

MASAÜSTÜ YAYINCILIĞA GİRİŞ

Masaüstü yayıncılık kavramı en genel ifadeyle; masaüstü yayıncılık; geleneksel kalıplarla üretilen ve baskı yoluyla çoğaltılıp dağıtılan kitap, dergi, film vb. tüm görsel-ışitsel içeriklerin masa başında, bilgisayar destekli programlar aracılığı ile üretilmesi, yayıma hazırlanması ve hatta yayınlanması sürecidir. Masaüstü yayıncılık temelde fiziki ve fikri bir dönüşümü ifade ettiği görülmektedir. Fiziki dönüşüm geçmişten günümüze üretim basım ve yayım alanına ilişkin iletişim teknolojilerinde meydana gelen değişimler ve yeniliklerdir. Fikri dönüşüm ise, üretim-basım ve yayım alanlarında meydana gelen değişimleri hem üreticilerin hem de tüketicilerin öncelikle tanınması, kabul etmesi ve benimsemesi sonucu bunlara uyum sağlaması ve içselleştirmesi sürecidir.

Geleneksel Medyadan Yeni Medyaya Geçiş Süreci

Bilgisayar ve internet teknolojileri, dünyada “bilgi çağı”, “enformasyon toplumu” gibi farklı isimlerle adlandırılacak yeni bir dönemin başlangıcı oldu. Bu yeni dönem; bilgisayar tabanlı teknolojilerin gelişimiyle bilgi sektörünün, bilgi üretiminin, bilgi sermayesinin ve nitelikli insan faktörünün önem kazandığı, eğitimin sürekliliğinin ön plana çıktığı; iletişim teknolojileri, bilgi otoyolları, elektronik ticaret gibi yeni gelişmeler ile toplumu; ekonomik, sosyal, kültürel ve siyasal açıdan sanayi toplumunun ötesine taşıyan bir gelişme aşaması olarak tarihte kendine önemli bir yer buldu. Bu dönem geleneksel medyanın içinden “yeni medya” olarak tabir edilen yeni ve farklı bir medya anlayışının da ortaya çıkmasına neden oldu. Geleneksel medya ile yeni medya arasındaki en temel farklar; kitlelesizleştirme, eş zamansızlık ve etkileşimdir. Kitlelesizleştirme; Geleneksel medyanın kimliği belirsiz yığınlara, kitlelere hitap etmesine karşın, yeni medya doğrudan bireyleri hedef almaktadır. Eş zamansızlık; Geleneksel medya belirli gün ve saat dilimleri içerisinde, zamana ve içerik üreticilerine bağlı bir yayıncılık anlayışıyla hareket ederken, yeni medyada zaman kavramı söz konusu olmayıp, bireyler 7/24 içeriklere ulaşabilmektedirler. Etkileşim; Geleneksel medyada içerikler üreticilerden alıcılara doğru, tekyönlü bir akış sergilerken ve alıcılar sadece sunulanlarla yetinen pasif bir konumdayken, yeni medyada alıcılar içerikleri istedikleri zamanda almak, aldıkları içerikleri dağıtmak, yeniden yorumlamak ya da üreticisine geribildirimde bulunmak gibi çift taraflı bir iletişim sürecinin içindedir. Örneğin Geleneksel medya araçlarından biri olarak televizyon kanalları belirli bir kişi ya da gruplara yönelik yayın yapmazlar. Yayınlarına ilişkin program akışlarını kendi amaçları doğrultusunda belirlerler ve yayın içeriklerinde de üreticilerden hedef kitlelere doğru bir bilgi akışı söz konusudur. Bireyler ne yayınların içeriklerine ne de gün ve saatlerine müdahale edemezler. Buna karşın, yeni medya araçlarından biri olan Youtube'da izleyicilere birtakım görsel içerikler sunulmaktadır. Ancak burada izleyici ne izleyeceğine, ne zaman izleyeceğine kendisi karar vermekte; içeriğe ilişkin yorum ve eleştiri yapabilmekte, dilerse bu içeriği başkaları ile paylaşabilmektedir.

Masaüstü Yayıncılığın Genel Özellikleri

Masaüstü yayıncılık kavramı dünyada ilk olarak 1984 yılında kullanılmaya başlandı. Aldus firmasının başkanlığını yürüten Paul Brainard, mikrobilgisayarlarla lazer yazıcıların işlevlerini yazı, tasarım, yayıma hazırlama ve üretim yaratmak amacıyla birleştiren PageMaker isimli bir program geliştirdi. PageMaker, masaüstü yayıncılıkta kullanılan ilk yazılım oldu. Ülkemizde ise masaüstü yayıncılık, ilk olarak 1989 yılında uygulama alanı bulmuştur. Macintosh bilgisayarların ilk olarak Cumhuriyet Gazetesinde kullanılmaya başlanmasıyla beraber Babıâli'nin gazete basım teknolojilerinde bir dönüm noktası yaşanmıştır. Masaüstü yayıncılığın genel özellikleri; geleneksel yayıncılıktaki gerekli olan zaman ihtiyacını minimuma indirir; geleneksel yayıncılıkta insana dayalı olan işgücü ihtiyacının yerini bilgisayarlar alır; geleneksel yayıncılıkta üretim süreçleri için gerekli olan mekânsal ortam ihtiyacını tek bir masa ve bilgisayar karşılar; yayıncılık faaliyetleri için gerekli olan ekonomik giderleri en aza indirir. Masaüstü Yayıncılık Süreçleri Masaüstü yayıncılıkta ilk aşama, herhangi bir yayımın basımına ilişkin bir fikrin oluşturulmasıdır. İkinci aşamada, yayım içeriğine ilişkin oluşturulan fikir bilgisayara geçirilir. Üçüncü aşama, bilgisayara aktarılan materyaller aracılığıyla yayımın oluşturulması aşamasıdır. Son aşama baskı aşamasıdır. Tasarlanan yayımın baskı ve ciltleme işlemleri yapılarak hedef kitleye sunulur.

Masaüstü Yayıncılık Araçları

Masaüstü yayıncılık sistemini oluşturan araçlar; donanım (hardware) ve yazılım (software) olmak üzere iki gruptan oluşmaktadır. Donanım; bilgisayar, yazıcı ve tarayıcı gibi sistemin elektronik ve mekanik parçalarıdır. Yazılım ise donanımı harekete geçiren unsurlar olarak programlardır. Bu sistem

içinde masaüstü yayıncılık için gerekli olan araçları şu şekilde sıralamak mümkündür; kişisel bilgisayar, yazıcı, tarayıcı, modem ve yazılım / program. Masaüstü yayıncılıkta tasarım amaçlı kullanılacak bir bilgisayarın kullanılacak bir bilgisayarın en az 128 MB RAM'a sahip olması gerekmektedir. Yazıcılar baskı özelliklerine göre; nokta vuruşlu, mürekkep püskürtmeli ve lazer yazıcılar olarak üç grupta toplanmaktadır. Herhangi bir fotoğraf ya da çizimi yayın içeriğinde kullanabilmek için onun bilgisayar ortamına aktarılması gerekmektedir. Bu aktarma işine görüntü tarama adı verilmektedir. Masaüstü yayıncılıkta en yaygın kullanım alanına sahip programlar Photoshop, Freehand, QuarkXPress, Corel Draw, Adobe Illustrator, InDesign, Publisher, Scribus'dur. Masaüstü yayıncılıkta yazının görseller ile zenginleştirilmesi, görsel ve yazının birlikte uyum içinde düzenlenmesi işleme sayfa düzenlemesi denilmektedir. Masaüstü Yayıncılıkta Yeni Yönelimler Bugün yakınsama ya da yöndeşme kavramları ile açıkladığımız; yayıncılık, basılı yayıncılık, telekomünikasyon ve tüketici elektronik teçhizatının bir araya gelmesi yani; bilgisayar, dizüstü bilgisayar, tablet ya da cep telefonlarının hep tek bir araç hem de bu araçların hepsi olarak iş görmesi dijital yayınlara ulaşma noktasında önemli bir seçenek sunmaktadır. Masaüstü yayıncılık alanında yaşanan değişim ve dönüşümler sadece gazete, dergi gibi süreli yayımlarla sınırlı kalmayıp, kitaplardan videolara ve televizyonlara kadar kitle iletişiminin hemen her alanına yönelik üretilen içerikleri kapsayacak şekilde genişlemiş durumdadır. Günümüzde masaüstü yayıncılık, herhangi bir konuda bir yazının, bir görselin istenilen etkiyi yaratacak tarzda, uyum ve karşıtlıklar içerisinde bir araya getirilmesi; tipografi, pixel, renk, nokta, çizgi, grid, mizanpaj gibi temel kavramlar çerçevesinde, yapılan işe bilgi ve tecrübelerin aktarılması; kitap, dergi, gazete, broşür, afiş gibi yayımların hemen her aşamasının bilgisayar ortamında baskıya hazırlanması ve hatta basılmadan bilgisayar ortamında yayımlanması işidir.

MASAÜSTÜ YAYINCILIK

Tarih boyunca sonraki nesillere bir şeyler aktarabilmek için farklı yöntemler kullanılmıştır. Bu yöntemlerden başlıcaları; sözlü aktarım, resim yoluyla aktarım ve yazı yoluyla aktarımdır. Gelecek nesillere aktarım sorunu kapsamında yazı yoluyla aktarım, Çinliler tarafından ilk kez 2. yüzyılda kullanılan yazıları basma yöntemi ve Gutenberg tarafından icat edilen baskı makinesiyle daha sağlıklı ve kalıcı bir çözüme kavuşmuştur. 1450 yılında Gutenberg tarafından icat edilen baskı makinesinin icat edilmesiyle iletişim alanında büyük bir çığır açılmıştır. Makinenin icadı sadece iletişim alanında değil, aynı zamanda insanlığın hayatının her alanında büyük bir değişim yaşanmıştır. Matbaacılık alanının 21.yüzyıldaki zirvesinde masaüstü yayıncılık faaliyetleri yatmaktadır. Masaüstü yayıncılıkta içeriklerin planlama, üretim ve dağıtım süreçlerinde ortaya çıkan birtakım kavramlar söz konusudur. Bu kavramlar Tipografi, pixel, renk, baskı, mizanpaj, nokta, çizgi ve yüzey şeklinde ifade edilmektedir. Tipografi Antik Yunan dilinde “typhos” ve “graphia” kelimelerinden oluşan tipografi, yazı karakterlerinin çok boyutlu veya hareket hâlindeki bir düzleme yerleştirilmesi sanatıdır. Tarihte ilk kez 1450’li yıllarda Alman Gutenberg tarafından tipografi tekniği kullanılarak bir kitabın basımı gerçekleştirilmiştir. Tipografi günümüzde bilgisayar teknolojisi ve grafik tasarımının çalışma alanlarını ilgilendiren bir kavramdır. Bilgisayarların yardımıyla enformasyonun şekillenmeye başlaması teknolojik bir devrim yaratmıştır. Tipografi imgelemenin teknolojiye dönüştüğü bir tasarım ilkesidir. Tipografinin en temel hedefi alıcının doğru algılanmasının yol ve yöntemlerini çizmektir. Tipografi, mesajın grafik ve görsel açıdan sunumunun göze hitap eder bir hale gelmesine yardımcı olmaktadır. Pixel Görüntünün kare şeklindeki noktalarından oluşmaktadır. Yakın bir açıdan izlendiğinde ya da büyütüldüğünde bu görüntüler daha net gözükmektedir. Pixel kelimesi, resim ve görüntü anlamına gelen “picture” ile öge, eleman anlamına gelen “element” kavramlarının birleşmesinden meydana gelmiştir. Teknolojik anlamda pixel kavramı dijital göstergelerde görüntünün elde edilmesine imkan sağlayan ve bir grafik görüntüsünün meydana gelmesine olanak sağlayan noktalardan her birine verilen isimdir. Bir görüntü göstergesinde pixel sayısı ne kadar fazla olursa görüntünün netliği de o kadar iyi olur. Bir pixel kırmızı, mavi ve yeşil renklerin karışımından meydana gelmektedir. Renk Renkler taşıdıkları mesaj içerikleri bakımından birçok alanda kullanılmasının yanı sıra masaüstü yayıncılıkta da kullanılmaktadır. Renk, tasarımda önceden planlanan etkiyi elde etmek için yayıncılık açısından önem teşkil etmektedir. Masaüstü yayıncılıkta en çok beyaz renkteki A4 sayfası tercih edilmektedir. Yer yer arka fonda farklı renklerde kullanılmaktadır. Tasarımların istenen seviyeye ulaşması için resimlerin üzerinde renk düzenlemeleri de yapılmaktadır. Baskı Baskı, herhangi bir şeyi çoğaltma işlemidir. Gazete, kitap, dergi, katalog, broşür gibi çok satış yapılan işlerde hem zaman hem de emek bakımından baskı teknolojisinden yararlanır. Başlangıçta taş, metal, tahta gibi farklı malzemelerin oyulması yoluyla kalıplar oluşturulmuş, ardından çoğaltma yapılmıştır. Kağıdın icadından sonra baskı işlemi daha da önemli bir konuma geçmiştir. Baskı işleminde ilk zamanlar büyük araçlar kullanılmış, günümüzde ise bunların yerini teknolojik sistemler almıştır. Günümüzde Tipo (Yüksek), Serigrafi (Elek), Ofset, Flekso, Tifdruk (Çukur) ve Dijital baskı olmak üzere 6 ana baskı türü bulunmaktadır.

Mizanpaj

Mizanpaj, baskıya hazırlanmakta olan kağıdın sayfa düzenleme işlemidir. Baskıya hazırlanan kağıdın ilk önce tasarımı yapılır. Bu çerçevede yazıların teknik düzenlenmesi ve fotoğrafların dijital ortama aktarılması söz konusudur. Aktarım gerçekleştirildikten sonra mizanpaj programında uygun tasarımın yapılmasının ardından baskıya gönderilir. Mizanpaj işlemi esnasında en çok; InDesign, Quark, Illustrator, Photoshop, Freehand, Office programları, Fine Reader, PDF gibi programlar kullanılmaktadır. Nokta, Çizgi ve Yüzey Masaüstü yayıncılıkta nokta, çizgi ve yüzey mizanpajda kullanılır. Nokta, hareketli bir dizayn elemanıdır. Çizgi ise düz, kıvrımlı, kalın, ince, sürekli, kesik ya da keskin olarak mizanpaj da değerlendirilir. Nokta ve çizgilerin belli bir sayfa düzenlenmesi ile sayfa içerisine konulması işlevi ise yüzeydir.

MASAÜSTÜ YAYINCILIKTA KULLANILAN YAZILIMLAR

Masaüstü yayıncılıkta kullanılan yazılımları; metin tasarım yazılımları, grafik tasarım yayınları, ses tasarım yayınları, video tasarım yazılımları ve animasyon tasarım yazılımları olarak 5 ana grupta ele alabiliriz. Metin Tasarım Yazılımları Gutenberg’in baskı makinesini icat etmesiyle birlikte yazılı eserlerin çoğaltılması olanağı ortaya çıkmıştır. Bu yöntemde basılacak harfler kalıp olarak dizilerek

mürekkeplendirilme işlevinin ardından kağıda basılmaktaydı. Teknolojinin gelişmesinin ardından bu yöntemde yaşanan harflerin deformasyonu, yanlış sıralama, sınırlı renkler ve geri dönülemez aşama gibi sorunlar artık tarihe karışmıştır. Bilgisayar yazılımlarının getirdiği kolaylıklar sayesinde metinlerdeki hatalar anında düzeltilebilmekte, metnin tasarımları daha hızlı ve kolay bir şekilde yapılmaktadır. Metin yazılımları sayesinde masaüstü yayıncılıkta baskıya hazır olan metinlerin yazı tipleri, fontlar, renkler, eğilimler, boyutlar, incelik ve kalınlıklar kolaylıkla uygulanabilmektedir. Metinlerin tasarımlarını gerçekleştirebilecek kelime işlem programları: Word, Wordpad, Notepad ve Write'dır. Bu programlarla günlük rutin işlemlerde kullanılan, tez, haber, not yazma işlemlerini gerçekleştirmek mümkündür. Gazete ve dergilerde ise görsel tasarımın daha fazla ön plana çıkması için daha detaylı ve profesyonel olan Quarkpress, Coreldraw, Indesing ve Pagemaker gibi programlardan yararlanılmaktadır.

Grafik Tasarım Yazılımları

Masaüstü yazılımların getirdiği imkanlar çerçevesinde günümüzde her tür teknik ve sanatsal grafikler bilgisayar ortamında istenilen ebatlarda yapılabilmektedir. Grafik tasarım yazılımları çeşitli alanlar ve sektörlere yönelik üretilmektedir. Grafik tasarımları için ana yazılımlar bulunmaktadır. Grafik tasarımı yazılımında Nokta (piksel) tabanlı Adobe Photoshop, Fractal Design Painter, Fractal Design Color Studio, Aldus SuperPaint gibi programlar ile vektör (nesne) tabanlı Aldus Freehand, Typestyler, Fontographer gibi yazılımlar resim, logo, fotoğraf, amblem vb. birçok grafiğin hazırlanmasına katkı sunmaktadır. Ayrıca mühendislik ve mimaride Autocad ve 3Dmax gibi yazılımlar kullanılmaktadır. Ses Tasarım Yazılımları Ses üretim yazılımları ile program içinde yer alan menü ve araçlar vasıtasıyla ses kaydı alma, çeşitli sesler üretme ve sesler üzerinde değişiklik yapma gibi işlemler yapılabilmektedir. Analog sisteminin yaygın olduğu zamanlarda eski yöntemlerle ses kayıt ve düzenleme işlemleri senkronize bir şekilde çok sayıda kasetin çalıştırılması gibi zor bir süreçte gerçekleştiriliyordu. Bu işlem günümüzün dijital ortamlarda daha kolay bir mecrada icra edilmektedir. Ses tasarım yazılımlarının bilgisayar sistemlerinde yapılmaya başlanmasıyla kullanım kolaylaşarak, zamandan ve maliyetten de tasarruf edilebilme imkanı ortaya çıkmıştır. Dijital ortamlardaki bu yazılımlarda birden fazla ses tabakası açarak çok sayıda ses bir araya getirilebilmekte, sesler birleştirilebilmekte ve bu seslerin üzerinde kolaylıkla değişiklikler yapılabilmektedir. Ses dosyasının uzantıları ise Wav, Wma, mp3, aiff ve aac'dir. Video Tasarım Yazılımları Günümüzde farklı cihazlarla kayıt altına alınan ses ve görüntüler, çeşitli amatör ve profesyonel yazılımlarla bir araya getirme ve kesme gibi işlemler yapılabilmektedir. Video tasarımlarında sahne ve çekimlerin birbirine bağlanması montaj programlarıyla gerçekleşmektedir. En yaygın video tasarım programlarından bazıları: Avid, Adobe Premiere, Apple Final Cut, Canopus Edius, Sony vegas ve Pinnacle Studio'dur. Animasyon Tasarım Yazılımları Günümüzde 3D tasarımlarında adından sıkça söz ettiren animasyon görüntüleri teknolojik gelişmelerle birlikte daha başarılı çalışmalara imza atmaktadır. 2D boyutlu animasyonlarda elle çizim yapılmaktayken günümüzde bilgisayar sistemlerinde özel olarak üretilmiş animasyon yazılımları bulunmaktadır. Animasyon çalışmalarında yer alan birçok işlem 3DS Max, Maya, Cinema 4D, ZBrush, Blender ve XSI gibi programlarda gerçekleştirilmektedir.

Masaüstü yayıncılık resim yazı ve diğer elemanların bilgisayar destekli biçimde bir tasarlanması ve basılı ya da dijital olarak yayımlanmasıdır. Yani bu süreç, görsel bileşenlerin bir düzen içerisinde bir araya getirilmesinin yanı sıra baskısı, yayımı ve değerlendirilmesiyle kapsamlı bir üretim sürecidir. Masaüstü yayıncılık süreci, Sistem Geliştirme Yaklaşımı ile yakından ilişkilidir. Sistem Geliştirme Yaklaşımı genel olarak bir sistemin geliştirilmesi için ön analiz ve planlamanın yapılması, tasarımların ortaya çıkarılması, bu tasarımlara göre geliştirilmesi ve sistemin işleyişin takip edilip düzeltilmesini tanımlar. Bu yaklaşımın en çok öne çıktığı alanlardan biri yazılım geliştirme süreci olduğu için masaüstü yayıncılık geliştirme süreci aşamaları da sistem geliştirme yaklaşımının aşamaları ile paraleldir. Masaüstü yayıncılık geliştirme sürecinin Sistem Geliştirme Yaklaşımı çerçevesinde analiz, tasarım uygulama, geliştirme ve değerlendirme aşamalarından oluştuğu söylenebilir. Analiz aşaması: Bu aşamada masaüstü yayıncılıkta geliştirilmesi planlanan yayıma yönelik ihtiyaçların ve beklentilerin belirlenir. Analiz aşamasında veri toplama planı yapılır, veriler toplanır ve yorumlanır. Sonuçta amaç ve koşullara ilişkin sonuçlara varılır. Masaüstü yayıncılık önemli ve masraflı bir iştir. Hem zihinsel hem de maddi olarak yoğun emek gerektirir. Bu yüzden öncelikle mevcut şartların analiz edilmesi ve tasarıma dair ön fikirlerin netleştirilmesi gerekir. Analiz aşamasında hedef kitle analizi, amaçların belirlenmesi, kaynaklar ve sınırlılıkların belirlenmesi gibi tüm yayım sürecini etkileyebilecek kritik işlemler yapılmaktadır. Tasarıma ilişkin fikir üretebilmek için gerekli bilgilerden biri hedeflenen okuyucu özellikleridir. Muhatabın özellikleri biçimsel özellikler yanı sıra içeriğin tasarımını da doğrudan etkiler. Diğer bir önemli adım ise yayımın amacının belirlenmesidir. Bir yayım bilgilendirme, reklam, bir ihtiyacı giderme, bir konuya dikkat çekme gibi birçok amaç için yayım hazırlanıyor olabilir. Amacın belirlenmesi de sonraki adımlarda yapılacak tasarıma yön verecektir. Analiz aşamasında belirlenmesi gereken önemli unsurlar arasında kaynak ve sınırlılıkların belirlenmesi önemli bir adımdır. Bir MY projesinde insan kaynağının yanı sıra zaman, bütçe, tasarım ve baskı imkânları yapılacak çalışmaya yön verecek sınırlayıcılar olabilir. İnsan kaynağı, içeriğin oluşturulması, çoklu ortam üretimi, görsellerin tasarımı, editörlük, dil biçim denetimi gibi birçok aşama temel faktördür. Bütçe imkânları bir masaüstü yayıncılık ürünün üretim zamanından çeşitliliğine, eğer basılıysa ebadı, renkli sayfa sayısından üretim ekibine kadar birçok özelliğinin belirleyicisidir. Tasarım aşaması; üretim süreci ve ürünün özelliklerine ilişkin taslakların, hikâye panolarının, şablonların ve tasarım prensiplerinin belirlendiği aşamadır. Tasarım aşaması, özellikle e-kitap ya da dergi gibi etraflı bir tanıtım materyali hazırlama çalışmaları için oldukça kritik bir aşamadır. Çünkü analiz sonuçlarına göre özgün fikirler bu aşamada ortaya çıkar. Ekibin yoğun beyin fırtınası yapması gerekir. İyi bir tasarım, üretim aşamasını hızlandırır ve kolaylaştırır. Tasarım aşamasında adeta yayımın mühendisliği yapılır. Bu nedenle bu aşama ön fikirlerin ortaya çıktığı ve birbirleriyle yarıştığı, özgün bir takım yayımlarının taslaklarının oluşturulduğu çoğunlukla esnek bir aşamadır. Yani beklenmedik fikirler gelişebilir. Tasarım adımları, süresi ve bu adımların önemi oluşturulacak yayımın özelliğine göre değişkenlik gösterebilir. Yine de belirli bir sistematığı olan yani belli adımları olan bir sürecin izlenmesi gerekir. Genel ilke olarak tasarım aşamasında yapılan işlemler aşağıdaki amaçların bir ya da bir kısmını içermelidir:

- Okuyucu ya da izleyici için sürükleyici ve eğlenceli olması
- Zor olan bir şeyin kolayca anlaşılması
- Sunulan içeriğin uzun süre hatırlanması
- Fikir ve yazıların görselleştirilmesi
- İletişimin güçlendirilmesi

Yayımın formu, işlevin yerine getirilmesi noktasında önemli bir araçtır. Hatta yayıncılığın kontrol edebildiği ve yoğunlaştığı boyut uygun formun seçimi ve tasarımıdır. Çünkü işlev ve gerekli bilgiler müşteri tarafından belirlenip sunulabilir. Bu işlevin ve hedefin yerine getirilmesi için uygun formun ortaya çıkarılması masaüstü yayıncılığın özünü oluşturur. Bu aşamada taslak olarak yayımın yapısının belirlenmesi, renk seçimi, yazı tip tercihleri ve resim kullanımına yönelik tercihlerin belirlenmesi gibi geliştirme aşamasını yönlendirecek işlemler yürütülmektedir. Şablonlar yazı, resim, başlık gibi unsurların nasıl kullanılacağını ilişkin ilkelerin belirlenmesini ve iletimini kolaylaştırır. Baskı tasarımında iletişim resimler ve yazılar aracılığıyla gerçekleştirilir. Bu doğrultuda materyalin tasarımında girinti, satır aralığı, çerçeve, numaralandırma, tırnak işareti vb. görsel unsurların kullanılması gerekmektedir. Bunların yanı sıra okuyucuların verilmek istenen mesajın önemli

noktalarına dikkatlerini çekebilmek amacıyla karakterler üzerinde kalın, italik, renkli vb. vurgulama seçeneklerinin kullanımı da etkili bir görsel işaret kullanımıdır. Masaüstü yayımcılıkta renk kullanımına ilişkin bilimsel olarak kabul edilmiş genel geçer kurallar yoktur. Çünkü renk seçimi genellikle öznel bir olgudur. Fakat her alanda yapılan görsel tasarımda olduğu gibi masaüstü yayımcılıkta da renklerin birbiri ile olan uyum, zıtlık ve tamamlayıcılık gibi özelliklerine dikkat edilmesi gerekmektedir. Masaüstü yayımcılık tasarım aşamasında dikkat edilmesi gereken konulardan biri de kullanılacak yazı tipine karar verilmesidir. Masaüstü yayımcılıkta kullanılan yazı tipi sayısını üç veya dört olarak sınırlandırmak gerektiği konusunda ortak bir görüş vardır. Fakat bu daha fazla veya daha az türde yazı tipi kullanılmayacağı anlamına gelmemektedir. Yapılan tasarımın farklı özelliklerine göre yazı tipi sayısı artırılıp azaltılabilir. Geliştirme aşaması; tasarım aşamasında yapılan planlar doğrultusunda ürünün ortaya konulması için gereken işlemlerin yapıldığı aşamadır. Bu aşama, belgenin oluşturulması, metinlerin ve resimlerin oluşturulması, dosyalama işlemlerinin yapılması, baskı ve sonlandırma işlemlerinden oluşmaktadır. Masaüstü yayımcılıkta genellikle önceden oluşturulmuş ve kullanımı daha pratik olan şablonlar kullanılmaktadır. Bu aşamada önemli olan tasarlanan belgeye yönelik uygun şablonun seçilmesidir. Belge oluşturma aşamasında temel işlemlerden biri sayfa boyutunun belirlenmesidir. Beyaz boşluk olarak ta adlandırılan sayfa boyutu yayımın türüne, amacına ve baskı bütçesine göre seçilmelidir. Masaüstü yayımcılıkta belge oluşturulduktan sonra geçilen aşama yazıma geçilir. Yazımda kullanılacak olan metinler farklı şekillerde temin edilebilir. Metinler müşteriler, yöneticiler veya tasarımcıların kendisi tarafından oluşturulabilir. Masaüstü yayımcılıkta iletişimin metin ve resimlerle gerçekleşmesi nedeniyle resimlerin seçimi ve kullanımı oldukça önemlidir. Tasarım aşamasında ne tür resimlerin ne amaçla ve nasıl kullanılacağı belirlendiği için bu aşamada resimlerin temin edilmesi ve düzenlenerek yayıma eklenmesi söz konusudur. Bu doğrultuda öncelikle resimlerin temin edilmesi gerekmektedir. Sonrasında masaüstü yayımcılıkta ürünün basılmadan önce baskıya hazırlanır. Bu kapsamda tasarımcı hazırlanan ürünün nihai görüntüsünü ve baskıya hazır olup olmadığını kontrol eder. Belge tasarımları tamamlandıktan ve deneme baskıları yapıldıktan sonra dosya basımı ve uygun rötuşlar gerçekleştirilir. Uygulama aşaması; geliştirilen ürünün belirlenen hedef kitleye sunulduğu aşamadır. Bu aşamada hedef kitlenin ürünü kullanma deneyimleri bir süre takip edilir. Ürünün kullanışlılığı, içerik ve yapısal özellikleri, ürün kullanımından sonra elde edilen kazanımlar gözlemlenir. Asıl amaç değerlendirme aşamasında yapılması gereken düzenlemelerin ve genel olarak hedef kitlenin ihtiyaçlarının ne ölçüde karşılandığının belirlenmesi için bir alt yapı oluşturmaktır. Değerlendirme aşaması; süreç ve ürün değerlendirme olmak üzere iki farklı şekilde yapılmaktadır. Süreç değerlendirmesi ürünün niteliğini artırmak amacıyla dağıtımdan önce yapılır. Sonuç değerlendirmesi ise ortaya konulan ürünün beklenen etkiyi ne ölçüde gerçekleştirdiğini tespit etmek amacıyla ürün dağıtıldıktan sonra yapılır.

METİN VE ÖZELLİKLERİ

Bilgisayar teknolojilerindeki gelişmeler masaüstü yayıncılık alanında da birçok kolaylık ve yenilikleri beraberinde getirmiştir. Bunların başında metinsel unsurların tasarımında ve kullanımında ki kolaylıklar sayılabilir. Arapça kökenli bir kelime alan metin; yazıyı oluşturan unsurların her bir bölümü olarak tanımlanabilir. Masaüstü yayıncılığın çok büyük bir kısmını oluşturan metinler hâlen günümüzde temel bilgi aktarım aracı olarak kullanılmaktadır. Bu kadar geniş kullanım alanı bulan metinsel unsurlar zaman içerisinde bilgisayar teknolojilerinin yardımıyla da farklı türlerde ve farklı özelliklerde gelişimler göstermiştir. Okuduğumuz birçok kitap, gazete, dergi, broşür gibi metinsel unsurların olduğu yayınların her birinde farklı metinsel özelliklerin kullanıldığını görebiliriz. Bunlara yazı tipi kategorisi, yazı tipi, boyutu, rengi, satır aralığı, sayfa yerleşimi, metin hizalama, büyük küçük harf kullanımı, vurgulama ve metin zemin renk ilişkisi gibi özellikleri örnek olarak verebiliriz. Bu özellikler yayınların tasarımlarına, işlenen konulara veya hitap ettiği kişilere göre farklı şekillerde olabilir. Örneğin ilköğretim çocukları için hazırlanan bir yayında metinsel unsurlar daha renkli, boyutu büyük ve daha okunaklı bir yazı tipi tercih edilebilirken, daha akademik bir yayında daha küçük boyutlu, farklı yazı tipi ve satır aralığında bir metinle karşılaşabiliriz. Aslında tüm bu özelliklerin temelinde metinlerin okunabilirliği ve dolayısıyla anlaşılabilirliği yatmaktadır. Bu bölümde masaüstü yayıncılığın büyük bir kısmını oluşturan metinlerin; özellikleri, okunabilirlikleri, tasarım süreçleri ve metin tasarımını tamamlayıcı bileşenler gibi bilgilere yer verilmiştir.

OKUNABİLİRLİK ÖZELLİKLERİ

Okuma kavramı yayınlarda yer alan metinsel ya da şekilsel unsurlardan anlam çıkarma ve yorumlama işidir. Okunabilirlik ise bu unsurların kolay ya da zor okunabilmesi ve anlaşılabilmesi olarak tanımlanabilir. Bir yayının ne kadar iyi tasarlanırsa tasarlanırsa okuyucu tarafından kolay okunabilir olmadığı müddetçe anlaşılması zor olacaktır. Bu bölümde okunabilir ve anlaşılabilir bir yayının için metinsel unsurlara ait dikkat etmemiz gereken bazı özelliklere yer verilmiştir.

Yazı Tipi Kategorisi

Gündelik hayatta karşımıza çıkan birçok metinsel unsurun farklı yazı tipinde olduğunu ve her birinin farklı harf şekillerine sahip olduğunu fark etmişsinizdir. Bu farklılıklar kullanım amaçlarına, tasarımlarına, okunabilirlik özelliklerine göre farklı kategorilerde olabilmektedir. Bu bölümde 3 tür yazı tipi kategorisinden bahsedilecektir. Bunlar sırasıyla, serif (tırnaklı), sans serif (tırnaksız) ve monospace (tek alanlı) yazı tipi kategorileridir. Bu kategoriler kısaca açıkladıktan sonra bu kategorilere ait yazı tipi örnekleri gösterilecektir.

Serif (Tırnaklı) Yazı Tipi Kategorisi

Daha çok basılı ve uzun yazılarda tercih edilen ve harflerin uçlarında tırnak benzeri çıkıntılarının yer aldığı yazı tipi kategorisidir. Bu çıkıntılar harflerin birbirleri ile bağlantılıymış gibi göstererek harfler arası geçişlerin daha akıcı şekilde olmasını ve takibin daha kolay olmasını sağlar. Bu kolaylık okunabilirliği artıran bir unsurdur. İşte bu yüzden gözün yorulmadan daha uzun süreli okumalar için serif yazı tipi kategorisindeki yazı tipleri tercih edilir. Aşağıdaki şekilde harflerde yer alan tırnaklar gösterilmiştir.

Sans Serif (Tırnaksız) Yazı Tipi Kategorisi

Serif'ten farklı olarak yazı tiplerinde bulunan harflerin başında ya da sonunda çıkıntı, tırnak olmamasıdır. Tüm karakterlerin başlangıç ve bitiş noktaları düzdür. Bu sayede Sans Serif yazı tipi kategorisinin daha estetik ve modern bir görünüme sahip olduğuna inanılır. Bu kategorideki yazı tipleri ile yazılan metinlerin uzun süreli okumalarda harflerin birbiri içine geçmiş gibi hissedildiği, okumanın zorlaştığı dolayısıyla gözleri daha çabuk yorduğu belirtilmektedir. Bu yazı tipleri daha çok dijital ortam, yansıtılan metinler ve başlıklar, levhalar gibi kısa yazılarda kullanılması tavsiye edilir.

Monospace (Eş Alanlı) Yazı Tipi Kategorisi

Monospace yazı tipi ismini bu kategoride yer alan yazı tiplerindeki her bir karakterin aynı genişlikte bir alan kaplamasından almaktadır. Yani bu yazı tiplerinde “e” harfinin genişliği ile “i” harfinin genişliği aynıdır. Genellikle alt alta gelmesi gereken rakamların olduğu çizelgelerde, sayısal işlemlerde kullanılması tavsiye edilir. Ayrıca bilgisayar programcıları tarafından kod yazarken tercih edilir. Tablo 1’de aynı sayıda 1 ve 9 rakamının olduğu satırlardan Monospace yazı tipi ile yazılan satırlarda 1 ve 9 rakamının kapladığı alan aynı olduğundan bitiş noktaları da aynıdır. Özetle okunabilirlik özelliği genel olarak basılı yayınlarda “Serif” yazı tipi kategorisine ait fontlardaki

çıkıntılar, harflerin birbirleri ile bağlantısı varmış gibi göstererek harfler arası geçişlerin daha kolay olmasını dolayısıyla gözün takılmadan daha kolay okunmasını sağlar. “Sans Serif” yazı tipi kategorisindeki fontları genellikle dijital, yansıtılan metinlerde ve başlıklarda kullanılması önerilir. Ayrıca genellikle görsellik katmak için kullanılan eğik el yazımı şeklinde ve dekoratif yazı tiplerinin de uzun yazılarda okunabilirliği zordur.

Yazı Tipi Boyutu (Punto)

Metni oluşturan yazı tipinin fiziksel olarak boyutunu ifade eder. Bu boyut kullanılan yazı tipine, tasarlanan metnin kullanım amacına (ders kitabı, gazete), hedef kitleye (çocuk, yetişkin), kullanıldığı ortama (basılı kitap, mobil) göre farklılık gösterebilir. Örneğin küçük yaş grupları için hazırlanan yayınlarda kullanılan yazı tipi boyutu ile yetişkinler için hazırlanan yayınlarda kullanılan yazı tipi boyutunun aynı olması beklenemez. Aslında metinlerde kullanılan yazı tipi boyutuyla ilgili en önemli özellik uygun mesafeden okunabilirliktir. Görme kusurları dikkate alınmadan bir yetişkin 30-50 cm'lik bir mesafeden 8-14 punto arası yazılan metinleri rahatlıkla okuyabilir. Genellikle gazete, dergi ve kitaplardaki metinler yaygın olarak 8-14 arası punto ile yazılır. Bu durum küçük yaşta çocuklar için biraz farklılık gösterir. Örneğin çocuklara yönelik tasarlanan yayınlarda 14-20 arası punto kullanmak uygun olacaktır.

Satır Aralığı ve Uzunluğu

Yayını oluşturan metinsel unsurların satırları arasındaki dikey aralığın birbirinden uzaklığını ifade eder. Satır aralığı metinsel bütünlüğü ve okunabilirliği etkileyen önemli özelliklerdendir. Satır aralıkları ne birbirlerinin içine geçecek şekilde az ne de birbirlerinden uzaklaşacak kadar çok olmaması gerekmektedir. İdeal bir metinde okunabilirlik ve biçimsel bütünlük için genellikle 1, 1.5 veya 2 satır boşluğunun kullanılması önerilmektedir. Daha az olması satırların birbiri içerisine geçmesine, daha geniş olması da satırların birbirinden kopuk, farklı paragraflara ait hissi vermesine neden olabilir. Okumuş olduğunuz bu kitaptaki metinler gazete, dergi ve kitaplardakine benzer olarak 1 satır aralığı boşluk bırakılarak yazılmıştır. Satırlarla ilgili okunabilirliği etkileyen bir diğer özellik uzunluklarıdır. Özellikle küçük punto ile yazılan yazılarda uzun satırları okumak ve bir alt satıra geçiş yapmak zor olabilir. Göz satır atlar ya da aynı satırı tekrar okur. Bazen doğru satırı okumak için parmak ile takip etmek gerekebilir. Bu da okumadaki sürekliliği azaltabilir. Sayfa Yerleşimi Masaüstü yayıncılıkta sayfa tasarımlarında kullanılan metinsel unsurların yerleşimi öğrenme ve algılamayı doğrudan etkilediğinden belirli bir düzen içerisinde yerleştirilmeleri gerekmektedir. Yapılan araştırmalar göz hareketlerinin sol üst köşeden başlayıp sağ alta doğru sarmal bir yapıda hareket ettiğini göstermektedir. Bu biyolojik durum sayfa tasarımlarına rehberlik etmektedir. Metnin önemli ve dikkat çekici bilgilerinin sol üst köşeye yakın yerlere yerleştirilmesi önerilmektedir. Çünkü yeni bir metinde göz ilk olarak sol üst köşedeki alanı taramayla işe başlamaktadır.

Metin Hizalama

Metinsel unsurların sayfaya ya da şekil, resim tablo gibi yayını oluşturan diğer unsurlara göre hizalanması da öğrenme ve algılamayı doğrudan etkileyen özelliklerdir. Yine yapılan bilimsel araştırmalar gözün yatay ya da dikey olarak hizalanan nesnelere hizalanmayanlara göre daha kolay ayırt ettiğini ve takibi kolaylaştırdığını ortaya koymuştur. Bu noktada metinsel unsurlarda sıklıkla kullanılan madde işareti ve numaralandırmalar metinlerin sayfaya ve birbirlerine göre hizalanmalarına yardımcı olan önemli özelliklerden biridir. Benzer nitelikteki metinlerin bir arada bulunması hem yayının içerisinde bütünlüğü sağlayacak hem de yeni sunulan bilginin nerede olacağına rehberlik edecektir. Metinsel unsurlarda sıklıkla kullanılan bir diğer hizalama şekli de metnin sayfaya göre hizalanmasıdır. Bu hizalamalar sola yasla, ortala, sağa yasla ve iki yana yasla olmak üzere 4 şekilde yapılabilir. Bunlardan “ortala” genellikle başlıklarda tercih edilirken sola yasla ve iki yana yasla metin gövdelerinde kullanılır. Sağa yasla ise metnin sağ tarafta olması gerektiği durumlarda kullanılır ama okunabilirlik açısından pek kullanılmaz. Yapılan araştırmalar metnin sayfaya göre sol kenara hizalanması en kolay okumayı sağlayan hizalama yöntemidir.

Büyük Küçük Harf Kullanımı

Alfabemizde her harfin bir büyük bir de küçük şekli vardır. Metinlerde genellikle küçük harfler kullanılır ancak bazı durumlarda büyük harfler kullanılmalıdır. Büyük harfler çoğunlukla başlıklardır kullanılır. Bu başlıklar sayfadaki metinsel unsurları birbirinden ayırarak yayındaki bölümlere işaret eder ve sayfa düzenine yardımcı olur. Büyük harflerde bütün harflerin boyları aynı olduğu için gözün harfleri ayırt etmesi zorlaşmaktadır bu durum okunabilirliği azaltır. Oysa küçük harflerde her harfin boyu ve şekli farklı olduğundan gözler harfleri daha kolay ayırt etmekte ve okuyabilmektedir. Uzun metinlerde genellikle küçük harfler kullanılmalıdır. Büyük harfler başlıklarda ya da gerekli yerlerde kullanılmalıdır. Vurgulama Metinsel unsurlarda yapılan vurgulamalar, önemli noktaları belirlemek, dikkat çekmek amaçlı yapılmaktadır. Vurgulamalar için Metnin puntosunu büyütme, altını çizme, kalın yazma, eğik yazma, BÜYÜK HARFLE YAZMA, farklı renk kullanma gibi yöntemler kullanılabilir. Bunlara ek olarak sayfanın dikkat çeken bölümlerine vurgulanmak istenen metinler küçük kutucuklar hâlinde yazılabilir. Okuduğunuz bu kitapta genellikle sol tarafta metinde önemli olan noktalar sarı kutucuklar içinde tekrar edilmiştir. Ayrıca eğik ve renkli bir

tasarımda tercih edilmiştir. Okuyucu metin içinde vurgulama yöntemlerinden biri ile karşılaşırsa dikkati vurgulanan yere odaklanır ve okuma hızı düşer. Metnin birçok yerinde vurgu yapmak vurgulamanın gücünü azaltabilir. Asıl dikkat çekilmek istenen yerler gözden kaçabilir. Bu nedenle vurgulama sadece gerekli yerlerde yapılmalıdır. Ayrıca metin içinde farklı vurgulama yöntemleri kullanmakta vurgunun gücünü azaltabilir. Metnin bir yerinde kalın, başka bir yerinde altı çizili, başka bir yerde farklı renk kullanmak karışıklığa neden olabilir. Okuyucularda vurgulamalar arasında farklı önem seviyeleri olduğu algısı yaratabilir. Metin-Zemin Renk İlişkisi Okunabilirliği etkileyen metinsel özelliklerden biri de metin ve zemin renginin uygun seçilmesidir. Yayının tasarım özelliklerine göre farklı renk ve dokuda zeminler kullanmak gerekebilir. Bu durumda kullanılan zemin rengi ve dokusuna uygun metin rengi seçilmelidir. Genellikle zıt renk kombinasyonları ayırt ediciliği artırdığı için bu uyumu sağlayabilir. Örneğin açık renkli zeminlerde koyu renkli metinlerin kullanımı okunabilirliği ve algılamayı kolaylaştırabilir. Metinsel unsurlarda kullanılması önerilen metin-zemin renk kombinasyonlarına şu örnekler verilebilir. Sarı zemin üstüne siyah renk metin kullanmak, beyaz zemin üzerine, yeşil, mavi, kırmızı veya siyah renkli metinler kullanmak, mavi zemin üzerine beyaz renk metin kullanmak uygundur. Koyu kırmızı veya mor zemin üzerine siyah renk kullanımından ise kaçınılmalıdır.

KELİME İŞLEM YAZILIMLARI VE METİN TASARIMI

Kelime işlem terimi; ilk olarak 1970'li yıllarda bir çeşit daktilo görünümünde olan elektronik yazı makinelerinde kullanılmaya başlanmıştır. Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi ve ofis ortamlarında kullanımının yaygınlaşmasıyla 1990'lı yıllarda bilgisayar üzerinde elektronik belge düzenlemeye imkân veren kelime işlem programları kullanılmaya başlanmıştır. Bu programların en büyük kolaylığı üzerinde pek çok veri, resim, çizelge grafiği tek bir doküman olarak saklayabilmesi ve düzenlemeye imkân vermesidir. Yaygın olarak kullanılan kelime işlem yazılımları Microsoft firmasının ticari bir ürünü olan ve Microsoft Office programı içerisinde yer alan Word yazılımı ile açık kaynak kod projelerinin bir ürünü olan ve ücretsiz dağıtılan Open Office programı içinde yer alan Writer yazılımıdır. Birbirlerine benzer şekilde kullanımı ve görsel arayüzü bulunan bu yazılımların temel amacı ve genel işleyişi aynı olup bazı özellikleri bakımından farklılık gösterebilmektedir.

BROŞÜR TASARIMI

Dikkat çekici tasarımlara sahip olan ürün, hizmet, proje, araştırma, firma, etkinlik veya uygulama, sanatsal veya kültürel olayların tanıtımını yapmak için kullanılan basılı materyale broşür denilmektedir. Broşürler az sayfadan oluşan basılı veya elektronik olarak sunulan, dikkat çekici, akılda kalıcı, açıklayıcı, tanıcı ve bilgilendirici özelliklere sahip materyallerdir. Broşür Özellikleri Broşür bir şeyi tanıtan ve onun hakkında açıklamalara yer veren küçük kitapçık ya da belirli boyuttaki kâğıtların katlanmasıyla düzenlenen materyal olarak tanımlanabilir. Broşürler herhangi bir konu hakkında bilgi vermek amacıyla da kullanılmaktadır. Broşürler genelde küçük boyutlu olmaları ile kolaylıkla taşınmaktadırlar. Herhangi özel bir konu hakkında geniş kitlelere kısaca bilgi vermek ya da açıklama yapmak amacıyla tasarlanıp kullanıma sunulmaktadır. Broşürlerde temel amaç konuyu hedef kitleye az ve öz kelimelerle ve etkileyici mesajlarla iletmektir. Broşürlerin kullanım amaçları aşağıda verilmiştir. Bunlar;

- Kurum, kuruluş ya da birimlerin hizmetlerini veya etkinliklerini açıklamak
- Kurum, kuruluş ya da birimlerin reklamlarını yapmak
- Herhangi bir durumun avantaj ve dezavantajlarını sunmak
- Herhangi bir ürünü ve hizmeti hedef kitleye duyurmak
- Eğitim, sağlık, ticaret, ulaşım, eğlence ve iletişim programları ile bilgi vermek
- Herhangi bir konudaki yeni bir uygulama hakkında bilgi sunmak

Broşür Tasarım Bileşenleri Broşür tasarımında ürün, proje, araştırma veya uygulamanın tanıtımı yapılmalıdır. Tanıtımda amaç ne ise o ön plana çıkarılmalıdır. Broşürde tanıtımı yapılan kurum ya da diğer birimlerin bilgilerine özellikle yer verilmelidir. Bunların logosu, amblemi, iletişim bilgileri ve adreslerine veya web adreslerine yer verilebilir. Broşür için tek boyut ya da yapı vardır demek mümkün değildir. Çok değişik boyut veya yapılarda broşürlere rastlamak mümkündür. Broşürlerin de çeşitleri bulunmaktadır. Broşürlerin tek sayfa olarak tasarlandığı çeşidi föy olarak adlandırılmaktadır. 4-64 sayfa aralığında değişen broşürler ise insert olarak adlandırılmaktadır. Broşürler, yaygın bir şekilde A4 (21cm x 29.7cm) kâğıt boyutu tek veya iki katlamalı olarak hazırlanmaktadır. Bunun nedeni ise bu boyutun taşınması, dağıtılması ve okunması için en uygun boyutlardan birisi olmasıdır. A4 boyutunda yaygın kullanımının yanı sıra farklı boyut ve sayfa sayılarında da tasarlanmaktadırlar. Broşürler 4, 6, 8 ve 12 sayfalı küçük kitapçık şeklinde, katlamalı ve zımbalı formatlarda hazırlanabilir. Broşür tasarımında dikkat edilmesi gereken durumlar Broşürün boyutu her ne kadar küçük olsa da o küçük alanlara bilgileri yerleştirmek ve bunun tasarımını yapmak görüldüğü kadar kolay değildir. Broşür tasarlarırken içerik sunumuna, tasarım bileşenlerine ve hedef kitle özelliklerine dikkat edilmelidir.

MICROSOFT PUBLISHER İLE BROŞÜR HAZIRLAMA

Broşür tasarlamaya yönelik piyasada birçok program mevcuttur. Bu programlardan birisi de Microsoft Office programlarından Microsoft Publisher 2016 programıdır. Publisher 2016 Microsoft Office programları ile beraber gelmekte ve kullanımınıza sunulmaktadır. Eğer bilgisayarınızda mevcut değilse bu programı indirip kullanabilirsiniz.

Microsoft Publisher 2016 Çalışma Ortamı

Microsoft Publisher 2016 programı iletişim, yayın, tanıtım ve pazarlamaya yönelik broşür, bülten, etiket, kartpostal, kartvizit, takvim veya tebrik kartları gibi malzemeleri kolayca hazırlamanıza olanak sağlamaktadır. Bu malzemelere yönelik programdaki mevcut şablonları kullanarak kendinize göre tasarlamayı ve paylaşmayı sağlamaktadır. Bu program ile grafik tasarım tecrübeniz olmasına gerek kalmadan kolay bir şekilde daha az zaman ve emek harcayarak materyaller oluşturabilirsiniz.

Microsoft Publisher 2016 programının çalışma ortamında;

- Hızlı Erişim Araç Çubuğu
- Başlık Çubuğu
- Dosya Sekmesi
- Şerit
- Sayfa Gezintisi
- Cetvel
- Yayın Paneli
- Durum Çubuğu
- Görünüm Çubuğu bölümleri bulunmaktadır.

Microsoft Publisher 2016 programı Şerit Yapısı

Microsoft Publisher 2016 programı Şerit bölümünde Giriş, Ekle, Sayfa Tasarımı, Postalar, Gözden Geçir ve Görünüm olmak üzere altı tane sekme yer almaktadır. Şeritte yer alan sekmelerin her birinin ayrı işlevleri bulunmaktadır. Bu sekmelerin dışında yayına nesne eklendiğinde nesnenin özelliklerini düzenlemeye yönelik sekmeler görüntülenmektedir. Broşür Yayını Oluşturmak, Kaydetmek ve Yayınlamak Microsoft Publisher 2016 programı ile broşür yayını oluşturma işlemleri için programı açtığımızda ilk olarak karşımıza şablon sayfası çıkmaktadır. Bu ekranda kullanılabilir şablonlar yer almaktadır. En sık kullanılan şablonlar bölümünde görüldüğü gibi “Broşürler”, “Bültenler”, “Etiketler”, “Kartpostallar”, “Kartvizitler”, “Takvimler”, “Tebrik Kartları” bulunmaktadır. “Broşürler” düğmesini tıklayarak Şablonlara ulaşabilir ve yüklü şablonlardan tasarımı size uygun olanı veya beğendiğinizi seçebilirsiniz. Broşürü kaydetmek için “Dosya” sekmesi tıklandığında açılan ekranda “Kaydet” butonuna tıklayabilirsiniz. Broşür dosyamızı kaydettikten sonra broşür tasarlama işlemlerine geçiş yapabiliriz. Broşürün tüm tasarım işlemleri bittikten sonra yayında var olan hataları tespit etmek ve düzenlemek için “Tasarım Kontrolçüsü” seçeneği kullanılmaktadır. Tasarım denetleyicisini çalıştırdığımızda yayın çalışma ortamının sağ tarafında görev yöneticisi penceresi açılmaktadır. Burada yayında yapılan hatalar yer almaktadır. Buna göre gösterilen hatalar tespit edilmeli ve tek tek düzeltilmelidir. Broşürdeki hatalar giderildikten sonra yazdırma işlemine geçebilirsiniz.

BROŞÜR UYGULAMASI

Broşür tasarlayıp hazırlamak oldukça önemli ve dikkat edilmesi gereken bir iştir. Çünkü broşür içerik sunumu, hedef kitle özellikleri ve tasarım bileşenleri açısından ne kadar iyi tasarlanıp hazırlanırsa o derece etkili olmaktadır. Broşür tasarlamaya başlamadan önce işi planlamak gerekir. Plan yaparken hangi aşamaların olacağına karar verilmeli ve bu aşamalarda hangi adımların gerçekleştirileceği netleştirilmelidir.

1. Aşama: Bilgileri edinme Tasarıma başlamadan önce broşürünü hazırlayacağınız ürün, hizmet, proje, araştırma, firma, etkinlik veya uygulama, sanatsal veya kültürel olaylara yönelik bilgileri edininiz. Bunun için iyi bir araştırma yapılması gerekmektedir.

2. Aşama: Tasarım öğelerini belirleme Bu aşamada ise broşürde yer alacak tasarım öğeleri belirlenmektedir. Sayfa sayısı ve sayfaların yerleşimi tespit edildikten sonra görsel ve sözel ifadelerin yerleşimi gerçekleştirilmelidir. Her sayfada verilmek istenen konunun bir bölümü bulunmalıdır.

3. Aşama: Tasarım işlemlerini gerçekleştirme Bu aşamada ise önceki aşamadaki tüm durumlar netleştirildikten sonra tasarım işlemleri gerçekleştirilir.

Broşürde ilk ve son sayfalar önem arz etmektedir. Broşürün ilk sayfasına broşürün amacına hizmet eden ve hedef kitlenin dikkatini çeken bilgiler veya görsellere yer verebilirsiniz. Ana fikir genelde ilk sayfada verilmelidir. Son sayfasına ise broşürü hazırlanacak birimin iletişim ve adres bilgilerine yer verebilirsiniz. Broşürün diğer sayfalarına ise broşürde verilmek istenen mesaj iletilmelidir.

GÖRSEL İÇERİK HAZIRLAMA

Öğrendiklerimizin %83'ü görme, yüzde 11'i işitme, yüzde 5'i dokunma, yüzde 3,5'i koklama ve yüzde 1'i ise tatma duyuları yardımıyla gerçekleşir. Bu da görsellerin öğrenme ve iletişimde önemli unsurlar olduğunu göstermektedir. Görseller belirli bir nesne, olay ya da kavramın daha açık ve anlaşılır olarak ifade edilmesini sağlar. Öğrenmede görsellerin işlevleri, soyut kavramları somutlaştırmak, dikkati toplamak, algılamayı ve hatırlamayı kolaylaştırmak, bilgileri organize etmek, öğeler arasındaki ilişkileri ortaya çıkarmak ve zaman tasarrufu sağlamak, olarak sıralanabilir. Görsel Nedir? Kelimeler ve grafikler bireylerin yeni bilgi ve beceriler edinmelerine yardımcı olan iki temel araçtır. Öğretim materyallerindeki grafikler öncelikle verilmek istenen mesaja yönelik görsel ilgi oluşturmak için kullanılmaktadır. Öğretimsel grafikler, “kurumların performansını artıracak şekilde öğrenmeyi ve performansı optimize etmek için tasarlanan içeriğin sembolik (iconic) ifadeleri” olarak tanımlanmaktadır.

GÖRSELLERİN TEMEL ÖZELLİKLERİ

Görsellerin (1) nasıl göründüklerine ve nasıl yaratıldıklarına odaklanan yüzey özellikleri, (2) bilgiyi nasıl aktardıklarına odaklanan iletişimsel işlevleri (3) ve bireyin öğrenmesini nasıl kolaylaştırdığına odaklanan psikolojik işlevleri olmak üzere üç özelliğinden söz edilebilir.

Görsellerin Yüzey Özellikleri Görsellerin yüzey özelliklerinin farklı psikolojik etkileri ortaya çıkardığına dair araştırma sonuçları bulunmaktadır. Statik görüntüler, bazı nesnelere nasıl çalıştığını öğretmek gibi bazı öğrenme hedefleri için daha etkili olabileceken animasyonlar, hareket gerektiren becerileri öğretmek için daha etkilidir. Görsellerin İletişimsel İşlevleri Dekoratif görseller, genellikle estetik, mizah veya motivasyonel amaçlar için kullanılmaktadır. Dekoratif görsellerin aşırı kullanımı, öğrenmeyi artırmak için gereken temel zihinsel öğrenme süreçlerini bozma riskini taşır. Bu nedenle, aşırı kullanımları önerilmemektedir. Temsili görseller, “gerçek” nesneyi sadık bir şekilde temsil eden görsellerdir. Temsili görselin amacı, içeriğin neye benzediğini gerçekçi bir şekilde göstermektir. Nimonik (Mnemonic-Belleç), yani anımsatıcı görseller, bir konunun kavramlarını hatırlamaya yardımcı olur. Nimonik grafikler, kavramların anlamları ile başka bir kavram arasında görsel olarak köprü kurar yani görsel bir benzetme yapar. Örgütleyici görseller, kavramlar arasındaki niteliksel ilişkileri göstermek için kullanılır. Genellikle ağaç, şema veya düğüm ve bağlantılardan oluşan bilgi haritaları şeklinde oluşturulur. İlişkisel görseller, iki veya daha fazla değişken arasındaki nicel ilişkileri göstermek için kullanılır. Pasta grafikler, çizgi grafikler ve çubuk grafikler ilişkisel görsel kullanımına örnek olarak verilebilir Dönüşümsel görseller, zaman içindeki veya uzayda meydana gelen dönüşümleri anlatır. Dönüşümsel görsellerin yaygın bir kullanımı, prosedürel bir görevi yerine getirmek için gereken adımların öğretilmesidir. Yorumlayıcı görseller, bireylerin görünmez, soyut veya her ikisi de olan olayları veya süreçleri anlamalarına yardımcı olur. Bir teori, ilke veya sebep-sonuç ilişkisini örneklemek için kullanılmaktadır. Görsellerin Psikolojik işlevleri Etkili iletişim kurmanın yanı sıra görselleriniz, psikolojik öğrenme süreçlerini de desteklemelidir. Bu süreçleri bozan görsellerin öğrenmeyi zayıflattığı ortaya çıkmıştır.

GÖRSEL TASARIM UNSURLARI

Görsel tasarım öğelerinin doğru kullanılması etkili bir görsel iletişim için çok önemlidir. Görsel tasarım unsurları çizgi, şekil, alan, boyut, doku ve renkten oluşur. Çizgi Çizgiler dikkati bir noktaya çekmek için, fikir kavram veya basamakları ayırt etmek için, yön ve hareket göstermek için veya nesnelere hızlıca görselleştirmek için kullanılabilir. Şekil Şekil, bir yüzey üzerine çizilen iki boyutlu görsellerdir. Şekiller detaylı olmayan kavramların ifade edilmesinde kullanılabilir. Basit şekiller karmaşık şekillere göre daha kolay anlaşılır. Alan Görsel materyalin anlaşılabilir olması açısından alan kullanımı son derece önemlidir. Sayfanın tamamı şekil ya da metinlerle doldurulmamalı okuyucunun içeriği daha rahat takip edebilmesi için boş alanlara yer verilmelidir. Boyut Görseller hedef kitlenin kolay algılayabileceği boyutta olmalıdır. Farklı nesnelere bir arada gösterilirken asıl boyutlarına göre oranlanmalıdır. Bir nesne diğer nesnelere birlikte kullanıldığında boyut açısından bir anlam ifade eder Doku Doku üç boyutlu nesne ve materyallerin dokunma duyusu ile hissedilebilecek yüzey özelliğidir. Dikkatleri nesneye çekmek ve gerçekçiliği artırmak için kullanılır. Görsel materyali gören kişinin hissetmesini de sağlar. Renk Renk, etkili kullanıldığında görsel materyalin işlevselliğini artıran önemli bir unsurdur. Yanlış renk tercihleri görsel materyalin kalitesini azaltmakta, özellikle

okunabilirlik açısından sorunlara yol açmaktadır.

DİJİTAL ORTAMDA GÖRSELLER

Bilgisayar ortamında çalışılan grafiklerin 2 formatından söz edilebilir. Bunlar; piksel tabanlı görseller ve vektör tabanlı görsellerdir. Bir benzetme ile anlatmak gerekirse bir resim ya boyayarak ya da çizerek oluşturulur. Burada boyama işlemi piksel grafikleri çizme işlemi ise vektörel grafikleri örneklendirmektedir. Piksel (bitmap) tabanlı görseller Piksel grafikler, piksel adı verilen noktaların birleşmesiyle ve renklendirilmesiyle oluşturulmaktadır. Çözünürlük, piksel tabanlı görsellerde resim kalitesi veya detayının bir ölçümünü ifade etmektedir. Piksel tabanlı bir görsel yeniden ölçeklendirildiğinde ve boyutlandırıldığında kalitesi ve netliği bozulabilmektedir. Vektör tabanlı görseller Vektörel grafikler, eğriler ve çizgilerin kullanılmasıyla matematiksel ifadelerle oluşturulmaktadır. Bu grafik türü çözünürlükten bağımsızdır. Vektör tabanlı grafiklerin matematiksel ifadelerle oluşturulması nedeniyle yeniden ölçeklendirildiğinde ve boyutlandırıldığında herhangi bir bozulmaya ya da detay kaybına uğramamaktadır. Piksel tabanlı görsellerin avantajları ve dezavantajları Piksel grafiklerde her bir piksel üzerine değişiklikler yapılabilir. Bu yüzden rötuş ve düzenleme işlemleri rahatlıkla yapılabilir. Piksel grafiklerin dezavantajları ise; boyutu büyütüldüğünde grafikte bozulmalar olması, boyutu küçültüldüğünde piksel kaybı nedeniyle orijinal görüntünün kaybedilmesi, vektörel grafiklere göre dosya boyutu olarak daha büyük olması olarak sıralanabilir. Vektör tabanlı görsellerin avantajları ve dezavantajları Vektörel grafikler yeniden boyutlandırıldığında kalite kaybına uğramaması nedeniyle farklı boyutlarda üretilmesi gereken çalışmalarda kullanılmak için uygundur. Vektör grafikler piksel grafiklere göre dosya boyutu olarak daha küçüktür. Vektör grafiklerin bir olumsuz yanı ise bu grafik türü ile fotoğraf kalitesinde üretim yapılamamasıdır.

GÖRSEL TASARIMDA KULLANILAN YAZILIMLAR

Görsel oluşturmak ve düzenlemek için Adobe Photoshop, Pxlr, Adobe Illustrator, Gimp ya da Picasa gibi yazılımlar kullanılmaktadır. Bu yazılımların birçoğu ücretli iken Picasa ve Gimp ücretsiz olanlardır. Pxlr ise çevrimiçi olarak kullanılabilen yazılımlardandır. Bu yazılımlar temel olarak aynı mantıkta çalışmakla birlikte bazıları daha ileri düzey ve daha ayrıntılı işlemleri yapabilmektedir. Fireworks yazılımının tanıtımı ve temel bileşenler Adobe Fireworks hem piksel hem de vektör tabanlı grafik işleme, özellikle web grafiklerini oluşturmak ve düzenlemek için kullanılacak bir yazılımdır. Ücretli olan bu yazılım, 30 günlük ücretsiz deneme sürümü ile test edilebilmektedir. Adobe Fireworks CS6 yazılımının uygulama bölümünde dosya, seç, değiştir, düzenle, metin gibi temel menüler yer almaktadır. Temel Araç Çubuğu bölümü kaydetme, yeni dosya oluşturma, geri alma, kopyalama ve yapıştırma gibi temel işlevleri barındırır. Panel Bölmesi vasıtasıyla seçilen nesnelerin özellikleri değiştirilebilmektedir. Araçlar Paneli Adobe Fireworks'ta sıklıkla kullanılan panellerin başında gelmektedir. Bu panel, Seç, Bitmap, Vektör, Web, Renkler ve Görünüm olmak üzere altı kısımdan oluşmaktadır. Özellikler Paneli bağlamsal bir paneldir. Yani bu panelin içeriği o anda Tuvalde yapılan işleme ve seçilen nesneye göre değişmektedir. Çalışma Alanı yani tuval, nesnelerin yerleştirildiği ve nesneler üzerinde değişikliklerin yapıldığı alandır. Adobe Fireworks yazılımında proje dosyaları PNG formatındadır. Bu dosya formatı içerisinde renk özellikleri, katmanlar ve diğer özellikler olmak üzere ayrıntılı bilgiler bulunmaktadır. Bu nedenle PNG formatındaki dosyaların boyutları diğer dosya formatlarına göre (JPEG, GIF vb.) daha büyüktür. Bu dosya formatı içerisinde hem vektörel hem de bitmap (piksel) nesneleri barındırabilmektedir. Adobe Fireworks yazılımı öncelikli olarak vektörel tabanlı çizimler için geliştirilmiş olmasına rağmen bitmap (piksel) tabanlı görseller için de çeşitli araçları bulunmaktadır. Bitmap piksellerden oluşan bir resim türüdür. Fotoğraflar bitmap türü nesnelere aittir. İçerisinde birkaç renk barındıran çizimler veya logolar ise genellikle vektör tabanlı görsellerdir. Bilgisayardaki 2 nokta arasındaki renk ve kalınlığı değiştirilebilen yola vektör adı verilmektedir. Adobe Fireworks yazılımında Araçlar panelindeki vektör bölümünde vektör çizimine ve düzenlenmesine olanak sağlayan çeşitli araçlar bulunmaktadır.

Fireworks yazılımı ile görsel hazırlama

- Fireworks yazılımını çalıştırdıktan sonra yeni bir çalışma dosyası oluşturmak için Temel Araç Çubuğu bölümünden yeni butonunu kullanabilirsiniz.
- Tuval'in özelliklerini değiştirmek için Tuval'e bir kez tıkladıktan sonra alt kısımda yer alan özellikler bölümünden Tuval ayarlarını yapabilirsiniz.
- Uygulama bölümünde yer alan Görünüm->Cetveller seçeneğiyle cetvellerin görünmesini sağlayarak Fireworks ortamında daha hassas çalışmalar yapabilirsiniz.
- Üst ya da sağ kısımda yer alan cetvelin üstüne farenin imlecini getirerek tuvalde kılavuz çizgilerin görünmesini sağlayabilirsiniz.
- Çalıştığımız bir dosyayı farklı türlerde kayıt etmek için Dosya menüsünden, Farklı Kaydet seçeneğini kullanabilirsiniz.
- Seçme araçları her resim işleme yazılımında bulunan araçlardır ve çalışma mantığı tümünde aynıdır. Her bir seçim aracının kendine göre özellikleri bulunmakla birlikte yapmak istediğiniz işleme göre en uygun aracı seçmelisiniz.

- Seçim Çerçevesi Aracı: Düzgün şekilli alanların seçiminde kullanılır. Seçmek istediğiniz alanın biçimine göre dikdörtgen veya oval seçim aracını kullanabilirsiniz.
- Kement aracı: Normal ve Çokgen kement olmak üzere 2 çeşit kement aracı vardır. Bu araçlar genellikle düzgün olmayan şekiller üzerinde seçim yapmak amacıyla kullanılmaktadır.
- Sihirli Değnek Aracı: Seçilmek istenen bölgenin benzer renklere veya renk tonlarına sahip olduğu durumda, en uygun seçme aracı sihirli değnek aracıdır. Sihirli değnek aracı pikselleri rengine göre seçmektedir.
- Vektör çizimine ve düzenlenmesine olanak sağlayan araçlardan en önemlisi ise kalem (Pen Tool) aracıdır.
- Yazmış olduğunuz bir metni, istediğiniz bir yola eklemek için Araçlar Panelinden vektör bölmesinden Metin aracını ve Elips aracını kullanabilirsiniz.

Masaüstü yayıncılık dersimizin bu bölümünde animasyonun ne olduğu anlatılarak animasyon türlerinden bahsedilecek ve Adobe Edge Animate programı kullanılarak bir animasyonun nasıl tasarlandığı gösterilecektir. Bu ünite anlatılanları kullanarak kendi animasyonunuzu tasarlayabilir, tasarladığınız animasyonu ihtiyaca göre paketleyebilirsiniz. Taşınabilir mobil cihazların giderek yaygın hâle gelmesi ve internet kullanımının hızla artması bu cihazlar için geliştirilen içeriklerin durağanlıktan çıkarak hareket kazanması gerekliliğini ortaya çıkarmıştır. Elektronik ortamlarda sunulan gazete ve dergiler artık durağan ve tepkisiz içerikler yerine hareketli ve kullanıcı ile etkileşim yapabilen materyaller sunmaya başladı. Bu amaçla içeriklerde sunulan canlandırılmış görseller, anlatılmak istenen ana fikri daha cazip hâle getirmeyi başardı. Bu başarının arkasında yer alan animasyonların ne olduğu ve nasıl hazırlandığına dair bilgiler bu ünitenin kapsamı hâline gelmiştir.

• **Animasyon Nedir?**

Fransızcadan dilimize geçmiş olan animasyon kavramı canlandırma olarak tanımlanmaktadır. Canlandırmadan kasıt, hareketsiz iki boyutlu resimler ile hareket hissini uyandırılmasıdır. Resimlerin belli bir süre içerisinde art arda gösterilmesiyle bu resimlerde yer alan küçük değişiklikler nesnelere hareket eden bir canlı hâline dönüştürmektedir. Animasyonları oluşturan durağan resimlerin her birine kare adı verilir. Animasyonların gerçek bir hareket algısı uyandırabilmesi için bir saniyede en az 12 kare gösterecek hızda oynatılmalıdır. Bu değer sinema filmlerinde saniyede 24 kareye kadar çıkmaktadır. Animasyonların oynatma hızı değeri fps olarak adlandırılır. Bu ifade saniyede oynatılan kare sayısı anlamını taşıyan, İngilizce “frame per second” kelimelerinin baş harflerinden oluşturulmuştur. Yani 12 fps ifadesi bir saniyede 12 kare oynatma hızı anlamına gelmektedir.

• Animasyon tasarımında bilinmesi gereken bir diğer kavram ise zaman çizgisidir (timeline). Zaman çizgisi, üzerinde kareleri barındırır ve animasyonun başlangıcından itibaren bütün olayların akışı bu çizgi üzerinde belirlenir. Bir zaman çizgisi panelinde animasyonu oluşturan her bir nesnenin ayrı bir katmanda (layer) yer alması nesnelere sahne içerisinde birbirinden bağımsız olarak hareket etmelerini sağlamaktadır.

• Zaman çizgisi üzerinde hareketler iki yolla yapılır. Birincisi hareketi oluşturan her bir resmin kare kare çizilmesidir. Geleneksel yolla oluşturulan animasyonlar bu mantığa dayanmaktadır. İkinci yol ise hareketin başlangıcının ve sonunun belirlendiği hareketlerdir. Bu yolla oluşturulan hareketlerde anahtar karelerden (keyframe) yararlanılır. Animasyon hazırlama programlarının sağladığı bu kolaylık ile hareketin başlangıcı ilk anahtar kare üzerinde, sonu ise ikinci anahtar kare üzerinde çizilir. Anahtar kare kullanılarak yapılan animasyonlara Geçiş (Transition) adı verilir.

• Bir animasyon hazırlanmadan önce ana karakterler belirlenerek kâğıt üzerinde veya bilgisayar ortamında çizimleri yapılır. Bu amaçla vektör veya piksel tabanlı yazılımlardan yararlanılır.

Animasyon hazırlığının ikinci aşamasında senaryoya bağlı kalınarak hikâye tahtası (storyboard, Şekil 7.4) ve hikâye düzenleri (layout) hazırlanır. Profesyonel bir çalışmada bu aşamalar olmadan animasyon hazırlığına girilmez. Yapım aşamasında kullanılan farklı teknikler sonucunda çeşitli animasyon türleri ortaya çıkmaktadır. Animasyonların başlıca türleri şunlardır:

• İki boyutlu animasyonlar

• Kes-Yapıştır (Cut-out) animasyonlar

• Durdur-Çek (Stop motion) animasyonlar

• Rotoskopi (Rotoscope) animasyonlar

• Üç boyutlu animasyonlar

• Hareket yakalama (Motion capture) animasyonlar

• Prosedürel animasyonlar Günümüzde her alanda olduğu gibi animasyon tasarımında da güncel ve ileri teknolojiler kullanılmaktadır. Aşağıda animasyon hazırlamak amacıyla kullanılan başlıca yazılımlar verilmektedir:

• 3D Studio Max

• Maya

• Adobe Photoshop

• Adobe Flash

• Adobe Edge Animate

• Adobe Edge Animate İnternetin cep telefonlarına veya tabletlere girmesinden önce web sayfalarının vazgeçilmez animasyonları bir zamanlar Macromedia firması tarafından üretilen, daha sonra Adobe

firması tarafından piyasaya sürülmeye devam eden Flash programı ile yapılmaktaydı. Flash ile geliştirilen dosyalar SWF uzantısına sahiptir ve web tarayıcılarının bu dosyaları çalıştırması için bilgisayara Adobe Flash Player eklentisinin kurulu olması gerekmektedir. Akıllı telefonların ve tabletlerin Flash Player çalıştırması pil kullanım süresini ciddi anlamda düşürdüğü için mobil cihazlar Flash dosyalarını desteklememektedir. Bu boşluğu doldurması için geliştirilen HTML5 standardı hem güvenilir olmakta hem de mobil platformlarda sorunsuz çalışabilmektedir. Adobe firması ise artık Flash yerine kullanılabilir yeni bir ürün olan Edge Animate programını üretti ve kullanıma sundu. Adobe Edge Animate HTML5 tabanlı animasyonlar geliştirmek için tasarımcıların ve web geliştiricilerin kullandığı bir programdır. Zaman çizgisi paneli kullanılarak nesnelere kolayca hareket kazandırma özelliğine sahiptir. Tasarlanan grafikler HTML5 tabanlı olduğu için nesnelere kolayca gölge, bulanıklık ve renk doygunluğu gibi CSS filtreleri uygulanabilir. Oluşturulan animasyonlar her boyuttaki cihaz ekranına uyum sağlayabilecek boyutlandırma özelliklerine sahip olmakla birlikte web sayfaları başta olmak üzere çeşitli ortamlarda yayımlanabilecek şekilde paketlenmektedir. Adobe Edge Animate ücretli bir yazılımdır. Ancak 30 günlük ücretsiz deneme sürümünü indirerek test etme imkânı sunulmaktadır. Adobe Edge Animate programının piyasada bulunan en son sürümü olan Creative Clouds (CC) versiyonuna <http://www.adobe.com/tr/products/edge-animate.html> adresinden ulaşılabilir. Bu ünite anlatılanları daha iyi kavramak için deneme sürümünü indirerek uygulamaları beraber yapabilirsiniz. Adobe Edge Animate çalışma ortamı, orta kısımda etrafı çeşitli panellerle çevrili olan bir tasarım alanına sahiptir. Üst kısımda çizim araç çubuğu, sol tarafta özellikler paneli, sağ tarafta nesnelere ve kütüphane panelleri ve alt tarafta zaman çizgisi paneli bulunmaktadır. Adobe Edge Animate programında aşağıdaki paneller bulunmaktadır:

- Araçlar (Tools) Paneli • Özellikler (Properties) Paneli
- Nesnelere (Elements) Paneli • Kütüphane (Library) Paneli
- Zaman Çizgisi (Timeline) Paneli
- Adobe Edge Animate Çalışma Ortamı Web sayfalarında yer alan nesnelere biçimsel özelliklerini ayarlamak amacıyla CSS (Cascading Style Sheet) kodları kullanılmaktadır. Sahne nesnesi temelde bir div etiketi olduğu için bu nesnenin biçimsel ayarlarını yapmak üzere arka planda CSS kodları oluşturmak gerekmektedir. Adobe Edge Animate programı Özellikler paneli aracılığıyla yapılan ayarlamalar sonucunda, gereken CSS kodlarını arka planda otomatik olarak oluşturmaktadır. Adobe Edge Animate programının tasarım yapılan bölgesine Sahne (Stage) adı verilir. Animasyon tasarımına başlamadan önce sahnenin animasyona uygun olarak hazırlanması gerekmektedir. Geliştirilecek olan animasyon HTML5 alt yapısına sahip olacağı için Nesnelere panelinde en üstte yer alan Stage isimli nesnenin yanında soluk bir şekilde yazan ifadesinden, sahnenin aslında HTML dosyası içerisinde yer alan bir div etiketi olduğu anlaşılmaktadır. Sahne özelliklerini ayarlamak için Özellikler paneli kullanılmaktadır. Sahne boyutunun piksel veya % cinsinden ayarlanabilmektedir. W ve H değerleri genişlik (Width) ve yükseklik (Height) anlamına gelmektedir. Ekran boyutu ne olursa olsun belli oranda yer kaplaması isteniyorsa %, sabit büyüklükte yer kaplaması isteniyorsa piksel cinsinden değer girilmelidir. CSS kodları ile biçimlendirilerek oluşturulabilen nesnelere için Adobe Edge Animate programı basit bir araç kutusu sunmaktadır. Araçlar panelinde sahneye dikdörtgen, kenarları yuvarlatılmış dikdörtgen, elips ve metin eklenebilmektedir. Bu nesnelere aslında CSS kodları ile düzenlenebilen HTML etiketlerinden başka bir şey değildir. Animasyon içerisinde bu nesnelere dışında grafik ve arka planda çalınması istenen sesler de projeye dâhil edilebilir. Dışardan eklenen her bir dosya Kütüphane panelinde listelenmektedir. Harici programlarla hazırlanan içerikleri sahneye eklemek için iki yol kullanılabilir:

- File > Import yolu izlenir. Açılan pencereden eklenecek olan dosya veya dosyalar seçilerek ekleme işlemi tamamlanır.
- Nesnelere bulunduğu klasör açılarak eklenecek dosya veya dosyalar seçildikten sonra sürüklenerek sahneye bırakılır.
- Adobe Edge Animate ile Animasyon Tasarımı Adobe Edge Animate ile animasyon tasarımına sahneye bir dikdörtgen çizip onu hareket ettirmekle başlayalım. Bunun için Adobe Edge Animate programının açılışında görüntülenen karşılama penceresinde Create New seçeneği ile yeni bir dosya açınız ve aşağıdaki adımları takip ediniz:
- Araçlar panelinden Dikdörtgen Aracını (Rectangle Tool) seçin.
- Sahnenin sol üst köşesine bir dikdörtgen çizin.
- Adobe Edge Animate programı ile animasyon oluşturmanın en kolay yolu İğne Aracını kullanmaktır. Bunun için Zaman Çizgisi Paneli üzerinde bulunan İğne (Toggle Pin) düğmesine tıklayın.
- Oynatma Başlığını (Playhead) 0:01'e (1 saniye/second) kaydırın. Sarı Oynatma Başlığı başka bir zamana kaydırıldığında mavi İğne arkada sabit kalır.
- Sahneye çizilen dikdörtgeni sahnenin sağ alt köşesine kaydırın.
- Özellikler penceresinde bulunan gri renk kutusuna tıklayın.
- Şeklin arka plan rengini değiştirdikten sonra rengi onaylamak için klavyeden [Enter] tuşuna basın.
- Klavyeden [Space] tuşuna basarak animasyonu oynatınız. Adobe Edge Animate programı ile

animasyon tasarlarken internette bulabileceğiniz hazır hareket şeritleri ile kolayca animasyon oluşturabilirsiniz. Yeni bir Adobe Edge Animate dosyası açarak aşağıdaki adımları takip ediniz:

- File > Import Spritesheet yolu izlenerek hareket şeridini projeye aktaralım.
- Bu işlem Define Sprite Tiles isimli iletişim penceresini açacak ve hareket şeridini projeye eklerken bazı ayarlar yapmaya izin verecektir.
- Burada yapılması gereken ilk ayar hareket şeridinde satır ve sütun sayısının belirlenmesidir.
- Hareket şeridinde tek satırda yer alan satır ve sütun sayısını ayarlayın
- Trimming Options kısmını genişleterek tüm değerlere 0 girin.
- [Import] düğmesine tıklayarak içe aktarma işlemini tamamlayalım.
- Klavyeden boşluk tuşuna basarak animasyonu gözlemleyin.
- Sahnede boş bir yere tekrar çift tıklayarak ana sahneye geri dönün.
- Bu hâliyle web sayfasında nasıl görüntüleneceğini görmek için File > Preview in Browser komutunu verin.

Bu komut ile internet tarayıcısı açılacak ve animasyon oynatılacaktır. Zaman Çizgisi üzerinde belli bir noktada animasyonu durduran, oynatan veya başka bir noktaya zıplatan kodlara Tetikleyici (Trigger) adı verilir. Tetikleyiciler ana sahne üzerindeki Zaman Çizgisine eklenebildiği gibi semboller içerisinde yer alan Zaman Çizgilerine veya sembollerin kendilerine doğrudan eklenebilir. Hazırlanan animasyonun başka bir yerde kullanılması için paketlenmesi gerekmektedir. Paketlenen animasyonlar herhangi bir web sayfasında veya HTML5 içeriği destekleyen içerik veya ortamlarda kullanılabilir. Mesela mobil cihazlarda çalışabilen e-dergilerde rahatlıkla kullanılabilir. Daha önce hazırlanan kuş animasyonunu yayımlayabilecek hâle getirmek için aşağıdaki adımları takip edin:

- Oluşturulan animasyon dosyasını kaydetmek için File > Save yolunu takip edin.
- Açılan pencerede projeye bir isim verin. Pencerenin en altında yer alan Save in a folder seçeneğinin seçili olması projeyi yeni bir klasör içerisine kaydedecektir. Böylece animasyon için gerekli olan kaynak dosyalar bilgisayardaki diğer dosyalar ile karışmayacaktır.
- Save düğmesine tıklayarak kaydetme işlemi tamamlayın. Hazırlanan animasyon paketlenerek üç farklı ortam için yayımlanabilir hâle getirilebilir. Paketleme seçenekleri ve ortam ayarlarını yapmak için File > Publish Settings yolu takip edilerek Publish Setting iletişim penceresi açılır. Aşağıdaki paketleme seçeneklerinden birini seçin.
- Web
- Animate Deployment Package
- iBooks / OS X Ortam seçenekleri ayarlandıktan sonra bu pencere üzerindeki [Publish] düğmesine basılarak paketleme işlemi yapılır. Yayımlama ayarlarını kaydederek paketleme işlemi daha sonra yapmak için [Save] düğmesine tıklanarak pencere kapatılır. Animasyon tasarımı tamamlandıktan sonra File > Publish yolu izlenerek paketleme işlemi tamamlanır.

ADOBE INDESIGN İLE YAYIN TASARIMI

Teknolojinin hızla ilerlemesi yayın sektöründe de köklü değişiklikler olmasına sebep olmuştur. Bu değişiklikler içerikleri ve yayın organlarını etkileşim hatta yeni yayın organlarının ve içeriklerin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Bu değişimler ise yeni medya kavramının doğmasına sebep olmuştur.

Kitap Dergi Tasarımı

Yayın organlarında ister dijital ister basılı olsun her durumda etkili bir tasarıma ihtiyaç duyulmaktadır. Düzenli tasarlanmış bir yayın, odağın daha iyi yakalanmasını sağlar. Böylece hedef kitleye istedik bilgiler daha rahat bir şekilde aktarılır. Yeni medya kavramıyla birlikte içeriklerde farklı türlerin kullanılması ve istenildiği zaman güncelleme yapılabilmesi mümkün hâle gelmiştir. Geçmiş dönemlerde yalnızca basılı olarak kullanılan yayın organları çevrimiçi ortamların kullanımıyla birlikte anlık güncellenip ve çoklu ortam nesnelere desteklenebilmektedir. Ayrıca basılı yayınlarda da karekod (QR) çözümleri içeriklerin etkileşimli olmasını ve çoklu ortam nesnelere zenginleştirilmesini mümkün kılmaktadır.

Kitap ve Dergi Tasarımında Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar

Yayın hazırlamanın asıl amacı bilginin paylaşımıdır. Paylaşılan bilgi ne kadar önemli olursa olsun, bilgiden daha önemli olan şey bilginin nasıl paylaşıldığıdır. Bilginin değer kaybetmemesi ve bilgi aktarımının kolaylaştırılması için içerik tasarımında dikkatli olmak gerekir. Kitap ve dergi tasarımında aşağıdaki hususlara dikkat etmek etkili bir yayın hazırlamaya katkı sağlayacaktır:

- Cinsiyet, yaş ve milliyet içeriğin farklılaşmasında doğrudan etkilidir. Tasarımda kullanılacak olan renkler cinsiyet, yaş ve milliyete göre farklı anlamlar ve etkiler taşımaktadır.
- Görsel kullanımı tasarımın aktaracağı bilgiyi daha rahat iletmek için kullanılır.
- Yakınlık ilkesi birbiriyle ilişkili içeriklerin mesafelerine dikkat edilmesi gerekliliğidir.
- Yazı fontu, boyutu ve okunabilirlik kavramları göz önünde bulundurulmalıdır.
- Sayfa boyutu tasarımda kullanılacak nesnelere ve yerleşimi doğrudan etkilemektedir.
- Kenar boşlukları sayfanın kullanım alanı için kısıt oluşturmaktadır.
- Cilt payı olmazsa içeriklerin okunmasında sorunlar oluşabilir ve bazı içerikler cilt içerisinde kalabilir.

- Kâğıt türü tasarıma yönelik renkleri ve cilt payı özelliklerini doğrudan etkiler.

Kitap ve Dergi Tasarımında Çoklu Ortam İçeriklerinin Kullanımı

İyi bir görsel tasarım kolay okunan, ilgili çekici, açık ve anlaşılır olursa kalıcılıkta o kadar yüksek olacaktır. Tasarımcı ve hedef kitle arasındaki iletişim görsel kaynaklar tarafından sağlanırken, üretilen içeriklerin görsel tasarımları şu özellikleri taşımalıdır.

- Okunabilir olmalıdır.
- Hedef kitlenin mesajı almak için harcadığı enerji normal süreçten daha az olmalıdır.
- İletilmek istenen mesaj yapılan tasarımın odağında bulunmalıdır.
- Tasarımda uygun renklere yer verilmelidir.
- Olabildiğince gerçeğe yakın görsellerden faydalanılmalıdır.
- Yeni bir kavram veya konuyu açıklarken bilindik eski kavramlardan benzer olanlarıyla ilişkilendirilmelidir.
- Kavram veya ana noktaların arasındaki ilişkileri anlatmak için grafik, akış şemaları veya haritalar gibi görsellerden faydalanılmalıdır.

TASARIMDA RENK SEÇİMİ

Renklerin kullanımında yaş grupları, cinsiyet, renklerin psikolojik etkileri ve coğrafi bölge gibi özelliklerin dikkate alınması gereklidir. Renkler psikolojik olarak hem pozitif hem de negatif etkiler doğurabilir. “Faber Birren yaptığı birçok psikolojik deneyde çok dikkatsiz ve kayıtsız bireylerin bile değişik renkli uyarıcılara tepki gösterdiklerini saptamıştır” (Özdemir, 2005). Renklerin psikolojik etkilerinden sonra hedef kitlenin yaşı ve cinsiyetine dikkat etmek gerekir. Küçük yaş grupları için çok parlak renkler tercih edilirken, daha ileri yaşlar için pastel renkleri kullanmak daha uygundur. Yaş grubuna göre rengin parlaklık ve pastelliği belirlendikten sonra cinsiyete göre hangi rengin kullanılacağı belirlenmelidir. Yaş ve cinsiyetin yanı sıra tasarımın kullanılacağı kültür de önemlidir. Renkler evrensel olduğu gibi her coğrafyada farklı anlamlar da taşımaktadır.

NESNELERİN SAYFA İÇERİSİNDEKİ YERLEŞİMİ

Tasarım esnasında nesnelere sayfadaki dağılımları da çok önemlidir. Metin ve görsellerin sayfa

içerisine yerleşiminde önem dereceleri ve hiyerarşik sıraları etkilidir. İçeriklerin sayfa içerisindeki yerlerini belirlemek için kullanılan yöntemler vardır. Bunlar;

1. Üçüncü Kural Tekniği Nesnelerin sayfa içerisinde yerleştirilmesinde asıl amaç dikkati istedik bölgeye çekmek ve kalıcılığı sağlamaktır. Bu teknik “Okuyucular sayfa içerisinde gezinirken hangi alanları ne kadar hatırlıyorlar?” sorusuna cevap verir.

2. Kapalı – Açık Alanlar Tekniği Sayfanın tasarımında bir diğer etmen boşlukların miktarıdır. Boşluklar içerik yoğunluğunu dengelemek ve okunabilirlik düzeyini artırmak için etkili bir şekilde kullanılabilir.

KAPAK TASARIMI VE ÖZELLİKLERİ

Bir kitabın veya derginin dikkat çeken ilk kısmı kapağıdır. Bu yüzden kapak tasarımı adeta o kitabın özeti gibi olmalı ve olabildiğince hedef kitlenin dikkatini çekip onlarda merak uyandırılmalıdır. Bir kitap veya derginin kapağı üç bölümden oluşur;

- Ön kapak
 - Sırt
 - Arka kapak
- Kapak tasarımında dikkat edilmesi gereken hususlar şunlardır:
- Kapak içerik ile ilişkili ve içeriği yansıtıyor olmalıdır.
 - Sırt yazısı kullanılacaksa aşağıdan yukarıya doğru tasarlanmalıdır.
 - Kapak bilgilerine dikkat edilmeli ve tasarımcı yazar yayınevi gibi bilgilere iç veya dış kapakta yer verilmelidir.
 - Okunabilirliği yüksek yazı karakterleri kullanılmalıdır.
 - Kapaklar birbiriyle uyumlu olmalı hatta bir bütün oluşturmalıdır.
 - Görsel öğeler ve sayfa yerleşimi etkili bir şekilde kullanılmalı ve dikkat çekici olmalıdır.

ADOBE INDESIGN PROGRAMI

Adobe InDesign bir masaüstü yayıncılık programıdır. Oldukça yaygın kullanılan bu program sayesinde kitap, dergi, broşür veya interaktif belgeler oluşturabilirsiniz. InDesign içerdiği nesnelere ile belgelerinize 2 veya 3 boyutlu resimler ve yazıların yanı sıra video, animasyon ve html sayfalar eklemenize olanak sağlayan bir programdır. InDesign programı Adobe firmasının diğer programlarıyla ve bu programların çıktılarıyla etkili bir biçimde çalışabilmektedir.

GİRİŞ

Scribus, geliştiricileri tarafından birçok işletim sistemi (Linux, FreeBSD, PC-BSD, NetBSD, OpenBSD, Solaris, OpenIndiana, Debian GNU / Hurd, Mac OS X, OS / 2 Warp 4, eComStation, Haiku and Windows) tarafından desteklenen açık kaynaklı bir masaüstü yayıncılık programı olarak tanımlanmaktadır. Bu bölüm, Scribus ile ilgili tüm detaylara yer verilmesi durumunda çok uzun olacağına, yeni kullanıcılar için bir başlangıç rehberi olacak şekilde ele alınmıştır.

SCRIBUS NEDİR?

Yeni Belge Oluşturma Scribus'ta yeni belge oluştururken ilk olarak Yeni Belge başlıklı form açılır. Bu formda tek sayfa, iki sayfa ya da katlanabilir şekilde broşür tarzı 3 veya 4 sayfa belge oluşturulabilir. Belge oluştururken kâğıt ölçüsü (A4, A3, A5 veya özel boyut), belgenin yönlendirmesi (dikey / yatay) seçilir. Sağ, sol, üst ve alt mizanpajlar (boşluklar) ayarlanır. Sayfa sayısı, sayfada kullanılacak uzunluk birimi, sayfa sütunlardan oluşacaksa sütun sayısı belirlenir. Giriş ekranı Yeni belge oluşturduktan sonra çalışma alanı açılır. Bu alanda menülere ulaşılmakta, Sık kullanılan öğelerin kısa yolları, yatay ve dikey cetveller bulunmaktadır. Ayrıca büyültme, küçültme ve sayfalar arası geçiş yapılabilir.

Nesne Ekleme

Scribus'ta ekrana metin, resim, tablo, şekil gibi herhangi bir nesne eklemek için Ekle menüsü kullanılır. Bu menüde seçilen nesne ekranda istendiği şekilde yerleştirilebilir. Insert shape alt menüsünde de ikinci bir menü açılır ve buradan seçilecek önceden tanımlı bir şekil de kullanılabilir. Sahneye şekil eklemek için kullanılan Insert Shape menüsü eklenebilecek şekillerin listesini içerir. Bu listeden seçilen bir şekil farenin sol tuşu basılı tutularak çizim alanında boyutlandırılarak eklenir. Belgeye herhangi bir nesne eklendiğinde nesne ile ilgili ayarları yapmak için Pencere menüsünden Özellikler seçilir (F2) ve Özellikler penceresi açılır. Bu pencerede seçili nesnenin pozisyonu, boyutları, dönme açısı, nesne metin nesnesi ise metin boyutu, yazı tipi, sütun sayısı ve birçok ayarlar yapılabilir. Eğer iki nesne birbirlerinin üzerine gelecek şekilde konumlandırılacaksa, birinin diğerinin üstünde ya da altında olması gerekir. Bu da nesneye sağ tıkladıktan sonra Seviye seçeneğinden ayarlanır. Eğer bir nesne diğer nesnenin üstüne getirilmek istenirse "Yükselt", altına getirilmek istenirse "Alçalt"; ikiden fazla nesne olması durumunda en üste veya en alta getirilmek istendiğinde "En üste getir" ve "En alta gönder" seçeneği kullanılır. Tablo Ekleme Scribus'ta da diğer programlarda olduğu gibi belgeye tablo ekleyip düzenlenebilir. Bunun için Ekle menüsünde tablo seçilir ve gelen ekranda satır ve sütun sayısı girilerek belgeye tablo eklenir. Tablo eklendikten sonra sütun, satır eklemek veya silmek istenirse Tablo sekmesinden ya da tablo üzerine gelinerek sağ tuşa tıklanarak "Insert Rows" ile satır ekleme, "Insert Columns" ile sütun ekleme, "Delete Rows" ile satır silme veya "Delete Columns" sütun silme işlemleri yapılır. Eğer bir hücre ile ilgili yazı tipi, yazı rengi, hizalama gibi özelliklerin değiştirilmesi isteniyorsa ilgili hücreye sağ tıkladıktan sonra "Özellikler" seçeneği seçilir. Özellikler seçeneğinde Gölgeleme, Şekil, Renk, Sütunlar, Yönlendirmeler, Çizgiler sekmelerinden o hücre ile ilgili tüm ayarlar yapılabilir. Resim Ekleme Belgeye Resim ekleme için Ekle menüsünden Resim Çerçevesi Seçilir, yahut üst tarafta bulunan Resim Ekleme simgesi seçilir. Resim ekleme işlem: şu şekilde gerçekleştirilir;

1. Resim çerçevesi hangi boyutta ve nerede olması isteniyorsa fare sol tıklanarak o alan belirlenir.
2. Daha sonra ilgili alana çift tıklanarak bilgisayardan bir resim seçilir.
3. Daha sonra resme sağ tıklanarak "Adjust Image to Frame" seçeneği ile resim çerçeveye sığdırılır.
4. Eğer resmin orijinal boyutu korunmak isteniyorsa "Çerçeveyi Resme Ayarla" seçilir ve Çerçeve resmin boyutuna göre ayarlanır.

Scribus ile diğer Resim işleme programlarındaki gibi resimlere çeşitli etkeler verilebilir. Bunu yapmak için resme sağ tıkladıktan sonra Resim Efektleri seçeneği ile Resim Efektleri penceresi açılır. Bu pencereden bulanıklaştırma, renklendirme, parlaklık, kontrast gibi birçok ayar yapılabilir. Örneğin bir resmi bulanıklaştırmak için Mevcut Efektler listesi içerisinde Bulanıklaştır seçilerek Kullanılan Efektler kısmına atılır. Kullanılan Efektler kısmına eklenen efektler için sol kısımda resmin altında Seçenekler kısmında seçilen efekt ile ilgili ayarlar görüntülenir. Örneğin, bulanıklaştırma için Radius değeri artırılır. Resim eklendikten sonra resme sağ tıklayıp Özellikler seçeneği ile Özellikler penceresi açılarak resimle ilgili ayrıntılı ayarlar yapılabilir. Hizalama Nesnelere çalışırken önemli bir husus da belge içerisinde uygun şekilde yerleştirilmeleri ve hizalanmalarıdır. Nesnelere aynı hizada dikey, yatay olarak; sağa, sola veya ortalayarak hizalanabilir. Bunun için Pencere sekmesinde

Hizala ve Dağıt seçilir ve ilgili pencere açılır. Bu pencereyi kullanarak düşey ve yatay olarak hizalama işlemleri yapılabilir. Nesnelere hizalarken genelde ızgaralar kullanılır. Izzaralar sayfayı karelere bölerek nesnelere daha kolay yerleştirilmesini sağlar ve Görüntüle sekmesinde Izzaraları Göster seçeneği seçilerek aktifleştirilir. Artık nesnelere ekrandaki ızgaralara göre yerleştirilebilir. Eğer nesnelere tamamen ızgara çizgilerini dayandırılmak istenirse Sayfa sekmesinde Izzaraya Yapıştır seçeneği aktifleştirilir ve böylece hizalama daha kolay bir şekilde yapılır. Izzaralar Sayfa sekmesinde Kılavuz Yönetimi seçeneğinden ayarlanabilir. Kılavuz yönetimi penceresi ile sayfanızda hangi kaçınıcı cm'lere kılavuz çizgisi ekleyeceğinizi ayarlayabilirsiniz. Örneğin aşağıda Single sekmesinde yatay olarak (Horizontals) 2, 4 ve 20. cm'lere kılavuz çizgileri eklenmişken dikey olarak (Verticals) 2, 7 ve 10. cm'lere kılavuz çizgileri konulmuştur. Column / Row sekmesinde Dikey (Verticals) ve Yatay (Horizontals) kaç adet kılavuz çizgisinin olması isteniyorsa buradan ayarlanabilir. Örneğin yatayda eşit aralıklı 6 kılavuz çizgisi eklenmişken dikeyde 4 kılavuz çizgisi eklenmiştir. Izzaralar haricinde kılavuz çizgileri kullanılarak da hizalama yapılabilir. Belgeye kılavuz çizgilerini eklemek için ekranın sol ve üst tarafta bulunan cetvellere fare ile tıklanır ve sürükleyip bırakarak sayfaya bir kılavuz çizgisi eklenir. Hem üst hem de sol taraftan yerleştirilen kılavuz çizgileri sizin nesnelere yerleştirirken size özel şekilde kılavuzluk eder. Kılavuz çizgilerini kullanmak için Görüntüle sekmesinde kılavuz çizgileri aktif seçeneği seçili olmalıdır. Metin Ekleme Metinlerle çalışırken belirli Ekle menüsünden Metin Çerçevesi (T) seçilir. Daha sonra istenilen yere istenilen boyutta fare yardımı ile metin çerçevesi çizilir. Metin çerçevesinin içerisine istenilen metin yazılabilir, başka yerden kopyalanıp yapıştırılabilir yahut sağ tıklayarak Metin Al seçeneğinden herhangi bir dosyadaki metin alınabilir. Birden fazla metin çerçevesi ortak bir şekilde kullanılabilir. Bu işlem özellikle uzun metinleri istenilen konumlara yerleştirmek ve birlikteliği korumak için kullanılabilir. Eğer metin uzun bir metin ise ve kalan kısmı başka Metin Çerçevesine eklemek isteniyor ise sırasıyla;

- Birinci Metin çerçevesi seçilir.
- Metin Çerçevesini bağla (M) tıklanır.
- İkinci metin çerçevesi seçilir. Bu işlem yapıldıktan sonra birinci Metin Çerçevesinde yapılacak tüm değişiklikler sonucu (yeni satır ekleme / silme) diğer Metin Çerçevesine de yansıtacaktır. Eğer iki metin arasındaki bu ilişki kesilmek isteniyorsa Metin Çerçevesinden Bağlı Kaldır (U) seçilerek aralarındaki bağ çözülür. Eğer metin eklendikten sonra düzeltilmek istenirse; çift tıklayarak veya imgesi seçilerek düzenleme modu açılır. Eğer sadece düzeltme değil stil olarak da değiştirilmek isteniyorsa Metin Düzenle (Ctrl+T) seçilerek aşağıdaki metin editörü penceresi açılır ve bir metin editörü gibi kullanılarak metin istenildiği gibi değiştirilebilir. Metinler çalışırken, özellikle birden fazla sayfa ve uzun metinleriniz varsa her biri için teker teker düzenleme yapmak yerine, Microsoft Word'de olduğu gibi kendi stiliniz tanımlayabilir ve bu stili dokümanınızın her yerinde kullanabilirsiniz. Bunun için Düzenle sekmesinde Styles (F3) seçeneğinin seçerek yeni stil tanımlanır. Bu tür programlarda en sık kullanılan özelliklerden biri de metin ile resmin iç içe kullanılmasıdır. Bir metnin aşağıdaki gibi iç içe geçmesi için Resim Çerçevesi özelliklerinde Şekil sekmesi altında Use Frame Shape, Use Bounding Box özellikleri kullanılabilir. Belgeye Resim Çerçevesi eklendiğinde dikdörtgen bir şekilde bir kutucuk eklenmekte ve resim o çerçeve içerisinde boyutlandırılır. Eğer o çerçeve esnetilmek istenirse Resim özelliklerinde Şekil sekmesinde Düzle düğmesi ile Nodes penceresi açılır ve buradaki seçenekler ile Resmin çerçevesi seçilerek istenildiği gibi şekillendirilir. Kaydetme Scribus'ta bir belge kaydedildiğinde Scribus formatı olarak .SLA kullanılır. Belge eğer File menüsünde Şablon Olarak Kaydet seçilirse PNG uzantılı şekilde çıktıların yanı sıra tüm içeriği –resimler, font dosyaları vs. - ile bir klasör şeklinde kaydeder. Bunun yanı sıra File □ İhraç Et menüsünden Metin, PDF ve Resim olarak kaydedilebilir. Bunun yanı sıra ihtiyaç duyulduğunda EPS, SVG ve XPS olarak da kaydedilebilir.

MASAÜSTÜ YAYINCILIK ÜRÜNLERİNİN BASKI SÜRECİ GİRİŞ

Bilimsel gelişmeler ve teknolojik yenilikler ışığında günümüz dünyasının olanaklarına ve yaşam koşullarına ulaşılmış bulunmaktadır. Bilim ve teknoloji denildiğinde birçok çalışma alanının ortak üretimleri akla gelmektedir. Özellikle toplumsal pratiklerin dönüşümünde, yaşanan teknolojik gelişmelerin rolü büyüktür. Öyle ki, birçok sektörde ve yapılanmada teknoloji yönetimi, günümüz toplumlarının başat unsuru hâline gelmiş bulunmaktadır. İnsan yaşamının gerek iş gerekse özel alanlarını kapsayan internet ve internetin uzantısı olarak geliştirilen yeni iletişim teknolojileri, yeni / sosyal medya bu teknolojik gelişmelerin bir sonucu olarak gösterilebilecektir. Taşıdığı öneme rağmen teknolojik yeniliklerin sosyolojik, psikolojik, ekonomik ve siyasi açıdan yönetimi her zaman gündeme gelen sorunların başında gelmektedir. Kurum ve yapıların teknolojik yeniliğe uyum sağlaması, toplum-teknoloji entegrasyonunda önem kazanmaktadır.

BASKI TEKNOLOJİLERİNİN GELİŞİM TARİHİ

Baskı teknolojilerinin gelişim tarihinin başlangıcını yazının tarihine değin götürmek mümkündür. Hafızanın gücü, insanlar arasında bilgi alışverişine özellikle de nesiller arasında yürütmek bağlamında çok da yeterli olmamaktadır. Bu bağlamda insanın yapıp ettiklerini kalıcı kılan yazının geliştirilmesi olmuştur. Sümerliler yumuşak kil üzerinde, işaretler oluşturan çivi şeklinde sivri uçlu bir yazma aleti kullanarak bir yazı sistemini ilk geliştirenlerdir. Çivi yazısı olarak adlandırılan bu yazı biçimi, zamanla sembollerin daha stilize hâl almış; her sembol bir sözcüğü temsil eder biçimde kullanılmıştır. Mısır'da geliştirilen rahiplere özgü yazma biçimi olarak hiyeroglif de çivi yazısı kadar karmaşık bir yapı sergilemiştir. Tarihin izini sürmek açısından geliştirilen tüm yazı dillerinin önemi büyüktür. MÖ 1500'lerde Uzakdoğu'daki Çin yazısı, Mısır hiyeroglif yazısı ve Babil çivi yazısı dünyadaki en önemli yazı dilleri olmuştur. Indus Vadisi yazısı MÖ 2500, Girit yazısı MÖ 1900, Orta Amerika yazısı MÖ 600 yılına dayanmaktadır. İlk olarak MÖ 1500'de kullanılan Fenike alfabesi, yazmayı ve okumayı kolaylaştırarak okuryazar sayısının artmasını sağlamıştır. Baskı teknolojilerinin günümüzdeki yapısını kazanıncaya değin yaşadığı dönüşüm, standartlaşmanın önemini ortaya koymaktadır. El yazmacılığı ile sınırlı sayıda çoğaltılabilen eserlerin, baskı teknolojileri sayesinde standart biçimde çok sayıda basılması, toplumlarda önemli dönüşümlerin yaşanmasını sağlamıştır. Özellikle fikirlerin hızla yayılımı, toplumlarda bilgi üretimi ve yayılımı açısından önem kazanmaktadır. Bilginin hızlı yayılımı ve iletişimin uluslararası çapta yaygınlaşmasının temelinde baskı teknolojileri yatmaktadır. Matbaa, yazılı sözcüğün belirli bir kesimin tekelinde olma özelliğini ortadan kaldırmış, sıradan insanın da kullanımına sunmuştur. Kitabın ucuzlaması ve üretim kolaylığı, düşünce ürünlerinin toplum içinde hızla yayılmasını sağlamış; bilimsel, dinsel, kültürel ve sanatsal alanlarda gelişmelerin yayılım hızını da artırmıştır. Bu durum, okuryazar insan sayısının artışına ve kültürlerarası etkileşimin kıtalar arası boyutta gerçekleşmesine öncülük etmiştir.

BASKI TEKNOLOJİLERİ VE ORTAMLARI

Tarihsel süreç içerisinde günümüze gelinceye değin çok çeşitli malzemelerle çok farklı baskı teknikleri geliştirilmiştir. Bununla beraber baskı ortamları veya teknikleri günümüzde altı ana grup çerçevesinde ele alınabilecektir:

- Tipo (yüksek) baskı
 - Serigrafi (elek) baskı
 - Ofset baskı
 - Flekso baskı
 - Tifdruk (çukur) baskı
 - Dijital baskı
- Tipo (Yüksek) Baskı:** Tipo baskı metal harflerle (hurufat) yapılan yüksek baskıdır. Uzun ve zahmetli bir baskı hazırlık süreci gerektirir.

Metal harflerin tek tek sayfa oluşturacak bir biçimde düzenlenmesi yöntemi kullanılır. Baskı hazırlık işlemi her ne kadar gelişim göstermiş olsa da günümüz masaüstü yayıncılık sisteminin sağladığı imkânlardan çok uzaktır. Günümüzde kullanımı önemli oranda bırakılmıştır. Ender olarak, kartvizit, fatura ve özel koleksiyon yayınların basımında kullanılır. Tipo baskı makineleri daha çok matbaacılığa; kesim, gofre, numarator baskı, piliyaj-perforaj başka alanlarda hizmet eder.

Serigrafi (Elek Baskı): Serigrafi, bir seri baskı yapma şeklidir. Ahşap ya da metal bir çerçeveye gerilen değişik türdeki polyester ipek kumaşının fotofilm emülsiyon denilen bir film tabakasıyla kaplanıp ışıkta pozlandıktan sonra basılması gereken grafik, bu kumaşa bir şablon gibi çıkar. Işığa

duyarlı bölgeler suyun yardımı ile boşaltılır ve hassas bir şablon oluşur. Bu şablona kalıp denir. Bir ragle (ağız keskin bir kauçuk) yardımı ile baskı yapılır. Kalıp, ipek, ipek özelliği gösteren polyester veya metal dokumalardan oluştuğu için elek olarak adlandırılmaktadır. Bu dokuma metal veya ahşap bir çerçeveye gerilmiş durumdadır. Ofset Baskı: 1904 yılında, Amerikalı Ira W. Rubel tarafından bulunmuş, genellikle (teneke ofset hariç) kâğıt yüzeyine baskıda kullanılan baskı tekniğidir. Günümüzde kitap, gazete, dergi, broşür, fatura, kartvizit ve karton ambalajların basımında kullanılır. Ofset baskı dünyada en fazla kullanılan baskı tekniğidir. Yağ temelli ofset mürekkebiyle nemlendirme suyunun birbirini kabul etmemesi prensibine dayanır. Bu sistemde baskı kalıbında mürekkebi alan görüntülü kısım (iş olan yerler) ile mürekkebi kabul etmeyen (iş olmayan yerler) arasında gözle tespit edilecek bir yükseklik farkı yoktur.

Flekso Baskı: Tipoya çok benzer bir sistemdir. Basılacak iş kalıbın gövdesinden belirli bir yüksekliktedir. Kalıp, lastik veya cyrel maddesinden oluşur. Fleksoda çoğunlukla bobin kâğıt veya folyeler üzerine baskı alınır. Flekso baskı tekniği ile esnek, esnek olmayan malzemeler, çok küçük ebatlı işlerden, büyük ebatlı işlere kadar her türlü malzemeye baskı yapılabilir. Düşük viskoziteli flekso baskı mürekkepleri ve bu mürekkeplerin yüksek tutunma özellikleri bu baskı sistemine geniş bir ürün yelpazesine baskı yapma olanağı tanımaktadır.

Tifdruk (Çukur) Baskı: Tifdruk, matbaacılıkta kullanılan temel baskı tekniklerinden biridir. Almanca tiefdruck (derin baskı) sözcüğünden gelmektedir. Resmedilen yapının orijinalitesini ortaya koymada ve aynı zamanda çoğaltmada en uygun yöntem olan metal gravür baskı için kullanılan plaka yüzeyindeki çukur kısımlara boya ile doldurulmasına (intaglio) adı verilmiştir. Intaglio sözcüğü İtalyanca “kesmek, oymak” anlamına gelen, madeni levha üzerinde gerek asitle yedirerek (etching) gerekse bir aletle yapılan oyuntuların tümüne (Çukur kazı) intaglio adı verilir. Dijital Baskı: Bu baskı tekniğinde film ve kalıp ortadan kalkmıştır. Bilgisayar ortamından doğrudan iletilen malzeme baskı makinelerinde hızla basılır ve tasnif edilir. Bilgisayar teknolojileri ve internetin insan yaşamında yaygın kullanım ağı kazanmasıyla birlikte dijital baskı teknikleri kullanılmaya başlamıştır. Teknoloji entegrasyonunun baskı süreçlerine dâhil olmasıyla birlikte birçok süreç çok daha kolay hâle gelmiştir. Bir iş tek tek değil çoklu olarak baskıya girer ve hazırlık sürecinde de yine bilgisayar ortamında dijital montaj gerçekleştirilir.

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE ELEKTRONİK YAYINCILIK

Teknolojik yenilik, toplumsal yapılar üzerinde dönüştürücü rol oynamakta ve bu dönüşümün önünde durmak pek de olası görünmemektedir. “Modern çağın başladığının işareti iki teknolojik yeniliktir: Silah ve baskı makinesi. Silah, feodal savaşçıların ezeli egemenliğini sonlandırdı, baskı makinesi ise bilgiyi dünyevileştirdi”. Tarihsel kökeni, “sanatla ilgili, hünerli, pratik” anlamına gelen Yunanca ‘technikos’ kavramına dayanan; ‘oloji’ kısmı “bilgisi, sistematik yaklaşımı” anlamında kullanılan teknoloji, “insani amaçlar için doğayı yönlendirmenin bilgisi” biçiminde anlam kazanmaktadır. Elektronik yayıncılık (e-yayıncılık) "belgelerin" elektronik ortamlar ve / ya da ağlar aracılığıyla dağıtımı, arşivlenmesi ve bu belgelere erişilmesi olarak tanımlanabilir. Son yıllarda özellikle ABD’de ticari yayınevleri elektronik kitap yayınına başlamıştır. Ders kitapları alanında istek üzerine yayıncılık (on-demand publishing) uygulamalarının artışı elektronik kitap yayıncılığına olan talebi de artırmıştır. Daha önceden yayımlanmış kitap ve dergilerdeki bazı bölümler ve makaleler derlenerek “reader” adı verilen elektronik ders kitapları yayımlanmaktadır. Benzeri bir biçimde, belirli dersler için “rezerv” dermesine konulan ve sadece o dersleri alan öğrencilerin Web aracılığıyla erişimine açık olan kaynaklar da bulunmaktadır.

MATERYAL HAZIRLAMA TEKNİKLERİ VE YAYINCILIK SÜRECİ

Günümüzde matbaacılık olarak adlandırılan karmaşık süreç, farklı teknolojilere ait çok sayıda işlemden oluşmaktadır. En basit ifadesiyle matbaacılık için baskı öncesi, baskı ve baskı sonrası şeklinde üç alt süreçten bahsedilebilir. Bu süreçte öncelikle basılacak işin tasarımı yapılır. Bu aşamada yazıların ve fotoğrafların bilgisayara aktarılması gerekir. Bilgisayara aktarılan görsel öğeler mizanpaj yazılımında bir araya getirilerek baskıya uygun tasarım oluşturulur. Bilgisayar yardımıyla yapılan bu işlem, “masaüstü yayıncılık” olarak ifade edilmektedir. Sonrasında, yapılan çalışmanın film çıkışları alınır. Film, baskı için kullanılan kalıbı oluşturmak için kullanılır. Filminden sonra da prova alınabilir. Filminden alınan provaya analog prova denmektedir. Analog provanın dışında baskıyı taklit eden yazıcılarla dijital prova da alınabilir. Baskı sonrasında telefon, lak gibi malzemelerle yüzey kaplama (laminasyon) uygulanabilir. Kitap, dergi gibi yayınları masa başında, bilgisayar destekli olarak, baskı ya da yayına hazırlama işi olan masaüstü yayıncılık, günümüzde gerek baskı ile ilgili ön hazırlık çalışmaları, gerek fotoğrafçılık tekniklerinin tamamının masa başında yapılmasına dayanmaktadır. Bu alanda bilgisayar ortamında en çok tercih edilen programlar Adobe'nin ürettiği InDesign ve Quark'ın ürettiği QuarkXPress'tir. Ayrıca Microsoft'un ürettiği Publisher ve açık kaynak kodlu Scribus da daha basit olmakla beraber birer masaüstü yayıncılık programıdır.

Bu ünite kapsamında günümüzde kullanımı yaygınlaşmış e-kitaplar ve e-kitap hazırlama imkân tanıyan InDesign 6 programı kullanılarak metin hazırlama işlemleri genel olarak anlatılmıştır. Son yıllarda üzerinde sıkça çalışmaların gerçekleştirildiği e-kitaplar gün geçtikçe daha önemli araçlar hâline gelmektedir. E-kitaplara çeşitli çoklu ortam öğelerinin eklenebilmesi ile bu öğretimsel materyaller daha fazla olumlu etki yapmaktadır. Özellikle e-kitap teknolojisinin gelişimi beraberinde e-kitap okuma araçlarının ve e-kitap hazırlama yazılımlarının da önemli ölçüde artış göstermesine aracılık etmiştir. Bu bağlamda özellikle e-kitap tasarımına imkân veren yazılımların bilinmesinin ve e-kitap teknolojisinin temel özelliklerinden haberdar olunmasının önemli olduğu görülmektedir.

E-kitapların Tarihsel Gelişimi

E-kitapların tarihsel gelişimi 1940'lı yıllara kadar uzansa da bu teknolojilerin asıl gelişimi 1971 yılında hayata geçirilen Gutenberg Projesi ile olmuştur. Bu gelişmeden sonra çeşitli farklı firmalar tarafından e-kitap teknolojisine katkılar sunulmuş ve ilerleyen yıllarda e-kitap okuyucuların da hızlı bir şekilde gelişmeye başlamasıyla son kullanıcılara kadar ulaşmaya başlamıştır. Özellikle 2010'lu yıllarda internet üzerinden e-kitap satış mağazalarının açılması e-kitap ve e-kitap okuyucu piyasasının gün geçtikçe gelişmesine aracılık etmiştir. Son yıllarda ise e-kitap satışı basılı kitap satışlarını geçmiş ve artık birçok kullanıcının ilgisini çekmeye başlamıştır.

E-kitap Çeşitleri ve Formatları

E-kitaplar günlük hayatta çeşitli formatlarla sürekli karşımıza çıkmakta ve kullanılmaktadır. Aslında farklı formatların olmasında kullanılan e-kitap okuyucuların büyük etkisinin olduğu söylenebilir. Ancak hemen hemen bütün e-kitap okuyucularda ortak olan görüntülenebilen formatların varlığı e-kitapların daha geniş kitlelere hitap etmesini sağlamaktadır. Ayrıca e-kitaplar farklı şekillerde de kullanıcılarına sunulabilmektedir. Bu bağlamda farklı sınıflandırmalar olsa da metin kitapları, resim kitapları, indirilebilir kitaplar ve konuşan kitaplar gibi sınıflandırmak mümkündür.

E-kitapların Üstün Yönleri

E-kitapların alanyazında belirtilen birçok üstün yönünün olduğu söylenebilir. Bu üstün yönler yıllar içinde teknolojik gelişmeler sayesinde sürekli artmış ve birçok kullanıcı için ortak faydalar hâline dönüşmüştür. Bu bağlamda özellikle e-kitapların; esnek çalışma imkânı tanınması, doğal kaynakların korunmasına verdiği katkı, farklı çoklu ortam öğelerini bünyesinde barındırabilmesi ve engelli bireylerin eğitiminde kolaylıklar sağlaması özellikle ön plana çıkan faydalar arasındadır. Ancak tabii ki faydaları bunlarla sınırlandırmak doğru değildir. Kitap depolamada ve dağıtımda kullanıcılara sağladığı artılar veya basılı kitaplara göre çok rahat bir şekilde güncellenebilmesi de e-kitapların önemli avantajları arasında gösterilmektedir.

E-kitapların Sınırlılıkları

Teknolojik altyapısından dolayı e-kitap teknolojinin birçok üstün yönünün olduğu gibi bazı sınırlılıklarının da olduğu göz önüne alınmalıdır. Bunların başında farklı formatla hazırlanan e-kitapların bütün e-kitap okuyucularda görüntülenememesi, yasal olmayan yollarla dağıtımının kolay olması, teknik araçlarda yaşanabilecek sıkıntılar ve uygun içeriklerin geliştirilmesinin zorluğu gösterilebilir. Bu sınırlılıkların yanı sıra e-kitap okumaya imkân tanıyan araçların şarj süresi veya okuma esnasında farklı fiziksel rahatsızlıklara sebebiyet vermesi de belirtilen sınırlılıklar arasındadır.

E-kitap Geliştirme Araçları ve InDesign Programı

E-kitapların geliştirilmesi için çok çeşitli yazılımlar bulunmaktadır. Bu yazılımlardan bazıları ücretli olarak kullanıcılara sunulurken bazıları daha sınırlı özelliklerle ücretsiz olarak elde edilebilmektedir. Geliştiricilerin yapacakları işe uygun yazılımları seçmesi gerekmektedir. Bu durum emek ve kaynak israfının önüne geçecektir. Ayrıca Ülkemizde birçok kademede e-kitapların eğitim aracı olarak kullanılmaya başlanması ile birlikte amaca uygun yazılımların öğreticiler tarafından seçilmesi ve kullanılması önemli görülmektedir. Bu bağlamda e-kitap geliştirme yazılımlarından biri olan InDesign 6 programı ile kullanıcılar e-kitapların metinlerini düzenleyebilir, e-kitaplara bağlantılar ekleyebilir veya e-kitapları çeşitli çoklu ortam öğeleriyle destekleyebilir. Bu yazılım aracılığıyla ihtiyaca göre farklı formatlarda e-kitaplar hazırlayabilirler. InDesign 6 programında metinler üzerinde gerçekleştirilen işlemler piyasada sıklıkla kullanılan kelime işleme programlarıyla benzerlik göstermektedir. Bu nedenle özellikle metinlerin hazırlanmasında önceki bilgilerden faydalanılabilir. Ancak programda kendine has bazı ince noktalar bulunmaktadır. Bu noktalar da ayrıntılı bir şekilde kitap içeriğimizde sunulmuştur.

Masaüstü yayıncılık; gazete, dergi, kitap, broşür veya davetiye gibi içeriklerin kâğıt üzerine baskı alınmasının yanı sıra elektronik ortamda da yayımlanabilmesidir. Metinsel ifadelerle görsel öğelerin bir araya getirilmesiyle oluşturulan bu içerikleri hazırlamak için Adobe InDesign, QuarkXPress, Microsoft Publisher, PageMaker gibi çeşitli yazılımlar kullanılır. Kitaptaki diğer ünitelerde olduğu gibi bu ünite de örneklerin gösterimi Adobe InDesign CS6 yazılımı üzerinden yapılacaktır. Bu ünite de masaüstü yayıncılıkta içeriklerin oluşturulmasında önemli bir etkiye sahip olan görsel öğelere yer verilecek ve bu görsellerle ilgili tasarım, konumlandırma ve renk işlemleri gibi konulara değinilecektir. Adobe InDesign CS6 programı çalıştırıldığında bir karşılama ekranı görüntülenecektir. Buradan Yeni Oluştur etiketi altında bulunan seçeneklerden herhangi biri kullanılarak yeni belge, kitap veya kitaplık oluşturulur ve içerik geliştirilebilir. Bu ünite de anlatılacak konular ve gösterilecek örnekler Belge seçeneği üzerinden yapılacaktır. Belge seçeneği kullanıldığında oluşturulması istenen belgenin sayfa sayısı, boyutu, genişliği, yüksekliği, kenar boşlukları gibi ayarları ise Yeni Belge iletişim kutusundan yapılabilir.

GÖRSELLERLE ÇALIŞMA

Hiç şüphesiz gazete, dergi veya bir kitap hazırlanırken resimlerden, grafiklerden, çizimlerden veya şekillerden faydalanmak oldukça etkili bir yöntemdir. InDesign programında da bu öğeleri kullanarak içeriği zenginleştirmek oldukça kolaydır.

Çizgiler ve Şekillerle Çizim Yapma

Adobe InDesign görsel materyal tasarımı için hazırlanmış bir program olmasa da basit çizimler ve düzenlemeler yapılmasına imkân sunan araçlara sahiptir. Böylece InDesign programı ile yapılan tasarımlarda hazır görsellerin yanı sıra tasarımcılar kendi çizimlerine de yer verebilir. Temel çizgiler ve şekiller çizme InDesign programında oluşturulan tasarımlara çizgi veya şekil eklemek için araçlar panelindeki çizim araçları kullanılır. Bu araçlar yardımıyla düz çizgi, eğik çizgi, elips, dikdörtgen, çokgen gibi çizimler belgeye kolaylıkla eklenebilir. Çizimleri merkezden dışarı doğru çizmek için klavyeden Alt (Windows) veya Option (Mac) tuşu basılı tutulur. Çizgiyi 45°lik açılarla sınırlamak, yolun ya da çerçevenin genişliğini aynı orantılarla sınırlamak için çizim sırasında Shift tuşu basılı tutulur. Daire çizimlerinde çizimin oval değil de tam bir daire olması için yine Shift tuşu kullanılır. Dikdörtgen veya yazım aracı gibi çerçeve oluşturma araçları kullanılırken klavyeden yön tuşları da kullanılırsa eşit boşluklu ızgaralar oluşturulabilir. Bu işlem için öncelikle çerçeve çizmeye yardımcı olan araçlardan herhangi biri seçilir ve fare düğmesi basılı tutularak sürüklenir. Sürükleme sırasında ızgara sütun sayısını değiştirmek için sağ-sol ok tuşları, satır sayısını değiştirmek için ise yukarı-aşağı yön tuşları kullanılır. Oluşturulacak ızgaradaki çerçeveler arasındaki boşluğu değiştirmek için de Ctrl (Windows) veya Command (Mac) tuşlarına basılı tutulur. Çokgen aracı kullanılırken kenar sayısı veya yıldız iç boşluğu değiştirilebilir. Bu işlem için fare düğmesi basılı tutulurken Boşluk (Space) tuşuna basılır ve yön tuşları kullanılarak kenar sayısı ve iç boşluklar değiştirilir. Bu işlem çokgen aracına çift tıklanarak açılan Çokgen Ayarları penceresindeki değerler değiştirilerek de yapılabilir. Çizgi (Kontur) ayarları Adobe InDesign programı yardımıyla yollara, şekillere, metin çerçevelerine veya metin ana hatlarına çizgi (kontur) ayarları uygulanabilir. Bu ayarlar için Kontur paneli kullanılır. Kontur panelini görüntülemek için Pencere menüsünden Kontur seçeneği tıklanır. Bu paneldeki araçlar aracılığıyla çizgi kalınlığı, görünümü, türü, aralığı, aralık rengi gibi özellikler düzenlenebilir. Kalem aracıyla çizim Kalem aracı yardımıyla bağlantı noktaları oluşturularak çeşitli çizimler yapılabilir. Araç seçildikten sonra fare ile tıklanarak düz çizgiler oluşturulur. Tıklatma devam ettikçe bağlantı noktaları birleştirilerek istenilen çizimler elde edilir. Kalem aracıyla düz çizgiler çizilebildiği gibi eğri çizimler de yapılabilir. Eğri oluşturmak için tıklamayla beraber sürükleme işlemi de yapılır. Çizgilerin uzunluğu ve eğimi sürükleme ile belirlenir. Oluşturulan eğri parçasının eğimini ayarlamak için sürükleme yapılır ve fare düğmesi serbest bırakılır. Eğri çizimlerinde genellikle “C” ve “S” şeklinli eğriler oluşturulur. “C” şeklinli bir eğri oluşturmak için bir önceki yön çizgisinin tersi yönde sürükleme işlemi yapılır ve fare düğmesi serbest bırakılır. “S” şeklinli bir eğri oluşturmak için de bir önceki yön çizgisiyle aynı yönde sürükleme işlemi yapılır ve fare düğmesi serbest bırakılır. Kurşun Kalem aracıyla çizim Kurşun Kalem aracı gerçek bir kurşun kalemle bir kâğıda çizim yapar gibi açık veya kapalı yollar oluşturmaya imkân tanır. Hızlı taslak ya da elle çizilmiş görünümde elde etmek için oldukça kullanışlı olan bu araçla yapılan çizimler istendiğinde yeniden düzenlenebilir. Kurşun Kalem aracıyla çizim yaparken bağlantı noktaları kullanıcıdan bağımsız bir şekilde otomatik olarak

ayarlanır. Çizime ait bağlantı noktası sayısı, yolun uzunluğu, karmaşıklık derecesi gibi özellikler Kurşun Kalem Aracı Tercihleri penceresinden ayarlanır. Bu pencere Kurşun Kalem aracı simgesine çift tıklanarak görüntülenir. Kurşun Kalem aracıyla yapılan çizim tamamlandıktan sonra bu noktalar kullanılarak düzenleme yapılabilir. Bunun için Kurşun Kalem aracı yeniden çizilecek yolun (çizimin) üstüne ya da yanına konumlandırılır. Kurşun Kalem aracı seçildiğinde kalem üzerinde bir "x" işareti bulunur. Bu işaret kaybolana kadar düzenlenecek şekle yaklaştırılır ve ardından çizim üzerindeki bağlantı noktaları istenilen şekilde düzenlenir. Resim İşlemleri Adobe InDesign programında belgeyi görselleştirmek adına çizgi ve şekillerin yanı sıra resimler de sıklıkla kullanılmaktadır. Belgeye resim eklemek için Dosya menüsünden Yerleştir (CTRL+D) komutu kullanılır. Bu komutla beraber açılan pencereden eklenecek resim veya resimler seçilerek Aç düğmesine tıklanır. Resimlerin renk ayarlarıyla ilgili düzenlemeler yapmak için de Adobe Photoshop veya benzeri grafik tasarım programlarından yararlanılabilir. Nesnelerin Çevresine Metin Sarma Adobe InDesign ile metin çerçeveleri, resimler, çizimler, şekiller gibi tüm nesnelerin çevresine veya için metin yazdırılabilir. Bu işlemi uygulamak için nesne seçiliyken Pencere menüsünden Metin Sarma seçeneği tıklanır. Metin Sarma panelinde Metin sarması yok, Sınırlama kutusunu çerçevele, Nesne şeklini çerçevele, Nesneye atla, Sonraki sütuna atla gibi metin kaydırma seçenekleri bulunmaktadır. Metin sarması yok seçeneği kullanıldığında metin, nesnenin şeklinden veya çerçevesinden herhangi bir şekilde etkilenmez ve yerleştirildiği gibi kalır. Sınırlama kutusunu çerçevele komutu seçilen nesnenin sınırlayıcı kutusuyla belirlenen genişlik ve yüksekliğe sahip dikdörtgen bir metin sarma sınırı oluşturur. Nesne şeklini çerçevele komutu aynı zamanda kontura sarma olarak da bilinir. Bu seçenek kullanıldığında nesnenin çerçevesine veya kenarlarına metin sarma uygulanır. Nesnenin kenarlarına metin sarma uygulamak için Metin Sarma panelindeki sarma seçeneklerinden faydalanılır. Nesneye atla komutu seçildiğinde nesne çerçevesinin sağında ve solunda herhangi bir metin bulunmaz, metinler nesnenin altına ve üstüne yerleştirilir. Sonraki sütuna atla komutu seçildiğinde ise nesnenin altında metin kalmaz ve metin diğer sütundan veya sayfadan devam eder.

E-KİTAP İÇİN VIDEO HAZIRLAMA

E-kitaplar basılı yayınlara göre depolama, taşınabilirlik ve erişilebilirlik açısından daha kullanışlıdır. Bunun yanı sıra etkileşim imkânı sunmasından dolayı ilgi çekicilikleri de daha yüksektir. E-kitaplarda etkileşim oluşturmak için Html kodları, 3d görseller, animasyonlar ve videolar gibi içeriklerden faydalanılabilir.

Video Çekimlerinde ve Düzenlemede Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar

Video hazırlarken asıl amaç izleyiciye istedik bilgileri aktarmaktır. Bunu yapmak için de izleyicinin odağı istedik kısımlarda toplanmalı ve izleyici videodan sıkılmamalıdır. İzleyicinin ilgisine yönelik ve ayrıntılara boğulmadan hazırlanan bir video istedik sonuçlara ulaşmayı kolaylaştırır. Bu sebeple aşağıdaki hususlara dikkat etmek etkili bir video hazırlamaya katkı sağlayacaktır. Video hazırlarken öncelikle etkili bir fikre sahip olmak gerekir. İnsanlar izledikleri videolarda kendilerinden bir parça bulmayı umarlar ve bu parçaları buldukça videoyu izlemeye devam ederler. Güzel bir fikre sahip olmak tek başına yetmez. Etkili bir senaryo yazmak gerekir. Senaryo videonun çekimi ve konunun aktarımı için çizilen yol haritası gibidir. Senaryo ne kadar iyi olursa fikrin aktarımı ve videonun akışı o kadar kolaylaşır. Senaryoda görseller kadar etkili dinamiklerden birisi de seslerdir. Videolarda bir atmosfer oluşturmak ve bu atmosfer içinde hikâye anlatmak için müzik ve ses efektleri kullanılabilir. Müzik ve seslerin senaryo içinde doğru yerleşimi ve doğru ses seçimi izleyicilerin istedik tepkiler vermesini tetikleyebilir. Bazı videolar anında ilgi çeker ve bazı duyguların yaşanmasını sağlar. İzleyici videodan bir türlü kopamaz. Bunun sebebi videoda kullanılan kıyafetler, arka plan, sahne donanımları ve renklerdir. Uygun seçimlerle ön planda bulunan esas unsurların vurgulanması sağlanabilir. Bunun için video çekimlerinde aşağıdaki hususlara dikkat etmek videonun kalitesini artırabilir.

- Derinliğin en yüksek seviyede olması sağlanmalıdır. Derinlik oluşturmak için üç düzlem yapısından faydalanılabilir. Bu alanların şekli ve tasarımı odağı oluşturmak için istendiği gibi düzenlenebilir. Ön planda bulunan odak nesnesini vurgulamak için benzer renklerde ve çatışma oluşturacak şekilde arka plan ve orta düzleme dekor eklenmesi derinliği artırabilir.

- Videonun diğer dikkat bozan unsuru da kalitesiz ışıklandırma değildir. Videoda gösterilmek istenen kısımlar aydınlık olmalıdır. Videolarda kullanılmak için; □ Gün ışığı, □ Çevrede bulunan ışıklar (lambalar vb.), □ Profesyonel ışıklandırma sistemleri gibi üç çeşit ışık kaynağı bulunmaktadır. Bazı durumlarda ışıklar fazla olabilir ve ışığın azaltılması yani yumuşatılması gerekir. Bu durumda difüzyon kâğıdı adı verilen bir malzeme ışık kaynağının önüne takılabilir. Tam tersi durumlarda mevcuttur. Bazen de nesneyi daha parlak göstermek gerekir. Bunun içinde ışık kaynağının karşısına reflektör(yansıtıcı) adı verilen parlak malzemeler kullanılarak nesnenin parlaklığı artırılabilir. Yazılımlarla Video Hazırlama Görsel ve işitsel içerikleri bileştirerek video içerik oluşturulması işlemine kurgu denir. Bir videonun ham hâli genelde istenmeyen sesler ve görüntüler içerebilir veya eksik noktaların olduğu düşünülebilir. Bu eksiklerin veya hataların giderilmesi için kurgu yapılması gerekmektedir. Yapılan çekimlerin veya eldeki materyallerin kurgusunda kullanılacak pek çok yazılım bulunmaktadır. Bu yazılımlar kullanılan işletim sisteminin varsayılan video düzenleme programı olabileceği gibi, alternatif olarak sunulan açık kaynak ve web tabanlı yazılımlarda mevcuttur. Aşağıda alternatif oluşturabilecek açık kaynak kodlu video düzenleme yazılımları bulunmaktadır.

- Shotcut
- VideoLan Movie Creator
- Avidemux
- OpenShot
- Kdenlive
- Pitivi
- Cinelerra
- LiVES
- Lumiera
- Vidiot

Windows Movie Maker Yazılımıyla Video Hazırlama

Windows Movie Maker amatör düzeyde içeriklerinizi birleştirip efektler yardımıyla görselleştirmenizi sağlayan ve kendi videolarınızı hazırlamanıza imkân sunan bir yazılımdır. Movie Maker, Windows

İşletim Sistemi'nin varsayılan video düzenleme yazılımıdır ve www.microsoft.com.tr adresinden ücretsiz indirilerek bilgisayara yüklenebilir. Movie Maker ile hazırlanan içerikler varsayılan olarak “.wlmv” uzantısı ile kaydedilir. Bu kısımda dikkat edilmesi gereken husus hazırlanan projenin kaydedilmesi demek videonun kaydedilmesiyle aynı değildir. Video ise farklı oynatıcılar ile çalıştırılabilir ve üzerinde değişiklik yapmak yeniden kurgu yapmayı gerektirir. Belge film olarak istediğiniz bir isimde ve farklı formatlarda kaydedilebilir ve sonrasında paylaşılabilir.

Açık Kaynak Video Hazırlama Yazılımları

Kurgu yapmak için piyasada pek çok yazılım bulunmaktadır ve bunlar amatör ve profesyonel kurgular için kullanılmaktadır. Bu yazılımların çoğu farklı işletim sistemlerini desteklemekte ve çözümler üretmektedir.

Shotcut Yazılımı ile Video Hazırlama

Shotcut yazılımı çoklu ses ve video desteği olan açık kaynak bir video düzenleme yazılımıdır. Program ücretsiz olarak www.shotcut.org adresinden indirilebilir. Programın öne çıkan özellikleri aşağıdaki gibidir;

- İçerdiği kütüphaneler sayesinde farklı formatlardaki sesleri çalıştırabilme,
- Ses kaydetme,
- 4K kalitede ses ve video desteği,
- Online ses yayını yapabilme,
- Ses ve video filtreleri,
- Pek çok donanım ile uyumlu çalışabilmektedir.

Online Video Hazırlama Siteleri Yeni nesil teknolojilerle bilgisayar kullanımı her geçen gün internet tabanlı hâle gelmektedir. Depolama işlemleri için bulut teknolojiler kullanıldığı gibi, yazılımlarında bulut tabanlı çalışanları yayınlanmaya başlanmıştır. Yazılımların her zaman bilgisayar üzerinden kullanımının mümkün olmadığı durumlarda web tabanlı alternatifler tercih edilebilir. Aşağıdaki listede çevrimiçi video düzenleme ve oluşturmaya imkân sunan web siteleri listelenmiştir.

- Youtube Video Editor
- WeVideo
- Animoto
- ProShow
- Renderforest
- Magisto

Youtube Video Editor ile video hazırlama

Youtube dünya genelinde en yaygın kullanılan web sitelerinden birisidir. Youtube sitesine üye girişi yaptıktan sonra sağ üst köşede oturum resminiz belirecektir. Oturum resmine tıklayınca alt tarafta içerik oluşturucu stüdyosu butonu belirecektir. İçerik oluşturucu stüdyosu sadece video tasarımı için değildir. Bu stüdyo aslında gerçek bir stüdyo gibi çalışır ve YouTube üzerinden yayın yapan kanalın yayın akışı, istatistiki bilgilerin kontrolü ve diğer ayarlamaların yapılmasına imkân sunar.

VİDEOLARI METİN İÇİ KONUMLANDIRMA

E-kitapların videolar eklenerek etkileşimli hâle getirilmesi mümkündür. Yayına eklenen videolar belge içerisinde metinler ve diğer görsellerle birlikte bir bütün olarak yer alır. Bir video içeriği projeye ve sonrasında metinlerin içerisine eklemek için aşağıdaki adımlar takip edilmelidir.

1. Videoyu projeye ekleme
2. Metinleri Videoya Göre Yerleştirme
3. Video İçin Poster Seçimi

Videoyu İstenilen Saniyeden Başlatmak

Zaman zaman belge içerisine eklenen videoları belirli saniyelerden başlatmak veya video içerisinden hızlı geçişler eklemek gibi ihtiyaçlar oluşabilir. Bunun için InDesign programındaki ortam panelinin alt kısmında bulunan Gezinme Noktaları alanı kullanılabilir. Gezinme Noktaları video içerisindeki saniyelere geçiş noktaları eklemek ve bu noktaları isimlendirmek için kullanılır.

GİRİŞ

Basılı ortamlarda birkaç sayfadan oluşan bir belge ile kapaklı ve dizgisi yapılmış bir kitap arasında nasıl farklar var ise elektronik ortamda da sıradan bir metin dosyası ile e-kitap arasında farklar bulunmaktadır. E-kitabın içerdiği künye bilgileri, ISBN numarası, içindekiler kısmı ya da kapak sayfaları gibi özellikler onu herhangi bir elektronik metin dosyasından farklı kılmaktadır. Dolayısıyla elektronik ortamda yer alan her metin e-kitap olarak sayılmamalıdır. Bir e-kitap amacına ve içeriğine göre farklı dosya formatlarında üretilebilir. Bir başka ifadeyle e-kitap oluşturmak için tek bir dosya formatı yoktur. Günümüzde aktif olarak kullanılan e-kitap dosya formatı türleri HyperText Markup Language (HTML), Portable Document Format (pdf), ePub / IDPF (ePub), Amazon Kindle cihazı için geliştirilen azw ve Amazon tarafından satın alınan açık standart olan mobi olarak sıralanabilir. Bununla birlikte yaygın olarak kullanılan ve kullanıcı dostu özellikleriyle ön plana çıkan e-kitap dosya türlerinin pdf, azw ve epub olduğu söylenebilir.

E-KİTAP FORMATLARI

PDF Adobe firması tarafından geliştirilen ve açılımı taşınabilir belge formatı anlamına gelen pdf elektronik belgelerin görüntülenmesi için kullanılan bir formattır. Pdf, günümüzde Uluslararası Standartlaştırma Organizasyonu (ISO) tarafından yönetilen bir açık standart olarak kullanılmaktadır. Pdf elektronik formatındaki belgeler özellikle yazılım, donanım veya işletim sisteminden bağımsız olarak tüm platform ve aygıtlarda farklılaşmadan görünmesi, kolaylıkla taranabilmesi ve yazdırılabilmesi sebebiyle zamanla kullanımı yaygınlaşmıştır. Fakat son yıllarda cep telefonları ve tablet bilgisayarların kullanımının artması, hatta bu cihazların çoğu günlük işlemi gerçekleştirmede PC yerine tercih edilmesi sebebiyle mobil cihaz kullanıcılarının büyük bölümü pdf'nin alternatiflerine yönelmişlerdir. Bunun sebebi birçok mobil cihazın ekran boyutunun A4 boyutundan küçük olması ve bunun da pdf formatındaki belgelerin bu cihazlarda kullanılmasını zorlaştırmasıdır. EPUB Uluslararası Sayısal Yayıncılık Forumu (IDPF - International Digital Publishing Forum) tarafından geliştirilmiş ücretsiz bir e-kitap formatıdır. Epub formatının en önemli özelliği, bu formatta hazırlanan e-kitapların birçok mobil cihazda epub okuyucular ile kolaylıkla görüntülenebilmesidir. Metin için arama, yazı tipi ya da boyutu değiştirme gibi sunduğu imkânlar ile kısa zamanda birçok yayıncının ilgisini çekmiş ve çeşitli versiyonlar şeklinde (epub 2.0, epub 3.0) yayınlanarak gelişimine devam etmektedir.

SAYISAL HAKLAR YÖNETİMİ (DRM)

E-kitapların basılı kitaplardan farklı olduğu bir başka noktada fikri mülkiyet ve telif hakkı konularıdır. Klasik elektronik yayıncılıkta (örn. E-gazete) gelir modeli reklama bağlı iken, e-kitapta içeriğe bağlıdır. Bu yüzden içeriğin kopyalanması ya da herkesin ücretsiz erişebilir hâle gelmesi engellenmeli ve bununla ilgili önlemler alınmalıdır (Çölkesen, 2011; Kalburan 2014). Geçmişten bu yana e-kitaplarda yaşanan fikri mülkiyet ve telif hakkı ihlallerinin önüne geçmek için e-kitap dağıtım süreci ile ilgili farklı düşünceler geliştirilmiş ve uygulanmıştır. Bu yöntemlerden en yaygın kullanılanlardan biri de sayısal haklar yönetimidir. Sayısal haklar yönetimi sistemi, e-kitap okunması için gerekli olan yazılım ve donanım veya her ikisi üzerinden kullanıcıyı erişim ve kullanımda sınırlandıran (zaman, ücret, içeriğe erişim, yazdırma, kopyalama vb.) ve böylelikle eser sahiplerinin telif haklarını korumayı amaçlamaktadır. DRM (Digital Rights Management), dijital hakların korunması için kullanılan elektronik yöntemlere verilen genel addir. DRM uzun yıllardır müzik, film, bilgisayar oyunları gibi birçok farklı sektörde kullanılmaktadır. Ancak DRM uygulamaları (teknolojileri) kullanıldıkları alana ve ürüne göre farklılık göstermektedir. Dijital kitap yayıncılığı alanında kullanılan yaygın DRM uygulamaları şifreleme (encryption), özel anahtar (private key) ve dijital filigran (digital watermark) olarak sıralanabilir (Kazancı, 2010).

E-KİTAP OKUYUCU YAZILIMLARI

E-kitapların yaygınlaşması ve farklı formatlarda sunulması birçok e-kitap okuyucu yazılımının da geliştirilmesine yol açmıştır. Farklı e-kitap formatlarına, işletim sistemlerine ya da mobil cihazlara özel olarak geliştirilen bu yazılımlar, e-kitapları tıpkı basılı kitaplar kolayca okunmasını sağlamaktadırlar. Mevcut kullanılan e-kitap okuma yazılımları arasında kusursuz ya da her platformda her e-kitap formatını destekleyen bir yazılım bulunmamaktadır. Bu yüzden kullanıcıların sahip oldukları cihazın işletim sistemine ya da görüntüleyecekleri e-kitabın formatına göre e-kitap okuyucu yazılımı tercihleri değişmektedir. Günümüzde yaygın olarak kullanılan e-kitap yazılımları şu şekildedir. Adobe PDF Okuyucu: PDF dosyalarını görüntülemek, yazdırmak veya not eklemek gibi işlemleri gerçekleştirmek için Adobe firması tarafından geliştirilen ücretsiz bir yazılımdır. Adobe

PDF okuyucunun en güçlü yanı mobil ya da masaüstü birçok farklı işletim sistemine göre versiyonlarının bulunması ve bu versiyonların pdf dosyalarını hemen hemen sorunsuz görüntüleyebilmesidir.

iBooks: iOS ve MacOS işletim sistemine sahip cihazlarda epub ya da pdf uzantılı kitapları okumak için geliştirilmiştir. Farklı ekran modları (gece, gündüz vb.) tercihleri, kitapları kategorilendirme, sıralama gibi birçok kullanıcı dostu özelliği ile öne çıkan bu uygulama, iOS ve MacOS işletim sistemlerine sahip cihazlarda e-kitap okumak için en uygun yazılımdır. Ücretsiz bir yazılım olan iBooks, Apple firması tarafından güncellenmekte ve desteklenmektedir. **Calibre:** Farklı e-kitap formatları arasında dönüşüm yapabilen ve farklı işletim sistemlerinde (Linux, MacOS ve Windows) çalışan bir uygulamadır. E-kitapların meta verilerini ya da kapaklarını bile değiştirebilecek bir arayüz sunan bu program, aynı zamanda e-kitap okumak için de tercih edilebilir. Ücretsiz olan bu yazılım, geliştiricisi tarafından sürekli güncellenmekte ve desteklenmektedir. **Radium:** Google Chrome web tarayıcısı için geliştirilmiş olan eklentidir. Epub formatındaki e-kitapları bir yazılıma gerek kalmadan, tarayıcıdan okumaya imkân tanır. Ücretsizdir. **Kindle:** Amazon firmasının Kindle e-kitap okuyucu cihazı için geliştirdiği ve .mobi uzantılı e-kitap formatlarını görüntülemeye yarayan yazılımdır. Günümüzde Windows XP üzeri işletim sistemine sahip PC'lerde de çalışan bir versiyonu da olan bu yazılımın en büyük sınırlılığı epub formatını desteklememesi ve sadece kindle e-kitap okuyucularda çalışmasıdır.