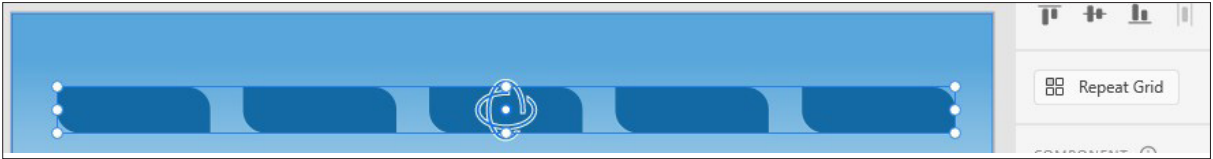
Görsel 1.37: Align paneli

Path, sağ panelde bulunmakla birlikte birden fazla nesne üzerinde biçimlendirme işlemi yapmak için kullanılır (Görsel 1.38). **Add** ile ekleme, **Subtract** ile çıkarma, **Intersect** ile kesişim, **Exclude overlap** ile kesişimi hariç tutma gibi seçenekleri mevcuttur.



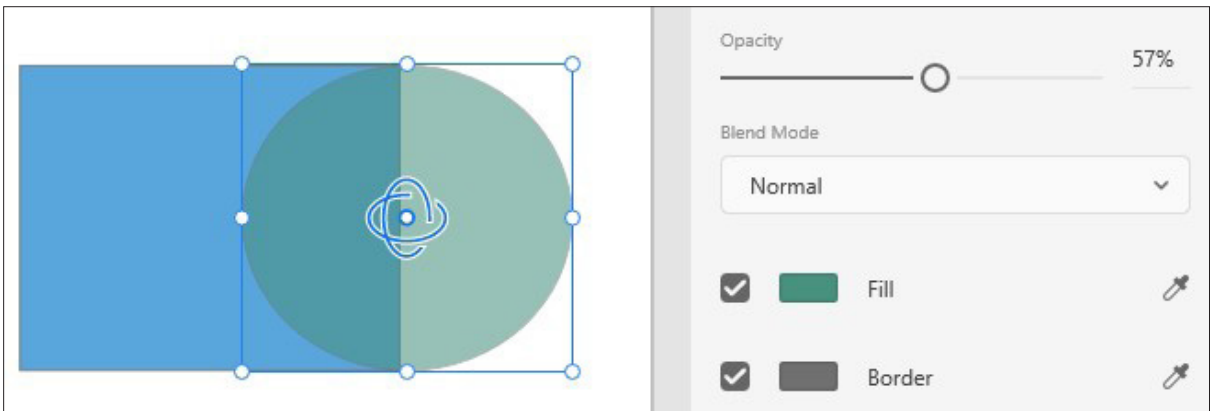
Görsel 1.38: Path paneli

Repeat grid; sağ panelde bulunur, tekrarlayan öğeler oluşturmak için kullanılır (Görsel 1.39).



Görsel 1.39: Öge tekrarı

Opacity; sağ panelde bulunur, seçili rengin şeffaflık derecesini düzenlemek için kullanılır (Görsel 1.40).

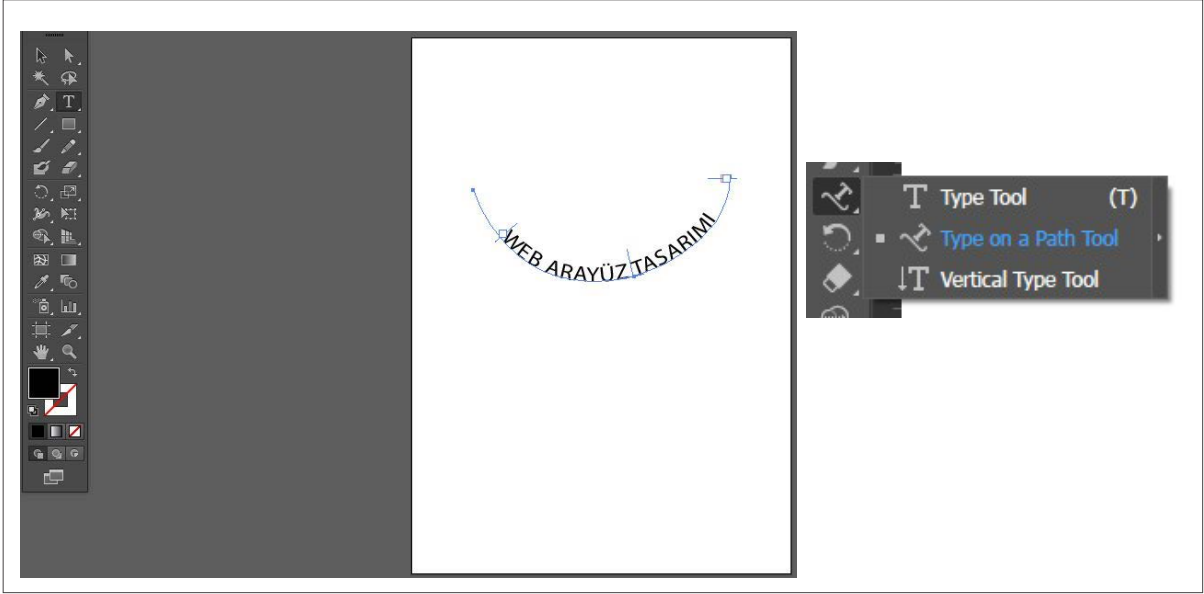


Görsel 1.40: Opacity paneli



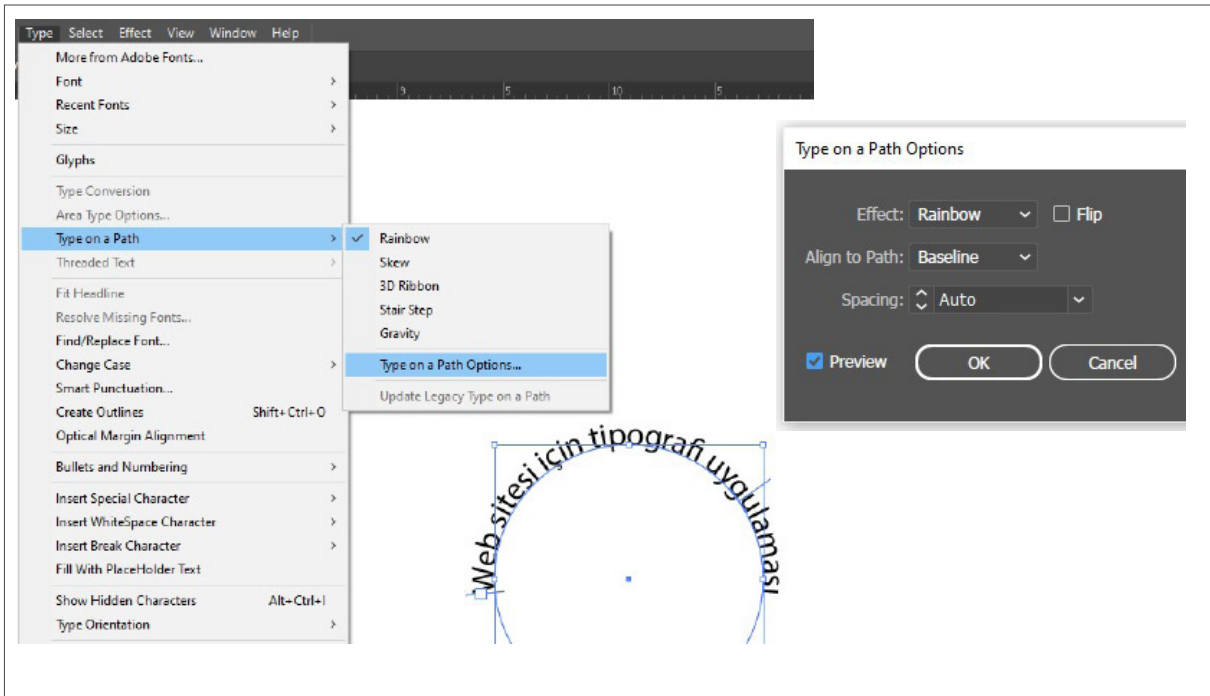
Vektörel Tabanlı Programda Düzenleme

Type; vektörel tabanlı programda bulunan, metin ekleme ve tipografik düzenleme yapabilmek için kullanılan bir araçtır (Görsel 1.41).



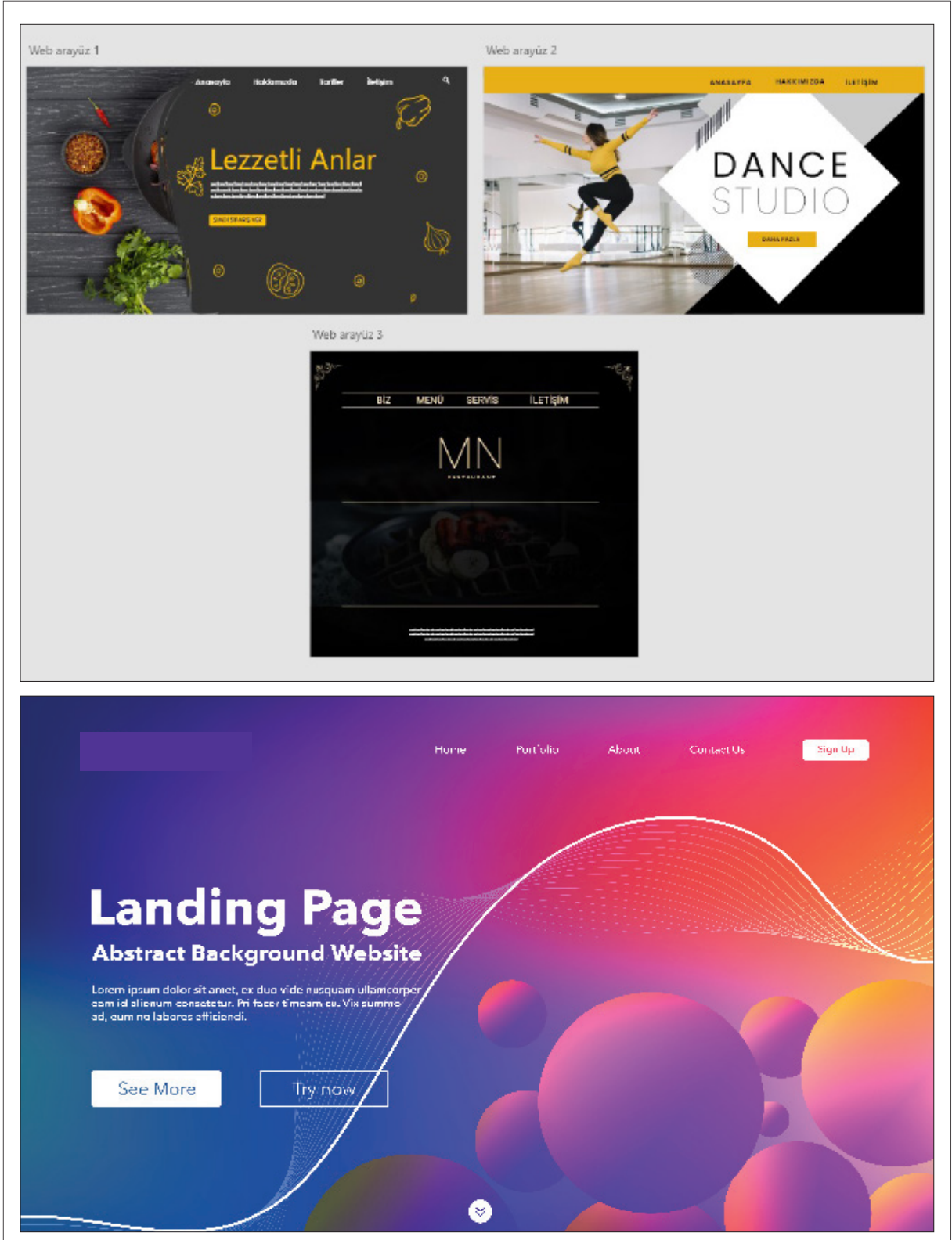
Görsel 1.41: Type paneli

Şekil ya da yol üzerine imleç konumlandırılarak metin yazılır. Type on a **path** options panelinden yola hizalama, etki, çevirme ve aralık düzenlemesi yapılır (Görsel 1.42).



Görsel 1.42: Type on a path options paneli

Deneyim tasarımı programında gelişmiş mevcut özellikler, diğer grafik düzenleme programları ile senkronize kullanılarak Görsel 1.43'teki gibi farklı web arayüz tasarımları yapılabilir.



Görsel 1.43: Web arayüz tasarımları



Görsel 1.44:



Görsel 1.45:



1.4. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: Anasayfa Taslağı Hazırlama

AMAÇ: Anasayfa taslağı sayfa menüleri hazırlamak ve arayüzleri göstermek.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Web sayfası arayüz oluşturma programı
3. Haricî bellek
4. Uygulamada hazırlanan görsel materyaller

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak belirlediğiniz bir alan için web sitesi tasarımı yapınız.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Bilgisayarı çalışmaya hazır hâle getiriniz.
3. Web sayfasında kullanılacak tipografik öğelerin konumlandırılmasına dikkat ediniz.
4. Görsel materyallerin tipografik öğelerle ilişkisine ve konumlandırılmasına dikkat ediniz.
5. Ana sayfa ve menülerin bütünlüğüne dikkat ediniz.
6. RGB renk modunu kullanınız.
7. Ana sayfa ve tüm içerik sayfaları, belirlediğiniz alana uygun renk paletine göre renklendirilmesine dikkat ediniz.
8. Düzenlemenizi uygun formatta kaydediniz.
9. Çalışmanız süresince zamanınızı doğru planlayınız.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 3'ün ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıda verilen cümlelerin başındaki parantezlere cümleler doğru ise "D", yanlış ise "Y" yazınız.

1. () Duyarlı web tasarımı web sayfalarının çeşitli cihazlarda, pencere ya da ekran boyutlarında iyi işlenmesini amaçlayan yaklaşımdır.
2. () Genel ağ bilgisayarları birbirine bağlayan elektronik iletişim ağıdır.
3. () Genel ağ ortamında her bilgisayarın IP numarası aynıdır.
4. () URL evrensel kaynak belirleyicidir.

B) Cümlelerde yer alan boşlukları uygun ifadelerle doldurunuz.

5. Web sitesi türleri; sitelerdir.
6. Web sitesine formatlarda grafikler oluşturulur.
7. Web sitesinde renk modu kullanılır.
8. Web sitesi kullanıcıların siteyi ziyareti esnasında ilk karşılaşılabileceği sayfadır.
9. Ana sayfada verilen her menü için görüntülenebilen bir web

C) Aşağıdaki verilen soruların doğru cevaplarını işaretleyiniz.

10. Aşağıdakilerden hangisi veri saklama ve yayımlama işlemine verilen addır?

- A) DNS
- B) Domain
- C) Server
- D) URL
- E) Web hosting

11. Aşağıdakilerden hangisi bilgisayar ile kullanıcı arasında etkileşim köprüsü görevi gören grafik tasarım disiplini?

- A) Arayüz
- B) Domain
- C) Plastisite
- D) Hosting
- E) Web server



12. Aşağıdakilerden hangisi web için hazırlanan ve web tarayıcısı kullanılarak görüntülenebilen metin, görsel ve animasyon şeklinde içeriklere sahip dokümandır?

- A) DNS
- B) Domain
- C) Web browser
- D) Web hosting
- E) Web sayfası

Ç) Aşağıda verilen soruların cevaplarını noktalı yerlere yazınız.

13. Arayüz taslağı hazırlarken renklendirmede dikkat edilmesi gerekenleri açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

14. Web sayfası tasarımında kullanılacak görsel materyallerin hazırlanma aşamaları nelerdir? Açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

15. Deneyim tasarımı programını açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....



KONULAR



2.1. DÜĞMELER

2.2. GRAFİKLER

2.3. AKTARMA İŞLEMİ VE OPTİMİZASYON

2.4. HAREKETLİ RESİMLER

2.5. AÇILIR MENÜLER

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?



- Web sayfasına uygun düğmeleri oluşturma
- Düzenlemede belirlenen etkin resim bölgelerini oluşturma
- Aktarma ve optimizasyonu en uygun şekle sokma
- Düzenlemede belirlenen hareketli resimleri oluşturma
- Açılır menüleri oluşturma

TEMEL KAVRAMLAR



- Buton
- Dilimleme
- Export
- Image map
- Motion tween
- Movie clip
- Sembol
- Shape tween
- Optimizasyon



Hazırlık Çalışmaları

1. Herhangi bir web sitesinin beğendiğiniz ya da beğenmediğiniz özellikleri nelerdir?
2. Bir web sitesinden beklentilerinizi sınıf arkadaşlarınızla paylaşınız.
3. Sosyal medyada hareketli görüntü oluşturmak için hangi uygulamaları kullanıyorsunuz?
4. Sosyal medyada kullanılan statik görüntüler ve hareketli görüntüler arasındaki farklar nelerdir? Fikirlerinizi sınıf arkadaşlarınızla paylaşınız.

2

Öğrenme Birimi

WEB ARAÇLARI



2.1. DÜĞMELER

Web2.0; interneti etkileşimli bir hâle getirmiş ve HTML 5, CSS 3 gibi teknolojilerle etkileşimli web platformları oluşturulmasını sağlamıştır. Web3.0 ise güven gerektirmeyen bir alt yapıya dayalı yeni etkileşim paketleri ile tamamen merkezî olmayan bir web olarak geleceğin internetini oluşturmuştur.

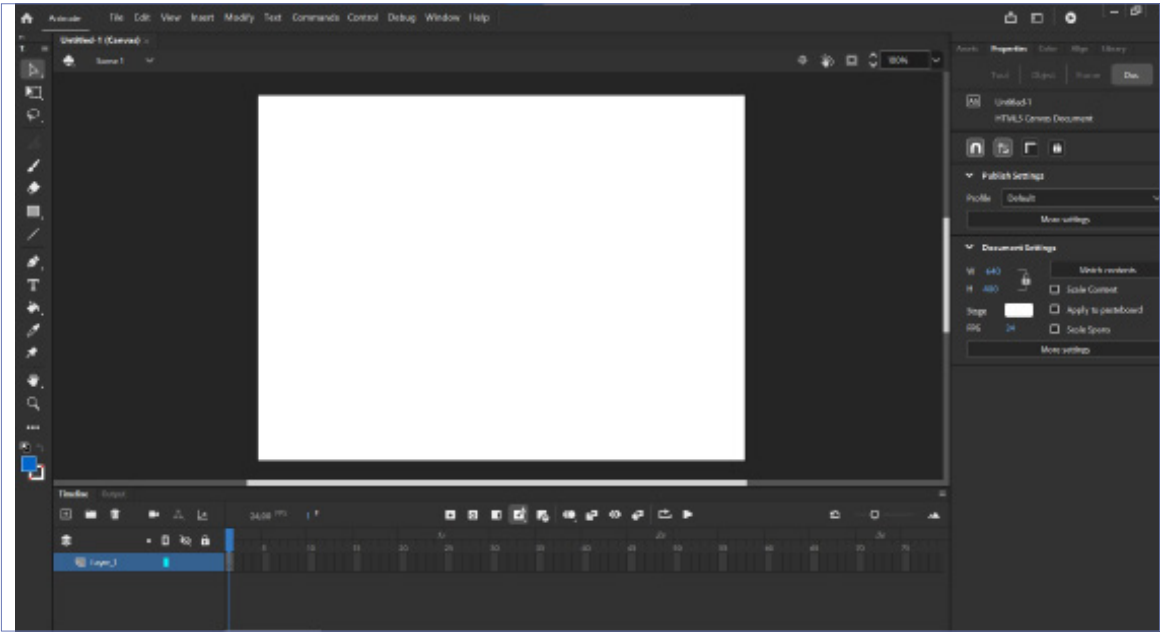
Oluşturulmak istenen web sitelerinin arayüz, içerik ve alt yapı koşullarının web3.0 internetine uygun olarak tasarlanması her açıdan (tasarımcı / kullanıcı) yerinde bir karardır.

Web sayfalarında butonlar (düğme) çok basit ya da karmaşık olabilen, bir bağlantıyı açmak ya da bir filmi kontrol etmek için kullanılan sembollerdir.

2.1.1. İnteraktif İçerik Oluşturma Programı

Profesyonel bir web tasarımı için içerikte kullanılan web araçlarının, vektör tabanlı animasyon ve interaktif içerik oluşturma yazılımında oluşturulması oldukça önemlidir. Actionsript (ekşinsikript) kodlama desteği sunan interaktif içerik oluşturma programı; raster grafikleri, vektörel grafik, zengin metin ve animasyon hazırlama, ses ve video ekleme ve bunları web siteleri, web uygulamaları, zengin internet uygulamaları ve video yayınlarını yayımlamak için kullanılır. Aynı zamanda diğer düzenleme programları ile eş güdümlü çalışma imkânı sunar.

İnteraktif içerik oluşturma programının üst kısmında menü, sol bölümde araçlar, sağ bölümde paneller ve alt bölümde Timeline (zaman çizelgesi) vardır (Görsel 2.1).



Görsel 2.1: Programı arayüzü

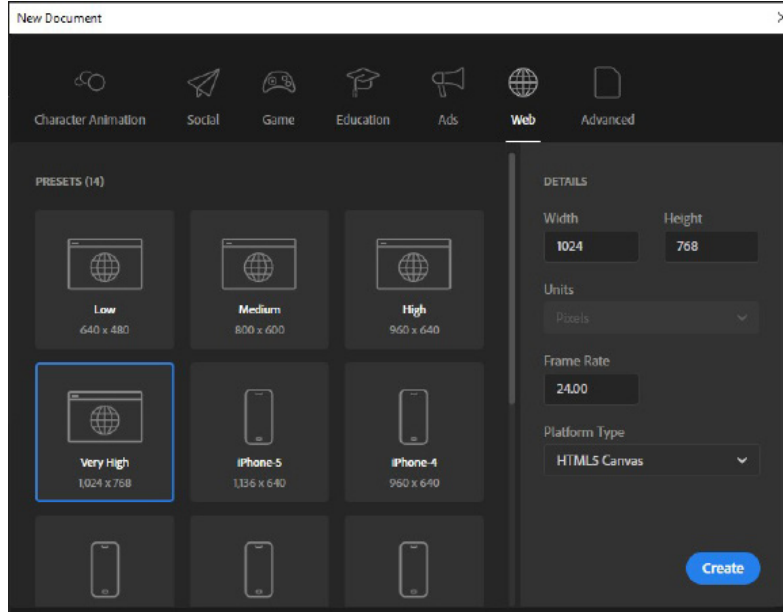
Menü bölümünde; dosya, düzen, görünüş, ekleme, değiştirme, yazı, komutlar, kontrol, hata ayıklama konularında işlem yapılabilecek komutlar mevcuttur.

Sol bölümde, sahnede animasyon öğeleri oluşturabilmek için gerekli araçlar mevcuttur.

Sağ bölümde, animasyon oluşturma esnasında gerekli paneller mevcuttur.

Alt bölümde, animasyon oluşturulması için gerekli zaman çizelgesi mevcuttur.

İnteraktif içerik oluşturma programında yeni bir sayfa oluşturmak için **File>New** ya da **Ctrl+N** kısayolu kullanılabilir. **New Document panelinden**; platform, ölçü, kare hızı (saniye başına düşen kare sayısı), platform tipi belirlenebilir (Görsel 2.2).



Görsel 2.2: New Document paneli

İnteraktif içerik oluşturma programında, diğer grafik tasarım programlarından farklı olarak zaman çizelgesi anlamına gelen **Timeline** paneli mevcuttur (Görsel 2.3). Çalışmanın katmanlar ve karelerdeki içeriğinin zaman içindeki durumları Timeline paneliyle düzenlenebilir ve kontrol edilebilir.



Görsel 2.3: Timeline paneli

İnteraktif içerik oluşturma programında, çalışma sahnesinde ön izleme için **Timeline** panelinden **Play** ya da klavyeden **Enter**, tarayıcıda ön izleme için **Control>Test Movie>In Browser** ya da **F12** kullanılır.

İnteraktif içerik oluşturma programında, farklı formatlarda kayıt yapılabilir. Çalışmanın kullanılacağı ya da aktarılacağı ortam özelliklerine göre kayıt yapmak gerekir.



1.2. ETKİNLİK

İnteraktif içerik oluşturma programını inceleyiniz.

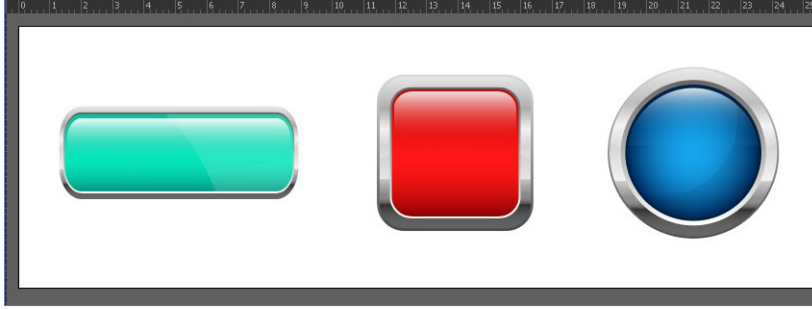
İnteraktif içerik oluşturma programının diğer grafik düzenleme programları ile farklılıklarını bulunuz.

Bulduğunuz sonuçları sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.



2.1.2. Düğme Oluşturma

İnteraktif içerik oluşturma programında düğmeleri (buton) oluşturmak için semboller kullanılır (Görsel 2.4). Semboller, istendiğinde tekrar tekrar düzenlenebilen, kullanılabilen nesnelere. Nesnelere; metin, grafik olabileceği gibi görsel de olabilir.



Görsel 2.4: Düğme görselleri



2.2. ETKİNLİK

Genel ağ ortamında düğme çeşitlerini inceleyiniz.

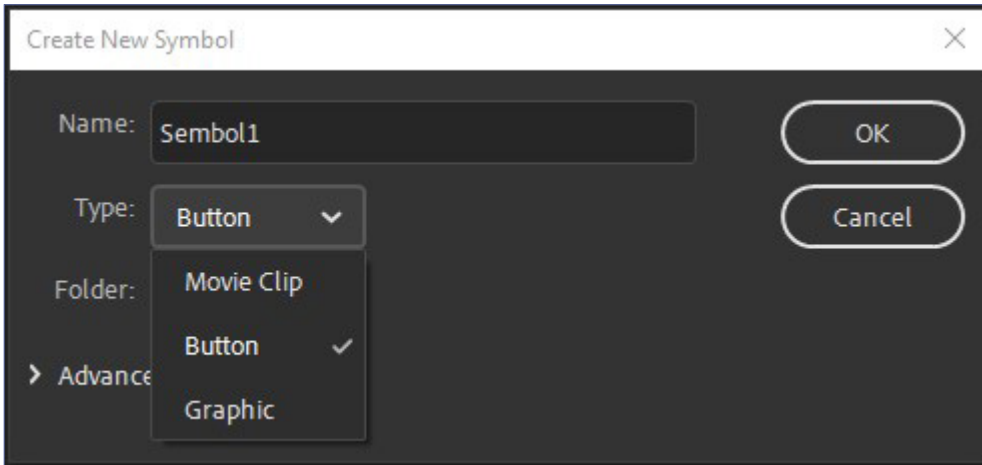
İnteraktif içerik oluşturma programında üç tür sembol oluşturulabilir.

Movie Clip: Bir animasyon sahnesi içerisindeki yeniden düzenlenebilen, animasyon parçaları oluşturmak üzere kullanılan, etkileşimli kontroller ve sesler içeren, kendi çok kareli zaman çizelgeleri olan sembol türüdür.

Buton: Çeşitli düğme durumlarıyla ilişkili grafikler oluşturulabilen ve düğmelerle eylemler atayabilen, etkileşimli düğmelerin oluşturulabildiği ve zaman çizelgesi olan sembol türüdür.

Grafik: Zaman çizelgesi kullanılmayan, statik görüntülerden oluşan sembol türüdür. Diğer sembol türlerine göre dosya boyutu olarak az yer kaplar.

Çalışma sayfasına sembol eklemek için **Insert>New Symbol, Ctrl+F8** ya da nesne üzerinde farenin sağ tuşuyla **Convert to symbol** kullanılabilir. **Create New Symbol** panelinden sembolün adı, türü (animasyon, buton, grafik), kaydedileceği dosya belirlenebilir (Görsel 2.5).



Görsel 2.5: Convert to symbol paneli



2.1. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: WEB SAYFASI DÜZENLEMELERİNE UYGUN DÜĞMELERİ OLUŞTURMA

AMAÇ: Çizimi sembole dönüştürmek.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. İnteraktif içerik oluşturma programı

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak kendi oluşturacağınız bir çizimi sembole dönüştürünüz.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Sembol hâline getireceğiniz şeklin eskizini çiziniz.
3. Eskizi interaktif içerik oluşturma programına aktarınız.
4. Eskizi interaktif program araçlarını kullanarak eskizi çiziniz
5. Eskizi renklendiriniz.
6. Işığışı ya da yansımayı hazırlayınız.
7. Çizimi sembole çeviriniz

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 4'ün ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



Create New Symbol panelinden **Button** seçilir ve sembol sahnesinde buton olarak kullanılmak istenen grafik oluşturulur.

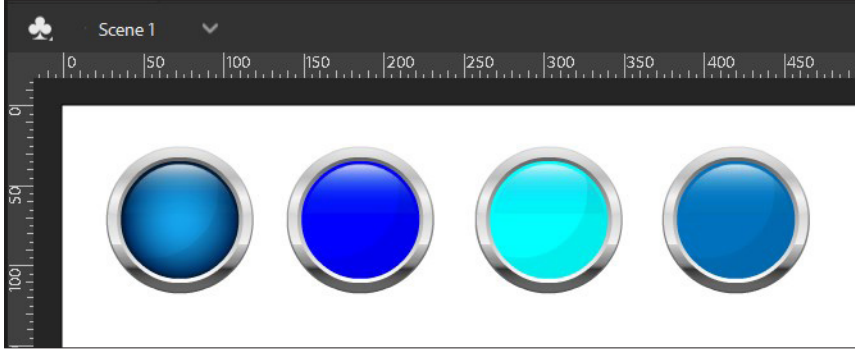
Web sayfalarında kullanılan butonların dört farklı durumu vardır (Görsel 2.6):

Up: Butonun ilk durumudur.

Over: Fareyle üzerine gelindiğindeki durumudur.

Down: Fareyle tıklandığındaki durumudur.

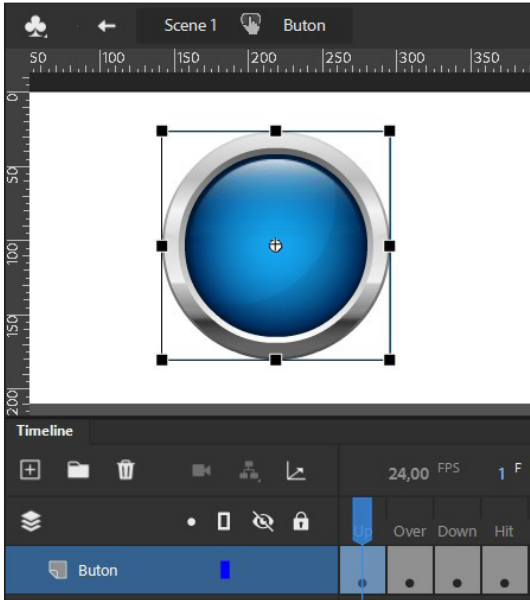
Hit: Fareyle tıklandığındaki etki alanı durumudur. Gizli buton durumlarında tercih edilir.



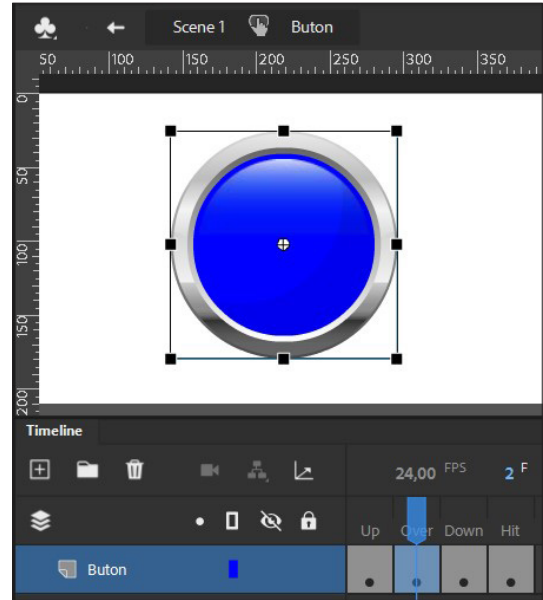
Görsel 2.6: Buton durumları

Diğer üç durum tasarlanmasa bile sadece **Up** durumunda oluşturulan bir buton, buton işlevi görür (Görsel 2.7).

İkinci durum için buton sembolündeyken **Timeline** panelinde **Over** karesinde farenin sağ tuşuyla **Insert Keyframe** (anahtar kare) eklenir. Keyframe, durumda değişiklik yapmak istendiğinde eklenir. Sembol sahnesindeyken buton grafiğinde durum değişikliği yapılır (Görsel 2.8).

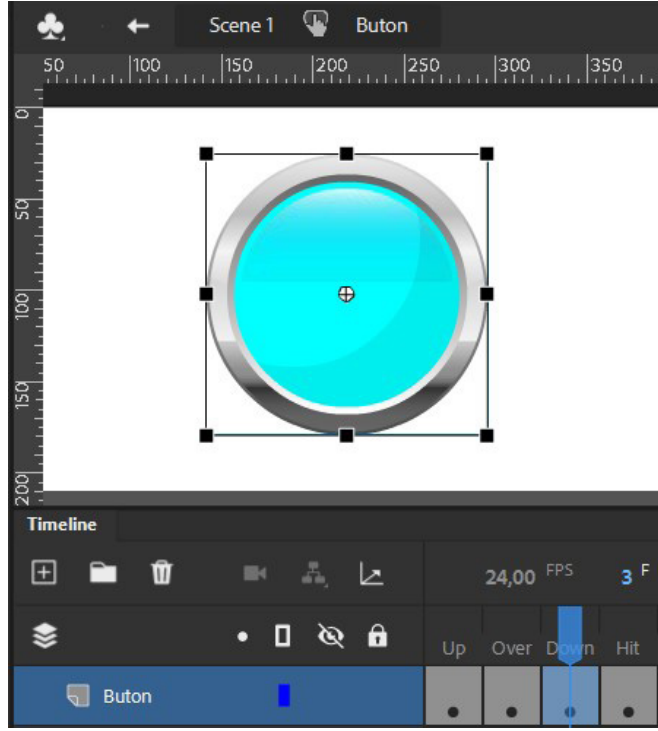


Görsel 2.7: Buton Up durumu



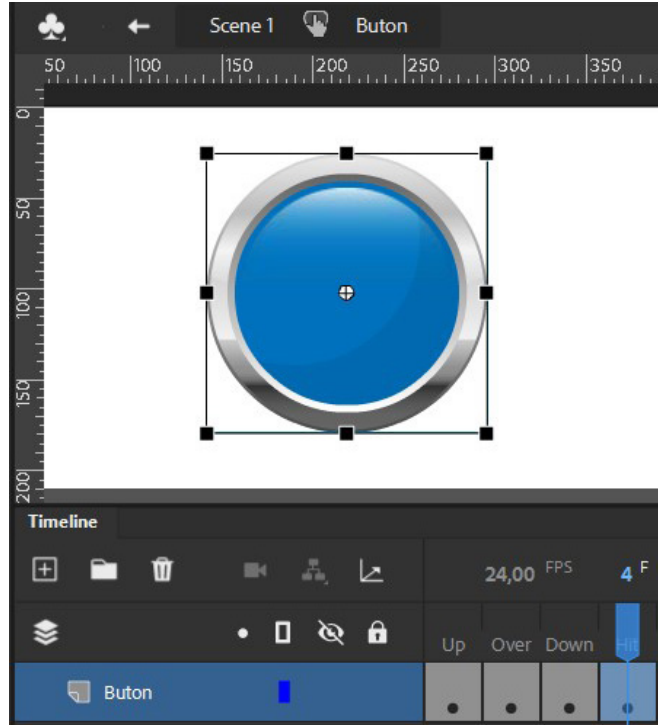
Görsel 2.8: Buton Over durumu

Üçüncü durum için buton sembolünderken **Timeline** panelinde **Down** karesinde farenin sağ tuşuyla **Insert Keyframe** buton grafiğinde durum değişikliği yapılır (Görsel 2.9).



Görsel 2.9: Buton Down durumu

Dördüncü durum için buton sembolünderken **Timeline** panelinde **Hit** karesinde farenin sağ tuşuyla **Insert Keyframe** buton grafiğinde durum değişikliği yapılır (Görsel 2.10).



Görsel 2.10: Buton Hit durumu



2.2. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: WEB SAYFASI DÜZENLEMELERİNE UYGUN DÜĞMELERİ OLUŞTURMA

AMAÇ: Buton çizimi yapma.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. İnteraktif içerik oluşturma programı

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak kendi oluşturacağınız bir çizimi butona dönüştürünüz.

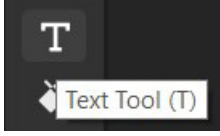
İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Buton hâline getireceğiniz şeklin eskizini çiziniz.
3. Eskizi bilgisayara aktarıp interaktif içerik oluşturma programında çiziniz.
4. Çizdiğiniz butonu sembol hâline getiriniz.
5. Çalışmanızı program formatında kaydedip öğretmeninize gösteriniz.
6. Çalışma alanınızı temiz ve düzenli bırakınız.

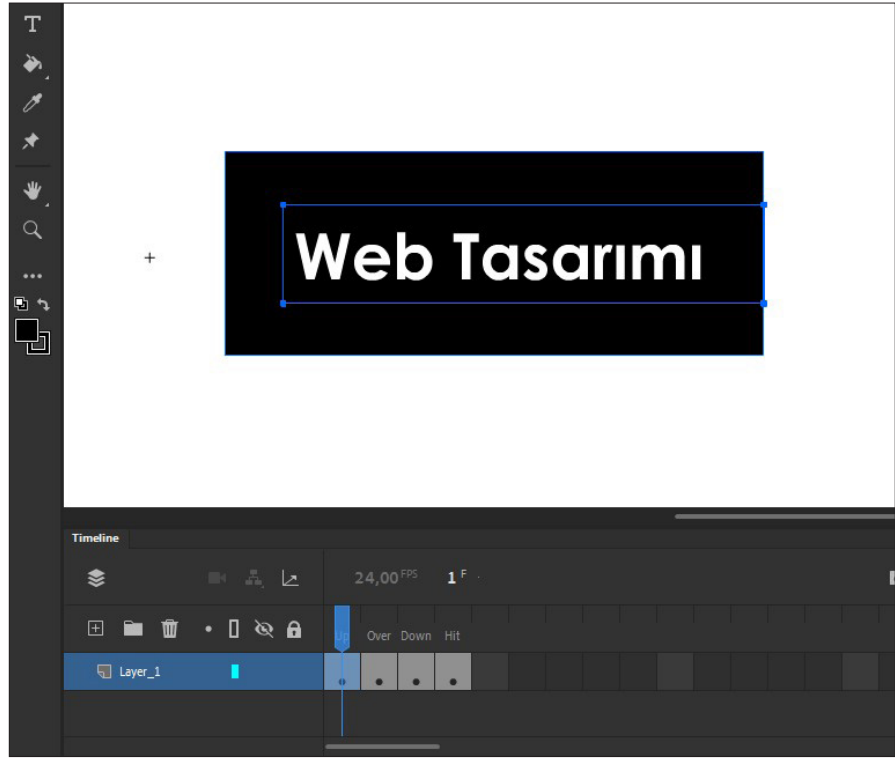
DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 4'ün ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

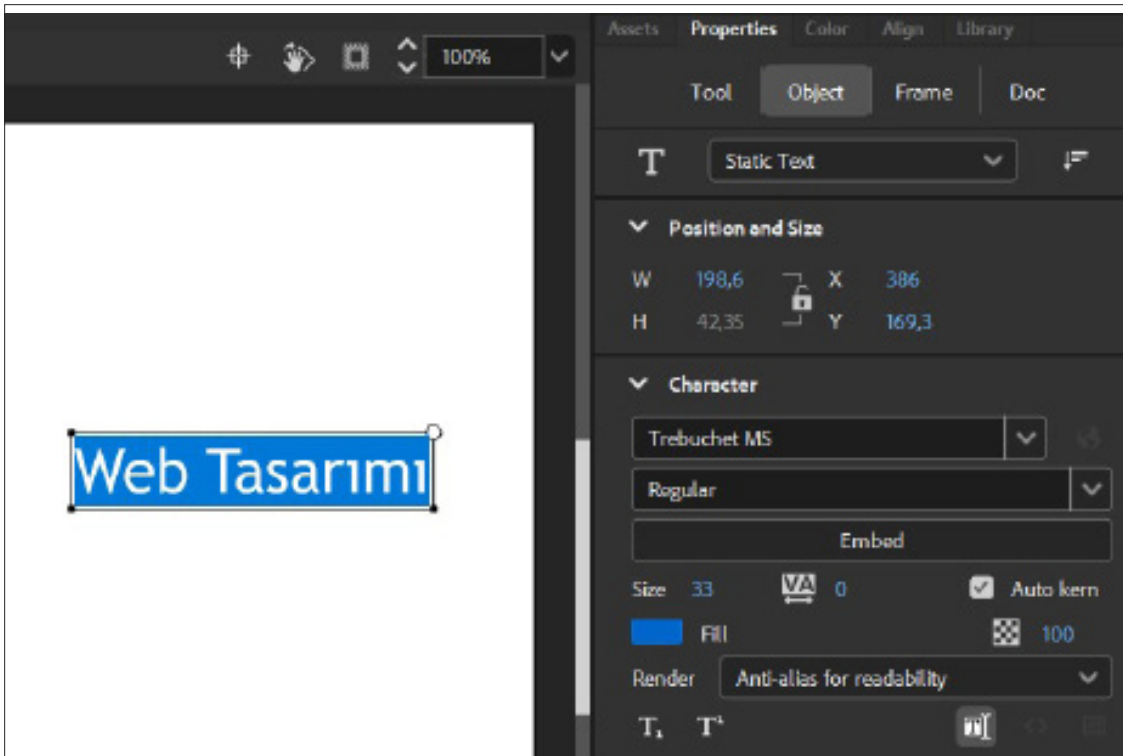
Metinler, butona dönüştürülebileceği gibi buton üzerinde isim olarak da kullanılabilir. Araç kutusundan **Text Tool** ile metin eklenir (Görsel 2.11), **Properties** panelinden metin özellikleri düzenlenebilir (Görsel 2.12).



Görsel 2.11: text tool



Görsel 2.12: Metin ekleme



Görsel 2.13: Properties paneli



2.3. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: WEB SAYFASI DÜZENLEMELERİNE UYGUN DÜĞMELERİ OLUŞTURMA

AMAÇ: Buton üzerine yazı ekleme.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. İnteraktif içerik oluşturma programı

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak kendi oluşturacağınız bir çizimi butona dönüştürünüz.

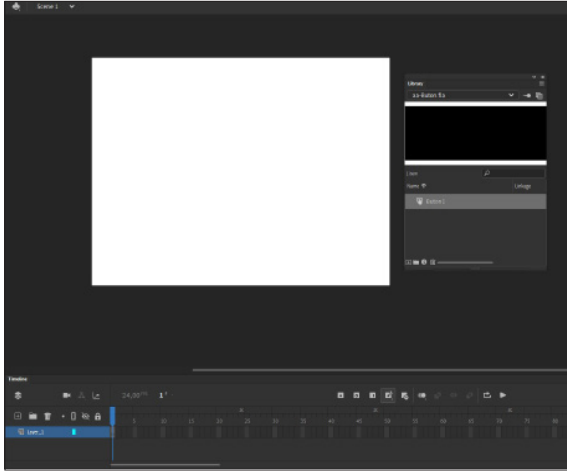
İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Buton hâline getireceğiniz şeklin eskizini çiziniz.
3. Eskizi bilgisayara aktarıp interaktif içerik oluşturma programında çiziniz.
4. Butonun çizim ve renklendirme işlemlerini bitiriniz.
5. Yazmak istediğiniz sözcüğü butona ekleyiniz.
6. Çizdiğiniz butonu sembol hâline getirip tüm işlemleri bitirdikten sonra çalışma sayfasını kaydediniz.
7. Atölyeyi temizleyip çalışmanızı öğretmeninize gösteriniz.

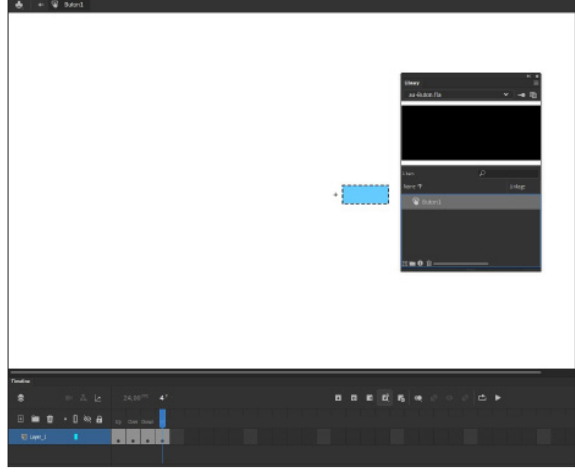
DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 4'ün ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

İnteraktif içerik oluşturma programında çalışma ve sembol sahnesi farklı sahneleri ifade eder (Görsel 2.14). Sembol sahnesine geçiş yapabilmek için üzerine farenin sol tuşuyla çift tıklamak, çalışma sahnesine geri dönmek için boş alan üzerine farenin sol tuşuyla çift tıklamak yeterlidir (Görsel 2.15).

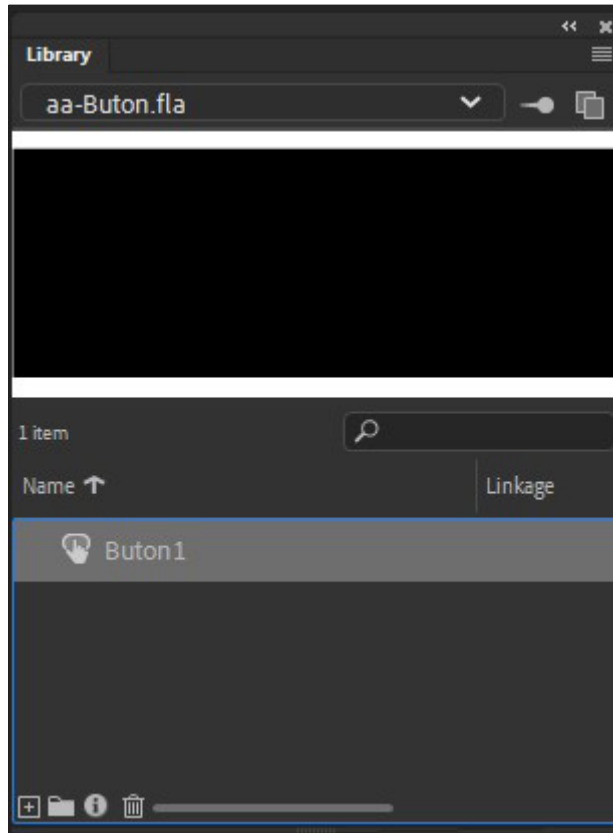


Görsel 2.14: Çalışma sahnesi



Görsel 2.15: Sembol sahnesi

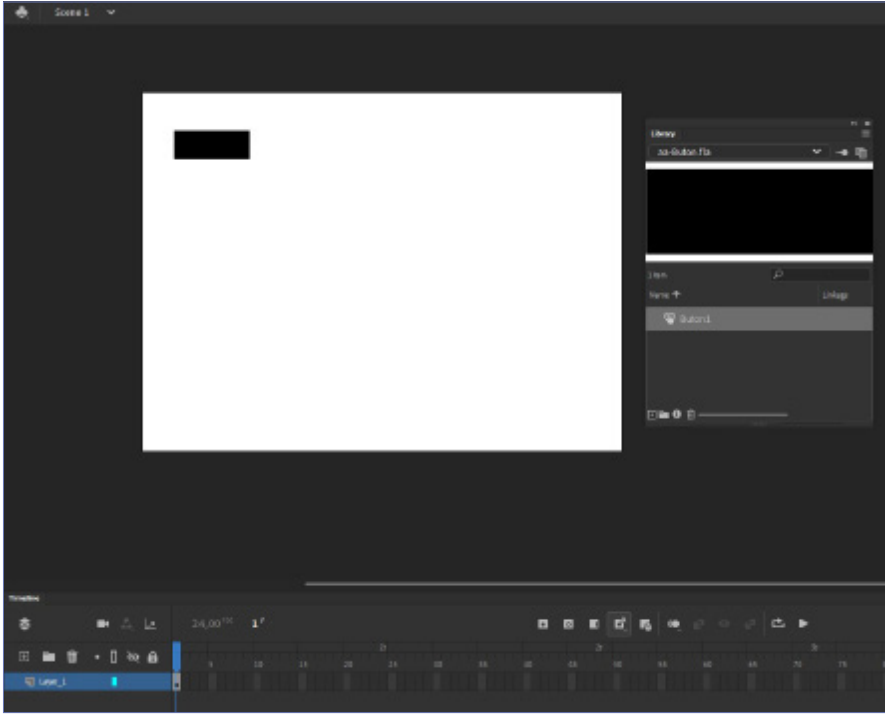
Semboller, **Library** paneline kaydedilir (Görsel 2.16). Düzenleme yapabilmek için panelde sembol isminin solundaki simgeye tıklamak yeterlidir. Panelde, üzerine fareyle çift tıklanıp, seçili hâle getirilerek isim değiştirilebilir. Semboller, düzenleme yapılarak farklı kaydedilebilir ve silinebilir.



Görsel 2.16: Library paneli

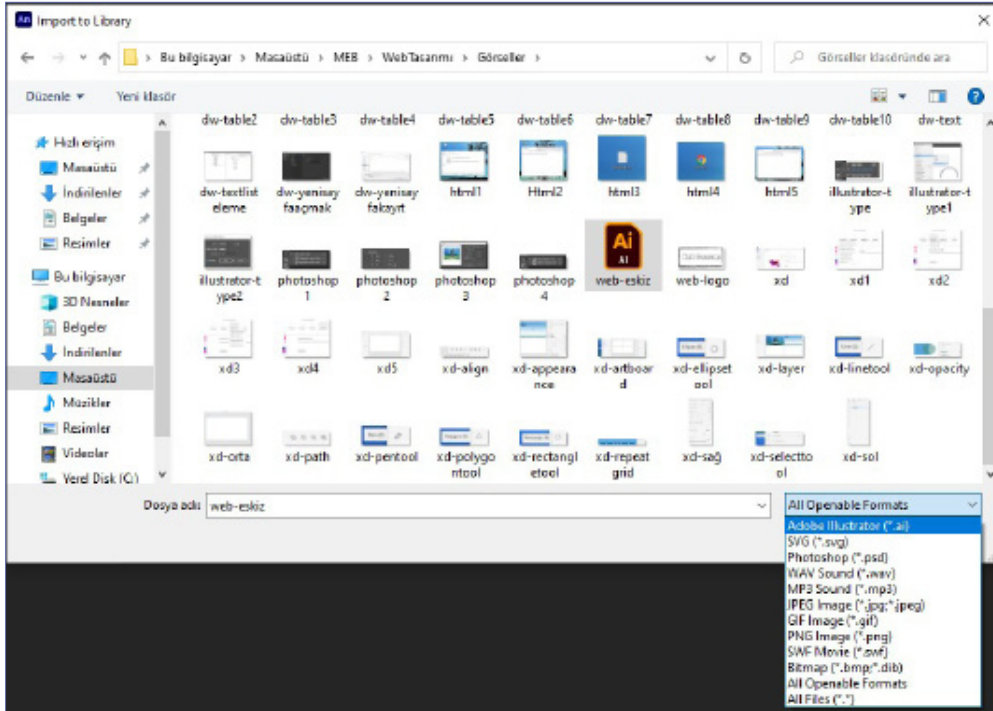


Library panelinde mevcut bir sembol, sürükle bırak yöntemiyle farklı çalışma sahnelerinde kullanılabilir (Görsel 2.17).



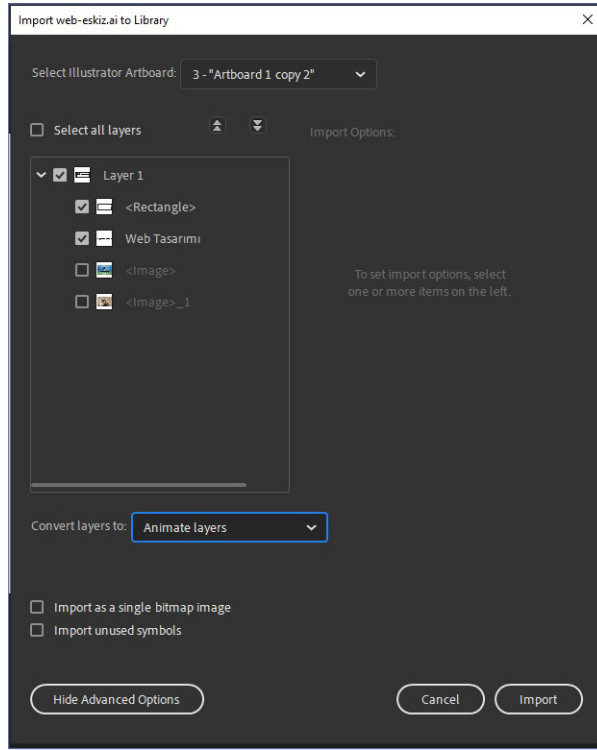
Görsel 2.17: Buton sembolünün çalışma sahnesinde kullanımı

İnteraktif içerik oluşturma programında, **File>Import to Library** komutuyla farklı programlarda oluşturulmuş, farklı formatlarda grafikler program içerisine aktararak kullanılabilir (Görsel 2.18).

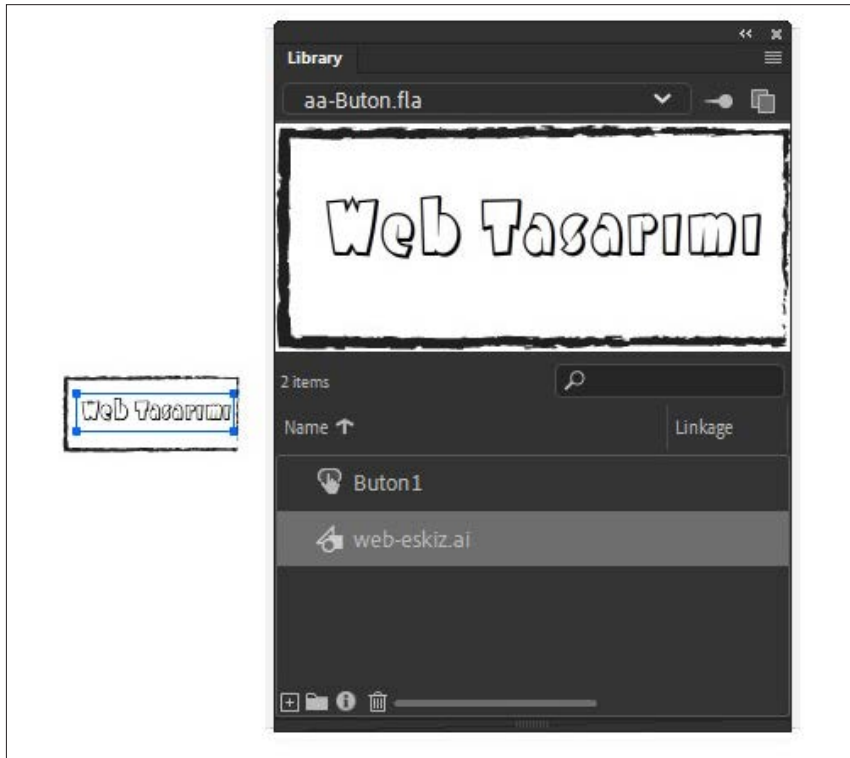


Görsel 2.18: Import to Library

Dosya seçildikten sonra **Import** panelinden özellikler belirlenerek **Library** paneline aktarılır (Görsel 2.19, 2.20).



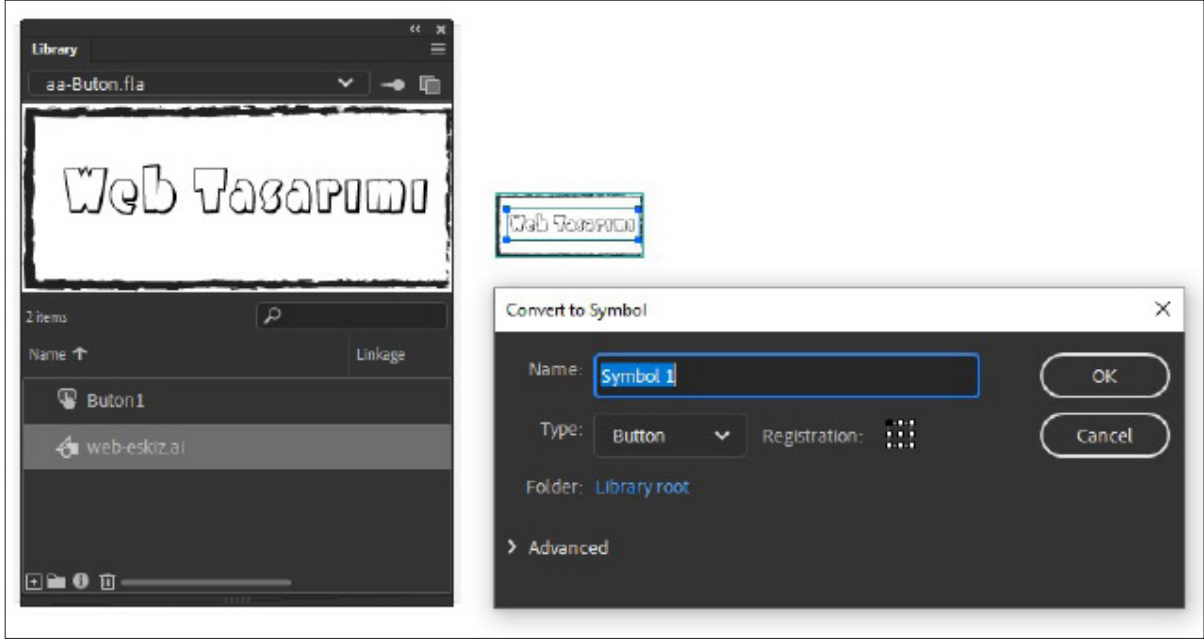
Görsel 2.19: İnteraktif içerik oluşturma programında import



Görsel 2.20: Library paneli



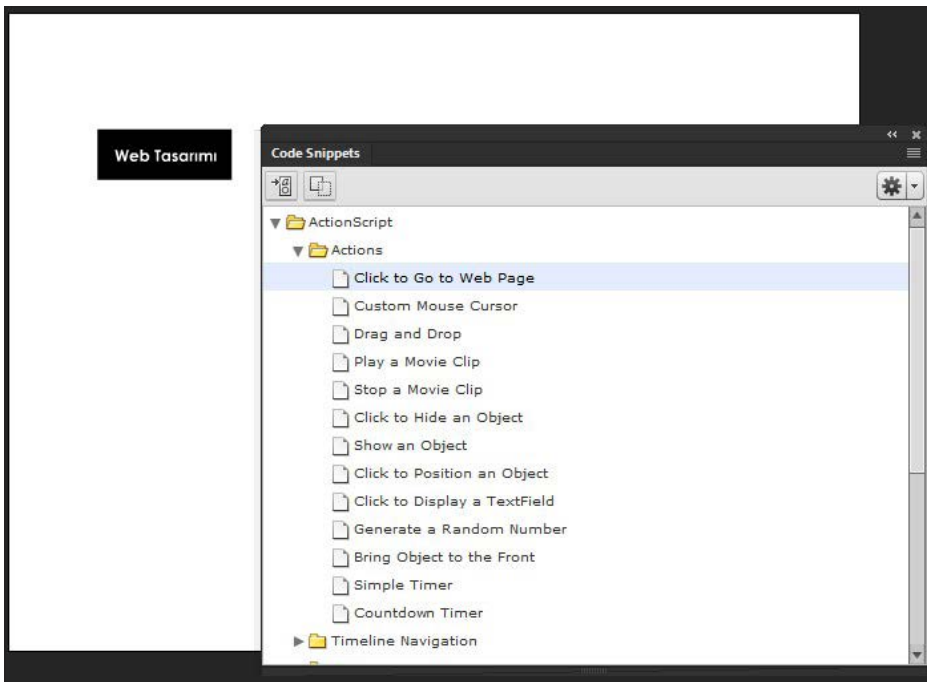
Çalışma sayfasına getirilen grafik, **Convert to Symbol** (F8) ile sembole dönüştürülerek düzenlenebilir (Görsel 2.21).



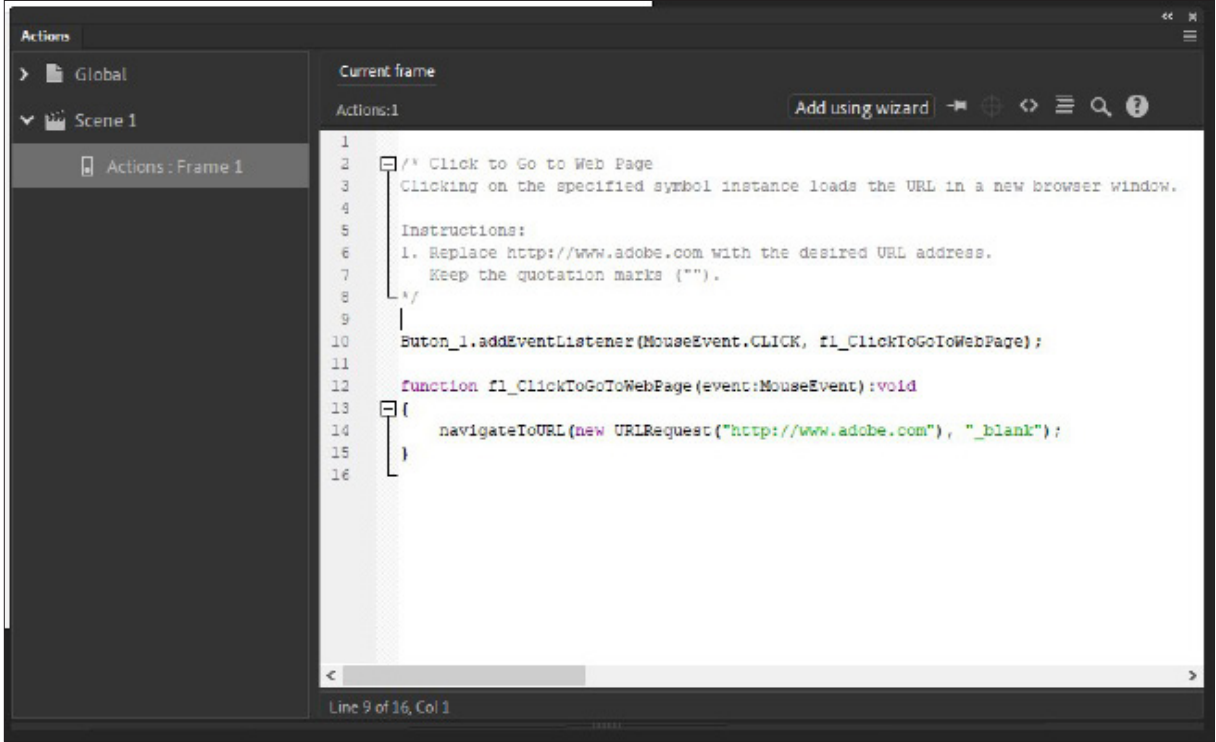
Görsel 2.21: Aktarılan grafiğin sembole dönüştürülmesi

İnteraktif içerik oluşturma programında butona bağlantı eklemek için **Action Script** kullanılmalıdır. Buton, çalışma sahnesine konumlandırılır ve seçili hâle getirilir.

Properties panelinden **Instance name** bölümünden butona isim verilir. **Window>Code Snippets** paneli açılır (Görsel 2.22). **Code Snippets** panelinden **ActionScript>Actions>Click to Go to Web Page** komutu ile bağlantı kodları program tarafından yazılır.



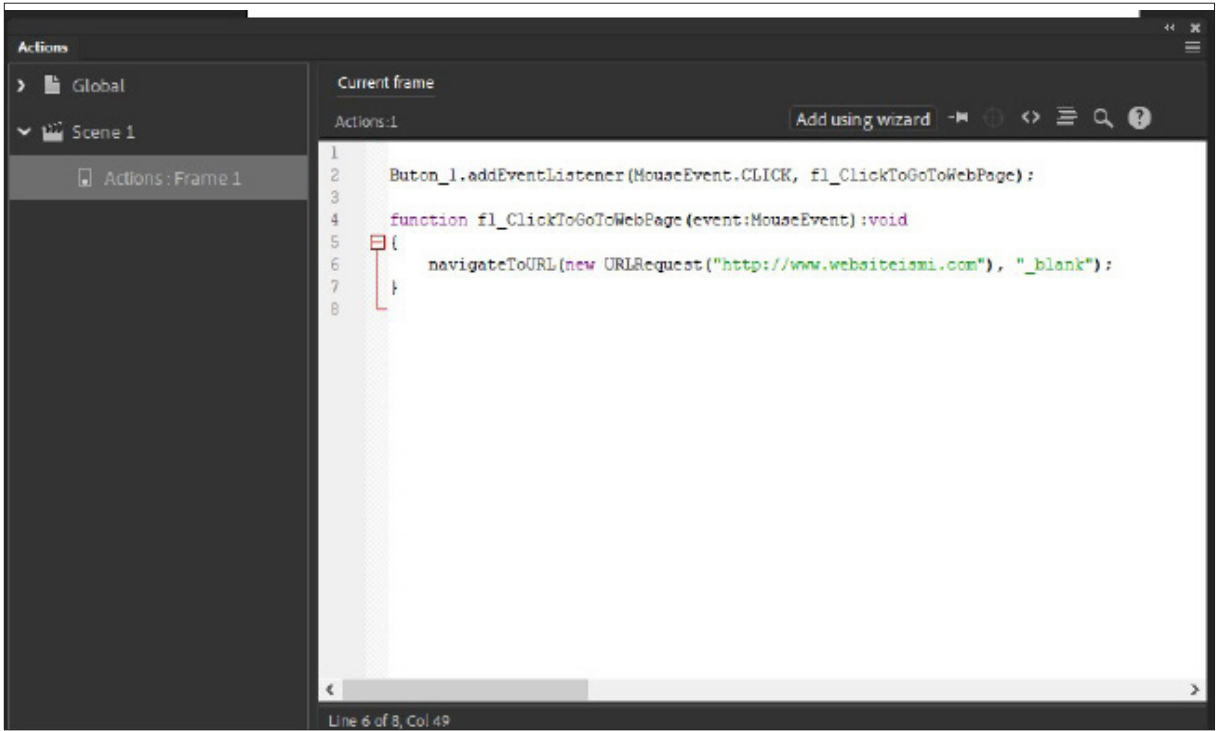
Görsel 2.22: Code snippets paneli



```
1 /* Click to Go to Web Page
2 Clicking on the specified symbol instance loads the URL in a new browser window.
3
4 Instructions:
5 1. Replace http://www.adobe.com with the desired URL address.
6 Keep the quotation marks (").
7 */
8
9 Buton_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToWebPage);
10
11 function fl_ClickToGoToWebPage(event:MouseEvent):void
12 {
13 {
14 navigateToURL(new URLRequest("http://www.adobe.com"), "_blank");
15 }
16 }
```

Görsel 2.23: Actions paneli

Actions panelde, program tarafından eklenen kodların içerisinde açılması istenen web sitesi bağlantı adresi Görsel 2.24'teki gibi düzenlenmelidir.



```
1 Buton_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToWebPage);
2
3 function fl_ClickToGoToWebPage(event:MouseEvent):void
4 {
5 {
6 navigateToURL(new URLRequest("http://www.websiteismi.com"), "_blank");
7 }
8 }
```

Görsel 2.24: Actions paneli bağlantı adresinin düzenlenmesi



2.4. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: WEB SAYFASI DÜZENLEMELERİNE UYGUN DÜĞMELERİ OLUŞTURMA

AMAÇ: Butona bağlantı adresi eklemek.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. İnteraktif içerik oluşturma programı

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak oluşturduğunuz bir butona bağlantı adresi ekleyiniz.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Buton hâline getireceğiniz şeklin eskizini çiziniz.
3. Eskizi bilgisayara aktarıp interaktif içerik oluşturma programında çiziniz.
4. Butona isim veriniz.
5. Butona bağlantı adresini ekleyiniz.
6. Tüm işlemler bittikten sonra çalışma sayfasını kaydediniz.
7. Çalışma alanınızı temiz ve düzenli bırakınız.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 4'ün ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

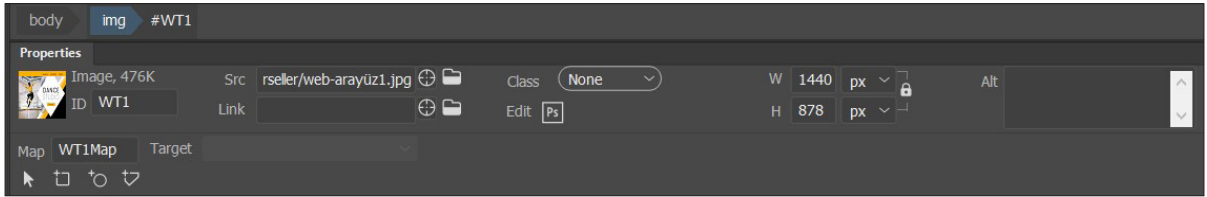
2.2. GRAFİKLER

Web sayfalarındaki mevcut görsellerde etkin bölümler oluşturmak için Web editör programı, piksel tabanlı görsel düzenleme programı gibi farklı düzenleme programları kullanılabilir.

2.2.1. Image Map (Etkin Resim Noktası) Oluşturma

Image map (görüntü haritası) web uygulaması kontrolüdür. Web uygulamasında kullanılan bir görüntünün bölümlere ayrılması ve her bölüme link (bağlantı) verilmesidir.

Web editör programında Image map oluşturmak için **Properties** paneli kullanılır (Görsel 2.25).



Görsel 2.25: Properties paneli

Görüntü seçili hâle getirilir.

- **Properties paneli>Map** bölümünden **Rectangle Hotspot Tool** ile kare ve dikdörtgen şeklinde alan, **Circle Hotspot Tool** ile daire şeklinde alan, **Polygon Hotspot Tool** ile çok kenarlı alan seçimi yapılır. **Pointer Hotspot Tool** ile seçili alanlar düzenlenir (Görsel 2.26).
- **Properties paneli>Link** seçeneğiyle bağlantıda açılması istenen dosya seçilir, **Target** ile linkin açılma şekli belirlenir. **Alt** ile görüntüde seçilen bölüm için açıklama metni verilir.



Görsel 2.26: Image map paneli



2.5. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: DÜZENLEMEDE BELİRLENEN ETKİN RESİM BÖLGELERİ OLUŞTURMA

AMAÇ: Image map oluşturmak.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Web editör programı

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak Image map yapınız.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Uygulama yapacağınız görseli öğretmeninizle birlikte belirleyiniz.
3. Görseli web editör programında açınız.
4. Image map uygulaması için bölümlerinizi oluşturunuz.
5. Ayrılan bölümlere, üzerine gelince açılmasını istediğiniz dosyayı ekleyiniz.
6. Çalışmanızı kaydediniz.
7. Çalışma alanınızı temiz ve düzenli bırakınız.

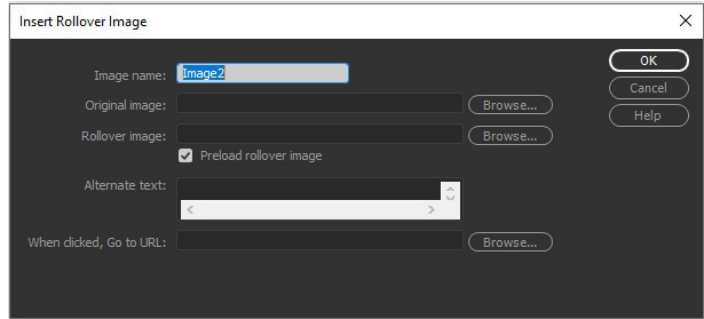
DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 5'in ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Rollover, aynı boyutta olmak şartıyla iki görüntüden oluşan, işaretçi üzerine gelindiğinde değişen görüntüdür. Görüntü, fareyle tıklamak ya da Rollover görüntü değiştirmek gibi farklı bir olaya yanıt verecek şekilde ayarlanabilir. **Onmouseover** (fareyle üzerine gelme) olayına yanıt vermek üzere otomatik olarak da ayarlanır.

Web editör programında, Rollover görüntü oluşturmak istenen yere imleç konumlandırılır. **Insert>HTML>Rollover Image** ile **Insert Rollover Image** paneli açılır (Görsel 2.27).

Insert Rollover Image panelinde, **Image name** ile Rollover görüntünün adı verilir. **Original image** ile birinci görüntü seçilir. **Rollover image** ile ikinci görüntü seçilir. **Preload rollover image** ile bekleme olmaması için görüntüler tarayıcı önbelleğine önceden yüklenir. **Alternate text** ile görüntü tanımlama metni girilebilir. **When clicked, Go to URL** ile Rollover görüntüsü tıklanıldığında açılması istenen bağlantı adresi girilir ya da dosya seçilir.



Görsel 2.27: Insert Rollover Image paneli

2.6. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: DÜZENLEMEDE BELİRLENEN ETKİN RESİM BÖLGELERİ OLUŞTURMA

AMAÇ: Rollover Image uygulaması yapmak.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Web editör programı

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak Rollover Image yapınız.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak araç gerecinizi ve çalışma alanınızı çalışmaya hazır hâle getiriniz.
2. Rollover görüntüde kullanmak istediğiniz görselleri belirleyiniz.
3. Öğretmeninizle birlikte kullanılacak görsellere karar veriniz.
4. Web editör programını açınız.
5. Insert Rollover Image paneli ile görüntülerinizi getirerek düzenleyiniz ve çalışma sayfanızı kaydediniz.
6. Atölyeyi temizleyip çalışmanızı öğretmeninize gösteriniz.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 5'in ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

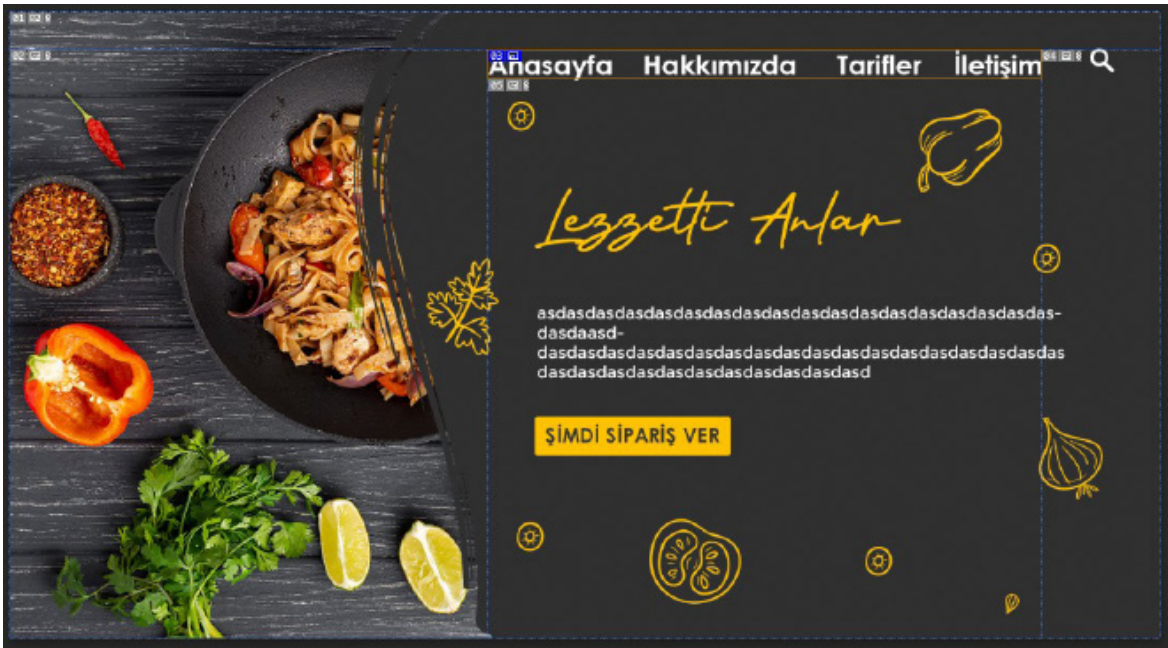


Piksel tabanlı görüntü düzenleme programında mevcut web araçları ile web sayfalarını ve web sayfası arabirim öğelerini tasarlamak için katman paneli ve dilimleme tekniği kullanılır.

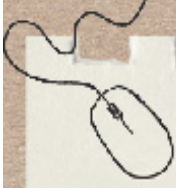
Dilimleme; görüntüyü, web sayfasında HTML tablosu ya da CSS katmanları kullanılarak yeniden bir araya getirilebilen daha küçük görüntülere bölme işlemidir. Dilimleme işlemi, web arayüz çalışmaları için ya da web sayfasında kullanılacak herhangi bir görüntü için yapılabilir. Dilimlenmiş olan her bir görüntüye ayrı ayrı bağlantı atanabilmekle birlikte bağlantı vermeden de kullanılabilir.

Dilimler; tablo, görüntü, görüntü yok gibi içerik türlerine göre ve kullanıcı, katman tabanlı, otomatik vb. oluşturulma şekillerine göre sınıflandırılır. Dilimler, **Katman** panelinde oluşturulursa **Katman tabanlı dilimler**, dilimleme aracı olan **Slice Tool** ile oluşturulursa **Kullanıcı dilimleri**, otomatik oluşturulursa **Otomatik dilimler** olarak adlandırılır.

Piksel tabanlı görüntü düzenleme programında web katmanı dilimler oluşturmak için, **Layer** panelinde görüntünün olduğu katman seçilir ardından **Layer>New Layer Based Slice** komutu kullanılır (Görsel 2.28).



Görsel 2.28: Web layer paneli



2.7. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: DÜZENLEMEDE BELİRLENEN ETKİN RESİM BÖLGELERİ OLUŞTURMA

AMAÇ: Web layer düzenlemesi yapmak.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Piksel tabanlı görüntü düzenleme programı

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak web layer düzenlemesi yapınız.

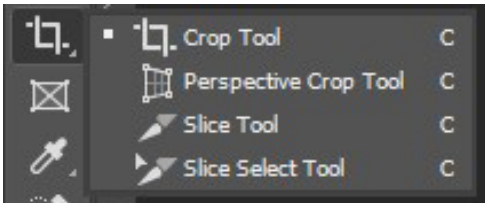
İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Dilimlemek istediğiniz görüntüyü öğretmeninizle birlikte belirleyiniz.
3. Bilgisayarda, piksel tabanlı görüntü düzenleme programında görüntünüzü açınız.
4. Web katmanlarınızı oluşturunuz ve çalışma sayfanızı kaydediniz.
5. Çalışma alanınızı temiz ve düzenli bırakınız.

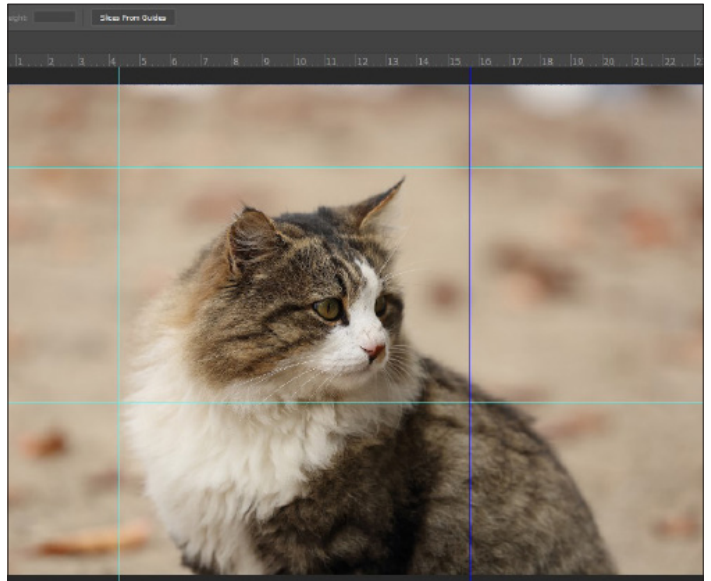
DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 5'in ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Slice tool (dilimleme aracı) (Görsel 2.29) ile, farenin sol tuşu kullanılarak sürüklenme yöntemiyle görüntünün istenen bölümleri seçilir. Bu işlem ayrıca kılavuz çizgilerle alan belirlendikten sonra Control panelinden **Slice from Guides** komutuyla otomatik olarak da yapılabilir (Görsel 2.30). Aynı görüntü üzerinde birden fazla seçim işlemi yapılabilir.



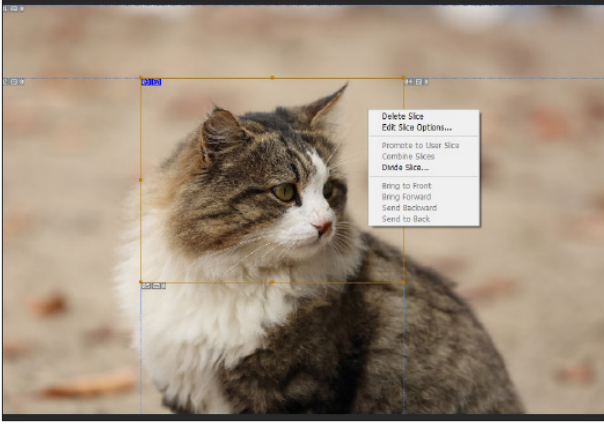
Görsel 2.29: Slice Tool paneli



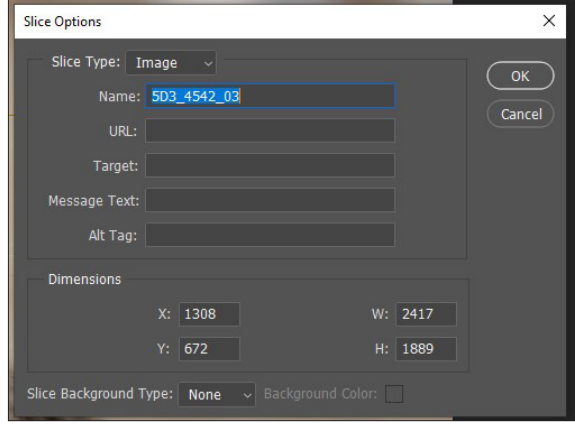
Görsel 2.30: Slice From Guides komutu



Slice select tool (dilim seçimi aracı) ile seçilmiş alanlar üzerinde taşıma ve düzenleme işlemleri yapılabilir (Görsel 2.31). Seçilmiş alan içinde farenin sağ tuşuyla açılan pencereden **Delete slice** ile dilim silme, **Edit Slice Options** ile açılan düzenleme penceresinden dilim adı, URL bilgisi, genişlik ve yükseklik vb. özellikler, **Divide Slice** ile yatayda/dikeyde otomatik bölme işlemi ve yeniden dilimleme belirlenir (Görsel 2.32).

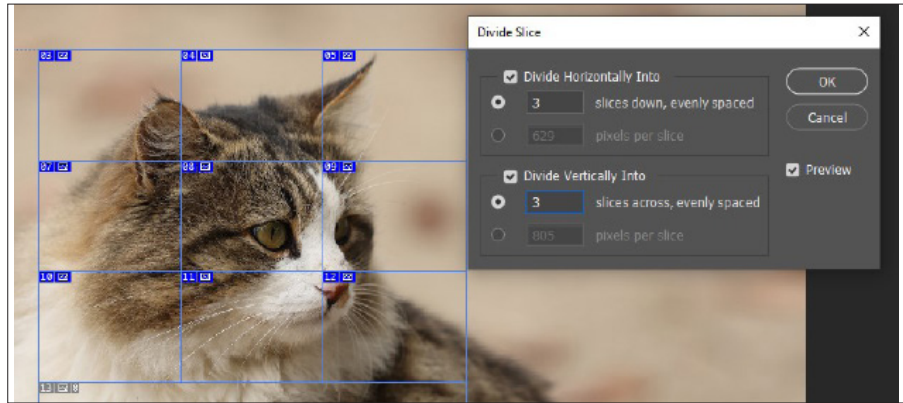


Görsel 2.31: Dilimlenmiş görüntü

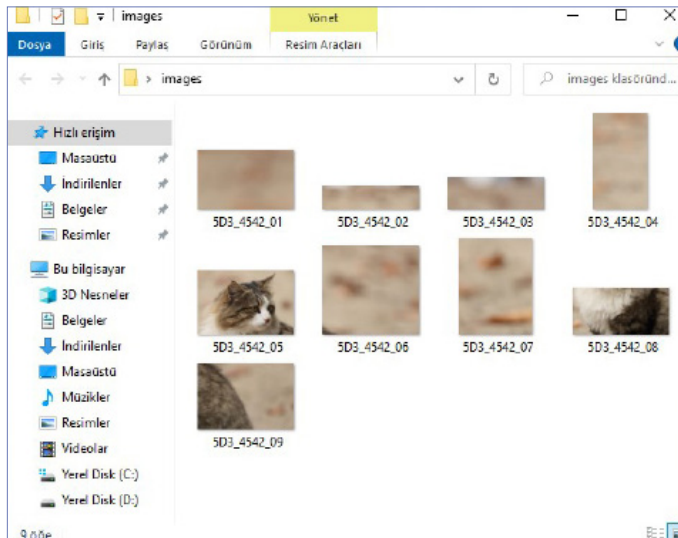


Görsel 2.32: Slice Options paneli

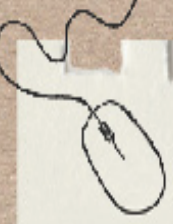
Dilimlenmiş görüntüler format biçimi, genişlik, yükseklik vb. görüntü özellikleri belirlenerek kaydedilir (Görsel 2.33, 2.34).



Görsel 2.33: Divide Slice paneli



Görsel 2.34: Dilimlenmiş görüntü



2.8. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: DÜZENLEMEDE BELİRLENEN ETKİN RESİM BÖLGELERİ OLUŞTURMA

AMAÇ: Slice Tool ile görüntü dilimleme yapmak.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Piksel tabanlı görüntü düzenleme programı

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak görüntü dilimleme düzenlemesi yapınız.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Görsellerinizi öğretmeninizle birlikte belirleyiniz.
3. Bilgisayarda piksel tabanlı görüntü düzenleme programını açarak görüntünüzü getiriniz.
4. Slice Tool ile dilimlemeyi yapınız. Çalışma sayfanızı kaydediniz.
5. Atölyeyi temizleyip çalışmanızı öğretmeninize gösteriniz.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 5'in ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

2.3. AKTARMA İŞLEMİ VE OPTİMİZASYON

Web sayfalarıyla uyumlu ve çoğu tarayıcıda görüntülenebilir olması sebebiyle web sayfalarında yaygın kullanılan grafik dosya formatları Gif, Jpeg, Png ve Svg'dir.

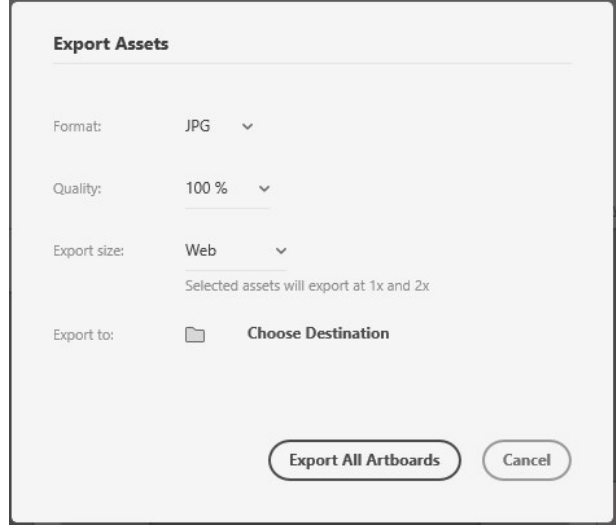
Görsellerin, kullanılması planlanan ortam için en uygun hâle getirilmesi işlemine **optimizasyon**, optimizasyon işleminden sonra kullanılmak istenen programa gönderme işlemine ise **aktarma (export)** denir.



2.3.1. Aktarma Sihirbazı

Çalışmaların, deneyim tasarımı programı ve piksel tabanlı görsel düzenleme programında optimizasyonu yapılarak web sitesinde kullanılmak üzere aktarılmaları gerekir. Aktarma işleminde kullanılan aktarma sihirbazları (ilgili paneller), seçilen dosya türüne elverişli görüntüleri en uygun hâle otomatik getirir ve kontrol seçeneği de sunar.

Deneyim tasarımı programında oluşturulan çalışmalar **File>Export>All Artboards** komutuyla açılan **Export Assets** paneliyle aktarılabilir (Görsel 2.35).



Görsel 2.35: Export Assets paneli

2.9. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: AKTARMA VE OPTİMİZASYON İŞLEMLERİ

AMAÇ: Deneyim tasarımı programında export işlemi yapmak.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Deneyim tasarımı programı

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak export işlemi yapınız.

İşlem Basamakları

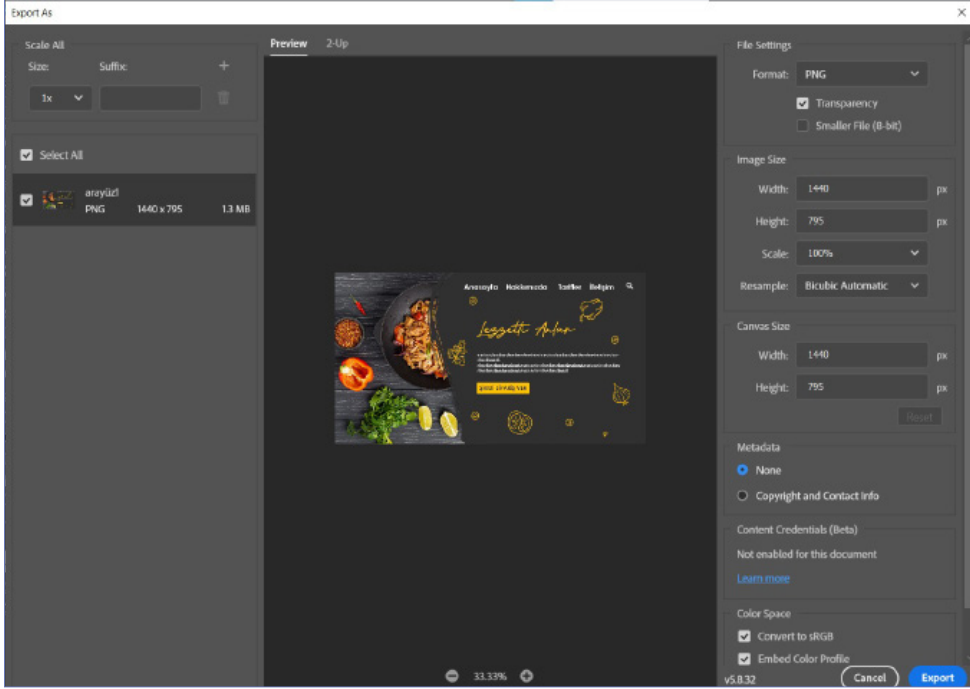
1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Daha önce yapmış olduğunuz bir arayüzü Export Assets panelini kullanarak aktarınız
3. Atölyeyi temizleyip çalışmanızı öğretmeninize gösteriniz.

DEĞERLENDİRME

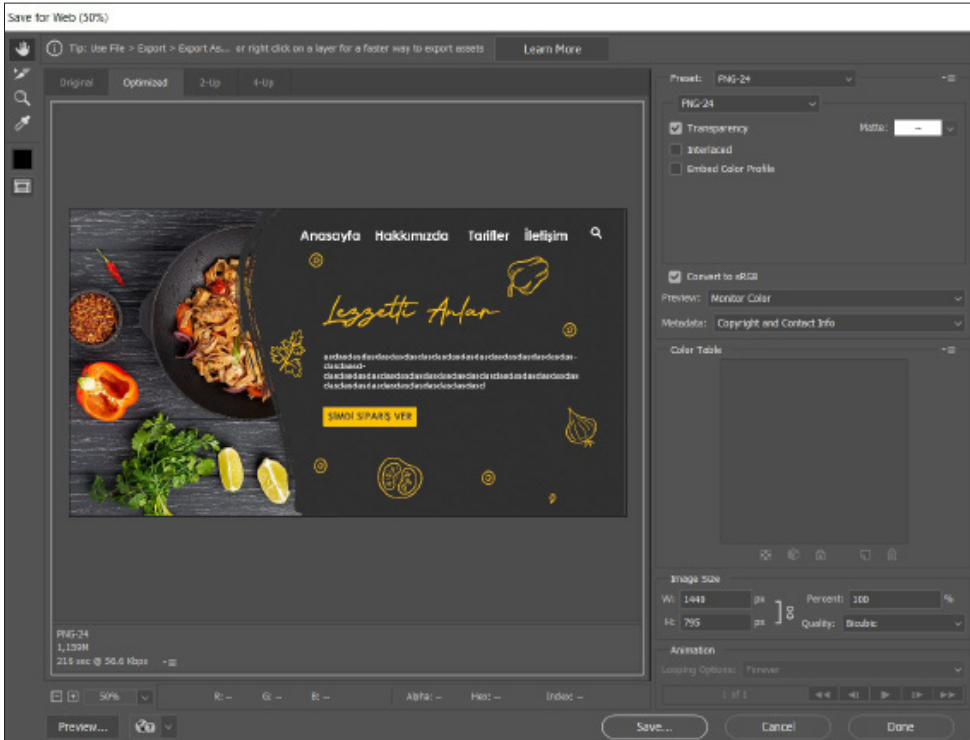
Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 5'in ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Piksel tabanlı görsel düzenleme programında oluşturulan çalışmalar şu iki şekilde export edilebilir:

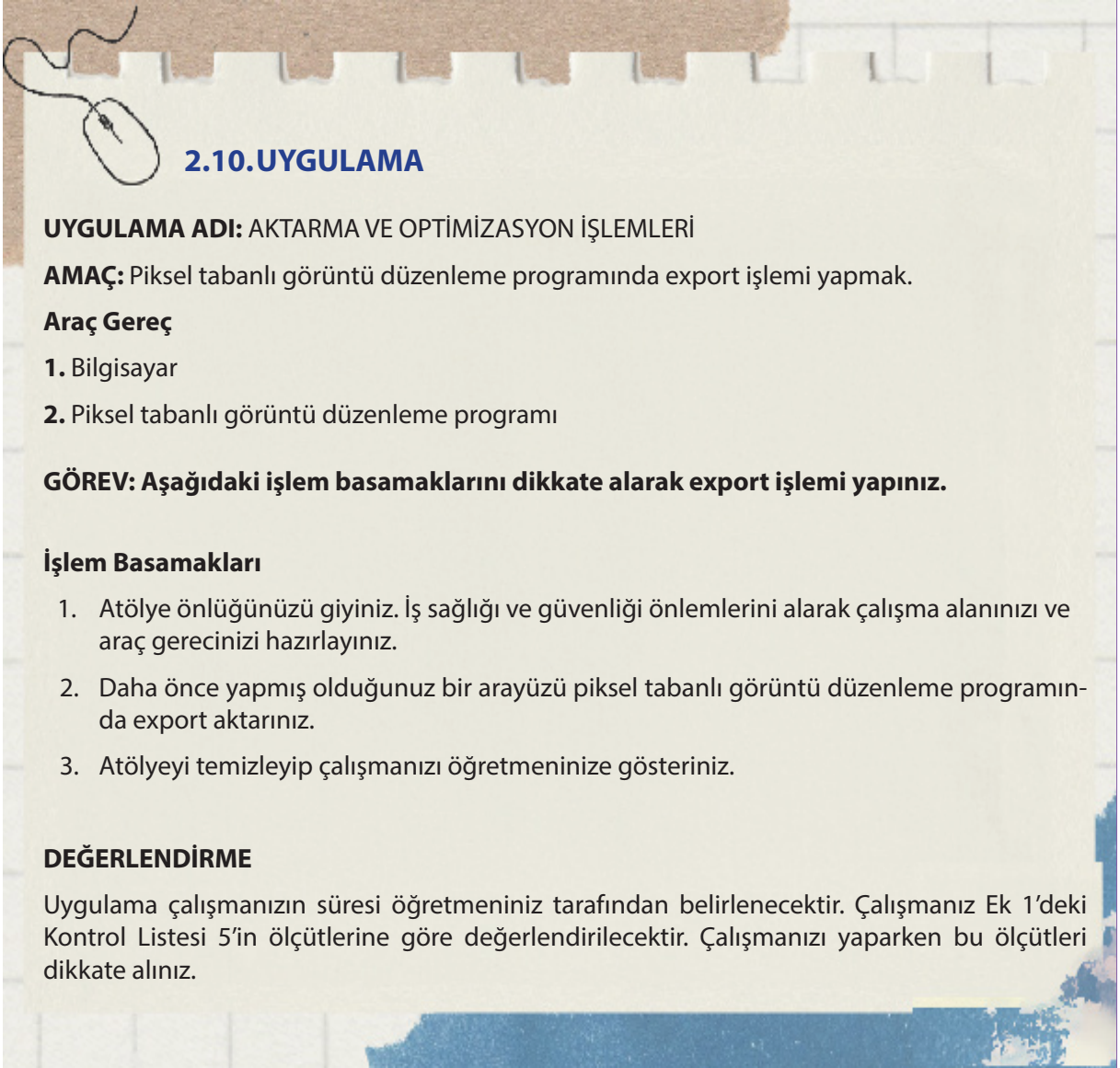
- **File>Export>Export Assets** komutu ya da **Alt+Shift+Ctrl+W** kısayolu ile aktarılır: **Export Assets** panelidir (Görsel 2.36).
- **File>Export>Save for Web** ya da **Alt+Shift+Ctrl+S** kısayolu ile **Save for Web** panelidir (Görsel 2.37).



Görsel 2.36: Export Assets paneli



Görsel 2.37: Save for web paneli



2.10. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: AKTARMA VE OPTİMİZASYON İŞLEMLERİ

AMAÇ: Piksel tabanlı görüntü düzenleme programında export işlemi yapmak.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Piksel tabanlı görüntü düzenleme programı

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak export işlemi yapınız.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Daha önce yapmış olduğunuz bir arayüzü piksel tabanlı görüntü düzenleme programında export aktarınız.
3. Atölyeyi temizleyip çalışmanızı öğretmeninize gösteriniz.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 5'in ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

2.3.2. Resim Dosya Türü, Ön İzleme Düğmesi ve Mevcut Optimizasyon Ön Ayarları

Görüntülerde, yayımlanacağı ortam özelliklerine uygun dosya türü tercih edilmelidir. Bu durumda görüntü özelliklerinin yanı sıra genel ağla uyumlu tarayıcı özellikleri de dikkate alınarak en uygun dosya türü seçilmelidir.



Bilgi notu

Tarayıcıların, genel ağ protokolleri kapsamında özellikle destek vermeyeceği dosya türleri kullanıldığı durumlarda, görüntü görüntülenemeyecektir. Web tasarımcılarının genel ağ protokolleri konusunda bilgi güncellemesi takibi yapmaları şarttır.

Web sayfalarıyla uyumlu çoğu tarayıcıda görüntülenebilen dosya türleri şunlardır:

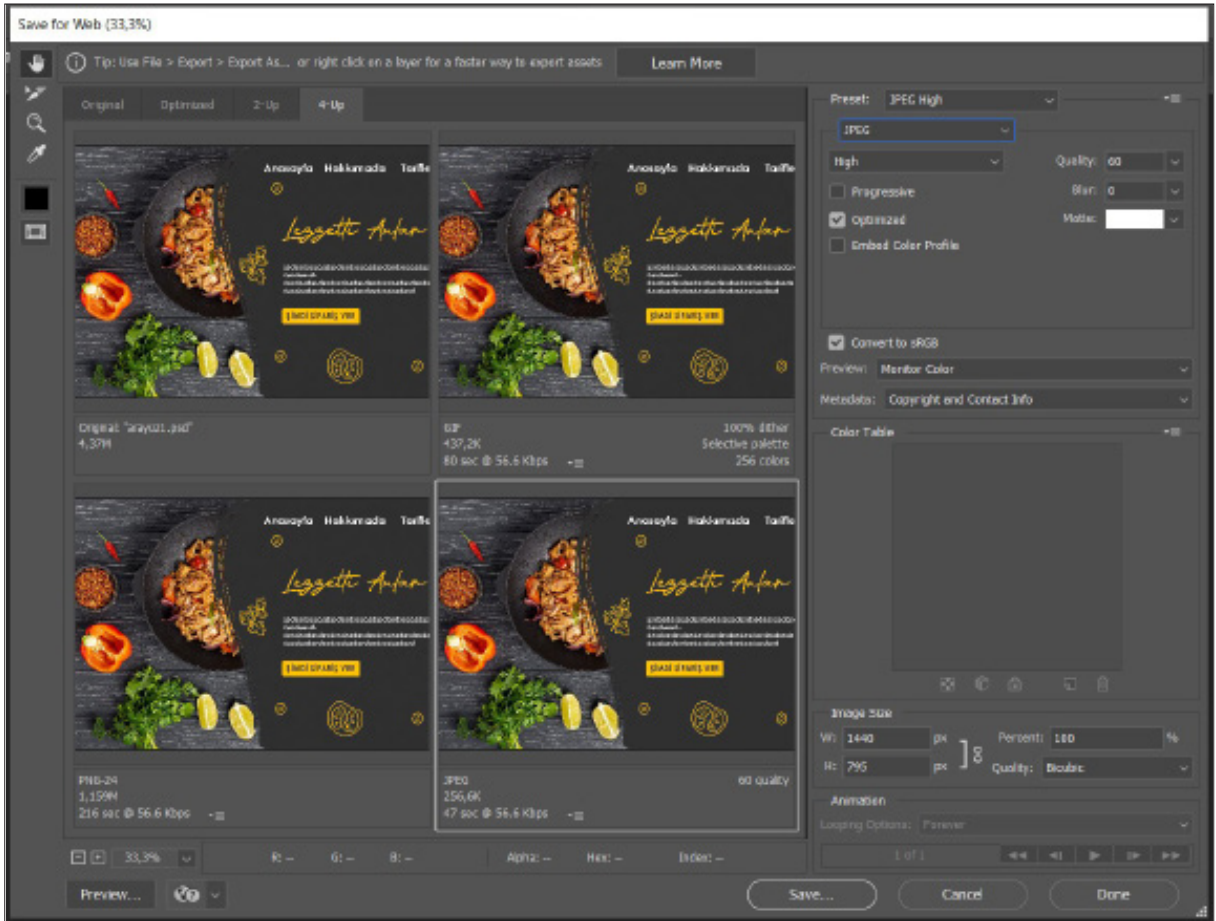
GIF (Graphic Interchange Format): En fazla 256 renk kullanıldığından sürekli olmayan görüntüleri göstermek için en uygun formattır.

Jpeg (Joint Photographic Experts Group): Milyonlarca renk içerdiğinden fotoğraf ya da sürekli olmayan tonlu görüntüler için en uygun formattır.

Png (Portable Network Group): Orijinal katmanı, vektörü, rengi ve alt gölge gibi efekt bilgilerini koruyan, dizinlenmiş renk, gerçek renkli görüntüler içeren formattır.

Svg (Scalable Vector Graphics): Kalitesi bozulmadan yeniden boyutlandırılabilen vektör dosyası formatıdır. Yazıldığı kodlar nedeniyle web tasarımında buton, logo, simge, infografikler ve illüstrasyonlar için en uygun formattır.

Piksel tabanlı görüntü düzenleme programında optimizasyon ve ön izleme için **File>Export>Save For Web** paneli kullanılır. Panelde görüntünün **Original, Optimized, 2-Up ve 4-Up** bölümlerinden farklı format karşılaştırması yapılarak ön izlemesi, **Preview** bölümünden ise tarayıcıda ön izlemesi yapılır (Görsel 2.38).



Görsel 2.38: Save For Web optimizasyonu



2.11.UYGULAMA

UYGULAMA ADI: AKTARMA VE OPTİMİZASYON İŞLEMLERİ

AMAÇ: Piksel tabanlı görüntü düzenleme programında optimizasyon işlemi yapmak.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Piksel tabanlı görüntü düzenleme programı

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak optimizasyon işlemi yapınız.

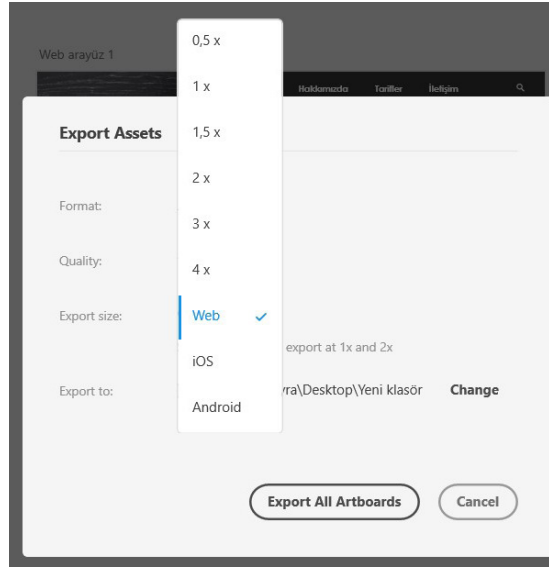
İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Daha önce yapmış olduğunuz bir arayüzü, piksel tabanlı görüntü düzenleme programında açınız.
3. Görüntünün optimize ayarlarını yapınız.
4. Çalışma sayfanızı kaydediniz.
5. Atölyeyi temizleyip çalışmanızı öğretmeninize gösteriniz.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 5'in ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Deneyim tasarımı programında **File>Export>All Artboards** komutuyla açılan **Export Assets** panelinden **Export** size komutuyla gerekli optimizasyon ayarları yapılır (Görsel 2.39).



Görsel 2.39: Export Assets optimizasyonu

2.12. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: AKTARMA VE OPTİMİZASYON İŞLEMLERİ

AMAÇ: Deneyim tasarımı programında optimizasyon işlemi yapmak.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Deneyim tasarımı programı

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak optimizasyon işlemi yapınız.

İşlem Basamakları

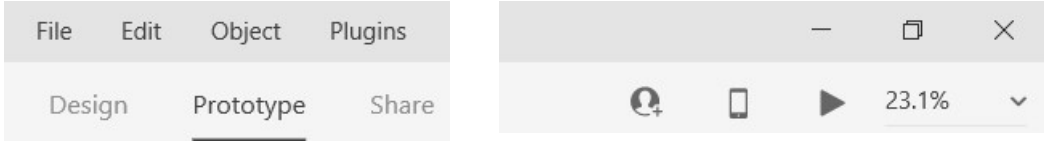
1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Daha önce yapmış olduğunuz bir arayüzü deneyim tasarımı programında açınız.
3. Arayüz çalışmanızın optimizasyon ayarlarını yapınız.
4. Çalışma alanınızı temiz ve düzenli bırakınız.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 5'in ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



Deneyim tasarımı programında çalışmanın istenen aşamasında, ekran modları içinde mevcut olan **Prototype** ve **Desktop Preview** bölümlerinden ön izleme yapılır (Görsel 2.40).



Görsel 2.40: Desktop preview bölümü

2.4. HAREKETLİ RESİMLER

Web için animasyonlar sağlayan eski teknolojilerin Web 3.0 teknolojisi tarafından desteklenmemesi temel neden olmakla birlikte, tutarlı olmaması ayrıca mobil cihazların kullanımının çoğalması, kullanıcıların daha fazla performans istemesi vb. nedenlerden animasyon oluşturma ve kullanma tekniği değişim göstermiştir.

Animasyonlar; interaktif içerik oluşturma programı kullanılarak oluşturulabileceği gibi Web 3.0 teknolojisiyle web editör programında da CSS3 ile oluşturulabilir.

2.4.1. Animasyon Oluşturma

İnteraktif içerik oluşturma programında animasyon oluşturmak için semboller, katmanlar, **timeline** paneli ve komutlar kullanılır. Timeline panelinde, katmanlara hareket yeri ve çalışma zamanı belirtilerek animasyon oluşturulur.

Animasyon oluşturmak için **Grafik** ve **Movie Clip** olmak üzere iki tür sembol kullanılır. Animasyonda **Motion** ile hareket, **Shape** ile şekil olmak üzere iki oluşum vardır.

Timeline panelinde, hareketi oluşturan bir bütünün parçalarını oluşturmak için kullanılan **Layer** (katmanlar) ve hareket vermek ya da ses eklemek için kullanılan **Frame** (kareler) olmak üzere iki temel öge vardır. Bir frame; içeriği ile birlikte kopyalanabilir, yapıştırılabilir, silinebilir ve taşınabilir.

Animasyon oluşturma aşamasında sıklıkla kullanılan komutlar şunlardır:

Insert frame (F5) kare ekleme: İçeriğin görünmesini sağlamak için kullanılır.

Insert keyframe (F6) anahtar kare ekleme: İçerikte küçük değişiklik yapmak için kullanılır.

Insert blank keyframe (F7) boş anahtar kare ekleme: Sahne içeriğini tümüyle değiştirmek için kullanılır.

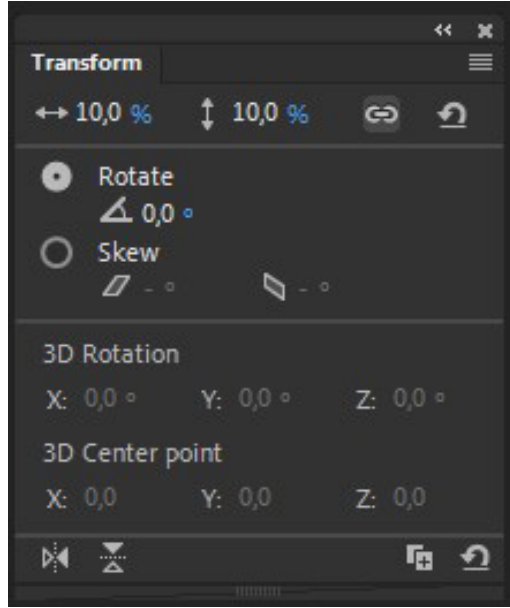
Convert to symbol (F8) sembole dönüştürme: Nesnelere sembole dönüştürmek için kullanılır.

İnteraktif içerik oluşturma programında çalışma sahneleri; çalışma sahnesi ve kullanılan sembollerin düzenlenebildiği sembol sahnesi olmak üzere farklılık gösterir (Görsel 2.41). Çalışma sahnesindeyken kullanılan sembol üzerinde düzenleme yapabilmek için sembolün üzerine çift tıklanıp, sembol sahnesine geçiş yapılarak düzenleme yapılır. Çalışma sahnesindeyken **Enter** butonu ile uygulama ön izlenebilir.



Görsel 2.41: Çalışma sahnesi ve Sembol sahnesi

File>Import>Import to Library komutuyla kullanılması planlanan görseller **Library** (kütüphane) paneline getirilir. Library panelinde mevcut görseller, sürükleyip bırak yöntemiyle sahneye getirilebilir. Sahneye animasyon için kullanılacak görsellerin sembole dönüştürülmesi için **F8** kısayolu, ölçü düzenlenmesi için ise **Transform** paneli kullanılabilir (Görsel 2.42). Transform paneliyle genişlik, yükseklik, döndürme, aynalama vb. düzenlemeler yapılabilir.



Görsel 2.42: Transform paneli

2.13. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: DÜZENLEMEDE BELİRLenen HAREKETLİ RESİMLERİ OLUŞTURMA

AMAÇ: İnteraktif içerik oluşturma programında import etme.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. İnteraktif içerik oluşturma programı

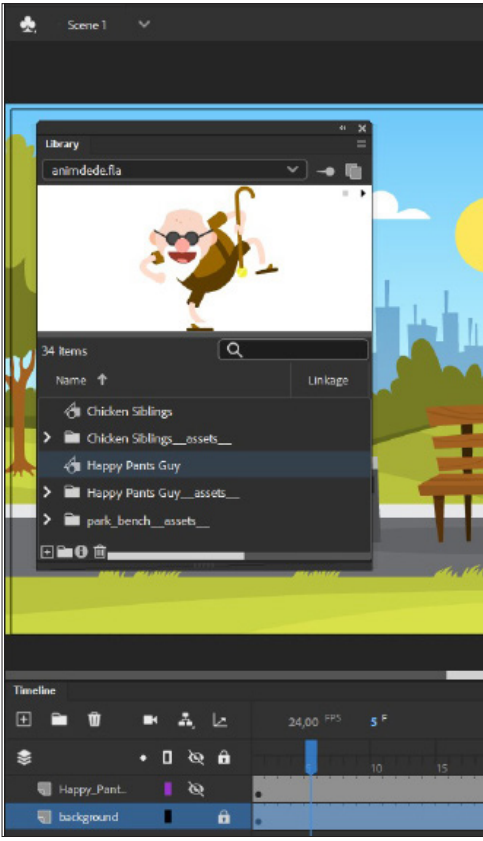
GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak yapmış olduğunuz butonu interaktif içerik oluşturma programında library paneline ekleyiniz.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Vektörel tabanlı tasarım programında bir buton yapınız.
3. Buton çizimi bittikten sonra çalışma sayfanızı kaydediniz.
4. Oluşturduğunuz butonu, interaktif içerik oluşturma programında import ederek library paneline ekleyiniz.
5. Çalışma alanınızı temiz ve düzenli bırakınız.

DEĞERLENDİRME

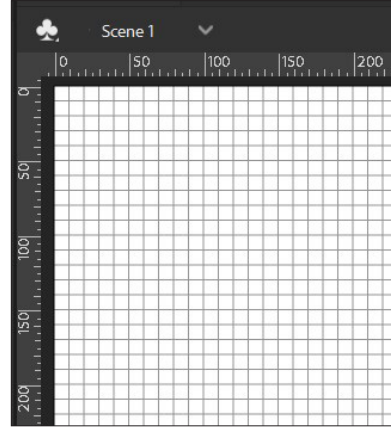
Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 5'in ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



Görsel 2.42: Layer adlandırma

Animasyon oluşturma aşamasında karışıklık yaşamamak adına sayfa içinde kullanılacak her sembol adlandırılmalı ve **Layer** panelinde de içeriğe göre adlandırma yapılmalıdır (Görsel 2.42). Layer paneli kullanımı yeni layer açma, layer silmek, layerleri gruplamak gibi düzenlemelerin yapılabildiği diğer düzenleme programları ile benzer kullanıma sahiptir. Üzerine çift tıklanarak yeni ad verilir.

Programda ölçülü çalışma için **View>Rulers**, **View>Grid>Show Grid**, **View>Guides** komutları kullanılabilir (Görsel 2.43).

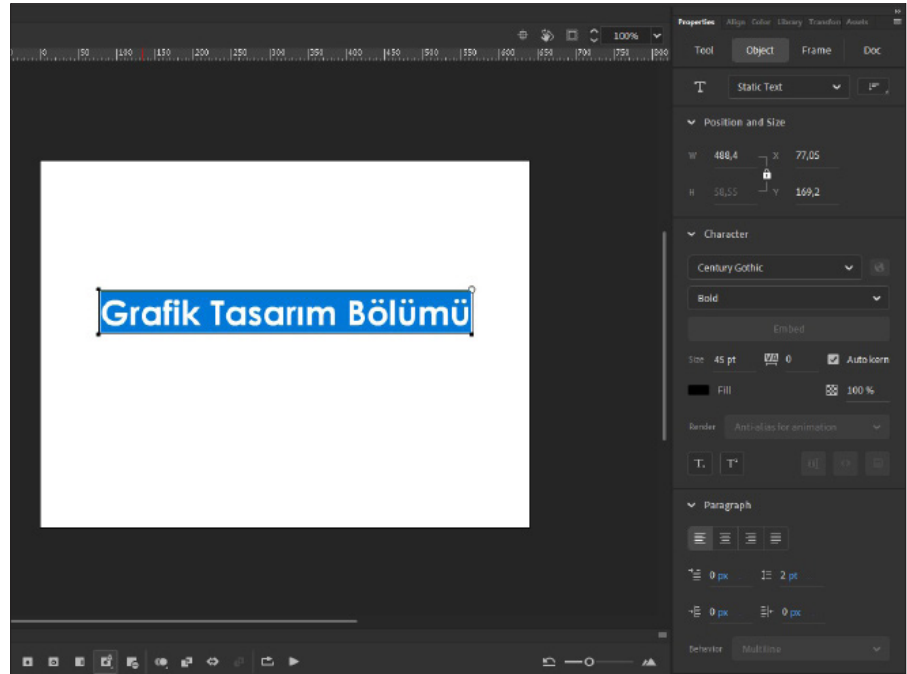


Görsel 2.43: Rulers ölçüsü

İnteraktif içerik oluşturma programında yazı için **Text Tool** kullanılır (Görsel 2.44). Sahnede yazı eklenecek alana imleç konumlandırılır. Metin yazılır, düzenlemesi yapılabilecek **Character** ve **Paragraph** paneli **Properties** paneli içinde konumlandırılır, metin yazılır. Metnin düzenlemesinin yapılacağı Character panelinden yazı fontu, yazı stili ve boyutu, harf arası boşluklar, alpha, renk, alt-üst simge vb. düzenlemeler yapılır. **Paragraph** panelinden ise hizalama, paragraf düzenlemeleri yapılır (Görsel 2.45).



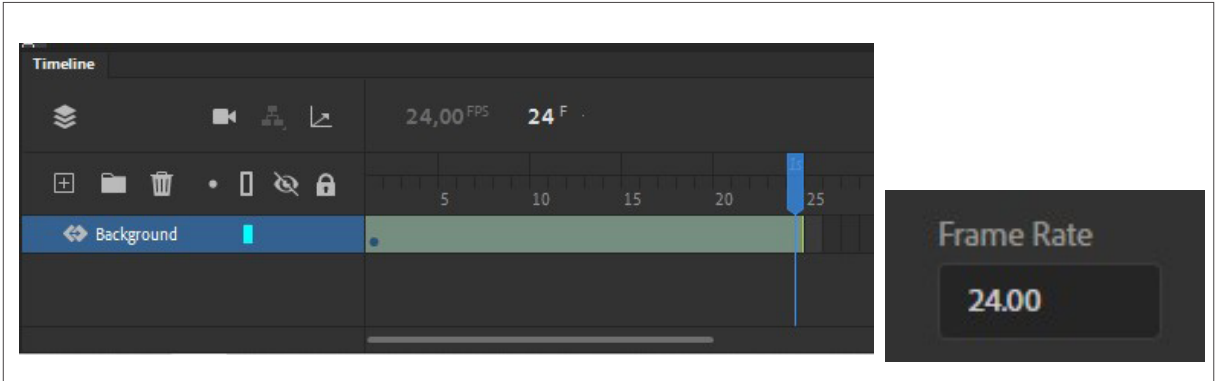
Görsel 2.44: Text Tool aracı



Görsel 2.45: Character ve Paragraph paneli

Programda **alt** tuşu ile çoğaltma, **shift** tuşu ile birden fazla seçme işlemi yapılabilir. Aynı katmanda oluşturulmuş yazı ya da nesneyi farklı katmanlara almak için fare sağ tuşla açılan içerik menüsünden **Distribute to Layers** komutu ya da **Ctrl+Shift+D** kısayolu kullanılabilir. Yazıyla animasyon oluşturmak istenirse animasyon planına göre her bir sözcüğün sembole dönüştürülmesi gerekir.

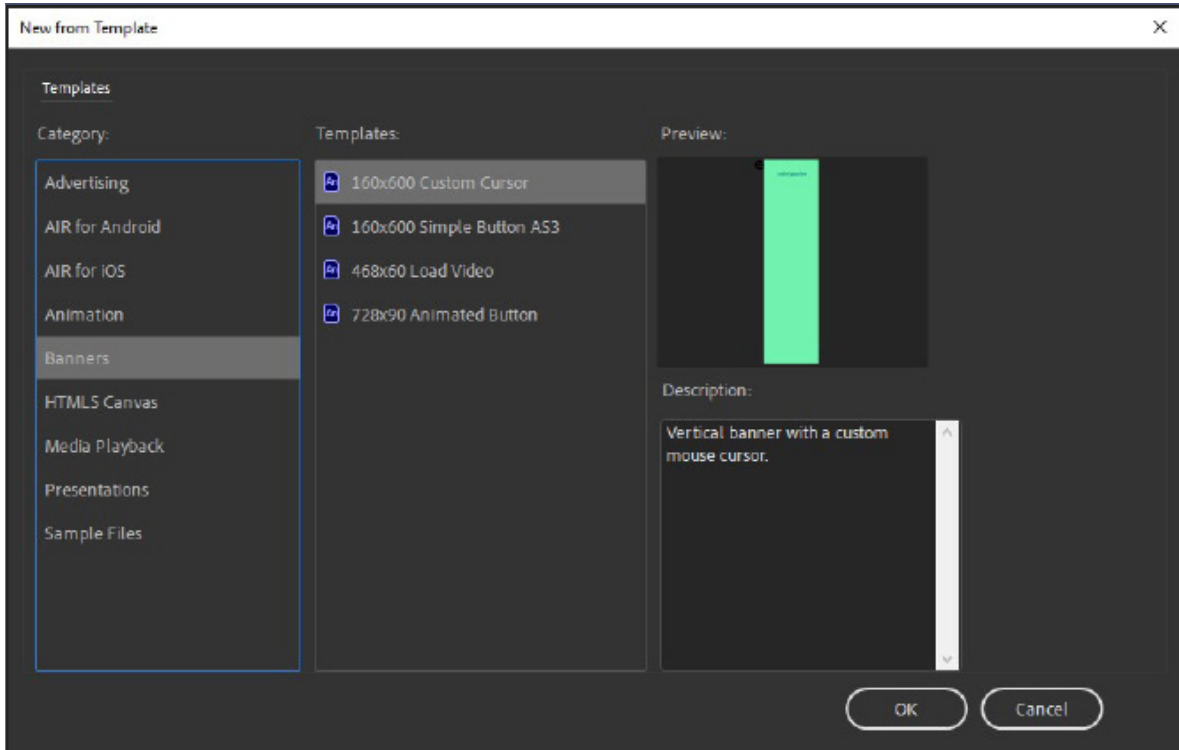
Yeni çalışma sayfası oluşturulurken verilen **Frame Rate** değeri, saniyede gösterilecek kare sayısını ifade eder (Görsel 2.46). Sinema filmi için standart değer 24 olması ve bu değer webde iyi sonuç vermesi nedeniyle varsayılan değerdir. Farklı çalışmalar oluşturulurken bu değer değiştirilebilir. Film ya da animasyon; değer arttırıldığında hızlı, değer düşürüldüğünde yavaş olur.



Görsel 2.46: FPS (saniyedeki kare sayısı) değeri

İnteraktif içerik oluşturma programında web sitesi için banner (reklam bandı) tasarımı yapılabilir. Banner tasarımında özel ölçü çalışılabileceği gibi standart ölçülerle de çalışılabilir.

Standart banner tasarımı için çalışma sayfası **File>New from Template** komutuyla açılan **New from Template** panelinden açılabilir (Görsel 2.47).



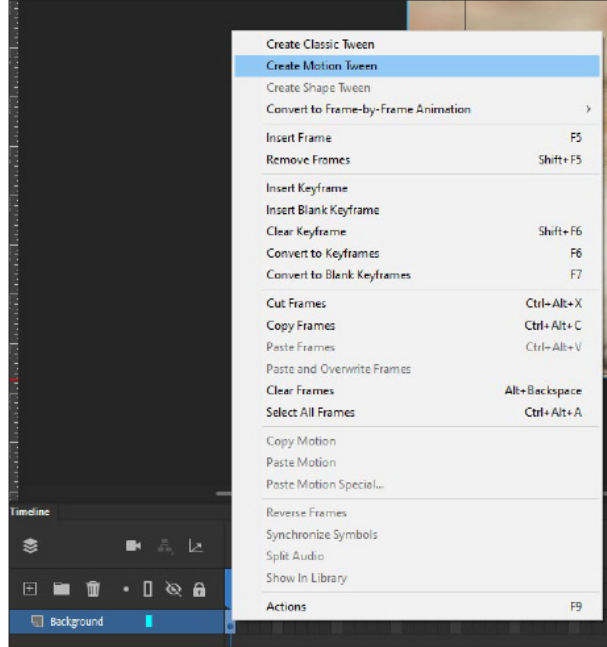
Görsel 2.47: New from Template paneli



File>New komutuyla açılan **New Document** panelinden, web sayfasında animasyonun frame rate değeri ve konumlandırılacağı alan özelliklerine göre genişlik ve yükseklik gibi değerler verilerek yeni sayfa açılır.

Motion animasyonu (Görsel 2.48) oluşturmak için yapılması gerekenler şunlardır:

- **Layer 1**'de iken 1. frame üzerinde sağ tuş yapılır ve açılan içerik menüsünden **Create Motion Tween** (ara hareket oluşturma) komutu uygulanır (Görsel 2.49). Uygulanan komut **Timeline** panelinde 24 frame için geçerli olacaktır.



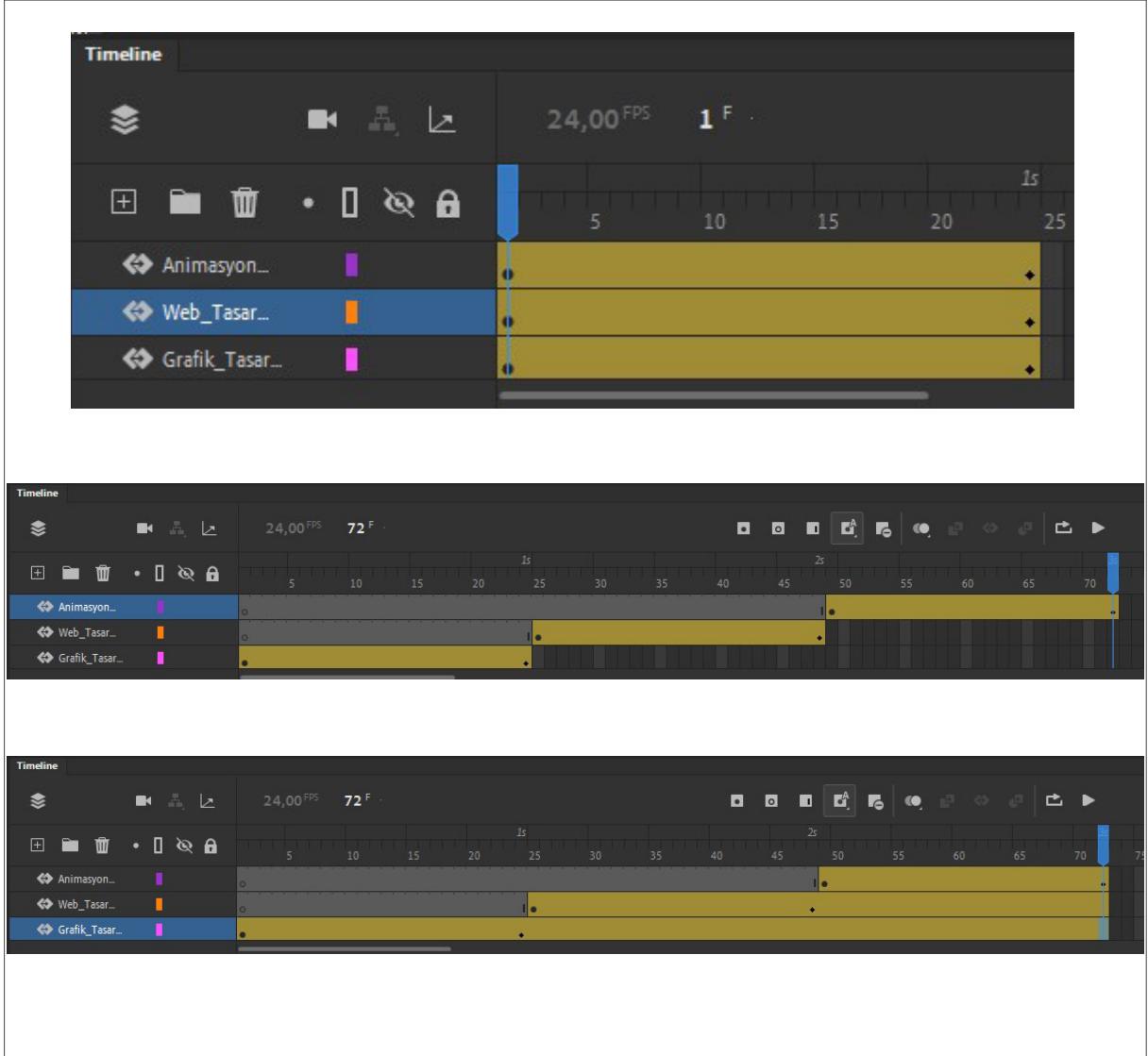
Görsel 2.48: Create Motion Tween paneli

- 24. frame üzerinde fare sağ tuşla gelen içerik menüsünden **Insert Keyframe>All** komutu uygulanır. 24. frame üzerine bir anahtar kare yerleştirilir.
- 24. frame üzerindeyken çalışma sahnesinde properties, transform panellerinden ölçü, konum, alpha, döndürme vb. değişiklikler uygulanır.



Görsel 2.49: Motion animasyonu

Animasyonda birden fazla Layer ile çalışılan durumlarda katmanların farklı zamanlarda hareket etmesi istenirse Layer'deki frame'ler **shift** ile seçilir ve başlaması istenen frame'e taşınır. Tüm katmanların animasyonun sonuna kadar görünür olması için her katman için son frame'de ya da daha ileri bir frame'de **Insert frame** eklenir (Görsel 2.50).



Görsel 2.50: Timeline ve Layer ile frame düzenleme



2.14. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: DÜZENLEMEDE BELİRLENEN HAREKETLİ RESİMLERİ OLUŞTURMA

AMAÇ: Yazıya motion tween animasyonu uygulamak.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. İnteraktif içerik oluşturma programı

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak yazıya motion tween uygulayınız.

İşlem Basamakları

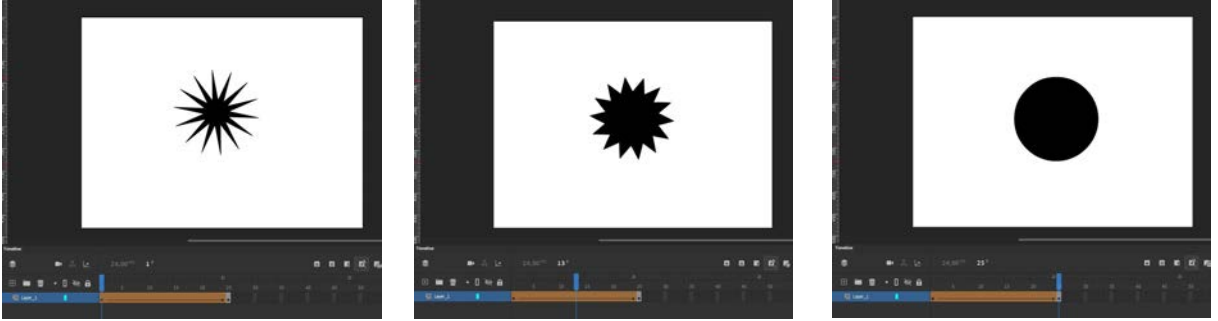
1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. İnteraktif içerik oluşturma programında motion tween uygulaması yapmak istediğiniz metni öğretmeninizle birlikte belirleyiniz.
3. Motion tween uygulaması için plan oluşturunuz.
4. Çalışma sayfasına metni yazınız ve düzenleyiniz.
5. Planınız doğrultusunda metne motion tween uygulayınız ve çalışmayı kaydediniz.
6. Çalışma alanınızı temiz ve düzenli bırakınız.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 5'in ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

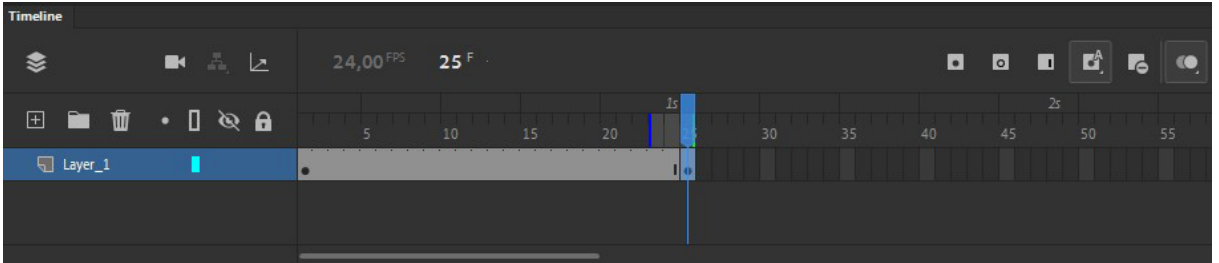
Shape animasyonu (Görsel 2.51) oluşturmak için şu işlemler gerçekleştirilir:

- Timeline 1. frame'de iken sahnede şekil çizilir.
- Timeline'da ileriki bir frame'de (örnek 24. frame) **Insert keyframe** komutu uygulanır.
- Sahnede şekil üzerinde değişim yapılır ya da yeni şekil oluşturulur.
- Timeline'da, orta kısımda, bir frame üzerinde **Create Shape Tween** komutu uygulanır.



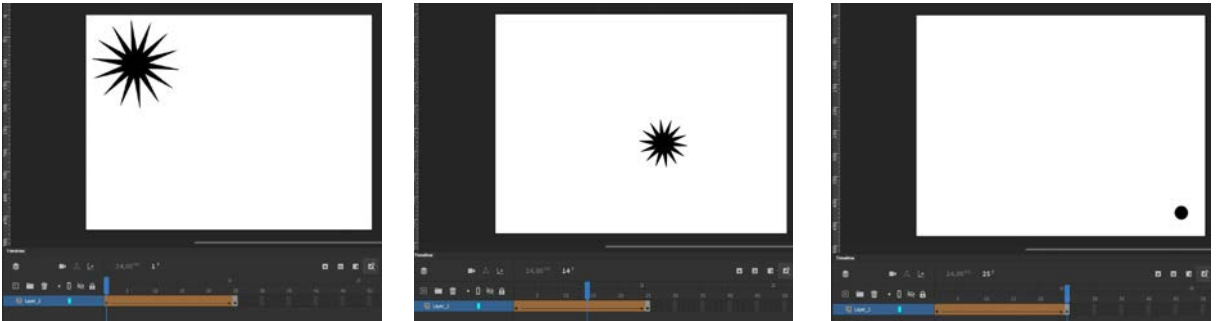
Görsel 2.51: Shape Animasyonu

Shape animasyonlarında ilk şekil üzerinde değişiklik yapılabileceği gibi silinerek yerine farklı bir şekil de oluşturulabilir. Bu durumda son frame'de şekil silindikten sonra yerine oluşturulacak şeklin tam konumunda olması için Timeline paneli üzerinde **Onion Skin** (soğan zarı) komutu kullanılabilir (Görsel 2.52). **Onion Skin** komutuyla sahnede daha önceki frame'de nerede, ne olduğu görülebilir.



Görsel 2.52: Timeline Onion Skin komutu

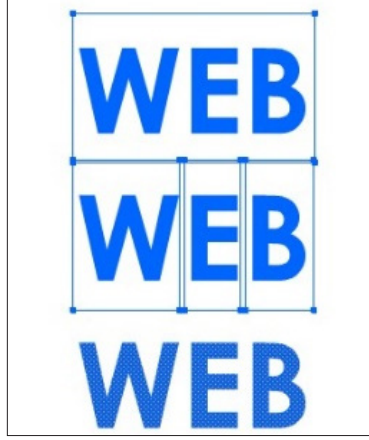
Shape animasyonlarında şekil değişimi ile konum, renk, boyut değişimi birlikte de oluşturulabilir (Görsel 2.53). Bunun için son frame'deyken sahnede istenen değişimin yapılması yeterlidir.



Görsel 2.53: Shape animasyonu çoklu değişim



Shape animasyonları yazılarla da oluşturulabilir. Bunun için yazı formunun **Modify>Break Apart** komutuyla ya da **Ctrl+B** kısayoluyla şekle dönüştürülmesi yeterlidir. İlk Break Apart komutuyla ile sözcük harflere, ikinci Break Apart komutuyla ile harfler şekle dönüştürülür (Görsel 2.54).



Görsel 2.54:Break Apart

2.15.UYGULAMA

UYGULAMA ADI: DÜZENLEMEDE BELİRLENEN HAREKETLİ RESİMLERİ OLUŞTURMA

AMAÇ: İnteraktif içerik oluşturma programında Shape tween uygulaması yapmak.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. İnteraktif içerik oluşturma programı

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak shape tween uygulaması yapınız.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Motion tween uygulaması için plan oluşturunuz ve şekli belirleyiniz.
3. Planınızı öğretmeninize gösteriniz.
4. Planınız doğrultusunda interaktif içerik tasarım programında ilk şekli çiziniz.
5. Planınız doğrultusunda motion tween uygulayınız.
6. Çalışma sayfanızı kaydediniz.
7. Çalışma alanınızı temiz ve düzenli bırakınız.

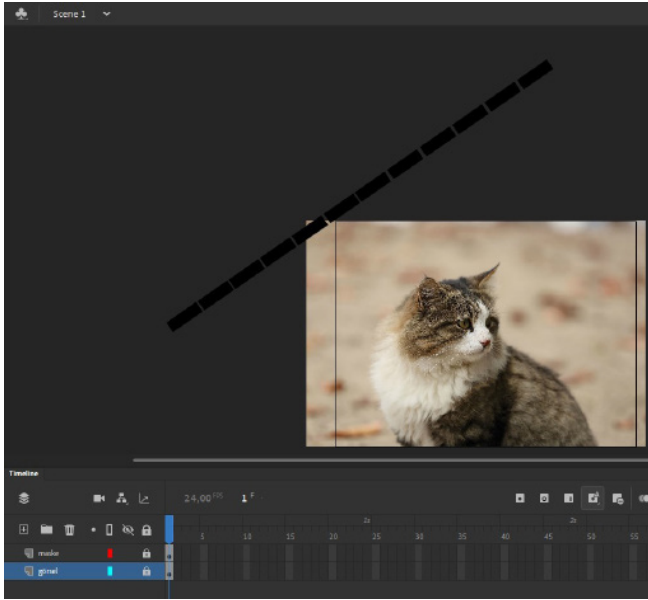
DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 5'in ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

Shape animasyonunda, şekillerdeki değişimleri kontrol edebilmek için kontrol noktası ekleme özelliği vardır. Şekil üzerinde istenen biçimde ve alanda değişiklik yapılmasını sağlamak için kullanılan kontrol noktaları, **Modify>Shape>Add Shape Hint** komutu ya da **Shift+Ctrl+H** kısayoluyla 1. frame'deyken şekil üzerinde bir noktaya yerleştirilir. Son frame'de bu noktalar istenen konuma yerleştirilerek animasyon oluşturulur (Görsel 2.55).

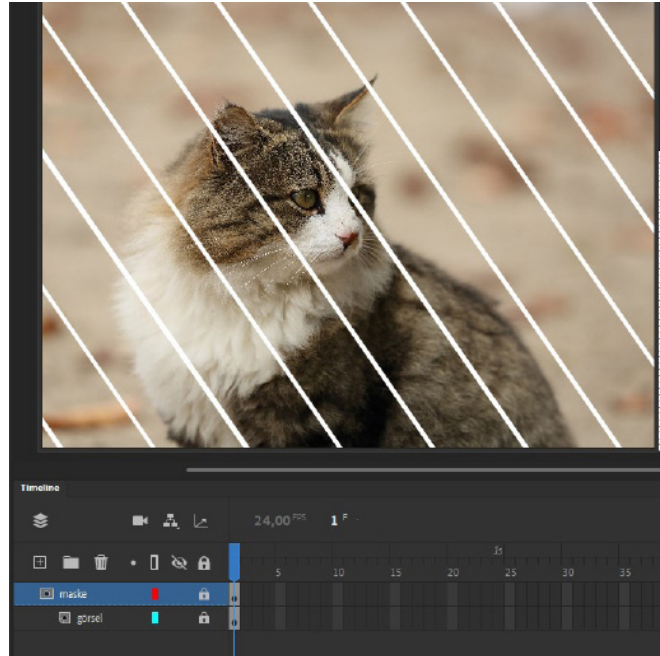


Görsel 2.55: Add Shape Hint komutu



Görsel 2.56: Maske sembolü

Maske animasyonu oluşturmak için maskelemek istenen görsel, çalışma sahnesine konumlandırılır. Maske için bir movie clip sembolü oluşturulur. Oluşturulacak movie clip sembolünün (motion ya da shape animasyonu) içindeki grafiğe döngüde kalmaması (durması) için son frame'de iken **Action** panelinde **stop();** komutu eklenmelidir (Görsel 2.56, 2.57). Çalışma sahnesine yeni layer açılır ve 1. frame'deyken **maske** sembolü getirilir. Yeni oluşturulan layer üzerinde fare sağ tuşla gelen menüden **Mask** komutu seçilir.



Görsel 2.57: Maske animasyonu

2.16. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: DÜZENLEMEDE BELİRLENEN HAREKETLİ RESİMLERİ OLUŞTURMA

AMAÇ: İnteraktif içerik oluşturma programında maske animasyonu yapma.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. İnteraktif içerik oluşturma programı

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak maske uygulaması yapınız.

İşlem Basamakları

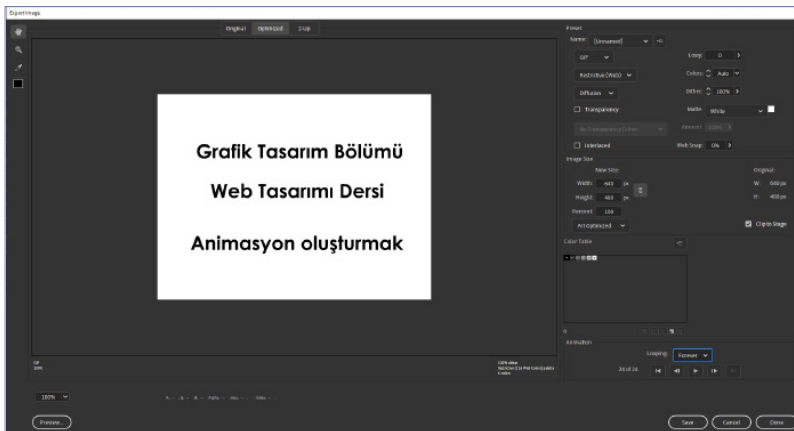
1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Öğretmeninizle birlikte maskelemek için görselinizi belirleyiniz.
3. Maske uygulaması için plan oluşturunuz.
4. İnteraktif içerik oluşturma programında maske yapacağınız görseli açınız.
5. Planınız doğrultusunda maskeleme işleminde kullanacağınız sembolü oluşturunuz.
6. Görsele maske efekti uygulayınız. Çalışma sayfanızı kaydediniz.
7. Çalışma alanınızı temiz ve düzenli bırakınız.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 4'ün ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

2.4.2. GIF Animasyonunu Aktarma ve Aktarma Ön İzlemesini Kullanma

İnteraktif içerik oluşturma programında oluşturulan çalışmalar, öncelikle **File>Export>Export Animated GIF** komutuyla açılan **Export Image** panelinden düzenlenmeli, kaydedilerek aktarılmalıdır (Görsel 2.57).



Görsel 2.57: Export paneli

Preset bölümünden format, renk, renk modu, kayıp, matlık, geçişli renk, şeffaflık vb. düzenlemeler; **Image Size** bölümünden genişlik, yükseklik vb. düzenlemeler; **Color table** bölümünden renk düzenlemesi yapılır. **Animation** bölümünden, animasyonun tekrar durumu düzenlenir ve kontrol paneliyle çalıştırılarak animasyon kontrol edilir. Son olarak **Preview** bölümünün **browser** kısmından ön izlemesi yapılır ve animasyon kaydedilir.

2.5. AÇILIR MENÜLER

Web siteleri ilk görünen sayfa (Index-Anasayfa) başta olmak üzere en az iki sayfadan oluşur. Anasayfada sabit bölümler (logo, alt bilgi gibi) ve değişken bölümler (içerik) vardır. Anasayfada, içerik sayfalarına bağlantı kurulabilmesi için bir açılır menü oluşturulur ve bağlantı verilir.

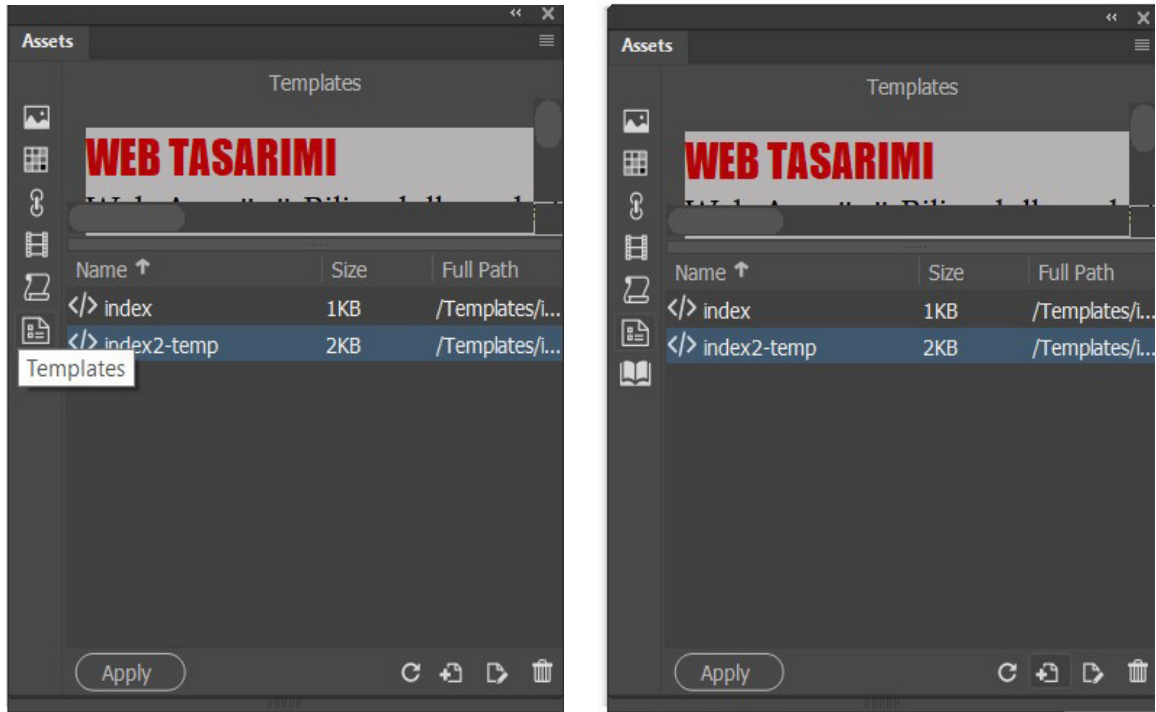
2.5.1. Şablon Oluşturma ve Resmi Maskeleye

Maskeleye, bir ögenin (sayfa, görüntü vb.) belirli bölümlerinin görünmesi, belirli bölümlerinin ise gizlenmesidir. Maskeleye işleminde maske nesnesi ve maskelenmek istenen öge olmak üzere iki unsur vardır.

Web sayfası arayüzünde bazı bölümlerin sabit, bazı bölümlerin ise değişken olması nedeniyle web sitesi tasarımında şablon oluşturulması oldukça önemlidir.

Web editör programında şablon iki farklı şekilde oluşturulur:

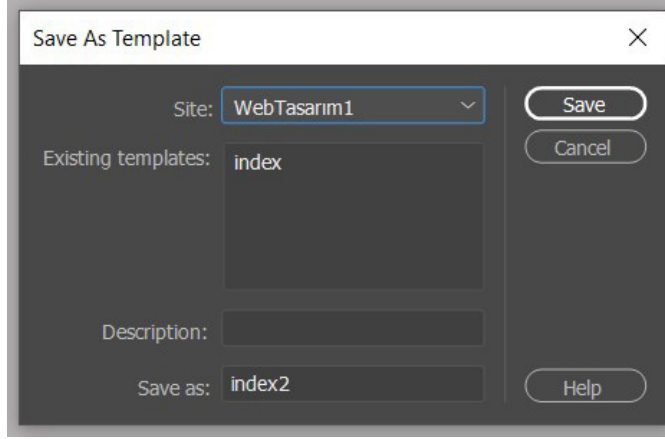
- **Assets** panelinden **Templates** bölümü seçilir. **New Template** komutuyla boş bir şablon oluşturulur (Görsel 2.58). Ardından gerekli düzenlemeler yapılır.



Görsel 2.58: Assets Templates bölümü



Programa aktarılan arayüz çalışması gerekli düzenlemelerden sonra şablon olarak kaydedilir. Şablon olarak kullanılmak istenen sayfa açıkken **File>Save as Template** komutu ya da **Insert>Template>Make Template** komutuyla açılan **Save As Template** panelinden kaydedilecek site ve isim belirlenir (Görsel 2.59).



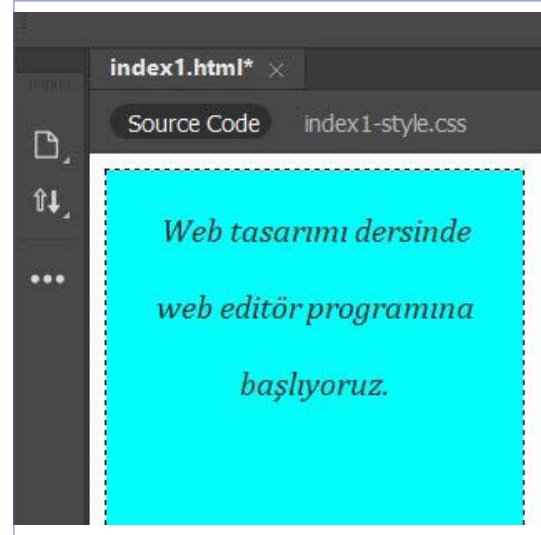
Görsel 2.59: Save As Template paneli

Web editör programında metnin gelmesi istenen alana imleç konumlandırılır ve metin yazılır. Programda ayrıca haricî yazılımlarda oluşturulmuş metinlerde **Edit>Copy (Ctrl+C)** ve **Edit>Paste (Ctrl+V)** komutlarıyla içeri aktarılabilir (Görsel 2.60).



Bilgi notu

Web arayüzüne metin eklenmesi durumunda kayıt aşamasında metinlerin grafiğe dönüşecek olması ve istenmeyen sonuçlar doğurması nedeniyle sitede kullanılması planlanan metinler web tasarım editöründe eklenmelidir.



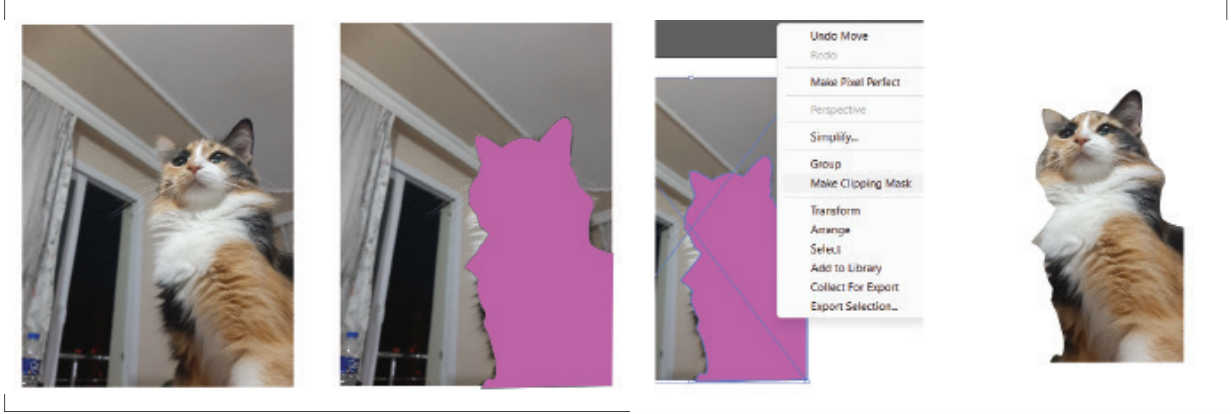
Görsel 2.60: Metin ekleme

Site içeriği için oluşturulan görüntülerde de maskeleme işlemi yapılabilir. Maskeleme işlemi için maskelemek istenen görüntüye ve maske nesnesine göre farklı yazılımlar kullanılabilir.

Vektörel tabanlı tasarım programında maskeleme işlemi

Görsel materyallerde istenmeyen alanların görünmesini engellemek ya da tasarıma hareket katmak için yapılan maskeleme işlemi tasarımcıların sık kullandığı bir yöntemdir.

Vektörel tabanlı tasarım programında maskelenmek istenen görsel materyal çalışma ekranına getirilir (Görsel 2.61). Maske nesnesi programda hazır bulunan ya da özel olarak çizilen şekillerden hazırlanır. Maskelenecek görsel alt kısımda kalacak şekilde, görsel materyal ve maske nesnesi üst üste getirilir. İkisi de seçiliyken farenin sağ tuşuyla açılan içerik menüsünden **Make Clipping Mask** komutu uygulanır. İstenen aşamada çalışma üzerinde düzenleme yapılabilir.



Görsel 2.61: Maskeleme

2.17. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: DÜZENLEMEDE BELİRLENEN AÇILIR MENÜLERİ OLUŞTURMA

AMAÇ: Vektörel tabanlı tasarım programında maskeleme işlemi yapmak.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Vektörel tabanlı tasarım programı

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak maske işlemi yapınız.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Maskeleme için öğretmeninizle görsel belirleyiniz.
3. Vektörel tabanlı tasarım programında maske yapacağınız görseli açınız.
4. Maskeleme işleminde kullanacağınız şekli çiziniz.
5. Çizim ve görseli aynı anda seçili hâle getiriniz.
6. Görsele maske efekti uygulayınız. Çalışma sayfanızı kaydediniz.
7. Çalışma alanınızı temiz ve düzenli bırakınız.

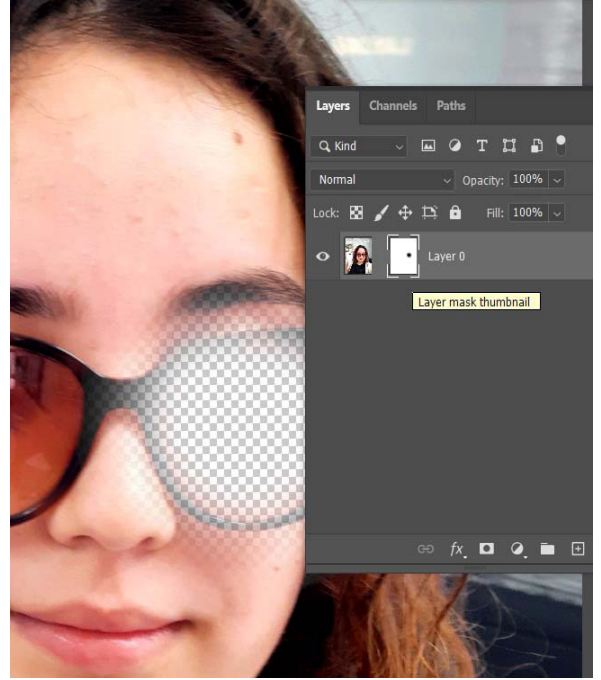
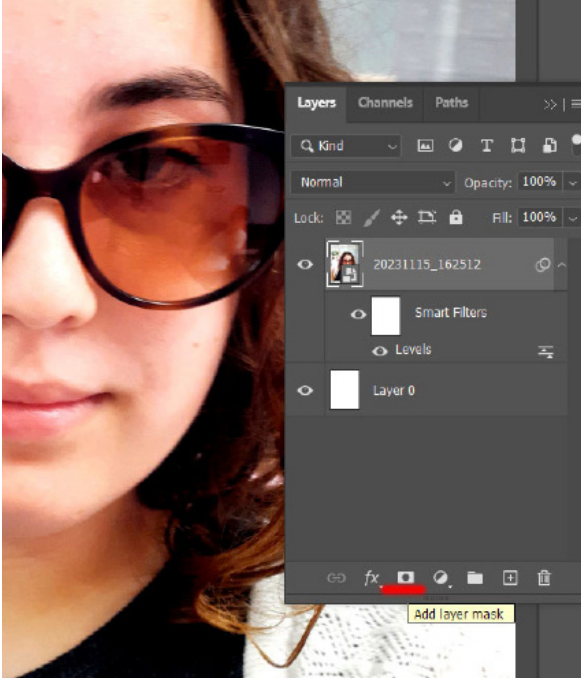
DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 5'in ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



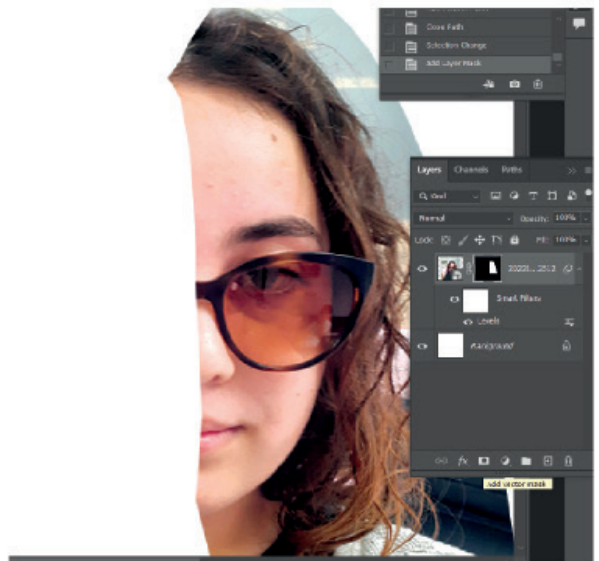
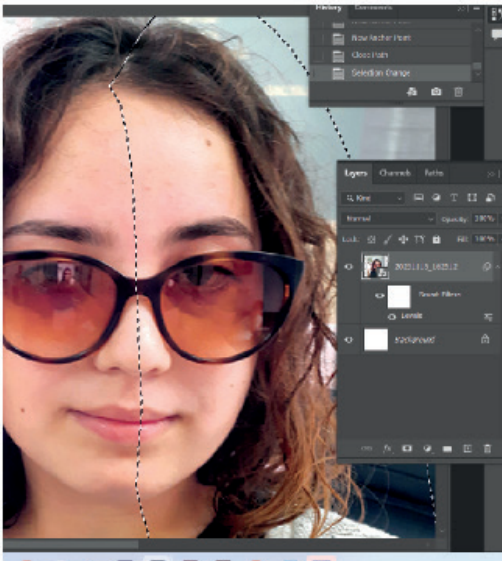
Piksel Tabanlı Görüntü Düzenleme Programında Katman Paneliyle Maskeleme İşlemi

Piksel tabanlı görüntü düzenleme programında çalışma sahnesine maskeleme yapılacak görsel materyali getirilir. Görsel materyalin olduğu layer seçili hâldeyken layer panelinin alt kısmında bulunan **Add layer mask** komutu uygulanır. Mask alanı seçiliyken araç kutusundan **Brush tool** ile (siyah renkte olduğundan emin olunduktan sonra) görünmesi istenmeyen alanlar boyanır (Görsel 2.62, 2.63).



Görsel 2.62: Maskeleme

İstenen aşamada maskelenen alana başka bir görsel ya da metin eklenebilir.



Görsel 2.63: Maskeleme

2.18.UYGULAMA

UYGULAMA ADI: DÜZENLEMEDE BELİRLENEN AÇILIR MENÜLERİ OLUŞTURMA

AMAÇ: Piksel tabanlı görüntü düzenleme programında maskeleme işlemi yapmak.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Piksel tabanlı tasarım programı

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak maske işlemi yapınız.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Öğretmeninizle birlikte maskelemek için görsel belirleyiniz.
3. Piksel tabanlı görüntü düzenleme programında maske yapacağınız görseli açınız.
4. Görsel materyalin bulunduğu layer'dayken Layers panelinin altında bulunan Add layer mask komutunu uygulayınız.
5. Araç kutusundan Brush tool'u alınız. Maskelemek istediğiniz alanı boyayınız. Bu işlemi yaparken doğru katmanda olduğunuzdan emin olunuz.
6. Çalışma sayfanızı kaydediniz.
7. Çalışma alanınızı temiz ve düzenli bırakınız.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 5'in ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.




Piksel Tabanlı Görüntü Düzenleme Programında Metne Maskeleye İşlemi

Piksel tabanlı görüntü düzenleme programında, çalışma sahnesine maskeleye yapılacak görsel materyali getirilir. Maske nesnesi olarak kullanılacak metin yazılır. Layer panelinde metin katman penceresindeyken fare sağ tuşla açılan içerik penceresinden **Select Pixels** komutuyla metin seçili hâle getirilir. Görsel materyalin olduğu katmanda iken **Ctrl+C** ve **Ctrl+V** komutlarıyla maskeleye işlemi tamamlanır (Görsel 2.64).



Görsel 2.64: Metinle maskeleye



2.19. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: DÜZENLEMEDE BELİRLENEN AÇILIR MENÜLERİ OLUŞTURMA

AMAÇ: Piksel tabanlı görüntü düzenleme programında metin kullanarak maske yapmak.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Piksel tabanlı görüntü düzenleme programı

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak maske uygulaması yapınız.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Maskeleye yapmak istediğiniz görüntüyü öğretmeninizle birlikte seçiniz.
3. Görüntüyü piksel tabanlı görüntü düzenleme programında açınız.
4. Maske nesnesi olarak kullanacağınız metni yazınız.
5. Maskeleye yapınız. Çalışma sayfanızı kaydediniz.
6. Çalışma alanınızı temiz ve düzenli bırakınız.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 5'in ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

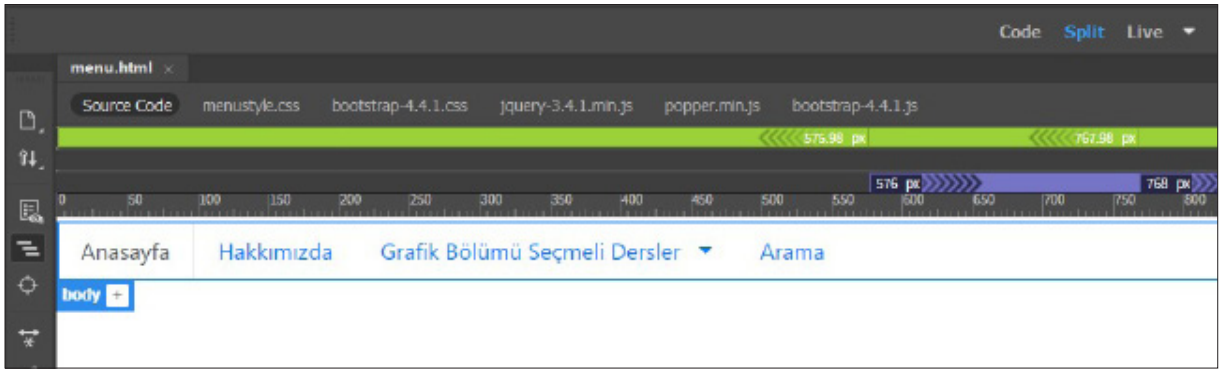
2.5.2. Açılır Menü Ekleme ve Düzenleme

Web sitesi için oluşturulmuş tüm sayfalar arasında bağ oluşturulmalıdır. Her bir web sayfası, tarayıcı penceresinde açılacağından arada bağ kurulmamış sayfalardan geri dönüş olamayacaktır. Bu durum nedeniyle mevcut bağların doğru kurulması site içerisinde gezinme açısından önemlidir.

Bağlar sayfaları arasındaki geçiş için oluşturulabileceği gibi pdf, grafik, film, ses dosyası, metin dosyası vb. öğeler için de oluşturulabilir.

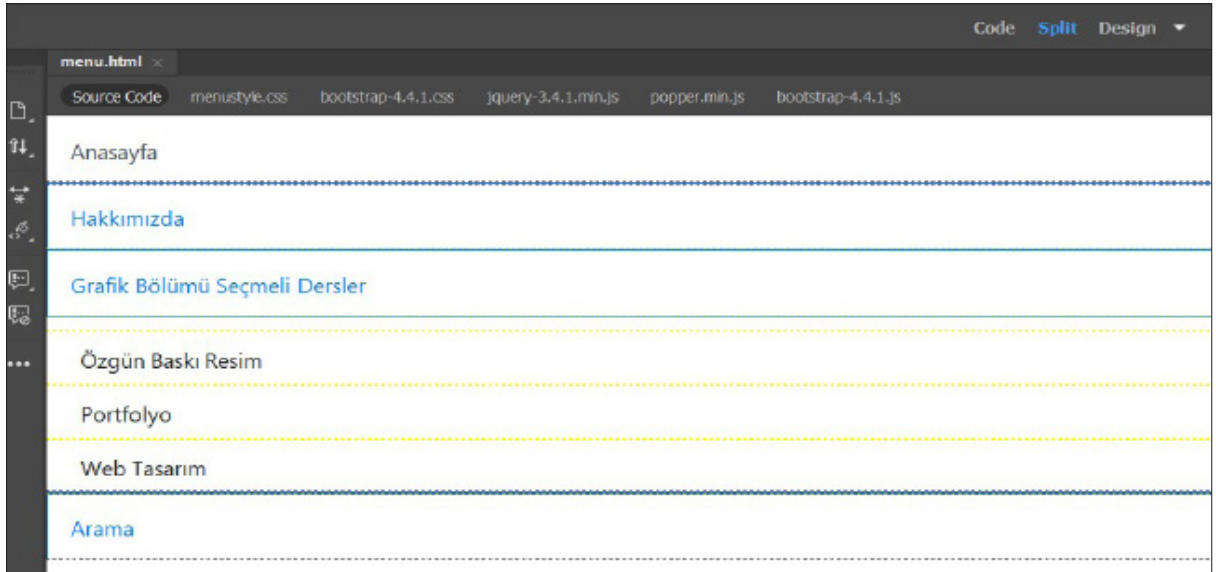
İçerik sayfalarında alt bölüm sayfalarının kategori şeklinde verilmesi gereken durumlarda açılır menü biçimi kullanmak tasarım açısından önemlidir. Açılır menünün, web standartlarına uygunluğu göz önünde bulundurularak oluşturulması gerekir.

Web editör programında **Insert>Bootstrap Components>Navigation>Nav Tabs with Dropdown** komutuyla açılır menü oluşturulur. Gerekli olan kodlar program tarafından yazılır (Görsel 2.65).



Görsel 2.65: Açılır menü oluşturma

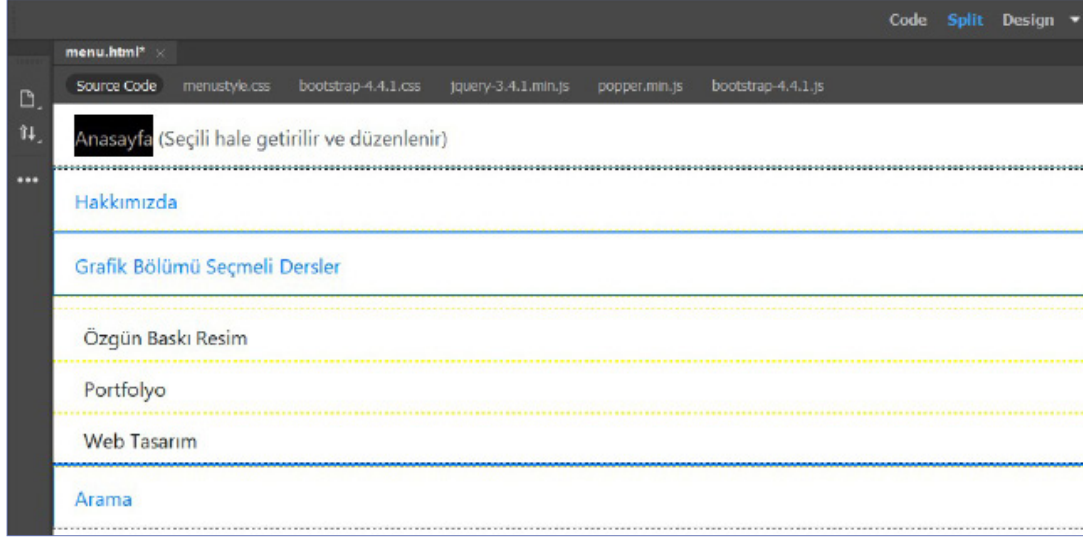
Açılır menü düzenlemesi program modu **Design** seçilerek yapılmalıdır (Görsel 2.66).



Görsel 2.66: Design modu

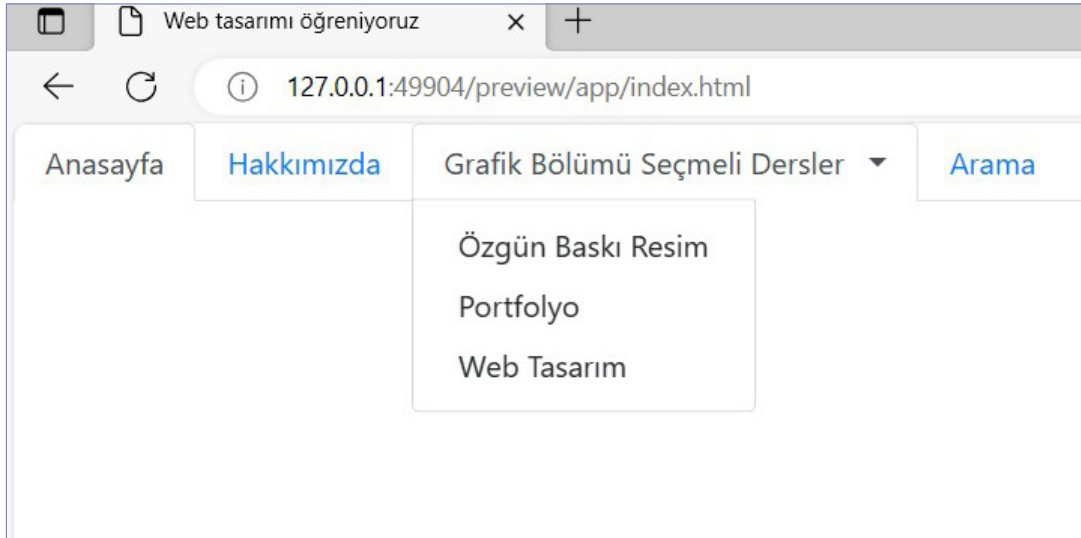


Açılır menü düzenlemesi için **Design** modundayken düzenlenmek istenen bölüm farenin sol tuşuyla seçili hâle getirilir ve gerekli düzenleme yapılır (Görsel 2.67).



Görsel 2.67: Design modu açılır menü düzenleme

Web editör programında, açılır menü çalışma ön izlemesi için F12 ile tarayıcıda görüntülenir (Görsel 2.68).



Görsel 2.68:Açılır menü tarayıcı ön izlemesi



2.20.UYGULAMA

UYGULAMA ADI: DÜZENLEMEDE BELİRLENEN AÇILIR MENÜLERİ OLUŞTURMA

AMAÇ: Web editör programında açılır menü yapmak.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Web editör programı

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını açılır menü yapınız.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Açılır menüde kullanılacak sayfaları öğretmeninizle belirleyiniz.
3. Web editör programında açılır menü için sayfalarınızı oluşturunuz.
4. Sayfanıza açılır menüyü ekleyiniz.
5. Çalışma sayfanızı kaydediniz.
6. Çalışma alanınızı temiz ve düzenli bırakınız.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 5'in ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıda verilen cümlelerin başındaki parantezlere cümleler doğru ise "D", yanlış ise "Y" yazınız.

1. () Butonlar çok basit ya da karmaşık olabilen, bir bağlantıyı açmak için kullanılan sembollerdir.
2. () İnteraktif içerik oluşturma programında üst kısımda menü, sol bölümde araçlar, sağ bölümde paneller ve alt bölümde Timeline paneli vardır.
3. () İnteraktif içerik oluşturma programında, hazırlanan çalışma tek formatta kaydedilir.
4. () Sembol sahnesine geçiş yapabilmek için üzerine farenin sağ tuşuyla çift tıklamak, çalışma sahnesine geri dönmek için farenin sol tuşuyla çift tıklamak yeterlidir.

B) Aşağıda verilen cümlelerde yer alan boşlukları doğru ifadelerle doldurunuz.

5. İnteraktif içerik oluşturma programında araç kutusundan tool ile metin eklenir, panelinden metin özellikleri düzenlenebilir.
6. İnteraktif içerik oluşturma programında çalışma sayfasına getirilen grafik, ile sembole dönüştürülerek düzenlenebilir.
7. İnteraktif içerik oluşturma programında panelde, program tarafından eklenen kodların içerisinde açılması istenen web sitesi bağlantı adresi düzenlenmelidir.
8. Görsellerin, kullanılması planlanan ortam için uygun hâle getirilmesi işlemi ile gerçekleşir.

C) Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyarak doğru seçeneği işaretleyiniz.

9. Aşağıdakilerden hangisi web sayfalarında kullanılan buton durumu değildir?

- A) Cut
- B) Down
- C) Hit Up
- D) Ower
- E) Up

10. Aşağıdakilerden hangisi web sayfalarında kullanılan grafik dosya formatlarından?

- A) Ast
- B) Axl
- C) Gif
- D) Pyr
- E) Reh



11. Aşağıdakilerden hangisi deneyim tasarımı programında çalışmanın istenen aşamasında, ön izleme yapmayı sağlayan bölümdür?

- A) Image map
- B) Export
- C) Prototype
- D) Frame
- E) Layer

12. Aşağıdakilerden hangisi animasyonlarında ölçü düzenlemesi için kullanılan paneldir?

- A) Frame Rate
- B) Motion
- C) Preview
- D) Insert
- E) Transform

Ç) Aşağıda verilen soruların cevaplarını noktalı yerlere yazınız.

13. Web2.0'ın internet alanına kattığı yenilikler nelerdir?

.....

.....

.....

.....

14. Web3.0'ın internet alanına kattığı yenilikler nelerdir?

.....

.....

.....

15. Web için animasyon oluşturma ve kullanma tekniği neden değişim göstermiştir?

.....

.....

.....

.....

.....



KONULAR



- 3.1. TEMEL WEB KOMUTLARI
- 3.2. TABLO İŞLEMLERİ
- 3.3. GÖRSELLERİN EKLEMESİ
- 3.4. BAĞLANTILARI OLUŞTURMAK
- 3.5. CSS PANELİ
- 3.6. SİTE YÖNETİMİ

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?



- Temel web komutları ile HTML belgesi oluşturma
- Tasarıma uygun şablonu editör programında oluşturma
- Tasarıma görsel ekleme
- Bağlantıları oluşturma
- CSS panelinde stiller oluşturma
- Site yönetim işlemlerini yapma

TEMEL KAVRAMLAR

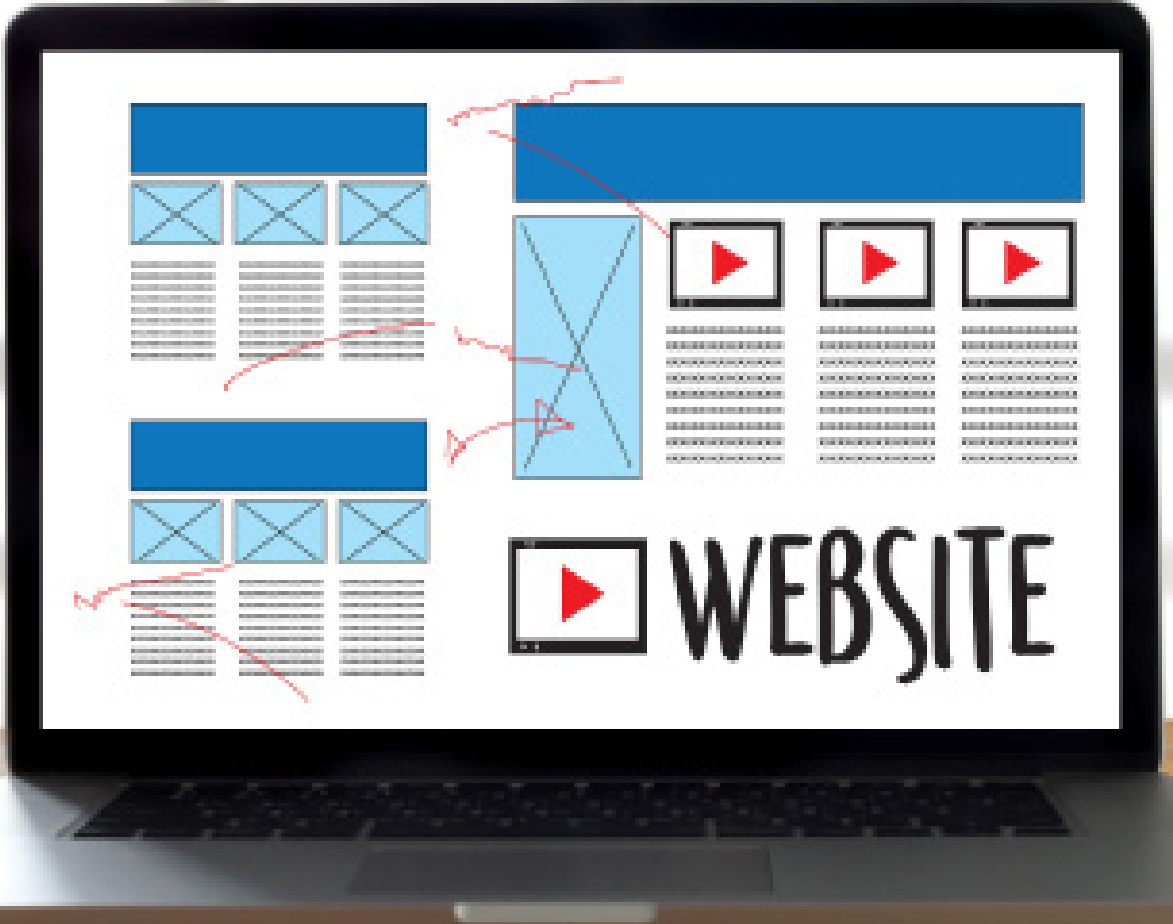


- Banner
- Css
- Div
- Ftp
- HTML
- İmage
- Link
- Motion
- Server
- Shape



Hazırlık Çalışmaları

1. Günümüze kadar geliştirilmiş web teknolojileri nelerdir?
2. Kullandığınız web tarayıcı çeşitlerini sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.
3. Beğendiğiniz bir web sayfasının yaşam döngüsünü sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.



3. Öğrenme Birimi

WEB TASARIM EDİTÖRÜ



3.1. TEMEL WEB KOMUTLARI

Web3.0 teknolojisi ile duyarlı web tasarımı oluşturmak için HTML5 ve CSS3 teknolojileri kullanılır. HTML şu özelliklere sahiptir:

- Web sayfalarını oluşturmak için kullanılan standart metin işaretleme dilidir.
- HTML5; dilin son sürümüdür, programlama dili değildir.
- Web sayfaları ve bu sayfaların biçimlendirilmesi için kullanılan bir teknolojidir.
- Yazı, görüntü, video vb. farklı veriyi ve bunları içeren sayfaları birbirine basitçe bağlar.

Sayfaların web tarayıcısı yazılımları tarafından düzgün görüntülenmesi için gerekli kuralları belirler.

- Web tarayıcıları HTML kodunu okur, yorumlar ve görsel hâle dönüştürür.
- HTML belli standartlara ve kurallara sahiptir. Web sayfaları herhangi bir text editörle oluşturulabileceği gibi web sayfası hazırlamak için geliştirilmiş yazılımlarla da oluşturulabilir.

HTML yazım kuralları şunlardır:

- Komutlar büyük ya da küçük harfle yazılabilir.
- Komutlar Türkçe karakterler (ş, ç, ı, ü, ğ, ö) içermez.
- Komutlar < ve > işaretleri arasında yazılır.
- Tag (etiket) adını alır.

Tagların kullanılış biçimleri şöyledir:

- <tag_adi> şeklindedir.

Örnek: <HTML>, <BODY>, <TITLE>

- Bir tag <tag_adi> şeklinde açılır ve bazı taglar dışında </tag_adi> şeklinde kapatılır.
- Taglar iç içe yer alır ve en içteki tagdan başlatılarak kapatılır.

<tag_1>

<tag_2>

.....

</tag_2>

</tag_1>



Örnek: <HTML>

<BODY>

.....

</BODY>

</HTML>

- Bir tag parametreler kullanılarak biçimlendirilir ve bu parametrelere tırnak işaretleri (" ") arasında değer atanır. Değer ile parametre adının arasında eşittir işareti (=) kullanılır.

<tag_adi parametre_adi ="değer">

Örnek: <body bgcolor="blue">

Taglar işlevlerine ya da üstlendikleri görevlere göre gruplandırılır. Bu sınıflamalar şöyledir:

Meta Taglar: Kapanmasına gerek olmayan, head tagları arasında yer alan, siteyle ilgili birtakım özelliklerin yer aldığı, tarayıcı üzerinde görünmeyen fakat aynı zamanda tarayıcılar için veri oluşturulan taglardır.

Script Taglar: Javascript gibi istemci tarafından çalışacak komut dosyaları dâhil etmek için kullanılan taglardır.

Biçimlendirme Taglar: Yorum satırları, metin içerisinde yapılan kısaltma açıklamaları, metin düzenlemeleri, adres bilgileri vb. biçimlendirmeler için kullanılan taglardır.

Yapısal Taglar: Kapsayıcı rol üstlenen yerleşim amacıyla kullanılan taglardır.

Liste Taglar: Sıralama ve listeleme yapabilmek için kullanılan taglardır.

Tablo Taglar: Bazı durumlarda yerleşim bazı durumlarda veri sunmak amacıyla tablo oluşturmada kullanılan taglardır.

Form Taglar: Kullanıcılarla etkileşime geçmek ve veri edinebilmek için kullanılan taglardır.

Gömülü Taglar: Dışarıdaki bir kaynak üzerindeki video, ses vb. öğeleri sayfaya dâhil edebilmek için kullanılan taglardır.

3.1.1. Proje İhtiyacı Belirleme

Web sitesi, firma ya da kurumun hedef kitleyle iletişimini sağlayan en önemli tanıtım araçlarından biridir. Web sitesi oluşturulduktan sonra sitenin düzenli olarak geliştirilmesi ve bakımının yapılması, sitenin güncel ve başarılı olmasını sağlayarak amacına ulaşmasında etkili olacaktır.

Projenin; bilgilendirme dosyasındaki mevcut bilgiler doğrultusunda, kullanıcı profili dikkate alınarak, trend ve popüler web teknolojileri kullanılarak oluşturulması, yayımlama ve geliştirme sürecinde olumlu sonuçlar doğurur.

3.1.2. HTML Belgesi Oluşturma ve Kaydetme

Web sayfası belgesi dosyaadi.htm ya da dosya adi.HTML olarak kaydedilmelidir. Bu htm ya da HTML olan dosya uzantısı, belgenin bir web sayfası olduğunu gösterir ve web tarayıcının anlamasını sağlar (Görsel 3.1).




Görsel 3.1: Metin dosyası uzantısı ve HTML dosya uzantısı kaydetme

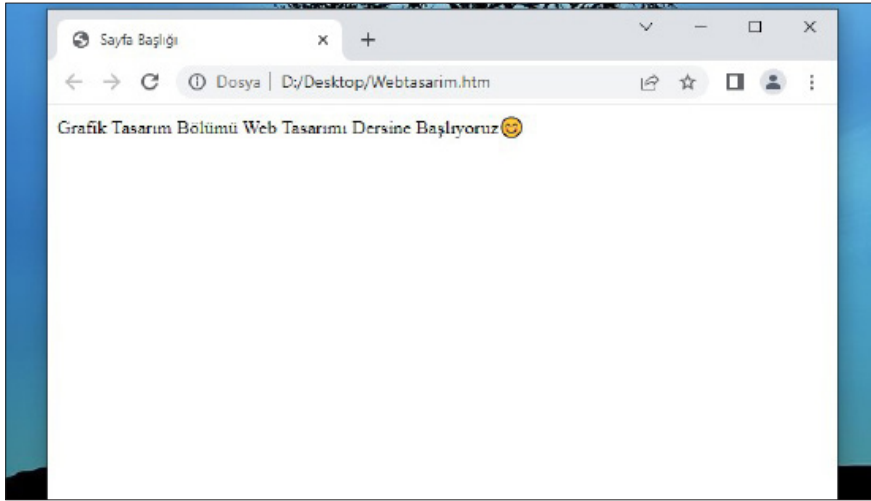


3.1.3. Oluşturulan HTML Belgesini Web Tarayıcısında Görüntüleme

Web sayfası ister bir text editöründe ister web tasarımı editöründe hazırlanmış olsun, .html ya da .htm dosya uzantısıyla kaydedildikten sonra mevcut tarayıcı simgesiyle görüntülenebilir (Görsel 3.2).



```
<html>
  <head>
    <title> Sayfa Başlığı </title>
  </head>
  <body>
    Grafik Tasarım Bölümü Web Tasarımı Dersine Başlıyoruz😊
  </body>
</html>
```



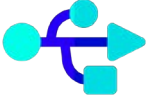
Görsel 3.2: Metin dosyası ve tarayıcıda html görüntüleme

3.1.4. HTML Sayfasında Bulunması Gereken Standart Etiketleri Kullanma

Her HTML belgesinin içermesi gereken bazı temel taglar vardır. Bunlar HTML, body, head, title taglarıdır.

- <HTML> tagı bir web sayfasında bulunan ilk tagdır. Amacı, o belgenin bir HTML belgesi (Web sayfası da denebilir.) olduğunu bildirmektir. Bütün taglar <HTML></HTML> tagının içerisinde yazılır. Bu tagın parametresi yoktur.
- <head> tagı bir web sayfasının başlangıç kısmını oluşturur. <head></head> tagları arasına yazılacak herhangi bir şey sayfada görünmez. Bu tagın içine style sheet kodları girilir. Bu tagın parametresi yoktur.

- <title> tagı içine gelecek yazı web sayfanızın başlığı olacak ve browser penceresinin başlık çubuğunda görünecektir. <title> tagı <head> tagının içerisinde yazılır.
- <body> tagı bir web sayfasının gövde kısmı yani tarayıcıda görünen kısmıdır. İçerikte görünmesi istenenlerin (yazı, görsel, form vb.) içine yerleştirildiği tagdır. <head> tagından sonra kullanılır (Görsel 3.3).

**Örnek:**

```
<HTML>
```

```
<head>
```

```
<title> Sayfa Başlığı </title>
```

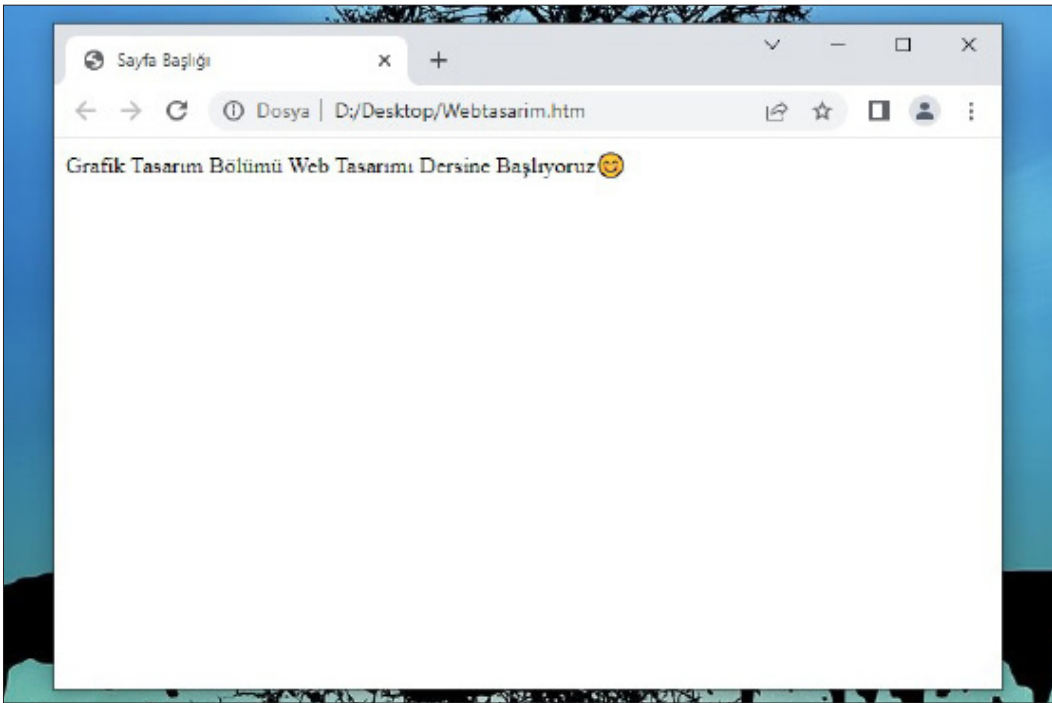
```
</head>
```

```
<body>
```

```
Grafik Tasarım Bölümü, Web Tasarımı dersine başlıyoruz
```

```
</body>
```

```
</HTML>
```



Görsel 3.3: Web sayfası

**3.1. ETKİNLİK**

Text editöründe HTML kodlarını yazarak Görsel 3.3'teki gibi bir ilk web sayfası oluşturunuz.



3.1.5. Dil Desteđi, Metinleri ve Görünümü Düzenleme, Resim Ekleme İşlemleri

Meta Tagları: Sayfa kodlaması, başlık, açıklama, yazar, anahtar kelimeler vb. özelliklerin belirtilmesini sağlar. Tarayıcılar buradaki verilerden sayfayla ilgili bilgi sahibi olur ancak taglar tarayıcı üzerinde görünmez. Kapanmasına gerek olmayan meta tagları, head tagı arasında yer alır.

Meta tagların kullanımı şu şekildedir:

```
<head>
```

```
<meta charset="UTF-8">
```

```
<meta name="description" content="....">
```

```
<meta name="author" content="Ad Soyad">
```

```
<meta name="keywords" content="html, web tasarımı">
```

```
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
```

```
</head>
```

- <meta charset="UTF-8">

Sayfanın karakter kodlamasını belirlemek için kullanılır. Web sayfasında Türkçe karakterlerin düzgün görüntülenebilmesi için "UTF-8" kullanılır.

- <meta name="description" content="....">

Arama motorlarının site hakkında bilgi edinebilmesi için kullanılır.

- <meta name="author" content="Ad Soyad">

Sitenin yazarının bilgisi verilir.

- <meta name="keywords" content="html, web tasarımı">

Sitenin içeriđiyle ilgili anahtar kelimeler virgülle ayrılarak verilir.

- <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">

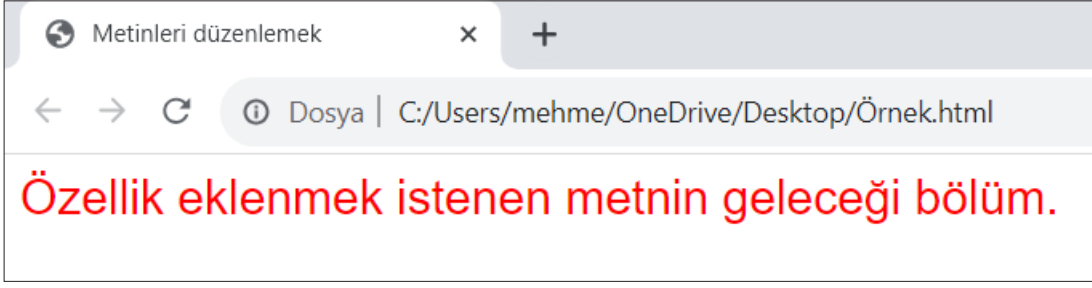
Farklı cihazlardan (bilgisayar, tablet ve cep telefonları) sayfalara erişim sağlamak ve cihaz farklılığına göre içeriđi boyutlandırmak için kullanılır.

Metinleri Düzenleme Etiketleri

** :** Yazı özelliklerini belirlemek için kullanılan tagdır. Bu özellikler color (yazı rengi), face (yazı biçimi) ve size (yazı büyüklüğü) parametreleri kullanılarak verilebilir. Metni bold yapmak için tagı, italik yapmak için <i> tagı, altı çizili yapmak için <u> tagı kullanılır. Başlık özellikleri <h1>, <h2>, <h3>, <h4>, <h5>, <h6> taglarıyla belirlenebilir. Paragraf yapmak için <p> tagı, satır sonu yaparak bir alt satıra geçmek ve satır boşluğu bırakmak için kapatılmasına gerek olmayan
 tagı kullanılır. Sayfaya baştan sona bir satır boyunca çizgi çizmek için <hr> tagı kullanılır.

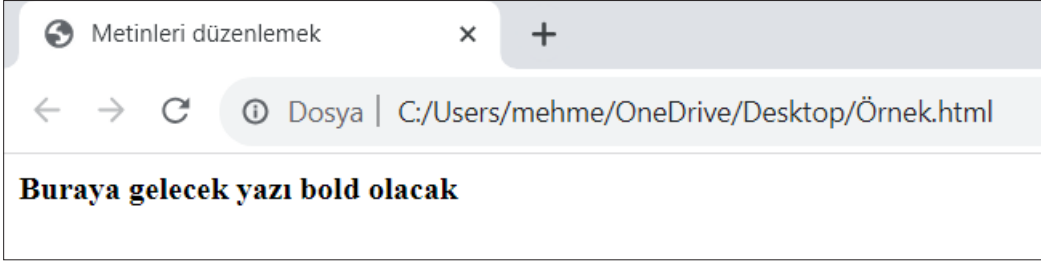
Kullanımı şu şekildedir:

**** Özellik eklemek istenen metnin geleceđi bölüm. **** (Görsel 3.4).



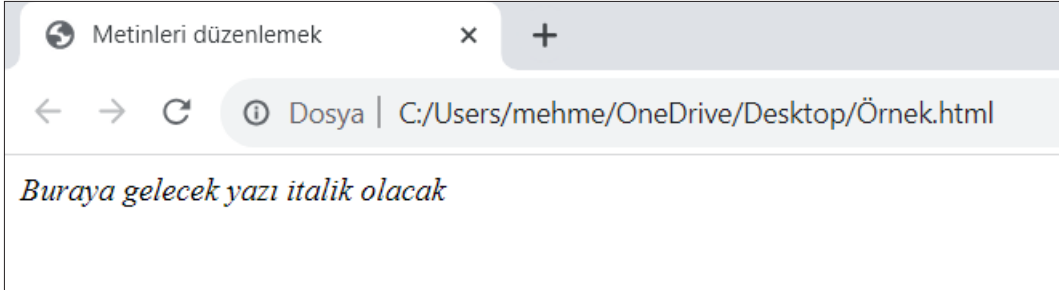
Görsel 3.4: "color="#ff0000" face="arial, tahoma" size="1" özelliklerinde metin

Buraya gelecek yazı bold olacak (Görsel 3.5).



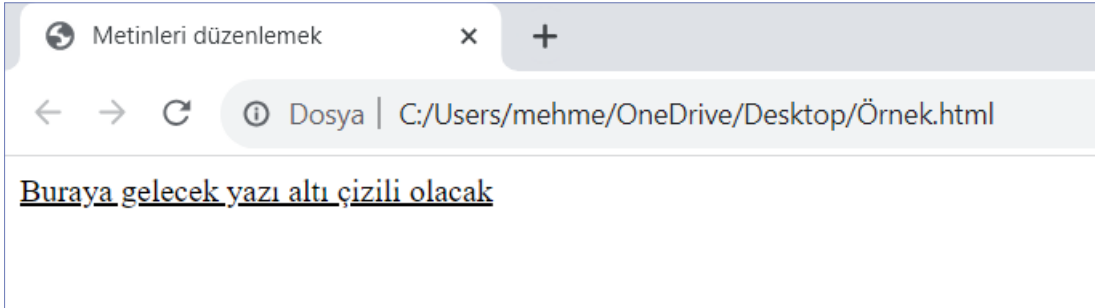
Görsel 3.5: Bold yazı biçiminde metin

<i>Buraya gelecek yazı italik olacak</i> (Görsel 3.6).



Görsel 3.6: İtalik yazı biçiminde metin

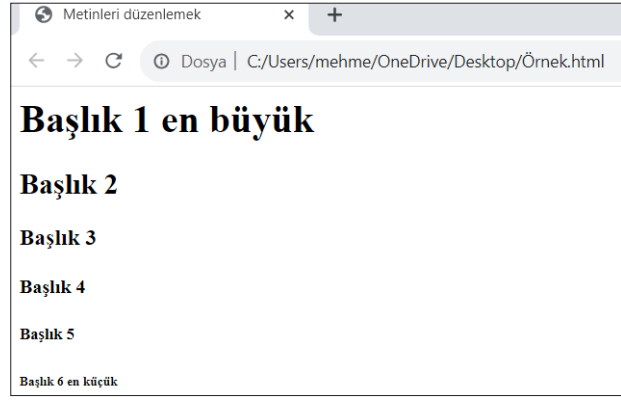
<u>Buraya gelecek yazı altı çizili olacak</u> (Görsel 3.7).



Görsel 3.7: Altı çizili biçimde metin



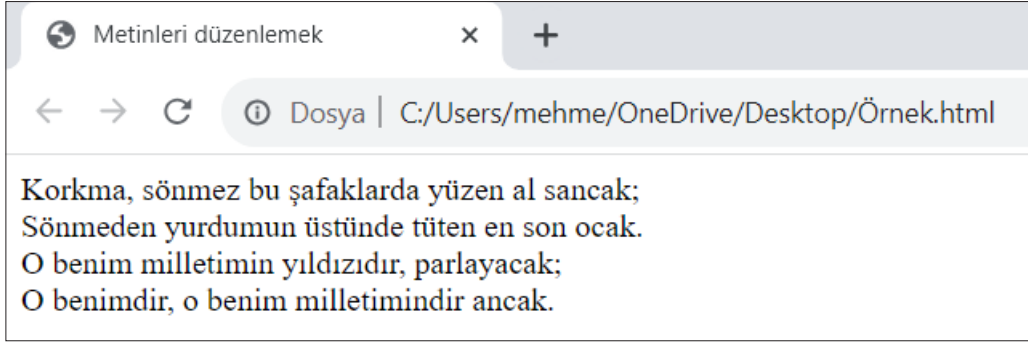
`<h1>Başlık 1 en büyük</h1>`
`<h2>Başlık 2 </h2>`
`<h3>Başlık 3 </h3>`
`<h4>Başlık 4 </h4>`
`<h5>Başlık 5 </h5>`
`<h6>Başlık 6 en küçük</h6>` (Görsel 3.8).



Görsel 3.8: Başlıklandırma biçimleri

`<p>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` (Görsel 3.9).

`</p>`



Görsel 3.9: Metinlerin düzenlenmesi



Örnek: <HTML>

`<head>`

`<title>Metinleri düzenlemek</title>`

`</head>`

`<body>`

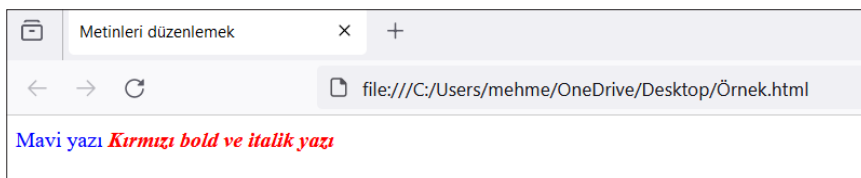
`Mavi yazı`

`<i>Kırmızı bold ve italik yazı</i>`

`font>`

`</body>` (Görsel 3.10).

`</HTML>`



Görsel 3.10: Metinlerin düzenlenmesi

Köprü Etiketi

`<a>..` : Web sayfaları arasında bağlantı oluşturmak için kullanılan etikettir.

`<a>` etiketinin en çok kullanılan öz nitelikleri "href" ve "target"dir.

href: Bağlantı verilen sayfanın URL adresini belirtir.

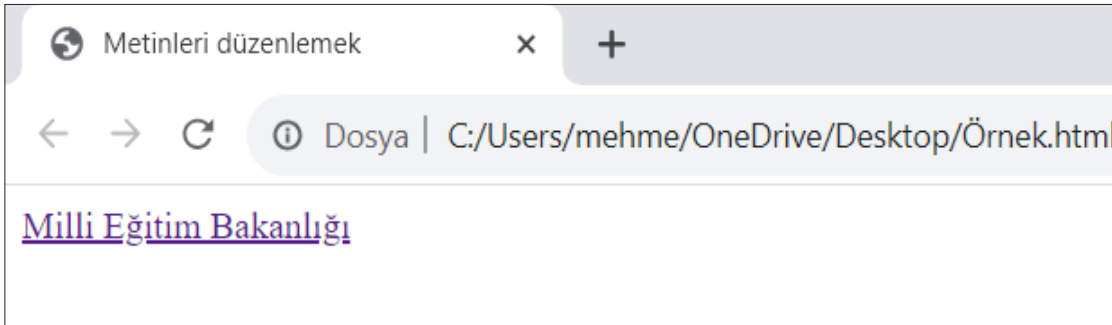
target: Bağlantının hangi pencerede açılacağını belirtir. Target öz niteliğinin alabileceği parametreler ise Tablo 3.1'de gösterilmiştir.

Tablo 3.1: Target Öz Niteliğinin Alabileceği Parametreler

Değer	Tanım
_blank	Belgeyi yeni bir pencerede veya sekmede açar.
_self	Belgeyi aynı çerçeve içerisinde açar (varsayılan).
_parent	Belgeyi ana frame'de açar.
_top	Belgeyi pencerenin gövdesinde açar.
frameismi	İsmi, belirten frame üzerinde açar.

Kullanımı şu şekildedir:

`Milli Eğitim Bakanlığı` (Görsel 3.11).



Görsel 3.11: Bağlantı oluşturulmuş metin

Tanımlama Liste Etiketleri

`<dl>` tagı açıklama listesi, `<dt>` tagı açıklanacak terimi, `<dd>` tagı ise `<dt>` tagı ile belirtilen terime açıklama oluşturmak için kullanılır.

Tagın kullanımı şu şekildedir:

`<dl>`

`<dt>Temel Tasarım</dt>`

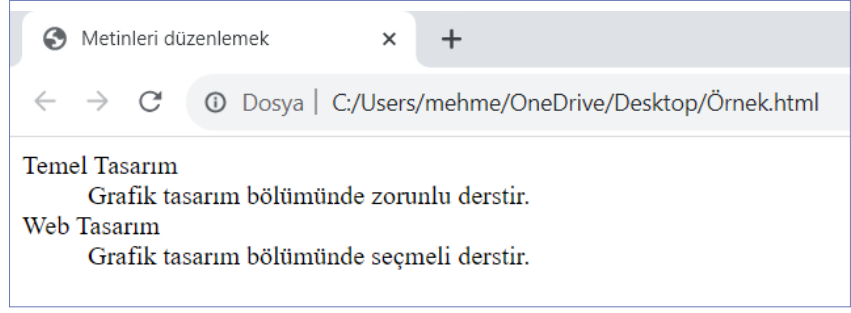
`<dd>Grafik tasarım bölümünde zorunlu derstir.</dd>`

`<dt>Web Tasarım</dt>`



<dd>Grafik tasarım bölümünde seçmeli derstir.</dd> (Görsel 3.12).

</dl>



Görsel 3.12: Tanımlama oluşturulmuş metin

Liste Oluşturma Etiketleri

 tagı sırasız listeler oluşturmak, tagı sıralı listeler oluşturmak, tagı sıralı ve sırasız listede öge eklemek için kullanılır. tagı type, start, reversed parametreleriyle kullanılabilir. Type ile listeleme türü (A, a, 1, i gibi), start ile belirlenen özelliğin nereden başlayacağı belirlenebilir. Reversed ise listeyi terstten sıralatmak için kullanılır (Görsel 3.13).

Tagın kullanımını şu şekildedir:

Temel tasarım

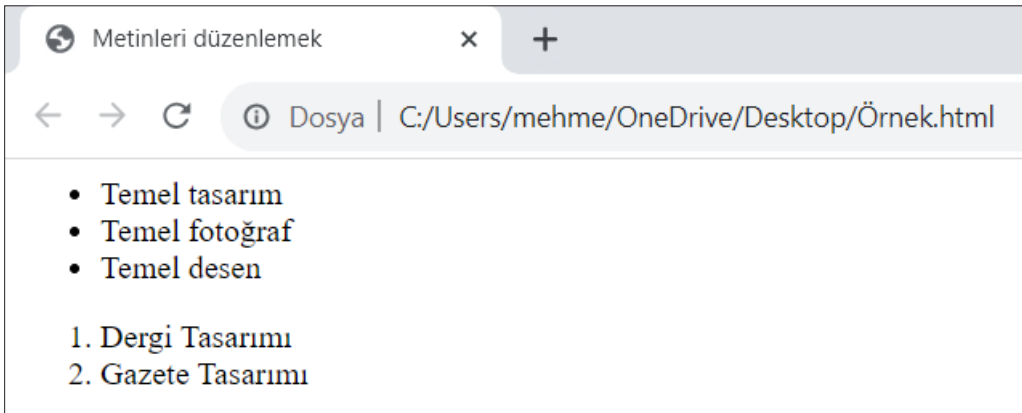
Temel fotoğraf

Temel desen

<ol type="A" start="1">

Dergi Tasarımı

Gazete Tasarımı



Görsel 3.13: Listelenmiş metin

3.1. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: HTML Belgesi Oluşturma ve Kaydetme

AMAÇ: HTML belgesi oluşturmak ve kaydetmek.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Metin editör programı
3. Genel ağ

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak bir HTML belgesi oluşturunuz. İstiklal Marşı'nın ilk iki kıtasını yazarak kaydediniz.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Bilgisayarı çalışmaya hazır hâle getiriniz.
3. Yeni bir metin belgesi açınız.
4. Metin belgesini uygun bir yere ve uygun formatta kaydediniz.
5. Sayfanıza "İstiklal Marşı" başlığını veriniz.
6. Sayfada kullanacağınız metnin başlığını oluşturunuz.
7. Sayfaya İstiklal Marşı'nın ilk iki kıtasını ekleyiniz.
8. Sayfanızdaki metinleri düzenleyiniz.
9. Çalışmanızı uygun formatta kaydediniz.

DEĞERLENDİRME

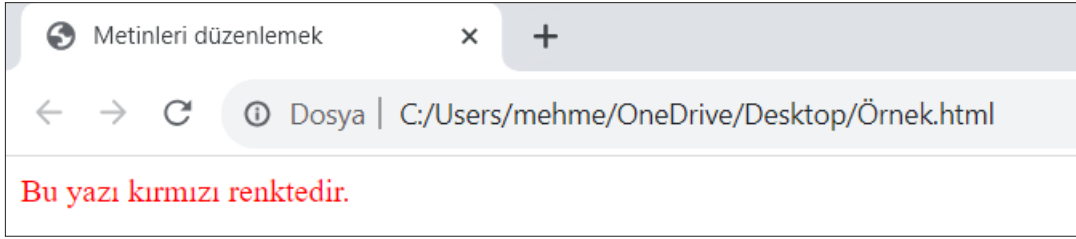
Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 6'nın ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



Görünümü Düzenleme Etiketleri

Color, kullanıldığı tagın rengini belirlemek için kullanılan parametredir. Web tasarımında renk değeri, rengin İngilizce adı, renk modu (RGB) karşılığı ya da hexadecimal karşılığı şeklinde verilebilir (Görsel 3.14).

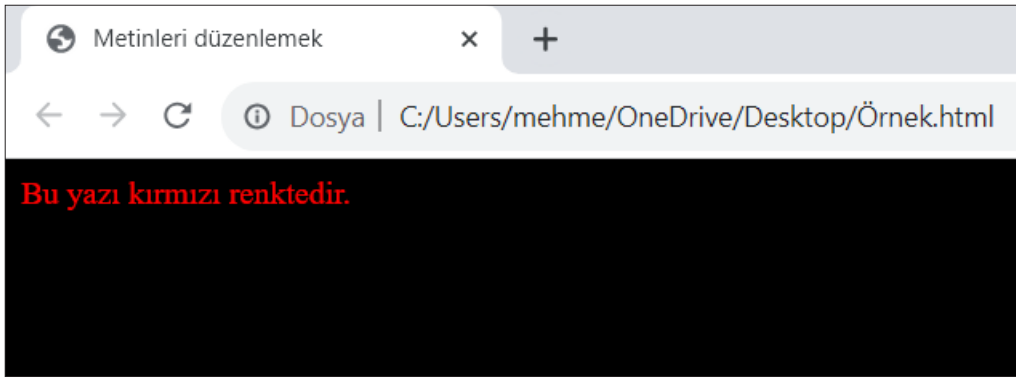
`` Bu yazı kırmızı renktedir. ``



Görsel 3.14: Renklendirilmiş metin

Bgcolor, birlikte kullanıldığı tagın arka planını renklendirmeye yarar .

Örnek: `<body bgcolor="Black">` (Web sayfası arka planı siyah olacaktır.) (Görsel 3.15)



Görsel 3.15: Arka planı renklendirilmiş metin

Background, birlikte kullanıldığı tagın arka planına resim eklemeye yarar.

Örnek: `<body background="resimadı.uzantısı">` (Web sayfası arka planına resim gelecektir.) (Görsel 3.16)



Görsel 3.16: Arka planında resim kullanılmış metin

Resim Ekleme Etiketi

 resim eklemek için kullanılan bir tagdır. tagı ile alt, src, width, height parametreleri kullanılabilir.

```

```

Src, resmin bağlantı adresi belirlenir.

Alt, resim hakkında bilgilendirme yapılır.

Width, resmin genişlik değeri belirlenir.

Height, resmin yükseklik değeri belirlenir.

Web sayfası hazırlarken dikkat edilmesi gerekli hususlardan biri de resim dosyalarının çalışma klasörünün içinde başka bir klasörde tutulmasıdır. Örneğin çalışma klasörü "C:\WebSitesi" ise bu klasör içerisinde "image" isimli bir klasör oluşturulmalıdır. Bu klasör içerisindeki bir resme ulaşmak için dosya yolu "image/resimadi ve uzantısı" şeklinde verilmelidir. Resim dosyaları www.Web_Site.com adlı bir URL de olduğu varsayıldığında dosya yolu "http://www.web_site.com/resimadi.uzantisi" şeklinde verilmelidir.



Örnek: <html>

```
<head>
```

```
<title> Resimlerle Çalışmak </title>
```

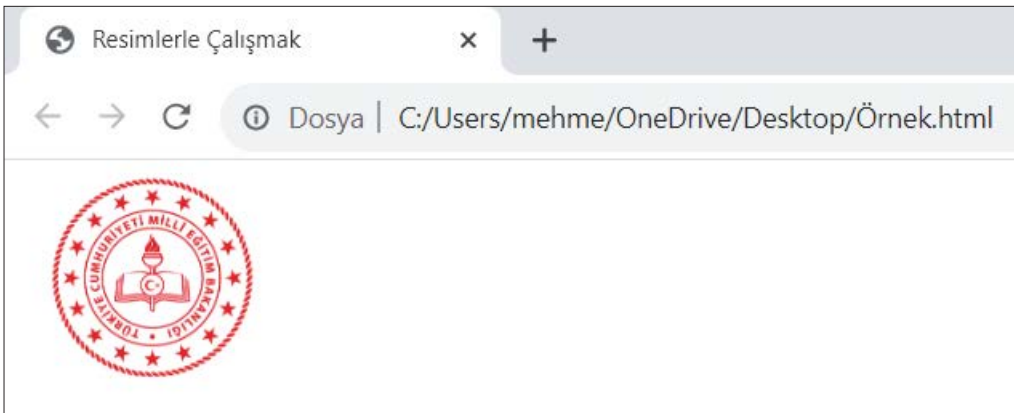
```
</head>
```

```
<body>
```

```
 (Görsel 3.17)
```

```
</body>
```

```
</html>
```



Görsel 3.17: Görsel eklenmiş sayfa



3.2. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: HTML Belgesine Resim Ekleme ve Kaydetme

AMAÇ: HTML belgesi oluşturmak ve kaydetmek.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Grafik tasarım programları
3. Genel ağ

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak 1. uygulama için hazırladığınız HTML belgesine Türk bayrağı görseli ekleyiniz ve kaydediniz.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Bilgisayarı çalışmaya hazır hâle getiriniz.
3. 1. uygulamada hazırladığınız sayfayı açınız.
4. Sayfaya ekleyeceğiniz resmin boyutuna ve yerine dikkat ediniz.
5. Sayfaya görselinizi ekleyiniz.
6. Çalışmanızı uygun formatta kaydediniz.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 6'nın ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

3.2. TABLO İŞLEMLERİ

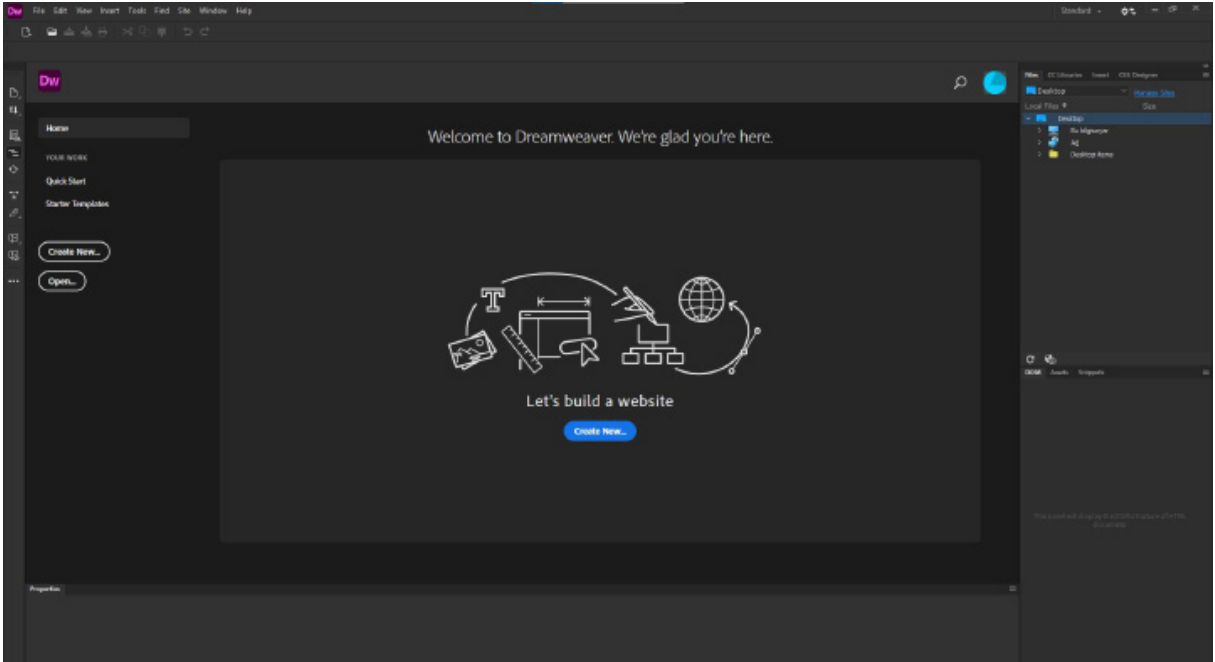
Web sitelerinin en büyük amacı kullanıcıya içeriğin sunulmasıdır. Duyarlı web tasarımında içerikler, kullanıcı deneyimini arttırmak için birden fazla kolonda gösterilir. Kolonlar sistemine **Sayfa İskeleti** ya da **Layout (sayfa düzeni)** denir. Web sitesinde sunulmak istenen içeriğe göre tek, çift ya da üç kolonlu farklı sayfa düzeni kullanılabilir.

Web tasarımında sayfa düzeni farklı taglarla oluşturulabilmekle birlikte CSS ile de oluşturulabilir. Duyarlı web tasarımında, tasarım bölümlerinin CSS ile şekillendirilerek genel kapsayıcı olan yapısal div tagıyla oluşturulması önerilir.

Web sayfaları kodlarla oluşturulabileceği gibi editör programlarla da oluşturulabilir. Web sayfası editör programı, HTML kodları kullanımının yanı sıra HTML kodu kullanmadan da sayfa tasarımına olanak sağlar. Ayrıca web sayfasında kullanılması planlanan görseller, interaktif içerikler gibi öğelerin düzenlenebileceği programlarla eşgüdümlü çalışma imkânı da sunar.

3.2.1. Editör Programının Açılış Ayarları

Web editör programının başlangıç aşamasında ve herhangi bir çalışma belgesi açık değilken (Görsel 3.18) başlangıç çalışma alanı görünür. Açılış arayüzünde; üst kısım menü çubuğu, sol kısım araç çubuğu, alt kısım özellikler paneli, sağ kısım panel grubu ve orta kısım çalışma alanıdır. Web editör programında çalışma alanı kullanım ihtiyacına göre kişiselleştirilebilir.



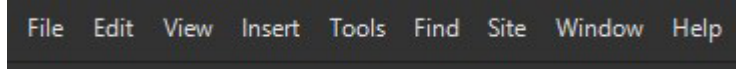
Görsel 3.18: Web editör programı başlangıç çalışma alanı

3.2.2. Araç Çubukları ve Panellerle Çalışma

Web editör programı, çalışma esnasında kolaylık sağlayacak birtakım bölümlerden oluşur. Bu bölümler şunlardır:

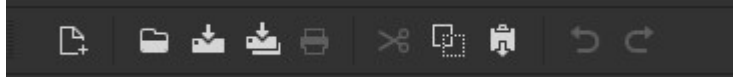


Menü Çubuğu: Program arayüzünün üst kısmında bulunur. Menüler, çalışma alanı değiştiricisi ve uygulama denetimlerini içerir (Görsel 3.19).



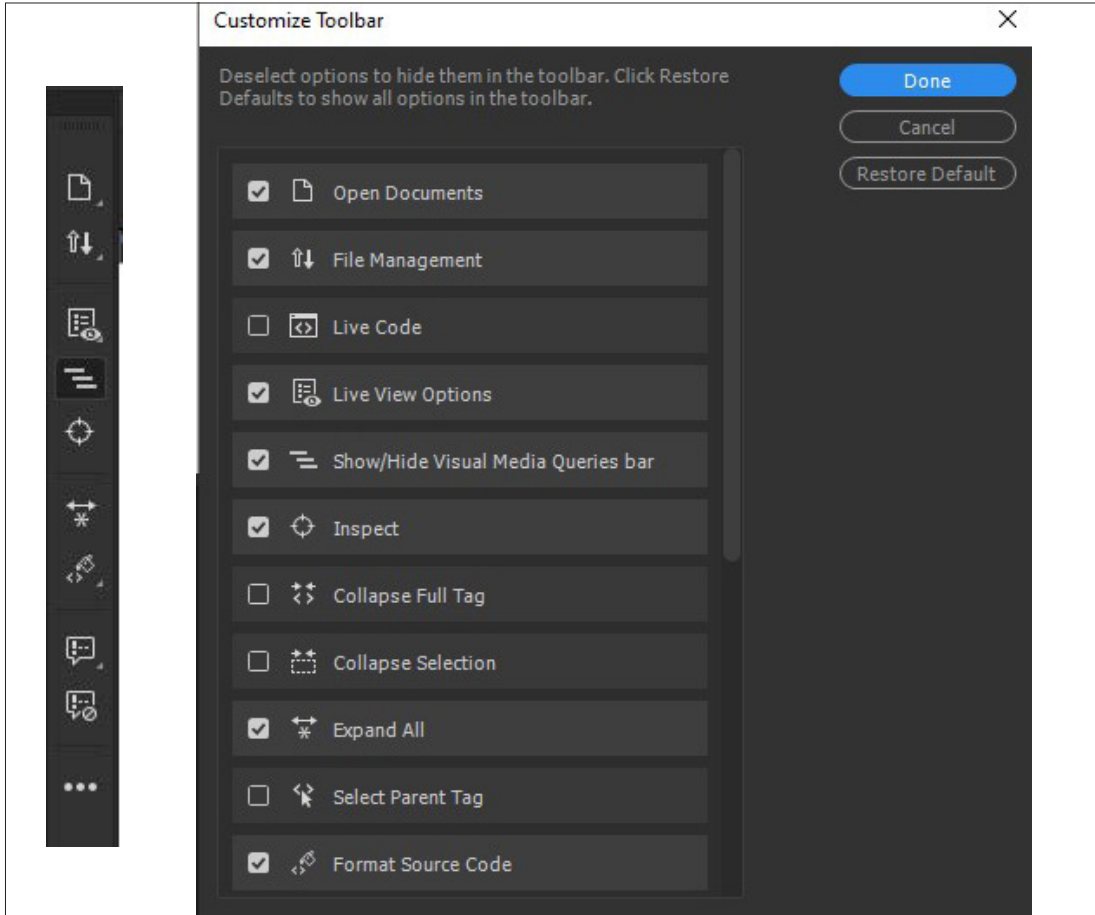
Görsel 3.19: Web editör programı menü çubuğu

Standart Araç Çubuğu: Program arayüzünün üst kısmında bulunur. Çalışma esnasında sık kullanılan yeni belge açma, kaydetme gibi komutlar mevcuttur (Görsel 3.20).



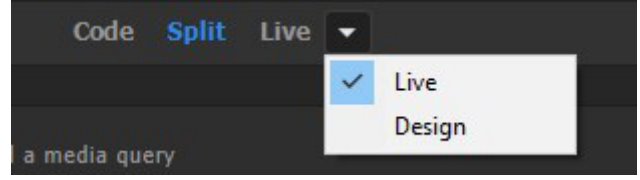
Görsel 3.20: Web editör programı standart araç çubuğu

Araç Çubuğu: Program arayüzünün sol kısmında bulunur. Çalışmaya uygun özel seçenekler içerir. Alt kısımda bulunan üç nokta bölümünden o an açık olmayan fakat gerektiğinde açılabilen diğer araçlar seçilerek aktif edilebilir (Görsel 3.21).



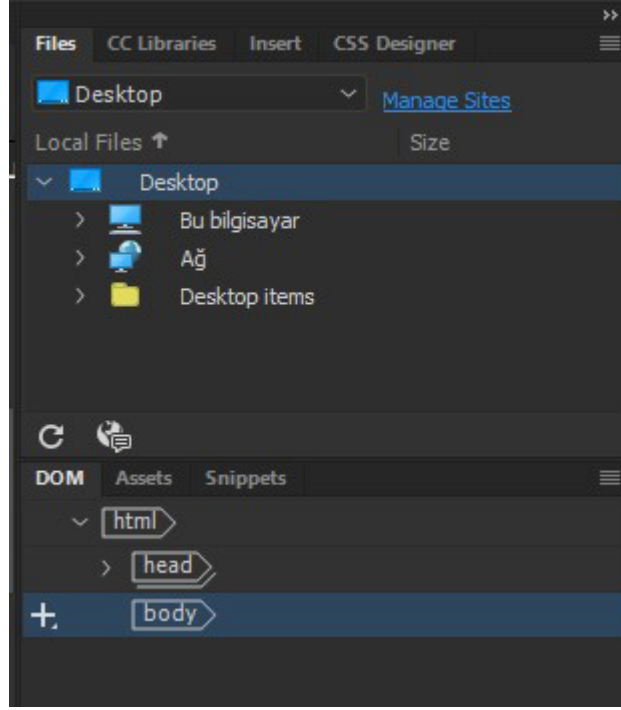
Görsel 3.21: Web editör programında araç çubuğu

Belge Araç Çubuğu: Program arayüzünün üst kısmında bulunur. Çalışma sayfasının görünüm seçeneklerini içerir (Görsel 3.22). Bu seçenekler kod, bölmeli bölüm ve canlı bölümden oluşur.



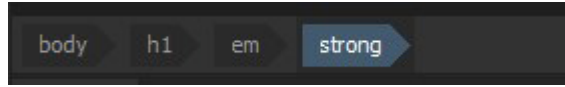
Görsel 3.22: Web editör programında belge araç çubuğu

Paneller: Program arayüzünün sağ kısmında bulunur. Çalışma esnasında gerekli olan paneller window menüsünden seçilebilir. Çalışmanın izlenmesini ve değiştirilmesini sağlar (Görsel 3.23).



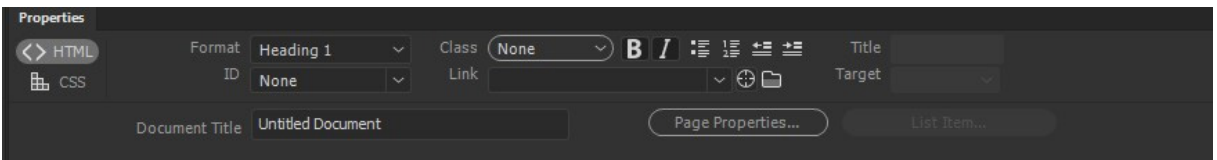
Görsel 3.23: Web editör programında paneller

Etiket Seçici: Program arayüzünün alt kısmında yer alır. Seçimin çevresindeki etiketlerin hiyerarşisini gösterir (Görsel 3.24).



Görsel 3.24: Web editör programında etiket seçici

Özellik Denetçisi: Program arayüzünün alt kısmında yer alır. Seçili metin ya da nesnenin özelliklerinin görüntülenmesini ve değiştirilmesini sağlar (Görsel 3.25).



Görsel 3.25: Web editör programında özellik denetçisi



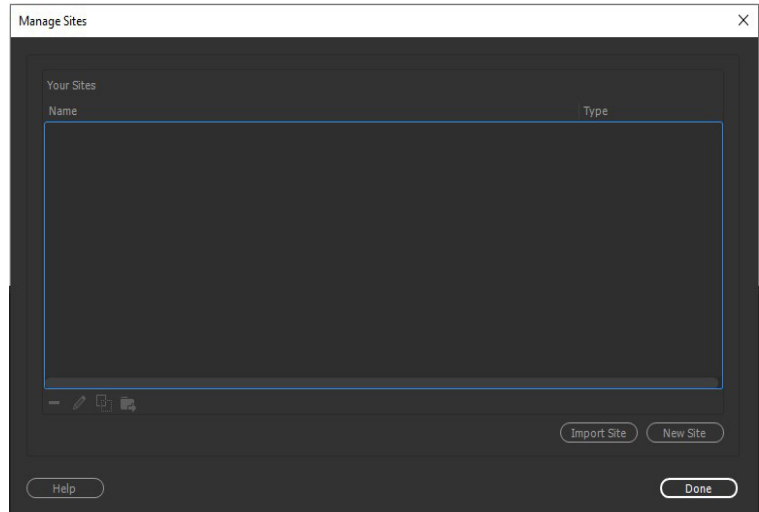
3.2.3. Site Tanımlanması

Web editör programında, tüm dâhilî bağlantıları doğru şekilde oluşturmak ve bu bağlantıları site içerisinde farklı konuma taşıırken güncellemelerini yapmak için yerel site klasörü oluşturmak gerekir. Ayrıca bilgisayara, oluşturulan web sitesinin çalışma sistemini doğru görüntüleyebilmek için local host (yerel barındırma) kurulumu yapmak gerekir. Her web site için oluşturulan yerel site klasörünün yerel barındırma içerisinde olması çalışma için çok önemlidir. Bu nedenle, öncelikle bilgisayarda yerel barındırma için alan belirlenmeli, ardından oluşturulacak her web sitesi için içerisinde o siteye ait her şeyin barınabileceği bir yerel site klasörü oluşturulmalıdır.

Web sitesi ve siteye ait içerik oluşturulurken kullanılacak adlarda dikkat edilmesi gereken hususlar şunlardır:

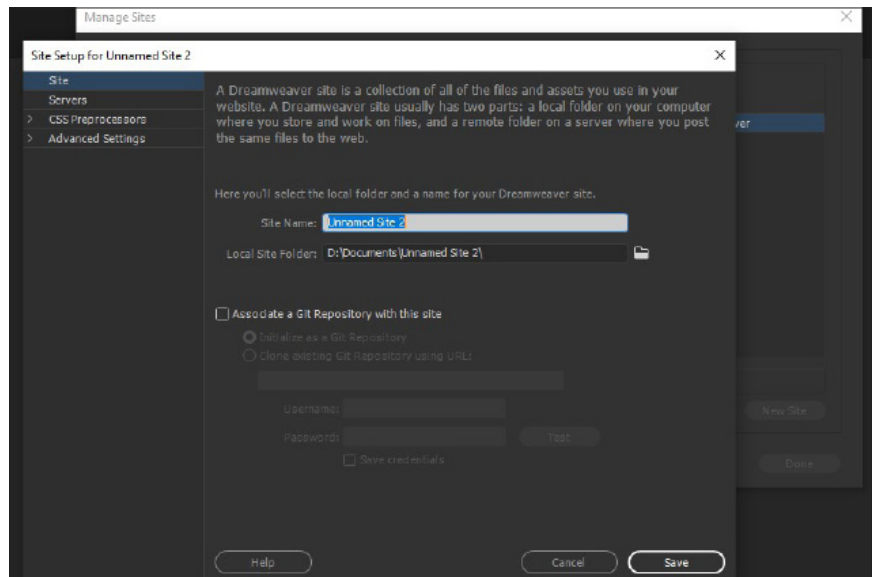
- Site adı; içeriği yansıtıcı, kısa, anlamlı, akılda kalıcı ve okunuşu kolay olmalıdır.
- Türkçe karakter, boşluk, işaretler ("\/? %*!|<>.") ve mümkün olduğunca büyük harf kullanılmamalıdır.
- Alfa sayısal karakterler, kısa çizgiler ve alt çizgiler kullanılması önerilebilir.
- Web sitesine ait çoğu içerik adı, web sayfası url'sinin bir parçası olarak sona ekleneceğinden adların kısa ve anlamlı olması gerekir.

Site Ayarları: Site>Manage Sites (Görsel 3.26) paneliyle yeni bir site oluşturma, mevcut siteyi düzenleme, site kaldırma, site çoğaltma, site ayarlarını içe ya da dışa aktarma gibi işlemler yapılabilir.



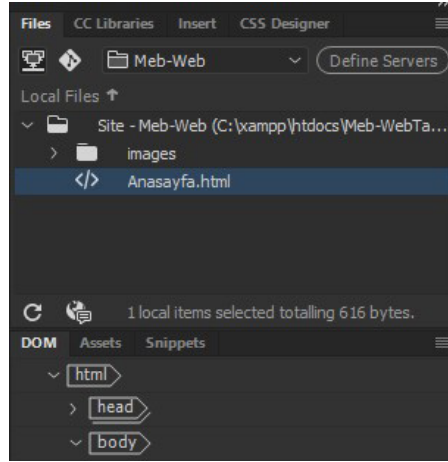
Görsel 3.26: Site ayarları

Manage Sites panelinde **New Site** komutuyla yeni bir site tanımlaması yapılabilir (Görsel 3.27).



Görsel 3.27: Yeni site tanımlama

Site Setup for Unnamed Site panelinden **Site Name** bölümüne web sitesinin adı yazılmalıdır (Görsel 3.28). **Local Site Folder** bölümünden local host içerisinde oluşturulmuş yerel site klasörü seçilmelidir.



Görsel 3.28: Files paneli

Files panelinden web editör programında mevcut tanımlı siteler ve içerikleri görüntülenebilir ve düzenlenebilir (Görsel 3.29).

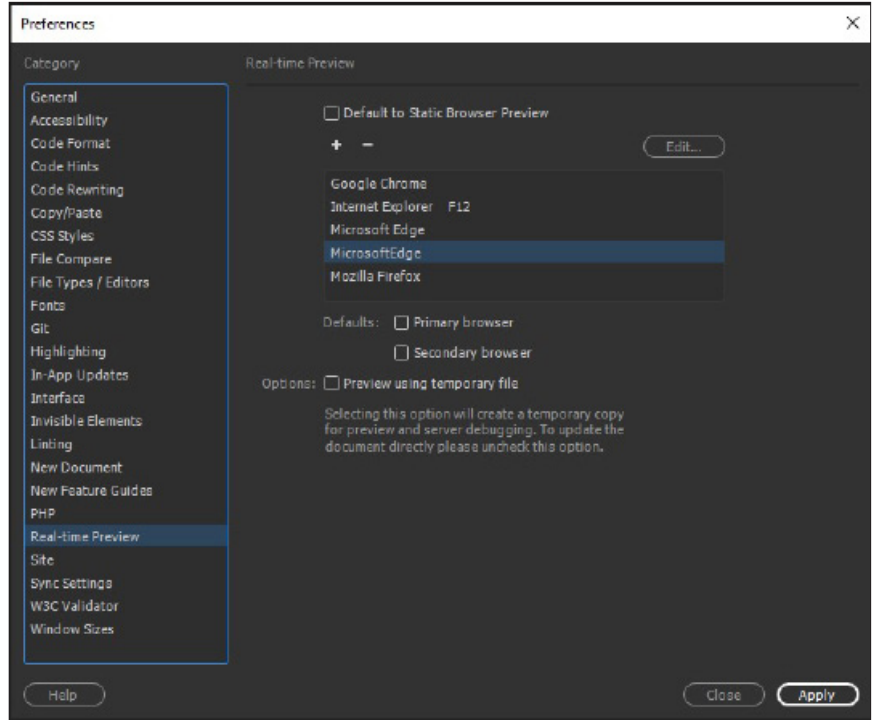


3.2. ETKİNLİK

Yerel kök klasör ve diğer klasör oluşturma işlemlerine dikkat ederek web tasarım editöründe site tanımlaması yapınız.

Web Tarayıcı Tanımlama:

Web sayfaları içerikte kullanılan birtakım kodlar ve farklı nedenler sebebiyle her tarayıcıda farklı görüntülenebilir. Yayımlama veya güncellemeler sonrası sorun yaşamama ve ön izleme için web editör programına farklı tarayıcı tanımlamak gerekir.

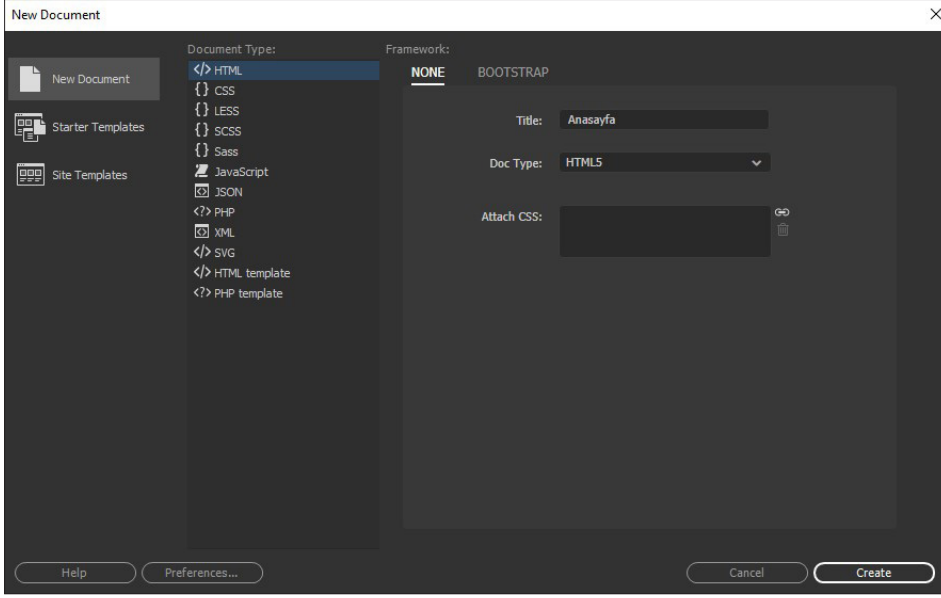


Görsel 3.29: Preferences paneli



Preview Paneli>Edit List ya da **Edit>Preferences>Real-Time Preview** paneli bilgisayarda mevcut tarayıcıların görülebildiği, düzenlenebildiği, ekleme ve çıkarma yapılabildiği, birinci ve ikinci tarayıcı önceliğinin seçilebildiği bölümler içerir (Görsel 3.30).

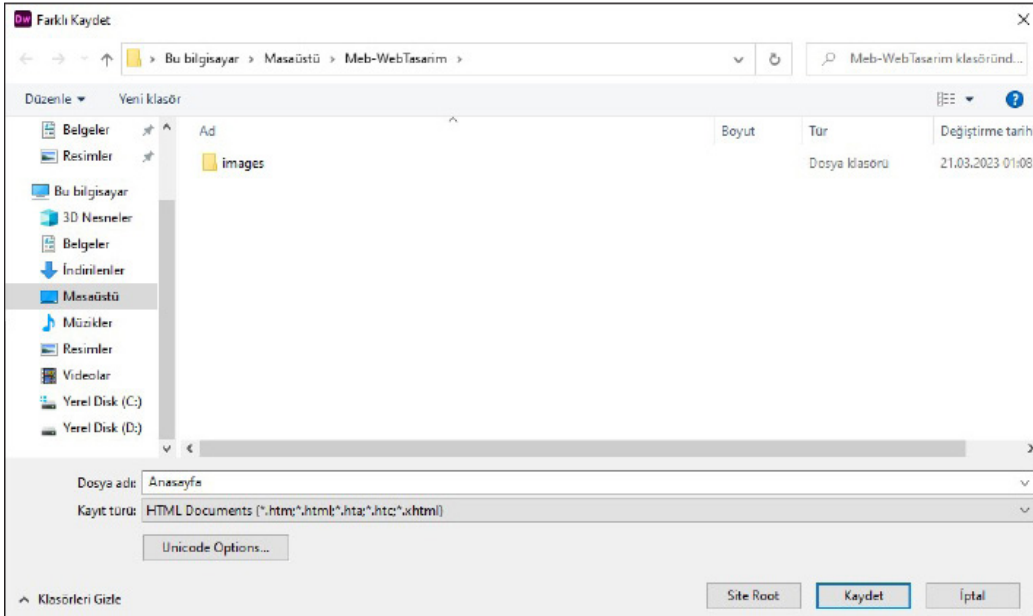
Yeni web sayfası oluşturma: File>New komutuyla oluşturulabileceği gibi **Ctrl+N** kısayol tuşuyla da oluşturulabilir.



Görsel 3.30: New Document paneli

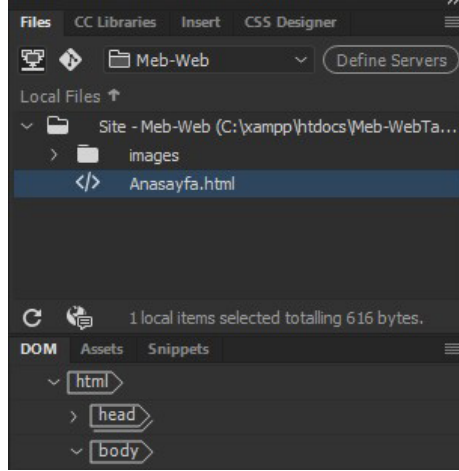
New Document panelinden sayfanın türü ve başlık belirlenerek **Create** komutuyla oluşturulabilir (Görsel 3.31).

Web sayfasını kaydetme: File>Save komutuyla kaydedilebileceği gibi **Ctrl+S** kısayol tuşuyla da kaydedilebilir.



Görsel 3.31: Farklı kaydet paneli

Farklı Kaydet panelinden konum olarak web editör programına tanımlanan yerel site klasörünün içi seçilir, dosyanın adı verilir, kayıt türünden **HTML Documents** seçilir ve kaydet komutuyla kaydedilir (Görsel 3.32).

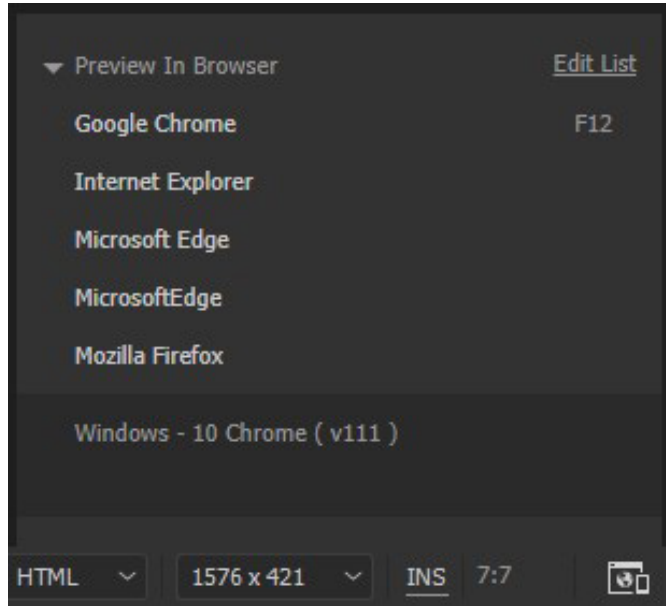


Görsel 3.32: Files paneli ilk sayfa

Files paneliyle oluşturulan sayfalar görüntülenebilir ve düzenlenebilir. Web sitesine ait tüm sayfalar ana sayfaya bağlı olacağından, ilk sayfa ana sayfa ya da index olarak oluşturulmalı ve kaydedilmelidir.

Dom paneliyle statik ve dinamik içerikler için etkileşimli html ağacı oluşturulur .HTML yapısında düzenlemeler yapılabilir ve yapılan bu değişiklikler canlı (live) görünümde görülebilir. Canlı görünümde, statik ve dinamik öğeler; kod ya da tasarım görünümünde yalnızca statik öğeler görüntülenir. Değişiklik yapılmak istenen kodların üzerine çift tıklanarak seçili hâle getirilir ve düzenleme yapılır.

Tanımlanan web sitesi için tasarlanan web sayfalarının oluşturulma aşamasında ön izleme için **Preview** paneli kullanılır (Görsel 3.33).



Görsel 3.33: Preview paneli site ön izlemesi



3.2.4. Tasarıma Uygun Temel Tabloları Oluşturma

Web sayfalarında veri sunmanın yanı sıra, metin / grafik mizanpajı (sayfa düzeni) için de yatay ve dikey konum düşünülerek satırlara ve sütunlara bölünmesi yöntemiyle tablolar kullanılırken, Web3.0 teknolojisiyle birlikte duyarlı web tasarımında, sayfa düzeni kontrolü amacıyla HTML tablolarının kullanılmasını gerektirmeyen bir web tasarım yöntemi olan **Tablosuz Web Tasarımı** kullanılmaya başlanmıştır.

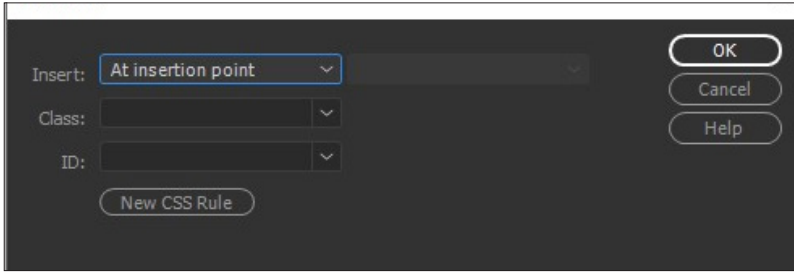
Duyarlı Web Tasarımında sayfa düzeni için CSS biçimleri kullanılırken istisnai durumlar dışında veri sunmak amacıyla tablolar kullanılır.

Yapısal Div Tagı Kullanımı: Duyarlı web tasarımında layout oluşturulurken yapısal diğer taglar kullanılabilir gibi tüm tarayıcılar tarafından desteklenen, HTML yapısal tagı olan, çoğu durumda metin, görsel ve diğer sayfa öğeleri için kap görevi gören, yerleşim olarak bulunduğu yeri %100 kapsama özelliğine sahip blok yapıda bir tag olan div kullanılabilir.

Web3.0 standartları tarafından tercih edilen yöntem olan hareketli öğeler, dolgular ve kenar boşlukları belirtilerek konumlandırılabilir gibi mutlak (x ve y koordinatları belirterek) ya da göreceli (geçerli konuma göre belirterek) olarak konumlandırılabilir.

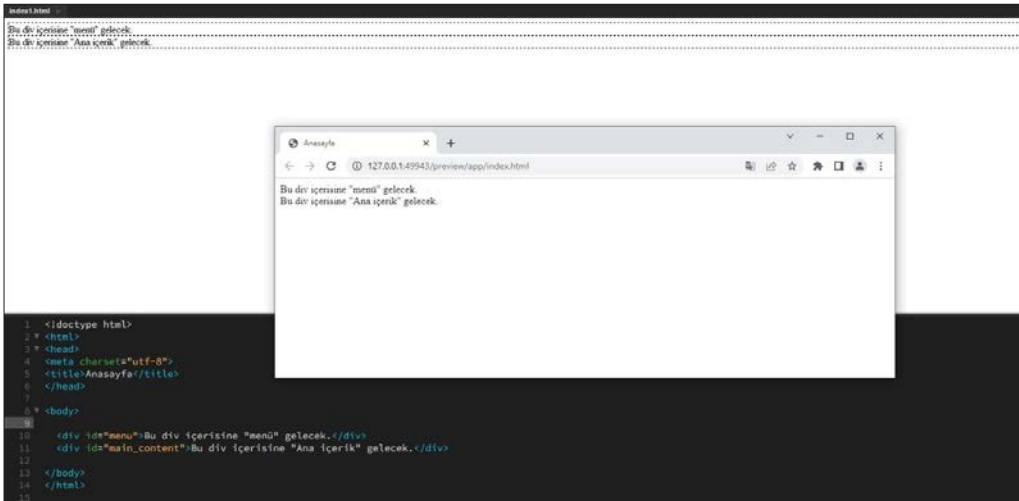
Her div tagının stil özellikleri ve konumlandırmasını belirlemek için kullanılan benzersiz bir kimliği (ID) vardır. Kimliklere, stil ve konumlandırma özelliği CSS ile verilebilir.

Web editör programında **Insert>Div** komutuyla **Insert Div** paneli açılır (Görsel 3.34).



Görsel 3.34: Insert Div paneli

Yeni oluşturulmak istenen Div, Insert ile At insertion point (ekleme noktasında), After start of tag (tag başladıktan sonra), Before end of tag (tag bitmeden) seçenekleriyle eklenmek istenen yer; Class ile sınıf, ID ile kimlik, New CSS Rule ile yeni CSS kuralı verilerek oluşturulur (Görsel 3.35).

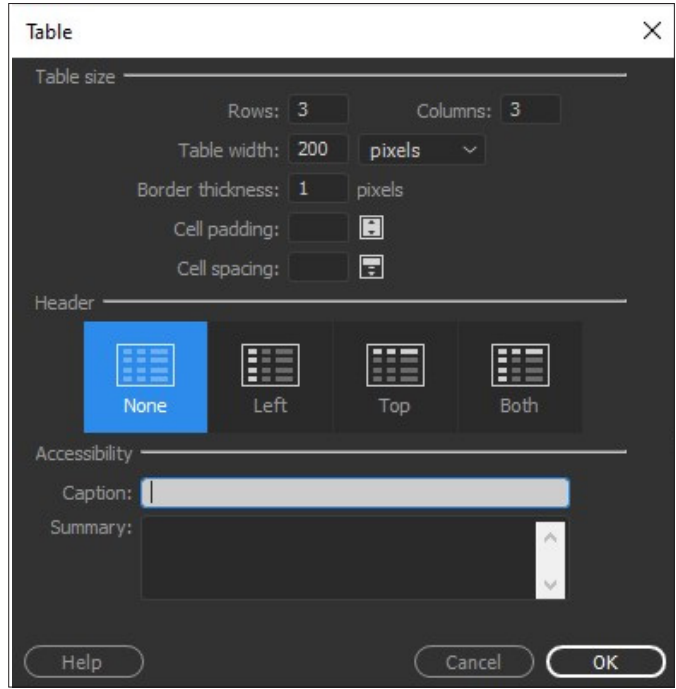


Görsel 3.35: Web editör programında div



Table Tagı kullanımı: Tablolar satır (row), sütun (column) ve satır ve sütunların birleşim noktası hücrelerden (cell) oluşur.

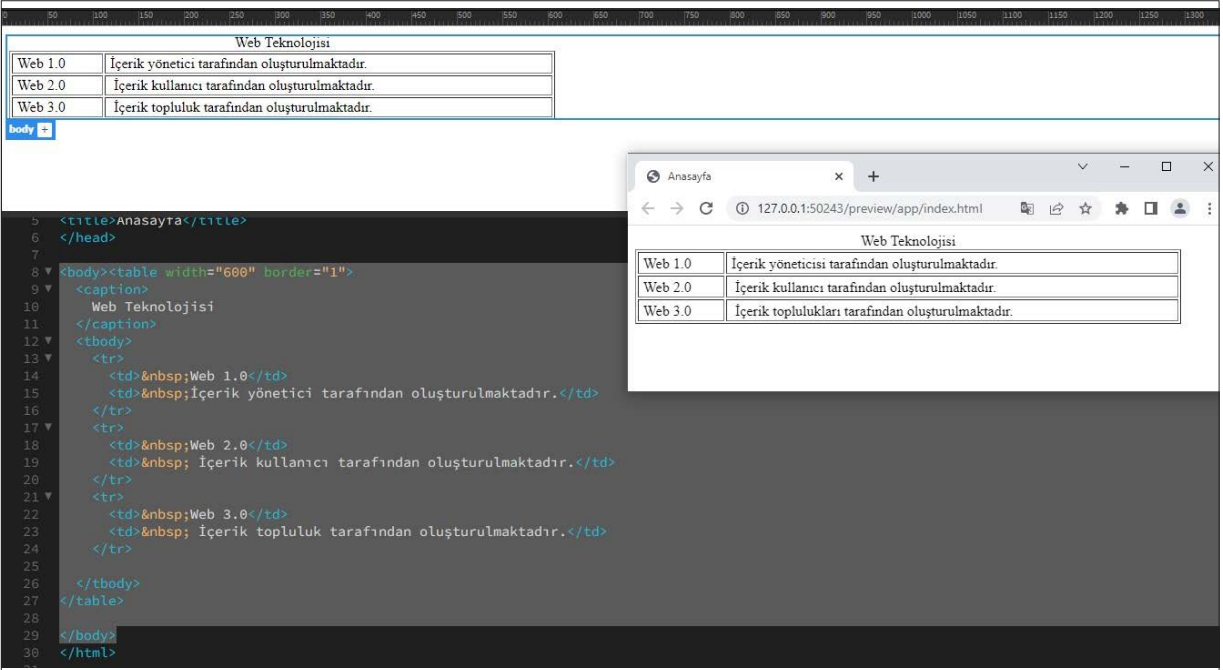
Tablonun gelmesi istenen yere imleç konumlandırılır, ardından **Insert>Table** komutu ya da **Ctrl+Alt+T** kısayoluyla tablonun özelliklerinin verilebileceği **Table** paneli açılır (Görsel 3.36).



Görsel 3.36: Table paneli

Oluşturulmak istenen tablonun satır / sütun sayısı, yüzde ya da piksel cinsinden genişlik değeri, piksel cinsinden çerçeve değeri, hücre dolgu değeri, hücre aralık değeri, başlık bölüm değeri, alt yazı özellikleri Table panelinden verilebilir (Görsel 3.37).

Tablolar oluşturulduktan sonra ve hatta çalışmanın belli bir aşamasından sonra da özellikleri düzenlenebilir. Bu özellikler tablo seçildikten sonra properties panelinden yapılabilir. Tablo genelinde özellik verilebilirken satır ya da hücre bazında da özellikler verilebilir. Bu sıralamada hücre, satır ve tablo şeklinde önceliklendirilmelidir.



Görsel 3.37: Table paneliyle tablo oluşturma

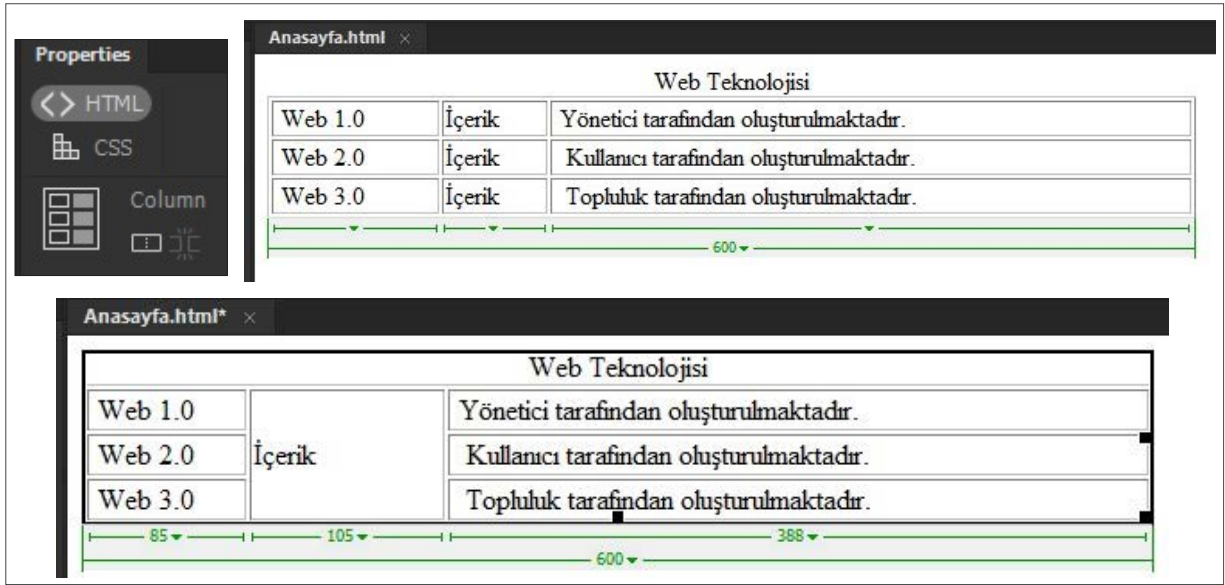


Table panelinden, Web teknolojisi başlığıyla 600 piksel genişliğinde 3 satır, 2 sütun, 1 piksel çerçeve kalınlık değerleri verilerek oluşturulan tablo, web editör programında canlı, kod bölümlerinde ve tarayıcıda görünecektir. Tablo oluşturma işleminden sonra istenen aşamada tablo üzerinde özellik düzenlemesi yapılabilir.

Tablolarda, yan yana ya da alt alta gelen hücreler birleştirilebilir ve bölünebilir. Birleştirme ya da bölme işlemi için öncelikle işlem yapılacak hücrelerin seçilmesi gerekir.

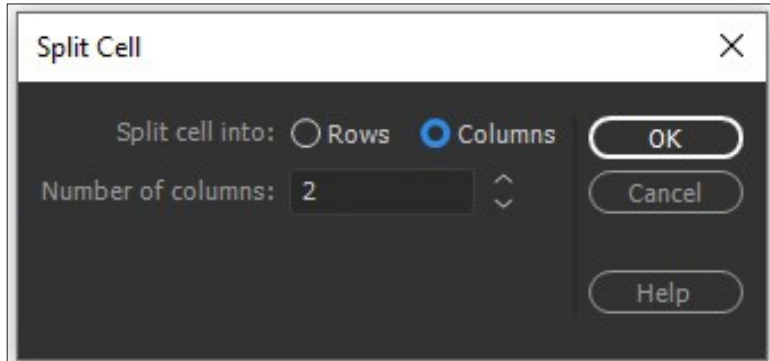
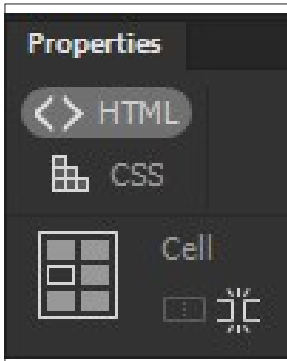
- Hücre bölmek için **Edit>Table>Split cell** komutu ya da **Ctrl+Alt+Shift+T** kısayol tuşu kullanılabilir.
- Hücre birleştirmek için **Edit>Table> Merge cells** komutu ya da **Ctrl+Alt+M** kısayol tuşu kullanılabilir.

2. sütunda üç satır birleştirilmek istendiğinde satırlar seçilir ve ardından birleştirme komutu uygulanır (Görsel 3.38).



Görsel 3.38: able paneliyle hücre birleştirme

3. sütunda 1. satır bölünmek istendiğinde hücre seçilir ve bölme komutuyla ekrana gelecek **Split Cell** panelinden bölme işleminin hücre sayısı, satır ya da sütun bazında yapılacağı belirlenebilir (Görsel 3.39).





Web Teknolojisi			
Web 1.0	İçerik	Yönetici tarafından oluşturulmaktadır.	
Web 2.0		Kullanıcı tarafından oluşturulmaktadır.	
Web 3.0		Topluluk tarafından oluşturulmaktadır.	

85 (84) | 105 (104) | 193 (192) | 193 (192) | 600

Görsel 3.39: Table paneliyle hücre bölme

- Tabloya satır eklemek için **Edit>Table>Insert Row** komutu ya da **Ctrl+M** kısayol tuşu kullanılabilir.
- Tabloya sütun eklemek için **Edit>Table>Insert Column** komutu ya da **Shift+Ctrl+A** kısayol tuşu kullanılabilir.
- Tablodan satır silmek için **Edit>Table>Delete Row** komutu, **Shift+Ctrl+M** kısayol tuşu ya da klavyeden delete tuşu kullanılabilir.
- Tablodan sütun silmek için **Edit>Table>Delete Column** komutu, **Shift+Ctrl+-** kısayol tuşu ya da klavyeden delete tuşu kullanılabilir.

Web editör programında tablolar tek başına kullanılabileceği gibi iç içe de kullanılır. Bu durumda içeriğe göre tablolar iç içe sıralanabilir (Görsel 3.40).

```

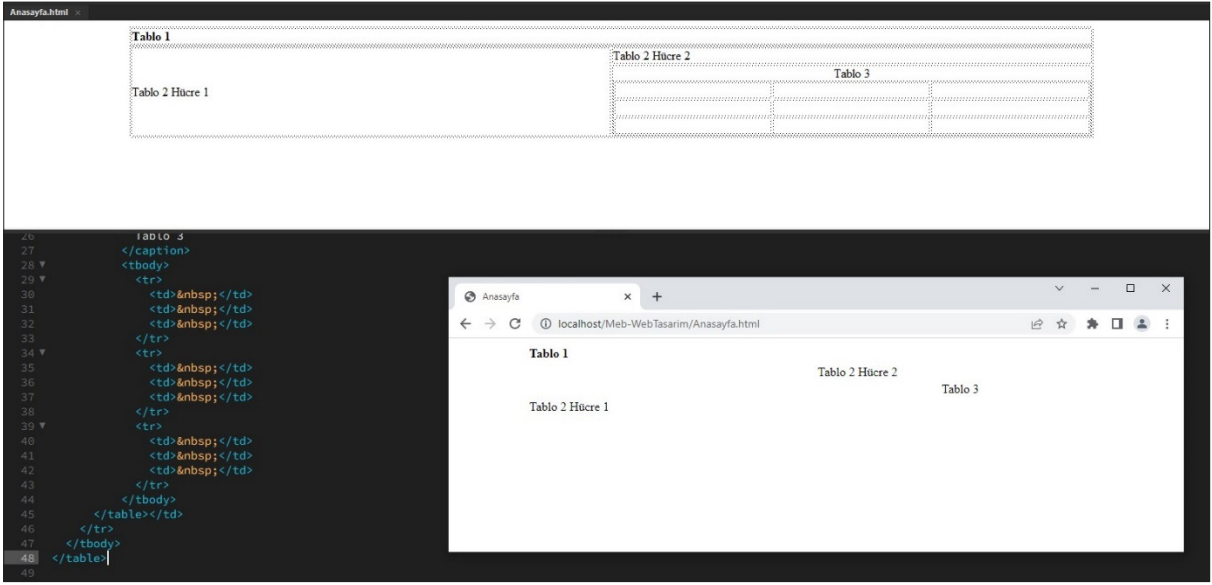
1 <!doctype html>
2 <html>
3 <head>
4 <meta charset="utf-8">
5 <title>Anasayfa</title>
6 </head>
7
8 <body><table width="80%" border="1" align="center">
9
10 <tbody>
11 <tr>
12 <td width="85%"><strong>Tablo 1</strong></td>
13 </tr>
14 </tbody>
15 </table>
16 <table width="80%" border="1" align="center">
17 <tbody>
18 <tr>
19 <td rowspan="2">Tablo 2 Hücre 1</td>
20 <td>Tablo 2 Hücre 2</td>
21 </tr>
22 <tr>
23 <td>
24 <table width="100%" border="1">

```

Görsel 3.40: Tabloları iç içe sıralama



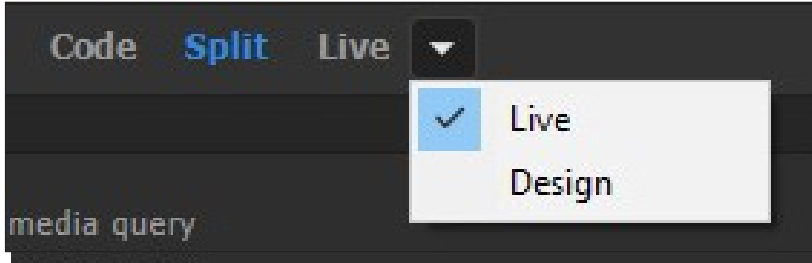
Web sayfasında tablolar çerçevesiz olarak kullanılabilir (Görsel 3.41).



Görsel 3.41: Çerçevesiz tabloları iç içe sıralama

3.2.5. Layout ve Expanded Modunda Tabloları Şekillendirme

Layout (düzen) ve **Expanded** (genişletilmiş) modlar çalışma sayfasının görünüm seçeneklerini içerir (Görsel 3.42). Bu seçenekler **Code** (kod), **Split** (bölmeli bölüm) ve **Live** (canlı) bölümden oluşur.



Görsel 3.42: Görünüm seçenekleri

Web editöründe kullanılan görünüm modları şunlardır:

- Farklı türdeki kodları yazmak ve düzenlemek için **code** bölümü
- Tarayıcıda nasıl görüneceğine ilişkin daha gerçekçi bir sunum görüntüsü, tarayıcıda yapılabileceği gibi belgeyle etkileşim kurmak ve HTML öğelerini doğrudan düzenleyebilmek için **live** bölümü
- Web sayfasının (tarayıcıda görüldüğüne benzer bir şekilde) görsel temsilini görerek görsel sayfa mizanpajı, görsel düzenleme ve hızlı uygulama geliştirme için **design** bölümü.

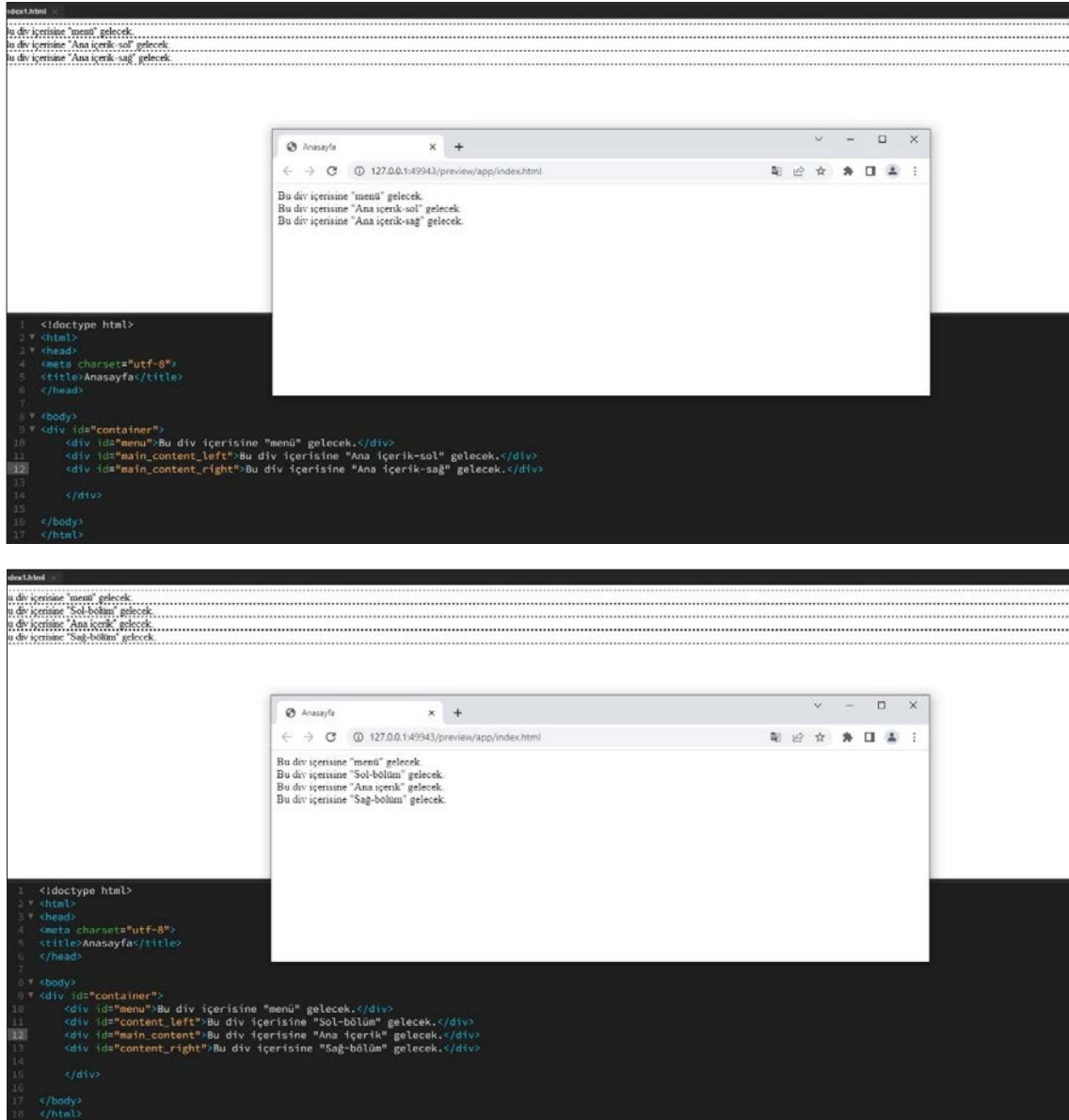
Web editör programında web sitesinde olması istenen içeriğe göre farklılık gösteren layoutlar oluşturulabilir (Görsel 3.43). Web sitesinde ulaşılmak istenen amaca göre layout oluşturulmalıdır. İçerikte şirket ya da ürün tanıtımı amacı güdüyor ya da içerik teknik bilgi makalelerinden oluşacaksa tek kolonlu layoutlar, tek tip içerik ya da blog sitesi olacaksa iki kolonlu layoutlar, kullanıcı ilgisini farklı noktalara çekmek isteyen magazin ya da haber sitesi gibi olacaksa üç kolonlu layoutlar tercih edilebilir.



Görsel 3.43: Layout örnekleri

Div tagıyla layout oluşturulurken öncelikle sayfa genelini kapsayıcı bir div, ardından tasarıma göre uyarlanmış bölümlerin divleri yerleştirilir (Görsel 3.44).

Web sitesi tasarımına uygun layout, HTML sayfada oluşturulduktan sonra biçimlendirmesi CSS ile yapılmalıdır.



Görsel 3.44: Layout oluşturma

3.3. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: Web tasarım editöründe tablolarla çalışma

AMAÇ: Web tasarım editöründe sayfaya istenen özelliklerde tablolar eklemek.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Grafik tasarım programları
3. Genel ağ

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak 2. etkinlik için tanımladığınız site içinde oluşturacağınız sayfaya tablo ekleyiniz.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Bilgisayarı çalışmaya hazır hâle getiriniz.
3. 2. etkinlikte tanımladığınız site içinde yeni bir sayfa oluşturunuz.
4. Sayfa içinde bir tablo oluşturunuz.
5. Bilgisayarınızda bulunan haricî bir dosyadan tablonuza veri aktarınız.
6. Tablo verilerini düzenleyiniz.
7. Tablo hücrelerini silme, ekleme ve birleştirme yöntemlerini kullanarak biçimlendiriniz.
8. Tablonuza satır ve sütun ekleyiniz.
9. İç içe tablolar oluşturunuz.
10. Çalışmanızı uygun formatta kaydediniz.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 6'nın ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

3.3. GÖRSELLERİN EKLENMESİ

Web editör programında web sayfası tasarlama aşamasında amaç ve hedef kitle beklentisi doğrultusunda metin, resim, grafik, fotoğraf, animasyon, video, ses, uygulama vb. öğeler içeriğe eklenebilir.

Görseller farklı cihazlarda görüntülediğinde boyutları konusunda sorunlar yaşanır. Bu sorunun yaşanmaması için grid sistem içerisinde yer alan tasarım elemanlarının farklı cihazlarda kayıp yaşamadan farklı boyutlardaki ekranlara adapte edilmesi gerekir.

Her bir görüntünün farklı ekran boyutlarına göre adapte edilebilmesi için büyük kullanım kolaylığı sağlayan **esnek imaj yönetimi** kullanılabilir.

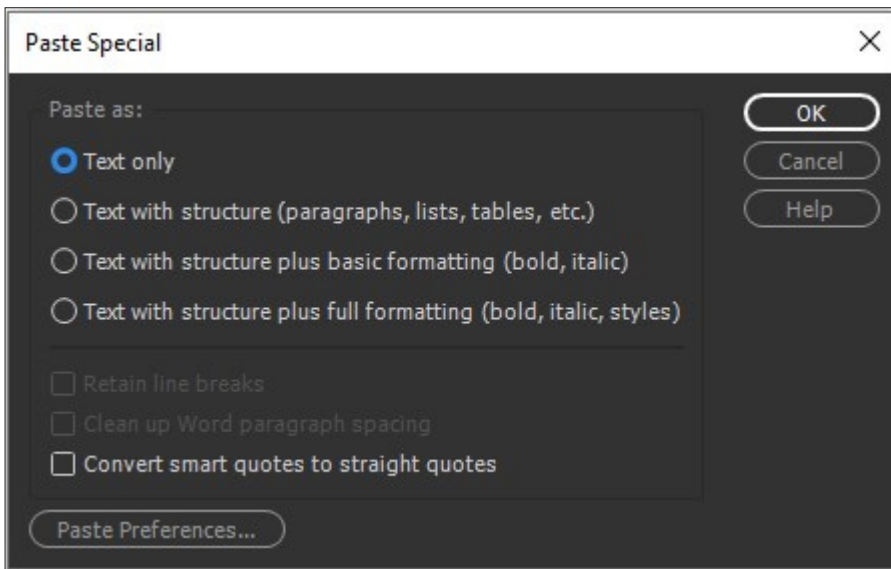
Adaptif imajlar, kullanıcının ekran boyutuna uyan ve görüntünün masaüstüne yüklenmesine gerek kalmadan ekran boyutuna uyum sağlayan modüllerdir. Kullanıcılar, araçlarına görüntüleri Adaptif imajlar sayesinde daha hızlı yükleyebilmektedir.

Esnek grid sistemi ve esnek imajlar, sayfa içerisindeki her bir elemana ait özellikleri atamayı sağlayan kodlar **medya sorguları** ile uygulanır. Tarayıcının desteklemesi koşuluyla medya sorguları, web arayüzünde yer alan tasarım elemanlarına ait anlık genişlik, yükseklik, renk, tipografi vb. unsurların ekran üzerindeki uyumunu sağlar. Ayrıca görüntüleme cihazlarının ve browser'ın genişliği ve yüksekliği, cihazın çözünürlüğü ve yatay ya da dikey durmasına göre sayfayı düzenler.

3.3.1. Metin Biçimlendirme, Liste Oluşturma, Haricî Metinler, Resim Ekleme ve Resim Biçimlendirme İşlemleri

Web editör programında, sayfa içerisinde metnin gelmesi istenen yere imleç konumlandırılır ve ardından şu üç farklı yöntemle metin eklenebilir:

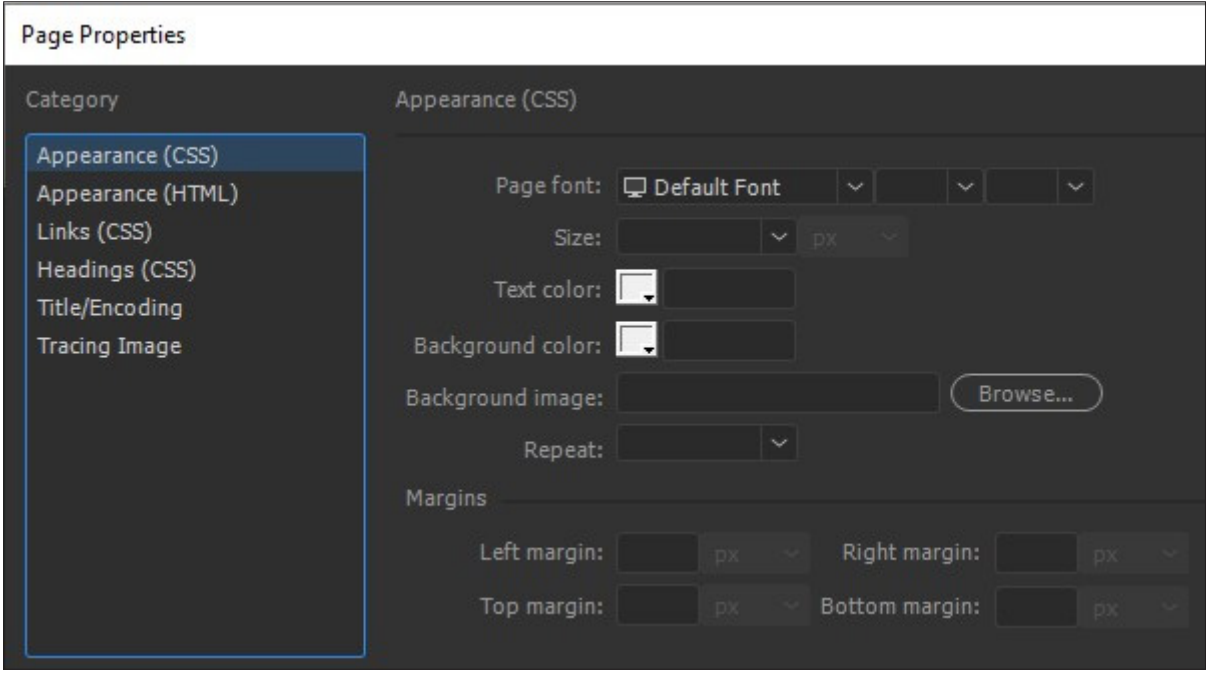
- Doğrudan yazılabilir.
- **Edit>Copy** ya da **Ctrl+C** ardından **Edit>Paste** ya da **Ctrl+V** ile eklenebilir.
- Haricî metin (farklı bir program, kelime işlemci programı ya da genel ağ üzerinden alınmış bir metin) olarak eklenmek istenirse **Edit>Paste Special** (Görsel 3.45) komutuyla getirilmelidir. Özel yapıştırma panelinden salt metin kopyalama ya da biçimlendirilmiş metin özellikleriyle kopyalama özellikleri seçilebilir.



Görsel 3.45: Paste Special paneli

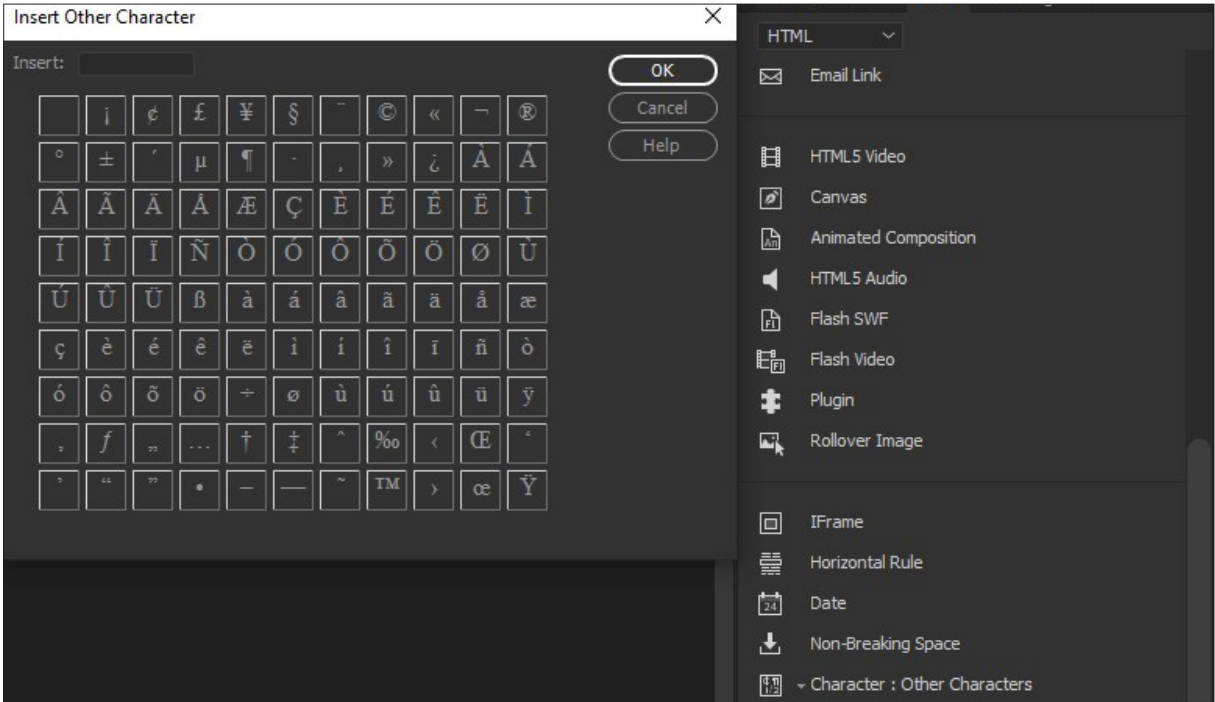


Sayfada farklı özellik verilmediği sürece page properties bölümünden belirtilen metin özellikleri geçerli olur (Görsel 3.46).



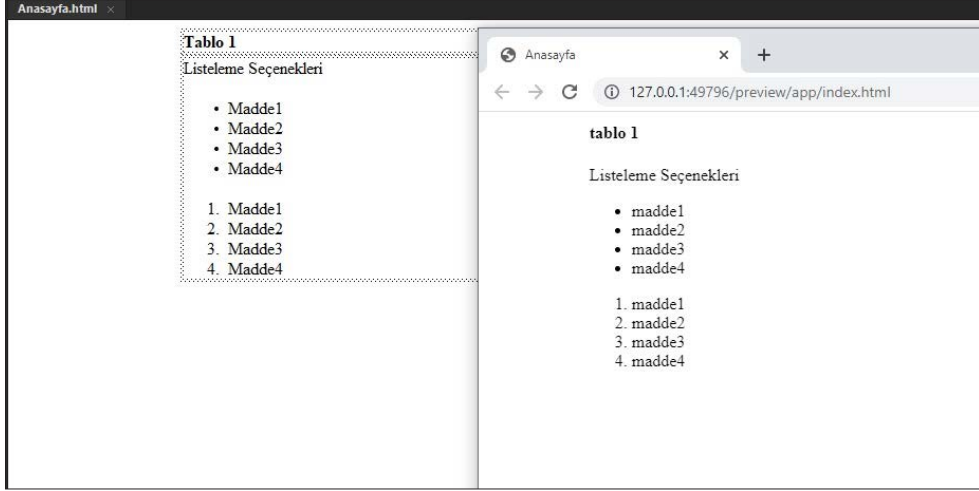
Görsel 3.46: Page properties paneli

Sadece HTML kodlarla çalışma yapılırken seçili olan metin biçimlendirmesi (sınırlı olmakla birlikte) **Properties** paneli ya da **Edit>Text** komutuyla yapılabilir. Ayrıca **Insert** paneliyle de özel karakterler eklenebilir (Görsel 3.47).



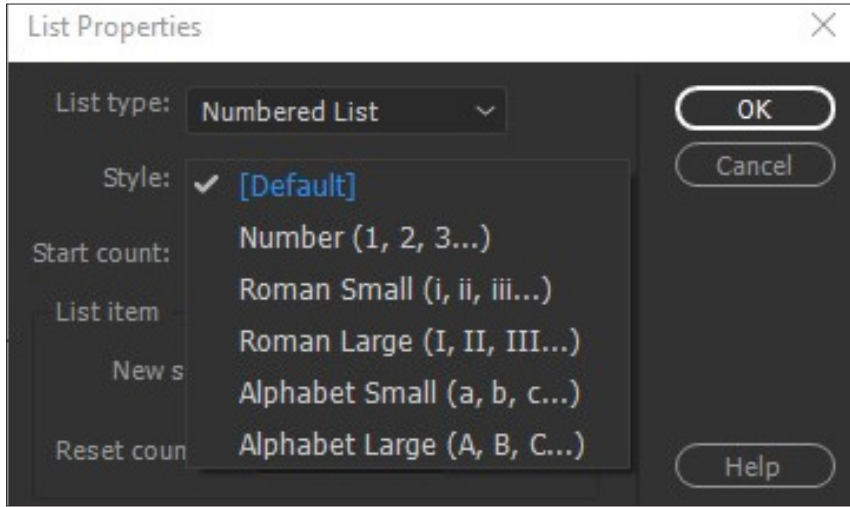
Görsel 3.47: Insert paneli

Metinler gerekli durumlarda liste şekline dönüştürülebilir. Liste şekline dönüştürülmek istenen metnin enter tuşuyla sıralanmış olması gerekir. Metin seçili hâle getirilir. **Properties** ya da **Insert** panelinden **unordered list (sırasız liste)** ya da **ordered list (sıralı liste)** komutlarıyla listelenebilir (Görsel 3.48). Komutları orijinal yazımıyla alalım



Görsel 3.48: Metin listeleme

Edit>List>Properties komutuyla açılan **List Properties** panelinden liste türü, sıralı listeler için stil ve sayım başlatma belirlenebilir (Görsel 3.49).



Görsel 3.49: List Properties paneli



3.3. ETKİNLİK

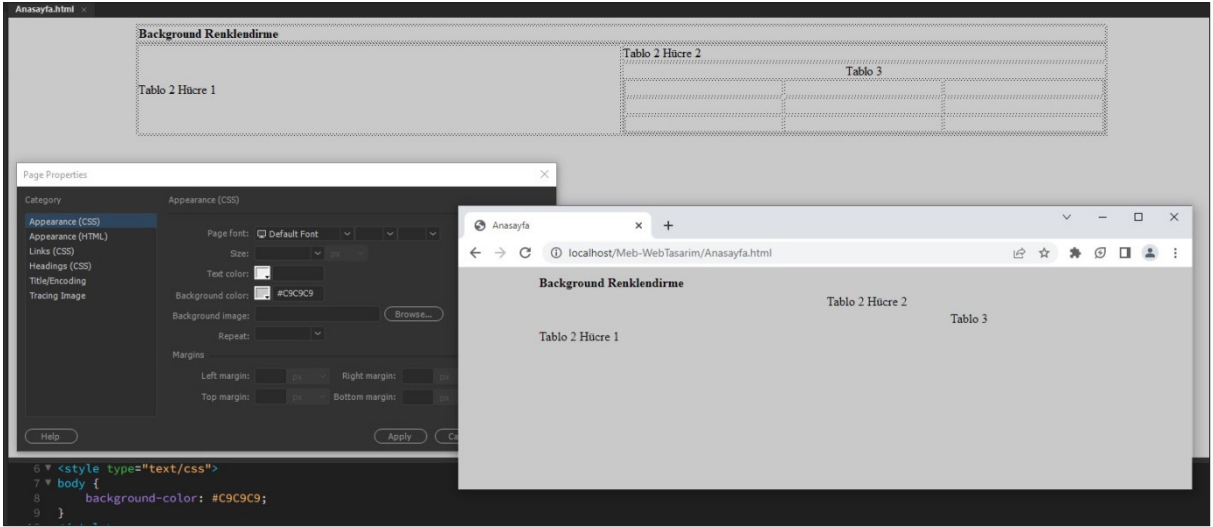
Okulunuzda bulunan alan dallarını web tasarım editöründe yazıp listele-yiniz.



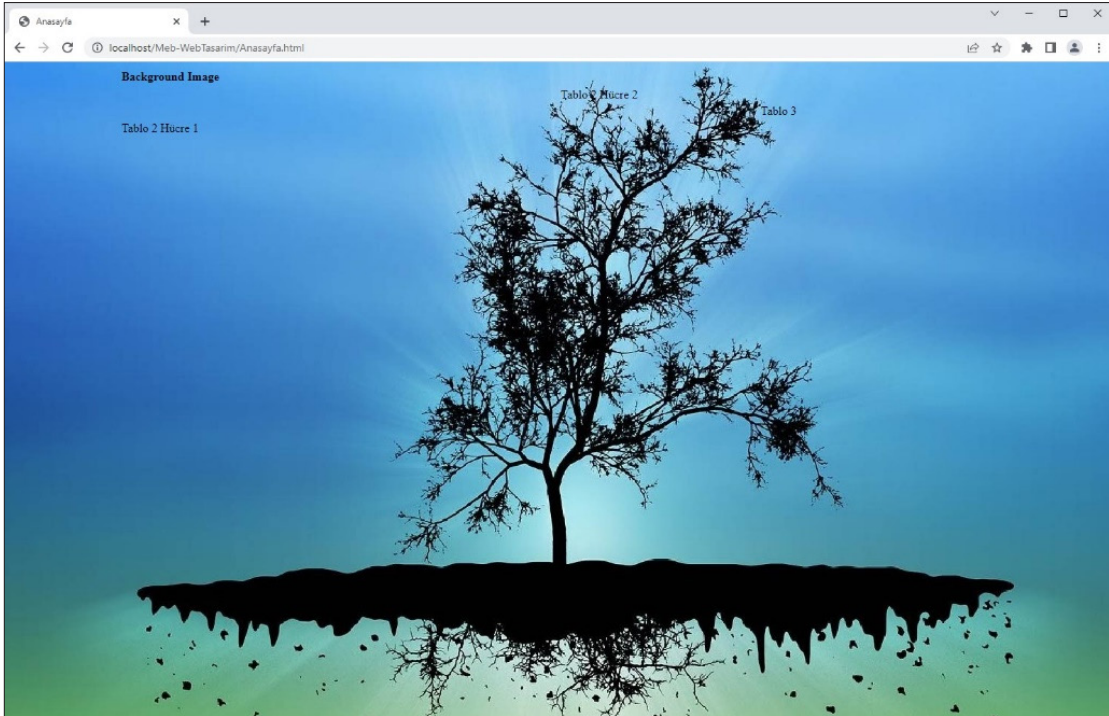
Bağlantılar, yayımlama ve güncelleştirmelerle ilgili sonraki aşamalarda sorun yaşamamak için web sitesinde kullanılacak her görselin, o siteye ait yerel site klasörü içerisinde oluşturulacak Images klasöründe olması son derece önemlidir.

Resim ya da grafikler web sayfasında web sitesi arka planı (background), hücre (sadece belli bölümlerde) arka plan olarak kullanılabilmesi gibi içerikte de farklı amaçlar için kullanılabilir.

Web sayfası arka planına renk ya da görsel eklemek için **Page Properties** panelinden **Background color** (Görsel 3.50), **Background image** komutları, eklenen görselin tekrar etme özelliği için ise **Repeat** komutu kullanılabilir (Görsel 3.51).

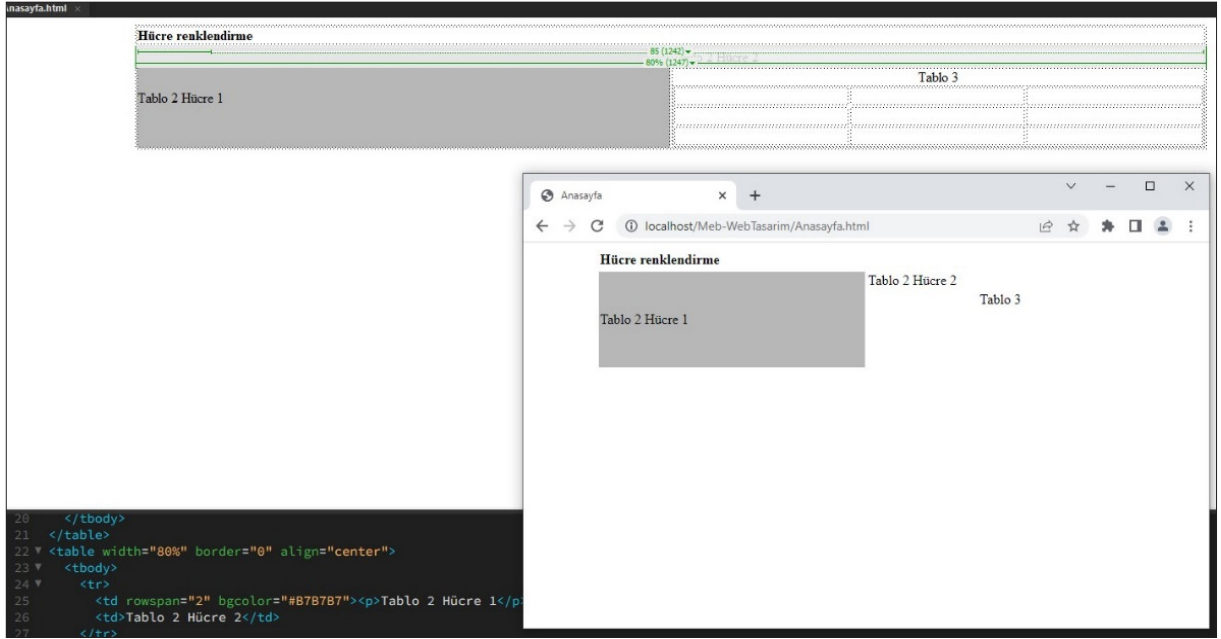


Görsel 3.50: Background color komutu

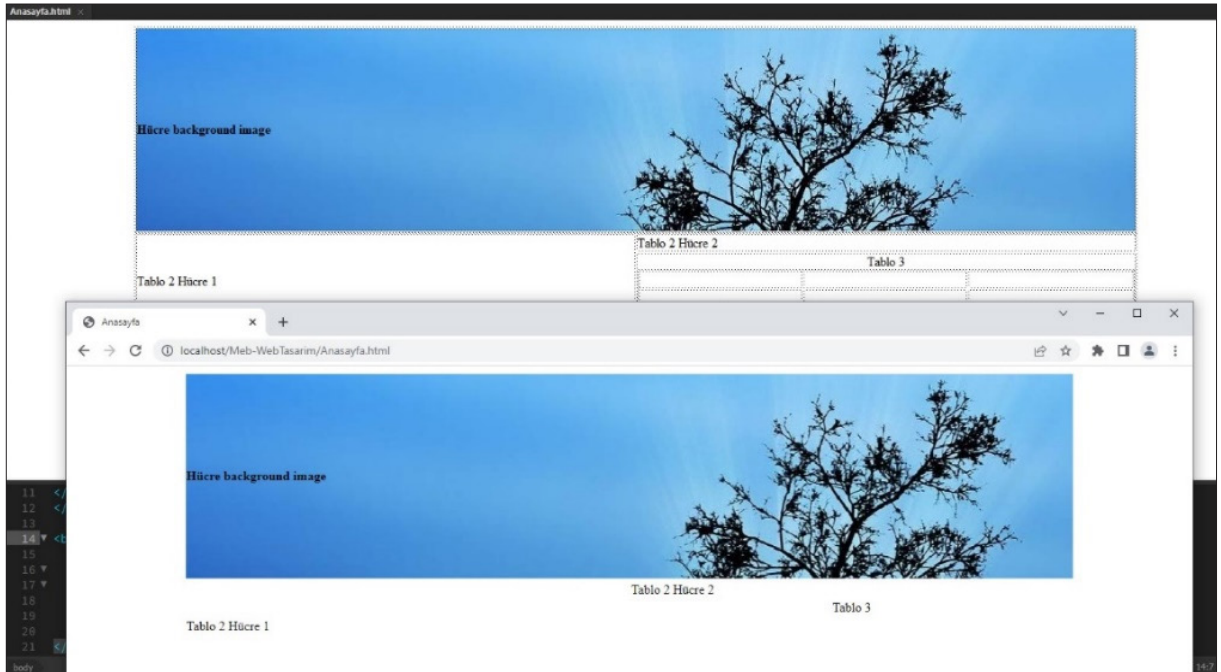


Görsel 3.51: Background image komutu

Web sayfalarında istenen belli bölümlere renk (Görsel 3.52) ya da görsel (Görsel 3.53) eklenebilir.



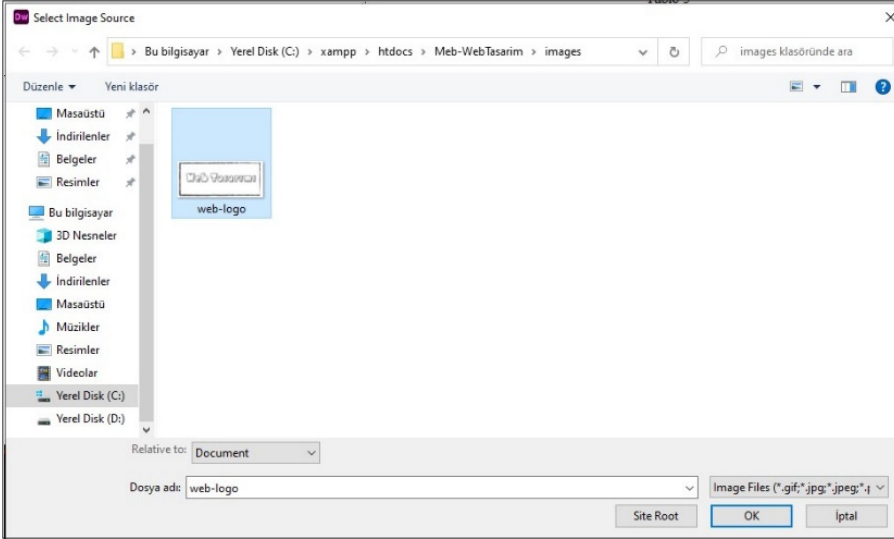
Görsel 3.52: Hücre background renklendirme komutu



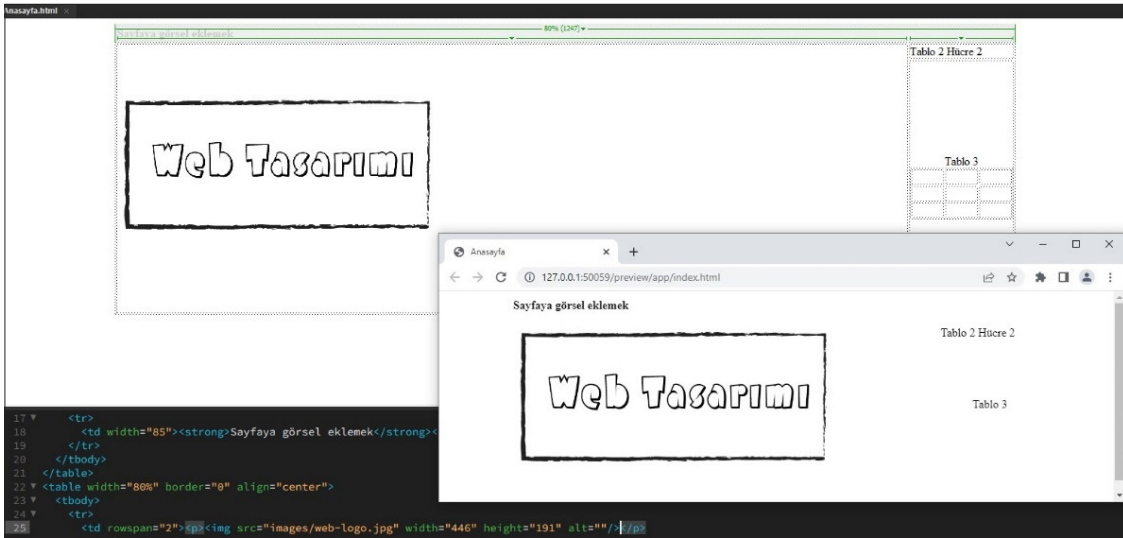
Görsel 3.53: Hücreye background image ekleme



Web sayfasına görsel eklemek için görselin gelmesi istenen yere imleç konumlandırılır. **Insert>Image** komutu ya da **Ctrl+Alt+I** kısayolu kullanılarak **Select Image Source** panelinde (Görsel 3.54, 3.55) getirilmek istenen görsel seçilir.

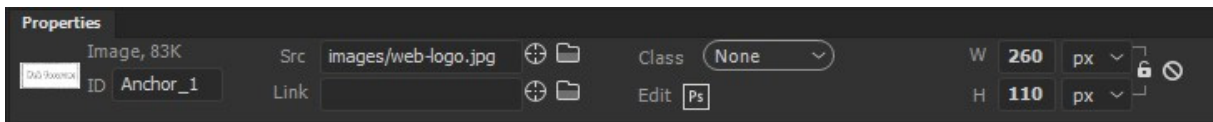


Görsel 3.54: Select Image Source paneli



Görsel 3.55: Web sayfasına resim ekleme

Web sayfasına eklenen görsel düzenlemesi için web editör programı **Properties** panelinden sınırlı düzenlemeler yapılabilirken **Edit** bölümünden **haricî görsel düzenleme** programıyla detaylı düzenlemeler yapılabilir (Görsel 3.56).



Görsel 3.56: Haricî programla görsel düzenleme



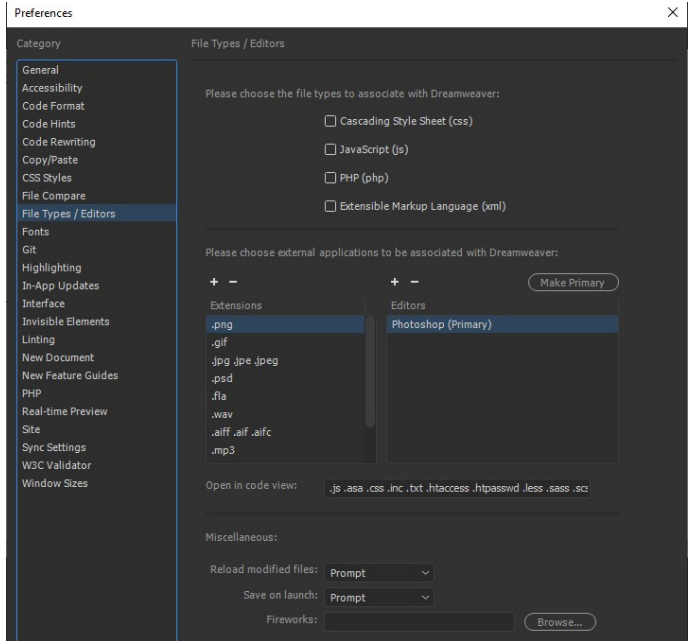
3.4. ETKİNLİK

Web tasarım editöründe sayfa arka planınıza ve sayfanızın farklı bölgelerine görseller ekleyerek düzenlemelerini yapınız.

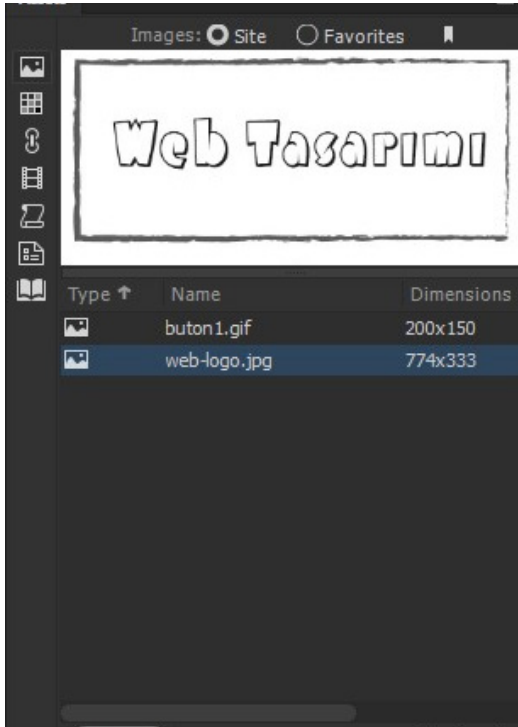
3.3.2. Haricî Düzenleme Programlarını Kullanma, Flash Animasyon, Düğme, Metin ve Video Ekleme

Web editör programı diğer tasarım programlarıyla eşgüdümlü çalışabilme özelliğine sahiptir. Bunun için web editör programında haricî düzenleme programlarının tanımlanması gerekir.

Web editör programında **Edit>Preferences>File Types/Editors** kategorisinden **Extensions** (dosya uzantısı) ve bunun için kullanılmak istenen **Editors** (program) tanımlanabilir (Görsel 3.57).



Görsel 3.57: Preferences paneli haricî program tanımlaması



Görsel 3.58:Assets paneli

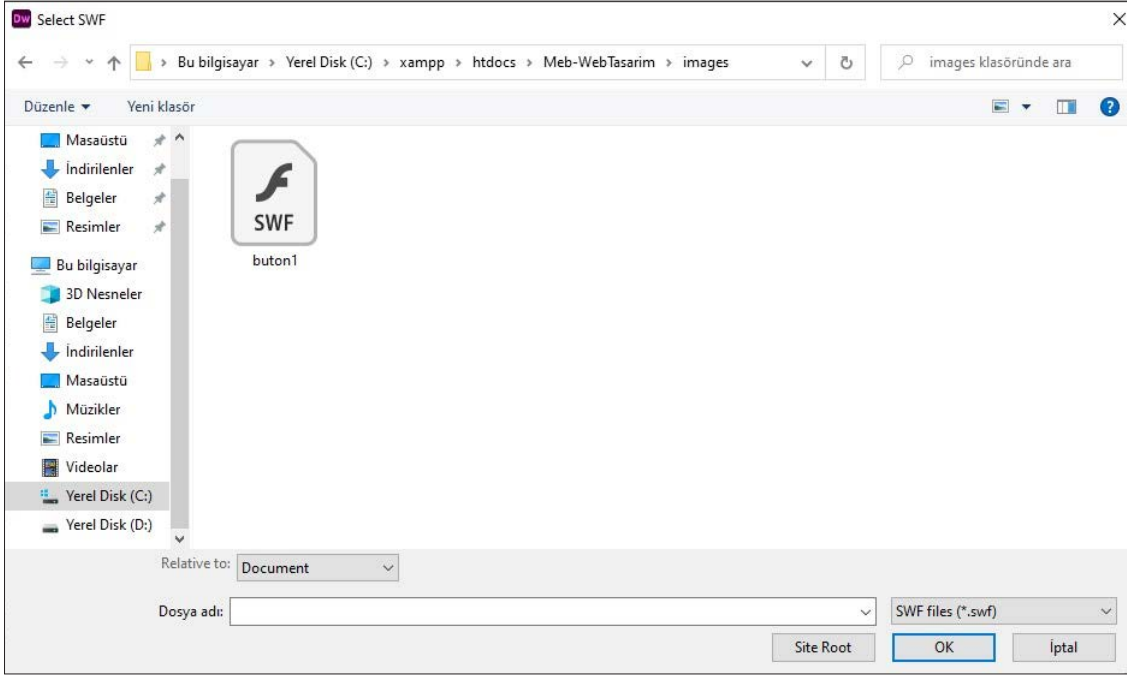
Web editör programında tanımlanmış site sayfalarında kullanılan tüm görsel içerikler, **Assets** panelinde görüntülenebilir ve yönetilebilir (Görsel 3.58). Panelde sol bölümde Görsel, Renk, Url, Medya ve Script gibi varlıkların simgeleri bulunur. Panelde **Insert** ile web sayfasına varlık eklenir; **Refresh Site List** ile varlıklar listesi yenilenir. **Edit** ile varlıklar tanımlanmış haricî düzenleme programlarıyla düzenlenebilir.



Web editör programında web sitesi tasarımının estetik, eğlenceli, akıcı ve dinamik olabilmesi için sayfa içeriklerine flash animasyon, düğme, metin ve video eklenebilir. Bu içerikler farklı programlarda oluşturulabilmekle birlikte interaktif içerik oluşturma programıyla da oluşturulabilir.

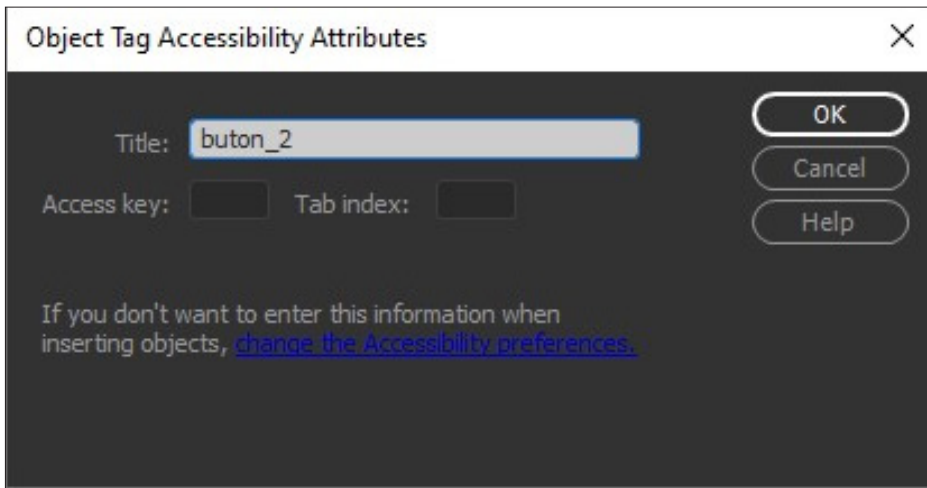
Öncelikle flash animasyon, düğme ve metin interaktif içerik oluşturma programında oluşturulmalı ve ardından web sayfasında kullanılmak üzere .swf formatında kaydedilmelidir.

Web editör programında web sayfasında çalışmanın eklenmesi istenen yere imleç konumlandırılmalı ve ardından **Insert>HTML>Flash Swf** ya da **Ctrl+Alt+F** kısa yolu ile **Select SWF** panelinden .swf formatında hazırlanmış flash animasyon, buton ve metin dosyası seçilmelidir (Görsel 3.59).



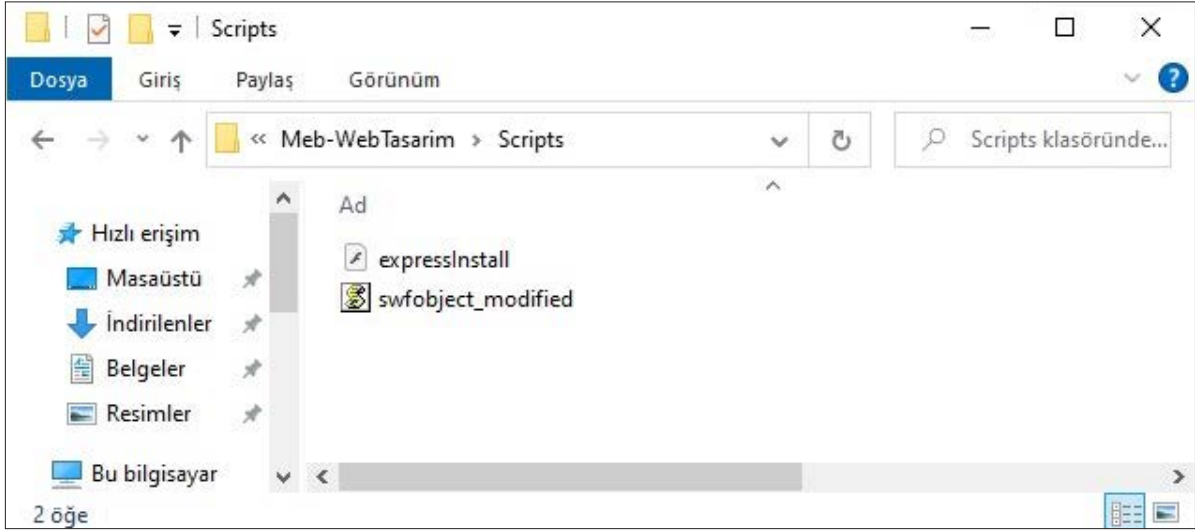
Görsel 3.59: Select SWF paneli

SWF dosya seçimiyle açılan **Object Tag Accessibility Attributes** (nesne etiketi erişilebilirlik nitelikleri) penceresinden **Title** alanına başlık verilerek kaydedilir (Görsel 3.60).



Görsel 3.60: Object Tag Accessibility Attributes paneli

Web editör programı, eklenen **SWF** dosyalarını tarayıcıların düzgün görüntüleyebilmesi için yerel site klasörü içerisine **Script** adlı klasör içerisinde iki dosya yüklemesi yapar (Görsel 3.61). Web sitesi yayımlama aşamasında **Script** adlı klasöründe uzak siteye yüklenmesi gerekir.

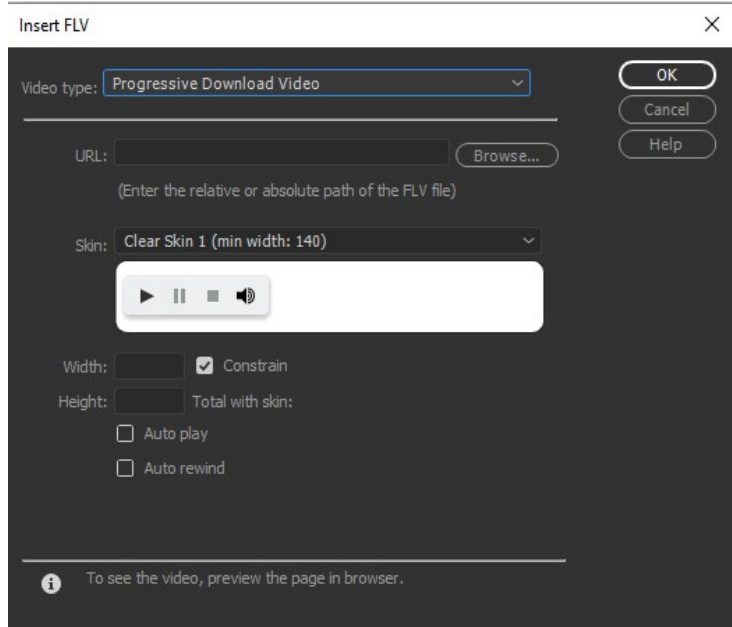


Görsel 3.61: SWF ek Script

Web editör programında sayfa içerisine eklenen SWF dosyanın kimlik, genişlik, yükseklik, döngü vb. özellikleri **Properties** panelinden düzenlenir. Orijinal dosya üzerinde değişiklik yapmak istenirse haricî düzenleme programı kullanılarak yapılır.

Web editör programında videolar farklı yöntemlerle eklenebilir. Flash video yüklemek için video dosyasının .flv uzantılı olması gerekir. Bunun için farklı formatlarda oluşturulmuş video dosyasının bir kodlayıcı ile .flv formatına dönüştürülmesi gerekir.

Web sayfasında içeriğin gelmesi istenen yere imleç konumlandırılır. **Insert>HTML>Flash Video** komutuyla **Insert FLV** penceresi açılır (Görsel 3.62). **Insert FLV** penceresinde; **Video type** (video türü) ile video akışının durumu, **URL** ile videonun olası ya da kesin yolu, **Skin** (dış görünüm) ile video bileşeninin görünümü, **Constrain** ile genişlik ve yükseklik arasındaki oranı korumakla birlikte **Width** (genişlik) ve **Height** (yükseklik), **Auto play** ile web sayfası açıldığında videonun oynatılma durumu, **Auto rewind** ile video oynatılması tamamlandıktan sonra kayıttan oynatma denetiminin başlangıç konumuna dönüp dönmeyeceği gibi özellikler belirlenir.



Görsel 3.62: Insert FLV penveresi



Web editör programı, Insert FLV ile sayfaya eklenen video içeriğinin görüntülenebilmesi için belirtilen özellikler doğrultusunda gerekli olan SWF dosyalarını yerel site klasörü içerisine kaydeder. Program tarafından oluşturulan SWF dosyaları web sitesi yayımlama aşamasında yerel site klasöründeki diğer belgelerle birlikte uzak siteye aktarılmalıdır.

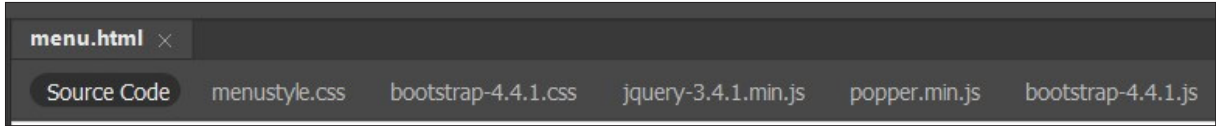
Web sayfasına eklenen SWF ve FLV dosyaları **Assests** panelinden, **Media** sekmesinde görüntülenebilir ve yönetilebilir.

3.3.3. Ses Oynatıcısı, Uygulama Ekleme, Param Ekleme, Activex Komutları Ekleme, Haricî Ses ve Video Ekleme

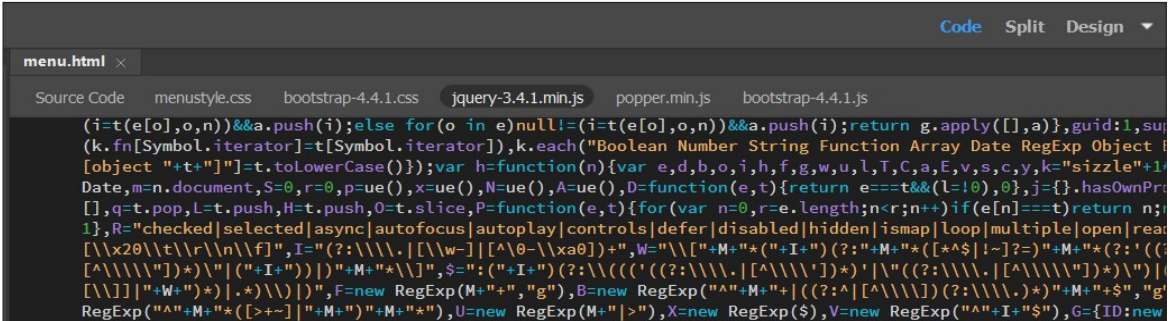
ActiveX, genel ağ üzerinde arka planda çalışan küçük programlardır. ActiveX denetimleri internet tabanlı uygulamaların çalıştırılmasını, internet kullanıcısı ile internet sitesi arasında etkileşimli bir ortam sağlar.

Örneğin firmalar, işletim sistemi kullanan kullanıcıların bilgisayarlarında güncelleştirmelerin olup olmadığını ActiveX ile kontrol eder. Eğer güncelleştirme yüklü değilse işletim sistemine yüklenir.

Web editör programında otomatik olarak yazılabilen birtakım kodlar vardır. Ara yüzde, bu kodlar ön planda görünmez fakat arka planda çalışır. Web sayfasında içerikte kullanılmak istenen uygulama, ses, video, film vb. görüntü öğeleri sayfa içerisine <object>, <param> vb. etiketler kullanılarak, gömülü olarak getirilir. Web sitelerinde gömülü olarak kullanılan görüntü öğelerinin, kullanıcı cihazları tarafından görünmesi ve çalışması (daha da önemlisi doğru görünmesi ve çalışması) için gereken kodlama program tarafından yazılır (Görsel 3.63, 3.64) ve site kök klasörüne eklenir (Görsel 3.65).



Görsel 3.63: Kodlama sayfaları



Görsel 3.64: Kodlar

bilgisayar > Yerel Disk (C:) > xampp > htdocs > Meb-WebTasarim

Ad	Değiştirme tarihi	Tür	Boyut
css	30.10.2023 22:47	Dosya klasörü	
images	1.10.2023 23:48	Dosya klasörü	
js	30.10.2023 22:47	Dosya klasörü	
Scripts	1.10.2023 23:48	Dosya klasörü	
Templates	30.10.2023 14:09	Dosya klasörü	
Anasayfa	4.04.2023 01:01	Chrome HTML Do...	4 KB

Görsel 3.65: Site kök klasörü

AktiveX komutları, web tasarımında da aynı şekilde çalışmaktadır. Web editör programı tarafından yazılan kodlar ve site kök klasörüne yerleşen dosyalar; sitede gömülü kullanılan uygulama, ses, video gibi öğelerin doğru çalışması için gerekli uygulamaların, kullanıcı cihazında var olup olmadığını kontrol eder ve yoksa yüklenmesi için yönlendirir.



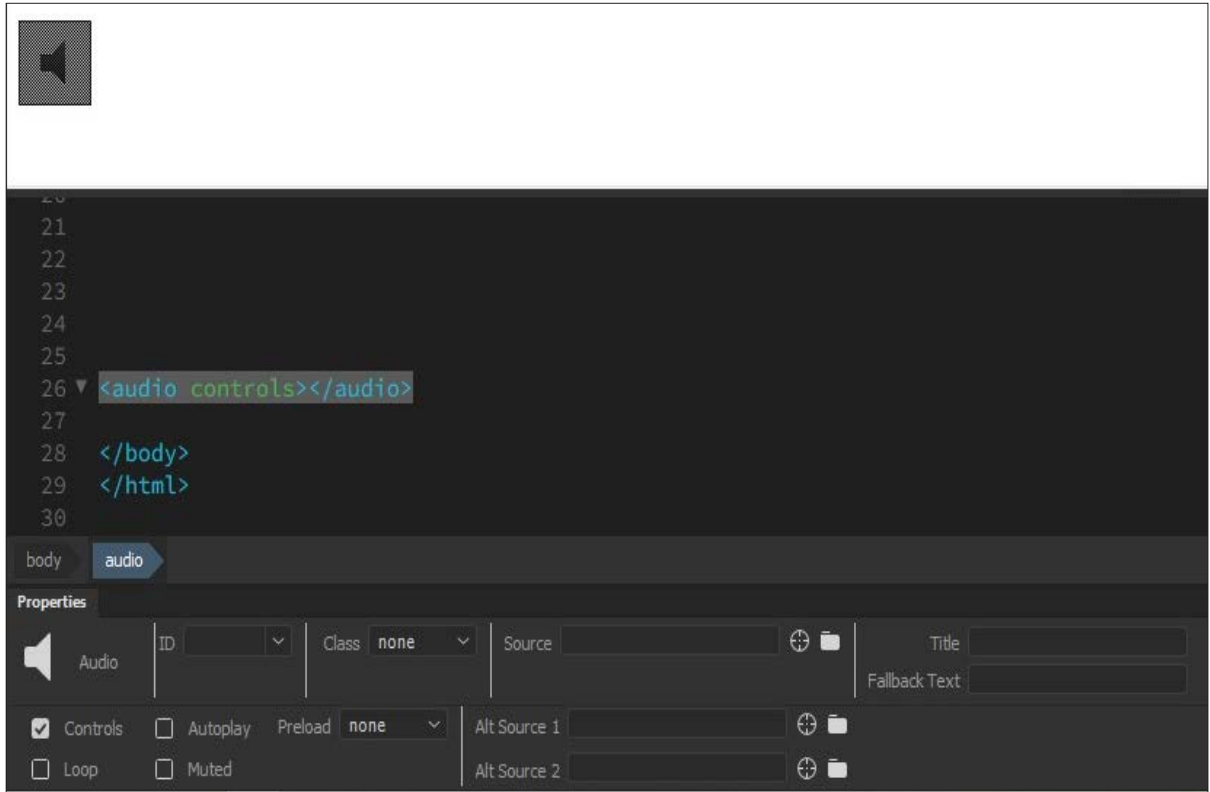
Bilgi notu

Web editör programında, web sitesi yapımının ilk aşamasında site için oluşturulan "site kök klasörünün" oluşturulmasının nedeni ve ayrıca yayımlama aşamasında, site kök klasörünün tamamının aktarılması gerektiğinin özellikle belirtilmesi gibi hatırlatmalar bu nedenledir.

Web editör programında web sayfasına HTML5 sesi eklenebilir ve önizlemesi yapılabilir.

Web sayfasında ses öğesinin gelmesi istenen yere imleç konumlandırılır ve ardından **Insert>HTML>HTML5 Audio** komutuyla eklenir.

Properties panelinden; Alt Source 1 - Alt Source 2 seçenekleri olmak üzere **Source** (kaynak) bölümünden ses dosyasının konumu, **Title** ile başlık, **Fallback Text** (geri dönüş metni) ile HTML 5 desteği bulunmayan tarayıcılar için gösterilecek metin, **Controls** (denetimler) ile HTML sayfasında Oynat - Duraklat - Sessiz gibi ses denetimlerinin gösterilmesi, **Loop** (döngü) ile kullanıcı durdurana kadar tekrarlaması, **Autoplay** (otomatik oynatma) ile sesin web sayfasına indiği an oynamaya başlaması, **Muted** (sessiz) ile indirme işleminden sonra sesin kapatılması, **Preload** (ön yükleme) ile otomatik seçeneğinde sayfa indirme işleminden ses dosyasının tamamını yüklemek vb. özellikler belirlenebilir (Görsel 3.66).

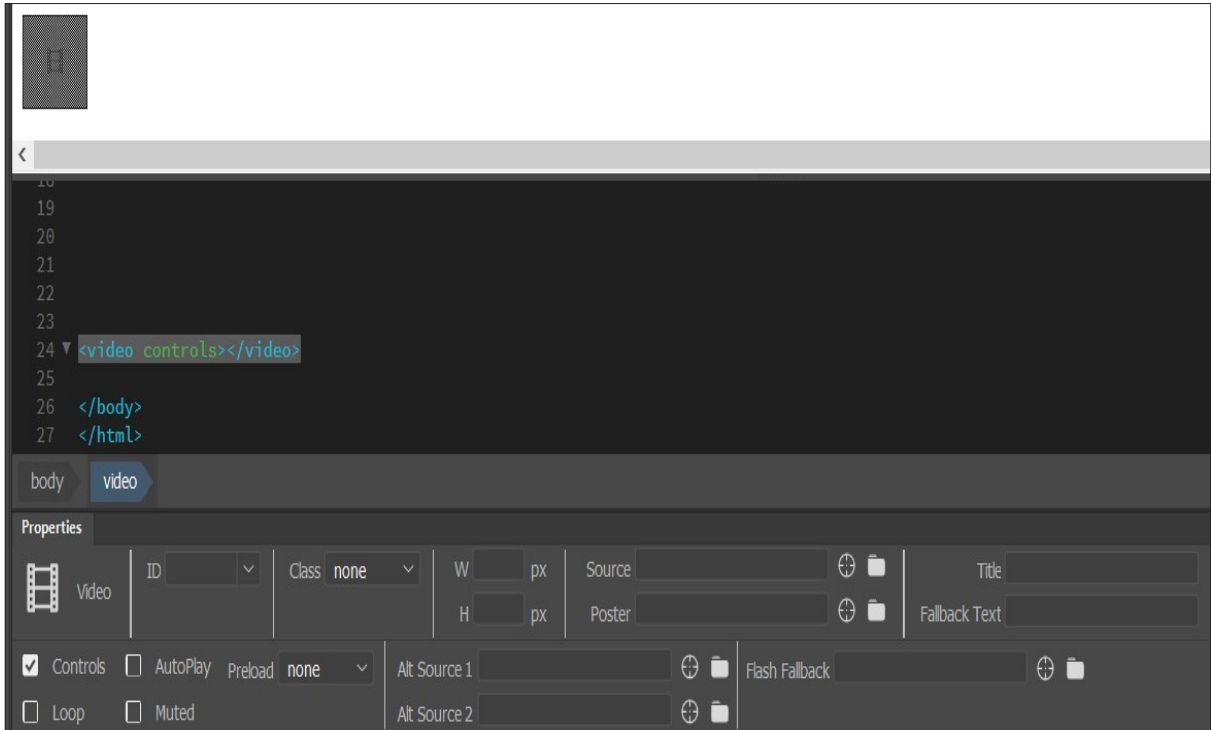


Görsel 3.66: HTML5 Audio özellikleri



Web editör programında web sayfasına HTML5 video eklenebilir. Web sayfasında video ögesinin gelmesi istenen yere imleç konumlandırılır ve ardından **Insert>HTML>HTML5 Video** komutuyla ya da **Ctrl+Alt+Shift+V** kısayoluyla eklenir.

Properties panelinden; Alt Source 1 - Alt Source 2 seçenekleri olmak üzere **Source** (kaynak) bölümünden video dosyasının konumu, **Title** ile başlık, **Fallback Text** (geri dönüş metni) ile HTML5 desteği bulunmayan tarayıcılar için gösterilecek metin, **Flash Fallback** ile HTML5 Videoyu desteklemeyen tarayıcılar için bir SWF dosyası seçimi, **Poster** (görüntü) ile video dosyası yükleninceye ya da kullanıcı videoyu açınca kadar gösterilecek görüntü seçimi, **Loop** (döngü) ile kullanıcı durdurana kadar tekrarlaması, **Autoplay** (otomatik oynatma) ile videonun web sayfasına indiği an oynamaya başlaması, **Muted** (sessiz) ile indirme işleminden sonra videonun kapatılması, **Preload** (ön yükleme) ile otomatik seçeneğinde sayfa indirme işleminde videonun tamamını yükleme vb. özellikler belirlenebilir (Görsel 3.67).



Görsel 3.67:HTML5 Video özellikleri

3.4. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: Web Tasarım Editöründe Görsel Ekleme

AMAÇ: Web tasarım editöründe tasarıma görselleri eklemek.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Grafik tasarım programları
3. Genel ağ

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak planını yaptığınız sayfaya görseller ekleyiniz.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Bir sayfa planı yapınız.
3. Bilgisayarı çalışmaya hazır hâle getiriniz.
4. Web tasarım editöründe yeni bir sayfa açarak kaydediniz.
5. Sayfada metinler oluşturarak düzenlemeler yapınız.
6. Sayfaya haricî metinler aktararak listeler oluşturunuz.
7. Sayfaya görseller ekleyiniz.
8. Sayfaya bir ses oynatıcı ekleyiniz.
9. Sayfaya video ekleyiniz.
10. Sayfaya animasyon ekleyiniz.
11. Sayfaya düğme ekleyiniz.
12. Sayfanızı tarayıcılarla çalıştırarak test ediniz.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 6'nın ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



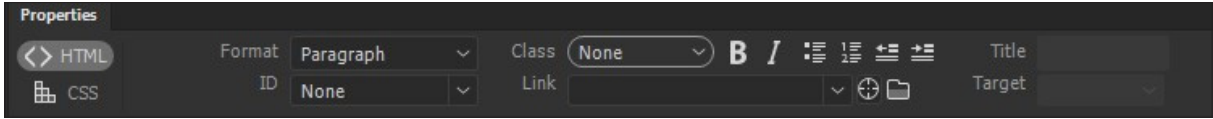
3.4. BAĞLANTILARI OLUŞTURMAK

Web için bağlantı (link), genel ağda gezinme ayarları anlamına gelir. Bağlantılar verilebilir, test edilebilir, güncellenebilir ve değiştirilebilir. Metinlere, görsellere ve farklı nesnelere bağlantı verilebilir.

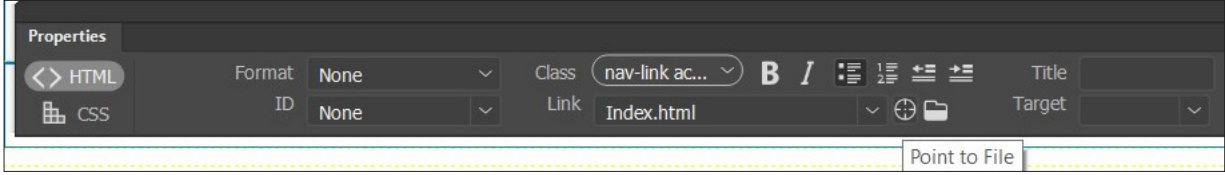
Linkler, aynı sayfa içinde ya da sayfalar arası olmak üzere site içerisinde verilebileceği gibi siteler arasında da verilir.

Bağlantı verilmeden önce sayfa adının ve konumunun sabit olmasına dikkat edilmelidir. Konumda ya da adda yapılacak herhangi bir değişiklik bağlantının doğru çalışmamasına neden olur.

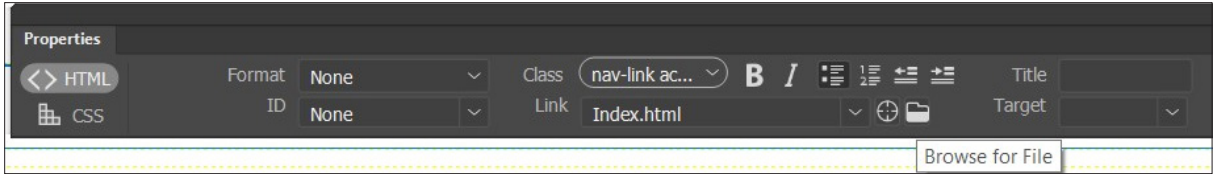
Web editör programında bağlantı vermek ve bağlantının özelliklerini belirlemek için **Properties** paneli kullanılır (Görsel 3.68). Properties panelinde farklı bir web sitesine link verileceği zaman URL adresi belirtilir. **Point to File** (Görsel 3.69) site içerisinde link verileceği zaman sürükleme yöntemiyle **Files** panelinden tanımlı yerel site klasörü içerisindeki sayfa seçilir, **Browse for File** (Görsel 3.70) komutu ile açılan **Select File** (Görsel 3.71) paneliyle yerel site klasöründen sayfa seçimi yapılır. **Target**, link verilecek sayfanın açılış şeklini belirler.



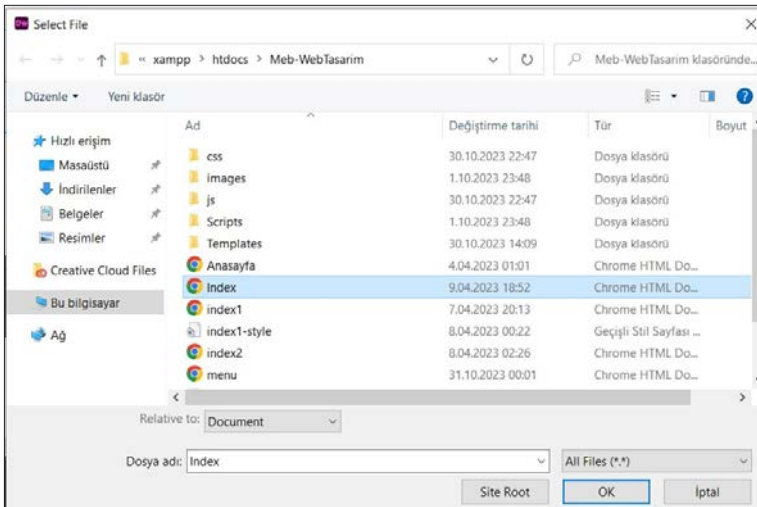
Görsel 3.68: Properties paneli link bölümü



Görsel 3.69: Properties paneli Point to File penceresi



Görsel 3.70: Properties paneli Browse For File penceresi



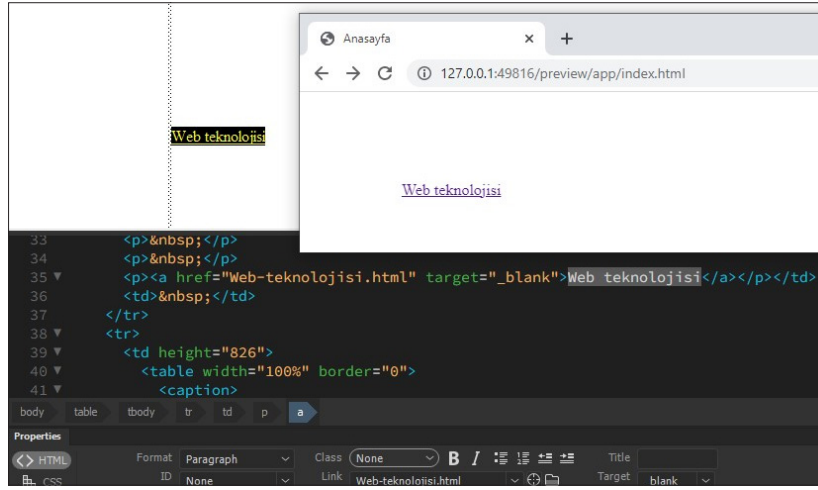
Görsel 3.71: Select File penceresi

Bağlantı verilen sayfanın farklı açılış şekilleri şunlardır:

- _blank: Yeni bir tarayıcı penceresinde açar.
- _parent: Linkin bulunduğu sayfada açar.
- _self: Linkin bulunduğu çerçevede açar.
- _top: Tam büyüklükte bir pencerede açar.

3.4.1. Metinlere ve Resimlere Bağlantı Ekleme ve Özellik Ayarları

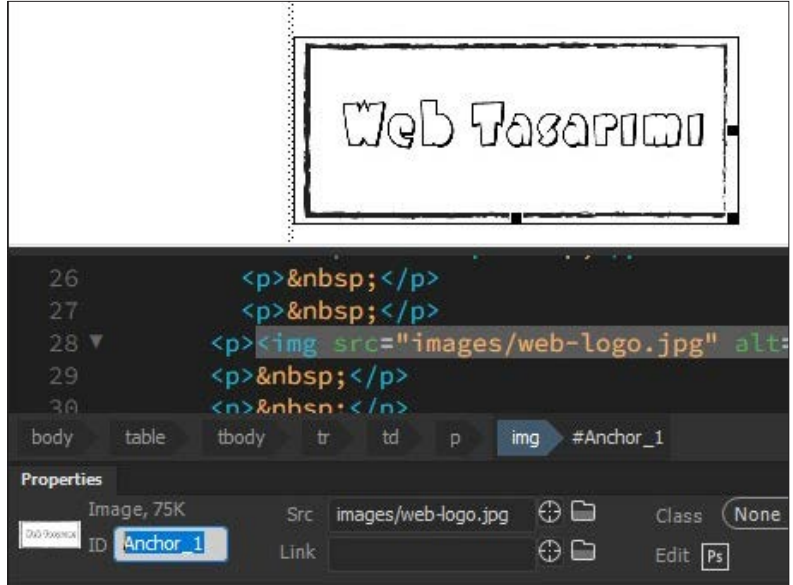
Bağlantı verilmek istenen bir ya da birden çok kelimedenden oluşabilen metin seçili hâle getirilir. Ardından **Properties** panelinden link özellikleri belirlenir (Görsel 3.72).



Görsel 3.72: Metine link verme

3.4.2. Sayfa İçi Bağlantıları ve E-posta Bağlantısı Ekleme

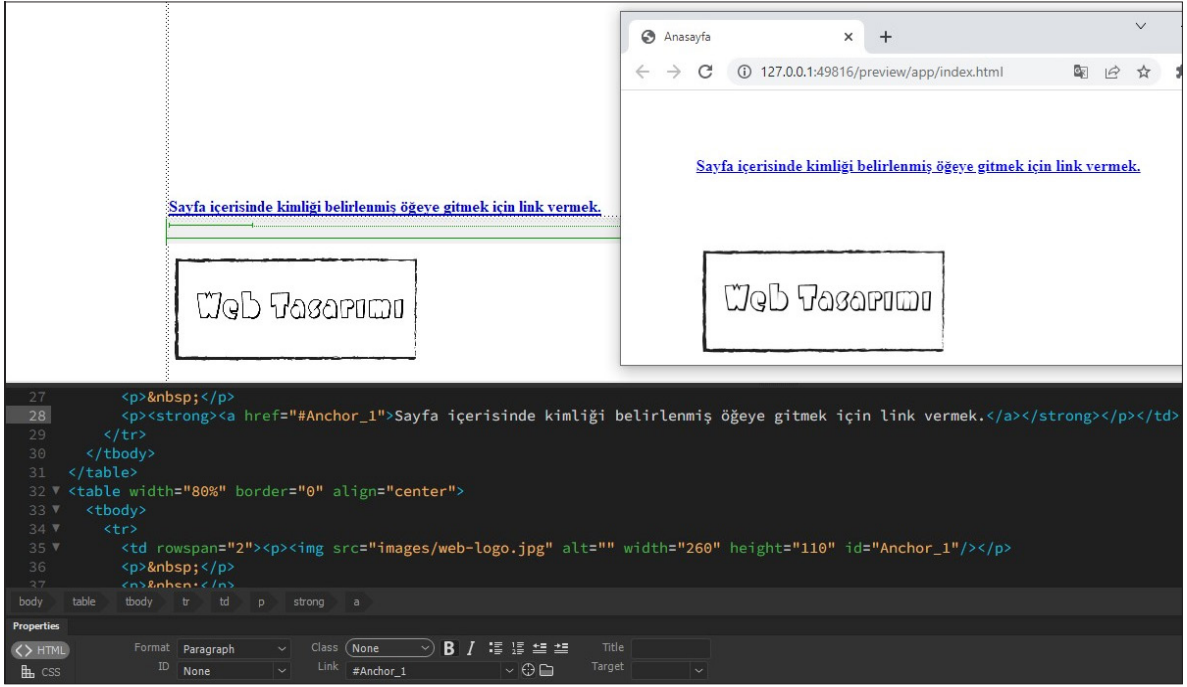
Web sayfası uzun ya da yoğunsa, birkaç bölümden oluşuyorsa sayfa içerisinde link verme kullanım kolaylığı sağlar ve gidilecek kısımlara hızlı ulaştırır. Sayfa içerisinde link vermek için öncelikle Adlı Bağlantı oluşturulur, ardından Adlı Bağlantıya link verilir. Sayfada ulaşılmak istenen öge seçilir ve **Properties** panelinde kimlik anlamına gelen ID bölümüne isim verilir (Görsel 3.73).



Görsel 3.73: Properties ID

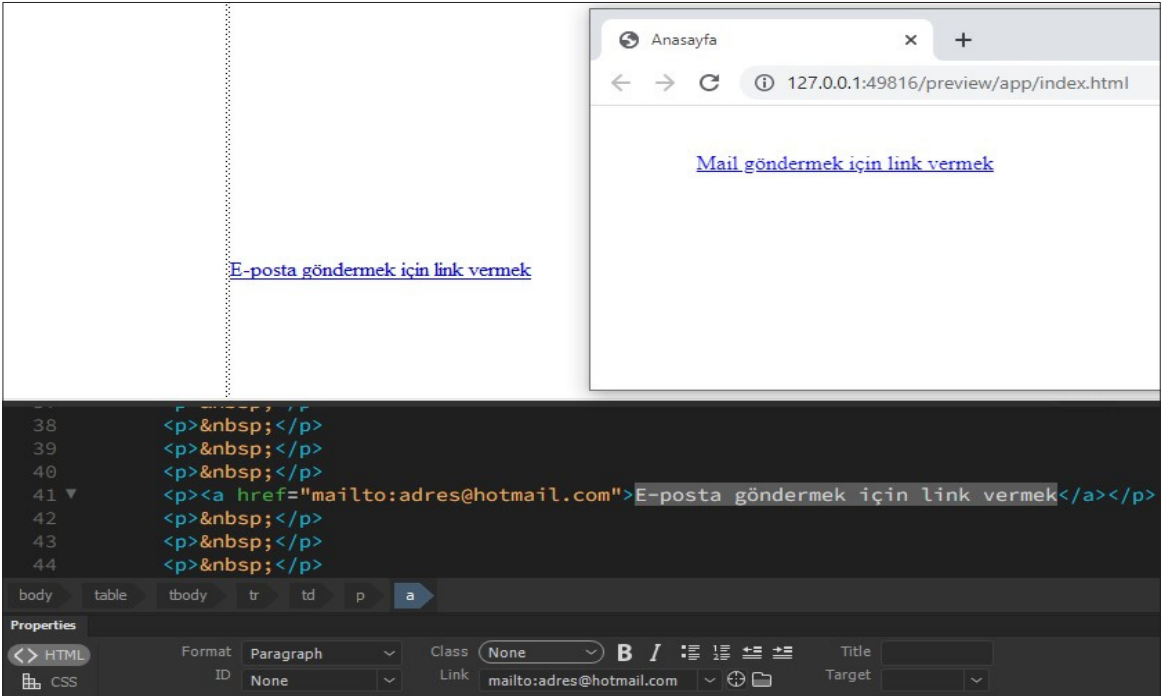


Tasarım görünümündeyken link verilecek öge seçilir. Properties panelinden link alanına #ID yazılır (Görsel 3.74).



Görsel 3.74: Sayfa içi link

Web editör programında web sayfasında, **e-posta** linkiyle (kullanıcının tarayıcısı ile ilişkilendirilmiş posta programı kullanılarak) yeni bir boş mesaj penceresi açılması sağlanır (Görsel 3.75). Sayfa içerisinde e-posta linki olarak görülmesi istenen öge seçilir ve ardından **Properties** panelinden **Link** bölümüne **mailto:ma-iladresi** yazılır.



Görsel 3.75: E-mail link penceresi



3.5. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: Web Tasarım Editöründe Bağlantılar Oluşturma

AMAÇ: Web tasarım editöründe sayfa içine ve sayfa dışına bağlantılar eklemek.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Grafik tasarım programları
3. Genel ağ

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak sayfa içine ve sayfa dışına bağlantılar ekleyiniz.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Bilgisayarı çalışmaya hazır hâle getiriniz.
3. 4. Uygulama’da oluşturduğunuz sayfayı açınız.
4. Sayfanızda uygun gördüğünüz bir metne bağlantı oluşturarak yönlendirme yapınız.
5. Sayfanızda uygun gördüğünüz bir görsele bağlantı oluşturarak yönlendirme yapınız.
6. Sayfanızın en altına iletişim bölümü oluşturunuz.
7. Sayfanın en üstünde iletişim bölümüne hızlı erişim için bağlantı oluşturunuz.
8. İletişim bölümünde posta kısmına e-posta bağlantısı ekleyiniz.
9. Sayfanızı tarayıcılarla çalıştırarak bağlantıları test ediniz.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1’deki Kontrol Listesi 6’nın ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



3.5. CSS PANELİ

CSS-Cascading Style Sheets; basamaklı stil şablonları anlamına gelen, web sayfalarında içeriğin görünümünü denetleyen formatlama kuralları grubudur. HTML'ye ek olarak metin ve format biçimlendirme alanında fazladan olanak sunan bir işaretleme dilidir.

CSS'nin özellikleri şunlardır:

- Web sayfaları için şablon oluşturulabilmesi
- Web sayfalarının hafızadaki boyutunu küçültmesi
- Güncellemede kolaylık sağlaması
- Web sayfası tasarımında belirlenen renk, font vb. özelliklerin bir kez tanımlanarak siteye ait tüm sayfalarda kullanılabilmesi
- Kullanımının esnek olması

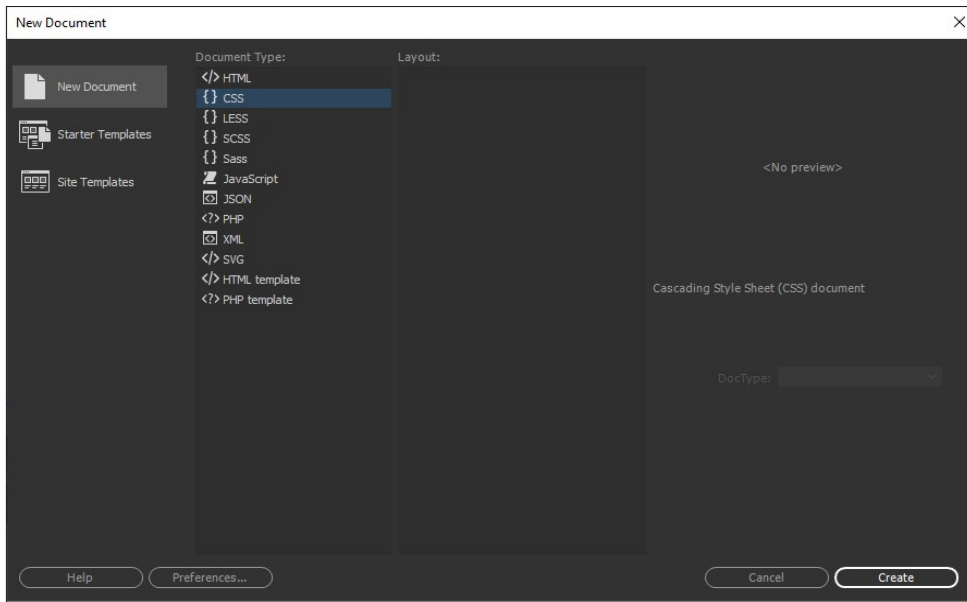
HTML çalışma sayfasına CSS kodlarının eklenmesi şu yöntemlerle yapılır:

- HTML çalışma sayfası haricî CSS dosyasına referans verebilir.
- HTML çalışma sayfası iç stil türünde CSS içerebilir.
- Taglarla beraber CSS içerebilir.
- HTML ve CSS ile birlikte www'nin temel teknolojilerinden biri olan **JavaScript** programlama dili yoluyla HTML dosyasına CSS eklenebilir.

CSS kuralları HTML belgesine şu yöntemlerle eklenir:

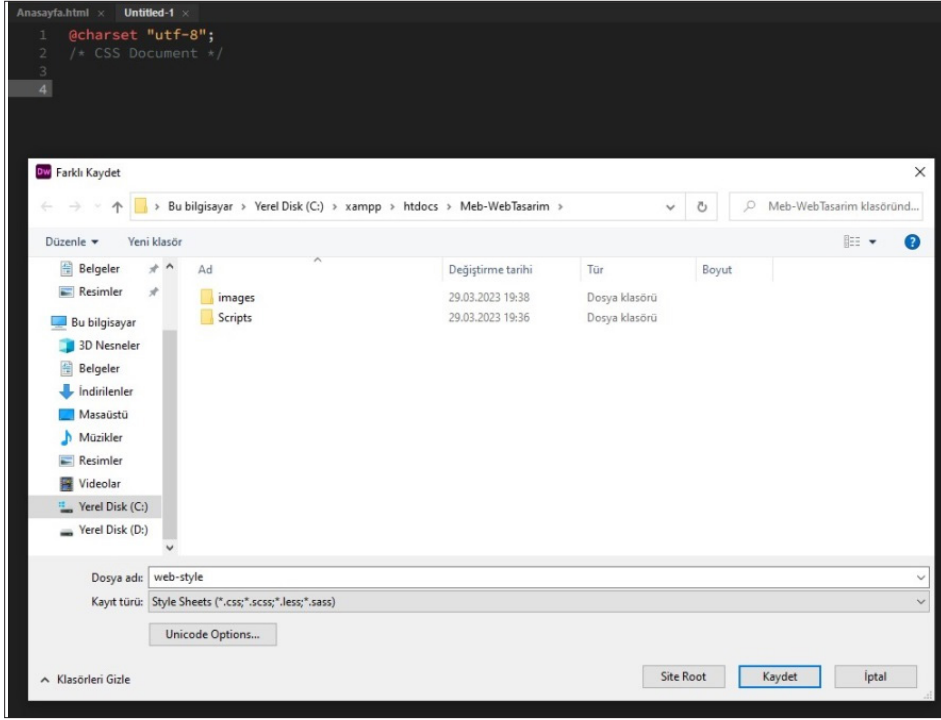
- **Haricî CSS stil sayfaları:** HTML dosyasından ayrı olarak haricî bir CSS dosyası oluşturulur. Bu dosyalar, web sitesinde bir ya da birden fazla sayfaya, belgenin başlık kısmında link ya da @importla (dosyayı sayfaya dâhil etmek) eklenir.

Haricî CSS dosyası oluşturmak için **File>New** komutuyla **New Document** paneli açılır ve dosya tipi CSS seçilir (Görsel 3.76). Oluşturulan CSS dosyasında, web sitesi sayfalarında kullanılması planlanan tüm özellikler verilebilir.



Görsel 3.76: CSS dosyası

Açılan CSS dosyası; **Ctrl+S** kısayolu ile **Farklı Kaydet** panelinden, dosya adı verilerek ve kayıt türü CSS seçilerek yerel site klasörü içerisine kaydedilir (Görsel 3.77).



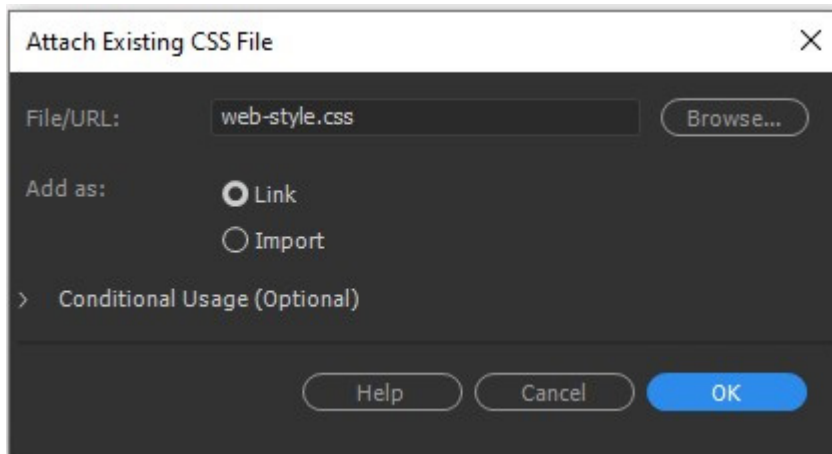
Görsel 3.77: CSS dosyasını kaydetme

HTML belgesinde CSS dosyasına bağlantı vermek için şu yol izlenir:

CSS dosyası oluşturulduktan sonra HTML belgesindeyken **File> Attach Style Sheet** ya da **CSS Designer>Sources** komutuyla **Attach Existing CSS File** paneli açılır.

Browser panelinden CSS dosyası seçilir.

Link verilir (Görsel 3.78).



Görsel 3.78: Attach Existing CSS File paneli



Import (Görsel 3.79, 3.80) seçeneklerinden birisiyle bağlantı verilir.

```
1 <!doctype html>
2 <html>
3 <head>
4 <meta charset="utf-8">
5 <title>Index</title>
6 <link href="web-style.css" rel="stylesheet" type="text/css">
7 </head>
8
9 <body>|
10 </body>
11 </html>
12
```

Görsel 3.79: Attach Existing CSS File Link

```
1 <!doctype html>
2 <html>
3 <head>
4 <meta charset="utf-8">
5 <title>Index</title>
6 <style type="text/css">
7 @import url("web-style.css");
8 </style>
9 </head>
10
11 <body>
12 </body>
13 </html>
```

Görsel 3.80: Attach Existing CSS File Import

Dâhilî CSS stil sayfaları: HTML belgesinin başlık kısmındaki style tagında bulunan CSS kurallar grubudur. Dâhilî CSS stilleri, HTML belgesindeyken **Properties paneli>Page properties** bölümünden belirlenir. Belirlenen özelliklerin kodları **style** bölümüne eklenirken uygulaması tüm sayfada görünür (Görsel 3.81).

```
1 <!doctype html>
2 <html>
3 <head>
4 <meta charset="utf-8">
5 <title>Anasayfa</title>
6 <style type="text/css">
7 body {
8     background-color: #A7A7A7;
9 }
10 body,td,th {
11     font-family: Cambria, "Hoefler Text", "Liberation Serif", Times, "Times New Roman", serif;
12     font-size: 12px;
13     color: #171717;
14 }
15 </style>
16 </head>
17
18 <body>
```

Görsel 3.81: Dâhilî CSS

Satır içi stilleri: HTML belgesinde yer alan tagların belirli örneklerinde kullanılır fakat her tag için ayrı ayrı belirlenmesi gibi sınırlılıkları sebebiyle kullanımı önerilmez (Görsel 3.82).

```

1  <!doctype html>
2  <html>
3  <head>
4  <meta charset="utf-8">
5  <title>Index</title>
6  </head>
7  <body>
8  <h1 style="color:blue;text-align:center;">h1 başlık alanı</h1>
9  </body>
10 </html>

```

Görsel 3.82: Satır içi CSS

CSS Seçici, özelliklerin uygulanacağı HTML ögesinin adıdır. Seçicilerin şu çeşitleri mevcuttur (Görsel 3.83):

İsim: "p {}" şeklinde ifade edilen, bir HTML tagının varsayılan özelliklerinin stil tarafından değiştirilebildiği çeşididir.

ID: "#kimlikismi {}" şeklinde ifade edilen, ID oluşturularak bir ögenin benzersiz şekilde tanımlanmasını sağlayan stil çeşididir.

Class: ".sınıfismi {}" şeklinde ifade edilen, bir ögeye değil birden çok ögeye uygulanabilen bir stil çeşididir.

Tüm öğeler: "*" {} şeklinde ifade edilen, HTML belgesindeki tüm öğelere uygulanabilen stil çeşididir.

Birleşik: "tagadi1 tagadi2 {}" (farklı birleşim şekli olmakla birlikte) şeklinde ifade edilen, 1. ögenin içinde bulunan, tüm 2. öğelere uygulanabilen stil çeşididir.

```

web-style.css x  Index.html x
1  @charset "utf-8";
2
3  body {
4    margin-top: 0px;
5    margin-left: 0px;
6    background-color: #CCC;
7  }
8  #container {
9    margin: auto;
10   width: 1000px;
11   position: relative;
12 }
13 .mtn1 {
14   font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;
15   font-size: 24px;
16   color: #F0F;
17 }
18 * {
19   margin: auto;
20 }
21 div1 p {
22   text-align: center;
23 }

```

Görsel 3.83: CSS Seçiciler



3.5.1. Web Editöründe CSS Panelinde Stiller Oluşturma

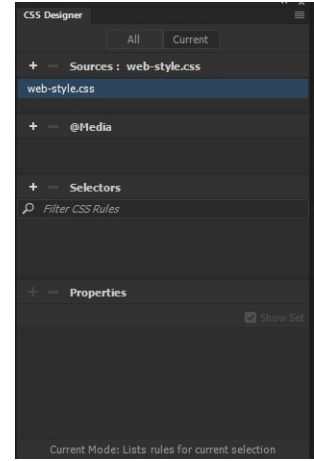
Web editör programında CSS özellikleri yazılarak oluşturulabileceği gibi CSS Designer paneliyle program tarafından oluşturulabilir.

Window>CSS Designer ya da **Shift+F11** kısa yoluyla açılacak CSS Designer (Görsel 3.84) görsel şekilde dosyalar, kurallar ve ayarlı özellikler oluşturulmasına olanak sağlayan CSS özellik denetimidir.

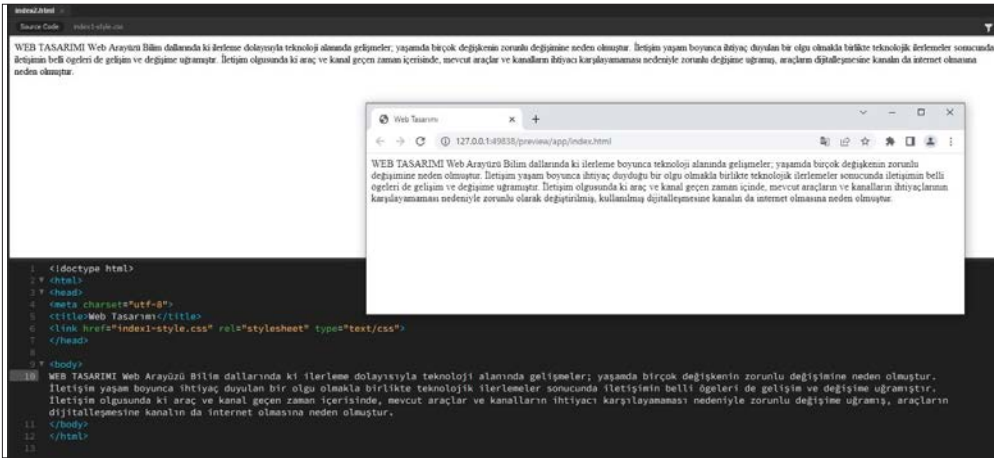
CSS Designer panelinde; **All (tümü)** ile tüm CSS dosyaları, **Current (geçerli)** ile geçerli belgenin CSS dosyası, **Sources (kaynaklar)** ile özelliğin eklenme şekli (yeni bir CSS dosyası oluşturma, var olan CSS dosyasına ekleme ya da sayfada tanımlama), **@Media (ortam)** ile ekran boyutu denetlemek için ortam sorguları, **Selectors (seçiciler)** ile @Ortam panelinde seçili ortam sorgusuyla ilgili seçiciler, **Properties (özellikler)** ile sadece ayarlı özellikleri gösterme seçeneği bulunan seçiciyle ilişkili özellikler düzenlenebilir.

Web sayfasında metin oluşturulur.

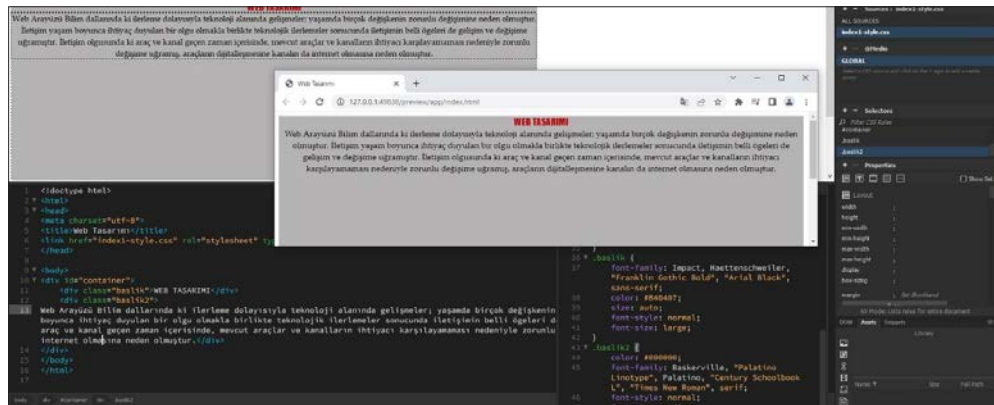
CSS Designer>Sources ile kaynak seçilir. Metne atanmak istenen özelliklerin belirleneceği yeni class adı **Selector** bölümünden verilir. **Properties** bölümünden metne uygulanmak istenen CSS özellikleri tanımlanır. Ardından metin seçilir. **Insert>Div** ya da **Insert>Htm-l>Article** ile **Class** kategorisinden oluşturulan ad seçilir (Görsel 3.85, 3.86).



Görsel 3.84: CSS Designer paneli



Görsel 3.85: CSS atanmamış metin



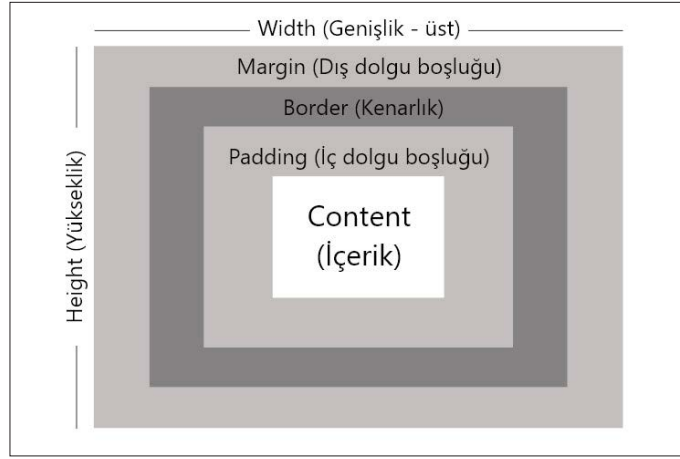
Görsel 3.86: CSS atanmış metin

Web editör programında web site sayfalarında Layout oluşturmak için CSS kullanımı

HTML formatında hazırlanan web sayfalarında layout için kullanılan divlere CSS stilleri oluşturmak gerekir.

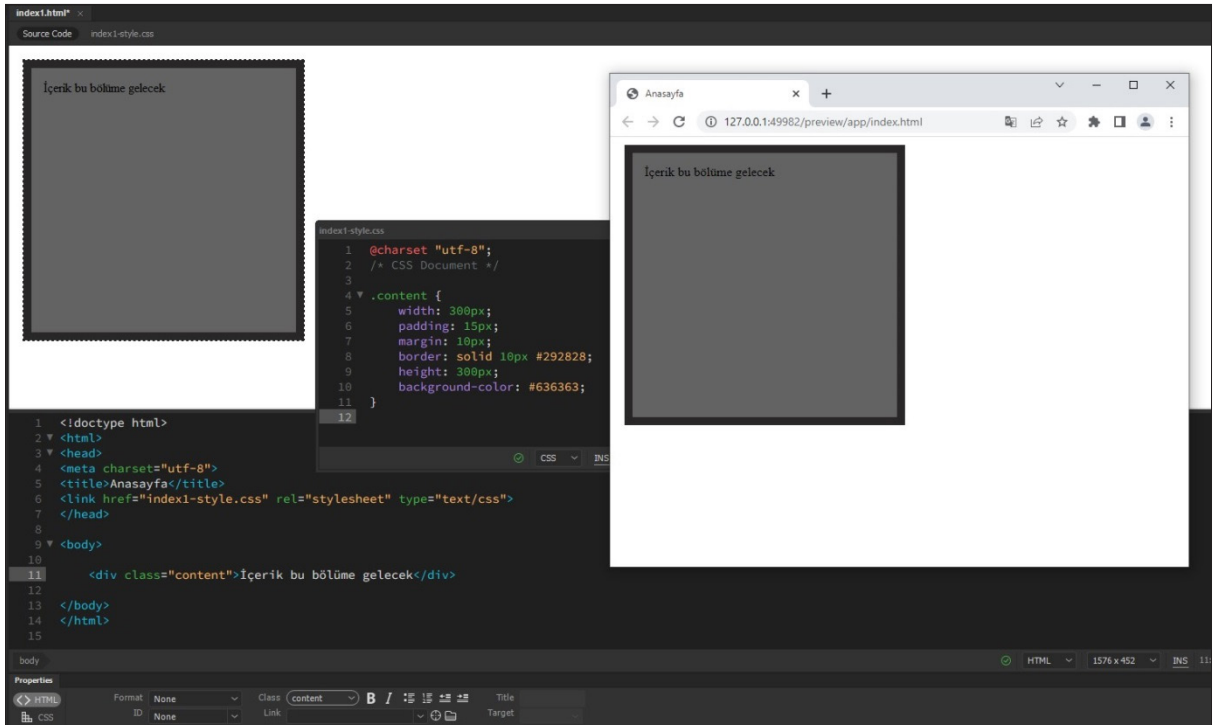
Biçimlendirilecek taga atanabilecek CSS stilleri farklılık göstermekle birlikte ortak birtakım özellikler de vardır.

Layout için kullanılan div tagına verilebilecek temel özellikler, öncelikle kapsadığı şeyler için içerik alanı, çerçeve, iç - dış boşluk, genişlik, yükseklik ve konumdur (Görsel 3.87).



Görsel 3.87: Div CSS stil

İçerik ile kenarlık arasında boşluk alanı; **Padding** tüm yönlere, **Padding-top** sadece üstten, **Padding-right** sadece sağdan, **Padding-bottom** sadece alttan, **Padding-left** sadece soldan verilir. Bu özellik, border ve margin için de geçerlidir (Görsel 3.88):



Görsel 3.88: Div CSS atama



Genişlik ve yükseklik değer hesaplamaları: Görsel 3.89’da oluşturulan content divinin genişlik ve yükseklik değeri, içerik alanı; 300px, padding; 15px (2 kenar için 15x2), margin; 10px (2 kenar için 10x2), border; 10px (2 kenar için 10x2) şeklinde (300+30+20+20=370) hesaplanarak 370x370px’tir.

Genişlik ve yükseklik değerleri için kullanılabilecek diğer özellikler; “minimum” ile “değer bu kadar olsun ama içerik bu değeri geçerse yine de içeriğe göre kendini ayarlar”, “maksimum” ile ise “değer bu kadar olsun içerik bu değeri aşarsa div dışına taşacak” anlamına gelen “min-width, max-width, min-height, max-height” tir.

HTML içerisinde bütün öğeler aksi belirtilmediği sürece, varsayılan-soldan sağa, yukarıdan aşağıya olarak konumlandırılır.

Position ile yapılan konumlandırma şu değerleri alır:

Static: Sayfada tanımlanan her öğe ilk başta bu değerdedir. Oluştukları yerde konumlanırlar, diğer yönler yönlendirme özelliği çalışmaz.

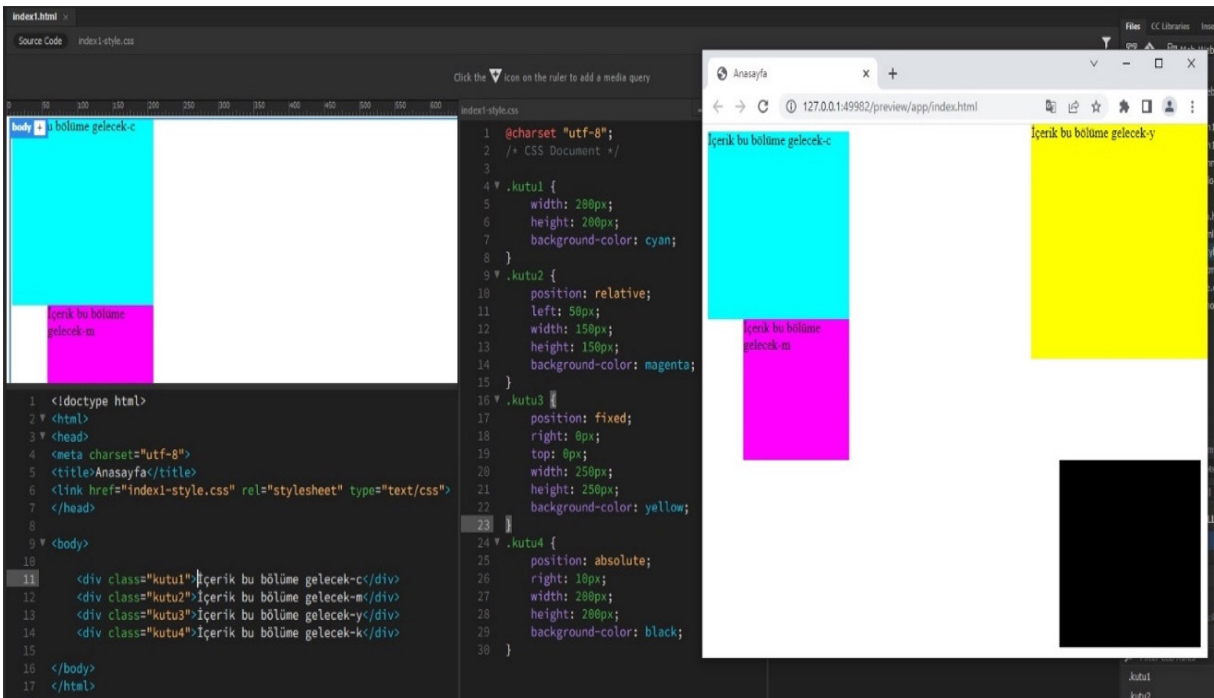
Relative: Statikten farklı olarak belirli değerler verilerek diğer yönler yönlendirme yapılabilir.

Fixed: Tanımlanan öğeye sabit konum özelliği verilir. Diğer yönlerden değer verilerek konum belirlenebilir. Sayfa, yukarı-aşağı kaydırıldığında öğenin mevcut konumda kalmasını sağlar.

Absolute: Tanımlanan öğe için sabit, mutlak konumlandırma ancak öğe kendisini statik konumda olmayan bir ebeveyn öğeye göre konumlandırır. Öğesiz tarayıcı penceresinin sol üst köşesini referans alır, diğer yönlerden değer atanabilir.

Sticky: Yapışkan olarak adlandırılır, belirlenen özelliklere gelene kadar relative öğe gibi davranır. Belirtilen değerlere ulaşıncaya kadar fixed öğe gibi davranmaya başlar.

Konumlandırmada diğer yönler yönlendirme yapmak için left (sol), top (üst), right (sağ) ve bottom (alt) özellikleri kullanılır.



Görsel 3.89: CSS ile div konumlandırma

3.6. UYGULAMA

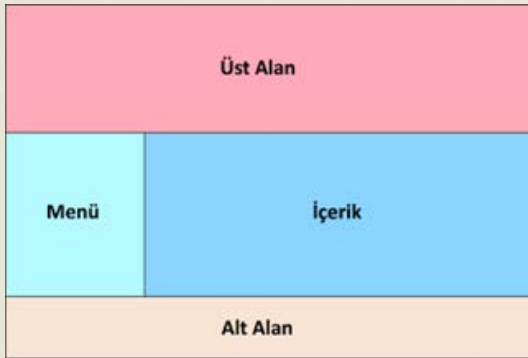
UYGULAMA ADI: Web Tasarım Editöründe CSS Kullanımı

AMAÇ: Web tasarım editöründe CSS komutları ile sayfayı bölümlere ayırmak.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Web tasarım programları
3. Genel ağ

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak CSS komutları ile oluşturacağınız HTML sayfayı 3.90'abenzar şekilde bölümlere ayırınız.



Görsel 3.90: HTML sayfayı bölümlere ayırma

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Bilgisayarı çalışmaya hazır hâle getiriniz.
3. Web tasarım editöründe yeni bir html sayfası oluşturunuz.
4. Oluşturduğunuz sayfanın <body></body> etiketleri arasına aşağıdaki komutları yazarak bölümleri oluşturunuz.

```
<div id="genel">  
<div id="ustAlan"> ... </div>  
<div id="icerik"> ... </div>  
<div id="menu"> ... </div>  
<div id="altAlan"> ... </div>  
</div>
```

5. Web tasarım editöründe haricî bir CSS dosyası oluşturunuz.



6. Web tasarım editöründe haricî bir CSS dosyası oluşturunuz.
7. Oluşturduğunuz HTML sayfasına CSS dosyasını dâhil ediniz.
8. "genel" kutusunu oluşturmak için CSS dosyasına aşağıdaki komutları yazınız.

```
#genel {  
width: 1024px;  
}
```
9. "ustAlan" kutusunu oluşturmak için CSS dosyasına aşağıdaki komutları yazınız.

```
#ustAlan {  
background-color: #FFAAB8;  
width: 1024px;  
height: 120px;  
}
```
10. "icerik" kutusunu oluşturmak için CSS dosyasına aşağıdaki komutları yazınız.

```
#icerik {  
float: right;  
width: 768px;  
height: 400px;  
background-color: #8AD4FF;  
}
```
11. "menu" kutusunu oluşturmak için CSS dosyasına aşağıdaki komutları yazınız.

```
#menu {  
float: left;  
width: 256px;  
height: 400px;  
background-color: # B4FAFF;  
}
```
12. "altAlan" kutusunu oluşturmak için CSS dosyasına aşağıdaki komutları yazınız.

```
#altAlan {  
width: 1024px;  
clear: both;  
height: 100px;  
background-color: # F9E4D5;  
}
```
13. Sayfanızı tarayıcılarla çalıştırarak test ediniz.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 7'nin ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

3.6. SİTE YÖNETİMİ

Web sitesinin yayımlanma işlemi farklı yollarla yapılabilir.

3.6.1. Site Erişilebilirliğini Test Etme, Dosya Transferini Yapma, Siteyi Yayımlama ve Sunucu Bağlantısı Yapma

Web sitesi yapım aşamasındayken sayfaların ve sayfalardaki mevcut içeriklerin ön izlemesinin belirli aralıklarla yapılması, sorunların ilerlemeden çözülmesi için oldukça önemlidir.

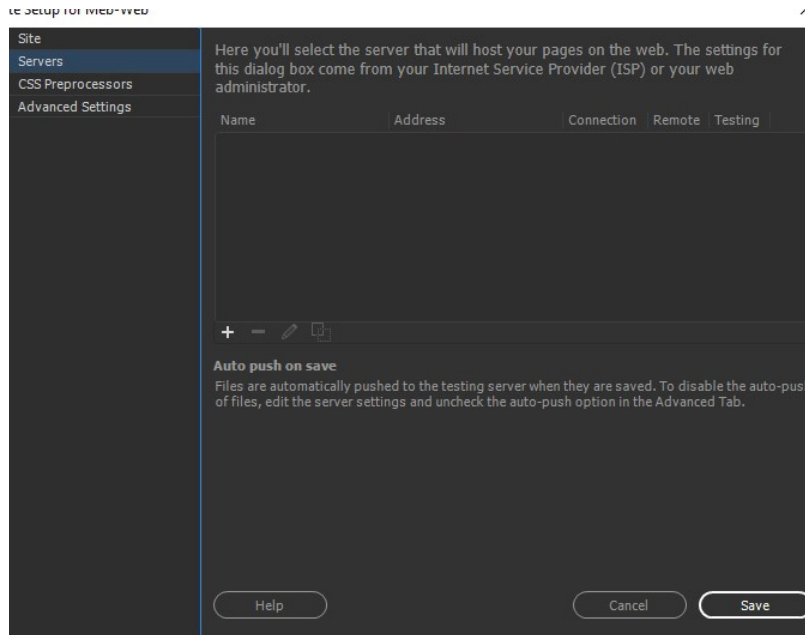
Web sitesini sunucuya yüklemeyen önce test aşamasında bakılması gereken konular şunlardır:

- Web sitesinin hedeflenen tarayıcılarda çalışması
- Web sitesinin farklı tarayıcı ve platformlarda doğru çalışması
- Web sitesi içerisindeki tüm linklerin çalışması
- Web sayfalarının boyutu ve sayfaların indirilme aşamasındaki sürenin kontrolü
- Web sayfalarının kodlarının kontrolü

Web sitesinin kullanıcılar tarafından çevrim içi ortamda görüntülenebilmesi için yayımlanması, yayımlama işlemi için ise web editör programında web sitesi için oluşturulan yerel site klasörünün uzak sunucuya (web sunucusu ya da yayımlama sunucusu) aktarılması gerekir. Uzak sunucu, kişisel bilgisayarlar gibi içerisinde dosya ve klasörlerin bulunduğu bir bilgisayardır.

Uzak sunucuda, web editör programında web sitesi için oluşturulan yerel site klasörü gibi web editör programının uzak site olarak adlandıracağı bir klasör oluşturulmalıdır. Ardından web editör programının web sunucusundan dosya yüklemesi ve indirmesi için bir bağlantı yöntemi seçilmelidir. Web editör programının desteklediği farklı yöntemler olmakla birlikte en genel kullanılan yöntem FTP'dir. Web editör programında uzak sunucuya erişim sağlandıktan sonra yayımlama işlemine geçilir.

Site>Manage Sites panelinden yayımlanmak istenen yerel site klasörü seçilir ve **Edit the currently selected site** komutuyla düzenleme paneli açılır. Açılan **Site Setup for Siteadı** panelinden **Server** kategorisi seçilir (Görsel 3.91).



Görsel 3.91: Site Setup for Siteadı paneli



Server kategorisinde **Add new Server** komutuyla yeni bir sunucu tanımlaması yapılabilecek sunucu kurulum ekranı açılır (Görsel 3.92).

Görsel 3.92: Sunucu kurulum ekranı

Sunucu kurulum ekranında gerekli bilgiler yazılır ve kaydedilir.

- Server Name (sunucu adı): Bir sunucu adı verilebilir.
- Connect using (bağlantı yöntemi): FTP seçilmelidir.
- FTP Address (FTP Adres): Web hosting firmasından alınan, önüne protokol adı eklenmeden bilgisayar sisteminin tam internet adı yazılmalıdır.
- Username and Password (kullanıcı adı ve şifre): FTP sunucusuna bağlanmak için kullanılan kullanıcı adı ve şifre yazılmalıdır.
- Test: FTP adresi, kullanıcı adı ve şifreyi test etmek için kullanılır.
- Root Directory (kök dizini): Uzak sunucudaki klasör yazılmalıdır.
- Web URL: "http://www.siteismi.com.tr" gibi web sitesinin tam adı yazılmalıdır.

Server kategorisinden eklenen sunucu, test sunucu ve uzak sunucu olarak seçilmelidir.

Files panelinden uzak site ile; bağlantı kurabilmek için **Connects to Remote Host**, bağlantıyı kesmek için **Disconnect** komutları kullanılmalıdır.



3.7. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: Site Yönetimi

AMAÇ: Web tasarım editöründe site yönetimini yapmak.

Araç Gereç

1. Bilgisayar
2. Tasarım programları
3. Genel ağ

GÖREV: Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak site yönetimini yapınız.

İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz. İş sağlığı ve güvenliği önlemlerini alarak çalışma alanınızı ve araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Bilgisayarı çalışmaya hazır hâle getiriniz.
3. Web tasarım editöründe, siteleri yönet bölümünden yayımlamak istediğiniz siteyi açınız.
4. Site erişilebilirlik testini yapınız.
5. Sunucu kurulumunu yapınız.
6. Yayımlamak istediğiniz site dosyalarını transfer ediniz.
7. Sunucu bağlantısı yaparak siteyi yayımlayınız.

DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız Ek 1'deki Kontrol Listesi 8'in ölçütlerine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıda verilen cümlelerin başındaki parantezlere cümleler doğru ise "D", yanlış ise "Y" yazınız.

1. () <TITLE> etiketi web sayfasının tarayıcıdaki adının ne olacağını belirleyen etikettir.
2. () <body background> parametresi ile web sayfasının zemin renginin ne olacağı belirlenir.
3. () Expanded görünüm modunda tablolar genişletilmiş hâlde görünür.
4. () Web tasarım editöründe satır sonu eklemek için Enter tuşuna basılmalıdır.
5. () Haricî bir dosyadaki metinleri tüm stilleriyle birlikte web tasarım editörüne kopyalamak mümkündür.
6. () Sayfada bulunan resim haricî bir resim düzenleme editöründe düzenlenemez.
7. () Sayfaya ses dosyası eklemek için ortak menü grubu içinde bulunan ortam açılır menüsü altındaki uygulama düğmesine tıklanır.
8. () Web tasarım editörüyle sayfaları oluşturduktan sonra bu sayfalar arasında bağlantılar oluşturulabilir.
9. () E-posta bağlantısı eklemek için ilgili nesne ya da metin seçildikten sonra Özellikler penceresinde bulunan Bağ alanına "mailto:" ifadesi ile başlayan e-posta adresi girilir.
10. () Tanımlanan stilin site içinde birden fazla sayfada kullanılması isteniyorsa haricî bir stil sayfası oluşturulmalıdır.
11. () CSS dilimleme yöntemiyle web sayfası tasarımı yaparken sayfa boyutunun bilinmesi gerekir.
12. () Dosyalar paneli bir araç çubuğuyla birlikte site devamlılığını sağlama işlevlerine sahip pek çok bağlam menüsü seçeneği içerir.

B) Aşağıda verilen cümlelerde yer alan boşlukları doldurunuz.

13. HTML etiketleri yazılırken karakterler kullanılmamalıdır.
14. Tablo içinde birbirinden farklı yerdeki hücreleri seçmek için tuşuna basılı tutulur.
15. Flash video eklemek için ortak menü grubu içinde yer alan ortam açılır menüsündeki seçeneği seçilmelidir.
16. Sayfa fontunu belirlemek için kutucuğu seçilmelidir.
17. Web tasarım editöründe tuşlarına birlikte basarak metinler arasına bölünmez boşluklar eklenebilir.



C) Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyarak doğru seçeneği işaretleyiniz.

18. Hazırlanan web sayfasında tarayıcı ekranında görünmeyen "Başlık" bilgisi hangi HTML etiketiyle gösterilir?

- A) <body>
- B) <title>
- C) <head>
- D) <HX>
- E)

19. Aşağıda verilen HTML etiketlerinden hangisi bir listeleme etiketidir?

- A)
- B)
- C) <u>
- D)

- E) <i>

20. <h1 align="center"> şeklinde yazılan bir HTML komutu metne hangi özelliği verir?

- A) Metni aşağı iter.
- B) Metni sola yaslar
- C) Metni iki tarafa yaslar.
- D) Metni sağa yaslar.
- E) Metni sayfaya ortalar.

21. Aşağıdakilerden hangisi herhangi bir site tanımlamada ilk adım olarak yapılır?

- A) Siteleri Yönet iletişim kutusunu açmak .
- B) Yerel bir kök klasörü oluşturmak.
- C) Siteye bir isim vermek.
- D) Sunucu türünü belirtmek.
- E) Siteyi kaydetmek.

22. Aşağıda verilen ifadelerden hangisi yanlıştır?

- A) Tablolar bilgilerin düzenli bir şekilde sunulmasını sağlar.
- B) Tablolar satır ve sütunlardan oluşur.
- C) Tablo bir HTML elemanı değildir.
- D) Tablo iletişim kutusu üç bölüme ayrılır.
- E) Tablo hücreleri arasındaki boşluk hücre boşluğudur.



- 23. Web sayfasına dışarıdan tablo verilerini eklemek için aşağıdaki menülerden hangisi kullanılır?**
- A) Dosya
 - B) Ekle
 - C) Komut
 - D) Pencere
 - E) Tasarım
- 24. Bağlı sayfayı yeni bir pencerede açmak için hangi link açılış şekli hedef olarak belirlenir?**
- A) Blank Parent
 - B) Left
 - C) Parent
 - D) Self
 - E) Top
- 25. Aşağıdakilerden hangisi bir CSS stili değildir?**
- A) Bileşik
 - B) Etiket
 - C) Kimlik
 - D) ID
 - E) Sınıf
- 26. Sayfa içindeki linklerin üzerine gelindiğinde alacağı görünümün ayarlanabileceği tanımlama stili aşağıdakilerden hangisidir?**
- A) a:link
 - B) a:hover
 - C) a:active
 - D) a:visited
 - E) a:script
- 27. Ekle > Ortak >Bim Etiket Ekle komutuyla sayfada aşağıdaki özelliklerden hangisi kullanılabilir?**
- A) Tasarım alanları oluşturulur.
 - B) Çoklu bileşenler eklenir.
 - C) Davranış oluşturulur.
 - D) Link verilir.
 - E) Uygulamalar eklenir.



28. Aşağıdakilerden hangisi Float seçeneği ile sayfada kullanılan özelliktir?

- A) Karışık dilimler oluşturma
- B) Yan yana dilimler oluşturma
- C) Alt alta dilimler oluşturma
- D) Dilim karışıklığını giderme
- E) Dilimleri hizalama

29. Bir davranış oluşturulduğunda, fareyle resmin üzerine gelindiğinde çıkacak açıklayıcı metin aşağıdaki başlıklardan hangisinin altında belirlenir?

- A) Orijinal Görüntü
- B) Roloover
- C) Alternatif Metin
- D) Tıklatıldığında URL! Ye Git
- E) Kimlik ID

D) Aşağıda verilen soruların cevaplarını noktalı yerlere yazınız.

30. Sırasız bir liste oluşturmak için hangi HTML etiketi kullanılır?

.....

.....

.....

.....

.....

31. Ağ ve ağ kaynaklarına erişimi denetlemek için bir yazılım ve ağda bulunan bilgisayara ne ad verilir?

.....

.....

.....

.....

.....

32. Tablo küçüldüğünde yazıların bir alt satıra inmesini engellemek için hangi tablo özelliği aktif hâle getirilir?

.....

.....

.....

.....

.....



CEVAP ANAHTARI

1. ÖĞRENME BİRİMİ	
1.	D
2.	D
3.	Y
4.	D
5.	eğlence, ticaret, kişisel
6.	Jpeg, Gif, Png ve Svg
7.	RGB
8.	ana sayfası
9.	link (bağlantı)
10.	E
11.	A
12.	E
13.	
14.	
15.	

2. ÖĞRENME BİRİMİ	
1.	D
2.	D
3.	Y
4.	Y
5.	Text Tool, Properties
6.	Convert to Symbol
7.	Actions
8.	optimizasyon
9.	A
10.	C
11.	C
12.	E
13.	Web2.0; interneti etkileşimli bir hâle getirmiş ve Html5, Css3 gibi teknolojilerle etkileşimli web platformları oluşturulmasını sağlamıştır.
14.	Web3.0 ise güven gerektirmeyen bir alt yapıya dayalı yeni etkileşim paketleri ile tamamen merkezî olmayan bir web olarak geleceğin internetini oluşturmuştur.
15.	Web için animasyonlar sağlayan eski teknolojilerin; Web 3.0 teknolojisi tarafından desteklenmemesi temel neden olmakla birlikte, tutarlı olmaması ayrıca mobil cihazların kullanımının çoğalmasında, kullanıcıların daha fazla performans istemesi vb. nedenlerden animasyon oluşturma ve kullanma tekniği değişim göstermiştir.

3. ÖĞRENME BİRİMİ	
1.	D
2.	Y
3.	D
4.	Y
5.	D
6.	Y
7.	Y
8.	D
9.	Y
10.	D
11.	D
12.	D
13.	Türkçe
14.	CTRL
15.	FLV
16.	Sayfa Özellikleri
17.	Ctrl+ Shift ve boşluk
18.	C
19.	B
20.	E
21.	B
22.	C
23.	E
24.	B
25.	C
26.	B
27.	A
28.	B
29.	C
30.	
31.	Sunucu
32.	Sarma yok



KONTROL LİSTESİ

KONTROL LİSTESİ-1		
1.1.Uygulama - Bilgilendirme Dosyası Hazırlama		
GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	GERÇEKLEŞTİ	GERÇEKLEŞMEDİ
Konuya uygun ön araştırma yapar.		
Konunun amacına uygun özgün çalışır.		
Konunun içeriğine uygun görsel hazırlar .		
İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak web sitesinin genel amacını belirler.		
Dolaşım sistemini belirler .		
Hedef kitle analizini hazırlar.		
Grafik tasarım yaklaşımını belirler.		
Sitenin prototipini oluşturarak sunumu tamamlar. (*)		
Düzenli çalışmaya özen gösterir. (**)		
Süreyi planlı ve verimli kullanır. (**)		
Öğretmen yorumları:		
Puanlama: Gözlenecek davranışlarda (*) ile ifade edilen her bir davranışın gerçekleşmesi 20 puana, (**) ile ifade edilen davranışlar 5 puan değerleri 10 puana karşılık gelir.		

KONTROL LİSTESİ-2		
1.2.Uygulama		
GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	GERÇEKLEŞTİ	GERÇEKLEŞMEDİ
Konuya uygun fotoğrafları belirler.		
Kullanılacak görsel materyalleri, fotoğraf düzenleme programına aktarır. (*)		
Görsel materyallerin çözünürlük ve renk modunu uygun hale getirir. (*)		
Görsel materyallerin format biçimini uygun hale getirir. (*)		
Fotoğrafları uygun formatta kaydeder. (*)		
İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak uygulama yapar.		
Düzenli çalışmaya özen gösterir.		
Süreyi planlı ve verimli kullanır.		
Öğretmen yorumları:		
Puanlama: Gözlenecek davranışlarda (*) ile ifade edilen her bir davranışın gerçekleşmesi 15 puana, diğerleri 10 puana karşılık gelir.		



KONTROL LİSTESİ-3

1.3. - 1.4. UYGULAMA

GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	GERÇEKLEŞTİ	GERÇEKLEŞMEDİ
Konuya uygun ön araştırma yapar. (*)		
Web sayfasında kullanılacak tipografik öğelerin konumlandırılmasını yapar. (*)		
Görsel materyallerin tipografik öğelerle ilişkisine dikkat ederek tasarım yapar. (*)		
RGB renk modunu kullanır. (*)		
Ana sayfa ve tüm içerik sayfaları, belirlenen renk paletine göre renklendirir. (*)		
İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak düzenlemeyi uygun formatta kaydeder. (*)		
Düzenli çalışmaya özen gösterir.		
Süreyi planlı ve verimli kullanır.		
Öğretmen yorumları:		
Puanlama: Gözlenecek davranışlarda (*) ile ifade edilen her bir davranışın gerçekleşmesi 15 puana, diğerleri 5 puana karşılık gelir.		

KONTROL LİSTESİ-4

(2.1.) – (2.2.)- (2.3.)- (2.4.)- (2.16.) UYGULAMA

GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	GERÇEKLEŞTİ	GERÇEKLEŞMEDİ
Konuya uygun ön araştırma çalışmaları yapar.		
Sembol hâline getirecek şeklin eskizini çizer. (*)		
Eskizi interaktif içerik oluşturma programına aktarır çizim yapar. (*)		
Eskizi renklendirir.		
Çizimi sembol hâline getirir.		
Konuya ilişkin özgün yaklaşımlarda bulunur.		
İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak çalışmayı program formatında kaydeder.		
Düzenli çalışmaya özen gösterir.		
Süreyi planlı ve verimli kullanır.		
Öğretmen yorumları:		
Puanlama: Gözlenecek davranışlarda (*) ile ifade edilen her bir davranışın gerçekleşmesi 15 puana, diğerleri 10 puana karşılık gelir.		



KONTROL LİSTESİ-5		
(2.5.)-(2.6)-(2.7)-(2.8)-(2.9)-(2.10)-(2.11)-(2.13)-(2.14)-(2.15)-(2.17)-(2.18)-(2.19)-(2.20) UYGULAMA		
GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	GERÇEKLEŞTİ	GERÇEKLEŞMEDİ
Konuya uygun ön araştırma yapar. (*)		
Uygulama yapılacak görseli belirler.(*)		
Görseli, İnteraktif İçerik /web editör/ piksel tabanlı/ vektör tabanlı programında açar.		
İstenilen uygulama için uygun araçları kullanır. (*)		
İstenilen uygulamayı yapar.(*)		
Konuya ilişkin özgün yaklaşımlarda bulunur.		
İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak çalışmayı uygun formatta kaydeder. (*)		
Düzenli çalışmaya özen gösterir.		
Süreyi planlı ve verimli kullanır.		
Öğretmen yorumları:		
Puanlama: Gözlenecek davranışlarda (*) ile ifade edilen her bir davranışın gerçekleşmesi 15 puana, diğerleri 5 puana karşılık gelir.		

KONTROL LİSTESİ-6		
(3.1)-(3.2)-(3.3)-(3.4)-(3.5) UYGULAMA		
GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	GERÇEKLEŞTİ	GERÇEKLEŞMEDİ
Yeni metin belgesi açar. (*)		
Hazırlayacağı metin için uygun başlık verir (*)		
Sayfaya metni / görsel / tablo/video, animasyon, ses oynatıcı, düğme ekler. (**)		
Sayfaya uygun görsel, metin, iletişim bağlantısı yapar. (**)		
Metni /Görseli/ Tablo düzenler. (*)		
Konuya ilişkin özgün yaklaşımlarda bulunur. (*)		
İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak çalışmayı program formatında kaydeder. (*)		
Düzenli çalışmaya özen gösterir.		
Süreyi planlı ve verimli kullanır.		
Öğretmen yorumları:		
Puanlama: Gözlenecek davranışlarda (**) ile ifade edilen her bir davranışın gerçekleşmesi 20 puana, (*) ile ifade edilen her bir davranışın gerçekleşmesi 10 puana, diğerleri 5 puana karşılık gelir.		



KONTROL LİSTESİ-7

3.6. UYGULAMA

GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	GERÇEKLEŞTİ	GERÇEKLEŞMEDİ
Web tasarım editöründe yeni bir html sayfası oluşturur. (*)		
html sayfasının <body></body> etiketleri arasına aşağıdaki komutları yazarak bölümleri oluşturur. (*)		
Web tasarım editöründe haricî bir CSS dosyası oluşturur. (*)		
Oluşturulan HTML sayfasına CSS dosyasını dâhil eder. (*)		
"içerik", "menü", "altAlan" kutusunu oluşturmak için CSS dosyasına komutları yazar. (*)		
Sayfayı tarayıcılarla çalıştırarak test eder. (*)		
Düzenli çalışmaya özen gösterir.		
Süreyi planlı ve verimli kullanır.		
Öğretmen yorumları:		
Puanlama: Gözlenecek davranışlarda (*) ile ifade edilen her bir davranışın gerçekleşmesi 15 puana, diğerleri 5 puana karşılık gelir.		

KONTROL LİSTESİ-8

3.7. UYGULAMA

GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	GERÇEKLEŞTİ	GERÇEKLEŞMEDİ
Web tasarım editöründe, siteleri yönet bölümünden yayımlamak istenilen siteyi açar. (*)		
Site erişilebilirlik testini yapar. (*)		
Sunucu kurulumunu yapar. (*)		
Yayınlamak istenilen site dosyalarını transfer eder. (*)		
Sunucu bağlantısı yaparak siteyi yayımlar. (**)		
Düzenli çalışmaya özen gösterir.		
Süreyi planlı ve verimli kullanır.		
Öğretmen yorumları:		
Puanlama: Gözlenecek davranışlarda (*) ile ifade edilen her bir davranışın gerçekleşmesi 15 puana, diğerleri 5 puana karşılık gelir.		

KAYNAKÇA

AKKAYA . ,(2020), Altınbaş Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü/ Elektrik Ve Bilgisayar Mühendisliği Üniversitelerde Kurumsal Web Sitelerinin Tasarım Ve Kullanılabilirlik Analizleri, Yüksek Lisans Tezi

ASLAN A. (2019), Web Tasarımında Renkler: Okunabilirlik, Uyum Ve Örnek Bir Web Site Tasarımı, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi

BEKERECİ A. ,(2013) Web Tasarımının Temelleri Dersinde Web Destekli Öğrenme Ortamlarının Geleneksel Öğretime Göre Akademik Başarıya Etkisi Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi

Didem ÇATAL , Deniz KÜRŞAD, Duyarlı Web Tasarımı, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi ART-E Mayıs-Haziran'15 Sayı:15

SAĞLAM S. (2019) Web tasarımında hareketli öğeler ve arayüz kullanılabilirliği, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bölümler Enstitüsü Grafik Anabilim Dalı Grafik Bölüm Dalı, Yüksek Lisans Tezi



GENEL AĞ KAYNAKÇASI VE GÖRSEL KAYNAKÇASI

Materyalin genel ağ kaynakçası ve görsel kaynakçasına buradan ulaşılır.

Karekodu ulaşılmaması durumunda aşağıdaki linki kullanabilirsiniz.

<http://kitap.eba.gov.tr/karekod/Kaynak.php?KOD= 2203>