

YAYIN GRAFİĞİ TARİHİNE GİRİŞ

Yayın; bilgisayar ortamında tasarlama yöntemiyle üretilmiş olan gazete, dergi, el ilanları, kataloglar, ve broşürlerin basım yoluyla çoğaltılmasıdır. Yayın grafiği ise, planlama ve uygulama aşamalarının tasarım disiplini içerisinde görselleştirilmesi ; yani baskı öncesi ve baskı sonrası aşamalarını kapsayan bir süreçtir. Bu süreçte yayın grafiği tasarımı, kitlesini artırmış ve yenilikçi fikir ve bakış açılarıyla bilginin dolaşımı ve imge üretimi açısından önem kazanmıştır. Yayın grafiği tasarımı çoğunlukla kullanıldığı tanıtım ürünleri özelinde baskı tabanlı ve elektronik tabanlı yayın ve tanıtım amaçlı, gazeteler, kitaplar, dergiler, el ilanları(flager), kataloglar, broşürler önde gelmektedir. Son dönemlerde ise, özellikle elektronik ve bilgi teknolojilerinde yaşanan gelişim ve değişime paralel olarak yayın grafiğinin çok sayıda alanı bu yeni ortamda kendine yer edinmiştir.

Bu kapsamlarda yayın grafiği tarihini bilmek bugünün baskı teknolojilerini anlamak, yorumlamak gerek terminoloji gerekse de alanın özelliklerini ve tekniklerini kavramak adına önemlidir. İletişimin tarihi insanlık tarihinde en önemli eylemlerden biridir. Sürekli kendini yenilemiş ve geliştirmiştir. İlk insanın duvar resimlerinde kodladığı sembolik mesajlardan ve simgesel anlatımlardan süre gelen iletişim etkinliği, yazının icadı, matbaanın bulunuşu ve siber vs. ile çağımızın en önemli gereksinimi haline gelmiştir. Theodorson iletişimi; mesajın göstereni olan simgeler, semboller ve göstergelerle birey veya bireyler grubundan diğerlerine bilginin, imgenin, düşüncenin, davranışların veya duygulanımların ulaştırılmasıdır (aktaran, Ertan&Sansarcı, 2016:85). Yazma, konuşmanın görsel karşılığıdır. Bir yüzeye veya tabakaya çizilen veya yazılan imler, semboller, simgeler, görseller veya yazılar, sözler veya söylenmemiş fikirlerin grafik anlatımıdır. Elektronik çağa kadar konuşulan kelimeler iz bırakmadan kaybolurken, yazılı kelimeler ve çizimler günümüze kadar geldi. Yazının icadı insanlara medeniyetin ışığını getirdi ve zor kazanılan bilgi, deneyim ve düşüncelerin korunmasını mümkün kıldı.

Yayın Grafiğinde Yazı ve Tarihi

Köy kültüründen yüksek medeniyete geçiş, Sümer halkının Mezopotamya'ya gelmesinden sonra meydana geldi. Mezopotamya'da yaşanan gelişmeler, insan ırkının geleceği için ne kadar hayati önem taşısa da Sümerlerin sosyal ve entelektüel ilerlemeye katkılarının gelecek üzerinde daha da büyük etkisi oldu. Sümerler, yüce bir tanrı tarafından yönetilen, tanrılar sistemi icat ettiler. Karmaşık bir tanrı-insan arası ilişkiler sistemi geliştirdiler. Şehirlerinde, çok sayıda insanın birlikte yaşayabileceği sosyal bir düzen oluşturdular. Ancak Sümer'de insanları medeniyet yoluna çıkararak sayısız icattan yazının icadı, toplumsal düzen, ekonomik ilerleme, teknolojik ve gelecekteki kültürel gelişmeler üzerinde büyük etkisi olan entelektüel bir devrimi beraberinde getirdi. Köy kültüründen yüksek medeniyete geçiş, Sümer halkının Mezopotamya'ya gelmesinden sonra meydana geldi. Mezopotamya'da yaşanan gelişmeler, insan ırkının geleceği için ne kadar hayati önem taşısa da Sümerlerin sosyal ve entelektüel ilerlemeye katkılarının gelecek üzerinde daha da büyük etkisi oldu. Sümerler, yüce bir tanrı tarafından yönetilen, tanrılar sistemi icat ettiler. Karmaşık bir tanrı-insan arası ilişkiler sistemi geliştirdiler. Şehirlerinde, çok sayıda insanın birlikte yaşayabileceği sosyal bir düzen oluşturdular. Ancak Sümer'de insanları medeniyet yoluna çıkararak sayısız icattan yazının icadı, toplumsal düzen, ekonomik ilerleme, teknolojik ve gelecekteki kültürel gelişmeler üzerinde büyük etkisi olan entelektüel bir devrimi beraberinde getirdi.

İnsanlık tarihinde önemsenmesi gereken yeri olan baskı teknikleri Çinliler tarafından icat edilmiştir. Matbaanın icadı hakkında önemli görüşlerden biri, kimlik işaretleri yapmak için oyulmuş mühürlerin kullanımının baskıya dönüşmesidir. İlk form kabartma baskıydı: düz bir yüzey üzerindeki bir görüntünün etrafındaki boşluklar kesilir, kalan yükseltilmiş yüzey mürekkeplenir ve yüzeyin üzerine bir kağıt yerleştirilir ve mürekkeplenmiş görüntünün kağıda aktarılması sağlanırdı. İlk kitap basımı MÖ 868 yılında Çinliler tarafından gerçekleştirilmiştir. "Diamond Sutra" isimli bu kitap tahta kalıplar üzerine yüksek baskı tekniği ile basılmış ilk kitaptır. Görsel 1.4'de görüldüğü üzere kutsal Budist öğretileri beş metre uzunluğundaki rulo kağıda basılmıştır. . Sümerlerden günümüze gelen yazı, bir çok uygarlığın kültürel bilgi ve birikimlerinin izlerini taşımaktadır. Bu yazı türlerinin baskı teknolojilerine adaptasyonu ise baskı tekniklerinin gelişimiyle ve taşınabilir yazının icadıyla başladığı bilinir. On beşinci yüzyılın ortalarından önce kitaplar elle basılıyordu, bu durum kitapların nadir ve pahalı olmasına neden oluyordu. Johannes Gutenberg matbaa adı verilen bir makine geliştirene kadar okumak ve öğrenmek zenginlerin bir ayrıcalığı olarak görülmekteydi. Gutenberg'in yaşadığı dönemde, Avrupa

yeni bir çağın eşiğindedi; dünyada bilimsel ve siyasi keşiflerle büyük değişimler yaşanıyordu. Gutenberg'in matbaası, Avrupa'yı modern çağa taşımaya yardımcı oldu ve onun mirası, bizi bilgilendirmek, için her yıl basılan milyonlarca kitap ve gazeteler de kaldı. Gutenberg'in matbaayı geliştirmesi, tarihin en önemli olaylarından biri haline geldi. Bilgisayar çağının dünyayı değiştirilmesine ve elektronik teknolojilerinin büyük ölçüde matbaanın yerini almasına rağmen, basılı malzeme insan iletişiminin başlıca aracı olmaya devam etmektedir. Dünyanın dört bir yanındaki yayıncılar, hâlâ yılda yaklaşık on binlerce kitap ve günde neredeyse aynı sayıda gazete çıkarıyor.

Endüstri Devrimi Sonrası Yayın Grafiği

Tarihsel gelişim/dönüşüm süreçlerinde 1760'larda İngiltere'de etkisini gösteren ve 1840'lı yıllara kadar etkisini sürdüren Endüstriyel devrim, tüm dünyada, toplumsal yaşamda ve gündelik hayatta radikal değişikliklere neden olmuştur. Sanayileşme, matbaacılığında makineleşmesini sağlayarak çok sayıda baskının kısa sürede üretilmesine olanak sağlamıştır. Gazetecilikte Devrim olan linotipi gibi makineler, türün çok daha yüksek hızlarda ulaşılmasına olanak tanıdığı bilinir. Bir klavye vasıtasıyla metni giren operatör, bu metni satır üzerine yerleştirerek tek parça bir kalıp oluşturdu. Bu buluş gazete yayıncılığında devrim yaratmıştır. Fotogravür, el yapımı baskı plakalarının yerini, fotoğraf teknikleri kullanılarak metal bir plakanın üzerine fotokimyasal işlemlerin uygulanması ile geliştirilen bir yöntemle uygulanmaya başlandı. Elle basım sürecinin yerini fotogravür almış oldu. Çoğaltım tekniklerinde yeni bir süreç olarak karşımıza çıkan Litografi; yağın ve suyun birbirini itme prensibine dayanmaktadır. Bu teknik uygulama, günümüz ofset baskı tekniğinin atasıdır. Litografi tekniğinin en önemli faydası fotografik etkinin güçlenmesi denilebilir. Metal harflerin elle dizimi, uzun zaman alan pahalı bir işlemdi, bu uygulama aynı zamanda gazete, dergi vb. yayınlarda yüksek maliyet demektir. 1886 yılında, Ottmar Mergenthaler klavye yardımıyla çalışan ilk dizgi makinesini tasarladı. Teknolojik gelişmeler, hareketli tipografinin, yüksek hızlı buhar gücüyle çalışan matbaa makineleriyle kağıda basılmasına olanak sağladığı söylenir. Sözcükler ve resimler tüm dünyada, yayılarak kitle iletişim çağını başlatmıştır.

Bilgisayar Teknolojilerinin Doğuşu ve Yayın Grafiği

Yayın kavramı açıklanacak olursa, baskı teknolojileri tabanlı üretilmiş, bir çok görsel iletişim tasarımı ürünlerinden olana gazete ve dergi, kitap, broşür ile katalog vs. hedef kitleye arzıdır (Gülsoy, 1999:421). Bu kapsamda yayın grafiği tasarımı ise; bilgisayar ortamında gerekli yazılım ve programlar aracılığıyla çok sayfalı ürünlerin tasarlanmasıdır. Bir başka tanıma göre; masaüstü yayıncılık şeklinde de açıklanan bu uygulama süreci, bilgisayar yolu ve desteğiyle mizanpajların yapımını ve baskı öncesi sürecin yönetimini içine alan kapsamlı bir süreçtir (Uçar, 2014:144). 1980'lerden sonra kişisel bilgisayarlar yayın grafiği alanında temel bir araç olmasıyla birlikte yayın grafiği tasarımının önemi artmıştır. Etkileyici ve yaratıcı uygulamaların üretimi kolaylaşarak mesajı hedef kitleye hızlı bir şekilde iletmenin yolu açılmıştır. Tasarımcılar teknolojinin verdiği imkanları kullanarak yayın grafiği ve reklamcılık alanında daha farklı ve yaratıcı uygulamalar yapma imkanına sahip olmuştur. Bilgisayar ve internet teknolojisinin sağladığı olanaklarla, sektörün tanıtım ihtiyaçlarının, taleplerinin hızlı bir şekilde çözümü mümkün olmuş, reklamcılık sektörü iletişimi artık geleneksel yöntemler dışında dijital ortamlarda da yapmaya başlamıştır. Geçen zaman içerisinde yayıncılık artık kağıda bağımlı olmaktan çıkıp, dijital ortamlarda uygulanır olmuştur.

Yayın Grafiği Türleri

Yayın grafiği ve teknoloji arasındaki bağ, geçmişten günümüze kuvvetlenerek devam etmiştir. Her yeni buluş veya teknolojik gelişme yeni ve köklü değişimler yaratmıştır. Mağaralara çizilen görsellerden, yazının bulunuşu ve evrimi, matbaanın keşfi ve gelişimi insanoğlunun iletişim kurma, bilgi yayma isteği ve cabası sonucunda oluşmuştur. Her yeni teknolojik buluş bir çok farklı alanı etkisi altına alsa da, bu değişimlerin en büyüğü bilgisayar teknolojilerinin tasarım alanında temel araç olarak kullanılmasıyla başlamıştır. Çok kısa denilebilecek bir sürede, teknoloji diğer dönemlere nazaran oldukça hızlı gelişmiştir. Yayın grafiği ve tasarımı günümüzde her geçen gün etki alanını farklı boyutlara taşımaktadır. Bu sayede oluşan teknolojilerde hızla gelişmektedir. Gazete, kitap dergi, broşür ve katalog vs. hızla üretiliyor ve hedef kitesine ulaşıyor. Gazete, belirli aralıklara yayınlanan, 'basılı süreli yayın' olarak, okuyucusuna bilgiyi metin, fotoğraf, illüstrasyon vb. görsel öğeleri kullanarak bilgilendirme, eğitme amacı ile kağıt üzerinde basılı veya elektronik ortamda yer alan iletişim aracıdır (Teker, 2009:154). Dergiler; kültürel, sosyal, güncel olaylar, bilim, sanat gibi farklı konularla ilgili ayrıntılı makale, röportajların olduğu, görsel içerik bakımından zengin süreli yayınlardır. Dönemsel olarak yayın yapan dergiler; haftalık, aylık gibi farklı zaman dilimleri içerisinde yayınlanmaktadır. Günlük yaşamımızda her an her yerde karşımıza çıkan broşürler; önemli bir tanıtım ve iletişim materyali ve ürün veya hizmet hakkında ayrıntılı bilgi vermek amacıyla tasarlanan basılı yayınlardır. Katalog; ürün veya hizmet hakkında geniş kapsamlı bilgi iletme amacıyla tasarlanan basılı tanıtım ürünleridir. Katalog tasarımları, ister basılı, ister elektronik ortamda olsun, tasarımcı; dengeli ve etkili bir görsel kompozisyon planlamalı ve uygulamalıdır.

Tasarım öncesi düşünsel süreçlerin açıklanması için ilk olarak tasarım kavramının netleştirilmesi gerekmektedir. Tasarımın sanat ile kesişen ve ayrışan noktalarının belirtilmesi, tasarım kavramının anlaşılması ve bu iki ayrı durumun karıştırılmaması için önemlidir.

Tasarım

Tasarım, görsellik ve işlevselliğin bir arada düşünülerek gerçekleştirilmesidir. Yaratıcılık ve estetik gibi sanata özgü nitelikler taşımakla birlikte, bir sorunu çözmek amacı ile işlevsel bir amaç taşıması yönüyle sanattan ayrılır. Sanat planlanarak oluşturulabilmekle birlikte sezgisel nedenler ile bir tanımdan ve sınıflamadan bağımsız olarak salt üreticisinin istekleri ile şekillenmektedir. Tasarım, zorunlu bir ihtiyacı, estetik bir talebi, sipariş veya kişisel ihtiyaçları karşılamak için oluşturulabilmektedir. Oluşum gerekçesi farklı olsa da tasarımlar her daim işlevsel bir amaca hizmet etmek, bir sorunu çözmek için oluşturulmaktadır.

Tasarım süreçleri; talebin anlaşılması, ön araştırma, taslağın oluşturulması, onaylanması ve tasarımın nihai halinin oluşturulmasını içermektedir. Son olarak ortaya çıkan iki veya üç boyutlu görsel bir ürün olmakla birlikte tasarım düşünsel süreçlerine yazılı ya da sözlü bir fikir olarak başlamaktadırlar. İster tasarımcı bağımsız olarak üzerine çalışacağı tasarım konusunu belirlemiş olsun, isterse de bu konu kendisine iletilmiş olsun, tasarımın yazılı ya da sözlü olarak çerçevesi oluşturulduktan sonra bu anlatımın görsel öğelerdeki karşılıkları ile tasarım oluşturulmaktadır.

Tasarımın içeriği tanımlanırken; evrensel veya yerel nitelemelere, soyutlamalar, sembollere olanak tanır. Bu çerçevede görsel tasarımın niteleyeceği fikrin yaratıcı (yenilikçi ve farklı) yaklaşımları olanaklı hale gelmektedir. Tasarımcı konunun olanaklarını ortaya çıkartırken çeşitli fikir geliştirme yöntemlerini kullanmaktadır. Bu yöntemlerin en bilinenlerinden biri beyin fırtınası tekniğidir.

Beyin Fırtınası Tekniği

Beyin fırtınası tekniği bireysel ve grup olarak kullanılabilen çağrışım temelli bir fikir üretme tekniğidir. Beyin fırtınası tekniğinin belirli uygulama kuralları bulunmakla birlikte bu kurallar da tekniğin amacına uygun biçimde yaratıcı çeşitlemelere açıktır.

Hiçbir sansür uygulamadan tüm fikirleri ortaya dökmek sürecin ilk adımıdır. Bu sayede zihnin toplumsal ve kişisel dogmalardan sıyrılarak yenilikçi yaklaşımlar oluşturmaya olanak tanınmaktadır. Bu adımda oluşturulması hedeflenen düşünceye veya hisse yönelik çağrışımların bir listesinin oluşturulması kullanılan yöntemlerden biridir.

Ortaya dökülen fikirlerin not alınması alternatiflerin düşünülmeyle devam edilesini kolaylaştırarak, zihnin aynı fikre takılıp kalmasının önüne geçmektedir. Kötü fikirler bile özgür bir konuşma ortamında yenilikçi ve farklı fikirlerin ön hazırlığı olabilmektedir. Bu liste ekip olarak hazırlandığına diğer üyeler ile birlikte ortak bir fikir havuzu oluştururken, bireysel olarak ta düşüncelerin birikmesini kolaylaştırmaktadır.

Olası tasarıma ilişkin listeler oluşturulurken ilk adımda amaçlanan sonuç fikirlerin çok sayıda olmasıdır. Çok sayıda seçenek proje için yenilikçi ve farklı bir yaklaşımı olanaklı kılmaktadır. Olasılıklar oluşturulduktan sonra fikirler içerisinden öne çıkanlar seçilerek proje netleştirilir. Projenin sınırlandırılıp netleştirilmesinden önce bir süre ara verilir. Fikirlerin üzerine bir süre dinlenmek beynin bu fikirleri harmanlayarak yeniden bir araya getirmesine olanak tanıyacaktır.

Yaratıcı düşünce üretme yetisi, her insan için günün farklı saatlerinde yoğunlaşmaktadır. Yaratıcı bireylerin üretim rutinleri incelendiğinde dinlenme ve beslenme saatleri gibi üretici potansiyellerinin arttığı saatlerin de farklı zaman dilimlerinde gerçekleşmekte olduğu gözlemlenmektedir. Yaratıcı reflekslerin aktif olduğu zaman dilimlerini her birey kendisini gözlemleyerek keşfetmeli ve yaratım sürecinin fikir bulma aşamasını bu zaman dilimine planlayarak potansiyelini geliştirmelidir. Bireyin bu zaman dilimlerini keşfetmek için yaratıcı üretiminin içerik ve miktarına ilişkin notlar alıp, analiz ederek kendisi için ideal çalışma saat aralıklarını bulmalıdır. Tasarım üretim süreci yaratıcı aşamanın yanı sıra araştırma, iletişim kurma, işçilik gibi süreçleri de içermektedir. Mesai sürecinin içerisinde her parçanın kendi zaman dilimine sahip olması bir süre sonra tasarımcının fizyolojik olarak rahat hissettiği zaman dilimlerinde performansının daha da artmasına neden olmaktadır. Yaratım çalışmaları bu zaman dilimlerinde tekrarlı olarak gerçekleştirildiğinde bir neden sonuç ilişkisi oluşturarak o saatlerdeki yaratıcı kapasite de artmaktadır.

Fikir oluşturulma sürecinde belirlenen amaca ilişkin araştırma yapılması konunun derinlikli bir şekilde öğrenilmesi. Yenilikçi fikirlerin hedef odaklı bir şekilde gerçekleştirilmesini mümkün kılacaktır.

Konu hakkında bilgi seviyesinin artması ve üzerine çağrışım yolu ile fikir süreçlerinin gerçekleşmesinden sonra ikinci bir araştırma süreci de konu hakkında yapılmış daha önceki tasarımlar üzerine olmalıdır. Önceki tasarım çözümlerine bakmak tasarım konusunda amaçlanan yenilikçi çözümler için yol gösterici olurken bir yandan da tasarımın için bulunan fikrin eski bir tasarım da kullanılarak tekrar edilmemiş olmasının kontrolü için gereklidir.

Bir fikrin özgün ya da çalıntı bir kopya olması arasındaki sınır çeşitli düşünürler tarafından; her fikrin bir şekilde başka bir fikirden doğduğundan ve çalıntı olmaktan kurtulamayacağından, bir şeyi bire bir kopyalamanın bile yeni bir hareket olduğuna kadar, felsefi düzeyde farklılıklar göstermektedir. Kopya, esinlenme ve özgün fikir arasındaki sınırı net bir şekilde ifade etmek alanında uzman kişiler için bile zordur. Özgün fikrin nerede başladığı bir tartışma konusu olmakla beraber en az üç noktada diğer tüm fikirlerden farklılık gösteren fikirlerin (diğer fikirlerden etkilenerek türetilmiş olduğunu belirtmek ile birlikte) yenilikçi kabul edildiğini söyleyebiliriz. Sonuçta her görsel tasarım fikri doğadan aldığımız gözlemlerin ve öğrendiğimiz soyutlamaların üzerine kurulmuş düşüncelerimizin bir birleşimi ile oluşmaktadır. Bu nedenledir ki ortak anlamlara gelen görsel kodlar bulunmaktadır.

Ortak görsel kodlar tüm dünyada geçerli evrensel görsel kodlar olabildiği gibi, belirli bir kültüre özgü oranın tarihi veya coğrafyası nedeniyle özgünleşmiş yerel görsel kodlar da olabilmektedir. Tasarımda yer alan görsel nitelermeler oluşturulurken evrenselde ve yerelde nitelediği kodlar dikkate alınmalıdır. Bir görselin nitelmesi ve sembolizminin, mantık yolu ile evrensel veya yerel kültürdeki karşılığının anlaşılması için kullanılan düşünce sistemine ikonoloji denilmektedir.

İkonolojik nitelermeler bir logo, arayüz, font tasarımı, illüstrasyon veya maskot karakter tasarımı dahil tüm görsel sanatların içerisinde yer alan güçlü bir yöntemdir. Bilgeliği niteleyen bir baykuş, barışı niteleyen bir güvercin veya güç ve hızı niteleyen kartal gibi hayvanlardan kalem, zeytin dalı, kılıç gibi pek çok obje ve bitki ile yaratılmak istenen fikrin nitelmesinde yardımcı bir öge olarak kullanılabilir.

Eskiz

Metin olarak oluşturulan fikirler hızlı çizimler ile görsel tasarlara dönüştürülerek fikirlerin görselleştirme süreçleri başlamaktadır. İster bir fikir, isterse de gözlemlenen bir konu üzerine gerçekleştirilmiş olan, bir nevi hızlı not almaya benzeyen, bu ilk çizim süreci eskiz olarak adlandırılmaktadır.

Eskiz bir anlamda bütünleşerek tasarımı oluşturan ana bileşenleri parçalara ayırarak teker teker sıra ile çalışma amacıyla gerçekleştirilmektedir. Bu nedenle de ritim, oran orantı, koyu dengesi, kompozisyon gibi problemlere yoğunlaşmak adına renk probleminin çözümü tasarımcılar tarafından sona bırakılabilmektedir. Eskizler renkli de çalışılabilmekle birlikte genellikle siyah beyaz çalışılmaktadır. Siyah beyaz eskiz oluşturulurken tasarımcının çalışma üslubuna göre çizgisel veya lekesele bir yöntem izlenebilmektedir.

Lekesele yöntemde ilk eskizler adeta yıkanan bir fotoğrafın siyahtan açılarak netleşmesi gibi, genel bir silüet oluşturulan lekenin ışık ile şekillenerek netleşmesi ile oluşturulmaktadır. Çizgisel yöntem ile çalışan tasarımcıların aksine lekesele yöntem tasarımcılarına çalışmanın erken aşamalarından itibaren dokuyu ve koyu dağılımını merkeze alan bir tasarım yolu izlemelerini olanaklı kılmaktadır.

Eskiz bulunan fikirlerden yola çıkarak üretilecek tasarımların taslağını veya denemesini oluşturmak amacıyla yapılmaktadır. Eskiz aşaması mimari yapılardan kartvizitlerin üzerlerindeki logolara kadar her türlü tasarım projesinin ilk adımını oluşturmaktadır. Tasarımların detaylı bir şekilde oluşturulacağı projelerde; resimli çocuk kitabı, çizgi roman, canlandırma filmi, dijital oyun tasarımı vb. eskiz aşaması farklı detay seviyelerinde oluşturulan alt kategorilere ayrılarak ta eskiz süreci daha detaylı bir şekilde ilerleyebilmektedir.

Projelerin yapım öncesi aşamasında gerçekleştirilen eskiz çizimleri değişik boyutlarda gerçekleştirilebilmekle birlikte hızla üretilmeleri adına genellikle küçük boyutlarla gerçekleştirilmektedir. Eskizi küçük boyutlarla gerçekleştirmek tasarımcılara hızlı üretim imkanının yanı sıra bitmiş bütünlüklü yapının lekesele özelliklerinin kolay anlaşılmasını da sağlamaktadır. Detaylara sahip olmayan küçük bir eskiz; silüet, ritim, koyu dengesi gibi kompozisyonun geneline ait tasarım prensiplerinin denetimlerini sağlamaktadır. Eskiz çizimleri başparmağın tırnağını geçmeyen boyutlarda (İng. Thumbnail Sketch) bile gerçekleştirilebilmektedir. Dijital teknolojinin kullanımında dahi bu durum sürmektedir. Tasarımcılar üzerinde çalıştıkları projenin genel hatlarını kolaylıkla oluşturmak için kimi zaman kompozisyonu ekranın içerisinde küçülterek genel kompozisyonunu kurgulamaktadırlar. İlk olarak hızlıca bir şekilde oluşturulmuş bu eskiz formu karalama (İng. Doodle) olarak adlandırılmaktadır. Karalama aşamasında tasarımcı oluşturmak istediği kompozisyonun yukarıda belirtilen ana bileşenlerini oluştururken anatomi, kumaş, yüz ifadesi, doku vb detayları ele almamaktadır. Bu sayede daha kolay bir şekilde ana kompozisyon sorunlarına odaklanabilmektedir. Bu ilk karalamanın ardından, bu karalamanın üzerine açılan yeni bir katmana biçimlerin orantılarını ve kompozisyondaki konumlarını ifade eden, kumaş kıvrımı, doku, parmakların ve saçın detaylarından arınmış yeni bir eskiz katmanı çizilmektedir. Bu ufak detaylar hariç hızlı bir şekilde oluşturulmuş tamamlanmamış eskiz katmanına İngilizcede gevşek eskiz anlamına gelen loose sketch olarak

adlandırılmaktadır. Detaylar dışında tamamlanan kompozisyonları kimi tasarımcılar bu aşamanın ardından nihai renklendirme, gölgelendirme veya çizgileri temize geçerek sonuçlandırırken, kimi tasarımcılar da işlerini şansa bırakmayarak son bir detaylı eskiz katmanı daha oluşturmaktadır. Bu detaylı eskiz katmanına İngilizcede sıkı eskiz anlamına gelen tight sketch olarak adlandırılmaktadır. Çizgisel değerlerin neredeyse tamamen oluşturulduğu bu aşamanın bir dezavantajı, tasarımın sonraki aşamalarında ana hatları tamamlanmış olan çalışmanın tasarım sorunları çözmenin keyfi olmaksızın salt bir işçilik süreci ile üretilmesidir.

YAYIN GRAFİĞİNDE TASARIM İLKELERİ VE ELEMANLARI

Yayın, dijital mecralar ya da basılı mecralar yoluyla toplumlara aktarılan bilgi, duyuru ve iletilerin hepsidir. Bu yayınların aktarımında grafiksel unsurlar da en az içerik kadar önem taşır. Bu nedenle ki yayınlarda grafik tasarım etkin bir iletişimin ilk basamağını oluşturur. Bu tasarım unsurları ise resim, grafik, illüstrasyon, tipografi ve fotoğraflar gibi öğeleri kapsamaktadır. Bu öğeler, grafik bütünlüğe uyumlu olarak tasarım eleman ve ilkelerine bağlı bir disiplin içinde olmalıdır. Örneğin kitap, dergi, katalog, broşür, gazete, bülten gibi çeşitli yayınların iç-dış tasarımlarında kullanılan tüm öğeler birbirleriyle uyumlu olmalıdır. Böylelikle hedef kitle üzerinde tasarım kalıcı ve anlaşılır olacaktır. Daha etkin bir tasarım için ise tasarımcının editör ve basım evi ile de iletişimde olması faydalı olacaktır.

Bir yayın grafiği tasarımı sürecindeki nokta, çizgi, doku, form, biçim, renk... gibi tasarım elemanlarının; birlik, hiyerarşi, vurgu, ritim, denge, oran orantı... gibi tasarım ilkeleri doğrultusunda kurgulanması sonucunda mesajın iletim gücü aktive olur. Bu bölümde tasarım ilke ve elemanları detaylı bir şekilde ve örnekler aracılığıyla incelenerek yayın grafiği tasarımındaki etkinliği irdelenecektir.

TASARIM ELEMANLARI

Nokta

Bir ton değeri olan düzlemsel bir alanın görsel olarak fark edilebilecek derecede küçültülebilen en küçük birimine nokta diyebiliriz (Özol, 2002: 2). Tasarımın en basit birimi noktadır. Nokta tanımlanırken atom çekirdeklerine kadar inilebilir.

Çizgi

Psikolojik değerleri de barındıran bir görsel anlatım unsuru olarak çizgi, önemli bir tasarım aracıdır. Çizginin çeşitli tanımları mevcuttur; Çizgi, hareket eden bir noktanın bıraktığı iz olarak tanımlanabileceği gibi, daha soyut olarak nesneyi boşluktan ayıran dış kısım olarak da tanımlanabilir. Çünkü aynen tasarım elemanlarından nokta gibi doğada çizgi de yoktur, çizgi etkisi vardır. Çizgi insan icadıdır denilebilir. Görsel düşünme aracı olarak nitelendirilen çizgi, tasarımcının yorumuyla farklı dışavurumlar oluşturur, yan anlamlar içerir. Bakış açısına göre yorumlanabilir.

Doku

Doku, nesnenin yüzeyinin örüntüsüdür ve doğanın özünde vardır. Tasarımdaki nesnenin karakterizasyonunu belirler. Her nesnenin dokusu olduğu gibi çevremizde de birçok çeşitte dokular vardır. Bunlar; doğal dokulardan, organik, kimyasal, geometrik, kristal yapı, dinamik, optik, güncel... ve yapay dokular ise görsel yapay doku, işlenmiş yapay doku, taklit doku ve icat edilen doku gibi... (Özol, 2000: 109).

Dokular iç yapı (strüktür) ve dış yapı (tekstür) olarak iki ana başlıkta da incelenebilir. Tekstür yüzeyin dış yapısı olarak nesneye dokunduğumuzda elimizle hissettiğimiz, gözle görülebilen doku iken, Strüktür ise nesnenin gözle görülmeyen ve elle dokunduğumuzda hissedilemeyen ancak mikroskop gibi cihazlar aracılığı ile görebildiğimiz iç yapısal dokulardır.

Form

Form, bir cismin kapladığı hacim-alan anlamında kullanılır. Buna cismin hacimsel sınırları da diyebiliriz. Form, renk, doku, çizgi, leke, tipografi, görsel gibi elemanları içine alır. Bu yapının ve görünümün kapladığı alan bize yayın grafiğinde form yapılarını verir. Form, biçim ve şekil birbiri ile karıştırılabilir. Bu nedende form dış yapı, biçim ise iç yapı, hareket, yön gibi algılanmalıdır.

Biçim

Bir nesne ya da objenin, görsel ve dokunsal olarak algılanmasını sağlayan şekilsel yapısal özelliklere biçim denir. Biçim bir formun aldığı şekil olarak da tanımlanabilir. Yayın grafiği tasarımında biçim, genel form ve bileşenlerin oluşturduğu düzen olarak karşımıza çıkmaktadır.

Renk

Yayın grafiği tasarımında renk; baskı renkleri ve ışık renkleri olarak farklı tasarım disiplinlerinde kullanılır. Tasarım yapılırken bilgisayar ortamında ışık renkleri olarak adlandırılan RGB (kırmızı, yeşil ve mavi) renk modeli kullanılırken, baskı aşamasında baskı renkleri olarak adlandırılan CMYK (mavi, macenta, sarı ve siyah) renk modeli kullanılarak tasarım baskıya verilmektedir.

TASARIM İLKELERİ

Birlik/Bütünlük

Yayın grafiğinde tasarım öğelerinin, uyumlu ve uygun şekilde bir araya getirilerek düzenlenmesi ile birlik ve bütünlük oluşturulur. Tasarım öğelerinin dağınıklığını ve parçalanmışlığını düzeltmek ve tasarım yüzeyinde bir düzen oluşturmanın en önemli anahtarı birlik ve bütünlüktür. Özellikle dergi, gazete ve kitap gibi yayın grafiklerinin çoklu sayfaları göz önüne alındığında birlik ve bütünlüğün tüm sayfalarda etkili olması tasarımın ideal şekilde harmanlandığını gösterir. Renk, doku, temel biçim, ton ve duyguya sahip olan sayfalardaki unsurlar bütünlüğün tasarımda iyi korunmasıyla etkili olacaktır. Bütünlüğün içinde benzer öğeler vardır ve bu özellikler otomatik olarak gruplanır. Tasarımcı bu özellikleri kullanmak için bazı yöntemler kullanır; bordür, çerçeve, boşluklar, eksen, yön, üçgen, kompozisyon, bant, tipografi, renk gibi unsurlar birlik ve bütünlüğü sağlamada önemli özelliklerdendir. Hiyerarşi

Tasarımdaki hiyerarşi, önem sırasına göre tasarım öğelerin gruplandırılarak yerleştirilmesini öngörür. Elemanlar birincil, ikincil ve üçüncül önem sırasına göre sıralanır. Yayın grafiği tasarımlarından dergi -gazete tasarımlarını örnek olarak alırsak, ana başlık, alt başlık ve bir metin görürüz. Görseller de aynı hiyerarşik yapıda önem sırasında dizilmelidir ve görseller de tasarımda egemen bir şekilde odak olurlar (Öztuna, 2008: 44).

Tasarımcı görsel hiyerarşi kullanarak okuyucunun nereleri, nasıl dolaşacağını ve okuyacağını yönlendirir. Tasarımda önce gösterilmek istenen ve okunacak sıralama ölçütlerini belirlemek amacıyla hiyerarşiden faydalanılır. Özellikle gazete, dergi ve kitap gibi yayınlarda vurgulanmak istenilen başlıklar ve görseller, büyüklük-küçüklük sırasına göre düzenlenir.

Vurgu

Vurgu ikisi, sayfadaki en önemli öğenin en belirgin olması gerektiğini, en önemli ikinci öğenin en belirgininden sonra ikinci olması gerektiğini vb. işlevleri belirtir. Tasarımcı yayın grafiği tasarımda görsel kullanımı, metin, başlık, illüstrasyon gibi unsurların ne zaman, nerde ve nasıl vurgulanması gerektiğine önceden karar vererek düzenlemeye başlamalıdır. Vurgunun ne olacağını belirlenmesi ve karar verilmesi tasarım ve tasarımcı için başlı başına bir sorun teşkil etmektedir. Vurgulayıcı özellikler okuyucunun ilgisine, hedef kitleye veya yayıncının tutumuna göre değişkenlik gösterse de vurgu kompozisyon ve tasarımın odak noktasıdır. Bu yüzden tasarımcı, yayın grafiğinde vurguyu nerede kullanacağını iyi saptayarak hiyerarşik bir düzende ele almalıdır.

Ritim

Ritim sürekliliktir, değişik ölçülerin tekrarlanmasından meydana gelir (Öztuna, 2008: 31). Bir hareket sonucu oluşur. Çizgide, biçimde, tonda ve renkte ritim başta gelir. Kendi kendini tekrar eden karakteristik ve düzgün vurgular halinde sağa -sola, yukarı -aşağı, kuvvetli-zayıf, kısa-uzun, devamlı-devamsız olabilir. Hareket ise resim üzerindeki unsurların konumlarından kaynaklanan olağan dengenin değiştirilmesi olayıdır. Yani bir tasarımdaki yön değişikliği veya renklerdeki kontrastlık resme hareket kazandırır. (Artut, 2000: 155).

Tasarımcılar genellikle ritim ve tempo barındıran içeriklerle çalışır ve birden çok sayfaya bu yapıyı dağıtır. Sayfa tasarımı kompozisyonunda olduğu gibi, görüntü, tipografi, kurallar, renk alanları gibi öğeler okuyucunun gözünü yönlendirmek için dikkatli bir şekilde yerleştirilir.

Denge

Denge genellikle simetrik, asimetrik ve dairesel olarak kurgulanır. Dengenin simetrik olması iyi orantılanmış parçalardan oluştuğunu gösterir. Simetrik kurgular tasarımda yaygın kullanılır. Örneğin, merkezi simetri dediğimizde görsel unsurlar bir eksenenden 360 derece yayılma gösterir. Dairesel simetri de görsel unsurlar bir noktanın etrafında döner (Becer, 2005, s: 65). Asimetrik dengede ise merkez farklı bir konumdadır (Becer, 2005: 65). Bazen tasarımcılar sayfadaki öğeler arasında görsel olarak etkili bir dengesizlik (asimetri) elde etmeye çalışırlar. Bu da tasarıma daha karmaşık denge formları ve hareket katabilir (Yücel, 2020: 129). Tasarımda denge, biçim ve form için bir katalizör görevi görür; boşluktaki öğeleri sabitler ve harekete geçirir. Çözülmemiş bir tasarıma bakarken gözünüz belirli bir yere takıldığında genellikle bu uyumsuzluk öğelerin oranı ve yerleşiminin yanlış olmasından kaynaklanır; çok büyük, çok sık, çok düz gibi hizalamalar dengesiz bir yapı oluşturur.

Oran-Orantı/Ölçek

Bir tasarımda kullanılan ilke ve elemanların organizasyonunda geometri, ölçü ve oran orantı kullanılmaktadır. Oran, boyutlar arasındaki ilişkiyi ifade eder. Ölçek, bir nesnenin boyutuna ilişkin oransal izlenimini ifade eder. Bir görüntü veya temsilin, onu yaşanmış deneyime bağlayan ve ona fiziksel bir kimlik kazandıran hiçbir ipucu olmadığında "ölçekten yoksun" olduğunu söyleriz.

Elektronik cihazların bir işi yapması için kullanılan komutlar dizinine yazılım (program) denilmektedir. Yayın grafiği ise okuyucuya aktarılacak olan bilgilerin sade, anlaşılır ve etkili bir görsel düzenlemeyle sunulmasıdır. Yayın grafiği tasarımında birçok yazılım kullanılmaktadır. Bunlardan en çok tercih edilenleri ise Adobe Illustrator, Adobe Photoshop ve Adobe Indesign yazılımlarıdır. Bu yazılımlar kendi içlerinde vektör tabanlı ve piksel tabanlı yazılımlar olarak farklılık göstermektedir. Teknolojinin gelişmesiyle sürekli güncellenen bu yazılımlar, yayın grafiği tasarımının güncel olarak oluşturulmasında kolaylık sağlamaktadır. Bu yazılımlarda tasarım yaparken karşımıza bazı kavramlar çıkmaktadır. Vektör, Piksel, Izgara, Sayfa Düzeni, CMYK ve RGB gibi kavramlar yapacağınız tasarımla doğrudan ilişkilidir.

Vektör, matematiksel ölçülere dayandırılan tercihe göre istenilen boyutlarda büyütülüp küçültülmesine rağmen çözünürlüğü bozulmayan grafik türüdür. Pikseller bilgisayar ekranları ve dijital imgelerde ızgaralarla oluşturulan en küçük kare birime verilen isimdir.

Sayfayı çizgilerle sütunlara ya da modüllere bölen yapıya ızgara (grid) sistemi denilmektedir. Yayına çıkacak olan bir tasarımda kullanılacak olan her bir görsel ve metnin en etkili biçimde yerleştirilmesine sayfa düzeni denilmektedir.

Cyan, Magenta, Yellow ve Key renklerinin kısaltılmasından oluşturulan Türkçedeki renk karşılığı sırasıyla (C) Cam Göbeği (M) Galibarda (Y) Sarı (K) Siyahtır. CMYK'da renkler, tram denilen küçük noktaların üst üste binmesiyle oluşur.

Red, Green, Blue renklerinin kısaltılmasından oluşan RGB Türkçe karşılığı ile sırasıyla (R) Kırmızı, (G) Yeşil ve (B) Mavidir. RGB renkleri dijital ekranlarda, telefonlarda, fotoğraf makinelerinde, tarayıcılarda ve LCD ekranlarda kullanılan renk uzayıdır.

Adobe Illustrator, vektör tabanlı bir çizim ve tasarım yazılımıdır. Vektör grafikleri, nesnenin şeklini oluşturan temiz, matematiksel olarak hesaplanmış çizgilerle tanımlanır. Bu vektörler büyütüldüğünde veya küçültüldüğünde, pikselleşmek yerine (raster görüntülerde olabileceği gibi) kalitesini koruduğu anlamına gelir. Vektör dosyalarını lazer yazıcılar (veya vektör dosyalarıyla çalışabilen diğer yazıcılar) gibi yüksek kaliteli çıktı aygıtlarında da yazdırabilirsiniz. Vektörler büyütülüp küçültülmesine rağmen çözünürlüğü bozulmayan grafik şekillerdir. Renkli ya da siyah-beyaz olarak kullanılmaktadır. Logo, antetli kâğıt, kartvizit, kurumsal kimlik gibi tasarımlar yapılırken daha çok Adobe Illustrator yazılımı tercih edilmektedir.

Adobe Photoshop, piksel tabanlı bir görüntü işleme yazılımıdır. Pikseller bilgisayar ekranları ve dijital imgelerde ızgaralarla oluşturulan en küçük kare birime verilen isimdir. Ekrandaki piksel sayısı ne kadar fazla ise tasarımın çözünürlüğü o kadar yükselmektedir. Katmanları, seçim araçlarını ve filtreleri kullanarak durağan görüntüler, animasyonlar ve özel efektler tasarlamak için harika bir platformdur. Katmanları, seçim araçlarını ve filtreleri kullanarak fotoğrafları değiştirebilir, sıfırdan sanat eserleri oluşturabilir ve kolaj, fotomontaj, animasyon, kalitesi bozuk imajları onarma ve yapılandırma, fotoğrafın raw(ham) hali üzerinde çalışma ve işleme, web tasarımı ve dijital illüstrasyon gibi birçok çalışma yapabilirsiniz.

Adobe Indesign, masaüstü yayıncılık için üretilmiş vektör tabanlı çoklu sayfa tasarımı yazılımıdır.

Adobe Indesign yazılımı, diğer yazılımlardan farklı olarak master sayfa üzerinden çoklu sayfa tasarımı, yazı ve objeleri sayfa mizanpajına göre düzenleme kolaylığı, yazım yanlışlarını hızlıca bulabilme, paragraf stillerini kaydederek tasarımda kullanılan metne başlık, alt başlık ve alt metin gibi önceden kişiselleştirilmiş özellikleri aktarabilme açısından büyük kolaylıklar sağlamaktadır. Bu yazılımla katalog, broşür, kitap, gazete ve dergi gibi tasarımlar yapılmaktadır. Adobe Indesign yazılımında yaptığınız bir tasarıma farklı bir bilgisayarda devam etmek istiyorsanız dosyayı paketlemeniz (package) gerekmektedir. Aksi takdirde kullandığınız yazı fontları değişecek ve gömmediğiniz görseller hata verecektir.

Yayın grafiği tasarımına başlamadan önce tasarıma uygun ortamı seçmemiz gerekmektedir. Bu seçime göre sayfa boyutu ve renk modu tercih edilmelidir. Baskısı alınacak tasarımlarda renk modu CMYK olarak belirlenirken, dijital olarak yayınlanacak tasarımlarda ise RGB olarak belirlenmelidir. Katalog ve dergi gibi çok sayfalı tasarımların sayfa sayısı dördün katları şeklinde belirlenmektedir. Tasarımda kullanılacak metinler önem sırasına göre vurgulanmalıdır. Sayfa düzenlemesi yaparken ızgaraları kullanmak, düzen oluşturmanıza ve görsel öğelerin daha kolay görülmesini sağlamanıza yardımcı

olacaktır. Bu ızgaralar ayrıca okuyucuların tüm yayın boyunca gezinmesini kolaylařtıran sayfa düzeninde bize büyük ölçüde yardımcı olmaktadır. Sayfa tasarımı yaparken vurgu, denge, oran-orantı, bütünlük ve sadelik gibi ilkeleri göz önünde bulundurmanız gerekmektedir. Çoklu sayfa tasarımlarında baskıya girmeden önce birden çok kiři tarafından son okuması ve kontrollerinin yapılması gerekmektedir.

Tasarım bittikten sonra örnek olarak bir adet prova baskısı almak ve prova baskı üzerinden tekrar kontrol etmek, ince ayrıntıları fark etmemizi, yazıların okunurluğunu kontrol etmemizi ve oluşabilecek hataları en aza indirmemizi sağlamaktadır. Prova baskı sayesinde kâğıt israfının ve hatalardan ortaya çıkabilecek ekstra baskı maliyetinin de önüne geçmiř oluruz.

SÜRELİ YAYIN GRAFİĞİ TASARIMLARI

Yayın grafikleri, görsel ve estetik düzen gerektiren, mesajı iletirken anlamlı bütünlerin organizasyonunu kapsayan iletişim araçlarıdır. Bu araçlar; gazete, dergi, kitap, duyuru, ilan, talimat, kılavuz, katalog, dijital yayın, web arayüzü gibi okumayı kolaylaştıran, işlevsel ve satın almaya teşvik eden, sayfa tasarımları olan kurgusal düzenlemelerdir.

Süreli yayın grafikleri genellikle, gazete, dergi ve elektronik yayın organları ile verilmek istenilen mesajın sayfa tasarımına dönüşmesiyle oluşturulur. Bu oluşum sürecinde tasarımcı, biçimsel yapı ve algılanabilirlik özelliklerine, yapıyı oluşturan elemanların düzenlenmesine, iletişim kurgusunun organizasyonuna dikkat ederek sayfa tasarımını oluşturur.

Günümüzde birçok disiplin, yayın grafiği tasarımında ihtiyaçları karşılayan, fikirler ve çözümler sunan yeni medya geliştiricileri, tasarımın şekillenmesinde önemli rol oynamaktadır. Süreli yayın grafiklerinin günümüzde daha çok elektronik ortamlarda kendini gösterdiği gözlemlenmektedir.

Süreli Yayın Grafiği

Bir süreli yayın grafiği tasarımının düzenlenmesi ve oluşturulması o yayının özelliklerine göre değişebilir. Süreli yayın grafiği tasarımında, tüm değişkenlerin çeşitlilik göstermesine rağmen uygulama aşaması benzer yöntemleri gerektirir. Tasarımların ve içeriklerin çeşitliliği, tasarım süreçleri, tasarım ilke ve elemanlarının kullanımı süreli yayın grafiklerinde ortak özellikleri içinde barındırır. Bunlar; sayfa yapısı, sayfa dengesi, oran ve orantı, bütünlük, hiyerarşi, denge, vurgu, devamlılık gibi önemli özelliklerdir.

Süreli yayın grafiklerinin tasarlama süreçlerinde dikkat edilmesi gereken önemli aşamalar vardır.

Dikkat edilmesi gereken bu aşamalarda, planlama, organizasyon ve mizanpaj tasarımının sonuçlandırılması için önemlidir. Süreli yayın grafiği tasarımında, verilmek istenilen mesajı en etkili şekilde okuyucuya ulaştırmak için metin, tipografi, hiyerarşi ve görsel kullanımını doğru bir sıralamayla yapmak, önemli tasarım kurallarını uygulamaktan geçer.

Tasarımın sayfa üzerindeki kompozisyon ve organizasyonunu yapmanın en iyi yolu tasarım süreçlerini doğru bir şekilde uygulamaktır.

Bunlar; Problem durumu, bilgi toplama / araştırma, eskiz / taslak / yerleşim (layout) çalışmaları, çözümlenme, uygulama ve baskı süreçleri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sayfa Yapısı / Sayfa Tasarımı

Tasarımın kapsamı ve boyutları içerdiği konu ve alanla ilgili olarak farklı evrelere ayrılabilir.

Tasarımın içinde barındırdığı birçok disiplin hayatı daha iyi anlamamızı ve kavramamızı sağlayan, görsel açıdan doyurucu ve anlaşılabilir imgeleri içine alır.

Sayfa tasarımı, görsel ve tipografik öğelerin yayının bütünsel görünümünü belirli bir düzen içinde oluşturulmasıdır. Bu bağlamda oluşturulması planlanan sayfanın genel tasarım düzeninin nasıl olacağı, nasıl yerleştirildiği ve içeriğin okuyucular tarafından nasıl algılanacağını bu kurgu ile belirlenir. Sayfa tasarımında dizgileme, metin ver görsellerin düzenlenmesine “mizanpaj” denir. Sayfanın yapısını, sayfanın tasarımını, estetik ve yaratıcı düzenlemeyi mizanpaj belirler. Mizanpaj ile sayfa tasarımı yayına değer katan süslü ifadelerle de düzenlenirken, sade bir mizanpaj ve espaslar ile estetik, anlaşılabilir, okunaklı sayfa tasarımları da yapmak mümkündür.

Sayfa tasarımında ölçek, metin alanı, marj(boşluk), gözün hareket planı, hiyerarşik düzen, okunabilirlik ve algılanabilirlik açısından sistemsel bir düzenlemeyle yapılmaktaydı. Bu yapılar günümüzde farklı grid (ızgara) sistemleriyle birlikte sayfa tasarımı için önemli bir mizanpaj ayarlamaları olmuştur.

Sayfa Tasarımında Grid (ızgara) Sistemi

Tüm tasarım çalışmaları, görsel ve organizasyonel düzeyde problem çözmeyi içerir. Resimler ve semboller, metin alanları, başlıklar, tablo verileri: tüm bunlar iletişim kurmak için bütün parçaların bir araya gelmesiyle oluşturulur. Grid (ızgara), bunu yapmak için önemli bir yaklaşımdır. Her şeyden önce, bir ızgara sistematiği ortaya koyarak bir düzene göre sıralama yapmayı sağlar. Bir ızgarayla çalışmanın faydaları basittir: netlik, verimlilik ve süreklilik. Bazı tasarımcılara göre ızgara, sistemin doğal bir parçasıdır.

Josef Müller-Brockmann Alman tipografi yazarı Jan Tschichold'un (1902-1974) öncülüğünü yaptığı bu klasik düzen, 2/3 oranlı bir sayfa boyutuna dayanıyor. Grid sistemi sayfanın sadeliği, metin bloğunun uyumlu oranlarda ilişkilendirilmesi ile oluşturulur.

Tasarımcının, sayfalar ve düzenleme konusunda karar verme sürecini büyük ölçüde basitleştirir.

Tasarımcı, düzenli bir ızgara sistemi geliştirdikten sonra, fotoğraflar, başlıklar, makale metni, görsel tasarım öğeleri, alıntılar, çizimler vb. içerikleri kolayca yerleştirebilir.

Bir kılavuzun ana bileşenleri kenar boşlukları, işaretleyiciler, sütunlar, akış çizgileri, uzamsal bölgeler ve modüllerdir (Tondreau, 2009).

İçerik, kenar boşlukları, görüntü miktarı, istenen sayfa sayısı, ekranlar ve panellerin tümü, bir ızgaranın nasıl kurulacağına karar vermeyi etkiler. Her şeyden önce, içerik ızgaranın yapısını belirler.

Kullandığınız kılavuz her bir özel tasarım sorununa bağlıdır, ancak aşağıda bazı genel yönergeler verilmiştir.

Gazetede Sayfa Tasarımı

Sayfa tasarımının mizanpajı, estetik ve görsellik ile metin ve başlık yerleşimleri iyi bir gazetenin vitrin sayfasını oluşturmak okurun ilgisini çeker. Bu nedenle iyi bir sayfa düzeni için, görsel kullanımı, metinler, başlıklar, hiyerarşik düzen, renk ve tipografi gibi birçok unsurun yerleşimi en iyi şekilde düşünülmelidir.

Sayfa tasarımı oluşturmada mizanpaj için A4, A3 veya Tabloid gibi hazır ayarların dışında özel sayfa boyutu ayarları da yapmak mümkündür. Adobe InDesign sayfa tasarımı yapmak için popüler bir programdır. Bu program ile sayfa üzerinde hazır ayarlardan faydalanılabileceği gibi özel ayarlar ile istenilen ölçüler, detaylar ve sayfa sayısı gibi birçok özellik girilebilir.

Manşet başlıklar, ikincil ve alt başlıklar, spot haberler, resim altları yazılar ve haber metinleri gazetenin sayfa tasarımını oluşturan elemanlardır.

Dergi Sayfa ve Kapak Tasarımı

Dergi ile gazete sayfa tasarımı kuralları birbirine benzer ilke ve elemanları kullanması bakımından benzerlik gösterir. Gazete ve dergi arasındaki farklar, kullanılan kağıt, baskı ölçüleri, içerik çalışması, içindikiler, çeşitlilik gibi özellikler sayabiliriz.

Dergiler genellikle üç veya daha fazla dikey bölmeli ızgaralar kullanır. Birden çok sütun metnin, başlıkların, altyazıların, resimlerin ve diğer sayfa öğelerinin yerleştirilmesine rehberlik eder. İyi bir tasarımcı, pasif değil aktif bir ızgara sistemi kullanır ve modüllerin öğeler için ilgi çekici şekiller ve şartıcı yerleşimler önermesine izin verir.

Sonuç olarak süreli yayın grafiği sayfa tasarımları uygulamaları, tasarım ilke ve elemanlarının etkili kullanımı ile doğru kompozisyonlar oluşturulmasıyla sağlanır. İyi bir grid (ızgara) sistemi, etkili bir layout taslağı, aktif ve pasif alanların okuyucuyu yönlendirecek şekilde kullanılması, estetik ve sanatsal kaygılar, mizanpajda tipografinin önem sırası ve doğru font seçimi ile iyi bir sayfa tasarımı yapmak mümkündür. Sayfa tasarımı, özellikle süreli yayınlarda okuyucuya hitap edeceği ve ticari olarak satın alınma duygusunu vermesi gerekliliği bakımından hedef kitlenin algılarına ve müşterinin isteklerine hitap edecek şekilde düzenlenmelidir. Gazete tasarımı yaparken, manşet sayfaları vitrin görünümünde etkili şekilde gösterilmeli, aynı şekilde dergi kapak tasarımı içeriği de satacağı için albenisi olan doğru görsel ve tipografik öğelerle vurgulanmalıdır. Gelişigüzel, plansız bir dizgi yerine, temelleri sağlam atılmış taslaklar, grid sistemi, görseller, tipografi ve renk konusunda sayfa tasarımı, sonuç odaklı olarak düzenlenmelidir.

Yazı; en gelişmiş iletişim türlerinden olanlardan birisi olan insan dilinin karmaşık süreçler sonunda işaretler dizgesi haline gelerek günümüz uygarlığının üzerine kurulduğu yapı taşlarından birisi olmuştur. Yazı farklı toplumlar arasında ticaret yapılmasına, tarihi olayların kaydedilmesine, bilimsel ve sanatsal gelişmelerin aktarılmasına ve fikirlerin zamanın ötesine geçmesine imkan sağlamıştır. Yazıyı oluşturan harflerin ve diğer karakterlerin okunurluğu, anlaşılabilirliği ve görsel olarak etkileyciliği açısından kullanımını araştıran ‘tipografi’ ise; eski Yunanca, týpos (form) ve graphia (yazmak) sözcüklerinin birleşmesi ile oluşmuştur.

TEMEL TERİMLER

Yazıyüzü (Typeface); aynı belirgin tasarıma sahip karakterlerin, harflerin, rakamların, sembollerin, noktalama işaretlerinin (vb.) bir koleksiyonudur. Yazıtipi (Font) ise genellikle yazıyüzü ile eşanlamlı olarak kullanılmasına karşın aslında bilgisayar kodu, litografik film, metal veya ahşap kalıp olsun, yazıyüzü üretimi için fiziksel bir araçtır. Yazı ailesi de (Font Family) belli bir yazıtipinin farklı özelliklerini içeren yazıtipi takımıdır. Dik düz temel kesimdir ve gövde metinlerinin çoğunluğunun dizildiği temel biçemdir.

YAZININ SINIFLANDIRILMASI

Yazıyüzlerini sınıflandırabilmek için pek farklı sistem geliştirilmiştir. Bu sistemlerin bazıları yazının geliştirildikleri döneme uygun olarak tarihsel bir sınıflandırma yaptığı gibi kimisi yazıyüzlerinin tipik kullanımına göre ya da yapısal özelliklerine dayanır. Yapısal özelliklere göre kaba bir sınıflandırma; tırnaklı (serif), tırnaksız (sans-serif), el yazısı (script) ve dekoratif (decorative) şeklinde yapılabilir. Tarihsel olarak ise; geleneksel (old style), geçiş dönemi (transitional), modern (modern), levha (slab serif/egyptian) ve tırnaksız (sans-serif) olarak gruplara ayrılabilir.

YAZI TİPİ SEÇİMİ

Seçilen yazıtipinin sadece kelimenin okunabilmesini sağladığı yönündeki pragmatik yaklaşım günümüzde geçerliliğini yitirmiştir. Yazıtiplerinin çağrıştırmacı ve anımsatıcı güçleri olduğu ve her birinin farklı karakterlere, farklı seslere ve kişiliklere sahip olduğu pek çok tasarımcı tarafından kabul görmektedir.

Tıpkı sözel iletişimde aynı kelimeyi farklı tonda ya da vurgu ile söylediğimizde kelimenin sözlük anlamı değişmese bile farklı duyguları ifade edebileceği gibi yazılı iletişimde de fontu değiştirerek farklı duyguları okuyucuya yansıtabiliriz. Yazıtipi aynı zamanda cinsiyet çağrışımları yaratmak için de kullanılabilir. Çok etli ve çıkıntılı fontların genellikle eril olduğu, kaprisli ve daha ine kıvrımlı yazıtiplerinin de genellikle dişil olduğu düşünülür. Yazıtipi seçilirken dikkat edilmesi gereken bir diğer faktör ise yayının içeriğidir. Seçimimizi etkileyecek unsurlardan bir diğeri ise yayının hedef kitesidir. Yayının mecrası da yazıtipi seçiminde büyük rol oynar.

Yazıtipinin uygun tercih seçilmemesi yayının kitesine hiçbir zaman ulaşamamasına ve doğal olarak yayının amacını gerçekleştirememesine sebep olabilir. Bu yüzden yazıtipi seçilirken tasarımcı karşısındaki tasarım işini, hedef kitesini, yayının mecrasını ve içeriğini iyi bir şekilde analiz edilerek yazıtipinin karakter özellikleri ile verilmek istenilen mesajın uygunluğu göz önünde bulundurulmalıdır.

Deneysel Tipografi

Tipografik kuralların olmazsa olmazları bilinmesine karşın bilinçli olarak bu kurallar bazen yıkılabilir. Deneysel tipografide harfleri klavyeden tuşlamak yerine kolaj, illüstrasyon, modelleme, fotoğraf gibi tekniklerden faydalanılabilir. Deneysel tipografi daha çok yayın kapaklarında, afişlerde, jeneriklerde tercih edilir ancak iç sayfaların dizgisi için uygun değildir.

TİPOGRAFİK ÖLÇÜLER

Tasarımcının tipografik düzenlemelerde aşına olması gereken ve en yaygın kullanılan üç ölçü birimleri; punto (point), pika (pica) ve birimdir (unit).

Punto; 1 inçin 72 eşit parçaya bölünmesi ile elde edilir ve yazı boyutunu ile satırlar arasındaki boşluğu belirtmek için baskıda en yaygın kullanılan ölçümdür. Günümüz dünyasında punto ölçüsü standartlaştırılmıştır ve metrik sistemde yaklaşık 0,035 santime eşittir.

Pika; Avrupa (Didot) puntosu 0,0148 inçtir ve bunlardan 12'si 0,1776 inç ölçülerinde bir birim oluşturur. Pikalar tipik olarak sabit yatay ölçümleri, çoğunlukla sütun genişliğini temsil etmek için kullanılır.

Özellikle gazeteler, dergiler ve haber bültenleri tasarlarken yaygın olarak kullanılırlar.

Birim; Bazı tipografik ölçüler punto ve pika gibi mutlak değildir ve yazının punto büyüklüğüne görelidir. Bir em, metal döküm büyük ‘M’ harfini kapladığı alanın genişliğinden türemiş ölçü birimidir

ve belli bir yazı karakterinin büyüklüğüne eşittir. Bir em'deki birim sayısı bir dizgi sisteminden diğerine değişir ancak yaygın kullanım 18 eşit birime bölünmüş sistemdir. Bir 'en' ise em'in yarısına eşittir. Em ve en ölçüleri tireleri, kesirleri, paragraf girintilerini, sözcükler ve karakterler arasındaki boşlukları düzenlemek için kullanılır.

YAZIDA OKUNURLUK VE OKUTURLUK

Okunurluk (legibility), belli bir yazı karakterinin doğasında olan x-yüksekliği, karakter şekli, kapatılmış alan büyüklüğü, çizgi kontrastı ve yazı ağırlığı gibi fiziksel özellikleri yoluyla bir harf biçimini diğerinden ayırt edebilme yetisini ifade eder. Okuturluk (readability) ise bir yazı parçasının veya tasarımın okuyucunun anlama becerisini etkileyen özellikleri olarak tanımlanabilir.

Espasın harflerin birbirine degecek kadar dar olması okumayı zorlaştırır. Benzer şekilde espas çok fazla olduğunda kelime bütünlüğü bozulur ve harfler tek tek algılanmaya başlar, bu da yine okumayı zorlaştırır. Kelimeler arasındaki boşluklar da benzer şekilde işlev gösterirler. Eğer çok az olursa bütün satır bir bütün halinde algılanmaya başlar, fazla açılması ise satırın sürekliliğini bozar. Okunurluk açısından bir diğer önemli boşluk ise satırlar arasında yer alan boşluktur. Satır aralıklarının çok daraltılması yine okunuşu zorlaştırır. Kapalı alan (counter) ise harfin iç bölümlerinde tamamen ya da kısmen kalan beyaz boşluklardır ve metnin okunabilirliği açısından önemlidir.

Yazının puntosu da okunabilirliği etkileyen bir diğer faktördür. Bir metin ile göz arasında bulunan okuma mesafesi genellikle 25-30 santimdir ve bu mesafeden bir metnin en rahat okunabildiği boyut 9-12 punto arasındadır.

Harflerin dizilme yönü okunurluğu etkileyen bir diğer unsurdur. Latin harfleri kullanılan dillerde satırları soldan sağa okumaya alışkınsızdır.

Harflerin beklenildiği şekilde birbirini izlememesi, farklı yazı büyüklükleri ve ağırlıklarının kullanımı azaltılmış bir okuturlukla sonuçlanır.

Satır uzunlukları da okunurluğu etkileyen faktörlerdendir. Çok kısa ve uzun satırlar okuyucuyu yorar.

Kısa satırlar gözü dikey yönde harekete zorlar. Uzun satırlar ise gözün bir alttaki satırı bulması güçleştirir.

Satırların nasıl hizalandığı da okunurluk açısından önemlidir. Genel olarak değişken satır sonları okumayı kolaylaştırır.

Satırların yatay olarak değişken uzunlukta olmasının okunurluğu artırması gibi dikey olarak da oluşan değişken yükseklikler okuma hızını artırır. Uzun metinler küçük (miniskül) harflerle yazılmalıdır.

İtalik ve bold biçimleri metinde vurgu için kullanılmalı, uzun metinlerin tamamı bu şekilde yazılmamalıdır.

Okunabilirlik açısından bir diğer önemli husus ise zemin rengidir. Okuyucu beyaz sayfa üzerine siyah ile yazılmış metinlere alışkınsızdır. Genellikle roman ya da ders kitabı gibi uzun okuma gerektiren metinlerde bu kullanım yaygındır ancak güçlü kontrast oluşturan herhangi bir renk kullanımı da benzer şekilde işlev görür.

METNİN DÜZENLENMESİ

Hiyerarşi

Metin düzenlenmeden önce tasarımcı bir öncelik sıralaması yaparak hiyerarşik olarak birincil, ikincil ve üçüncül düzeydeki öğeleri belirlemelidir. Düzeyler belirlendikten sonra ise çeşitli vurgulama yöntemleri ile düzeyler arasındaki hiyerarşik yapı kurulur.

Hiyerarşi kurarken yararlanabileceğimiz yöntemlerden birisi öğenin pozisyonunu doğru konumlandırmaktır.

Harf büyüklüklerini değiştirmek kullanabileceğimiz bir diğer yöntemdir.

Yazıtiplerinin farklılıkları ile ayırıştırma sağlamak yine hiyerarşi kurmamızı sağlar.

Renk hiyerarşiyi sağlayan bir diğer tasarım unsurudur.

Hizalama

Yazının yatay ve dikey düzlemlerde, bir metin bloğu içerisindeki yerleşimine hizalama denir. Yazılar yatay düzlemde; sola sıralanmış sağda düzensiz (range left ragged right), sağa sıralanmış solda düzensiz (range right ragged left), ortalanmış (centered) ve iki yana yaslanmış (justified) şekilde hizalanabilirler. Dikey düzlemde ise; yukarıda hizalama (top aligned), aşağıda hizalama (bottom aligned), merkeze hizalama (centered) ve iki yana yaslanmış (justified) hizalama türleri bulunmaktadır. Dikey ve yatay hizalama türleri farklı sunum imkanları yaratmak için kombinlenebilir

Optik Hizalama

Bazı durumlarda metnin hizalı görünmesi için sadece aynı çizgiye dizilmesi yeterli olmaz.

Matematiksel olarak harflerin sağ ve sol tarafında eşit piksel olabilir ancak yine de hizalanmış gibi algılanmazlar. Bunun nedeni, odak noktası, harfin işgal ettiği alan, görsel ağırlığı, dolgusu olabileceği gibi kullanılan noktalama işaretleri de olabilir. Bu durumda matematiksel doğruluğu optik doğrulukla değiştirmek gerekir.

Dul, Öksüz, Nehir ve Kırıntılar

Dul (widow): Bir paragrafın son satırı bir sonraki sayfaya ya da sütuna taşarak bağlı olduğu paragraftan ayrı düşmesi durumudur. Yeni sütun ya da sayfanın en üst satırında yer alan kapanış cümlesi hem

okuma hem de sayfanın düzenlemesi açısından problem yaratır.

Öksüz (orphan): Dulun tam tersidir ve bir paragrafın ilk satırının bir sayfanın ya da sütunun altında tek başına kalması durumudur. Öksüzler bir sütunun altında çok fazla boşluk oluşmasına ve yazı alanlarının dengesiz durmasına sebep olabilir.

Nehir (river): Özellikle iki yana yaslanmış metinlerde ortaya çıkan ve kelimeler arasında oluşan fazla boşlukların satırlar boyunca aşağı doğru oluşturduğu beyaz boşluğa verilen isimdir.

Kırıntılar (Rags): Tipografide metnin justify ya da forced şekilde hizalanması nehirlerin oluşmasına sebep olurken, sola ya da sağa yaslı olarak hizalandığında da dengesiz görünümlü satır sonları yaratabilir. Tipografide “rag” paragrafın düz olmayan kısmına verilen isimdir ve iyi bir rag küçük girinti çıkıntılara sahiptir. Kötü bir rag ise diğer satırlara göre daha çıkıntılı kelimeler barındırır. Boşlukların Düzenlenmesi

Kerning; iki harf arasındaki boşluğun uyumlanması işlemidir. AV, OV, TA, HV, Th, My, Wi, Ze, Va, gibi uygunsuz harf aralıklı çiftler birbirlerinin yanına denk geldiklerinde doğru karakter aralığına sahip olmadıklarından genellikle aralarında çok fazla ya da az boşluk oluşur. Bu da harflerin birbirinden kopuk ya da iç içe geçmiş gözükmelerine yol açar.

Tracking; genellikle kerning işlemi ile karıştırılmakla beraber aslında bir kelime ya da metindeki karakterlerin arasında bulunan boşluğun tamamının baştan sona değiştirilmesi işlemidir.

Leading; taban çizgileri arasında kalan boşluğu ifade eder ve metnin rahat bir şekilde algılanabilmesi gerekli satır arası boşlukların düzenlenmesi işlemidir. Kerning ve tracking işlemlerinden farklı olarak tek tek harfler yerine metnin genel görünümüne odaklanır.

Tipografik Renk

Çizgi kalınlığı, x-yüksekliği, karakter genişliği, tırnak stili ve diğer dekoratif öğelerdeki farklılıklar nedeniyle her yazı karakteri farklı miktarlarda renk doygunluğu verir. Ayrıca kerning, leading, tracking uygulamaların hepsi bir metin bloğunun renk doygunluğunu artırmak veya azaltmak için kullanılan tipografik araçlardır.

INDESİGN ÜZERİNDE YAZI İŞLEMLERİ

Ölçüler: Yeni bir doküman oluştururken (Ctrl + N) Yeni doküman penceresindeki units kısmından hangi ölçü birimi (points, picas, inches, millimeters, centimeters, ciceros, agates, pixels) ile çalışılacağı seçilebilir.

Yazıtipi: Indesign üzerinde yazı tipi ve biçimi seçim işlemleri Window > Type& Tables > Character penceresinden (kısa yolu Ctrl + T) gerçekleştirilir.

Boşluk düzenleme işlemleri: Pencerenin alt bölümü ise yazının kaç punto olacağını ayarlanması ile boşlukların düzenlenmesi için kerning, leading ve tracking işlemlerinin yapılabileceği bölümdür.

Hizalama: Window > Type& Tables > Paragraph yolu izlenilerek (kısa yolu Ctrl + Alt +T) paragraf penceresi açılabilir. Hizalanmak istenilen metin seçildikten sonra Paragraph penceresinin üst satırından istenilen hizalama türü seçilebilir.

Hyphenate kutucuğunun tikli olup olmaması ise metinde tireleme işleminin uygulanıp uygulanmayacağını belirler.

GÖRME VE GÖRSEL ALGILAMA

Işık, Görme ve Görsel Algılama

Görmenin temeli ışığın varlığına muhtaktır. İnsanın çevresi, bu çevredeki yüzeyler üzerinden göze yansıyan ışık miktarına ve ışın türüne bağlı olarak görsel olarak algılanabilir. Yapılan optik araştırmalarında beyaz güneş ışığının içerisinde ışık ışınlarının olduğu tespit edilmiştir. Güneş ışığının içerdiği tüm ışık ışınlarını bir bütün olarak geri yansıtan yüzeyler beyaz, ışık ışınlarının tümünü absorbe eden ve hiç geri yansıtmayanlar ışıksızlık anlamına gelen siyah olarak algılanırken, kırmızı bir elma, ışık ışını demeti içerisinde sadece kırmızı ışık ışınlarını göze geri yansıtmakta ve böylece kırmızı olarak algılanmaktadır.

Bireyin içinde bulunduğu çevreyi farklı ışık düzeylerinde görsel olarak algılama süreç ve koşulları hakkındaki bir çalışma alanı olan görsel algılama insanın çevresini bir bütün olarak algılaması ve bütünü de, onu oluşturan parçalardan farklı bir şey olduğunu öne süren Gestalt teorisine dayanmaktadır. Gece, gökyüzündeki ayın fotoğrafı, görsel elemanlar olarak adlandırılan nokta, çizgi, şekil, renk, ton ve dokular farklı biçim ve oranlarda bir araya gelmesi ile oluşmuş bir ay fotoğrafıdır.

GÖRSEL UNSURLAR VE BİÇİM

Görsel Biçim ve Biçimlendirme

Görsel biçim terimi, tanımlananın renk, ton, şekil, doku, yüzey, ölçü, yönelim, derinlik ve malzeme ürünleri gibi fiziksel özelliklerini ifade eden bir terimdir. Yayıncılık sektörü olan yayımlar, baskı – üretim öncesinde dijital ortamda bilgisayarlar ve bilgisayar programları kullanılarak tasarlanmaktadır. Tasarım, mekân, obje, nesne, yayın ve / veya sistemlerin gerçekleştirilme sürecinden önce biçimsel özelliklerinin ifade dili, işlevi, materyal ve teknikleri göz önünde bulundurularak belirlenmesidir ve bu nedenle tasarlama eylemi için görsel biçimlendirme vazgeçilmezdir. İki boyutlu yüzeylerde görsel ve tipografik unsurlar kullanılarak tanıtım, bilgilendirme ya da iletişim hizmeti yapan grafik tasarımda görsel biçimlendirme iki boyutludur.

Görsel Unsurlar ve Biçimsel Elemanları

Işık, renk ve biçim ilişkisi

İnsanın çevresini görsel olarak algılamasında rengin üç boyutunun önemi büyüktür. Rengin birinci boyutu onun renk çemberinde hangi renge karşılık geldiğidir. Renk çemberi, en saf haldeki renklerin birbirlerine dönüşmesi suretiyle oluşan kapalı bir çemberdir. Çemberdeki renklerin tamamlayıcısı olan renkler karşılarında yer almakta, birbirlerine karışmaları ölçüsünde renklerin doygunluğu olarak da adlandırılan saflıkları azalmakta ve renkler renklilik özelliklerini kaybederek nötrleşmektedir; bu rengin ikinci boyutudur. Rengin üçüncü boyutu ise tonu, o renge ait açık ve koyu değerlerdir.

Çizgi, şekil ve tonun biçime etkisi

Çizgi, hareket eden bir noktanın hareketine bağlı olarak yüzeyde bıraktığı izdir. Çizgiler uç uca bağlanarak şekilleri, yan yana gelerek yüzeyleri oluştururlar. Uzun ince çizgiler yüzeylerin sınırlarını belirlerken, kısa kalın çizgiler kendileri yüzeylere dönüşürler. Siyah çerçevesi gittikçe kalınlaşan beyaz bir kare gittikçe siyah bir kareye dönüşür. Kalınlaşan çerçeveler zarafetlerini kaybederken güçlenerek sağlamlaşırlar. Düz ve sabit kalınlığa sahip çizgiler katı malzemelerle üretilmiş temel biçimleri betimlerken, eğri ve değişken kalınlığa sahip çizgiler yumuşak özgür biçimleri betimler. Açık tondaki yüzeyler üzerindeki ince çizgilerin görülebilmesi için koyu tonlarda olması, koyu tonlar üzerindeki ince çizgilerin ise açık tonlarda olması gerekmektedir. İnce koyu ton bir çizginin dengi ondan daha kalın ancak daha açık tonda bir çizgidir. Birbirlerini çevreleyen kalın çizgiler bir biçim oluşturamazken, kalın çizgilerin çevrelediği görsellerin de algılanmaları güçleşir.

Figür – fon ve boşlukların biçimlendirilmesi

Görsel algılama, karşıtların dengeli bir biçimde bir araya geldiği tasarımlarda kolayca sağlanmaktadır. Farklı görsellerin bir yüzeye aralarında yeterince mesafe bırakmadan arka arkaya yerleştirilmesi – amaç bir çizgi roman oluşturmak değilse- görsellerin birbirlerini etkilemesine sebep olur ve algılanmalarını güçleştirir. Bir görseli algılamak ancak o görseli çevreleyen boşluk sayesinde mümkündür. Görselleri çevreleyen boşluklar gibi görsellerin içindeki boşluklar da görseldeki elemanların algılanmasını sağlamaktadır. Boşluk kavramı, görsellerde boş bırakılmış kâğıt yüzeyini değil, en parlak ve koyu renkli dahi olsa bir figür – fon ilişkisidir. Beyaz çiçeklerin süslediği siyah duvar kâğıdının figürleri alışılmış çevre algısının aksine beyaz çiçekler, fonu da siyah zemindir. Ölçü ve yayın yüzeyinin biçimlendirilmesi

Görsellerin, basılı yayınlar için otuz ila 40 santim olan okuma mesafesine uygun ölçülere sahip bir biçimde yayın yüzeyinin uygun kısımlarına, yayının tasarım anlayışına göre yerleştirilmeleri görsellerin okuyucu tarafından net bir biçimde görülmesini ve algılanmasını sağlayacak olması nedeniyle önemlidir. Benzer türdeki görsellerin, yayının bütününde benzer ölçülere sahip olması, yayını oluşturan yüzeylerde benzer biçimde ve ilişkili oldukları metinlerle birlikte konumlandırıldığında görsel bilgilerle sözel bilgiler birlikte algılanacak ve iki dilli bir anlama ve öğrenme gerçekleşecektir. Yayın içinde kullanılacak tüm görsellerin sözel bilgiler ile uyumlu içeriklere sahip olması görsel unsurların olmazsa olmazıdır.

Bütünlük ilkesi biçimleri

Bir bütün içindeki tüm parçaların o bütünü tek bir bütün olarak algılanmasını sağlamak için benzer biçimsel özelliklere sahip olacak şekilde tasarlanması ve birbirleri ile benzer ilişkiler kuracak biçimde konumlandırılmaları gerekmektedir. Yayın tek başına bir bütün, yayında kullanılan görsel unsurlar da o bütünü oluşturan parçalardır. Bir yayın boyunca çeşitli görsel türleri olan fotoğraf, illüstrasyon, şekil, tablo ve grafiklerin tümünü kullanmak yayının ifade dilini çeşitlendirerek anlaşılmasına ve öğrenilmesine katkı sağlayacaktır. Bu durumda yayının bütünlüğünü sağlayacak olan aynı görsel türlerinin özeldir kendi aralarında genelde ise diğer görsel türleriyle ve yayının bütünüyle aralarında kurulacak benzerlikler bütündür.

YAYIN GRAFİĞİNDE GÖRSEL UNSURLAR

Vektör ve Piksel Kavramları

Yayınların temeli vektör grafikleri adı verilen, temel geometrik biçimler temelli matematiksel düzenler tarafından oluşturulur. Bu özellikleri nedeniyle görsellikleri matematik değerler temelinde, veri kaybına uğramadan dönüştürülebilmektedir. Vektörel illüstrasyon, şekil, tablo ve grafikler ölçü değişiklikleri karşısında yenilenen matematiksel değerleri okumaları nedeniyle orijinal renk ve netliklerini korumayı sürdürürken, dijital fotoğraflar ise görsel kalite ve netliklerini dijital fotoğraf makinelerinin görsel duyarlılığını ifade eden mega piksel çözünürlüğüne borçludur. Dijital bir fotoğraf ne kadar fazla sayıda pikselden oluşuyorsa o kadar yüksek çözünürlüklüdür.

İllüstrasyon ve baskı dünyası

İllüstrasyon, bir metnin, kavramın ya da sürecin görsel olarak ifade edilmesi, tüm detaylarıyla açıklanması, ilgi çekici hale getirilmesi veya albenisinin artırılması amacıyla resimlenmesidir. İllüstrasyonlar oluşturuldukları yöntem ve malzemelere göre sınıflandırıldıkları gibi kullanım amaçlarına göre de sınıflandırılmaktadır. Kullanım amacı bir illüstrasyonun sahip olması gereken biçimsel özellikleri belirler. Tıp, mimari, arkeoloji, botanik, eğitim, bilgi grafiği gibi bilimsel ve teknik illüstrasyonlar, bilgilendirme amacıyla kullanılmaktadır. İllüstrasyonlarında kullanılan yöntem ve teknikler, çeşitli geleneksel çizim ve boyama araç gereçleri ile baskı resim tekniklerinden kolaj, montaj, dijital tasarım, multimedya ve üç boyutlu modelleme programlarına kadar geniş bir yelpazeye sahiptir. Dijital tasarım, multimedya ve üç boyutlu modelleme gibi bilgisayar destekli programların dışında geleneksel yöntemlerle oluşturulmuş illüstrasyonlar da dijital fotoğraf makineleri ya da tarayıcılarla dijital ortama aktarılır ve yayınlardaki yerlerini alırlar.

Tasarımların yapıldığı bilgisayar ekranlarında şekil ve renkler, ışık ile oluşturulmaktadır. Birbirlerine eklenerek zenginleşen çeşitlenen boya renklerinin aksine, bu ışık ekranlarında renkler, eksiltme yöntemi kullanılarak oluşturulurlar. Beyaz güneş ışığı, havadaki su damlacıklarının içinden geçerek kırılır ve gökkuşağı renkleri ortaya çıkar. Işık ekranında da renkler renkli ışıkların bir araya gelmesi ile oluşmuştur.

Geniş renk kodları yelpazesinden en yaygın kullanılan kod olan RGB,

red – kırmızı,

green – yeşil ve

blue – mavidir.

R ile G'nin kesişiminden

Yellow – sarı ışık,

G ve B'nin kesişiminden

Cyan – açık bir mavi tonunda ışık,

R ve B'nin kesişiminden

Magenta – kırmızımsı bir mor ışık,

R, G ve B'nin kesişiminden ise beyaz ışık oluşmaktadır.

C, M ve Y boya dünyasında karşılığını bulan kodlardır.

Tek eksiği Key – anahtar anlamına gelen siyahtır.

CMYK renklerindeki baskı mürekkepleri ile basılan yayınlarda RGB bilgisayar ekranında görülen tüm renkler oluşturulabilmektedir.

Fotoğraf ve Kompozisyon

19. yüzyılın başlarında izleri milattan önce 5. yüzyıla kadar uzanan bir görüntü yansıtma düzeneği olan camera obscura'yi temel alan fotoğraf, yani ışık ile resim yapma yönteminin bulunması ile görünenin hızla ışığa duyarlı bir film aracılığı ile yine ışığa duyarlı bir kâğıda aktarılması görsel üretim

tekniklerinde bir ıgır amıřtır. Fotoęraflama yntemi ile oluřturulan grsellere fotoğraf denmiř, siyah-beyaz fotoğraf ve renkli fotoğraf terimleri erken dnem fotoğraf trlerini tanımlamıřtır. Gnmzde manuel fotoğraf makinasının yerini alan dijital fotoğraf makineleri, verilerin dijital ortama aktarılması ařamasını ortadan kaldırmıřtır.

Fotoęraflar konularına gre de reklam fotoğrafı, mimari fotoğraf, zel gn fotoğrafı, moda fotoğrafı, rn fotoğrafı, konser fotoğrafı, su mahali fotoğrafı, natrmort fotoğrafı, emlak fotoğrafı, yemek fotoğrafı, savař fotoğrafı, spor fotoğrafı, paparazzi, portre fotoğrafı, evlilik fotoğrafı, manzara fotoğrafı, sualti fotoğrafı, doęal yařam fotoğrafı gibi kategorilere ayrılmaktadır.

Manuel fotoğraf makinaları, ekim alanının sınırlanmasının yanı sıra fotoęraflanacak farklı mesafelere odaklanmak, farklı uzaklıkların fotoęraflarını ekebilmek, farklı gn ıřığı derecelerinde ve hatta gece fotoęrafları ekebilecek teknik zelliklere sahiptir. Tm bu hassas ayarlamaların birlikte dřnlmesini gerektiren manuel fotoęrafılık, kendine has filmleri, baskı ara, gere, kimyasalları ve teknolojileri ile bir uzmanlık alanıdır

Biim-ierik uyumu mavi gkyzndeki beyaz bulutları anlatan bir ykye eřlik eden beyaz gkyzndeki gri bulutlarda mutlaka aranmalıdır. Mutlu bir anı ifade etmesi beklenmeyen gri bulutlar, beyaza dnse de, biimsiz ve daęınık halleri onların mutluluęuna glge dřrebilir. Grsel unsurların hedef kitlesi, grsellerin eřlik ettięi yayınların okuyucularıdır. Bu okuyucuların bu yayınları okuma amaları, okuyucuların yař, cinsiyet ve sosyo-kltrel ve sosyo-ekonomik yapıları yayınlarda yer alan grsel unsurların biimsel zelliklerini etkiler. Grsel unsurların saęlaması gereken dięer bir zellik kadraj ierisindeki elemanların amaca hizmet edecek biimde dzenlenmesidir. Altın orana baęlı olarak belirlenmiř alıřma yzeylerinde elemanların bir araya getirilip dzenlenmesi anlamına gelen kompozisyonun etkisi byktr. Bařarılı bir kompozisyonun temelinde ler, tekler ve alan kuralları ile yalınlařtırma, dinamizm, geometri ve simetri gibi teknik dzenlemeler bulunduęu kabul edilmektedir. ler kuralı altın orana baęlı olarak yzeylerin ister dřyde ister yatayda olsun eřit iki para yerine daha estetik ve dikkat ekici olacak biimde iki eřit olmayan paraya blnmesidir. Tek sayılar kuralı bir kompozisyonda ana figr evreleyen tek sayıda eleman bulunması, ift sayıda eleman bulunmasından her zaman daha dikkat ekici ve sıra dıřı bir sonu yaratmasıdır. Bořluklar kuralı, figrn baktıęı ynde, arkasına oranla daha fazla alan bırakma izleyicide hareket hissi yaratmakta ve kompozisyonun dinamizmini arttırmaktadır. Yalınlařtırma da elemanların bir odaęa yıęılması ve dięer alanların bořaltılması ile zıtlık yaratarak dinamizm ilkesine benzer bir sonu yaratmaktadır.

SÜRELİ YAYINLARDA REKLAM ORTAMLARI

Reklamlar etrafımızı çevrelemiş durumdadır. Gün içerisinde birçok reklamla etkileşim içerisinde bulunuruz. Bu reklamlar; basılı ve dijital mecralarda yer almaktadır. Bunların önemli bir kısmını basılı reklam ortamları oluşturur. Gazete ve dergiler belirli bir periyotta çıkan yayınlardır. Süreli yayınlar olan gazete ve dergiler basılı reklam ortamlarının önemli bir basamağını oluşturmaktadır. Tüketiciler bu yayınlarla uzun süre etkileşim içerisinde bulunabilmektedir. Basılı reklam ortamlarında gazete ve dergiler mesajların hedef kitleye görsel ve tipografik elemanlar aracılığıyla ulaştırıldığı mecralardır. Basılı reklam mecraları olan süreli yayınlarda bulunan görsel ve tipografik elemanlar, görsel tasarımı oluşturan unsurlardır. Süreli yayınlarda görsel ve tipografik elemanların etkili bir şekilde kullanımını tüketicileri reklama çekme ve tüketicilerin zihninde yer etme konusunda başarılı olmaktadır.

SÜRELİ YAYINLARDA GÖRSEL TASARIMI OLUŞTURAN UNSURLAR

Reklamlar bir ürün ya da kuruma ilişkin olarak bilgi veya mesaj verme amacını taşımaktadırlar. Bunu gerçekleştirebilmek için de tüketicinin dikkatini çekmeleri gerekmektedir. Bu doğrultuda, reklamların görsel tasarımları büyük önem taşımaktadır. Gazete ve dergi reklam tasarımları, görsel (fotoğraf ve illüstrasyon), tipografi (başlık, alt başlık, metin ve slogan), logo/amblem ve sayfa düzeninden meydana gelmektedir. Tüketicilerin, süreli reklam ortamları olan gazete ve dergi reklamlarına dikkat etmelerini ve reklamın ikna ediciliğini sağlamak için görsel tasarımı oluşturan unsurların birbirleri ile uyum içinde olmaları beklenmektedir. Aksi takdirde karmaşık ve düzensiz bir yapıya sahip olan basılı reklam tasarımları, pek çok sayfa arasında tüketicinin ilgisini çekemeyecektir.

Görsel Unsurlar

Süreli yayınlar olan gazete ve dergilerin basılı mecralarında yer alan reklam tasarımlarında görsel unsurlar olan fotoğraf ve illüstrasyonlardan faydalanılmaktadır. Genellikle bir basılı reklam ortamında ilk olarak dikkat çeken unsur fotoğraf ve illüstrasyonlar olmaktadır. Hedef kitle, bir reklamda yazıları okumadan önce çoğunlukla görselleri görmektedir. Reklam tasarımlarında etkili ve dikkat çekici görseller kullanmak reklamın akılda kalıcılığını sağlamaktadır. Aynı zamanda bu görseller tipografik unsurları da destekleyerek, onların okunmasına destek olmaktadır. Reklam tasarımlarında fotoğraf ve illüstrasyon tek başına ya da ikisi birlikte kullanılabilir. Fotoğraflar genellikle bir reklam tasarımında gerçekçi bir ifade oluşturmak için kullanılmaktadır. İllüstrasyonlardan ise, fotoğrafların yeterli olmadığı daha detaylı bir bilgi verilmesi durumunda ya da mesajın etkisini arttıracığının düşünüldüğü zamanlarda yararlanılmaktadır. Bir reklam tasarlanırken kullanılacak olan görsel bu aşamada belirlenerek, bu doğrultuda bir düzenleme yapılmaktadır.

Tipografik Unsurlar

Gazete ve dergilerde reklam mesajını iletmek için görsellerin yanı sıra, başlık, alt başlık, metin ve slogandan oluşan tipografik unsurlar kullanılmaktadır. Günümüzde birçok reklamın arasında bir reklamın fark edilmesini ve okunmasını sağlamak oldukça zordur. Bir tasarımcının, hedef kitlenin reklama ilgisini çekmek, arttırmak ve hedef kitle tarafından reklamın okunmasını sağlamak için tipografiyi etkili bir şekilde kullanması gerekmektedir. Tipografinin, sayfa düzeni, görseller ve kendi içerisindeki uyumu konusunda hassas olması, bununla birlikte reklam mesajını doğru bir şekilde hedef kitleye iletmesi gerekmektedir. Reklam tasarımlarında görsel unsurlardan sonra tüketicinin dikkat ettiği ilk tipografik unsur başlıklardır. Başlıklar, sayfa üzerinde diğer tipografik unsurlara göre daha fazla ağırlık ve boyuta sahip olmalarından dolayı ön plana çıkmaktadır. Okuyucunun sayfaya baktığında tipografik eleman olarak genellikle ilk dikkatini çeken unsur başlıklardır. Başlıklar tüketicinin metni okumasını sağlamalıdır. Alt başlıklar, başlıktan sonra metin ile başlık arasında bağlantı oluşturan tipografik bir unsurdur. Alt başlık, başlık ve metin arasında boyut ve ağırlığa sahip olan tipografik bir unsurdur. Bir reklam tasarımında alt başlık, başlıktan sonra ikinci bir öneme sahiptir. Metin reklam mesajı ya da bilginin aktarıldığı tipografik unsurdur. Reklam tasarımlarında metinler, başlık ve alt başlıktan daha kapsamlı bilgi veren tipografik unsurlardır. Tüketicilere, ürün, marka ve/veya reklamın içeriği hakkında geniş bir bilgilendirme sunmaktadırlar. Tipografik unsurlardan biri olan sloganlar ise, kurum ya da ürünün tüketicinin zihninde yer etmesini sağlayan tipografik unsurdur. Sloganlar, tüketicilere marka veya ürünü hatırlatan genellikle kısa ve akılda kalıcı tipografik unsurlardır. Kimi zaman logo/amblem yanında, kimi zaman da diğer tipografik unsurların içinde yer almaktadır.

Logo/Amblem

Gazete ve dergi reklam tasarımlarında logo/emblemler kurumun kimliği hakkında tüketicilere bilgi vermektedirler. Kurumun görünen yüzleri olarak öne çıkan logo/ emblemler sadece görsel, sadece tipografik ya da hem tipografik hem de görsel özellikler taşıyabilmektedir. Bir sayfaya baktığımızda, gözümüz genelde yukarıdan, aşağıya ve soldan sağa doğru okuma yapmaktadır. Okumayla doğru orantılı olarak bir reklam tasarımında genellikle sayfanın sağ alt köşesinde yer alırlar. Böylece tüketici sayfa düzeni içerisinde son olarak logo/ emblemi görür ve tüketicinin zihninde yer etmesi sağlanır. Logo/amblem kurum renklerini taşıyabildiği gibi, siyah beyaz renklere de sahip olabilmektedir.

Sayfa Düzeni

Bir tasarımcının, basılı bir reklam tasarımını hazırlarken tipografik ve görsel unsurların tasarım alanı içerisindeki yerleşimlerini iyi bir şekilde değerlendirmesi gerekmektedir. Sayfadaki unsurların birbirleriyle etkileşiminin önemli olduğu kadar, sayfa alanının içerisindeki yerleri de önem taşımaktadır. Sayfadaki unsurların tüketiciler tarafından doğru ve etkili bir şekilde algılanabilmeleri için bu gerekmektedir. Sayfa düzeni içinde, doğru renk kullanımı, görsel ve tipografik unsurların ölçülendirilmesi ve aralarındaki ilişkilendirme ve yerleşimlerine dikkat edilmesi gerekmektedir. Bu şekilde reklam mesajı doğru ve etkili bir biçimde hedef kitleye aktarılacaktır. Görsel ve tipografik unsurlar sayfa üzerine yerleştirilirken sade bir tasarım oluşturulması, bu unsurların tüketiciler tarafından daha kolay bir şekilde algılanabilmesini sağlayacaktır.

ÇOK SAYFALI YAYINLARI OLUŞTURAN KISIMLAR

Sırt

Kitabın içerdiği bütün unsurları bir araya getiren (aynı zamanda bir arada tutan) öge kitabın sırtıdır. Sırt tüm unsurları bir arada tutmasının yanında sayfaların okunabilmesi için kapların açılıp kapanmasını ve sayfaların çevrilmesini sağlayan menteşe işlevi de görür. Sırtın bir diğer işlevi ise yayının kolayca tanımlanabilmesini sağlayacak bilgileri bulundurmasıdır. Genel olarak incelendiğinde sadece yazar adı, yayının başlığı ve yayınevinin logosu gibi en önemli üç tanıtıcı bilginin yer aldığını görebiliriz.

Ön Kapak

Süresiz yayınlarda ön kapağın temel unsurları arasında yayının başlığı ve yazar adı (çok yazarlı yayınlarda editör) yer alır. Eğer varsa alt başlık, yayının kaçınıcı baskı ya da edisyon olduğu ile alandaki saygın bir isimden gelen referans ön kapakta yer alabilen diğer metinlerdir. Kullanılan görsel öğeler ise fotoğraflar, illüstrasyonlar ve grafikler şeklinde sayılabilir.

Arka Kapak

Pazarlama açısından değerlendirildiğinde potansiyel okuru yayını almaya ikna eden bilgiler bu yüzeyde yer alır; kitapla ilgili ayrıntılı açıklama ya da kısa özet, başka yazarlardan ya da eleştirmenlerden gelen olumlu kritikler, yazar biyografisi ve vesikalık fotoğrafı özellikle kurgusal olmayan türlerde görülmektedir. Arka kapak ayrıca Uluslararası Standart Kitap Numarası (veya ISBN kodu) ve onunla birlikte gelen barkod için de yer bırakmalıdır. Yayınevinin logosu ve web sitesi gibi bilgiler de arka kapakta yer alabilir.

Şömi

Yayının kapağına giydirilir ve kitabın cildinin korunmasına yardımcı olur ayrıca bez veya deri cildin üzerine baskısı zor olabilecek tasarımların uygulanmasına da imkan sağlar. Yayının kapağında sabit durabilmesi için içe doğru kıvrılan kısımlarına ise kulak (flaps) denilir ve genellikle yayınlara ilgili bilgileri, yazarın biyografisini veya bazı referansları da barındırabilirler.

Yan Kâğıtlar

Ciltli kitaplarda yan kâğıtlar bir kitabı ilk açtığımızda ve kapatmadan önce de son olarak gördüğümüz kısımlardır. Kitabın cildi ile iç sayfalarını birleştirme işlevinin yanında tasarımsal olarak da kitabın kapak tasarımları ile sayfa tasarımları arasında bir geçiş unsuru olması açısından oldukça önemlidir.

Sayfalar

Sayfalar bir yayının sunmak istediği tüm öğeleri barındıran yüzeylerdir. Bir yayını açtığımızda biri solda, biri sağda olmak üzere iki sayfa ile karşılaşırız. Sağ sayfa latince “recto”, sol sayfa ise “verso” olarak adlandırılır. Yayını oluşturan sayfaların hem tasarımsal hem de fiziksel olarak doğru bir şekilde ele alınmış olması yayının başarısı açısından çok önemlidir. Sayfaları oluşturacak olan kağıt seçilirken tasarımsal tercihler kadar yayının türü, kağıdın baskı özellikleri ve mevcut bütçe de göz önünde bulundurulmalıdır.

YAYININ FORMATI

Biçim ya da format; kitap, dergi, broşür, ambalaj parçası, hatta web sitesi olsun, bir nihai ürünün fiziksel şekli ve boyutudur. Format seçimi, tasarımcının vizyonu ve uygulamada göz önünde bulundurması gereken hususların bir birleşimidir. Bu hususlar, yayının konusu, hedef kitlenin kim olduğu, tasarımın nerede izleneceği ve kullanılacağı, sunulacak bilginin doğası ve mevcut bütçe olabilir. Roman ya da ders kitabı gibi metin ağırlıklı yayınlarda daha çok dikey (portre - portait) format tercih edilirken görsel ağırlıklı yayınlarda yatay (peyzaj- landscape) ya da kare format da tercih edilebilir.

HANGİ BÖLÜMLERİ İÇERİR?

Yayınlarda genellikle ön bilgiler, ana metin ve arka bilgiler olmak üzere üç ana bölüme ayrılır. Yayının her bölümü sağ taraftaki sayfa (recto) ile başlar. Recto sayfanın ön kısmıdır. Eğer bölüm devam ediyorsa arka sayfaya (verso) devam edilir. İthaf gibi kısa ve tek sayfalık bir bölümse bir sonraki verso boş bırakılarak yeni bölüm yine sağ sayfadan başlatılır.

Başlık Sayfası

Genellikle bir kitabın ilk sayfasıdır. Sadece yayının başlığı, alt başlığı, yazar ya da editörün ismi, eğer varsa illüstratörün ismi ve yayınevi bilgisi bulunur. Yayını açıkça temsil eden iyi biçimlendirilmiş bir başlık sayfasının olması önemlidir.

Künye

Kitabın başlığı ve yazarı, varsa illüstratörün ismi, varsa yayın yönetmeni, yayın sorumlusu ve baskı sorumlusu bilgileri, kapak tasarımcısı, sayfa tasarımcısı, yayın evi bilgileri, yayın numarası, yayının kaçınıcı baskı olduğu, varsa kaçınıcı edisyon olduğu, baskı yılı, basıldığı şehir, baskı yapılan matbaanın bilgileri, telif hakkı bilgileri, ISBN numarası ve eğer çeviri bir kaynak ise çevirmenin ismi ile yayının orijinal dildeki ismi, orijinal yayının telif bilgileri ile yayının bu sayfada yer alan bilgilerdir.

İthaf

Genellikle telif sayfasından sonra gelir ancak her yayında ithaf sayfasının bulunması zorunlu değildir. İthaf sayfası yazarın yayını birine adamak ya da hediye etmek için yazmış olduğu kısa notunu içerir.

İçindekiler

Yayının bölümlerini ve varsa bölümlerin altındaki alt başlıkların ya da yayın bir antoloji ise hangi eserin kaçınıcı sayfada bulunduğunu gösteren listedir. Okuyucunun istediği bilgiyi tam olarak nerede bulabileceğini bilmelerine yardımcı olmasının yanında yayının genel çatısını ve içeriğini net biçimde görebilmesi açısından da çok önemlidir.

Önsöz

Yayının yazarı ya da editörü dışında üçüncü bir kişi tarafından yazılır. Genellikle okuyucuya kitabı ve yazarı tanıtan ayrıca kitabın önemini ve neden okunması gerektiğini anlatan yazılardır.

Giriş

Önsözün aksine giriş yazarın bizzat kendisi tarafından yazılır ve okuyucunun yayının arka planını öğrenmesine imkân sağlar. Genellikle bu yayının hazırlanmasına yazarı ya da editörü iten şeyler, yayının hazırlanmasında karşılaşılan zorluklar, yayının amacı ya da özgün tasarımlarda nasıl okunması/ kullanılması gerektiği ile ilgili bilgiler bu bölümde sunulur.

Teşekkür

Genellikle kitabın sonunda yer alan ve yazarın yayının ortaya çıkmasında maddi, manevi, ahlaki, akademik ve benzeri şekilde her türlü desteği sağlayan kişilere herkesin önünde teşekkür etme fırsatını bulduğu sayfalardır.

Ekler

Direkt ana metnin içinde yer alamayacak ancak yine de yayın açısından önemli olan ya da ana metnin daha iyi anlaşılmasını sağlayacak anketler, röportajlar, resmi belgeler, izinler gibi istatistiksel, tarihsel veya teknik tüm yardımcı materyalleri içerir.

Son Notlar

Bir yayında geçen düşünce ile ilgili olarak ek bir açıklama ya da bilgi gerekiyor ancak ana metnin içerisinde vermek akışı bozuyor ise Metinde genellikle üst simge sayılarla (1) ya da yıldız (*) işareti ile belirtilirler ve yayının sonunda (bazı durumlarda ise bölüm sonunda) verilir.

Özgeçmiş

Yazarın eğitiminden, yayınlanmış önceki işlerinden ve kişisel yaşamından kısaca bahsettiği bölümdür.

Sözlük

Yayında kullanılan teknik terin ve tanımların alfabetik sıra ile sunulduğu liste bölümüdür.

Kaynakça / Referanslar

Genellikle akademik yayınlarda görülen ve yayının yazılması sırasında atıfta bulunulan metinlerin kaynakları olan kitap, makale, bildiri ya da çevrimiçi sayfaların kaynak gösterme formatlarına göre düzenlenmiş ve alfabetik sıraya göre dizilmiş listesinin bulunduğu sayfalardır.

ÇOK SAYFALI YAYINLARDA BÖLÜMLER

Sayfanın Öğeleri

Sayfanın barındırdığı öğeler; başlıklar, süren başlıklar, kenar boşlukları, sayfa numaraları, dipnotlar, yan notlar, açıklamalar, görseller, çizgiler, çerçeveler, renk blokları ve ana metin şeklinde sıralanabilir.

Başlıklar

Neredeyse bütün kitaplarda başlıklardan yararlanır; referans kitaplarında ve kurumsal olmayan kitaplarda genellikle başlık hiyerarşisi bulunur. Bir metni, başlıklarla vurgulanan kesitlere ayırmak, okuyuculara, okuma kolaylığı sağlayacaktır. Genel olarak, başlıklar ayrı bir satırda, yazı boyutu arttırılarak ya da yazı stili değiştirilerek vurgulanır. Özellikle de uzun paragraflarda, çok sayfalı dergi, broşür gibi bol yazılı görsellerde başlık seçimi, bölümlendirmeye yardımcı olurken, fark edilebilirlik özelliğini de arttıracaktır. Ayrıca sayfada güçlü bir giriş noktası oluşturması açısından da tasarımın önemli bir parçası olarak kullanılır.

Süren Başlıklar

Yayının ya da bölümün ismi, alt başlıkla ile yazar adı gibi referansların bulunduğu ve yayın boyunca tekrar eden satırlardır. Okuyucu için kılavuzluk görevi yapar ve özellikle çok bölümlü yayınlarda yönlendirme işlevi de görür.

Kenar Boşlukları

Çok sayfalı yayında kenar boşlukları sayfalardaki basılı içeriğin dört tarafındaki boş alanı ifade eder. Kenar boşlukları yayında kullanılan öğeleri ortaya çıkartacak paspartuyu sağlayarak sayfanın görsel olarak çekici olmasını sağlar. Ayrıca kullanılan negatif alan içeriğin daha iyi algılanmasına yardımcı

olur. Kitabı okurken açık tutabilmek için okuyucuya alan yarattığı gibi okuyucu notları ya da yorumları için de bu alanı kullanabilir. Yayının üretim aşamasında içeriğin kırılma olasılığını ortadan kaldıracak güvenli bir tampon bölge işlevi de görür. Yayının temposunu oluştururken simetrik ve asimetrik kenar boşluklarından da faydalanılır.

Sayfa Numarası

Sayfa numaraları çok sayfalı yayınlarda okuyucuyu yönlendirmek ve bilgilendirmek için kullanılan ardışık sayılardır. Fark edilebilirliği kolay olmalı ve okuyucuyu yormamalıdır.

Dipnot

Kaynak dipnotları ve açıklama dipnotları olmak üzere iki amaçla kullanılır ve sayfanın altında yer alır. Dipnotlar genellikle ana metinden bir çizgi ile ayrılmış olarak ve daha küçük bir punto ile sunulurlar. Ana metinden dipnota yapılacak yönlendirme için genellikle üst simge numarası kullanılır (1).

Yan Not

Yan notlar da genellikle açıklamalar ya özetler için kullanılmakla birlikte dipnotların aksine numaralandırmazlar ve metin bloğunun dışında yer alırlar.

Çizgiler, Çerçeveler ve Renk Blokları

Çizgiler ve çerçeveler sayfayı bölme, bilgileri birbirinden ayırma, bir başlığı ya da görseli vurgulama, okuyucunun gözünü sayfa içinde ya da sayfalar arasında yönlendirme, yayının genelinde devamlılık sağlama işlevleri için kullanılabilen gibi sadece dekoratif amaçlarla da tercih edilebilir.

Açıklamalar

Yayında kullanılan görsellere ilişkin açıklamalardır ve sayfada farklı şekillerde verilebilir.

Görsel Unsurlar

Görseller, yayının en temel bileşenlerinden birisidir ve tasarıma hayat veren grafik öğelerdir. İster bir sayfanın ana odak noktası ister yardımcı öğesi olsun, mesajı iletmede önemli bir rol üstlenirler. Çok sayfalı yayınlarda kullanılan görsel unsurlar; fotoğraflar, illüstrasyonlar, karikatürler, çizelgeler, grafikler, şemalar, haritalar, semboller ve üç boyutlu modellemeler şeklinde sayılabilir. Yayında kullanılacak görselin iletişimi ve okuyucu üzerindeki etkiyi sağlayacak şekilde doğru seçilmesi yeterli değildir. Ayrıca görsel yerleştirilirken sayfadaki metinlerle, yan sayfa ve arka sayfada bulunan diğer görsellerle olan ilişkisi de göz önünde bulundurulmalıdır.

Sayfa Tasarımının İşlevleri

Çok sayfalı yayınlarda sayfanın tasarlanmasının sayfa üzerindeki bilgilerin düzenlenmesi, bilginin derecelendirilmesi, yayının özgünlüğünün sağlanması ve yayının görünüşünün çekici hale getirilmesi gibi işlevleri vardır. Bunların dışında yayının temposunu ayarlamak önemli işlevlerden bir diğeridir. Tüm öğelerin doğru konumlandırılması okuyucunun üzerine düşünmek ya da sayfada aramak zorunda kalmadan hangi bilgiyi nerede bulacağını, sayfanın giriş ve çıkış noktalarını bilmesini sağlar.

İNDESİGN PROGRAMINDA ÇOK SAYFALI TASARIM

Dökümanı Oluşturmak

File > new > document yolunu izleyerek açılan pencereden sayfa boyutları, sayfa sayısı, sütun sayısı, sütun arası boşluklar, sayfa kenarı boşlukları, bıçak payı değerleri girilerek onaylanır.

Pages Paneli

Sayfalarımızı yönetmeyi, düzenleyebilmeyi, silmeyi, yeni sayfa eklemeyi, yerlerini değiştirmeyi, kırıklı sayfalar oluşturmayı sağlayan paneldir.

Master Page/ Parent Page

Master sayfalar özellikle çok sayfalı yayın tasarımı yapmayı kolaylaştıran ve hızlandıran önemli bir özelliktir. Adobe 2021 yılından sonra Master sayfaların ismini Parent sayfalar olarak değiştirmiştir. Pages (sayfalar) panelinin en üstünde yer alır ve çift tıklayarak master/parent sayfaya ulaşılabilir. İşlevleri süren başlıklar, sayfa numaraları, bannerlar gibi tüm sayfalarda kullanılacak öğeler için şablon oluşturmaktır. Bu sayede tasarımlar anında yüzlerce sayfaya uygulanabilir ya da yapılacak olan değişiklikler tek bir sayfa üzerinden anında tüm sayfalar için gerçekleştirilir.

Çok Sayfalı Yayınlarında Sayfa Numarası Verme

Master sayfada sayfa numaralarının yer almasını istenilen yere bir metin kutusu açılır. A harfi yazdıktan sonra sayfa numarasının puntosu ve yazı tipi Character penceresinden seçilebilir. Daha sonra harf seçili iken Type penceresinden Insert special character > Markers> Current page number seçilir. Yazı alanı kopyalandıktan sonra sağ tarafa da yapıştırılır.

Kayıt ve Export

Indesign programı linklerle çalışmaktadır. Yayını hazırlarken kullanmış olduğunuz görselleri sayfaya gömmeden ya da File > package işlemi yapmadan görüntüleri başka klasöre taşır, siler ya da Indesign dosyasını gönderirseniz çalışmanızdaki görsellerin sadece ön izlemeleri kalacaktır ve InDesign kayıp link hatası verecektir.

YAYIN GRAFİĞİNDE BASKI ÖNCESİ HAZIRLIK

Baskı öncesi hazırlık süreci tasarımın basılı ürüne göre ölçülendirilmesi (kağıt ölçüleri vs.), basılacak ürünün işlevi (kitap, broşür, gazete vs.) ve basılacak kağıt türü, gramajı, varsa forma yapısı, kırım ve katlama özellikleri ile ciltleme aşamalarından oluşur. Bu aşamalar müşteri önerisi, tasarımcı, tasarım ekibi, art direktör, baskı tesisleri gibi katılımcıların ortak iradesi ışığında belirlenir ve yürütülür. Her bir aşaması ücretlendirilir ve genel maliyet ortaya çıkarılır. Bunların dışında tasarımın sürdürülebilirliği, ekolojisi ve kurum/ülke ekonomisine katkıları da mutlaka beraberinde düşünülmelidir.

Kağıt Türleri, Ölçü ve Standartları

Kağıt boyutlarını standartlaştırmanın pratik faydaları, tasarımcıların ve matbaacıların birbirleriyle iletişim kurması için uygun ve verimli bir yol sağlar. ISO sistemi 14. yüzyıl İtalya'da kullanılan kağıt ölçülerinden günümüze kadar yüzlerce yılı kapsayan bir standarda dayanmaktadır.

ISO sistemi, 2'nin (1:1.4142) karekökünün yükseklik/genişlik oranına dayanır; bu örüntüde oluşan her boyutun sonraki veya öncekinden 2 veya 1/2 kat farklı olduğu anlamına gelir. ISO standardı kısacası en yaygın baskı ihtiyaçlarını karşılamak için tasarımcıya ölçü ve tamamlayıcı kağıt boyutları sağlar. Bu sayede kağıt israfı, firesi ortadan kalkmış olur.

Almanya'da Dr. Walter Porstmann tarafından icat edildiği ve 1922 yılında Alman standardı DIN 476 olarak kabul edildiği bilinir. Kağıt stoklanmasını ve belge çoğaltılmasını ekonomik ve verimli hale getirmek için kullanılmıştır. Önceleri kullanılmış olan çok çeşitli diğer kağıt formatlarının yerini almıştır.

Bu sistemlerin yanı sıra Amerikan, Kanada ve Japon sistemleri olmak üzere üç sistem daha vardır.

Ayrıca eski İngiliz sistemine dayanan geleneksel standartlarda mevcuttur.

Kağıt ve Gramaj Türleri

Kağıt ölçülendirme standartları her ne kadar uluslararası standartlarla belirlenmiş olsalar da seçilecek olan kağıdın kalınlığı, geçirgenliği ve gramajı bir tasarımcının baskı öncesinde yönetmesi gereken önemli bir hazırlıktır. Ölçü standartları tasarımcıya ve baskı teknolojilerine önemli katkılar sağlıyorsa da gramaj standartları hem maliyet hem de işlevselliği sağlayan önemli bir başlıktır. Seçilen kağıt kalınlığı, gramajı baskı sonrası ciltleme teknikleri açısından oldukça önemlidir. Yine tasarım ekolojisi anlamında kullanılan her kağıdın geri dönüşümü ve sürdürülebilirliği oldukça önemlidir. Bu anlamda birkaç ipi ucu verilebilir; Her kağıt doğada üretim hammaddesi olan bir ağaç için ne kadar önemliyse, kağıdın geri dönüşümü ve sürdürülebilirliği için oldukça dikkatli bir seçim yapılmalıdır. Kağıt seçimi, tasarım süreçleri ve işlevsellik kapsamında kaplama, gramaj ve renk seçimi gibi sonuca yönelik bir katkı sağlamalıdır. Tasarımın işlevselliği için hangi kağıt ağırlıklarının en uygun olduğu mutlaka araştırılmalıdır. Ciltleme aşaması kesinlikle unutulmamalıdır.

Formalar, Katlama/ Kırma Yöntemleri

Gerek hedeflenen tasarımların işlevi için (kırma broşür, forma çeşitleri, katlama haritalar vs.) gerekse de baskı maliyetlerini düşürmek için forma, katlama ve kırma yöntemleri yayın grafiğinin önceden planlanmasını gerektiren bir pratiktir. Baskı öncesinde tasarımcı tarafından bütün detayları tasarım üzerinde bildirilmelidir. Forma, Önceden planlanmış bir kağıt baskı sonucunun üç kez katlanması sonucu ortaya 8 ön panel (sayfa) ve 8 arka panel (sayfa) olmak üzere toplam 16 sayfadan oluşan bir forma oluşur. Matbaa ve yayın grafiğinde tirajlı baskıların en önemli aşamasıdır. Forma olarak hazırlanan kitap, dergi veya gazeteler formanın katları şeklinde planlanır yada katlarına tamamlanır.

Ciltleme

Ciltleme, kitap, dergi, broşür, katalog veya basılı bir ürünün bütün bir şekilde kullanım pratiklerini kolaylaştırmak için bir yayının sayfalarını veya bölümlerini bir arada tutmak için kullanılan bir dizi işlemin ortak adıdır. Ciltleme yöntemlerindeki çeşitlilik, tasarımcının estetik ve işlevsellik adına da seçimler yapmasına olanak sağlar. Bu sayede tasarımın, maliyeti, işlevselliği, görsel estetiği ve ergonomisi de sağlanır. Bir tasarım yaratıcı bir şekilde oluşturulduğunda ciltleme, o tasarımın ayırt ediciliğini, seçiciliğini sağlar. Seçenekler arasında mükemmel olarak adlandırılan ciltleme yöntemi, dikilmiş veya seri ciltleme yöntemi le bunların yanı sıra sırt dikişi yöntemi yer alır. Ciltleme şekilleri, yumuşak (Amerikan veya mükemmel tutuşlu) kapak ciltlemeleri, sert kapak ciltlemeleri, gizli tel spiral ciltleme (kanada ciltleme stili), kuşak (göbek bandı) ile sarılan ciltleme, tel dikişli ciltleme, singer dikişli ciltleme, klipsli ve civata ile sıkıştırılmış ciltleme olmak üzere çeşitlere

ayrılır.

Yumuşak (Amerikan veya mükemmel tutuşlu) kapak ciltlemeleri, bu çok kullanılan ciltleme tekniğiyle, basılı sayfalar ile kapak, güçlü ancak esnek bir termal yapıştırıcı ile sırttan birbirine yapıştırılır. Kitabın diğer üç tarafı daha sonra temiz "mükemmel" kenarlar elde etmek için gerektiği şekilde kırılır.

Sert kapak ciltlemeleri, ağırlıklı olarak sert kapaklı kitaplar için kullanılır. Formalar birbiri ile birleştirilerek dirençli ipliklerle dikilirler. En sonunda sert olan kapakla birleştirilir. Bu sayede formalardan oluşan ve katlanmayla sağlanan oluklar güçlendirici menteşe görevi görür.

Gizli tel spiral ciltleme (kanada ciltleme stili), spiral telle ciltlenen kağıtların üzerine yerleştirilen kapak ve sırtı bölümüyle ciltli gizlemesiyle üretilir. Gizli tel spiral ciltleme olarak anılır.

Kuşak (göbek bandı) ile sarılan ciltleme, bir yayının etrafını göbek kısmından yatay veya dikey saran, genellikle dergilerde kullanılan ve üzerinde baskı olan bant ile oluşur.

Tel dikişli ciltleme, katlanmış kağıtlarla oluşan formanın tam ortasından tel zımba ile sıralı dikiş şeklinde üretilir. Çizgi roman, az sayfalı dergiler ve büyük boylu hikaye kitaplarında kullanılır. İşlevi ölçüsünde bazen çift bazen de tek tel zımba kullanılır. Direnci yüksek sayılabilir. Sayfa tam açıklıkta kolaylık sağlar.

Singer dikişli ciltleme, yapıştırıcı veya zımba teli yerine iplik kullanılarak geleneksel dikiş yöntemine benzer bir yöntemle uygulanır. Kitaplar, günlükler, defterler vb. için çok kullanılan ve estetik bir ciltleme yöntemidir. Günümüzde bir çok popüler marka ürünlerine özel bir dokunuş katmak için Singer dikili sırtlar kullanılmaktadır.

Klipsli ve cıvata ile sıkıştırılmış ciltleme, özellikle gevşek ve sert kağıtları bir arada tutmak için kullanılan bir ciltleme yöntemidir. Cıvata ve klipslerin daha önceden delinmiş kağıt veya formların üzerine montajlanması ve sıkıştırılması ile üretilir. Direnci yüksek ve uzun ömürlüdürler.

Yayın Grafiğinde Baskı Teknolojileri

Yayın grafiğinde baskı teknolojileri ve mizanpaj masaüstü yayıncılık (Desktop Publishing) için önemli bir süreçtir. Dijital ortamlara aktarılan yayın içeriği, mizanpaj ve tasarım işlemlerinde kullanılan masaüstü yayıncılık yazılımları ile belgelerin hazırlık süreçleri tamamlanarak baskı öncesi, basım ve baskı sonrası aşamalardan geçer.

Yayın grafiği süreçlerinin tamamlanması için bu planlamanın çok disiplinli stratejik bir ortaklıkla veya bütüncül bir yapı içinde çalışması gerekmektedir. Bu yapı basamaklarındaki aşamalar, yayının nihai sonuçlandırılmasında önemli rollere sahiptir. Mesela metin yazarı, fotoğrafçı, editör, yayıncı, tasarımcı, matbaa, renk ayırımı, baskı sonrası işlemler gibi birçok yapının hedefe odaklı ortak bir paydada buluşması beklenmektedir.

Günümüzde yayın grafiği baskı teknolojileri genellikle gazete, dergi, kitap gibi yayınların çoğaltım işlerini kapsayan araçlardır. Yüksek tirajlı çoğaltım işlerinde geleneksel olarak bilinen en etkili yöntem matbaadır. Matbaa teknolojisini ilk kez kullanan ve oluşturan Çinliler olmasına rağmen bu teknolojinin kullanımını standart hale getirerek günümüz ofset matbaacılığın temelini atan isim John Gutenberg'dir. Yüksek baskı tekniğini metal harflere tek tek uygulayan Gutenberg, uzun yıllar boyunca yayın grafiğine hizmet eden tipo (tümsek baskı) matbaacılığını geliştirmiştir. Gutenberg sonrası matbaa teknolojisi ve sanayisi tüketim toplumunun ihtiyaçlarına göre şekillenerek gelişmiş ve büyük bir endüstri haline gelmiştir.

Baskı Sistemleri

Teknoloji çağında yayın grafiği çoğaltım sistemleri günümüzde ticari ve kurumsal olarak büyük ve küçük birçok alanda sektörün ihtiyaçlarına cevap veren bir endüstri olarak karşımıza çıkmaktadır. Baskı teknolojileri yayın grafiğinde olduğu gibi çeşitli sektörlerde kullanılmak üzere ürün olarak birbirinden ayrılmaktadır. Mesela, ambalaj, ofset, kurumsal gibi farklı sektörlerde kullanılan ürünlerin her biri için farklı baskı teknolojileri kullanılmaktadır. Genelde kullanılan baskı sistemleri, düz baskı, çukur baskı, yüksek baskı, elek ve dijital baskı gibi farklı teknolojilerle karşımıza çıkmaktadır.

Tipo Baskı (Yüksek Baskı): Geleneksel baskı sisteminin ve matbaacılığın gelişmesinde önemli bir adım olan tipo baskı sistemi günümüze kadar varlığını sürdürmüştür. Metal harflerin tek tek dizilerek klişe yapıldığı sistemde yüzeye aktarılan boya kağıtla buluşur, çukur yerler boya almadığı için yüksekte kalan boya kağıda basılır.

Ofset Baskı (Düz Baskı): Yüksek ve çukur baskı klişelerinin dışında modern matbaacılığın temeli olan düz baskı yöntemi ile oluşturulan ve yayın grafiğinin çoğaltımında sıklıkla kullanılan matbaacılık türüdür. Ofset baskı, 1799 yılında Alois Senefelder tarafından kimyasal tepkimeler ile geliştirdiği litografik baskı (taş baskı) tekniğinden yola çıkılarak geliştirilmiş bir sistemdir.

Ofset baskı teknolojileri ve sistemleri, tabaka ofset ve web ofset olmak üzere ikiye ayrılır. Web ofset ile tabaka ofset baskı makineleri arasındaki temel fark, web ofset makinelerinin büyük bir kağıt rulosundan beslenmesidir. Tabaka ofset baskı makinelerinin ise özel standart ebatlara göre kesilmiş kağıt beslemeli yatakları vardır. Ayrıca bir baskı makinesinde kağıdın yüklenme işlemi, bir ruloyu sürekli olarak beslemeye göre daha yavaş ve daha zordur.

Tüm yönleriyle bitmiş bir ürün üretmek için, dev kağıt rulosunun aynı şekilde kesilmesi, katlanması ve ciltlenmesi gereklidir. Aradaki fark, bu sürecin neresinde meydana geldiğidir. Bir web ofset baskı makinesinde, yazdırma, katlama ve tabakalama işlemleri aynı sırada gerçekleşir. Kağıt ruloları merdane sistemi ile birlikte baskı süreçlerine girer ve tüm işlemler sırası ile web ofset makinelerin hızlı ve etkili işleme düzeni ile sonuçlandırılır. Bu da genel gider ve üretim sürelerini azaltarak büyük ve tirajlı (gazete, dergi, kitap) işler için süreci kolaylaştırır. Öte yandan, tüm bu işlevselliğin bir maliyeti vardır. Web ofset baskı makineleri daha büyük, daha ağır, daha pahalı, bakımı daha maliyetli ve altyapı ve güç gereksinimleri açısından çok daha fazlasını gerektiriyor.

Dijital Baskı : Dijital baskı, yüksek hızlı baskı nedeni ile baskı endüstrisinde ortaya çıkan bir trenddir. En yaygın dijital baskı yöntemleri elektrofotografi ve inkjet baskıdır (Kumar ve Nishan, 2017).

Teknolojinin gelişmesiyle baskı sektörü de dijitalleşmeye başlamıştır. Dijital baskı ise lazer printerler, dotmatrix printerler ve inkjet printerlerle gerçekleştirilmektedir.

Teknolojik gelişmelerin ışığında, dijital çağda baskı ve çoğaltım sistemlerinin hızlı ve kaliteli bir şekilde üretime dönüştüğü dijital baskı sistemleri, ekonomik, hızlı ve kaliteli şekilde her türlü materyal üzerine işlenebilmektedir. Matbu, reklam, tanıtım, iç ve dış mekan, açık hava, esendüstriyel,

moda, tekstil, ambalaj, yayın, sanat ve dekorasyon gibi bir çok alanda kullanılan dijital baskı sistemleri, günümüzde baskı teknolojilerinin gelişimiyle birlikte ofset matbaacılığın ciddi bir rakibi haline gelmiştir. Dijital baskı sistemleri zengin çeşitliliği ile baskı sektöründe gelişen bir sanayi olarak üretim süreçleri ve yayın grafiği için önemli bir araçtır.

Flesko: Tipo baskı ile benzer özelliklere sahip, esnek (fleks) yapısı ile elastik ve silindirik klişeden yapılan, yüksek kaliteli UV mürekkeple basılan bir çeşit yüksek baskı türüdür.

Tifdruk Baskı (Çukur Baskı): Bir gravür baskı sistemi olan tifdruk baskı sistemi, metal silindir kalıpları lazer ile oyularak oluşturulur. Sıvı mürekkebin çukurlara dolması ve fazla boyanın yüzeyden sıyrılması sistemi ile silindirik olarak çalışır. Bu sebeple bobin kağıt ile kullanılan bir baskı türüdür.

YAYIN GRAFİĞİNDE BASKI ÖNCESİ

Baskı öncesi hazırlıklar tasarımın dijital ortamda tamamlanması ile başlar. Yayın grafiğinde dizgisi yapılan gazete, dergi ve kitap gibi çalışmalar basımı yapılacak kalıplama, kağıt ve renk gibi unsurlara oluşturulur. Kağıdın gramajı, emisyonu, dokusu, matbaa türü, kalıplama sistemi, CMYK ve artı renk sistemleri baskı öncesi için önemli teknik detaylardır. Baskı öncesi dikkat edilmesi gereken bazı görevler vardır.

YAYIN GRAFİĞİNDE BASKI AŞAMASI

Yayın grafiği baskı süreçleri için tanımı ile başlayan serüvende tasarımın şekillenerek artık basıma hazır hale geldiği işlemlerdir. Baskı aşamasında özellikle ofset baskı teknolojileri için süreç teknik ve bir dizi işlemin sıralanması ile nihai olarak somutlaşacak ve aktarılacak malzeme ile buluşacaktır. Bu buluşma tüm baskı öncesi ve baskı hazırlıkları planlamalarının artık çözüme kavuştuğu ve tüm seçim işlemlerinin yapıldığı anlamına gelir. Baskı aşamasında bilinmesi gereken en önemli aşamalar; kağıt, renk, ton, malzeme, forma düzeni, tram ve montaj olarak sıralayabiliriz.

Kağıt

Kağıt kullanımına karar verme süreci tasarımın ölçeklenmesiyle başlar. Bu aşamada kağıdın ebadı belirlenir. Tasarımın ölçüsü ve kağıdın ölçüsü standartlar açısından ve en azami kullanım açısından önem teşkil etmektedir. Tabaka ofset baskılara göre şekillenmiş kağıt ebatları en az fireyi vermek üzere tasarlanmışlardır. Bu sebeple kitap, dergi ve gazete gibi yayın grafiklerinin ebatları standart ölçeklere göre ayarlanmıştır.

Forma Düzeni

Tabaka kağıdın standart ebatlara göre düzenlendiği, sayfaların bu düzene göre yerleştirilerek katlanma planına uygun ard arda sıralanmasına forma denir.

Genelde 4 ve 4'ün katları olan 8'li, 16'lı ve 32'li forma düzenleri sayfaların ölçüsüne ve kırım sayısına göre değişen standartlarda verilir.

Baskı Aşamasında Bilinmesi Gereken Kavramlar

Montaj: Baskısı yapılacak çalışmanın ofset baskı makinesinin boyutlarına çoğaltılarak yerleştirilmesi veya birden çok sayfasının aynı kalıba forma düzeninde planlanarak aktarılması işine montaj denir.

Makas Payı: Ofset baskıda tasarımın kenarlarında marj boşlukları dışında bırakılan makinenin kağıdı tutma payıdır.

Etek: Baskı makinelerinde makas'ın karşı tarafına denir.

Poza: Kağıdın hizalanması için matbaa makinelerinin sağ ve soluna takılmış aparatır.

Revolta Baskı: Montaj esnasında sayfaların ön ve arka yüzünün aynı yüzeyde yer alarak çift taraflı basım işlemine revolta denir.

Tram: Görüntüyü oluşturan noktaların sıklık ve seyrekliğine göre baskıda açık ve koyuluğu belirleyen noktasal değerlerine tram denir.

Tram: baskıların renkli ya da siyah beyaz değerlerinin farklı tonlarını oluşturan noktalardır. Tramlar baskı yapılacak baskı altı malzemelerine ve baskı türüne göre değişiklik gösterebilir. (Yanık, 2008).

Trigromi: Ofset matbaacılıkta baskıyı oluşturan CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black) renklerinin her biri için oluşturulan tonlamaların farklı renk kalıplarına aktarılması işlemidir.

Tire: Ofset matbaacılıkta ton geçişi olmayan renkler için kullanılır.

Renk ayrımı: Tire ve Trigromi olarak CMYK veya daha fazla rengin ayrıştırma işlemidir.

YAYIN GRAFİĞİNDE RENK

Renk Modelleri, Karışım (sayısal) renkler ve ışık renkleri olarak ikiye ayrılmaktadır. Işık Renk Karışım Sistemi, televizyon ve monitör sistemlerinde kullanılan ve kısaca RGB (Red-Kırmızı, Green-Yeşil, Blue-Mavi) ışıksal ana renklerin birbirleriyle karışmaları sonucunda milyonlarca ara renk ve renkli görüntüler elde edilerek oluşur. Karışım sistemli sayısal değerli renkler, baskı sektöründe kullanılır. CMYK(Cyan-mavi, Magenta kırmızı, yellow-Sarı, Black-Siyah) diye adlandırılan bu sistemde, karışimsız ve saf ana renklerin birbirleriyle oranlı ve sayısal değerlerle karışmaları sonucunda elde edilen renkleri kapsamaktadır.

YAYIN GRAFİĞİNDE BASKI SONRASI

Gazete, kitap ve dergi gibi ofset baskısı yapılan çalışmaların, tabaka veya rulo baskısı boyanın kağıtla buluşup görüntüyü oluşturmasıdır. İlk baskılar alındıktan sonra detaylı bir inceleme ile yayınların varsa düzenleme, rötuş, kontrol ve renk gibi teknik kısımları taranır.

Kağıt Katlama (Kırım): Baskıda kullanılan kağıt, ciltleme işlemine geçmeden önce katlama yapılmaktadır.

Ciltleme: Katlama işleminden geçmiş kağıtların formlar halinde toplanarak broşür, dergi, kitap gibi basılı malzemelere dönüştürülmesidir.

Tel dikiş: Dergi, broşür, katalog gibi daha az sayfalı işlerin iç içe konulması ve formalanması ile dıştan içe doğru sıralanarak yapılır.

İplik dikiş: Uzun ömürlü, kalın ve çok sayfalı işler için tercih edilen bu yöntemde formlar yan yana katlama usulü ile dikilir.

Amerikan Cilt (tutkallama): Kağıdın özelliklerine göre soğuk veya sıcak şekilde uygulanarak formlar birbirine tutturulduktan sonra sırt kısmına sürülen tutkal yardımıyla kapakla yapıştırılır..

Spiral Cilt(mekanik ciltleme): Eşit şekilde bir araya harmanlanan formlar özel bir makine yardımıyla ciltlenir.

Pliyaj: Dosya, davetiye, tebrik kartı gibi nisbeten kalın kağıt ya da karton üzerine basılan katlamalı işlerde kırım çizgisinin düzgün olması için iz oluşturma işlemidir.

Perforaj: Bilet, not defterleri veya fatura, pul gibi sayfaların kopartılarak ayrılacağı ürünlerde kolaylık sağlamaya yönelik kağıtta sık aralıklarla deliklerin ya da kesiklerin açılması işlemidir.

İplik Dikiş: Forma düzenine uygun aynı ölçüde ve gramajdaki kağıtlar bir araya getirilerek sırtlarından dikilme işlemidir.

Ofset Vernik: Baskısı yapılan kağıda koruma sağlamak amacıyla özel yöntemlerle püskürtülen ve daha çok renkli baskılarda kullanılan katmandır. ekonomiktir.

Bölgesel (spot) lak: Kitap ve dergi gibi yayın grafiklerinin genellikle kapak sayfalarında baskı sonrası aşamada özellikle vurgulanması gereken bölgelere çekilen ince film tabakadır.

Selofan: Baskısı yapılan yayının, istenilen sayfaları veya kapağına atılan koruyucu özelliği olan saydam kaplamadır.

Gofre: Özel bir klişe hazırlanarak uygulanan, çökertme veya kabartma etkisi verilen baskı işlemidir.

Varak Baskı: Cilt, kapak, özel kağıt, fantezi gibi zeminlere klişe uygulamasıyla işlenen sıcak baskı yöntemidir.

Baskı kontrol masası; Baskı kontrol masası denildiği zaman basılan işin kontrol edildiği ve baskı hakkında değerlendirmenin yapıldığı 30 derece eğimli ve iyi ışıklandırılmış masa akla gelir.

Yayın grafiğinde baskı süreçleri dikkat edilmesi gereken önemli süreçleri içinde barındırırken bilinmesi gereken teknik detaylar tasarımın başlangıcından ürünün elde edilmesine kadar birçok özelliği içinde barındırmaktadır. Özellikle yayın grafiği tasarımcısı, sonuca giderken, tüm baskı aşamalarına ve donanımlarına teknik olarak hakim olması olası sorunların çözümünde ön görülmesi olmasını sağlayacaktır.

Matbaa ve baskı teknolojileri her geçen gün tasarımcının işini kolaylaştırırken yayıncılar için önemli konulardan biri de maliyet olmuştur. Bugün dijital baskı ve dijital yayıncılık ön plana çıkarken, yayın grafiği tasarımına ve tasarımcıya ihtiyaç duymaktadır.

DİJİTAL YAYIN GRAFİĞİ

Teknolojik gelişmeler doğrultusunda dijitalleşme ile basılı yayın seçeneklerini değiştiren yayın grafiğinde, baskı aletlerinin yerini ekran kavramına bırakmıştır. Zamanla kağıdın yerini ekran almış; kitap, gazete, dergi vb. yayın grafiği tasarımları da dijital dönüşümden geçmiştir.

Teknolojinin gelişimiyle bilgiye ulaşılabilirlik kolaylaşmıştır. Enformasyon yani haberleşme / bilgilendirme kavramı, teknolojik dönüşüm ile değişime uğramıştır. İnternet, bir bilgiye ya da bir habere ulaşım sağlamakta en kolay çözüm durumuna gelmiştir.

Dijital ortamda tasarlanan bir yayın grafiği tasarımında; kağıt boyutu seçimi, mizanpaj, sayfa düzeni gibi faktörler sürece göre farklılık gösterebilir. Çünkü, ekran üzerinden görüntülenen bir tasarım da sayfa tasarımı olarak görülmektedir. Kısaca, yayın grafiğinde geçerli tasarım ilke ve elemanlarının doğru kullanımı ile ilgili prensipler dijital yayın grafiğinde de geçerlidir. Ekran üzerinde görüntülenen de bir sayfadır zaten, sadece basılı bir kağıt yerine dijital bir ekran üzerinden sunulmaktadır. Bu yönüyle bakıldığında, tasarımın planlama süreci etkileyen önemli bir farklılık bulunmamaktadır. Dijital yayın grafiği ile baskı sürecinden farklı olarak telefon, bilgisayar ve tablet gibi farklı ara yüzleri tanıma ve kullanma gerekliliğini getirmiştir. Çünkü, ekran üzerinde görüntülenen her tasarım bir ara yüz olarak kullanıcıya sunulmaktadır. Baskı sürecinde, kağıt boyutu, gramajı, renk vb. gibi faktörler yerini ekran seçeneklerine uygun kayıt seçeneklerinin belirlenmesi almıştır. Ara yüzü kullanan kullanıcı, edinmek istediği bilgilere kolay ulaşabilme ve kontrol sağlayabilme gibi talepler olacaktır. Bu sebeple, dijital ortamda yayınlanacak ürünün, kullanıcıya iyi / kolay algılanabilir bir ara yüz sunabilmesi önemlidir. Bu nedenle, iyi bir yayın grafiği tasarımı, iyi bir kullanıcı ara yüzü de sunabilmelidir.

Dijital Kavramı ve Dijitalleşmenin Grafik Tasarımda Yayın Grafiğine Etkisi

Bilgisayar teknolojilerinin gelişimi ile gerçekleşmeye başlayan dijitalleşme süreci, birçok yeniliği de beraberinde getirmiştir. Dijital, Türkçe anlamıyla sayısal olarak tanımlanmıştır. Dijitalleşme süreci, fiziksel ortamdaki verilerin bilgisayar ortamında 0'lar ve 1'ler ile ifade edilirken gerçekleşen sistematik dönüşümün yansımasıdır.

Dijital yayın grafiği için, okuma ve görüntülemenin algılanabilirliği bakımından ekran seçeneklerinin ve farklılıklarının göz önüne alınması gerekmektedir. Bilgisayar kullanıcısının rahat algılayabileceği bir arayüz tasarımının tercih edilmesi, esnek grid sistemi ve uyarlanabilir web arayüz tasarımı üzerinden uygun bir sayfa tasarımı gerçekleştirilmesiyle mümkündür. Bununla ilgili detaylı bilgiler aşağıda açıklanmıştır.

Dijital yayın grafiği, baskı aşamasından geçmediği için görüntü kayıt seçeneklerinde basılı yayına göre farklılıklar bulunmaktadır. Ekran üzerinden görüntülenecek bir yayın grafiği tasarımının dosya boyutu gereğinden fazla büyük olursa kullanıcının internet bağlantısına göre görüntünün yüklenmesinde güçlükler yaşanabilir. Görüntü kalitesi fazla düşük bir çalışma ise, görsellerin kalitesinde düşme yaratacaktır. Bu sebeple, dijital bir katalog, dergi vb. bir yayın grafiği tasarımında sayfanın kaydı esnasında ihtiyaca göre doğru seçenekleri tercih edilmelidir. Bu seçenekler, yüklenecek platforma ve talebe göre farklılık göstermektedir.

Yayın grafiği tasarımında özellikle Adobe InDesign Programı kullanılmaktadır. Adobe InDesign programı, katalog, dergi ve gazete gibi çoklu sayfa tasarımı içeren yayın grafiği ürünlerinde yaygın olarak kullanılmakta ve tasarımcıya kolaylıklar sağlamaktadır. Bunun dışında, Adobe Illustrator da sayfa tasarımında tercih edilen programlar arasında yer almaktadır.

Adobe InDesign programı Flash desteği ile dijital ortamda katalog oluşturma için sayfa kaydırma seçenekleriyle ortaya çıkmaktaydı. Fakat bir süre önce Flash uygulamasının programdan desteği çekmesi ile birlikte çoklu sayfa kaydı sıralı PDF dosyası şeklinde gerçekleştirilmektedir. Bununla birlikte, dijital ortam için tasarlanmış bir yayın grafiği tasarımını ekran üzerinden kaydırmalı sayfa efektiyle sunabilmek adına alternatif seçenekler ortaya çıkartmıştır.

Dijital ortamda sergilenen dergi, kitap benzeri tasarımların sayfa kaydırma etkili yüklenmesi, kullanıcıya fiziksel deneyime yakın bir olanak sunması bakımından, tasarımcı ve kullanıcı için cazip hale gelmektedir.

Sıralı PDF sayfası şeklinde erişim sağlanan - görüntülenen dijital yayın grafiği tasarımları okuyucuya istediği bilgiyi sunmakta fakat fiziksel deneyime olan uzaklığıyla kullanıcı deneyimi açısından yetersiz kalmaktadır.

Dijital ortamda tasarlanan kitap, gazete, dergi, katalog vb. ürünler ekran seçeneği olarak PDF şeklinde sayfaların peş peşe sıralanana bir dosya biçiminde sunulmasının dışında; gerçeğe yakın bir deneyim olarak sayfa çevirme efekti ile de sunulmaktadır. Bu durum, ekran üzerinde yaşanan deneyimin fiziksel ortamda yaşanan deneyime yakın olmasını da sağlamaktadır. Bu da, kullanıcının geçmiş alışkanlıklarına olan ilişkisi üzerinden, dijitalle olan bağı güçlendirmektedir. Kaydırmalı sayfalar dijital dergi ve kataloglarda yaygın kullanılmaktadır.

Bir web sitesine yüklenecek tasarımda kullanılacak piksel tabanlı görsellerin 72 dpi olması görüntülenebilirlik açısından yeterlidir. Daha fazla dpi, ekranda dosyanın daha geç yüklenmesine yol açacaktır. Optimum çözünürlükte tarama ve kayıt görüntünün yüklenmesi adına fayda sağlayacaktır.

Elektronik Kitaplar

Yayın grafiğinin geçirdiği dijital evrim ile kitaplar da ekran üzerine taşınmıştır. Kitap okuma eylemi geleneksel bir kavramdır. Kitap okumak bir alışkanlıktır ve bu alışkanlık insanların edindikleri kitabı saklama, kitapların sayfalarını çevirirken yaşadıkları duygu ve kitap ayraçları – kitap içi notlar gibi kitapla aralarındaki duygusal bağı simgelemektedir.

Fakat, dijitalleşme ile yaşamın kolaylaşmasını olan eğilim - ilgi elektronik kitaplara olan ilgiyi arttırmaktadır. Dijitalleşme sürecinde, ulaşmakta zorlanılan bir kitabı internet ortamında bulup sipariş edebilmekte, PDF olarak okunabilmektedir. Bu durum, e-kitapların yaygınlaşmasında etkili bir faktör olmuştur. E- kitaplar, ekran ortamında satın alma ve okuma olanağı yaratarak, tek bir tablete binlerce kitabı sığdırmaktadır. Bu sebeple, tatilde, işe giderken ya da dileği an ihtiyaç duyduğu her yerde elinde tablet ya da akıllı telefonu olan kişi istediği kitabı istediği yerde anında okuyabilme fırsatına sahip olmaktadır. Bu da, dijitalle yatkın olan ve ihtiyacını karşılamaya yönelik bireye kolaylık yaratmakta, e-kitap'ların popüler - yaygın hale gelmesine yol açmaktadır.

Kinle ve Kobo gibi cihazlar sadece elektronik kitap, gazete ve dergi okumak için üretilmiştir.

Mürekkep teknolojisi ile üretilmiş olup, okuma sırasında gözü yormaması ve uzun pil ömrü gibi özellikleri bakımından tablet, telefon gibi araçlardan ayrılmaktadır. Bu okuyucu tablet üzerinden elektronik kitap arşivlerine ulaşım sağlanabilmektedir. Kindle Books, bir Amazon ürünü olarak ortaya çıkmaktadır.

Elektronik Gazete ve Dergiler

Gazeteler, topluma haber verme aracılığıyla düşük maliyetli kağıtlara basılarak dağıtımı gerçekleştirilen bir yayındır. Gazete, güncel olaylara / haberlere ilişkin bilgi verme ve güncel – güncel olmayan konularla ilgili köşe yazıları, makaleler yer alan bir içeriğe sahiptir (Erol, 2009).

Elektronik gazeteler, aynı içeriğe ve bilgiye sahip olup, internet ortamında yayınlanmaları bakımından öne çıkmaktadır. Elektronik gazetelerin, ücretsiz olmaları ve internet olan her ortamda kolay ulaşılabilir olması sebebiyle basılı gazetelerden daha çok okunduğu görülmektedir (Özçağlayan, 2009). E- gazeteler, basılı yayından dijitalle geçişte, para vererek satın alınan bir kağıt olmadığı için, kazanç sağlanması internet ortamından abonelik satın alma ve basılı yayında olduğu gibi reklamlar üzerinden sağlanmaktadır. E- dergiler yayınlandığı kuruma, içeriğe ve çeşitlerine göre ücretli veya ücretsiz olarak yayınlanabilmektedir. Teknolojiye eğilimi olan okuyucu, ücretli abonelikler ile dilediği gazeteyi dilediği zaman dilediği yerde tablet, telefon gibi araç üzerinden okuyabilmektedir. New York Times, Financial Times gibi dergilerde ücretli içerik üretimi, belli bir haber ve makale sayısına kadar ücretsiz sunulması, sonrası için ücret talep ederek gerçekleştirilmektedir. Bir diğer içerik sunma yöntemi ise içeriklerin bir kısmın ücretsiz okuma sonrası için ödeme talep ederek devam edilmesi üzerine yapılandırılmıştır. Gazete sektöründe, basılı yayıncılıktan dijital yayıncılığa geçiş, içerik üretimi bakımından sektöre uğramamış, reklam ve ücretli abonelikler ile dijitalden gelir elde etme üzerine gelişimini sürdürmüştür. Fakat e-gazetelerin bir internet arayüz sayfası olarak kullanımı yaygın olduğundan geleneksel gazete görüntüsünden ve dolayısıyla gazete mizanpajından uzaklaşarak tamamen interaktif bir yapıya / yani bir arayüze dönüşmüştür. Haberlere internet sayfasında bulunan arayüz tasarımları üzerinden haber, içerik ve yazılara tıklayarak okuma üzerinden erişim sağlandığı görülmektedir.

Belirli aralıklarla veya düzenli olarak basılan süreli yayınlara dergi denmektedir. Dijital yayıncılığın ilk adımlarına bakıldığında dünyada ilk dijital dergi lerin akademik dergiler olduğu görülmektedir. Günümüzde Türkiye de dahil olmak üzere akademik yayın yapan dergilerin çoğunluğu dijital yayınlanmaktadır.

Türkiye'de geleneksel basından dijital yayıncılığın ilk adım atan dergi, 1995 yılında Temmuz ayında Aktüel Dergisidir. 1995 yılının Ekim ayında ise, Lemn dergisi dijital yayıncılığa geçerek onu izlemiştir. Elektronik ortamda yayın yapan ilk elektronik gazete ise Xn (Eksen)'dir. Xn, haberleri sürekli yenileme işlevini de yerine getirdiği için gerçek anlamda kurulan ilk elektronik gazete olmuştur (Kırçıl ve Karagüler, 2009 akt. Erol) 1997 yılından sonra ise yüksek tirajlı Türk gazetelerinin hemen hemen hepsinin internet ortamına geçmiştir (Erol, 2009).

Elektronik Kataloglar

Katalog, broşür, menü vb. çoklu sayfa tasarımı gerektiren yayın grafiği ürünlerinin herkese kolaylıkla ulaşabilmeleri ve baskı maliyetlerinin olmaması bakımından dijital ortamda kullanımı sıklıkla tercih

edilmektedir. Özellikle kurumlar, tanıtım amaçlı broşür, ürün kataloğu, market katalogları, kozmetik katalogları, araç tanıtım, fiyat listesi vb. dökümanlarını sürekli güncellemekte, bununla birlikte matbaa aracılığıyla bastırarak dağıtmak istediklerinde oldukça masraflı olmakta ve yeterince kişiye ulaşım sağlayamamaktadır. Bir çok kurumun bu sebeple dijital kataloglara yöneldikleri görülmektedir. Ayrıca, yakın zamanda başlayan pandemi (küresel salgın) sebebiyle de kişilerin dijital katalog, menü gibi temas gerektirmeyen ürünlere eğilim ve ilgi gösterdiği söylenebilir.

Büyük marketler, kozmetik firmaları vb. haftalık promosyon ve ürün kataloglarını dijital ortamdan sunarak daha fazla tüketiciye ulaşabilmektedirler. Bu açıdan bakıldığında; yeni teknolojik gelişmelerin de etkisiyle, çeşitli uygulamalar, internet platformları ve sosyal medya aracılığıyla mağazalara gitmeden, dijital katalog, çevrimiçi menü gibi içeriklere ulaşım sağlanabilmektedir. Bu gibi kolaylıklar, tüketiciyi önceden bilgilendirerek ona hem zaman kazandırmakta hem de seçeneklerini arttırmaktadır.

Dijital katalog tasarımları, sergi katalogları, dergiler vb. gibi bir çok içeriğin yayın grafiği tasarımı yapılırken; yine Adobe Illustrator ve Adobe InDesign başta olmak üzere tasarım programları üzerinden gerçekleştirilerek çoklu PDF dosyası olarak içerikler oluşturulmakta, bilgisayar ortamında baskıda olduğu gibi karşılıklı sayfa düzeninde ekran üzerinden izleyiciye sunulmaktadır. Bu yönden incelediğimizde, dijital katalog vb. yayın grafiği tasarım ürünlerini hazırlarken, daha önce de bahsedildiği gibi standart baskı düzenindeki sayfa düzeni oluşturma için gerekli tasarım ilke ve elemanlarına uyum sağlamak gerekmektedir. Üstelik görüntüyü optimize etmesi bakımından İssuu, Yumpu, Joomag, Calemeo gibi sitelere yapılan yüklemeler yapılırken dosya kalitesini düşürmeye gerek kalmamaktadır. Örneğin “Yumpu.com” sitesine bakıldığında oldukça pratik bir Görselde dijital katalogların oluşturabildiği görülmektedir. Üstelik ücretsiz başlangıç paketleri ve deneme paketleri ile basit bir Görselde denemeler gerçekleştirilebilmektedir. Günümüzde bu olanaklardan bir çok kişi ve kurum kullanabilmektedir. Yumpu örneğine bakıldığında, PDF dosyasını yüklerken, tekli ve ikili seçenekleri, görüntü kalitesi ayarları, QR kod eklentisi, görüntü yükleme alternatifleri de sunarak tasarımcının işini oldukça kolaylaştırmaktadır.

DİJİTAL ORTAMDA YAYIN GRAFİĞİNDE ÖLÇÜ VE MİZANPAJ

Teknolojik çağ dönümü ve siber dünyanın her geçen gün değişmesi/dönüşmesi süreci grafik tasarımı üzerinde etkili sonuçlar doğurmuştur. Matbaanın icadı ve çoğaltım teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte yeni boyutlar kazanan yayın grafiği özellikle 20. yüzyılın içerisinde tasarım ortamını ve medyalarını dijital platformlara taşımıştır. Bilinmektedir ki başlangıcından neredeyse günümüze yayın grafiği tasarımında birinci öncelik tasarlanan grafik ürünün basılabilir, çoğaltılabilir, yayınlanabilir ortamlara uyumunu kapsıyordu. Bu kapsamda bir ürünü grafik yapan en temel prensip onun “basılabilir, çoğaltılabilir” olması prensibini taşıyordu. Bu prensip yüzyılımızda büyük bir hızla değişmektedir. Dijital platformların ve medyaların hızla etki alanını güçlendirmesi ve tasarım ekolojisi ile sürdürülebilirlik gibi kavramlar bunu zorunlu kılmaktadır

Sayfa Tasarımı/Mizanpaj

Mizanpaj kelimesi tasarım terminolojisinde sayfa tasarımı, sayfa düzeni olarak adlandırılır. Temel amacı hedef kitleyle etkileşime geçecek olan tasarımın mesajını en etkili bir biçimde alıcısına ulaştırmasıdır

Sayfa Tasarımında Izgaralar

Mizanpajın temeli olan Izgara sistemi bu bütünlüğü ortaya koymak için bir metodoloji sağlar. Her şeyden önce, bir sistematik ortaya koyar. Tasarım ilke ve elamanları sayesinde bir düzenleme fikri konulmalıdır. Bu sayede hedef kitleye arz edilen kullanıcı deneyimi, bilginin doğru biçimde akışını sağlayarak mesajı en kolay yoldan algılar. Izgara sistemi tasarımın uygulama pratiklerini kolaylaştırır. Izgara sistemi tasarımın inşasında bir binanın temeli niteliğinde sağlam ve güçlü bir yapı sağlar. Ayrıca sağlam tasarlanmış bir ızgara sistemi tasarım ekibinin aynı konuda işbirliği yapmasına izin verir; tasarımı ortaya koyan projede ödün vermeden bir tasarımdan diğerine yerleşik görsel nitelikler ortaya koyar. Kısacası netlik, verimlilik, bütünlük, ritim ve süreklilik ortaya koyar. Tasarımın sürdürülebilirliği için oldukça önemlidir. Izgara sistemi medyalar grafiği için olmazsa olmaz bir temel yapıdır. Böylece tasarımcının kişiselleştirmesini ortadan kaldırarak sürece yayılan bir birliktelik oluşturur.

Dijital Ortamda Izgara Anatomisi ve Kavramları

Her ızgara kendi içerisinde yapısal bir düzen içerir ve bu tasarlanmış düzen bir takım parçalardan oluşur. Bu parçalar bir insanın ayakta durmasını ve sağlam adımlar atmasını sağlayan iskelet sistemi gibidir. Tasarımcılar için bu parçalar kolaylaştırıcı birer öğelerdir.

Sayfa/biçim/format

Her tasarımcı için sayfa düzeni bir ölçüyü gerektirir ve bu ölçü içerisinde oluşacak format tasarımcının özgün tasarımı alanıdır. Bu alan biçimsel bir özellik taşır. Tasarıma başlamadan önce sürecin ilk yönetilecek elamanıdır.

Sayfa Tasarımın Kenar Boşlukları (Espaslar)

Resim sanatı terminolojinde bir eserin nefes almasını ve ön plana çıkmasını sağlayan paspartu düzeninin benzeri bir yapıdır. Bir tasarımın yerleştirileceği yüzey dışında kalan ve metin gövdesini (bloğu) çevreleyen, marj ya da kenar espasları (tasarlanmış boşluklar) olarak adlandırılan alanlardır.

Akış Çizgileri

Akışı ve akıcılığı sağlayan temel çizgilerdir. Zahiri bir kılavuz belirler. Akış çizgileri, tasarım alanında ızgaranın seçilen alan içerisindeki bölümlerini yatay olarak bantlara ayıran çizgilerdir.

Modüller

Modüller, herhangi bir ızgaranın temel yapı taşlarıdır. Mizanpaj içerisindeki akış çizgileri ile dikey çizgilerin kesişmesi sonucu oluşan boşluklardır olarak tanımlanır. Modüler gruplanmaların dikey olarak yerleşimi sütunları oluşturur. Yatay gruplar yerleşimi ise satırları oluşturur.

Mekânsal bölgeler/Yerleşim alanları

Tasarım yüzeyinde metinlerin, görsellerin veya bir web tasarımı ise fotoğrafların, videoların nereye yerleştirileceğinin bölgelerini belirler.

Sütunlar

Mizanpaj yüzeyinde en üst marj çizgisinden en alt çizgiye dikey olarak hazırlanan uzamsal alanları oluşturur. Ağırlıklı olarak gazete, dergi ve web tasarımlarında akışın dikey yönlendirmesini sağlayan bölgelerdir

Yatay alan (satur) oluşturma çizgileri

Tasarlanan mizanpaj alanının sol çizgisinden sağ çizgisine doğru sütunların tersine yatay olarak hazırlanmış satır alanlarını simgeleyen uzamsal alanları oluşturur

Yatay ve Dikey Oluklar

Satırlar ve sütunlar arasında oluşan boşlukların genel adıdır. Satır ve sütunlar arası standart espaslar olarak da isimlendirilir.

Yardımcı elamanlar (İşaretçiler, çizgiler, imler, numaralar ve yönlendirici semboller)

Sayfa düzeni içerisindeki numaralandırmalar, yönlendirici semboller, yer imleri vs. işaretlerin yerleşim yerlerini belirler.

Izgara Anatomisinin İşlevselliği

Izgaralar bir çok dijital tasarım yazılımı içerisinde tasarımcılara mizanpaj kolaylığı sağlar. Bu yazılımlar sayfa düzeni içerisinde cetvel ve izgara seçeneklerinden ortaya konulacak tasarımın sonsuz alternatifle hazırlanmasını kolaylaştırır.

DİJİTAL ORTAM MİZANPAJINDA IZGARA ÇEŞİTLERİ VE SEÇİMİ

Izgara çeşitleri biçimsel özelliklerine göre türlere ayrılır. Bu ayrımlar tasarımcının maliyet hesabı, kullanılacak alan (ölçülendirme) ve dijital ortamda tasarlanacak yayın grafiği tasarımlarının türü üzerinden belirleyici olur. Izgara çeşitleri tarihsel gelişim/dönüşüm süreçleri düşünüldüğünde, çok türdür: El yazısı izgara (manuscript grid), gotik izgara, sütun izgara, modüler izgara, hiyerarşik izgara, temel izgara, diyagonal izgara ve bileşik izgara olmak üzere birkaç çeşittir.

MİZANPAJDA SAYFA DÜZENİ YAPISI VE ÖLÇÜLENDİRME METODLARI

Tarihi 13. yüzyıla kadar giden süreçte geleneksel yöntemlerle üretilen ilk sayfa tasarımlarının ortaya çıkışı geometrik formlara dayanmaktadır. Bu dönemlerin ilk sayfa düzenleri için o dönemlerin ilk tasarımcıları metin bloklarının ve üzerlerine basıldıkları sayfaların birbiriyle uyumlu ve orantılı bir birim haline geleceği bir sistem oluşturdu. Bu sistemler günümüze kadar geliştirilerek izgara sisteminin bir parçası oldular. Bu modüler sistematik çözümler sayfa düzeninde “kanon” denilen yapısal bir orana dayanmaktadır.

Villard De Honnecourt Kanonu

Raúl Mario Rosarivo Kanonu

Van de Graaf Kanonu

Jan Tschichold Kanonu

Bu dört isim aynı zamanda izgara sisteminin ilk temellerini atmış olmakla kalmamış; günümüz tasarımcılarının farklı görsel iletişim tasarımı ürünlerini tasarlarken nasıl bir yöntem oluşturmaları gerektiği üzerine de bir metodoloji ortaya koymaktadır

Sayfa Düzeninde Ölçülendirme

Yayın grafiğinde ölçülendirme mizanpajın yapılacağı alanın ölçüsünü belirleyen en önemli etmenlerden biridir ve uluslararası standartlar ile tasarımın işlevine göre belirlenir. Bu anlamda günümüz baskı ve internet teknolojilerinde tasarımların izgara sistemleri ve ölçülendirmeleri 2 boyutta ele alınır.

Çevrimdışı tasarımlar için ölçüler: Bu kapsama giren yayın grafiği örnekleri sayısal ve geleneksel baskı teknolojileri üzerinden üretilen gazete, dergi, kitap, broşür, poster, ambalaj vs. olarak adlandırılabilir.

Çevrimiçi (internet) tasarımlar için ölçüler: Zaman ve web tabanlı tasarımlardır. Web tasarımları, mobil tasarımlar, sosyal medya tasarımları, tv ve video tabanlı tasarımlar.

Çevrimdışı Yayın Grafiği Tasarımlarda (Baskı Tabanlı Tasarımlarda) Ölçülendirme ve Standartlar

Bu standartlar uluslararası normlarla düzenlenmiş matbaacılık ve grafik sanatları endüstrileri tarafından kullanılan normların detaylandırılmasından oluşur. Bu standartlar açıklanacak olursa birincisi dünya kullanılan ISO 216 sistemi ve onunla aynı temeli kullanan Alman Standartları enstitüsünün DIN 476 ölçülendirme sistemidir. Bu iki sistemde kağıt ölçüleri en büyük boy A0, B0 ve C 0 olarak ölçülendirilir ve her defasında kalan parçanın ikiye katlanması biçiminde bir örüntüye sahiptir. Bu iki sistem dışında kullanılan ABD Ulusal Sistemi (ANSU) ve Kanada Ulusal Sistemi (CAN) vardır ve bu sistemlerde kendi arasında bir birinden farklılaşır. Yine Japon ulusal sistemi JIS ise A serisi ölçülerde ISO 216 ile aynı paralelde iken, B serisinde farklılıklar göstermektedir

Çevrimiçi Yayın Grafiği Tasarımlarda (Web Tabanlı Tasarımlarda) Ölçülendirme ve Standartlar

Web tabanlı tasarımlarda ölçülendirme mizanpaj tasarımının niteliğini belirleyen önemli bir parçadır. Dijital ortamlarda oluşturulacak çevrimiçi yayın grafiği tasarımları, çevrimdışı tasarımlarda kullanılan ölçülendirmelerdeki standartlara benzer bir yapıya sahiptir. Bu benzerlik içerisinde kağıt ölçülerinin yerini dijital ekranlar almıştır. Ekranların çözünürlüğü ve boyutları tasarımın sınırları için belirleyicidir.

Yayın grafiğinde hareketli görüntü basılı medyumdan temellerini almaktadır. Aynı prensipler çevresinde gelişmiş olmakla birlikte yeni bir tasarım bileşeni olarak hareket tasarımı eklenmektedir. Hareketli grafik tasarım ve canlandırma film yapımı birbirlerinin sınırlarına girmekle beraber, belirttikleri alan açısından çeşitli farklılara sahiptirler. İlk fark hareket ve canlandırma terimlerinin birbirlerinden farklı olmasıdır. Bireylerin her hareketinin klasik anlamda dans olarak nitelendirilememesine benzer biçimde, her hareket eden tasarım da klasik anlamda canlandırma olarak kabul edilmemektedir. Hareket eden konunun canlandırma sayılması için, hareketleri ile izleyiciye canlı olduğu yanılması oluşturması, bir karakterinin olduğunu hissettirmesi gerekmektedir. Her canlandırma hareketli tasarım içermekle beraber her hareket eden tasarım canlandırma kabul edilmemektedir.

Hareketli grafik konusu karakter tasarımlı canlandırma yapımlarına kadar geniş bir alanı ifade edebilmekle birlikte, ele aldığı konu bakımından da canlandırma film yapımından ayrılmaktadır. Hareketli grafik tasarımı aslen bir soruna ilişkin bilgi aktarma amacı ile gerçekleştirilmiş tasarımları kapsamaktadır. Klasik canlandırma filmlerinde ise doğrudan bir bilgi aktarma asli amacından ziyade, estetik bir haz yaratma veya genellikle kurmaca olan bir konuyu anlatmak amacıyla proje oluşturulmuştur. Hareketli grafik tasarımı bu amacına ulaşmak için genellikle bilgiyi daha iyi ve net bir şekilde taşıyan basit şekiller ve yazılardan faydalanmaktadır. Bu genellemeler çoğu durum için geçerli olmakla birlikte istisnai olarak her iki alandan da kabul edilebilecek örnekler bulunmaktadır. Her ne kadar çalışma içerisinde yer alan konular hem canlandırma film yapımı hem grafik tasarımının alanına girmekte ise de, konuların ele alınış yaklaşımları grafik tasarımı açısından bakılarak gerçekleştirilmiştir. Bu amaçla hareketli grafiğin yayın alanlarının gelişimi, üretim teknolojisi, tasarımının teknik ve estetik esasları iki ana başlık olarak ele alınmıştır.

Hareketli Grafik İçin Gerekli Bilgi Birikimi ve Araçlar

Hareketli grafik üretiminin temel yöntemleri çalışmanın devamında açıklanmıştır. Piksel ve vektör olmak üzere iki temel iki boyutlu dijital görüntü üretme yöntemi bulunmaktadır. Hareketli dijital görüntü üretiminde de bu iki temel yöntemin üzerinden yazılımlar aracılığı ile tasarımcılar canlandırmaları gerçekleştirmektedir. Piksel ile çalışan yazılımlar daha yüksek detaya izin verirken dosya boyutları büyümektedir. Piksel tabanlı hareketli görüntüler yaklaştırıldığında belirli seviyeden sonra da bulanıklaşmaya başlamaktadırlar. Piksel tabanlı çalışmalar daha detaylı görünüme sahip olması planlanan video oyunu, müzik klipi, film jenerikleri, kısa canlandırma filmleri gibi çalışmalarda daha sık kullanılmaktadır.

Vektör ile çalışan yazılımlar detayları oluşturmak için elverişli değildir. Oluşturulan her renk ve renk geçişi matematiksel bir keskinlik ile ayrı ayrı oluşturulmakta oldukları için renkli ve dokulu vektörel illüstrasyonlara estetik müdahaleler piksel tabanlı görsellere göre daha zor bir şekilde gerçekleşmektedir. Vektör projelerin avantajı ise piksel tabanlı projelere göre hem çok az yer kaplamaları, hem de her boyutta görüntü keskinliklerini korumalarıdır. Bu nitelikleri vektörel yollarla üretilen grafik tasarımlarının logo, web sayfası ve her türlü arayüz elemanlarında daha çok kullanılmasına neden olmaktadır.

Hareketli grafik tasarımı oluşturmada kullanılan bir diğer yöntemlerin bir diğer çeşidi; görüntü bilgileri en, boy ve derinlik içeren üç boyutlu dijital tasarımlardır. Üç boyutlu dijital tasarımlar, iki boyutlu vektörel tasarımların üç boyutta derinlik algısı ile gerçekleştirilmiş halleridir. İki boyutlu tasarımdan farklı olarak derinlik, kamera ve ışığa ilişkin bilgiler üç boyutlu yazılımın yardımı ile genel yapılan ayarların ardından otomatik olarak hesaplanmaktadır. Yazılım ile hızlı ve hatasız olarak oluşturulan bu bilgiler iş akış sürecini kısaltırken foto gerçekçi görünümlerin kolayca oluşturulmasını da mümkün kılmaktadır. Üç boyutlu tasarımların dijital ortamda yazılımlar ile oluşturulmuş halleri, üç boyutlu model olarak adlandırılmaktadır. Üç boyutlu modellerin yüzeyleri formu tanımlayan noktalar, bu noktaların birbirlerine çizgi ve eğriler ile bağlıken, bu noktaların arasında oluşan alanlar ile de yüzeyi oluşmaktadır. Üç boyutlu model üzerinde oluşan yüzeylerin her birine piksel tabanlı görüntü kaplanması sayesinde, arzu edilen estetik üslupta grafik tasarımlar oluşturulmaktadır. Üç boyutlu hareketli grafikler pek çok alanın yanı sıra logolarda ve bilgisayar oyunlarında sıkça kullanılmaktadır. İki ve üç boyutlu tasarım yollarının arasında hareketli görüntülerin sahte bir şekilde üç boyutlu görünmesine olanak tanıyan 2.5B adlı hibrit bir yöntemde bulunmaktadır. Katmanların içerisinde görüntüler piksel veya vektörel olarak iki boyutlu biçimde üretilmekle birlikte, katmanların kendileri

üç boyutlu düzlemde hareket ettirilerek üç boyutlu hareketli görüntü algısı oluşturulabilmektedir. Hareketli grafik tasarım yazılımlarının temel teknik yapısı ve proje türü, yayınlanacağı ortam ve projenin amacı doğrultusunda tercih edilmektedir.

Hareketli Grafikte Hareket Estetiği

Hareket tasarımı kısa süreye sahip bir proje için belirli yekpare parçaların hareketi ile sınırlı olduğu oldukça basit yapıları durumlarda ayrı bir tasarım süreci gerektirmemektedir. Uzun süreye sahip projelerde ise yapımın aşamalarının taslak çizimler ile planlanması gerekmektedir. Bu taslak çizimler ile gerçekleştirilen panellerin geçişini gösteren şemaya storyboard denilmektedir.

Bir diğer plan süreci de karmaşık hareketlerin doğru ve estetize edilmiş bir şekilde gerçekleşmesi için gerekmektedir. Bu süreçte hareketleri oluşturan önemli pozlar tasarlanır ve ardından bu pozlar dikkate alınarak hareket tasarlanmaktadır. Hareketin gerçekleşmesini estetize etmek amacıyla kullanılan, esneme, gerinme, ikincil hareket, takip eden hareket, hareket eğrileri, hızlanma ve yavaşlama vb. hareket estetiğine yönelik prensiplerin yanı sıra, pozdan poza veya doğrudan her bir kareyi çizerek hareketi gerçekleştirmek, hareketin geçeceği alandaki sahnelemenin düzeni gibi 12 temel canlandırma prensibi bulunmaktadır. Bu prensipler hareketin hem daha iyi okunmasını hem de daha estetik görünmesini sağlamaktadır.