



**TEMEL EĐİTİM KURUMLARINDA İLLÜSTRASYONUN
EĐİTİM MATERYALİ OLARAK KULLANIMI
(TARİHTE KURULAN 16 TÜRK DEVLETİNİN İLLÜSTRASYONLU
MATERYAL ÖRNEĐİ)**

(Yüksek Lisans Tezi)

Özgün ABAY

Kütahya – 2017

T. C.
DUMLUPINAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
Grafik Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

**TEMEL EĞİTİM KURUMLARINDA İLLÜSTRASYONUN
EĞİTİM MATERYALİ OLARAK KULLANIMI
(TARİHTE KURULAN 16 TÜRK DEVLETİNİN İLLÜSTRASYONLU
MATERYAL ÖRNEĞİ)**

Danışman:
Yrd. Doç. Selma ŞAHİN

Hazırlayan:
Özgün ABAY

Kütahya – 2017

Kabul ve Onay

Özgün ABAY 'ın hazırladığı “Temel Eğitim Kurumlarında İllüstrasyonun Eğitim Materyali Olarak Kullanımı (Tarihte Kurulan 16 Türk Devletinin İllüstrasyonlu Materyal Örneği)” başlıklı Yüksek Lisans tez çalışması, jüri tarafından lisansüstü yönetmeliğinin ilgili maddelerine göre değerlendirilip oybirliği / oyçokluğu ile kabul edilmiştir

...../...../2017

Tez Jürisi	İmza	
	Kabul	Red
Yrd. Doç. Selma ŞAHİN (Danışman)		
Yrd. Doç. Dr. Nazik ÇELİK YILMAZ		
Yrd. Doç. Gülçin KARACA		

Doç. Dr. Fatih KIRIŞIK
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

Yemin Metni

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum “Temel Eğitim Kurumlarında İllüstrasyonun Eğitim Materyali Olarak Kullanımı (Tarihte Kurulan 16 Türk Devletinin İllüstrasyonlu Materyal Örneği)” adlı çalışmamın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım kaynakların kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

...../...../2017

Özgün ABAY

Özgeçmiş

29 Ağustos 1992 tarihinde Elazığ'da doğan Özgün Abay ilköğrenimini Tekirdağ İnönü İlköğretim Okulunda tamamladı. Tekirdağ Güzel Sanatlar Lisesi Resim Bölümünden 2010 yılında mezun oldu. Lisans öğrenimini, birincilikle kazandığı Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümünde 2014 yılında tamamladı. 2015 yılında Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalını kazanarak yüksek lisans eğitimine başladı. Aynı yıl Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesinden pedagojik formasyon eğitimini de tamamladı. Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Tarih Bölümü lisans programında 4. sınıfta öğrenimine devam etmektedir. 2015 yılında Milli Eğitim Bakanlığı'na grafik öğretmeni olarak atanmıştır. Lüleburgaz Rumeli Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi'nde grafik ve fotoğraf alanında grafik öğretmeni olarak çalışmaya devam etmektedir. Afiş, illüstrasyon ve özellikle karikatür alanındaki çalışmaları ile çeşitli ulusal ve uluslararası yarışmalara katılmaktadır. Ulusal ve uluslararası olmak üzere 1.lik, 3.lük, mansiyon, jüri özel ödülleri bulunmaktadır.

Tez çalışmamda danışmanım değerli hocam, Sayın Yrd. Doç. Selma ŞAHİN' e yüksek lisans eğitimimden, tez sürecine kadar bana katmış olduğu bütün akademik bilgi birikimi ve desteği için sonsuz teşekkürlerimi ve saygılarımı sunarım.

ÖZET

TEMEL EĞİTİM KURUMLARINDA İLLÜSTRASYONUN EĞİTİM MATERYALİ OLARAK KULLANIMI (TARİHTE KURULAN 16 TÜRK DEVLETİNİN İLLÜSTRASYONLU MATERYAL ÖRNEĞİ)

ABAY, Özgün

Yüksek Lisans Tezi, Grafik Anasanat Dalı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Selma ŞAHİN

Kasım, 2017, 91 Sayfa

Türk Ulusu oldukça köklü bir geçmişe sahiptir. Bu köklü geçmişi oluşturan ise farklı zamanlarda kurulmuş ve önemli başarılarla imza atmış olan bağımsız Türk devletleridir. Bu devletler milli eğitim müfredatında yer almakta ve kademeli olarak ders kitaplarında okutulmaktadır. Tarihte kurulan 16 Türk devleti konusunun, öğrencilere daha iyi anlatılabilmesi ve bu konuda yeteri kadar eğitim materyalinin olmamasından dolayı bu çalışma yapılmıştır. Bu araştırmanın amacı: Temel eğitim kurumlarında ortak tarih bilincini pekiştirmek için tarihte kurulmuş 16 Türk devletinin illüstrasyonlu eğitim materyallerinin tasarlanmasıdır. Bu çalışma ile 16 Türk devletinin, tasarlanan illüstrasyonlarla somutlaştırılması ve temel eğitim kurumlarında eğitim materyali olarak akılda kalıcılığı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu araştırma nitel tarama modelinde desenlenmiş olup araştırmanın uygulama aşamasında elde serbest çizim tekniklerinden, grafik tasarım programları ile çizim ve dijital boyama yöntemlerinden yararlanılarak uygulama çalışmaları yapılmıştır. Araştırmanın birinci bölümünde materyal tasarımına, ikinci bölümde materyal tasarımında illüstrasyonun kullanımına ve özelliklerine, üçüncü bölümde ise uygulama çalışmalarına ve yapım aşamalarına yer verilmiştir. Bu araştırma kapsamında 16 adet illüstrasyonlu eğitim materyali tasarımı yapılmıştır. Bu tasarımların, farkındalık oluşturmaya ve konunun kavranmasını kolaylaştırmasına dikkat edilmiştir. Yapılan çalışmalarda illüstrasyonların yanı sıra haritalara, teorik tarihsel bilgilere ve bunları destekleyecek vektör ve grafiklere yer verilmiştir. Bu çalışma 16 Türk devletinin (Büyük Hun, Batı Hun, Avrupa Hun, Ak Hun, Göktürk, Avar, Hazar, Uygur, Karahanlı, Gazneli, Büyük Selçuklu, Harzemşah, Altınordu, Büyük Timur, Babür ve Osmanlı İmparatorlukları) illüstrasyonlarını kapsamaktadır.

Anahtar Kelimeler: İllüstrasyon, Eğitim Materyali, Tarihte Kurulan 16 Türk Devleti.

ABSTRACT**USE OF ILLUSTRATION AS AN EDUCATIONAL MATERIAL IN
BASIC INSTITUTIONS OF EDUCATION
(AN EXAMPLE OF ILLUSTRATIVE MATERIAL OF 16 TURKISH STATES
ESTABLISHED IN THE HISTORY)****ABAY, Özgün****Master Thesis, Graphics Department****Thesis advisor : Assistant Professor Selma ŞAHİN****November, 2017, 91 Pages**

As a Turkish Nation we have a long history which is the consequence of independent and victorious 16 Turkish states that were founded at different times in the past. Knowledge of these states takes part in the teaching curriculum of Turkish Ministry of Education and it is taught gradually in history classes at schools. The aim of this work is to make students understand and memorize these Turkish states better as there is lack of teaching material about the topic. The purpose of the research: Designing illustrative educational materials of 16 Turkish States which were established in history and developing common historical consciousness in educational institutions of Turkish Government. Thus with the designed illustrations of 16 Turkish States, the subject is concretised as an educational material and this enables students to understand and memorize them easily. This research was designed with qualitative screening models. Practical work was made with freehand drawing techniques, graphic design programs and digital painting methods in the application phase of it. The first part of the research includes material designing. In the second part of the research includes material designing. In the second part use of illustrations in educational institutions is mentioned. Application work and construction stages are defined in the third part of the research. As a conclusion 16 illustrative educational materials were designed within the scope of the research. It was paid attention to raise awareness and acuteness in the learning the subject with the designs. In addition to these maps and theoretical historical information that are supported by vectors and graphics are seen in the work. This research includes the illustrations of (Great Hunnic, Western Hunnic, European Hunnic, White Hunnic, Göktürk, Avar Khanagate, Khazar, Uyghur Khanagate, Kara-Khanids, Ghaznavids, Great Seljuk, Khwarazmids, Golden Horde, Timurid, Mughal, Ottoman).

Keywords: Illustration, Education Material, 16 Turkish States.

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZET	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	vii
RESİMLER LİSTESİ	ix
UYGULAMALAR LİSTESİ	xi
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

MATERYAL TASARIMI

1.1. EĞİTİM MATERYALİ NEDİR?	5
1.1.1. Eğitim Materyallerinin Genel Özellikleri	6
1.1.2. Yazılı Materyaller	7
1.1.3. Görsel Materyaller	8
1.1.4. Materyal Geliştirme	9
1.2. MATERYAL VE GRAFİK TASARIM İLİŞKİSİ	9

İKİNCİ BÖLÜM

MATERYAL TASARIMINDA İLLÜSTRASYON KULLANIMI VE ÖZELLİKLERİ

2.1. İLLÜSTRASYON NEDİR?	13
2.1.1. İllüstrasyonun Türleri.....	14
2.1.2. Reklam İllüstrasyonları	14
2.1.3. Yayın İllüstrasyonları.....	16
2.1.4. Bilimsel ve Teknik İllüstrasyonlar	17
2.2. İLLÜSTRASYON TEKNİKLERİ	18
2.2.1. Kurşun Kalem ve Kuruboya Tekniği	19
2.2.2. Mürekkep ve Lavi Tekniği.....	20
2.2.3. Sulu Boya Tekniği	21
2.2.4. Guaj Boya Tekniği	22
2.2.5. Akrilik Boya Tekniği	23
2.2.6. Yağlı Boya Tekniği.....	24
2.2.7. Kolaj Tekniği	25
2.2.8. Dijital İllüstrasyon.....	26
2.2.9. Karışık Teknik.....	30
2.3. İLLÜSTRASYONUN EĞİTİM MATERYALİ OLARAK KULLANIMI	31
2.3.1. İllüstrasyon ve Materyal İlişkisi.....	32

2.3.2. Grafik Tasarım, İllüstrasyon ve Materyalin Birlikte Kullanımı.....	33
2.4. MATERYAL TASARIMINDA TİPOGRAFİNİN KULLANIMI	34
2.4.1. Tipografinin Tanımı ve Tarihsel Gelişimi	35
2.4.2. Tipografide Görsel Unsurlar	36
2.4.3. Tipografik Karakterlerin Kullanım Kuralları.....	37
2.4.4. Tipografide Renk Kullanımı	40

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

TARİHTE KURULAN 16 TÜRK DEVLETİNİN İLLÜSTRASYONLU EĞİTİM MATERYALİ TASARIM UYGULAMALARI

3.1. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	44
3.1.1. Dünyadan Araştırmalar	44
3.1.2. Türkiye’den Araştırmalar.....	47
3.2. TASARIMLARIN PLANLANMASI VE UYGULAMA SÜRECİ	48
3.3. İLLÜSTRASYONLU EĞİTİM MATERYALLERİNİN UYGULAMA AŞAMALARI	50
3.3.1. Eskiz Aşaması	50
3.3.2. Renklendirme Aşaması	51
3.3.3. Piksel ve Vektörel Tabanlı Programlarda İllüstrasyonları Düzenleme.....	53
3.3.4. Vektörel Programda Eğitim Materyallerinin Tasarım Süreci	60
3.3.5. İllüstrasyonlu Eğitim Materyallerinin Tasarım Sürecinin Tamamlanması.....	64
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	82
KAYNAKÇA	85
DİZİN	90

RESİMLER LİSTESİ

Sayfa

Resim 1.1: Fatma Yediç ve Habibe Şen, Sayı Tahtası	8
Resim 1.2: Hilmi Akpınar, Özel Eğitim Masa Tenisi Materyali.....	9
Resim 2.1: Yann Dalon, UEFA Şampiyonlar Ligi İllüstrasyonu	13
Resim 2.2: Cristiano Siqueira, Nike T-Shirt Design	15
Resim 2.3: Cristiano Siqueira, Nike 2014 Dünya Kupası Finali Yayın İllüstrasyonu...	16
Resim 2.4: Bohdan Butenko, Bay Maluśkiewicz ve Balina.....	17
Resim 2.5: Temel İlk Yardım, İllüstrasyon: Can Eğridere.....	18
Resim 2.6: Teknik Çizim, Araba İllüstrasyonu	18
Resim 2.7: Joe Fenton, Kurşun Kalem Tekniđi Duvar Çalıřması.....	20
Resim 2.8: Gürkan Draman, Mürekkep Tekniđi	21
Resim 2.9: Hahnemühle FineArt 2011 Sanat Takvimi Suluboya Yarılıřması-Burhan Özer	22
Resim 2.10: Marc Hanson, San Angelo	23
Resim 2.11: Angie Rees, Akrilik Boya Tekniđi	24
Resim 2.12: Hüseyin Elmas, Yađlı Boya Tekniđi.....	25
Resim 2.13: Arnaud Bauville, Pablo Picasso Kolajı	26
Resim 2.14: Dizi Film İçin Hazırlanan Dijital İllüstrasyon Örneđi	26
Resim 2.15: Vektörel İllüstrasyon Örneđi, Cristiano Siqueira.....	27
Resim 2.16: Pat Hines, Bill Gates İllüstrasyonu	28
Resim 2.17: Pat Hines, Kızılkam Kampı ve Esas İntikam	29
Resim 2.18: Tom Wesselmann, Karılıřık Teknik İllüstrasyon Örneđi.....	30
Resim 2.19: Y.Emre Hatunođlu, Mukaddes Emanetler	32
Resim 2.20: İllüstrasyonlu Ders Kitabı	33
Resim 2.21: Times New Roman, Font Örneđi	35
Resim 2.22: Helvetica Font Örneđi	37
Resim 2.23: Harf Yüksekliđi	38
Resim 2.24: Tırnaklarına Göre Yazılar	39
Resim 2.25: Yazının Arka Planında Renk Kullanımı	40
Resim 2.26: Tipografide Renk Uygulaması	41
Resim 3.1: Edad De Piedra: Paleolitico	44
Resim 3.2: Süvari İllüstrasyon	45

Resim 3.3: Stephen Biesty, William Bush	45
Resim 3.4: Hittin Savaşı'nı Anlatan İllüstrasyon.....	46
Resim 3.5: Oliver-Marc Nadel, Roman Fiction	46
Resim 3.6: Avrupa Hun İmparatorluğu	47
Resim 3.7: Hazar İmparatorluğu	47
Resim 3.8: Ramazan Türkmen, Malazgirt ve Diriliş Ertuğrul Çizimleri	48



UYGULAMALAR LİSTESİ

Sayfa

Uygulama 3.1: Eskiz Aşamaları	51
Uygulama 3.2: Osman Bey ve Taç Mahall'in Renklendirme Aşamaları	52
Uygulama 3.3: Taranan Çalışmayı Görüntü Düzenleme Programında Rötüşleme	53
Uygulama 3.4: Çalışmayı Kaydetme	53
Uygulama 3.5: Çalışmayı Vektörel Olarak Düzenleme.....	54
Uygulama 3.6: Büyük, Batı, Avrupa ve Ak Hunların İllüstrasyonları	55
Uygulama 3.7: Göktürk, Avar, Hazar ve Uygurların İllüstrasyonları	56
Uygulama 3.8: Karahanlı, Gazneli, B.Selçuklu ve Harzemşahların İllüstrasyonları.....	57
Uygulama 3.9: Altınordu, Timur, Babür ve Osmanlı İmp.'nun İllüstrasyonları.....	58
Uygulama 3.10: Çizilen Bütün İllüstrasyonlar	59
Uygulama 3.11: Ülke Bayraklarının Vektörel Olarak Çizilmesi Detay	60
Uygulama 3.12: Ülke Bayraklarının Vektörel Olarak Çizilmesi.....	60
Uygulama 3.13: Babür Devleti Bayrağının Çizimi.....	61
Uygulama 3.14: Çerçevelerin ve Backgroundun Vektörel Çizim Programında Çizilmesi	61
Uygulama 3.15: Çerçevenin Vektörel Semboller İle Oluşturulması	62
Uygulama 3.16: Dalgаланan Bayrağın Vektörel Çizim Programında Çizilmesi	62
Uygulama 3.17: Devletlerin İsimlerinin Yer Aldığı Kuşakların Çizimi.....	62
Uygulama 3.18: Backgroundu Oluşturma	63
Uygulama 3.19: Çalışmanın Backgroundunun ve Diğer Ayrıntıların Bitirilmesi	63
Uygulama 3.20: Çalışma Alanına İllüstrasyonun Atılması	63
Uygulama 3.21: Biten Çalışmanın Kaydedilmesi.....	64
Uygulama 3.22: Büyük Hun İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali	65
Uygulama 3.23: Batı Hun İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali	66
Uygulama 3.24: Avrupa Hun İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali.....	67
Uygulama 3.25: Ak Hun İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali.....	68
Uygulama 3.26: Göktürk İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali	69
Uygulama 3.27: Avar İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali.....	70
Uygulama 3.28: Hazar İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali.....	71
Uygulama 3.29: Uygur Devleti İllüstrasyonlu Eğitim Materyali	72
Uygulama 3.30: Karahanlılar İllüstrasyonlu Eğitim Materyali	73

Uygulama 3.31: Gazneliler İllüstrasyonlu Eğitim Materyali.....	74
Uygulama 3.32: Büyük Selçuklu İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali.....	75
Uygulama 3.33: Harzemşehlar İllüstrasyonlu Eğitim Materyali	76
Uygulama 3.34: Altınordu Devleti İllüstrasyonlu Eğitim Materyali	77
Uygulama 3.35: Büyük Timur İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali.....	78
Uygulama 3.36: Babür İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali.....	79
Uygulama 3.37: Osmanlı İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali	80
Uygulama 3.38: Materyallerin Sıralı ve Toplu Hali	81
Uygulama 3.39: Toplu Çizimler	81





TEZ METNİ

GİRİŞ

Araştırmanın Problemi

Ulusların, milli benliklerini oluşturan en önemli unsurlardan biri ortak geçmişleridir. Bu ortak tarihin yaşatılması için, gelecek nesiller olan gençlere ve öğrencilere programlı bir şekilde öğretilmesi gerekmektedir. Bu öğretim yapılırken öğrenmeyi daha renkli hale getirerek cazip kılmak için, illüstrasyonlardan ve grafiklerden yararlanılabilir. Böylece öğrenmede daha çok kalıcılık sağlanmış olacaktır. Türk tarihinde önemli başarılarla imza atmış olan 16 bağımsız Türk devletinin, öğrencilerin gözünde daha iyi anlaşılması için bahsedilen bu çizimlere ve illüstrasyonlara ihtiyaç duyulmaktadır. Tarihte kurulmuş olan 16 Türk devleti, milli eğitim müfredatında bulunmaktadır ve ders kitaplarında okutulmaktadır. Belirtilen devletlerin, kurucularının, kuruldukları coğrafi bölgelerin, yakaladıkları başarıların ve zaferlerin öğrencilere yalın, öz ve dikkat çekici şekilde anlatılması halinde ortak tarih bilinci daha çok pekiştirilmiş olacaktır. Bu gerekçelerle, bu konunun anlatımında materyal gereksinimine ihtiyaç duyulmuştur. Müfredatta yer alan 16 Türk devletinin daha iyi anlatılabilmesi ve görsel olarak daha kalıcı olabilmesi konusu, araştırmanın problemini oluşturmaktadır. Temel eğitim kurumlarında kullanılacak, 16 Türk devletinin sırasıyla yer aldığı görseller, illüstrasyonlar ve çizimler ile Türk tarihine genel bir bakış sergilenmesi hedeflenmiştir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı; temel eğitim kurumlarından özellikle ilköğretimde Sosyal Bilgiler, ortaöğretimde (lise) ise Tarih derslerinde kullanılabilecek ve milli bilinci pekiştiren, 16 Türk devletinin illüstrasyonlu eğitim materyallerini oluşturmaktır. Bu materyallerin grafik tasarım ilkelerine ve öğrenci düzeyine uygun olarak tasarlanması, araştırmanın başlıca amacıdır. Bu amaç doğrultusunda 16 Türk devletinin illüstrasyon tasarımları yapılmıştır.

Araştırmanın Önemi

T.C. Cumhurbaşkanlığı Forsunda 16 yıldız bulunmaktadır. Bu yıldızların her biri, tarihte kurulmuş 16 büyük Türk imparatorluğunu temsil etmektedir. Ortada yer alan güneş ise Türkiye Cumhuriyeti'ni simgelemektedir. Bu çalışma, T.C. Cumhurbaşkanlığı forsunda sembolize edilen bu milli bilincin, illüstrasyonlarla yorumlanarak 16 Türk devletinin eğitim materyallerinin tasarlanması ve eğitim kurumlarında kullanılmasının sağlayacağı fayda açısından önemlidir.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma tarihte kurulmuş ilk Türk devleti olan Büyük Hun İmparatorluğundan başlayarak Osmanlı İmparatorluğu'na kadar devam eden imparatorlukların, grafik programları kullanılarak yapılan tasarımlar ve 16 Türk devletinin illüstrasyon tasarımlarının uygulamaları ile sınırlıdır. Araştırmada materyal tasarımları yapılan Türk devletleri aşağıda sırası ile yer almaktadır.

- Büyük Hun İmparatorluğu (M.Ö. 204 -M.S. 216)
- Batı Hun İmparatorluğu (M.S. 48-216)
- Avrupa Hun İmparatorluğu (M.S. 375-469)
- Ak Hun İmparatorluğu (M.S. 420-552)
- Göktürk İmparatorluğu (M.S. 552-745)
- Avar İmparatorluğu (M.S. 565-835)
- Hazar İmparatorluğu (M.S. 651-983)
- Uygur Devleti (M.S. 745-1368)
- Karahanlılar (M.S. 940-1040)
- Gazneliler (M.S. 962-1183)
- Büyük Selçuklu İmparatorluğu (M.S. 1040-1157)
- Harzemşahlılar (M.S. 1097-1231)
- Altınordu Devleti (M.S. 1236-1502)
- Büyük Timur İmparatorluğu (M.S. 1368-1501)
- Babür İmparatorluğu (M.S. 1526-1858)
- Osmanlı İmparatorluğu (M.S. 1299-1922) (T.C Cumhurbaşkanlığı, 2017).

Araştırmanın Yöntemi

Bu araştırma nitel tarama modelinde desenlenmiş olup, araştırma kapsamında grafik programları kullanılarak bilgisayarda tasarlanan ve serbest teknikle elde çizilen uygulama çalışmalarına yer verilmiştir.

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini, ülkemizde özellikle tarih derslerinin verildiği ortaöğretim düzeyinde eğitim ve öğretim yapan temel eğitim kurumları oluşturmaktadır. Uygulama çalışmaları kapsamında örneklemini ise Büyük Hun İmparatorluğu, Batı Hun İmparatorluğu, Avrupa Hun İmparatorluğu, Ak Hun İmparatorluğu, Göktürk İmparatorluğu, Avar İmparatorluğu, Hazar İmparatorluğu, Uygur Devleti, Karahanlılar, Gazneliler, Büyük Selçuklu İmparatorluğu, Harzemşahlılar, Altınordu Devleti, Büyük Timur İmparatorluğu, Babür İmparatorluğu ve Osmanlı İmparatorluğu'nun illüstrasyonlu eğitim materyalleri oluşturmaktadır.

Verilerin Toplanması

Araştırma, belirlenen amaç doğrultusunda ilgili literatürün taranması ve internet kaynaklarındaki verilerinin toplanması sonucu edinilen verilere göre oluşturulmuştur. Uygulama çalışmaları için gereken altyapı, taramalar ve gözlemler sonucu oluşturulmuştur.

Verilerin Analizi ve Yorumlanması

Araştırma kapsamında ilgili konularda eğitim materyali olarak nitelendirilebilecek, tarihsel içerikli bütün örnekler incelenmiştir. Analizleri yapılmıştır. Uygulama çalışması olarak, 16 adet illüstrasyonlu eğitim materyali tasarımı yapılmıştır.



BİRİNCİ BÖLÜM
MATERYAL TASARIMI

1.1. EĞİTİM MATERYALİ NEDİR?

Materyal sözcüğü oldukça bilinen bir kavram olmakla beraber günlük yaşamda da sıkça kullanılmaktadır. Sadece eğitim alanında kullanılan araçlara değil, genel anlamda herhangi bir gerece de materyal denilmektedir. TDK materyalin tanımını şu şekilde vermektedir; “1. gereç, 2. yazılı, sözlü, görüntülü, kaydedilmiş her türlü belge” (Türk Dil Kurumu, 2006). Araştırmanın konusunu içeren eğitim materyalleri ise eğitim alanında kullanılan, öğrenmeyi ve öğretim programlarını kolaylaştıran gereçler olmasıdır. Materyal tasarım süreci de oldukça önemlidir. Üniversitelerin Eğitim Fakültelerinde ve pedagojik formasyon sertifika programlarında öğrenim gören öğrenciler “öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı” gibi dersleri zorunlu olarak almaktadırlar.

Eğitim programında yer alan hedeflerin ve hedef davranışlarının gerçekleştirilebilecek nitelikte oluşturulması, hem öğretmenlerin hem de okul idaresindeki görevlilerin sorumluluk alanı içindedir. Aktif öğretimin, merkeze öğrenciyi alan öğretimin, e-öğrenme ve teknolojik entegrasyon gibi farklı olguların önem kazandığı günümüzün eğitim alanlarında farklı araç gereçlerin ve materyallerin kullanılması öğretimin verimliliğini artırması açısından oldukça önemlidir (Gülbahar, 2012: 87).

Ayrıca öğretimde öğrencinin duyu organlarına ne kadar fazla hitap edilirse, öğretim etkinliği de o kadar artmaktadır. Böylece öğretim daha anlamlı, kalıcı ve hızlı hale gelmektedir. Öğretim sırasında materyal kullanımında birden fazla duyu organına göre dizayn edilmelidir. Bu kurallar materyal kullanımında zorunlu kılmaktadır (Çelik, 2010: 29).

Eğitim alanında kullanılan teknoloji ve materyallerin yararlı olmasını sağlayan pahalı veya gösterişli olması değildir. Termik santrallerimizden olan Afşin Elbistan'da ki santralinin fotoğrafı ya da kartpostalı pahalı değildir. Ancak, Türkiye'nin enerji kaynakları ve elektrik enerjisi üretimi hakkında bilgi vermesi açısından önemlidir. Bazı zamanlarda ya da Türkiye'nin bazı kırsal bölgelerimizde maddi imkanlar yeterince olmayabilir. Böyle durumlarda basit materyal tasarımlarının kullanımı bir bakıma zorunludur (Kaya, 2006: 43).

1.1.1. Eğitim Materyallerinin Genel Özellikleri

Eğitim veya öğretim materyalleri kapsamında sınıf ortamında kullanılan teknolojilerin ve materyallerin sık kullanılanları şunlardır; gerçek nesne ve modeller, yazılı gereçler, görsel basılı materyaller, pano ve tahtalar, tepegözler, slaytlar, ses cihazları (Hoparlör vb.), televizyon, dvd, vcd ve bilgisayar bunların başlıcalarıdır. Bazı materyaller görsel ya da işitsel olarak yer alırken bazıları ise etkileşimli olması ya da üç boyutlu olması gibi özellikleriyle diğer materyallerden daha farklıdırlar. Eğitimcilerin buldukları ortamın özelliklerine göre materyal kullanması gerekmektedir. Tasarım sürecindeki önemli faktörler ise zaman ve maliyettir (Kaya, 2006: 27).

Materyal tasarımı sürecine gelmeden önce, bazı bilinmesi gereken noktalar vardır. Bunlar da materyalin genel özellikleridir. Öğretim materyallerinin hazırlanma sürecindeki genel ilkelerin materyalin türüne göre değiştiği halde, her türlü materyal tasarımının geliştirilme sürecinde dikkate alınması gereken bazı temel ilkeler vardır. Bunlar şu şekilde açıklanabilir:

1. Öğretim materyali, basit, anlaşılır ve sade olmalıdır. Konuyu basitleştirmeli ve kolaylaştırmalıdır.
2. Dersin ve konunun amacına uygun olarak öğretim materyali hazırlanmalıdır. İşlenen dersin ve konunun hedeflerini pekiştirmeyen bir materyal, iyi hazırlanmış da olsa öğretim etkinliği olarak düşük kalır.
3. Materyal, dersin konusu içindeki önemli bilgilerle doldurulmalıdır. İçeriğin bütününe değil, önemli ve ana hatlarının öğrenciye sunulması gerekir.
4. Materyalde kullanılacak görsel özellikler önemli noktaları vurgulamalı, aşırı derecede kullanılmamalıdır.
5. Öğretim materyalinde kullanılan yazılı, görsel veya işitsel öğeler, öğrencinin özelliklerine uygun, gerçek hayatla tutarlı olmalı ve köprü kurabilmelidir.
6. Öğrenciye alıştırmaya ve uygulama imkanı sağlamalıdır. Kalıcı izli öğrenme sağlamak için öğrenci etkinliği sağlanmalıdır. Bütün öğretim materyalleri tasarlanırken öğrencinin aktifliği ilkesi göz ardı edilmemelidir.
7. Kullanılacak materyaller olabildiğince gerçek hayatı yansıtmalıdır. Gerçek hayatı sınıf ortamına taşıyabilecek materyal seçilmelidir.
8. Derslik veya sınıf ortamındaki öğretim materyalleri her öğrencinin

kullanabileceği ve erişimine açık bir yerde olmalıdır.

9. Materyaller hem öğretmenin hem de öğrencilerin kullanabileceği düzeyde basit olmalıdır.

10. Materyaller dayanıklı olmalı ve süreç içinde tekrar kullanılabilmeli ve sağlam tasarlanmalıdır.

11. Materyaller gerektiği zaman geliştirilebilmeli ve güncellenebilmelidir. Eğitim ortamlarının güncel olması gerekmektedir. Belirtilen bu maddelerin yanı sıra materyallerin etkili hazırlanması ve gerekli kontrollerin yapılması için bütün öğretmenlerin bu soruları cevaplaması gerekir. Materyalin, eğitim programıyla uyumlu ve destekleyiciliği hangi düzeydedir? Bilgiler doğru ve güncel midir? Kullanılan anlatım türü açık ve net midir? Anlaşılabilirlik düzeyi nedir? Öğrencinin ilgisini çekmekte midir? Öğrencinin derse katılımını sağlamaktadır mı? Teknik özellikler açısından yeterli donanıma sahip midir? Etkinliği ile ilgili önceden sağlanan bilgiler var mı? İçerik olarak tarafsız mıdır? Kullanımını gösteren kılavuz veya döküman var mıdır? (McAlpine & Weston, 1994: 19-30)

Bu türden sorular ile eğitim materyallerinde olması gereken genel özellikler belirlenebilir.

1.1.2. Yazılı Materyaller

Yazılı materyaller yaşantımızda daha çok ders kitaplarında, ders notlarında, ansiklopedilerde, panolarda ve okul gazetelerinde karşımıza çıkmaktadır. Yazılı materyaller insanların eğitim hayatı boyunca en çok rastladığı materyal türlerindedir.

Yazılı materyallerin öğrencilerin okuma düzeylerine uygunluğunun anlaşılmasında çeşitli araçlardan faydalanılmaktadır. Sıkça kullanılan araçlar ise boşluk doldurma, labirent testleri, okunabilirlik formülleri ve uzman görüşleridir. Genelde boşluk doldurma testleri ve labirent testleri programda belirtilmeyen yazılı kaynakların okuma düzeylerinin tespitinde kullanılmaktadır. Okunabilirlik formülleri ise ders kitaplarının, uzman görüşleri ise her iki alanda tasarlanan yazılı materyallerin öğrencilerin okuma düzeylerine uygunluğunun tespit edilmesinde kullanılmaktadırlar. Bu araçlar yazılı materyalin öğrencilerin okuma seviyelerine uygunluğunu belirlemede hatasız uygulamalar değildir. Ancak öğrencilerin okuma seviyeleri ile yazılı materyal

arasındaki bağı kurulmasında önemli bir görev üstlenirler. Öğrenci ile yazılı materyal arasında bağlantı kurarken kullanılabilen araçlar doldurmalı testler ve labirent testler gibidir (Yazıcı ve Yeşilbursa, 2007: 86).

Resim 1.1: Fatma Yediç ve Habibe Şen, Sayı Tahtası



Kaynak: (1.Özel Eğitim Materyal ve Etkinlik Yarışması Katoloğu, 2016: 2)

1.1.3. Görsel Materyaller

Görsel materyallerin yazılı materyallere oranla daha fazla ilgi çektiği ve öğrenmeyi kolaylaştırdığı söylenebilir. Bilgiyi görsel bir şekilde veya şemaya dönüştürerek akılda kalıcılığı daha da çok sağlanabilir. Alt yaş gruplarına yönelik eğitim materyallerinde ise bol görselli içerikler bulunmaktadır.

Eğitim ve öğretim alanında kullanılan görsel materyaller öğrenme sırasında kalıcılığın artırılmasını sağladığı için oldukça önemlidir. Öğretim sırasında yer alan bir öğretim etkinliği ne kadar çok duyuya hitap ediyorsa öğrenme de o oranda kalıcı olur. Böylece unutmada da o kadar geç olmaktadır (Demirel, 2007: 65).

Programda yer alan dersler ve dersteki konular için farklı eğitim ortamlarına gerek duyulmaktadır. Başka bir deyişle sınıfların yapısı, öğretmenin niteliği ve kullanılan öğretim teknolojisi ve materyal tasarımları bakımından farklı çevrenin oluşturulması gerekmektedir. Çünkü, öğretim teknolojileri ve materyalleri öğrenmenin kalıcılığını

sağlaması açısından oldukça önemlidir. Öğretme etkinliğinin hitap ettiği duyu organına hitap ne kadar çoksa, öğrenme daha kalıcı olacak ve unutma daha az olacaktır (Kaya, 2006: 28).

Resim 1.2: Hilmi Akpınar, Özel Eğitim Masa Tenisi Materyali

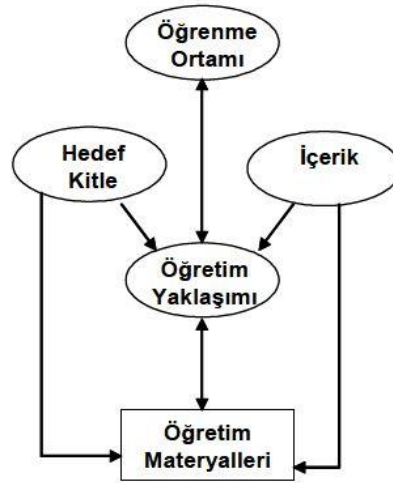


Kaynak: (1.Özel Eğitim Materyal ve Etkinlik Yarışması Katoloğu, 2016: 13)

1.1.4. Materyal Geliştirme

Materyal geliştirme süreci oldukça önemlidir. Bu süreçte bilimsel ve teknik olarak bilinmesi gereken bazı noktalar vardır. Bu noktalara dikkat edilmelidir ki başarılı bir materyal tasarımı ortaya çıksın. Materyal geliştirme süreci ile öğretim teknolojileri birbirleri ile ilintilidir. Öğretim teknolojilerinden yararlanılarak tasarlanan materyal her zaman daha doğru ve güncel olur. Öğretmen tarafından öğrenme materyalleri öğrencilere farklı zamanlarda ve farklı ortamlarda sunulur. Kullanılan bu materyaller ilk etapta resim, fotoğraf, video veya afiş gibi anlaşılabilir gereçler olabilir. Ancak daha da detaylı ve yüksek teknolojiye sahip olan materyaller, programlar, kodlamalar, ses görüntü efektleri gibi de olabilir. Bu materyaller öğretim programlarının ihtiyaçlarına göre hazırlanmalıdır. Bunun için hedef kitlenin iyi bilinmesi gerekmektedir ve bu kitlenin ihtiyaçlarına göre materyal tasarımı hazırlanmalıdır. Örnekte yer alan çizimde öğretim materyallerini oluşturan biçimler verilmiştir (Kaya, 2006: 26).

Şekil 1.1: Öğretim Materyalleri Geliştirme Süreci Bileşenleri ve Etkileşim Biçimleri



Materyal tasarımı yaparken dikkat edilmesi gereken noktalar farklı görüşler tarafından farklı biçimlerde yorumlanmıştır. Ancak birçok eğitimcinin ve akademisyenin görüşlerinin de aynı pencereye açıldığı söylenebilir. Sever' e göre ise materyal geliştirme sürecinde dikkate alınması gerekenler şunlardır; Bilgiler doğru olmalı ve her zaman gerçeği yansıtmalıdır. Gerçek yaşantıdan olmalı ve günceli yansıtılabilmelidir. Ders programlarında yer alan kazanımlara yönelik olmalıdır. Materyalde yer alan bütün öğeler anlamlı bir kompozisyon oluşturularak bütünlüğü sağlanmalıdır. Kullanışlı pratik olmak zorundadır. Dersin ve konunun ana hatlarını yansıtmalı ve ona göre yapılmalıdır. Tasarım yapılırken öğrenci özellikleri göz ardı edilmemelidir. Tasarımın albenisi olmalı ve bir estetik değeri bulunmalıdır. Karmaşık olmamalı, öğeler düzenli biçimde yerleştirilmelidir. Yeni ürünler tasarlamaya teşvik etmelidir, yeni fikirlere esin kaynağı olmalıdır. Bütün bunları yaparken de ilgiyi dağıtacak unsurlara yer verilmemelidir. Hazırlanması kolay olmalı ve maliyeti düşük olmalıdır. Tekrar kullanılabilir ve sağlam bir yapıya sahip olmalıdır ve bütün bunların yanında her an kullanıma açık olmalıdır (Sever, 2011: 35-36).

1.2. MATERYAL VE GRAFİK TASARIM İLİŞKİSİ

Eğitim ya da öğretim materyalleri, eğitim alanında çeşitli konuların ve bilgilerin anlatılmasını kolaylaştıran ve bunu yaratıcı bir hale getiren gereçlerdir. Anlatılmak isteneni bize daha kolay ve etkili biçimde sunduğundan dolayı etkilidir. Grafik tasarım ile beraber kullanarak materyalin etkinliği daha da artırılabilir. Yaşamın her alanında

olan grafik tasarım, eğitimin içinde de bulunmaktadır. Materyaller, grafik tasarım ilkelerine uygun olarak tasarlandığında verimin daha da fazla olacağı düşünülmektedir. Örneklendirmek gerekirse özellikle meslek liselerinin grafik alanlarında öğrenim gören öğrencilerin daha çok alanlarında eğitimine başladığı ilk dönemlerde yaşadığı bir problem bulunmaktadır. İşlerin kaydedilmesi sırasında hangi modda kaydetmeleri gerektiğini bilmeleri gerekir. Bunun için öğrencilerin “CMYK ve RGB” kaydetmesi gereken durumları gösteren materyal tasarımına ihtiyaç duyulabilir. Yapılan materyal tasarımında baskıya gidecek işlerde CMYK, sadece bilgisayar ortamında veya monitör ekranında görülecek işlerde ise RGB formatta kaydetmesi gerektiği gösterilebilir. Böylece öğrenmede grafik tasarımına katkısıyla kalıcılık sağlanmış olacaktır. Bu küçük örnekten dahi yola çıkılarak grafik tasarımın, eğitim ve materyal alanına katkısı ve önemi görülebilir.

CMYK kavramı basım teknolojisinde renkli baskıları gerçekleştirmek için kullanılan basım tekniği olduğu söylenebilir. Açılımı ise Cyan (mavi) Magenta (kırmızı) Yellow (sarı) Siyah (Black, kısaltma olarak B yerine K kullanılması toplamsal renk metodu içinde de kullanılan Blue B ile karışmaması içindir) tır. Kısaca adı CMYK olan ve aslında çıkarımsal renk metoduna göre tasarlanmış olan bu yöntem, dört ayrı film tabakası üzerinde değişik tonlarda siyah olarak tramlı baskısı gerçekleşir (Uçar, 2004: 173-174).



İKİNCİ BÖLÜM
MATERYAL TASARIMINDA İLLÜSTRASYONUN KULLANIMI VE
ÖZELLİKLERİ

2.1. İLLÜSTRASYON NEDİR?

İllüstrasyonun tanımı, birçok tasarımcı, yazar ve çizer tarafından farklı biçimlerde anlatılmıştır.

Emre Becer illüstrasyonu şöyle özetlemiştir; slogan ve başlık gibi sözel unsurları görsel olarak ayrıntılı biçimde özellikleri ile beraber anlatan veya yorumlayan tüm unsurlara genel olarak “illüstrasyon” adı verilir (Becer, 2015: 210).

Yusuf Keş ise illüstrasyonu şöyle ifade etmiştir; illüstrasyon görsel iletişimin hemen hemen bütün alanlarında kullanılmaktadır. Dünya üzerindeki farklı dil ve kültürlerle sahip bütün insanların hiçbir şekilde açıklamaya gereksinim duymadan anlamlandırabilecekleri görsel bir dildir illüstrasyon (Keş, 2001: 29).

Mark Wigan'a göre illüstrasyonun problem çözme, süsleme yapma, eğlendirme, yorum yapma, esinlendirme, bilgilendirme, açıklama yapma, eğitme, şaşırtma, etkileme, hikayeleştirme gibi daha bir çok özelliği bulunduğunu söylemektedir. Bu işlevleri gerçekleştirmek için illüstrasyon özgün, yaratıcı ve kişisel yollara giderek içeriğin görselleştirilmesi ile iletilmesine yaramaktadır (Wigan, 2012: 9).

Bu tanımlamalara dayanarak illüstrasyonun bir ifadeyi görselleştirmeye yaradığını, bunu; kitap, dergi, gazete, internet, reklam gibi alanları kullanarak yaptığını ve evrensel bir görsel iletişim dili olduğu söylenebilir.

Resim 2.1: Yann Dalon, UEFA Şampiyonlar Ligi İllüstrasyonu



Kaynak: <https://www.behance.net/gallery/51377631/UEFA-Champions-league>, 2017.

2.1.1. İllüstrasyonun Türleri

İllüstrasyon alanını, hizmet verdiği disiplinlere göre ayırmak gerekir. İllüstrasyon türleri genelde üç ana başlık altında toplanmıştır. Bu türler genel olarak sıralanırsa; reklam illüstrasyonları, yayın illüstrasyonları, bilimsel ve teknik illüstrasyonlardır.

Temel olarak üç işleve sahip olan illüstrasyonun bazı etkinlikleri bulunmaktadır. Bunlar daha çok bilgilendirmeye yönelik olup, dekoratif özellikler de barındıran aynı zamanda da insanı yoruma ve düşünceye sevk eden illüstrasyonun, canlandırıp somutlaştıran bir özelliğe de bulunmaktadır. Kullanım alanlarına göre illüstrasyon oldukça zengin bir yelpazeye sahiptir. Çocuk kitapları ve diğer türlerde kitaplar, animasyonlar, gazete ve dergiler başlıcalarıdır. Bilimsel ve teknik alanda ise sağlık bilimlerinde, medikal alanlarda, canlılarla ilgili olarak ise botanik ve zooloji alanlarında kullanılmaktadır. Reklamcılık alanında ise en çok tercih edilen yöntemlerdendir. Moda alanının yanı sıra kurgusal, düşsel veya mitolojik, tarihsel alanlarda da hiç bir sınırlama olmadan özgürce kullanılmaktadır (Keş, 2001: 35).

2.1.2. Reklam İllüstrasyonları

Reklam illüstrasyonları, illüstrasyon türleri arasında en sık kullanılanlar arasındadır. Grafik tasarımın başlıca mecrası olan reklam sektörünün çeşitliliği düşünüldüğü zaman reklam illüstrasyonunun sektördeki önemi görülmektedir.

Reklam illüstrasyonlarının ürünleri diğer türlere göre daha fazla göz önündedir ve daha çok maddi getirisi vardır. Yaratıcılığın ön planda olduğu ticari bir alandır. Bu sektörde işlerin teslim süreleri oldukça kısıtlıdır. Reklam ajansları müşterilerin mesajının iletimi için bir ekip olarak uyum içerisinde olmak zorundadır. Bu ekibe tasarımcılar, sanat yönetmeleri, metin yazarları ve diğer unsurlar da dahildir. İllüstratörler de vizyonları, özgünlüğü, çizim yetenekleri, zekaları, hayal güçleri, yorumlama usulları ve diğer becerileri ile katkılarını sağlamaktadır (Wigan, 2012: 204).

Emre Becer reklam illüstrasyonlarının, bir hizmetin veya ürünün tanıtım amacıyla yapılan detaylı çalışmalar olduğunu söylemektedir. Reklam illüstrasyonunun

başlıca uygulama alanları ise; tebrik kartları, etiketler, kaset kapakları, film, tiyatro ve konser afişleri, ilanlar, gıda ambalajları, takvimlerdir. Bazı kaynaklar illüstrasyon moda illüstrasyonlarını da reklâm illüstrasyonları içerisinde görmektedir (Becer, 2015: 210).

Reklam illüstrasyonları ve bu alanda çalışan illüstratörler ile ilgili önemli tespitler bulunmaktadır. Belirtmek gerekirse, günümüz piyasasında çalışan çoğu illüstratör akademik sanat eğitimlerini güzel sanatlar fakültelerinde almışlardır. Fakat mezun olduktan sonra tasarımcıların işlerini daha az özgün ancak daha pratiksel bir işlevselliğe sahip olması gerektiğini düşünmektedir. Bazı tasarımcılar ise grafik tasarım alanında akademik eğitim almadan kendi imkanlarıyla kendilerini geliştirmişlerdir. Tıp, bilimsel ve teknik alanlarda uzmanlaşmak isteyen tasarımcılar ilgili mesleki illüstrasyon kurslarında eğitim alıp kendilerini geliştirmişlerdir. Günümüzde reklâmcılık alanlarında çalışan illüstratörlerin büyük çoğunluğunu kendi kendilerini geliştiren, eğiten ve öğreten sanatçılardır. Yorumlayıcı olan illüstratörün sorumluluğunun sadece kendisine değil, sanat yönetmenine, metin yazarına ve müşteriye karşı da olduğu asla unutulmamalıdır (Jennings, 1987: 24-29).

Resim 2.2: Cristiano Siqueria, Nike T-Shirt Design



Kaynak: <https://www.behance.net/gallery/10004505/Nike-T-Shirt-design-2013>, 2017.

2.1.3. Yayın İllüstrasyonları

Yayın illüstrasyonları kitap, dergi, gazete, ansiklopedi gibi basılı alanlarda görülebilir. İnternet ve masaüstü yayın alanlarında ise internet siteleri, web sayfaları, e-kitap ve e-dergi alanlarında karşımıza çıkmaktadır.

Yayın illüstrasyonlarında, tasarımcı resimlemeyi yapmadan önce içerik ve metin hakkında bilgi sahibi olmalıdır ve kendi fikrini söylemelidir. Yaptığı tasarımda verilen metni yansıtabilmelidir. Yayın illüstrasyonlar kapsamında basılı materyallerden illüstrasyonun en çok kullanıldığı ise çocuk kitaplarıdır (Becer, 2015: 210).

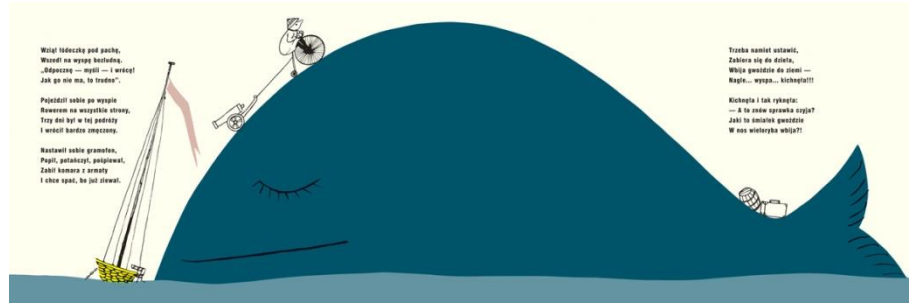
Basın yayın illüstrasyonları incelendiğinde bir diğer yorum ise şu şekildedir; yayın illüstrasyonları konuları genelde magazin dergileri illüstrasyonlarıdır. Dergide o sayıda yer alan önemli bir olayı okuyucuya çarpıcı bir şekilde vermek için illüstrasyon kullanılır. Dünyaca ünlü dergilerde görülebilir, örneğin Times dergisinde olduğu gibi. Ülkemizin dergilerinde genelde fotoğraf kullanılmaktadır. İkinci tür ise gazete makaleleri illüstrasyonlarıdır. Üçüncü türde illüstrasyonlar kendilerine daha çok beslenme, sağlık ve ev araç gereçlerinin tanıtımı gibi alanlarda yer bulur (Keş, 2001:78-79).

Resim 2.3: Cristiano Siqueira, 2014 Dünya Kupası Finali Yayın İllüstrasyonu



Kaynak: <https://crisvector.myportfolio.com/espn-posters-for-2014-fifa-world-cup>, 2017.

Resim 2.4: Bohdan Butenko, Bay Maluškiewicz ve Balina



Kaynak: <http://turkiye.culture.pl/tr/article/cocuk-kitaplari-retro-illustrasyonlari#second-menu-0>, 2017.

Dergi ve kitap yayıncılığında oldukça fazla görülmektedir. Herhangi bir öyküyü, temayı veya fikri açıklamak, güçlendirmek için sanat editörleri tarafından yayın illüstrasyonları sipariş edilir. Yayın illüstrasyonları basit ve anlaşılabilir görsellerdir ve genelde tek sütun genişliğindedir (Wigan, 2012: 264).

2.1.4. Bilimsel ve Teknik İllüstrasyonlar

Bilimsel ve teknik illüstrasyonlar; tıp, mühendislik, fen ve doğa bilimleri gibi alanlarda hizmet vermek ve bu ihtiyaçları gidermek için yapılan illüstrasyonlardır. Bilimsel illüstrasyonlar medikal ve doğa bilimlerinde veya bu alanlarda ki mesleki ve mesleki olmayan alanlar için görsel yardım olarak üretilir. Gerçeklere dayalıdır ve bilimsel olduğu için ciddidir. Ancak böyle olması illüstrasyonun monoton olmasını gerektirmez, aksine göz alıcı ve modern olmalıdır (Keş, 2001: 90).

Günümüz teknolojisi ile tıbbi illüstrasyonun yakın etkileşimi sayesinde tıbbi görüntüler illüstratif anlamda daha detaylı ve gerçekçi oluşturulabilir. Teknik ekipmanların, teknolojik açıdan daha kapsamlı hale gelmesi illüstrasyonların daha başarılı hale gelmesini sağlamıştır. Bilgisayarda hazırlanan animasyon, video, üç boyutlu dijital illüstrasyonlar, etkili bir anlatım oluşmasını sağlar. Tıp biliminin görsel tasarımlara ve illüstrasyonlara ihtiyaç duymasından dolayı üniversitelerin lisans ve lisansüstü programlarında tıbbi illüstrasyonun bir disiplin dalı olarak eğitimi verilmektedir (Çeliker ve Yılmaz, 2017: 1862).

Bilimsel ve teknik illüstrasyonlar başlığı altında incelenebilecek tıbbi illüstrasyonlarla ilgili olarak şöyle söylenebilir; Tıp illüstrasyonları için iyi bir tasarım ve sanat bilgisine sahip olmak gerekir. Bunun yanı sıra tıpla ilgili illüstrasyon yaparken

konuyla ilgili bir uzmanın denetiminde yapmak gerekir (Tepecik, 2002: 80).

Resim 2.5:, Temel İlk Yardım, İllüstrasyon; Can Eğridere



Kaynak: <http://jegraphy.com/illustasyon/>, 2017.

Tıbbi illüstratör tıpla ilgili konularda eğitimsel vb. amaçlarla çizim yapan tasarımcıdır. Bu çalışmaları yaparken doktorlar ve diğer sağlık çalışanlarıyla iletişimi etkili biçimde kullanırlar. Tıbbi illüstratör çizimlerini çeşitli teknikler kullanarak elde veya bilgisayarlarda grafik programları ile yapabilirler. Oldukça özelleşmiş bir sanat olan tıbbi illüstrasyonda sanatçıların kullandığı ve iyi bilmesi gereken programlar ise Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Draw ve Quark express gibi programlardır (Özdemir vd, 2003:249).

Resim 2.6: Teknik Çizim, Araba İllüstrasyonu



Kaynak: <https://driventowrite.com/2015/01/02/honda-european-woes-analysis/>, 2017.

2.2. İLLÜSTRASYON TEKNİKLERİ

Yapılan taramalara göre illüstrasyonun, grafik tasarımın özgün bir alanı olduğu, grafik tasarımın içerisinde yaratıcılık ve yeteneğin ön planda tutulduğu bir alan olduğu

görülmektedir. Her çeşit kağıda (craft, dokulu, sulu boya kağıdı vb.), tuvale veya yüzeye onlarca farklı teknik ile illüstrasyon yapılabilir. Günümüzün getirdiği ve piyasada en çok kullanılan tekniğin ise dijital illüstrasyon tekniği olduğu görülmektedir.

Bu gözlemlerin yanı sıra Adnan Tepecik, grafik tasarımda kullanılan bütün tekniklerin, illüstrasyon alanında da kullanılabileceğini söylemektedir. İllüstrasyonda kullanılan temel malzeme olarak; kalem, kağıt, boya kullanılabilir, bunların yanında teknik olarak ise karışık teknik ve bilgisayarda grafik programlarıyla illüstrasyon yapılabilir demektir (Tepecik, 2002: 81).

2.2.1. Kurşun Kalem ve Kuruboya Tekniği

Kurşun kalem ve kuru boya teknikleri hemen herkesin hakkında fikir sahibi olduğu tekniklerdendir. Özellikle desen çalışmalarında oldukça sık kullanılmaktadır. En temel yapı birimi çizgidir. Kullanımının basit ve ucuz olması, her yerde bulunabilmesi gibi kolaylıklarından dolayı sık kullanılan tekniklerdendir.

Genelde tasarımın temel yapı taşının çizgi olduğu söylenir. Tasarımın en temel özelliklerinden olan çizginin, en eski uygarlıklardan ve medeniyetlerden bu yana tüm insanlığı büyüleyip, görsel iletişimi sağlama konusunda en önemli rolü üstlenmiştir. İnsanlar tabiatı taklit etmek, nesnelere biçimlendirmek ve form vermek için her zaman çizgiyi kullanmışlardır. Geçmişten günümüze insanlar tüm zamanlarda gördükleri, hissettikleri veya hayal ettiklerini şekle dökmek için çizgiyi kullanmışlardır. Kalem, kömür veya çeşitli gereçlerle mağara resimlerinde, Mısır Uygarlıklarında piktogramlarda veya Antik Yunan da seramiklerde hep çizgiye rastlanılmıştır. Kalem, boya veya diğer gereçler ile her zaman tasarım sürecinin en önemli ögesi çizgi olmuştur (Öztuna, 2007: 58).

Kurşun kalem tekniğinde bolca çizgi kullanarak ton geçişleriyle gerçeğe yakın bir etki elde edilebilir. Kurşun kalem tekniği kullanarak eskiz çizimlerinden, ayrıntılı ve çok gerçekçi çizimlere kadar bir çok aşamada kullanılabilir. Bir çok tasarımcı veya sanatçı çalışmalarına başlamadan önce ilk olarak eskiz çizimlerinde çoğunlukla kurşun kalem tekniğini kullanmaktadır. İllüstratörler de aynı şekilde çalışmalarına başlamadan önce eskizlerini kurşun kalem veya kuru boya kalemlerini kullanarak oluşturmaktadır (Becer, 2015: 213).

Resim 2.7: Joe Fenton, Kurşun Kalem Tekniği Duvar Çalışması



Kaynak: <http://twistedstifter.com/2011/05/giant-drawing-artist-joe-fenton/>, 2017.

2.2.2. Mürekkep ve Lavi Tekniği

Mürekkep ve lavi tekniği de illüstrasyon çizimlerinde kullanılan tekniklerdendir. Lavi tekniğinde resim tek renkli yani monogram bir görüntü ortaya çıkmaktadır. Yani bir tek rengin açık, orta ve koyu değerleri kullanılarak yapılmaktadır. Bazı kesimler ise lavinin bir resim tekniği olduğunu düşünmektedir. Böyle düşünenler lavi resmin tek renkli olsa bile boya ve fırçanın kullanıldığından ve fırçanın çizim değil resim aracı olduğundan dolayı böyle düşünmektedir. Bütün bu farklı görüşlere rağmen, lavi suluboyanın bir alıştırması olduğu düşüncesi kabul görmektedir. Lavinin başlıca özelliği, sadece bir rengin sulandırılarak kullanılmasıdır. Lavide kullanılan farklı renk tonları, kağıdın beyazlığından da yararlanılarak saydamlık veya glasi değerleriyle belirtilir. Glasi; bir kat saydam rengin yüzeye, ya da başka bir rengin üstüne sürülmesi neticesinde bir renk değerinin elde edilmesiyle olur. Bir diğer yöntemi ise zaten orada olan rengin tonunun güçlendirilmesine denir (Parramon ve Fresquet, 2004: 45).

Lavi tekniği kullanılırken mürekkebin açık, koyu değerleriyle çalışılır. Lavi tekniğinde boyama yaparken tek rengin tonlaması yapıldığından dolayı, çalışmalarda ilginç sonuçlar elde etmek mümkündür (Tepecik, 2002: 81).

Resim 2.8: Gürkan Draman, Mürekkep Tekniği



Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/342977327842367013/>, 2017.

2.2.3. Suluboya Tekniği

Suluboya, adından anlaşıldığı gibi su bazlı bir boyadır. Resim ve grafik gibi sanat alanlarında sık kullanılan tekniklerindendir. İlköğretim döneminde küçük yaşlardan itibaren tanışılan bu teknikte, insanlar belli bir oranda uygulama pratiğine sahiptirler.

Suluboya sanatsal bir malzemedir ve boyaların en ihtişamlısı olan yağlı boyanın ardından gelir. Resimsel açıdan suluboyanın sunduğu teknik ve imkanlar sınırsızdır. Dünyanın bir çok yerinde müze ve koleksiyonlarda suluboya tekniği kullanılan peyzaj, figür, portre ve natüromortlara rastlanılabilir. Ayrıca suluboya, yağlıboya, tempera, fresk gibi büyük boyuttaki resimler için kullanılabilir çok iyi bir eskiz malzemesidir. Suluboya tekniğinde ki en önemli özellik, sulandırılan kağıda sürüldüğünde rengin saydamlaşmasıdır. Suluboya tekniğinde saydamlık özelliği üç şekilde incelenir. 1. Suluboyada koyu bir rengin üzerine açık renk sürülmez. 2. Suluboyada az olandan çok'a doğru gidilmelidir. 3. Suluboya yaparken beyaz bırakılacak yerler önceden belirlenip boş bırakılmalıdır (Parramon ve Fresquet, 2004: 56-57).

İllüstrasyon çalışmalarında kullanılan anilin ve sulu boya tekniklerinde iki çeşit boyama yöntemi kullanılmaktadır. Bunlar kuru ve sulu boyama yöntemleridir. Ayrıntılı çizimlerde daha çok kullanılan kuru boyamada, renk tonları açıktan koyuya doğru sürülür. Bu süreçte boya katmanının kuruması beklenir. Sulu boyama yönteminde bu

yöntem kullanılmaz, ancak daha çok tecrübe istemektedir. Suluboyada renk tonları katmanlar halinde sürülmektedir. Bu görüntüyü koyulaştırır veya etkiyi güçlendirilir. Bunlardan dolayı sabırla ve titizlikle çalışılması gereken bir tekniktir. Kağıdın buruşmasını engellemek için ıslatılması gerekmektedir. Fırça olarak samur fırçalar tercih edilmelidir. Suluboyada renklerin birbirleriyle kaynaşması önemlidir (Becer, 2015: 216).

Resim 2.9: Hahnemühle FineArt 2011 Sanat Takvimi Suluboya Yarışması-Burhan Özer



Kaynak: (Altamira, 2010: 22)

2.2.4. Guaj Boya Tekniği

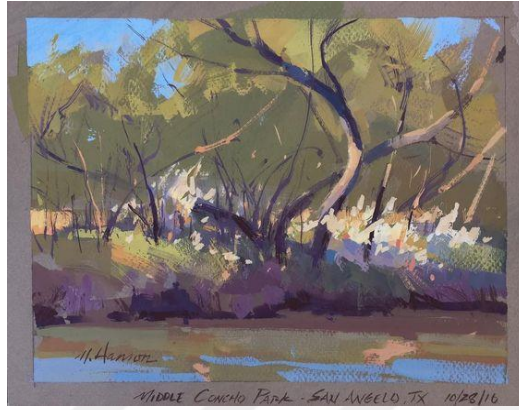
Guaj boya tekniği, başta resim sanatı olmak üzere grafik tasarım ve illüstrasyon çalışmalarında da kullanılmaktadır. Su bazlı olması ve su ile eritilmesi yönünden sulu boyaya, kapatıcı olması yönünden ise yağlı boyaya benzediği söylenebilir.

İllüstrasyon alanında da kullanılan guaj boyanın en önemli özelliği, boya içerisine su ve reçine esaslı yapıştırıcı katılarak hazırlanan, şeffaf ve kapatıcı özelliğe sahip olmasıdır. Her türlü boyama tekniğine uygundur. Kapatıcı bir özelliği vardır. Yapılan hataların üzerinde yeniden çalışılabilir. Fırça, spatula ve hava kalemleriyle beraber de kullanılır. Tüp halinde veya küçük cam kavanozlar içerisinde satılmaktadır. (Tepecik, 2002: 48).

Guaj boya su ile inceltilebilir ve katı bir kıvama sahiptir. Kuruduktan sonra su ile çözülme özelliğine de sahiptir. Kapatıcı olmasının yanı sıra su oranı arttığı zaman

suluboya da olduđu gibi saydam bir görünüme sahip olur. Homojen bir renk oluşturmak için boyanın kıvamını iyi ayarlamak gerekir (Becer, 2015: 217).

Resim 2.10: Marc Hanson, San Angelo



Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/463730092865640267/>, 2017.

2.2.5. Akrilik Boya Tekniđi

Akrilik boya su bazlı boyalardandır. Guaj boyaya benzetilmektedir, ancak daha parlak olduđu söylenebilir. Resim alanı başta olmak üzere, grafik ve illüstrasyon alanlarında da kullanılmaktadır. Akrilik boya tekniđini ile ilgili olarak; günümüzün çağdaş olanaklarıyla geliştirildiđi ve halen yaygın olarak kullanıldıđı ve su bazlı olduđu söylenebilir. Suda çözülen boya moleküllerinin, pigmentlerin veya genel adıyla söylemek gerekirse toz boyaların, sentetik yapıştırıcı ve ara maddelerin karışımıyla elde edilen bu boyalar akrilik boya olarak nitelendirilir. Bu boyaların en önemli özelliđi elaksiyeti ve kuruduktan sonra da tekrar su ile çözülebilmesidir. Bundan dolayı geri dönüşümün olanađı sunmaktadır, ayrıca neme ve suya karşı da dirençlidir (Pekmezci, 2010).

Bu teknik bilgilerin yanı sıra akrilik boyayla ilgili olarak, illüstratörlerin de yaygın olarak kullandıkları söylenebilir. Diđer adı polymer emülsiyon boyaları olan akriliklerin, diđer su bazlı boyalara göre bazı üstünlükleri vardır. Hızlı kurumaktadır ve kuruduktan sonra sudan etkilenmemektedir. Bundan dolayı akrilikle yapılmış bir çalışmanın üzerinde su bazlı başka bir boya ile de çalışılabilir. Sulu boyanın saydamlıđı, guaj boyanın örtücülüđü ve yağlı boyanın kalınlıđı gibi özellikleri içinde barındırır. (Becer, 2015: 218).

Resim 2.11: Angie Rees, Akrilik Boya Tekniđi



Kaynak: <https://www.pinterest.co.uk/pin/414823815647469835/>, 2017.

2.2.6. Yađlı Boya Tekniđi

Yađlı boyanın resim sanatının bařlıca unsurlarından ve tekniklerinden olduđu bilinmektedir. Bu boyanın kuruması zaman aldıđından dolayı, illüstrasyon için bir dezavantaj olduđu söylenebilir.

Yađlı boya hakkında teknik olarak incelendiđinde řunlar gözlenmektedir; yađlı boya veya akrilik resimlerin nerede ve nasıl kullanıldıđıyla ilgili olarak kesin kurallar yoktur. Profesyoneller ise boyar maddelerin kalitesine dikkat etmektedirler. Rengin örtücü olması; derinliđinin az ve hacimsel çalıřmalara elveriřsiz olması demektir. Örneđin titanyum dioksitle yapılan beyaz yađlı boya, rengin derinliđine müdahale ettiđinden portrelerde çok kullanılmamaktadır. Fırça izini belli etmeden, dalgasız, kapatıcı ve derinliđi olmayan bir yüzey oluřturmak için kullanılan rengin içine biraz titanyum beyazı katmak gerekir. Profesyonel sanatçıların bunların dıřında da bilmesi gereken kurallar vardır. Mesela ana renklerin belli bir sırayla palete sıkılması gibi. Palet üzerindeki alan ve miktar çok fazla deđiřmez. Terebentin ise inceltici olarak kullanılır veya dođal çam terebentini, çam nefti veya pelesenk yađı da kullanılmaktadır. Resim bittikten beř altı ay sonra mat ve parlak etki sađlamak için koruyucu olarak vernik de kullanılabilir (Genç, 2010: 11-12).

Resim 2.12: Hüseyin Elmas, Yağlı Boya Tekniği



Kaynak: Kaynak: (Altamira, 2010: 21)

2.2.7. Kolaj Tekniği

Kolaj sözcüğü denince, insanların aklına genel olarak kesip yapıştırma gelmektedir. Afiş veya özgün kompozisyonlarda kullanılan kolaj tekniğinin, illüstrasyon alanında kullanılsa da günümüzde çok popüler olmadığı söylenebilir. Kolajın ortaya çıkışıyla ilgili olarak ise farklı yöntem ve teknikleri kullanan sanatçıların, endüstrileşme döneminden itibaren sosyal ve ekonomik hayatın değişimi ve teknolojinin artmasıyla beraber yeni yol ve yöntem keşfetmeye girmişlerdir. Böylelikle çalışmalarına yenilikler ve farklılık katmaya çalışmışlardır. Çalışmalarına malzeme sokarak kolaj, asamblaj ve dekolaj gibi teknikleri ortaya çıkarmışlardır. Kolaj kelimesi köken olarak Fransızcadır. Kelime anlamı ise yapıştırma demektir. Gazete, kumaş, bez, fotoğraf ve afiş gibi akla gelen her çeşit materyali farklı yüzeyler üzerine yapıştırarak yapılan bir tekniktir. Alakaları birbirleriyle olmayan bu materyaller bir araya gelerek çok yaratıcı görüntüler elde edilmektedir (Karşılığ, 2014: 3).

Resim 2.13: Arnaud Bauville, Pablo Picasso Kolajı



Kaynak: <https://tr.pinterest.com/source/arnaudbauville.blogspot.fr/>, 2017.

2.2.8. Dijital İllüstrasyon

Dijital illüstrasyon tekniği, günümüzde en çok karşılık bulan ve tercih edilen tekniklerdendir. 21.yy da illüstrasyonun, hayattaki diğer alanlar gibi dijitale dönüştüğü net bir biçimde görülmektedir. Dijital illüstrasyon; tasarımcının yeteneğini ve yaratıcılığını kullanarak tamamen teknolojik gereçlerle (bilgisayar, grafik tablet, çeşitli grafik programları) bilgisayar ortamında çalışılan bir illüstrasyon tekniğidir. Dijital illüstrasyonun, vektörel ve piksel (bitmap) tabanlı olmak üzere başlıca 2 ayrı stiline bulunduğu söylenebilir.

Resim 2.14: Dizi Film İçin Hazırlanan Dijital İllüstrasyon Örneği



Kaynak: <http://www.haberturk.com/galeri/magazin/463907-icerdeye-illustrasyon-afis,> 2017.

Geleneksel tekniklerden dijital tekniklere geçişle ilgili olarak ise bazı noktalara değinmek gerekir. Geleneksel sanatın bilgisayar teknolojisi ile yollarının birleşmesiyle beraber var olan dijital sanatın hem teknik hem de estetik yönü, var olan sanat şekillerinden çıkmıştır. Yaşanan teknolojik gelişmelerle beraber devamlı olarak kendini güncelleyen sanat, çeşitli teknikleri karıştırarak yeni yaklaşımlar bulmaya başlamış, bulunan ve geliştirilen bu yeni sanat akımları ise eski sanat alanlarına alternatif yaratmıştır. Gelişen teknolojik imkanlar sanatçının giderek geleneksel sanatların sınırlarını zorlamasına yol açmıştır (Sağlamtimur, 2010: 216).

Dijital illüstrasyonla ilgili olarak günümüzün bilgisayar teknolojileri grafik tasarım alanlarının yanısıra illüstrasyonda da başarılı sonuçlar vermektedir. Tasarımcı, grafik programlarını iyi derecede bilmesinin yanında, yeterli sanat bilgisine, hayal gücüne ve yeteneğine de sahip olduğu sürece başarılı tasarımlar gerçekleştirebilir (Tepecik, 2002: 83).

Resim 2.15: Vektörel İllüstrasyon Örneği, Cristiano Siqueira



Kaynak: <https://crisvector.myportfolio.com/portraits>, 2017.

İllüstrasyonda kullanılan dijital boyama tekniği (digital paint brush) kullanımı hızla artmaktadır. Dijital illüstrasyonda ve dijital boyamada kullanılan başlıca programlar ise şunlardır; Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Painter, My Paint, ArtRage, Autodesk Sketchbook, Paint Tool SAI. Dijital boyama tekniği diğer geleneksel yöntemlerden daha farklıdır. Sanatçı bilgisayar ortamında doğrudan dijital resim oluşturmak için yer alan boyama tekniklerinden faydalanır. En gerçekçi efektler

dijital boya ve fırçalar kullanılarak dijital illüstrasyonda kullanılabilir. Dijital resim programlarında tasarımcı kendi fırça stili oluşturabilir. Dijital boyama tekniği ise en çok; film, televizyon ve video oyunları gibi alanlarda kullanılmaktadır (Ateş, 2003).

Dijital illüstrasyon yaparken kullanılan bilgisayar programlarıyla ilgili sınırlamalardan ve ön yargıya sahip düşüncelerden kaçınmak gerekmektedir. Uçsuz bir yapıya ve hayal gücüne sahip olan dijital illüstrasyonla ilgili olarak BBC'de yer alan bir röportajda, bu konuyla ilgili çarpıcı bir örnek bulunmaktadır. ABD'de yaşayan Pat Hines isimli gece bekçisinin boş vakitlerinde kullandığı, son derece basit ve temel bir bilgisayar programı olan Microsoft Paint ile yaptığı illüstrasyonlar ve illüstratör olma süreci oldukça ilginçtir. Haberin çıkma nedeni ise Microsoft' un, Paint uygulamasını artık otomatik olarak yüklü sunmayacağını, ancak Windows Store'dan ücretsiz olarak indirilerek kullanılacağını açıklaması üzerine olmuştur. Pat Hines'in çok sayıda insanın ikonik hale gelmiş bu programı artık kullanma imkanı olmayacağından endişelenmiştir. Sadece MS Paint ile çalışan ve Photoshop gibi programları kullanmadığını belirten Pat, Paint'i bu kadar iyi kullanmasını belirttiği gibi hastanede gece vardiyasında güvenlik görevlisi olarak çalışırken geçen boş vakitlerine borçlu olduğunu belirtmektedir.

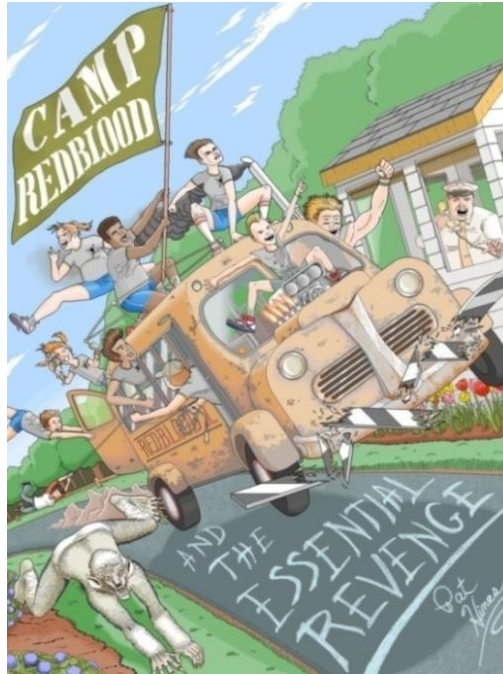
Resim 2.16: Pat Hines, Bill Gates İllüstrasyonu



Kaynak: http://www.bbc.com/turkce/haberler-40727719?ocid=socialflow_facebook, 2017.

BBC Local Radyosuna konuşan Pat, 1985'ten itibaren programın eski sürümlerini kullandığını belirtiyor. Paintle resim yapmanın çok zaman aldığını ancak bunun kendisini rehabilite ettiğini savunuyor. Bazen bir resmi bitirmenin saatlerce sürdüğünü ve kolay olmadığını söylüyor. Paint programıyla çizmekte ısrarcı olmasını ise kafasındaki fikirleri görselleştirmesinde kullandığı tek program olmasıyla açıklıyor. Çalışmalarının çoğunun popüler tv programları, çizgi roman ve film karakterlerini içerdiği anlatıyor. Çizimlerini Paintde yaptığını inanmayan insanları ise çalışmalarına yakından bakmaya ve çalışmaları yarım iken aldığı ekran alıntılarını göstermeye davet ediyor. Diğer profesyonel grafik programlarına geçmeyi ise oldukça karmaşık ve zor bulduğunu belirtmekle beraber bütün çalışmalarını mouse ile çizdiğini ve bunun bir grafik kalem veya bir stylus ile çalışmaktan çok daha farklı olduğunu ifade ediyor. Çoğu insan gibi MS Paint programıyla oldukça duygusal ve nostaljik bir bağ kurduğunu hisseden Pat Hines bu programı çok sevdiğini, diğer grafik programlarını da kullanmaya çalıştığını ancak onlarla bu bağı kuramadığını ve Paintde olduğu kadar mutlu olmadığını ifade ediyor (BBC, 2017).

Resim 2.17: Pat Hines, Kızılkan Kampı ve Esas İntikam



Kaynak: http://www.bbc.com/turkce/haberler-40727719?ocid=socialflow_facebook, 2017.

2.2.9. Karışık Teknik

Karışık teknikte ise kullanılan araç ve materyallerde herhangi bir sınırlama yoktur. Yukarıda açıklanan tekniklerden ve daha da fazlasından faydalanılabilir. Bu teknikte çizerin hayal gücüne göre sınırsız bir özgürlüğe sahip olduğu söylenebilir. Her çeşit kağıt, mukavva, kumaş, farklı türevlerde boyalar, atık ve her türlü malzemeler bu teknikte kullanılacak malzemelerdir.

Bir çalışma yaparken bazen birden fazla teknik kullanılması gereken zamanlar olabilir. Karışık teknik kullanılması gereken durumlarda uygulanabilecek teknikler ve varyasyonlar bulunmaktadır. Bunların başlıcaları; kurşun kalem üzerine, anilin veya sulu boya tekniği kullanılmasıdır. Guaj veya akrilik kullanılarak yapılan çalışmanın üzerine kuru boya veya pastel boya ile gölgelendirme yaparak çalışmanın güçlendirilmesidir. Mürekkep kullanılan çizimin üzerine anilin veya suluboya kullanılmasıdır. Anilin veya sulu boyayla yapılan çalışma üzerine kuru boyayla çalışmasıdır. Akrilik tekniği üzerine sulu boya kullanmak ve anilin veya sulu boya kullanılan resim üzerine akrilik ya da guaj boya ile çalışılması gibi farklı denemelerdir (Becer, 2015: 219).

Resim 2.18: Tom Wesselmann, Karışık Teknik İllüstrasyon Örneği



Kaynak: <http://www.istanbulsanatevi.com/sanaticilar/soyadi-w/wesselmann-tom/tom-wesselmann-naturmort-resmi/>, 2017.

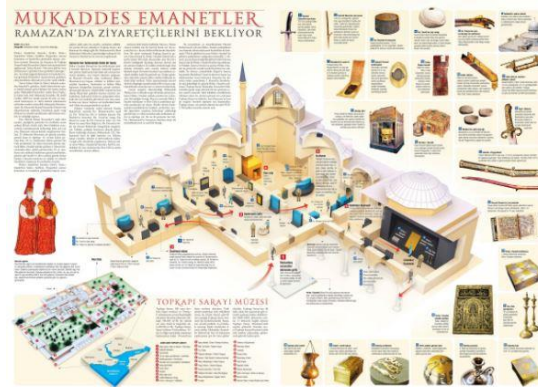
2.3. İLLÜSTRASYONUN EĞİTİM MATERYALİ OLARAK KULLANIMI

İllüstrasyonla ilgili yapılan bütün bu tanımlamaların dışında, materyal içerisindeki kullanımı konusu hem araştırmanın, hem de bu bölümün en önemli kilit noktalarındandır. Nedeni ise, eğitimin başlı başına bir bilim olması ve materyalin de bu bilimsel sürecin çok önemli bir ürünü olmasından dolayıdır. Eğitim materyallerinin araştırmanın birinci bölümünde detaylı olarak incelenmesi sonucunda, materyallerin öğrenmeyi bir bütün haline getirdiği ve onu sistematikleştirerek kolaylaştırdığı görülmüştür. İllüstrasyonun ise tam da bu noktada, eğitim materyallerinin bu özelliklerini daha da fazla artırması beklenmektedir. Grafik tasarımın en önemli öğelerinden olan illüstrasyonun, eğitim materyallerinde doğru biçimde kullanılmasıyla beraber öğrencilerin derse karşı ilgilerini artıracığı ve konuların kavranmasını kolaylaştıracığı düşünülmektedir. Profesyoneller tarafından bilinçli bir şekilde tasarlanan illüstrasyonlar ile geliştirilen eğitim materyalleri sadece o konuyu veya kazanımı değil, genel anlamda eğitimdeki başarıyı da belli oranda artıracığı öngörülmektedir. Çünkü illüstrasyon, sayfalarca anlatılmak isteneni tek bir karede anlatabilecek özelliğe sahiptir.

İllüstrasyonun eğitim materyali olarak kullanılmasıyla ilgili verilen bu açıklamaların dışında tekrar hatırlatmak gerekirse, illüstrasyon mesaj verme özelliği ile resim sanatından ayrılmaktadır. İllüstrasyonu sanat yapan en önemli unsur ise içine yorum katılması, düşünce, uygulama ve teknik kullanımındaki özgünlüğü sağlamasıdır. Anlatılmak istenen bir yazıyı veya metni görsel bir forma dönüştürerek yorumlaması açısından oldukça önemlidir. İllüstrasyonun çok güçlü bir anlatım aracı olduğu bilinmektedir. Bir çok alanda başarılı bir biçimde uygulanabilir. Özelliklerinden en önemlisi ise gerçekte olmayanları varmış gibi göstermesidir, yani elde edilemeyecek bir görüntüyü varmış gibi göstermesi, illüstrasyonun en önemli özelliklerindedir (Atan, 2013: 25).

İllüstrasyonun gücünün bu kadar çok olması, araştırmanın konusu olan eğitim materyalleri içerisinde illüstrasyonun kullanılması fikrini ortaya çıkarmıştır. Yapılacak olan uygulama çalışmalarıyla beraber, bu fikir doğrultusunda görsel ürünler ortaya koymak amaçlanmıştır.

Resim 2.19: Y.Emre Hatunoğlu, Mukaddes Emanetler



Kaynak: <http://infografiknedir.com/mukaddes-emanetler-infografik/>, 2017.

2.3.1. İllüstrasyon ve Materyal İlişkisi

Eğitimin en etkili araçlarından olan materyal ile grafik tasarımın en önemli araçlarından olan illüstrasyonun birlikte kullanılması fikri, eğitim materyallerinde öğrenmenin kalıcılığı açısından yararlı olacaktır. Bu iki kavram birlikte ve doğru biçimde kullanıldığı takdirde başarılı sonuçlar elde edilebilir. Öğretim içeriklerinden olan ders kitaplarında, illüstrasyonlara sıkça rastlanılabilir. Ancak eğitim materyallerinde ise kitaplarda olduğu kadar illüstrasyonlara rastlanılmamaktadır. Örneğin; boy ölçümü için hazırlanan materyaller, mevsimler panosu, coğrafya ve tarih dersleriyle ilgili tasarımlar, önemli şahsiyetler ve figürlerin yer aldığı tanıtıcı materyaller, kıta, iklim ve gezegenleri tanıtan içeriklerde vb. olduğu gibi eğitim materyallerinde illüstrasyonların kullanımı artırılabilir. Böylece görsel zenginlik sağlanarak, öğrenmeyi kolaylaştıran eğitim materyalleri sağlanmış olacaktır.

Özellikle yazılı ders kitapları veya materyallerde bilgilerin somutlaştırılması için görsellere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu görselleri ise en iyi sağlayan illüstrasyonlardır. Örnekleme gerekirse; bir hikaye anlatılırken insan beyni aynı zamanda kelimeleri anlamlandırmak için bunları somut görsellere çevirmekle meşgul olur. Örneğin “araba” denildiğinde, bu nesneyi hafızamızda canlandırmak için harflere göre düşünmek yerine arabanın nasıl bir şey olduğunu kafamızda canlandırmaya çalışırız. Çoğu zaman soyut kavramları ifade eden kelimeleri, örneğin; aşk, sevgi, acı, nefret gibi kelimeleri çeşitli görsel unsurlar ile yorumlayarak kafamızda yorumlamaya çalışırız. Herhangi bir kitap elimize geçtiğinde ise ilk önce resimli sayfalara bakarız. Bu tür örneklere resimsel

ögelere daha çok ilgi duyan küçük yaş gruplarında daha sık rastlanılmaktadır (İşler, 2003: 150).

Resim 2.20: İllüstrasyonlu Ders Kitabı



Kaynak: <http://www.truvakitap.com/images/detailed/68/00213214450114ec3a69336061.jpg>, 2017.

2.3.2. Grafik Tasarım, İllüstrasyon ve Materyalin Birlikte Kullanımı

Grafik tasarım; Yunanca "yazmak" ve "kazmak" kökünden türetilmiş bir sözcüktür. Grafik tasarım önceden tek renkli basım yaparken, daha sonradan teknolojinin de gelişmesiyle çok renkli basım yapacak şekilde gelişmiştir. Grafik tasarım önceden, tahta, metal veya taş gibi sert yapıdaki malzemelerin oyulmasıyla, ardından üzerine boya sürülerek deri veya kağıt gibi malzemelerin üzerine basılmasıyla elde edilirdi. Kelime olarak ise grafik sözcüğü genelde, "baskı sanatı" olarak adlandırılmıştır. Grafik sanatı açısından ilk eserler ise genelde insan yaşamıyla ilgilidir (Teker, 2003: 90).

Eğitim alanı ve öğrenme teknolojileri açısından grafik tasarım, büyük bir fırsat ve artı değerdir. Grafik tasarımın en belirgin özelliklerinden biri, çoğaltılmasıdır. Bir grafik ürün, fikirsel olarak özgündür, ancak fiziksel olarak kopyalanmış ve çoğaltılmıştır. Büyük kitlelere yaygın olarak ulaşmasının da temelinde bu vardır (Uçar, 2004: 175).

Bunun gibi grafik tasarımın temel amaçları olan çoğaltma, kopyalama gibi özellikleri sayesinde tasarlanan eğitim materyali her yere ulaştırılabilir. İllüstrasyon

başta olmak üzere diğer grafik tasarım unsurlarıyla da beraber kullanılarak eğitim alanına üst düzeyde katkı sağlanabilir. Grafik tasarım, illüstrasyon ve materyal üçgeninde ortaya başarılı bir ürün koymak için öncelikle gerekli hedefler belirlenmelidir. Bunlardan ilki hedef kitlenin belirlenmesidir. Hedef kitle oldukça önemlidir. Özellikle hedef kitlenin yaş aralığı, eğitim grubu ya da basamağı önemlidir. İkinci olarak ise konunun branşdır. Örnekleme gerekirse matematik, fen bilimleri, tarih vb. branşlar gibi çeşitli sınıflandırmalar yapıldıktan sonra tasarım oluşturulmalıdır. Grafik tasarımın unsurları olarak yazı-tipografi, renk, biçim, üslup, doku, fon ve diğer görsel imgeler ile fotoğraf, illüstrasyon vb. hepsi ayrı ayrı ancak bütünü de bozmadan materyal tasarım süreci hazırlanmalıdır. Örneğin hedef kitle yaş olarak küçük ise soyutlamalardan ve karmaşadan kaçınılmalı, daha somut ve algılayacağı biçimde görseller ve illüstrasyonlar kullanılmalıdır. Yazı fontları, puntoları, renkleri gibi bir çok grafiksel konu ve detay materyali hazırlanan hedef kitleye göre yapılandırılmalıdır. Materyalin mesajı ve mesajın algılanması, hedef kitleyi zorlamayacak şekilde vermelidir. Materyal tasarımı yapılırken, amacı unutturmadan özne verilmelidir.

2.4. MATERYAL TASARIMINDA TİPOGRAFİNİN KULLANIMI

Grafik tasarım ilkelerine göre hazırlanan materyal tasarımında tipografi, yazınsal anlamda vurgulanması gereken en önemli noktadır. Yazınsal iletilerin doğru biçimde anlatılması için tipografiyi etkin ve verimli kullanmak gerekir. Bu bağlamda tipografiyle ilgili olarak; harflerin yan yana gelmesiyle oluşturulmuş kelimelerin ve harflerin sayfa üzerindeki görünümüyle oluşturulan bir dizi görsel araçlarla iletişim kurulmasıdır. Teknolojinin gelişmesiyle beraber tipografi de gelişmekte ve güçlenmektedir. Sürekli evrilen, yaşayan ve genişleyen bir uygulamalı görsel formu temsil etmektedir. Tipografinin köklü bir mirası ve uzun bir geçmişi vardır. Aynı zamanda, fikirleri ve mesajları her türlü iletişim aracıyla dahi iletilebilen canlı, dinamik ve çağdaş bir yapıya sahiptir aynı zamanda bunları yorumlama biçimidir (Ambrose ve Harris, 2012: 9).

Tipografi, bugün için de yazının her türlü yöntem ve teknoloji sayesinde üretilebilen bir görsel düzenlemesidir (Sarıkavak, 2014: 2).

Verilen açıklamalara göre tipografinin önemi, çıkış noktası ve tanımı hakkında

fikir sahibi olunmuştur. Bu açıklamalar ile materyal tasarımında tipografinin önemine varmak çok daha kolay olmuştur. Grafik tasarımın yazınsal alandaki en önemli ögesi tipografidir. Tipografinin grafik tasarım ve gündelik yaşamın her alanında olması, hayati önemini vurgular. Bu önem eğitim materyali gibi önemli bir konuda, etkili bir tipografi kullanımı ile çok daha artacaktır. İllüstrasyonun eğitim materyalinde olduğu gibi "hedef kitle"si tipografiksel yazım seçiminde de çok önemlidir. Çünkü yapılan çalışmanın hedef kitlesinde kim varsa ona yönelik tasarımlar oluşturulmalıdır. Örnekleme gerekirse, çocuklara yönelik geliştirilen bir materyal tasarımında yazı varsa, kullanılacak "font" çok önemlidir. Çocuklara yönelik bir materyal olduğu için puntoları çok daha büyük olmalı, ve "serifli" yani tırnaklı olmamalıdır. Nedeni ise tırnaklı fontların, ufak yaşlarda olan çocuklar için okumayı zorlaştırmasıdır. Bahsedilen tırnaklı fontlardan biri olan "Times New Roman" gibi fontlar çocuklardan ziyade yetişkinlere yönelik, resmi yazışmalarda veya romanlarda kullanılan daha ciddi bir fonttur.

Resim 2.21: Times New Roman, Font Örneği



Kaynak: <http://luc.devroye.org/fonts-61238.html>, 2017.

2.4.1. Tipografinin Tanımı ve Tarihsel Gelişimi

Grafik tasarımın ana ilkelerinden olan tipografinin tanımını ve tarihsel gelişimini daha detaylı incelemek gerekir. 13.yüzyılda Kore'de ilk kez metal harflerle dizgi ve baskı çalışmaları gerçekleştirilmiştir. 1450 lerde Johannes Gutenberg tarafından bulunan ve Avrupa'da kullanılmaya başlayan, aynı zamanda yer değiştirebilen metal harf kalıplarıyla yapılan yüksek baskı tekniğine tipografik baskı denilmiştir ve tipografi

terimi de bu teknikle birlikte yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. Önceden belirli bir baskı ve dizgi tekniğini açıklarken kullanılan bu terim, 21. yüzyılda oldukça değişmiş ve kapsama alanı bir hayli genişlemiştir. Yazınsal karakterlerin ve metin bloklarının tasarlanması, dizilmesi ve düzenlenmesine yönelik bütün sanatsal uğraşları ve bu alanda yaşanan teknolojik gelişmeleri tipografi başlığında toplanabilir (Becer, 2007: 14).

Tanımlı yapılan tipografi ile alakalı farklı bir yorum ise tipografinin yazı aracılığıyla gerçekleştirilen bir grafik iletişimi olduğunu söylemektedir. Tipografinin ilk işlevi okunmasıdır. Tasarımcı tipografi dilini iyi tanımak ve kullanmak zorundadır. Genel olarak en okunaklı ve modası çabuk geçmeyen fontlar ise; Helvetica, Univers, Garamond, Futura gibi fontlardır. Aktarılmak istenen bilgi önem sırasına göre bölümlere ayrılmalıdır. Bölümler ve alt başlıklarından oluşan bilimsel bloklamalar, görsel, simge ve renkler ile yapılandırılarak yazı bloklarının okuyucu tarafından daha kolay algılayıp hızlı okuması sağlanmalıdır (Teker, 2003: 219).

2.4.2. Tipografide Görsel Unsurlar

Tipografide kullanılan görsel unsurlarla ilgili olarak konuya başlamadan önce tipografide 20. yüzyıldan itibaren yaşanan değişimleri tekrar gözden geçirmek gerekir. Avrupa'da 20. yüzyıl başlarından itibaren İtalya, Rusya, Almanya ve Hollanda'da ortaya çıkan ve sanatsal, politik görüşleri çakışan, zıt yapıda ve farklı kutuplarda olan Fütürizm, Dada, De Stijl, Bauhaus, Süprematizm ve Konstrüktivizm gibi akım ve okullarla bir takım bağımsız sanatçı ve tasarımcılar büyük kapsamda yenilikler yapmıştır. Gerek kuram, gerekse uygulama alanlarında hayata geçirmiş oldukları çalışmalar ile günümüz tipografik tasarımının biçimlenmesine yön vermişlerdir ve bu alanda en önemli katkıyı yapmıştır. Tipografide modernizmi getirenler ve modernizmin öncüleri, gelenekselliğin getirdiği yüzyıllardır değişmeyen katı kural ve kalıpları yıkarak, matbaa harflerine hem yaratıcı ve deneysel, hem de anlam ve iletişime dayalı yepyeni bir boyut kazandırmışlardır (Becer, 2007: 19-20).

Tipografi; dilin, insanlığın, form ve biçimlere yansımış varlık yansımasıdır. Kaligrafi ise bu sanatın el çizimi, el yazısı ile yapılmış haline denilir (Uçar, 2004: 95).

Tipografi okunaklığı sağlar ve sözel olanı görsel biçime dönüştüren bir tekniktir.

Genelde iki boyutlu yüzeyler üzerinde çalışılır. Harf, rakam, sembol, renk ve diğer işaretleri kelime, paragraf, boşluk ve tarz gibi faktörlerin seçilmesini, tasarlanmasını ve düzenlenmesini kapsamaktadır. Tipografi sayesinde böylece etkili ve kalıcı bir iletişim sağlanmış olur. Kısaca tipografi hem sanat olarak hem de iletişime geçmek açısından oldukça önemlidir (Yılmaz ve Topaktaş, 2014: 217).

Resim 2.22: Helvetica Font Örneği



Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/44262008807882217/?autologin=true>, 2017.

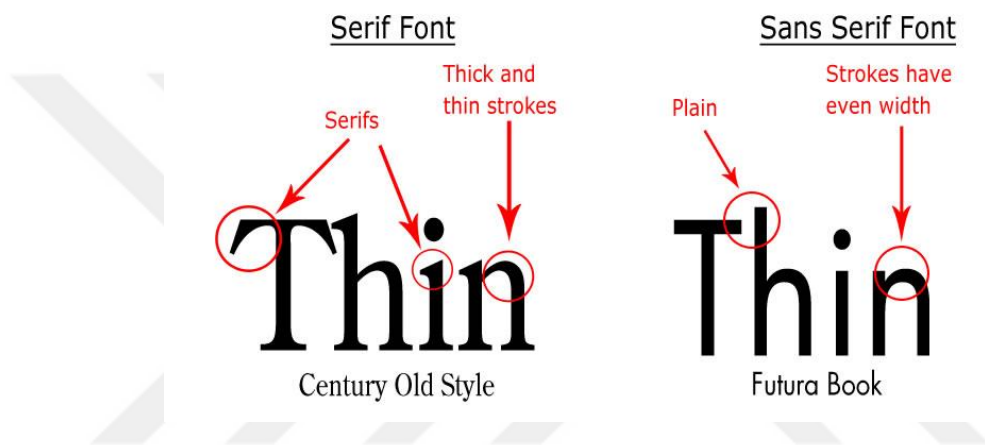
Yaşanan bu gelişim ve değişimlerle beraber tipografide modernizm başlamıştır. Süslemecilikten çok işlevsellik, okunaklılık ve anlaşılabilirlik sağlanmıştır. Tipografide okunabilirliği sağlayan ise tipografik bir düzenin olmasıdır. Tasarım her ne kadar mükemmel olursa olsun eğer mesajı iletmiyorsa, o tipografik düzenleme başarısız sayılır. (MEGEP, 2011: 5-6).

2.4.3. Tipografik Karakterlerin Kullanım Kuralları

Tipografinin etkin biçimde kullanılması için karakterlerin kullanım kurallarını iyi derecede bilmek gerekmektedir. Günümüz tasarım dünyasında tipografik ve karakter yazı tasarımları, programlar ve bilgisayarlar aracılığıyla tasarımcılar tarafından yapılmaktadır. Tipografi sanatı, tasarımın yanı sıra yazı karakterlerinin seçimi ve tasarlanması ve kurgulanmasıyla mesajı iletebilen ve sürekli olarak gelişebilen bir yapıya sahiptir (Wigan, 2012: 246).

Tevfik Fikret Uçar ise tipografiyi sanat yapanlar başlığında nitelendirdiği büyük tipografi ve font tasarımcılarını şöyle sıralamaktadır; Kay, Rosen, Fredic Goudy, Eric Gill, Paul Renner, Jan Tschichold, Adrian Frutiger ve Robert Massin'dir. "Görsel İletişim ve Grafik Tasarım" kitabında ise tipografi kullanım kurallarını başlıca bu bölümlerde incelemiştir; harf anatomisi, boşlukların düzenlenmesi, büyük ve küçük harf kullanımı, noktalama işaretlerinin kullanımı, harf boşluklarının düzenlenmesi, yazı türleri, yazı karakterlerinin kullanımınıdır (Uçar; 2004: 122-134).

Resim 2.24: Tırnaklarına Göre Yazılar



Kaynak: <https://akbrodie.wordpress.com/tag/sans-serif/>, 2017.

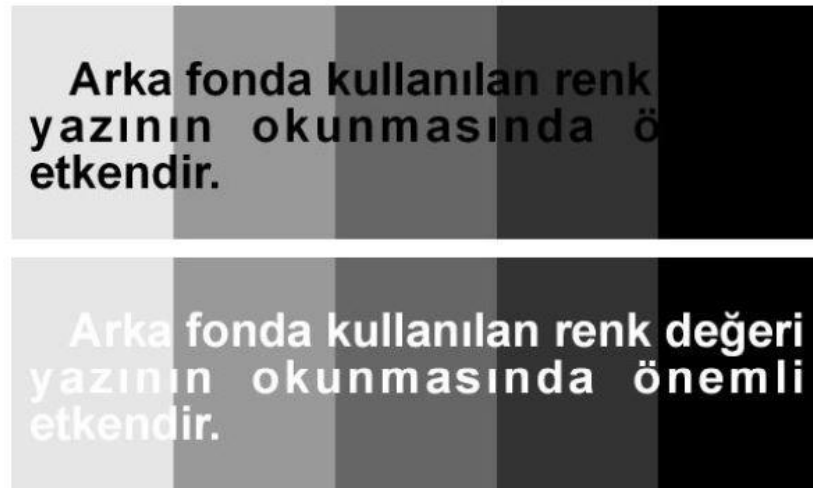
Harf anatomisi her türlü oransal ilişkinin ve bütünlüğün estetik olarak defalarca kez yeniden tasarlanması sonucu günümüzde özgün bir tasarım alanı olarak yer almıştır. Boşlukların düzenlenmesi ise kağıt üzerindeki beyaz alan üzerinde yer alan figür, harf ve şekillerden arata kalan boş alanların değil, tasarlanması gereken bir öğedir. Tasarımcı kağıdın üzerindeki dolu alanlar kadar boş alanları da düzenlemelidir. Başlıca metin düzenleme biçimleri ise; soldan blok, sağdan blok, ortadan blok ve iki taraftan da bloktur. Büyük ve küçük harf kullanımında ise küçük harflerin büyük harflere göre daha yeni olduğu söylenebilir. Roman yazı karakterleri hep büyük yazılmıştır. Bunların işlevsel farklılıkları bulunmaktadır. Küçük harflerin gövde dışındaki üst ve alt uzantıları okunmayı kolaylaştırmaktadır. Noktalama işaretlerinin kullanımında ise metinlerin tipografik olarak düzenlenmesi önemli rol oynar. Noktalama işaretlerinde ülkemizde bazı hatalar yapılmaktadır. Örneğin inch'in tırnak işareti olarak kullanılması gibi. Harf boşluklarının düzenlenmesi hususunda ise harflerin birbirleriyle olan ilişkileri espas

olarak adlandırılır ve bunların düzenlenmesi gerekir. Yazı türlerinde ise yeryüzünde on binlerce yazı karakteri bulunmaktadır. Metnin içeriğine uygun yazı karakteri kullanılmalıdır. Tırnaklı fontların başlıcaları; Gramond, Times, Bodoni, Galiard, Caslon, Rockwell gibi fontlardır. Tırnaksız (serifsiz) fontlarda ise; Helvetica, Futura, Avant Garde, Verdana, Arial başlıcalarıdır. Kaligrafik yazılarda ise; Shelly Allegro, Brush Script, Present Script gibi fontlardır. Bütün bunların yanı sıra yazı karakterlerinin kullanımında da diğer tipografiksel unsurlara, hiyerarşiye ve düzene dikkat etmek gerekir (Uçar; 2004: 122-134).

2.4.4. Tipografide Renk Kullanımı

Kaynakların taranması ve incelenmesi sonucunda, tipografinin yazıyı etkili biçimde kullanma sanatı olduğu söylenebilir. Bu sanatı icra ederken başarıyı yakalamak için renk faktörünü iyi bilmek gerekir. Yazınsal düzenlemeyi tipografiksel değerlere uygunluk açısından değerlendirdiğimiz zaman da, rengin önemi ortaya çıkmaktadır. Renk, ifadeyi kitlelere etkili biçimde yansıtabilir. Doğru renk seçimi ile istenilen vurgu ve etkiyi sağlamak kolay olacaktır.

Resim 2.25: Yazının Arka Planında Renk Kullanımı



Kaynak: (MEGEP, 2011:14)

Resim 2.26: Tipografide Renk Uygulaması

MY
NEIGHBOURS
LISTEN TO
GOOD
MUSIC
WHETHER
THEY LIKE IT
OR NOT

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/531706299727362735/>, 2017.

Nesneler ve renkler arasında doğal bir bağ vardır. Bazen renkler bireyler üzerinde soğukluk ve sıcaklık duygusu da uyatabilir. Mesela yeşil ve mavi insanda soğukluk hissi uyandırmaktadır. Turuncu, kahve rengi, pembe ve kırmızı gibi renkler ise insanlarda sıcaklık hissi uyandırmaktadır. Renklerin zaman ve mevsimlere göre de etkileri bulunur. Örneğin genelde koyu renkler kışın, açık renkler ise yazın tercih edilir. Kullanılan renklerin bazı önemli etkenleri vardır. Bunlar; ürünün fark edilmesi ve tanınmasını sağlamak, okunabilirliği artırmak, tasarıma kişilik kazandırmak, ürünün veya eserin tanınırlığını artırmak ve ikna gücünü artırmak gibi etkenlerdir. Renklerin ifadelerine geldiğimizde ise kırmızı; güç, yaşam, dinamizm, enerji ve cinselliği ifade eder. Mavi, sessizlik, sakinlik, memnuniyet ve pasifliği simgeler. Sarı sınırların genişletilmesini, çözülme ve gevşemeyi, yeşil ise dinginlik, istikrarlılık, metanet ve tazelik gibi duyguları simgeler. Siyah çevreye ve topluma kapalıdır. Beyaz, teslimiyet, hoşgörü, açıklık, aydınlık ve dinginliği yansıtır. Pembe ise utangaç ve naziktir, nezaketi simgeler. Turuncu; canlılığı, gri ise yavaşlığı ve duygusuzluğu, yansıtır. Mor; duyarlılık, duygusallıktır, kahverengi ise rahatlatıcı ve yatıştırıcı özellikleri vardır. Son olarak lacivert ise saygınlık ve tutuculuğu yansıtır (Teker, 2003: 81-85).

Bunların yanı sıra renkle ilgili olarak varlıklar, gözden uzaklaştıkça renkleri blurlaşır. Nesne gözümüzden uzaklaştıkça cisimle aramızdaki hava katmanları çoğalır. Bu katmanlar arttıkça nesnelere gerçek renklerini kaybetmektedirler. Bundan dolayı aynı tonlardaki renklerin bize göre yakın olanı daha canlı, uzak olanı ise daha silik gözükür (MEGEP, 2011: 17).





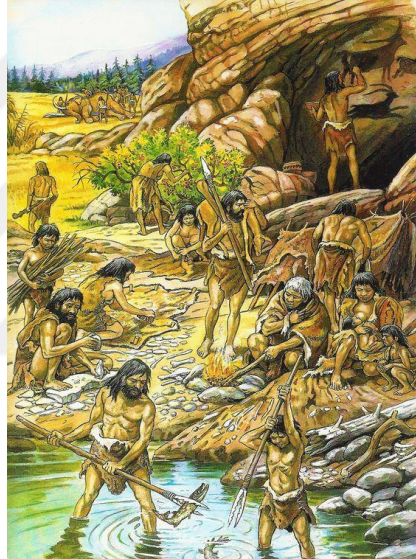
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

**TARİHTE KURULAN 16 TÜRK DEVLETİNİN İLLÜSTRASYONLU EĞİTİM
MATERYALİ TASARIM UYGULAMALARI**

3.1. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Araştırmanın uygulama çalışmalarının yapım aşamasına geçmeden önce bu bölümde uygulama başlığı ile ilgili benzer veya yakın konularda yapılmış olan birçok tasarım incelenmiştir. Yapılan araştırmalar neticesinde yurt içinden ve yurt dışından olmak üzere tarihsel içeriğe sahip, farklı konularda yapılmış illüstrasyon örneklerine rastlanmıştır. Tespit edilen bu çalışmalar içerisinde eksi ve artı noktalar belirlenmiştir. Bu tespitlerin kritiğinin yapılmasının ardından araştırma kapsamında yapılacak tasarımların uygulama aşamasına geçilmiştir.

Resim 3.1: Edad De Piedra: Paleolitico



Kaynak: <https://www.thinglink.com/scene/831673146753941504>, 2017.

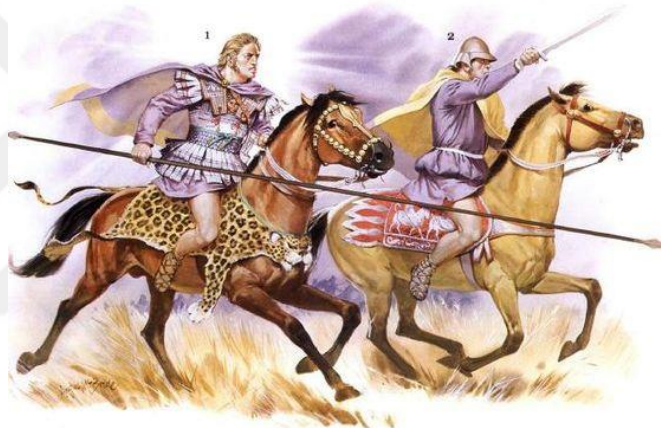
3.1.1. Dünyadan Araştırmalar

Araştırma kapsamında yapılacak uygulama örneğinin konusu tarihsel içeriklidir. Uygulama konuları da bu ve benzer içerikte yapılan dünyadan örnekler üzerinden incelenmiştir. Genel tarama metotları ile araştırılan konuların başlıkları gerek internet kaynaklarından gerekse kitap, ansiklopedi ve dergi gibi basılı kaynaklardan taranarak incelenmiştir. Ancak araştırmanın uygulama konusu ulusal olduğundan ve tarihteki Türk devletlerini içerdiğinden dolayı dış kaynaklarda bu konu ile ilgili illüstrasyonlara yeteri kadar rastlanılmamıştır. Bunun dışında, farklı kronolojik zamanlarda geçmiş, farklı ülkelerde ve uluslarda yaşanmış tarihsel içerikli olaylara yönelik birçok çizime ve

illüstrasyona rastlanmıştır. Bunlar günümüzün imkanları ve teknolojileri kullanılarak çalışılmış dijital illüstrasyonlar olmakla beraber daha eski dönemlere ait ve farklı tekniklerde yapılmış el çizimleridir.

Yapılan bütün bu taramalar sonucunda, araştırmanın konusu olan 16 Türk devletinin illüstrasyonlu eğitim materyallerine bir seri olarak rastlanmamıştır ancak bazı devletlerin önemli hükümdarlarına, savaşlarına veya zaferlerine yönelik yapılan, materyal niteliğinde olmayan çizimlere ve illüstrasyonlara ulaşılmıştır. Örneğin Büyük Timur İmparatorluğunun hükümdarı olan Timur Han'a yönelik yapılan tasvirler Özbek kaynaklarında da bulunmaktadır.

Resim 3.2: Süvari İllüstrasyon



1: Alexander, as senior officer of Companion Cavalry
2: Companion cavalryman

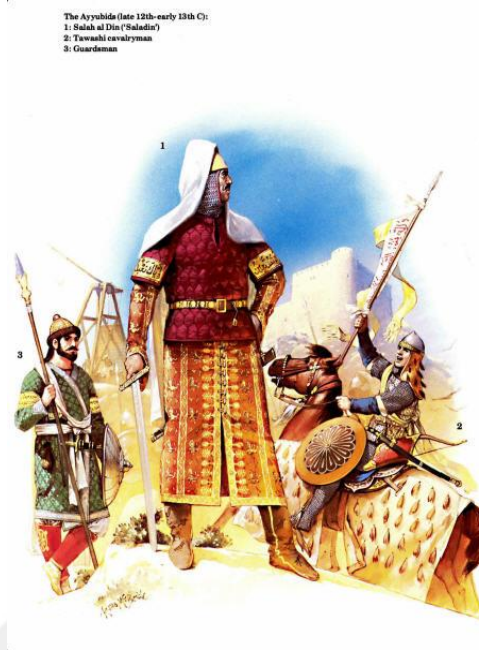
Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/112167846939659755/>, 2017.

Resim 3.3: Stephen Biesty, William Bush



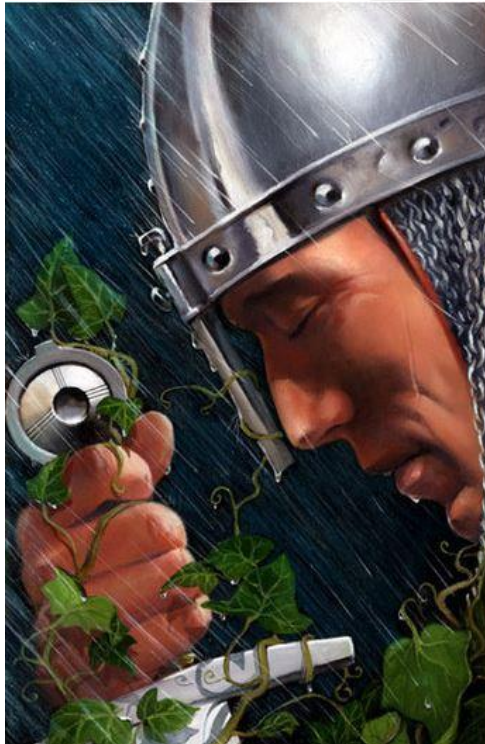
Kaynak: http://www.stephenbiesty.co.uk/galleries_Portrait_Figures_Bush.html, 2017.

Resim 3.4: Hittin Savaşı'nı Anlatan İllüstrasyon



Kaynak: <https://kafkasyildizi.net/2013/09/24/hittin-savasi/>, 2017.

Resim 3.5: Oliver-Marc Nadel, Roman Fiction



Kaynak: <http://www.nadel-illustrateur.fr/-Roman-fiction-.html>, 2017.

3.1.2. Türkiye'den Araştırmalar

Sürdürülen incelemeler sonucunda, Türkiye'de yapılan araştırmalar içerisinde bazı örneklere rastlanmıştır. Araştırmanın konusu milli bir içeriğe sahip olduğundan ve tarihe kurulan Türk devletlerini içerdiğinden dolayı yabancı kaynaklarda rastlanılmayan bu örneklere yurt içinde ise daha çok veriye ulaşılmıştır. Bunların da çoğu illüstrasyon olmakla beraber, eğitim materyali olarak nitelendirilecek türden çalışmalar ise oldukça kısıtlıdır. Bu tasarımlar içerisinde var olanlar ise genelde sadece devletlerin kuruluş tarihlerinin olduğu ve kurucularının temsili görsellerinin sembolik biçimde kullanıldığı çalışmalardır. Bilgi, açıklama ve yazı gibi unsurlar bulunmamakta veya çok az bulunmaktadır.

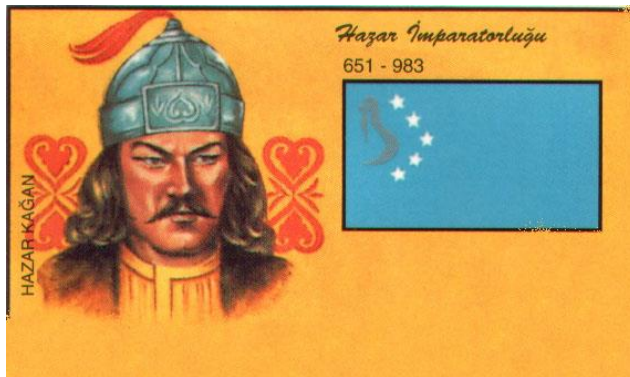
Yapılan saptamalara göre eksik olduğu düşünülen bu noktaların, uygulama çalışmaları kapsamında yapılacak örnekler ile giderilmesi hedeflenmektedir.

Resim 3.6: Avrupa Hun İmparatorluğu



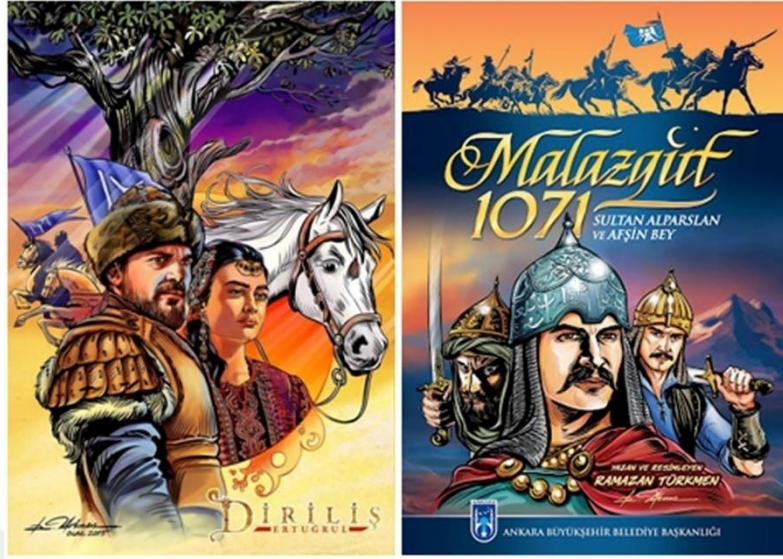
Kaynak: <https://turkcihantarihi.wordpress.com/12-avrupa-hun-imparatorlugu/>, 2017.

Resim 3.7: Hazar İmparatorluğu



Kaynak: <https://turkcihantarihi.wordpress.com/20-hazar-imparatorlugu/>, 2017.

Resim 3.8: Ramazan Türkmen, Malazgirt ve Diriliş Eruğrul Çizimleri



Kaynak: <http://cizgiromanokurlariplatformu.blogspot.com.tr/2015/12/ramazan-turkmen-malazgirt-imza.html>, 2017.

3.2. TASARIMLARIN PLANLANMASI VE UYGULAMA SÜRECİ

Bu bölümde 16 Türk devletinin, illüstrasyonlu eğitim materyali tasarımlarının yapım aşamalarının anlatımına yer verilmiştir. Orta Asya'nın bozkırlarından, Kafkaslara, Akdeniz'e ve Anadolu'ya, oradan da Avrupa'ya uzanan bu serüven, araştırmanın uygulama aşaması olan bu bölümde bütün detaylarıyla gösterilmiştir.

Uygulama aşamasını sırası ile özetlemek gerekirse, tasarımın ilk aşamasını illüstrasyonların tasarım süreci ve çizimleri oluşturmaktadır. Yapılan illüstrasyonlarda, kuru boya tekniği ağırlıklı kullanılarak elde yapılan çizimler bulunmaktadır. Çizilen illüstrasyonlar tarandıktan sonra Adobe Photoshop ve Adobe Illustratorde tekrar boyanmasının ardından renk ayarları ve diğer gerekli düzenlemeleri yapılmıştır. Bütün ham illüstrasyonlar belirtilen piksel ve vektörel tabanlı programlarda düzenlenerek son haline getirilmiştir. Böylece illüstrasyon aşaması tamamlanmıştır. Ardından materyal tasarımında yer alacak diğer bütün görsel elemanlar vektörel olarak Adobe Illustrator programında tasarlanmıştır. Her tasarım Adobe Illustratörde 50 x 70 cm ebatında belge olarak açılmıştır ve bütün tasarımların ebatları standarttır. Çeşitli fırçalar kullanılarak yapılan leke ve çizgilerden oluşan background, tasarımın arka planına yerleştirilmiştir. Ardından bütün devletlerin bayrakları tek tek standart ölçülere uygun olarak vektörel

ortamda çizilmiştir ve hazır kullanılmamıştır. Tasarımı yapılan devletlerle ilgili teorik bilgiler vektörel bir ferman içerisine, anlaşılabilir bir font olduğu düşünülen "Anivers Regular" ile 18 puntoda yazılarak vektörel ferman içerisinde harita ile beraber yerleştirilmiştir. Anlatılan devletin daha iyi anlaşılması ve görsel konumlandırılması için haritalar da kullanılmıştır. Haritalar ise internet ve konuların bulunduğu kaynak kitaplardan elde edilmiştir. Görüntüsü iyi olmayan haritalar vektörel olarak tekrar çizilmiştir. Yine tasarımı yapılan devleti simgeleyen diğer görseller de vektörel olarak çizilmiştir ve kompozisyonda uygun olan yerlerde kullanılmıştır. Çalışma alanının tam ortasına illüstrasyon gelecek şekilde oval bir çerçeve tasarlanmıştır. Böylece insanların odak noktasını, illüstrasyona bakacak şekilde merkeze çekmek amaçlanmıştır. Bu çerçeveye tarihi bir hava yaratmak amacıyla yıpranmış bir görüntü verilmiştir. Kenarlarında o devleti simgeleyen çeşitli semboller kullanılmıştır. Örneğin bayraktaki sembollerin vektörel olarak oval çerçevenin kenarlarını süslemesi gibi. Ayrıca çerçeveye tasarıma uygun renklerde degrade de verilmiştir. Görselliği güçlendirmek amacıyla çerçevenin üstünden gözükecek şekilde sol üst köşeden sağa doğru çapraz şekilde duran sancakta, o ülkenin dalgalanan bayrağı öykülendirilmiştir. Böylece tasarımı yapılan materyalin hangi devlet olduğu kuşakla birlikte çizilen bayraktan da anlaşılmaktadır. Çerçevelerin hemen altında, devletlerin isminin yer aldığı bir kuşak yer almaktadır. Devletin ismi; dikkat çekici kontrast renkte, büyük puntolar ile bu kuşağın içerisinde yer almaktadır. Tasarım yapılırken kuşak, çerçeve ve yazının uyumuna dikkat edilerek bütünlük sağlanmaya çalışılmıştır. Her materyal tasarımı özünde biraz farklı ancak yan yana geldiğinde bütünlüğü bozmayacak şekilde benzer kompozisyonda tasarlanmıştır. Tasarım tamamlandıktan sonra ortaya çerçevenin içine, önceden elde çizilen ve ardından bilgisayarda tekrar işlenen illüstrasyonlar yerleştirilmiştir. Bütün bunlar oluşturulduktan sonra tasarım tekrar gözden geçirilerek, varsa eksik noktaları düzenlendikten sonra ai ve jpeg formatlarında kaydedilmiştir. Uygulama aşamasında yer alan devletler sırası ile:

- Büyük Hun İmparatorluğu (M.Ö. 204 -M.S. 216),
- Batı Hun İmparatorluğu (M.S. 48-216),
- Avrupa Hun İmparatorluğu (M.S. 375-469),
- Ak Hun İmparatorluğu (M.S. 420-552),
- Göktürk İmparatorluğu (M.S. 552-745),

- Avar İmparatorluğu (M.S. 565-835),
- Hazar İmparatorluğu (M.S. 651-983),
- Uygur Devleti (M.S. 745-1368),
- Karahanlılar (M.S. 940-1040),
- Gazneliler (M.S. 962-1183),
- Büyük Selçuklu İmparatorluğu (M.S. 1040-1157),
- Harzemşahlılar (M.S. 1097-1231),
- Altınordu Devleti (M.S. 1236-1502),
- Büyük Timur İmparatorluğu (M.S. 1368-1501),
- Babür İmparatorluğu (M.S. 1526-1858),
- Osmanlı İmparatorluğu' (M.S. 1299-1922) dur (T.C Cumhurbaşkanlığı, 2017).

3.3. İLLÜSTRASYONLU EĞİTİM MATERYALLERİNİN UYGULAMA AŞAMALARI

Bu bölümde materyal tasarımları sırası ile, yapım aşamalarıyla beraber ele alınmıştır. Öncesinde çizimleri yapılacak devletlerin, teorik, tarihsel bilgileri ve diğer görselleri toplanıp, incelenmiştir. Konu ile ilgili yapılan örnek çalışmalar ilgili araştırmalar bölümünde belirtildiği gibi taranmıştır. Eksi ve artı noktalar belirlendikten sonra uygulamanın yapım aşamasına geçilmiştir. Üst başlıkta tasarımların yapılışı sıralamasına göre özetlenmiştir. Bu bölümden itibaren tasarımların detayları ve aşamaları, tüm görseller ve ekran alıntılılarıyla beraber anlatılacaktır. Materyal tasarım sürecinin sıralaması şu şekildedir; eskiz aşaması, renklendirme aşaması, piksel ve vektörel programda görüntülerin tekrar düzenlenmesi, ardından tasarıma ait diğer bütün yapı elemanlarının (bayraklarının, kuşakların, çerçevelerin, illüstrasyonların, haritaların) vektörel olarak çizilmesi ile tasarıma ait son düzenlemelerin yapılmasıdır.

3.3.1. Eskiz Aşaması

Tasarımın ilk aşaması eskiz aşamasıdır. Çizimi yapılacak devletle ilgili bilgilerin toplanmasının ardından tasarımın eskiz aşamasına geçilmiştir. Genel itibari ile illüstrasyonların boyutu a4 ebadına çalışılmıştır. Dokulu schoeller kağıda yapılan çizimlere kuru boya veya kurşun kalem tekniği kullanılarak uygulanmıştır. Uygulaması

yapılan çalışmaların konusu tarihi olaylar ve şahsiyetler olduğu için referans alabilecek noktalar oldukça kısıtlıdır. Çünkü bunları bir model kullanarak çalışmak oldukça güçtür. Bundan dolayı bu dönemlere ait fotoğraflar da bulunamadığı için daha çok tarihi içerikli kitaplardan betimlenen bilgilerden ve tasvirlerden referans alınmıştır. Bunların dışında bu devletlerle ilgili yağlı boya tablolardan ve heykellerden yola çıkılmıştır. Koşucu, süvari, at, asker, vb. gibi çizimlerde ise fotoğraflardan yararlanılmıştır. Hareket, duruş, anatomi gibi konularda ise canlı gözlemden ve desen çizimlerinden yararlanılmıştır.

Uygulama 3.1: Eskiz Aşamaları



3.3.2. Renklendirme Aşaması

Yapılan eskizin, ana hatlarının belirlenmesinin ardından çalışma renklendirilmeye hazır hale gelmiştir. Renklendirme işleminde ağırlıklı olarak kuru boya ve zaman zaman pastel tekniği kullanılmıştır. Açık koyu ve ışık gölgeye dikkat edilmiş ve renklerle kontrastlık sağlanmaya çalışılmıştır. Anatomi, oran orantı ve hareket, illüstrasyon sınırları içerisinde bağlı kalınarak, çok fazla deforme etmeden düzenlenmiştir. Çalışmada çizgisel bir üslup kullanılmıştır. Araştırma ve kontur çizgileri, karakteristiği yansıtacak, aynı zamanda karikatürize etmeyecek biçimde

kullanılmaya çalışılmıştır. Bütün bunları yaparken tasarımların yaratıcı ve özgün olmasına dikkat edilmiştir. Var olan herhangi bir tasarımın kopyası yapılmamıştır. Tasarımda bir şahıs kullanılacaksa eğer var olan padişahların vs. sonradan yaptırmış olduğu yağlı boya tablolardan veya betimlemelerden yola çıkılarak esinlenilmiştir. Örneğin Fatih Sultan Mehmet'in, Bellini'ye yaptırdığı yağlı boya portre çalışmaları gibi. Bazı durumlarda ise heykeller de referans noktası olmuştur. Bazı devletlerin ise örneğin Babür Devleti gibi, yapmış oldukları dünyaca ünlü mimari eserler (Taç Mahal) illüstrasyonlarda kullanılmıştır. Bu mimari eserler günümüzde de bulunduğu için bu tür çizimleri yaparken fotoğraflardan yararlanılmıştır. Genel olarak elde çizim aşaması, son düzenlemelerin yapılmasının ardından tamamlanmıştır. Renklendirmesi yapılan tasarımlar tam anlamıyla bitirilmemiştir. Bir sonraki aşamada ise Adobe Photoshop ve Illustrator gibi programında tekrar boyanıp düzenlemeler yapılması planlanmıştır.

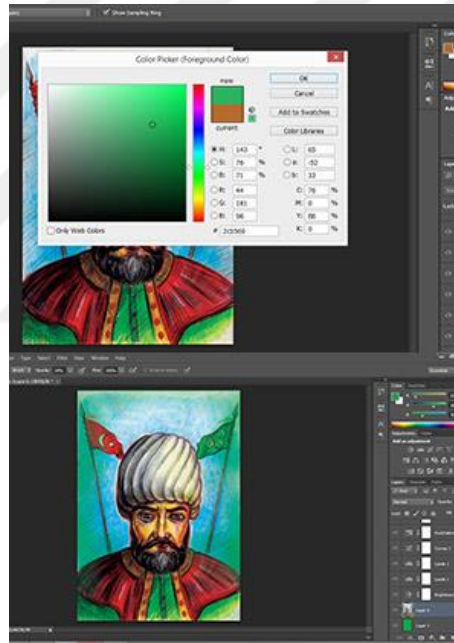
Uygulama 3.2: Osman Bey ve Taç Mahal'in Renklendirme Aşamaları



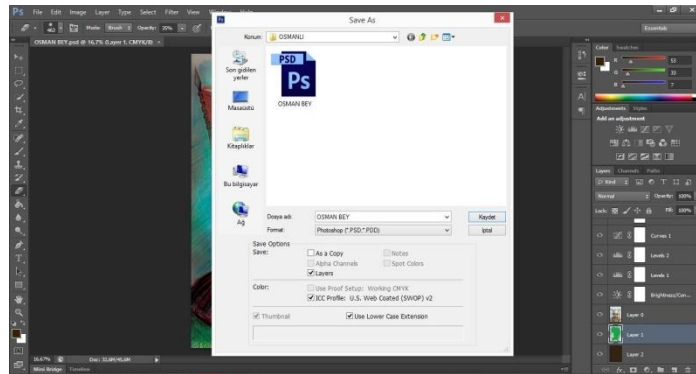
3.3.3. Piksel ve Vektörel Tabanlı Programlarda İllüstrasyonları Düzenleme

Eskizleri çizildikten sonra renklendirilen illüstrasyonlar, bilgisayarda Adobe Photoshop ve Illustrator programlarında tekrar boyanarak düzenleme işlemleri yapılmıştır. Çalışmada istenmeyen veya düzeltilmesi gereken yerlerde düzenlemelere gidilmiştir, fon yumuşatılmıştır. Arka planda boyanmak istenen yerler çeşitli fırça yardımları ile boyanmıştır. Image, adjustmends panelinden renk ayarları yapılmıştır ve kontrast ayarları düzenlenerek daha keskin bir görüntü yaratılmıştır. Düzenlemesi bittikten sonra illüstrasyonlar Jpeg, Ps ve Ai formatlarında kaydedilerek bir sonraki aşamaya geçilmiştir.

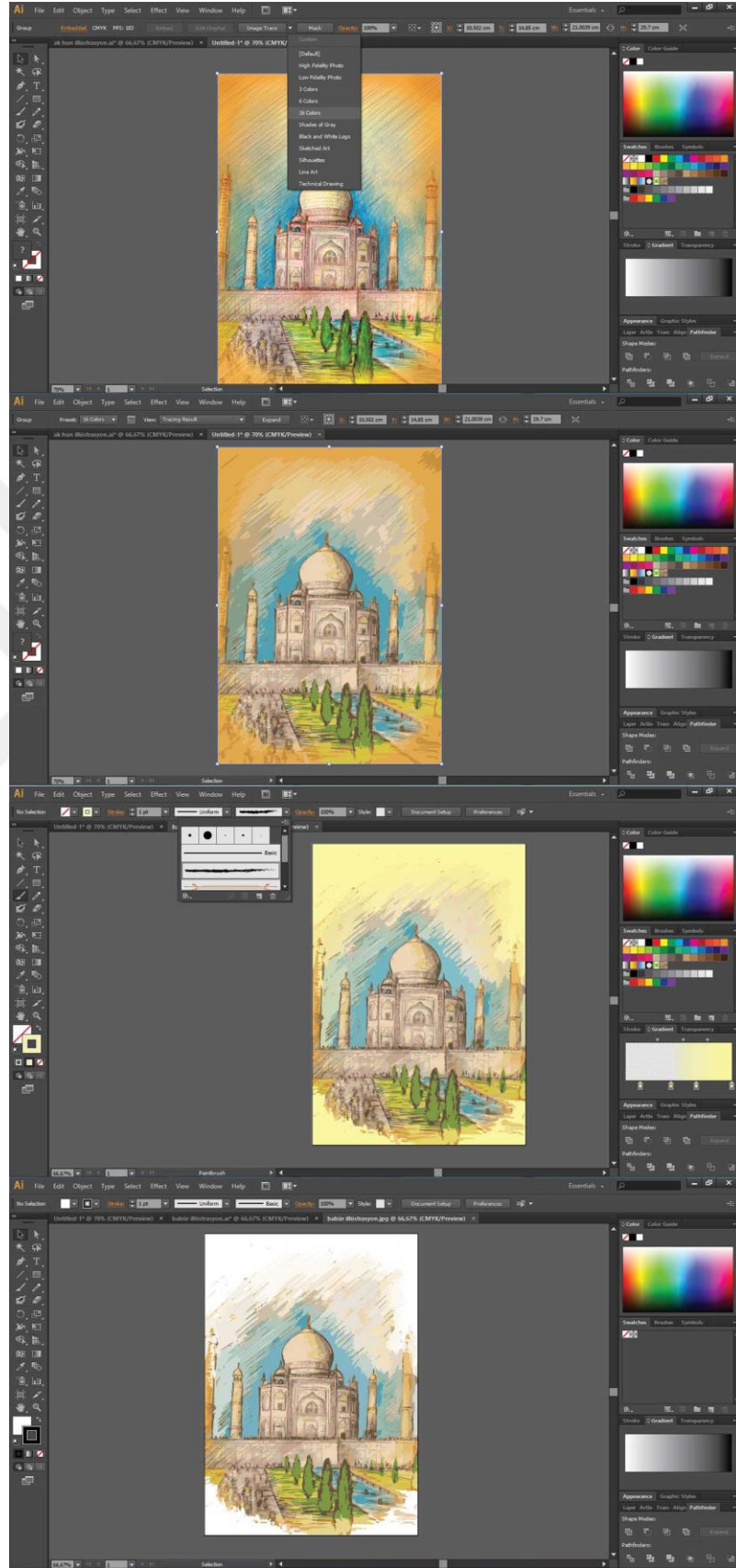
Uygulama 3.3: Taranan Çalışmayı Görüntü Düzenleme Programında Rötüşleme



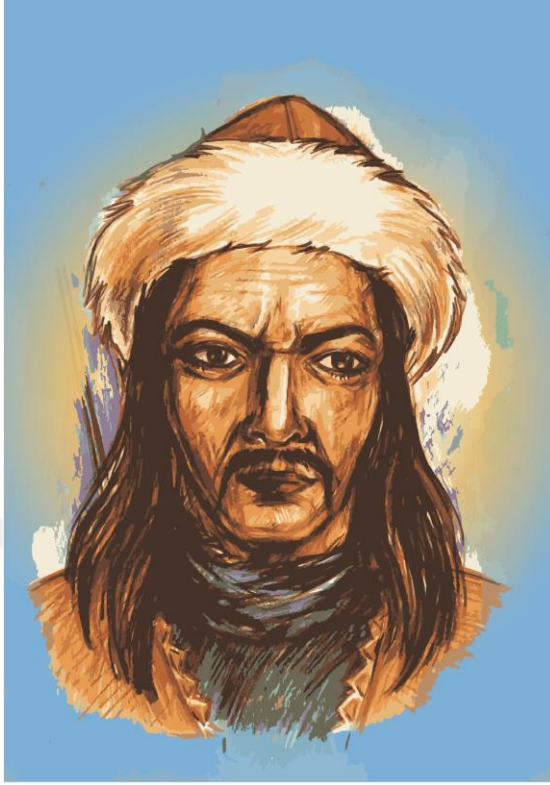
Uygulama 3.4: Çalışmayı Kaydetme



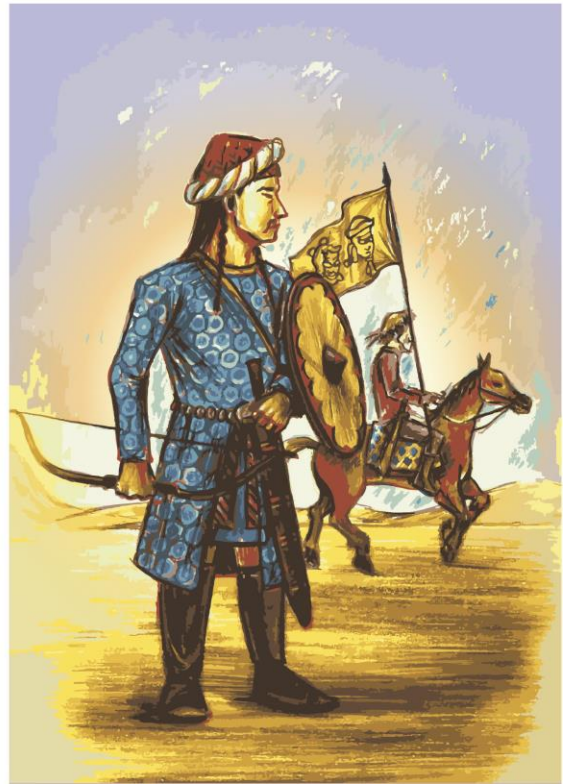
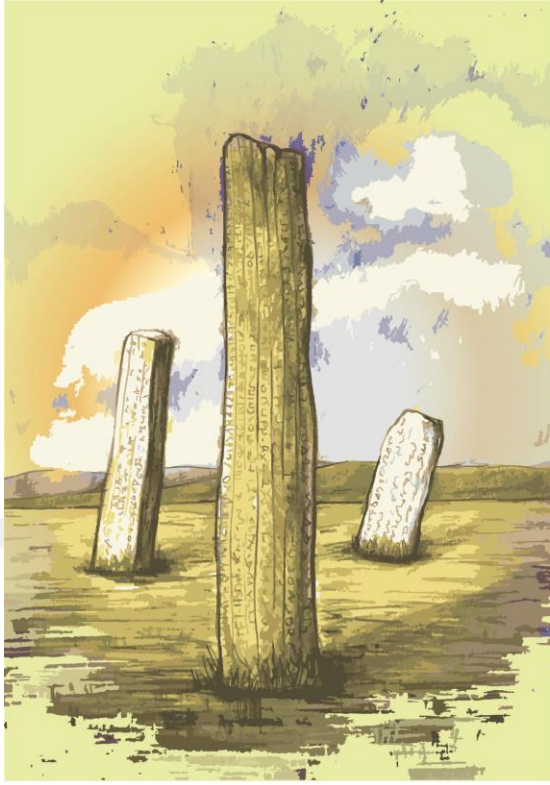
Uygulama 3.5: Çalışmayı Vektörel Olarak Düzenleme



Uygulama 3.6: Büyük, Batı, Avrupa ve Ak Hunların İllüstrasyonları



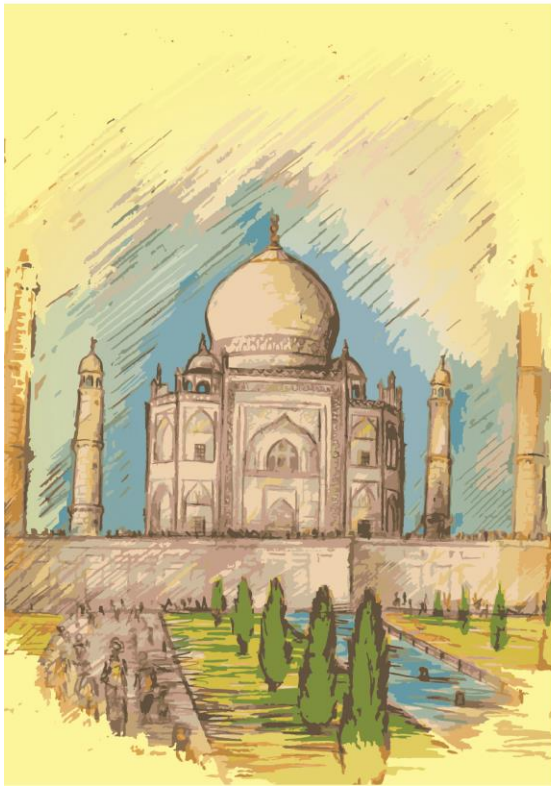
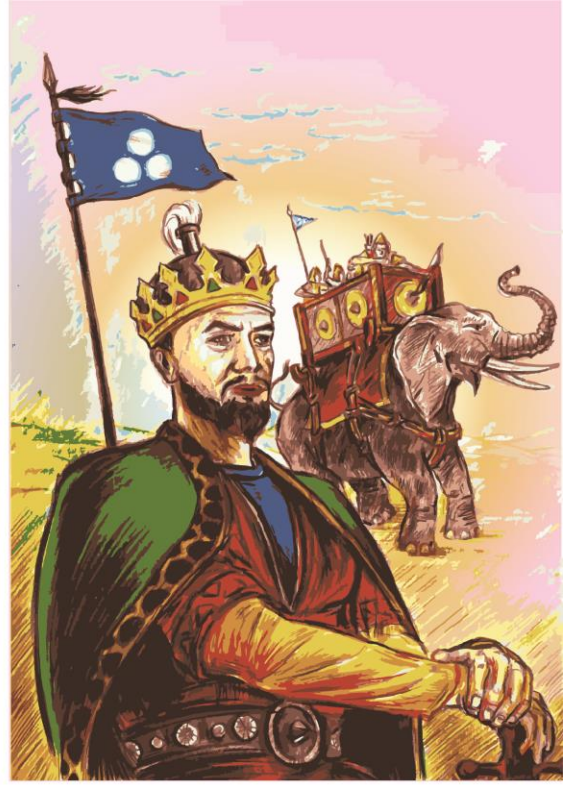
Uygulama 3.7: Göktürk, Avar, Hazar ve Uygurların İllüstrasyonları



Uygulama 3.8: Karahanlı, Gazneli, B.Selçuklu ve Harzemşahların İllüstrasyonları



Uygulama 3.9: Altınordu, Timur, Babür ve Osmanlı İmparatorluğu'nun İllüstrasyonları



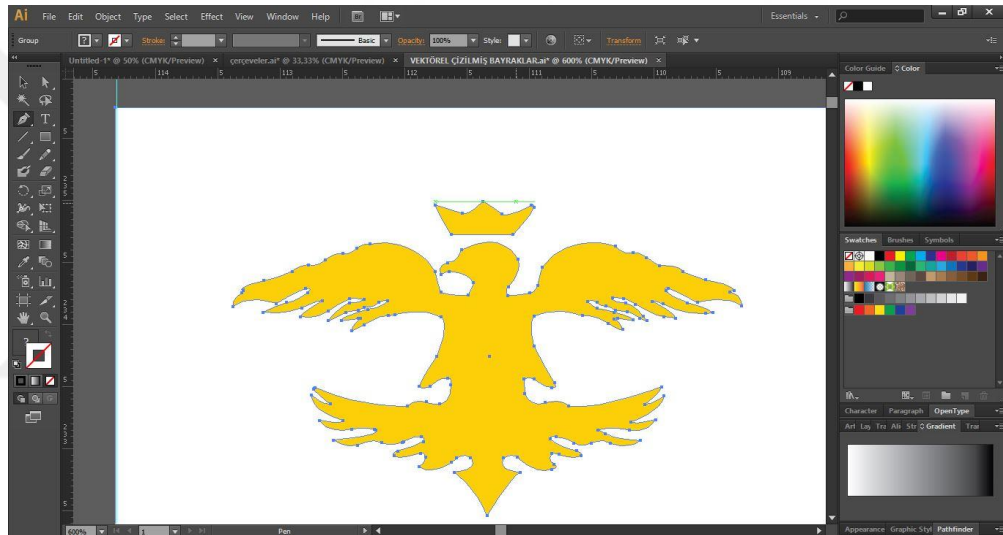
Uygulama 3.10: Çizilen Bütün İllüstrasyonlar



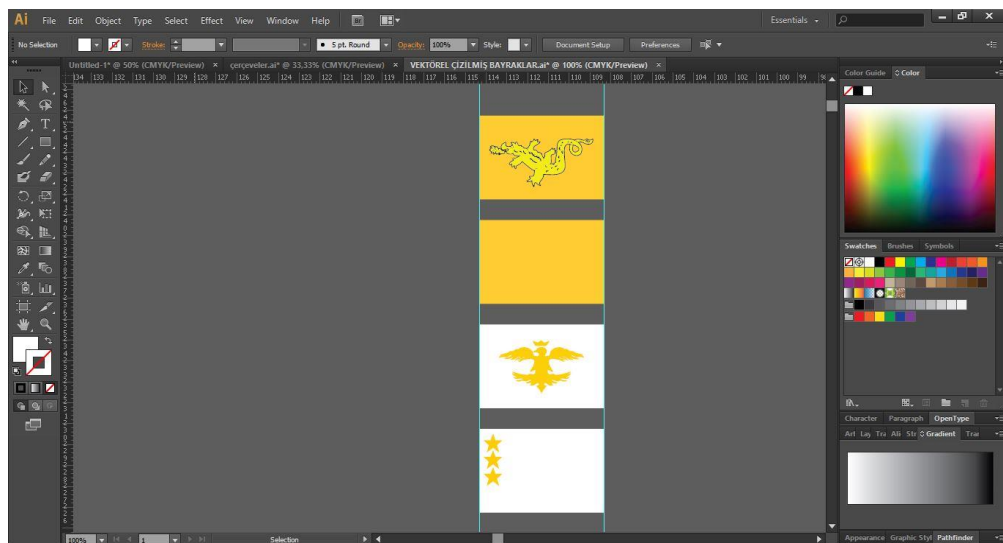
3.3.4. Vektörel Programda Eğitim Materyallerinin Tasarım Süreci

İllüstrasyon tasarımlarının elde çizimleri ve bilgisayarda tasarımları tamamlanmıştır. Ancak bu çalışmaların “eğitim materyali” olabilmesi için bir kompozisyon oluşturulması ve bütünleştirilmesi gerekmektedir. Kompozisyon kapsamında sadece illüstrasyona değil birçok yapı elemanına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu kapsamda; çerçeve, bayrak, ferman, harita, vektörel illüstrasyonlar ve materyalde yer alacak diğer bütün semboller ve görsel elemanlar tek tek vektörel çizim programı Adobe Illustratorde özgün bir biçimde çizilerek tasarlanmıştır.

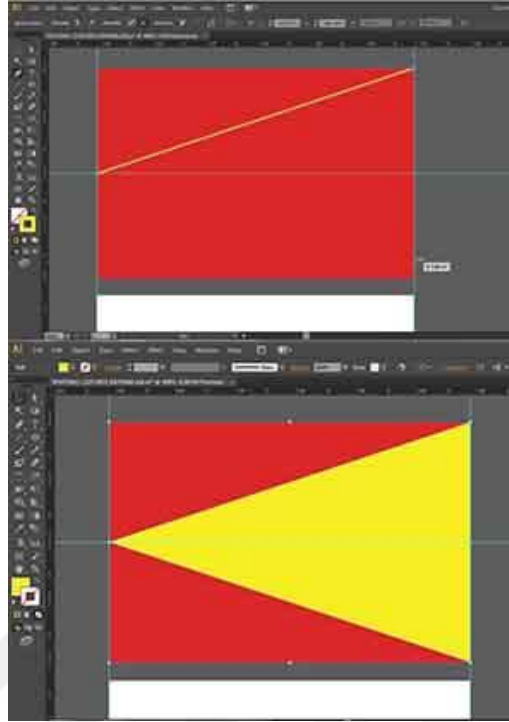
Uygulama 3.11: Ülke Bayraklarının Vektörel Olarak Çizilmesi Detay



Uygulama 3.12: Ülke Bayraklarının Vektörel Olarak Çizilmesi

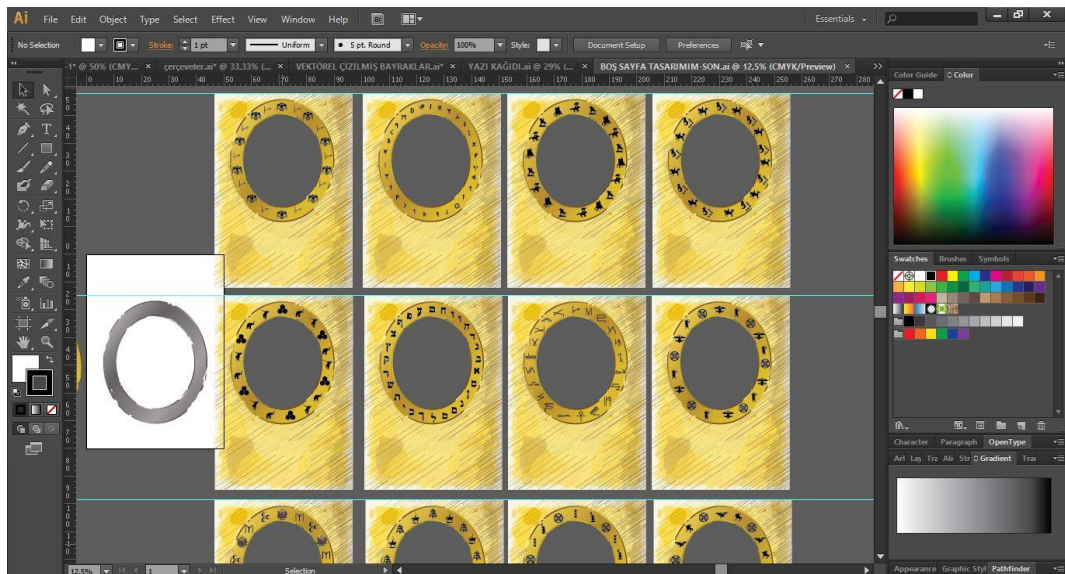


Uygulama 3.13: Babür Devleti Bayrağının Çizimi

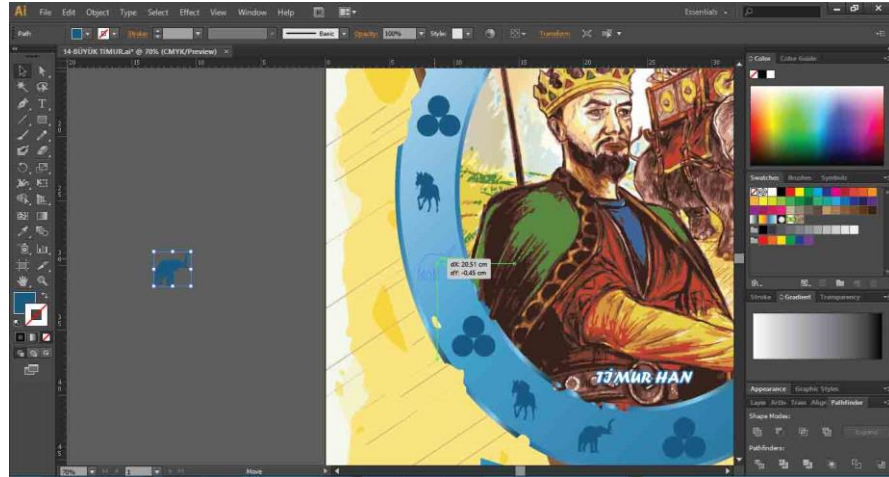


Çerçeve oluşturma: Çerçeve oluşturmanın amacı çerçevenin illüstrasyonu ayırması ve odak noktasının merkeze çekilmesini sağlamaktır. Ayrıca yapılan çerçeve her devlete ayrı olarak tasarlanmıştır ve o devlete özgü sembol ve görsellerin kullanılması ile devletin kültürel özellikleri yansıtılmaya çalışılmıştır.

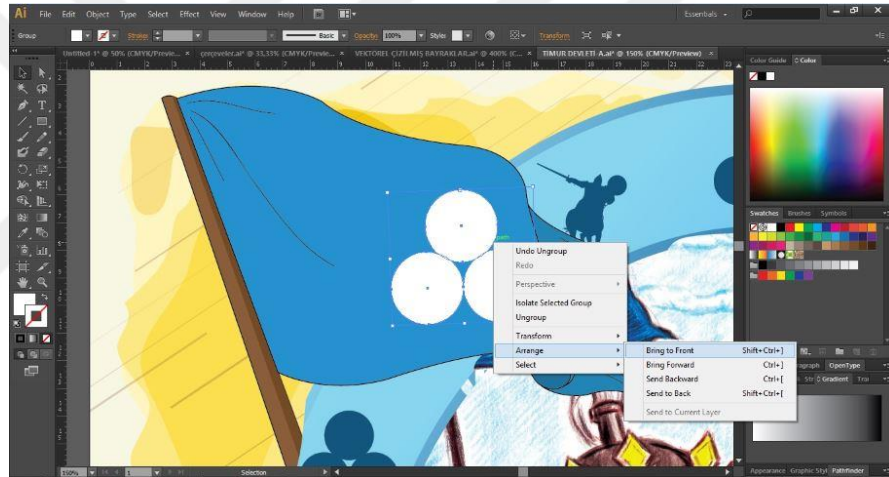
Uygulama 3.14: Çerçevelerin ve Backgroundun Vektörel Çizim Programında Çizilmesi



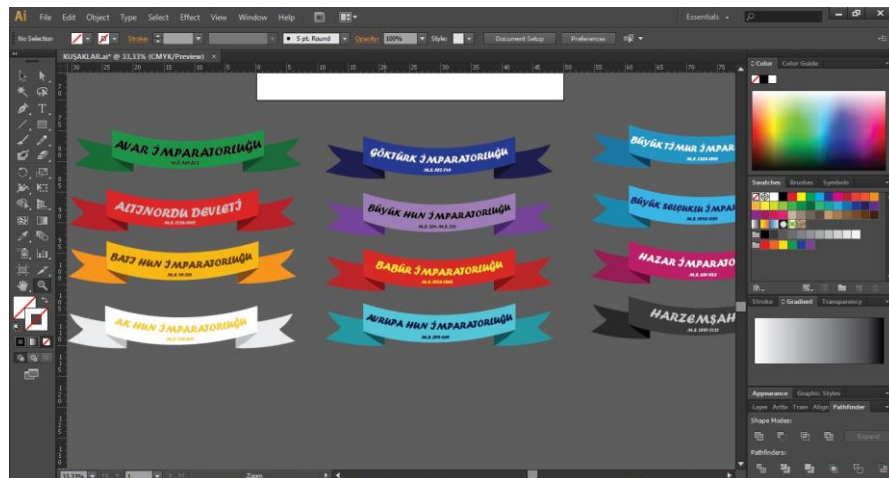
Uygulama 3.15: Çerçevenin Vektörel Semboller İle Oluşturulması



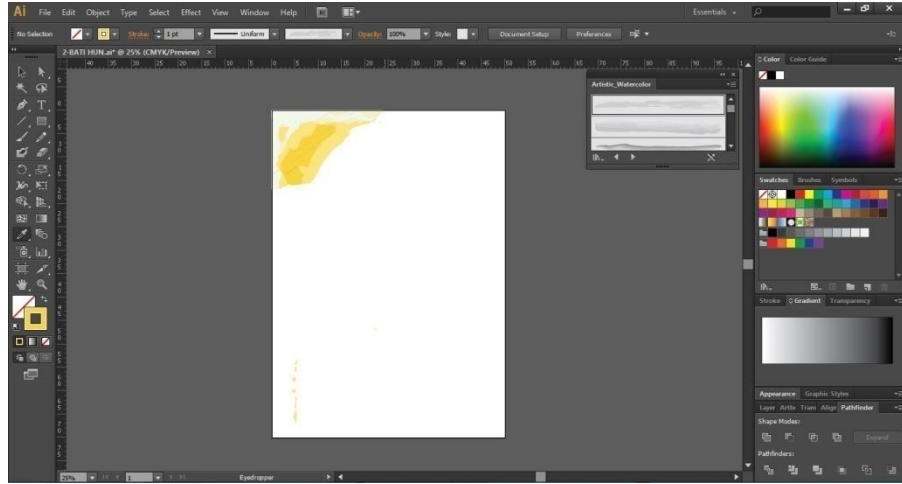
Uygulama 3.16: Dalgalandıran Bayrağın Vektörel Çizim Programında Çizilmesi



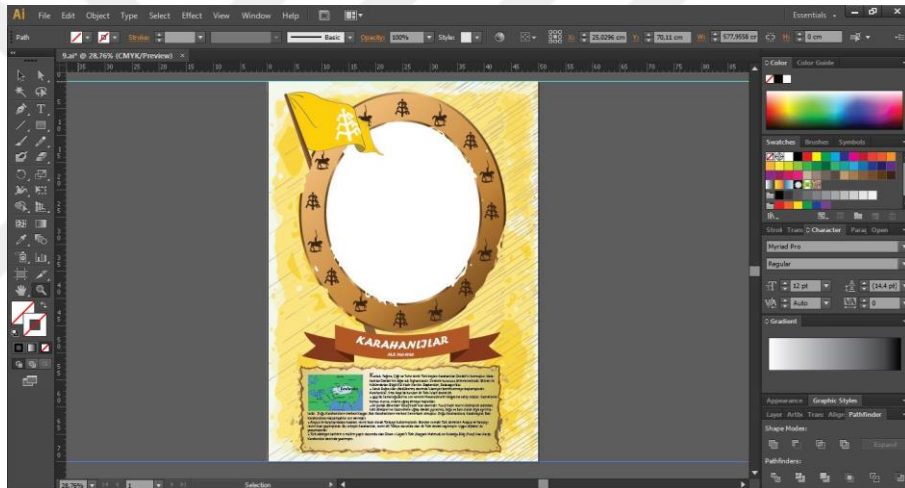
Uygulama 3.17: Devletlerin İsimlerinin Yer Aldığı Kuşakların Çizimi



Uygulama 3.18: Backgroundu Oluřturma



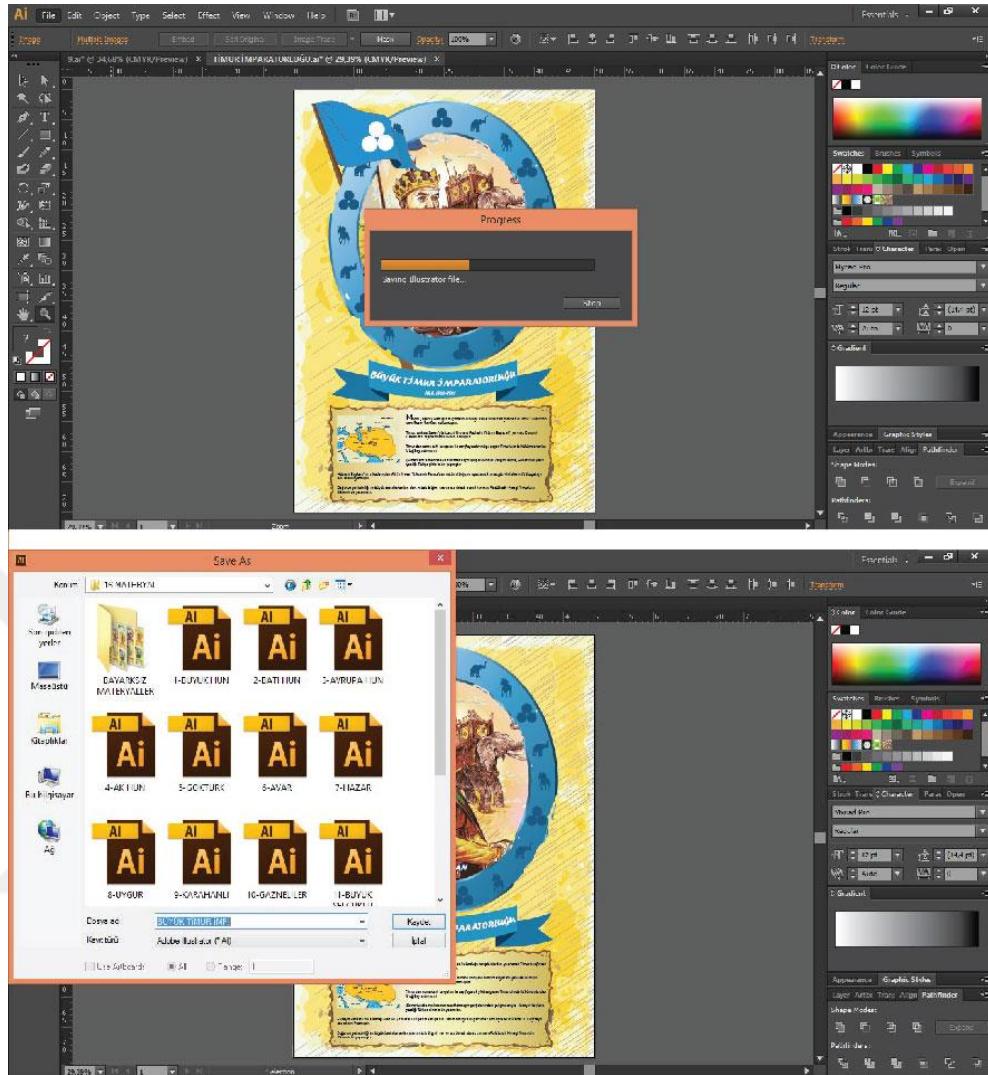
Uygulama 3.19: alıřmanın Backgroundunun ve Diđer Ayrıntıların Bitirilmesi



Uygulama 3.20: alıřma Alanına İllüstrasyonun Atılması



Uygulama 3.21: Biten Çalışmanın Kaydedilmesi



3.3.5. İllüstrasyonlu Eğitim Materyallerinin Tasarım Sürecinin Tamamlanması

Çalışma; illüstrasyonun yanı sıra eğitim materyali özelliği de taşıdığı için, bilgilendirme amaçlı görseller, semboller, bayrak, harita ve bilgilerin olduğu metinler de kullanılmıştır. Tasarımda bulunan bütün vektörler araştırmacı tarafından tasarlanıp çizilmiştir. Grafik tasarım öğelerine dikkat edilerek hazırlanan illüstrasyonlu eğitim materyallerinde son aşamaya kadar belirlenen amacın ve misyonun dışına çıkmamaya özen gösterilmiştir. Belirlenen hedef kitle, temel eğitim kurumlarında öğrenim gören öğrenciler olduğu için; renkli, dikkat çekici ve uzun yazıların olmadığı, anlaşılabilir tasarımlar oluşturulmuştur.

Uygulama 3.22: Büyük Hun İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali



Uygulama 3.22' de materyal tasarımı yapılan Büyük Hun İmparatorluğu tarihte kurulan ilk Türk devletidir. Devleti en parlak dönemine ulaştıran ve onluk sistemin de kurucusu olan Mete Han, materyal tasarımında illüstrasyon olarak betimlenmiştir. Büyük Hunların bayraklarında bulunan minimal timsah simgesi, çerçevede de kullanılmıştır. Ayrıca çerçevede Türklerin simgesi olan damgaya vektörel olarak tasarımı yer verilmiştir. Not: Materyal tasarımında kullanılan tarihsel bilgilerin alındığı kaynaklar, kaynakça bölümünde belirtilmiştir.

Uygulama 3.23: Batı Hun İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali



Uygulama 3.23' de materyal tasarımı yapılan Batı Hun İmparatorluğu ise Hunlar tarafından kurulan bir diğer Türk devletidir. Ancak Büyük Hunlarda olduğu gibi, bu devlet de oldukça bilinen tarihi bir lidere veya sembol rastlanılmamıştır. Bundan dolayı, Türkleri simgeleyen iki süvari resmedilmiştir. Kuşaklarında ise bayraklarında bulunan turuncu renk kullanılmıştır. İllüstrasyonu sarmalayan çerçevede ise her bir Türk boyunun simgesi kullanılmıştır.

Uygulama 3.24: Avrupa Hun İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali



Uygulama 3.24' de materyal tasarımı yapılan Avrupa Hun İmparatorluğu, Avrupa'da kurulan ilk Türk devleti olması ve dünyaca ünlü hükümdarları olan Atilla'ya sahip olmalarından dolayı bu hakanın illüstrasyonu kullanılmıştır. Hun hükümdarı Atilla'nın lakabı olan "Tanrının kırbağı" ifadesi de tasarımda kullanılmıştır. Selçuklular da kullanılan kartal figürü Avrupa Hunları'nda da kullanılmıştır. Burada Büyük Hunlarda olduğu gibi çerçeve tasarımında Hun Türklerinin sembolü ve ok fırlatan okçu figürleri betimlenmiştir.

Uygulama 3.25: Ak Hun İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali



Uygulama 3.25' de materyal tasarımı yapılan Ak Hun İmparatorluğu: Batı Hunları'nda olduğu gibi Orta Asya ve Türkleri simgelemesi amacıyla, mızraklı süvari ve arka planda devletin sancağını taşıyan asker betimlenmiştir. Ferman içerisinde Anivers Regular ile 18 puntoda bu devletle ilgili bilgiler yer almaktadır.

Uygulama 3.26: Göktürk İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali



Uygulama 3.26' da materyal tasarımı yapılan Göktürk İmparatorluğu: Türklere ait ilk yazılı anıt olan "Orhun Yazıtları" nı dikmişlerdir. Bu nedenle illüstrasyon olarak sadece Orhun Yazıtları resmedilmiştir. Ayrıca, kendilerine özgü oluşturdukları 38 harfli Göktürk alfabesinin harfleri, tasarımda yer alan vektörel çerçevenin içerisinde kullanılmıştır. Böylece tasarımda Göktürk alfabesi de tasarımın içinde sergilenmiş ve bu milli alfabeyle karşı farkındalık oluşturulmaya çalışılmıştır.

Uygulama 3.27: Avar İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali



Uygulama 3.27' de materyal tasarımı yapılan Avar İmparatorluğu'nun illüstrasyonunda, koşan bir at üzerinde geriye doğru nişan alarak ok fırlatan bir asker figürü yer almaktadır. Türklerin okçuluktaki başarılarının ve yeteneklerinin gösterilmesi için böyle bir görsel kullanılmıştır.

Uygulama 3.28: Hazar İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali



Uygulama 3.28' de materyal tasarımı yapılan Hazar İmparatorluğunun illüstrasyonunda, sancak tutan bir Hazarlı asker figürü at üzerinde sembolleştirilerek kullanılmıştır. İllüstrasyonun yer aldığı çerçevede canlı bir renk olan mor tonları kullanılmıştır. Bayraklarında mor rengin olmadığı halde tasarımında bu rengin kullanılmasının nedeni ise her tasarıma ayrı bir renk verilmek istenmesi ve görsel olarak daha çok zenginlik yaratması içindir. Devlete ait teorik bilgiler de ferman içerisinde yine aynı font ile yer almaktadır.

Uygulama 3.29: Uygur Devleti İllüstrasyonlu Eğitim Materyali



Uygulama 3.29' da materyal tasarımı yapılan Uygur Devleti de Göktürkler' de olduğu gibi kendilerine ait milli alfabesi olmasından dolayı tasarımında Uygur Alfabesinin harfleri kullanılmıştır. Böylece kullanılan bu Uygur harfleri ile materyalin öğretici tarafı ön plana çıkarılmaya çalışılmıştır. İllüstrasyon olarak ise geleneksel kıyafetler içerisinde betimlenen Uygur askeri kullanılmaktadır.

Uygulama 3.30: Karahanlılar İllüstrasyonlu Eğitim Materyali



Uygulama 3.30'da materyal tasarımı yapılan Karahanlıların, tarihteki ilk Türk İslam devleti olması göze çarpmaktadır. Bu öneminden dolayı Karahanlıların İslamiyete geçmesini sağlayan ve Müslüman olan ilk Karahanlı hükümdarı Satuk Buğra Han'ın illüstrasyonuna yer verilmiştir. Arka planda ise Satuk Buğra Han'ın mezarının bulunduğu türbe betimlenmiştir. Devletin isminin yer aldığı kuşaklarda kullanılan font "Forte" dir. Devlet isminin uzunluğuna bağlı olarak değişmekle beraber burada 45 punto ile kullanılmıştır.

Uygulama 3.31: Gazneliler İllüstrasyonlu Eğitim Materyali



Uygulama 3.31'de materyal tasarımı yapılan Gazneliler' in tasarımında ise Türk tarihinin önemli hükümdarlarından olan Gazneli Mahmud'un illüstrasyonu kullanılmıştır. Bayraklarında yer alan tavus kuşundan yola çıkılarak, çerçevelerinde de tavus kuşu motifleri kullanılmıştır. Bayraklarında bulunan yeşil tonları tasarımın geneline hakimdir. Uyum yakalaması açısından devletin adı sarı renkte kullanılmıştır.

Uygulama 3.32: Büyük Selçuklu İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali



Uygulama 3.32'de materyal tasarımı yapılan Büyük Selçuklu İmparatorluğunda 1071 Malazgirt Zaferi ile Anadolu'nun kapılarını Türklere açan Sultan Alparslan'ın illüstrasyonu kullanılmıştır. Selçukluların simgesi olan "çift başlı kartal" sembolü de materyal tasarımında kullanılmıştır. Anadolu'nun kapılarını Türklere açtığı için Sultan Alparslan illüstrasyonun arkasında Türkiye haritası kullanılmıştır.

Uygulama 3.33: Harzemşahlar İllüstrasyonlu Eğitim Materyali



Uygulama 3.33' de materyal tasarımı yapılan Harzemşahlar Devletinde, illüstrasyon olarak elinde sancağını ile süratle giden Harzemşah süvarisi kullanılmıştır. Devlet hakkındaki özet bilgiler diğer tasarımlarda olduğu gibi ferman içerisinde kullanılmıştır.

Uygulama 3.34: Altınordu Devleti İllüstrasyonlu Eğitim Materyali



Uygulama 3.34' de materyal tasarımı yapılan Altınordu Devleti Türk tarihindeki önemli devletlerindendir. Altınordu' nun illüstrasyon tasarımında zırh kuşanmış asker figürü kullanılmıştır. Çerçeve Altınordu Devletinin bayrağında bulunan motifler kullanılmış ve devlet hakkındaki teorik bilgiler de diğer tasarımlarda olduğu gibi maddeler halinde tasarımdaki yerini almıştır.

Uygulama 3.35: Büyük Timur İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali



Uygulama 3.35' de materyal tasarımı yapılan Timur İmparatorluğu, 1402'de Osmanlı Devleti ile yapılan ve Osmanlının yenilgiyle sonuçlanan Ankara Savaşı ile bilinmektedir. Savaşın galibi ise Timur İmparatorluğunun hükümdarı olan Timur Han'dır. Timur Han'ın ordusunda filleri kullanması ve oldukça fazla ilgi çekmesi sebebi ile tasarımda fil illüstrasyonlarına da yer verilmiştir. Böylece Osmanlı tarihinde de önemli bir yeri olan Timur İmparatorluğunun, farklı bir tasarım çözümlemesine gidilmiştir.

Uygulama 3.36: Babür İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali



Uygulama 3.36' da materyal tasarımı yapılan Babür İmparatorluğunun illüstrasyonunda Babür hükümdarı Şah Cihan'ın, eşi Mümtaz Mahal için yaptırdığı Hindistan'ın Agra kentinde bulunan dünyaca ünlü "Taç Mahal" in illüstrasyonuna yer verilmiştir. Dünyada en çok bilinen mimari eserlerden olan Taç Mahal'in silüeti materyal tasarımında yer alan çerçevede de kullanılmıştır.

Uygulama 3.37: Osmanlı İmparatorluğu İllüstrasyonlu Eğitim Materyali



Uygulama 3.37' de materyal tasarımı yapılan Osmanlı İmparatorluğu altı yüz yıldan fazla hüküm sürmesi ve büyük başarıları ile bilinmektedir. Bu büyük Türk devletinin materyal tasarımında illüstrasyon olarak, devletin kurucusu olan Osman Bey'e yer verilmiştir. Osmanlı Devletinin kuruluş, yükselme ve gerileme dönemleri hakkında özet bilgiler ferman içerisinde belirtilmiştir. Çerçeve tasarımında; devlet arması, Kayı boyunun simgesi ve sancakta yer alan üç hilal sembolü bulunmaktadır. Kullanılan harita devletin sınırlarının en geniş olduğu dönemi göstermektedir.

Uygulama 3.38: Materyallerin Sıralı ve Toplu Hali



Uygulama 3.39: Toplu Çizimler



SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümü, yapılan bütün taramalar ve incelemeler neticesinde elde edilen bulgulara ve yapılan uygulama işlerine dayanarak varılan sonuçları ve önerileri kapsamaktadır.

Ulusların birlik ve beraberliklerini sağlayan en önemli özelliklerden biri de ortak yaşantıları ve kültürleridir. Bu ortak kültür ve yaşantı da belirli tarihsel süreçler içerisinde oluşmaktadır. Bu tarihsel süreçte, atalarımızın farklı zamanlarda ve farklı coğrafyalarda kurmuş oldukları çok önemli devletler bulunmaktadır. Birçok önemli olaya, başarıya ve insanlık tarihini etkileyecek zaferlere imza atmış olan bu devletleri daha yakından tanımak ve gelecek nesillere anlatmak gerekmektedir. Bu olguların teknik ve teorik açıklamalarını veya kazanımlarını tarih, coğrafya veya diğer ilgili bilim dalları zaten incelemektedir. Ancak grafik sanatı ve görsel tasarım dili kullanılarak bu tarihsel konulara baktığımızda ise daha farklı düşünülebilir. Kaynaklarda veya kitaplarda tarih uzmanları tarafından anlatılan bu konular grafik tasarımın gücünden faydalanılarak oluşturulan görsel ürünler ile daha somut ve renkli bir hale getirilebilir. Böylece uzun satırlarda anlatılmak istenen bilgiler veya kazanımlar grafik ürünler ile tek bir görselde çok daha etkili ve anlaşılır biçimde yansıtılabilir. Belirtilen bu düşünceler neticesinde ortak tarih paydasını görsele dönüştürme düşüncesi ortaya çıkmıştır. Böylece tarihimizde çok önemli bir yer tutan, tarihte kurulmuş 16 Türk devletinin illüstrasyonlu eğitim materyalini yapma fikri oluşmuştur. Bu fikir sonucunda araştırmanın başından itibaren yapılan kaynak ve literatür taraması sonucu elde edilen bulgulardan hareketle uygulama çalışması olarak eğitim materyali tasarımları yapılmıştır.

Araştırmanın amacı temel eğitim kurumlarında kullanılacak (özellikle ilköğretimde sosyal bilgiler, ortaöğretimde ise tarih derslerinde) ve milli bilinci pekiştiren, 16 Türk devletinin illüstrasyonlu eğitim materyallerini doğru biçimde oluşturmaktır.

Araştırmanın uygulama aşamasında ise bu amaç doğrultusunda Büyük Hun İmparatorluğundan başlamak üzere Batı Hun İmparatorluğu, Avrupa Hun İmparatorluğu, Ak Hun İmparatorluğu, Göktürk İmparatorluğu, Avar İmparatorluğu, Hazar İmparatorluğu, Uygur Devleti, Karahanlılar, Gazneliler, Büyük Selçuklu

İmparatorluğu, Harzemşahlılar, Altınordu Devleti, Büyük Timur İmparatorluğu, Babür İmparatorluğu ve Osmanlı İmparatorluğunun illüstrasyonlu eğitim materyallerinin tasarımları yapılmıştır. Tasarımların öğrenci düzeyine uygun olarak tasarlanması ve konuyu net ve yalın olarak ifade etmesi en önemli unsurlardandır. Bütün bu vurgular en iyi sonucu alana kadar tasarım sürecinde defalarca gözden geçirilmiştir. Araştırma sonucunda materyal tasarımları yapılan devletlerin tasarım özellikleri ve esasları ayrıntılarıyla üçüncü bölümde belirtilmiştir. Araştırmacı tarafından özgün olarak tasarlanan ve çizilen elde serbest çizimlerden, eskizlerden, dijital illüstrasyonlardan ve vektörel düzenlemelerden yararlanılmıştır.

Araştırma kapsamında yapılan bu uygulama işleri neticesinde 16 Türk devleti konusunun daha iyi kavranacağı ve bu konuda farkındalık yaratacağı düşünülmektedir. Bu konuların yer aldığı derslerde ve temel eğitim kurumlarında konunun uygulanacağı herhangi bir aşamada bu çalışmaların insanlara kolaylık sağlayacağı düşünülmektedir.

Öneriler

Araştırma kapsamında şu öneriler getirilebilir:

1. Araştırma kapsamında uygulama çalışmalarının hedefine tam anlamıyla ulaşabilmesi için uygulama çalışmaları okullarda kullanılabilir.
2. Araştırma kapsamında yapılan tasarımların okul panolarında kullanılması için Milli Eğitim Bakanlığı'na öneri sunulabilir.
3. Yapılan uygulama çalışmaları, Milli Eğitim Bakanlığı tarafından kabul edilir ve üzerinde herhangi bir düzenleme yapılması istenirse, çalışmalar yeniden düzenlenebilir. Görsel veya teorik bilgi eklenmesine yönelik gerekli düzenlemelere gidilebilir.
4. Yapılan tasarımlarda devletlerin bayrakları da bulunmaktadır. Bu devletlerin bayrakları kaynaklarda istenilen çözünürlükte ve boyutta bulunmadığından dolayı araştırmacı tarafından vektörel programda çizilmiştir. Bu bayrakların hikayeleri ile beraber anlatılıp bir bilgilendirme grafiği şeklinde tasarlanarak eğitim kurumlarında kullanılabilecek şekilde işlevselleşebilir.

5. Tasarılan eğitim materyalleri içerisinde yer alan illüstrasyonlar, diğer görsel unsurlar olmadan da kullanılabilir. Tarihte kurulmuş 16 Türk devletinin tasarımları bir kitapçıkta toplanabilir. Ayrıca bu illüstrasyonlar; afiş, poster, dergi veya bilgilendirme grafiği oluşturacak şekilde tek parça veya bir seri halinde yeniden düzenlenebilir.
6. Tarihte kurulan 16 Türk devleti konusu, Tarih ve Sosyal Bilgiler derslerinde yer aldığı için, tasarlanan illüstrasyonlar bu derslerin kitaplarında ve ilgili ünitelerinde de kullanılabilir.



KAYNAKÇA

- AMBROSE, Gavin ve Paul, HARRIS, (2012), **Görsel Tipografi Sözlüğü**, Bayrak, Bengisu, (Çev.), Literatür Yayınları, 1.Baskı, İstanbul.
- ATAN, Uğur (2013), “Grafik İllüstrasyon Olarak Minyatür”, **Akdeniz Sanat Dergisi**, Yıl: 5, Sayı: 11, Antalya, ss. 25.
- ATEŞ, Nuray Büşra, (2013), “**Dijital Boyama Sanatı Nedir?** ”,
<http://grafikpatikasi.blogspot.com.tr/2013/04/digital-painting-art-dijital-boyama.html> (02.08.2017).
- BBC, (2017), “**Microsoft Paint İle 32 Yıldır Piksel Piksel Resim Yapan Adam: Pat Hines**”,
http://www.bbc.com/turkce/haberler-40727719?ocid=socialflow_facebook
(02.08.2017).
- BECER, Emre, (2007), **Modern Sanat ve Yeni Tipografi**, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- BECER, Emre, (2015), **İletişim ve Grafik Tasarım**, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- ÇELİK, Levent, (2010), “Öğretim Materyallerinin Hazırlanması ve Seçimi”, **Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı**, Özcan DEMİREL ve Eralp ALTUN (Ed.), Pegem A Yayıncılık, Ankara, ss. 29.
- ÇELİKER, Murat ve Serap YILMAZ (2017), “Tıbbi İllüstrasyonun Tıp Bilimine Katkısı”, **İdil Sanat ve Dil Dergisi**, Yıl: 5, Sayı: 34, Ankara, ss. 1861-1862.
- DEMİREL, Özcan, (2007), **Öğretimde Planlama ve Değerlendirme**, Pegem A Yayıncılık, Ankara.
- GENÇ, Adem (2010), “Yağlıboya ve Akrilik Resim Teknikleri Terminolojik Bilgiler ve Atölye İlkeleri”, **Altamira Dergisi**, Yıl: 5, Sayı:17, İstanbul, ss. 11-12.

- GÜLBAHAR, Yasemin, (2012), “Öğretim Araç ve Gereçleri”, **Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı**, Kıymet Selvi (Ed.), Anı Yayıncılık, Ankara, ss. 87.
- İŞLER, Ahmet Şinasi (2003), “Yazılı Ders Materyallerinde İllüstrasyon Kullanımının Yeri ve Önemi”, **Milli Eğitim Dergisi**, Yıl: Kış 2003, Sayı: 157, Ankara, ss.150.
- JENNINGS, S. (1987), **Advanced Illustration and Design**, New Jersey: Chartwell Books Inc.
- KARSLIGİL, Gülfem (2014), “Güncel Sanatta Kurgusal Kolaj Okumaları”, Yüksek Lisans Tezi, **Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü**, Ankara.
- KAYA, Zeki, (2006), **Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme**, Pegem A Yayıncılık, Ankara.
- KEŞ, Yusuf (2001), “Görsel İletişimde İllüstrasyonun Kullanım Alanlarına Kuramsal Bir Yaklaşım”, Yüksek Lisans Tezi, **Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü**, Isparta.
- MC ALPINE & WESTON, Lynn & Cynthia, (1994), **The Attributes Of Instructional Materials**, ss.19-30.
- MEGEP, (2011), **Grafik ve Fotoğraf - Yazı Düzenlemeleri**, M.E.B Yayınları, Ankara.
- ÖZER, Burhan, (2010), “Hahnemühle 2011 Takvimi Su, Rüzgâr ve Dalgalar Temalı Suluboya Yarışması”, **Altamira Dergisi**, Yıl:5, Sayı: 17, İstanbul, ss. 22.
- ÖZDEMİR, Mehmet Taner, Kaan ERLER, Tuna Ferit HİDAYETOĞLU ve Hülya BÖLÜKOĞLU (2003), “Ortopedide Tıbbi İllüstrasyon”, **Artropilasti Artroskopik Cerrahi**, Vol:14, No:4, Ankara, ss. 248-253.
- ÖZTUNA, H. Yakup, (2007), **Görsel İletişimde Temel Tasarım**, Tıbyan Yayıncılık, İstanbul.
- PARRAMON, M. Jose ve G. FRESQUET, (2004), **Suluboya Resim Sanatı**, Remzi Kitabevi A.Ş, İstanbul.

PEKMEZCİ, Hasan, (2010), “**Akrilik Boya İle Resim**”,

<http://www.hasanpekmezci.com/akrilik-boya-ile-resim/> , (02.08.2017).

SAĞLAMTİMUR ÖZEL, Zühal (2010), “**Dijital Sanat**”, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Yıl:10, Sayı: 3, Eskişehir, ss.216.

SARIKAVAK, Namık Kemal, (2014), **Kaligrafik ve Tipografik Deneysel Tasarımlar**, Grafik Tasarım Yayıncılık, İstanbul.

SEVER, Ramazan, (2011), **Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı (Tasarım Örnekleri)**, Anı Yayıncılık, Ankara.

TEKER, Ulufer, (2003), **Grafik Tasarım ve Reklam**, Dokuz Eylül Yayıncılık, İzmir.

TEPECİK, Adnan, (2002), **Grafik Sanatlar: Tarih-Tasarım-Teknoloji**, Detay Yayıncılık, Ankara.

TÜRK DİL KURUMU, (2006), “**Materyal**”,

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=MATERYAL
(09.07.2017).

TÜRKİYE CUMHURİYETİ CUMHURBAŞKANLIĞI, (2014), “**Cumhurbaşkanlığı Forsu**”,

<https://www.tccb.gov.tr/cumhurbaskanligi/resmi-simgeler/fors/> (02.04.2017)

UÇAR, Tevfik Fikret, (2004), **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**, İnkılap Yayınevi, İstanbul.

YAZICI Kubilay ve C. Cahit YEŞİLBURSA (2007), “Sosyal Bilgiler Derslerinde Yazılı Materyallerin Öğrencilerin Okuma Seviyelerine Uygunluğunun Belirlenmesinde Kullanılan Ölçme Araçları”, **Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi**, Yıl:11, Sayı:1 Nisan 2007, Ankara, ss. 86.

YILMAZ Mithat ve Ebru TOPAKTAŞ (2014), “Tipografik Özellikler Açısından Bilimsel Dergi Makalelerinin Okunaklılık Düzeyleri İle İlgili Akademisyenlerin Görüşleri”, **Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi**, Yıl: Kış 2014, Sayı:48, Düzce, ss. 217.

WIGAN, Mark, (2012), Görsel İllüstrasyon Sözlüğü, Uslu, Mehmet Emir, (Çev), Literatür Yayınları, 1.Baskı, İstanbul.

Uygulama Çalışmalarında Kullanılan Elektronik Kaynaklar

<https://tarihportali.net/asya-hun-devleti-hakkinda-kisa-bilgi/> (01.04.2017).

<https://www.dersimiz.com/bilgibankasi/AKHUN-IMPARATORLUGU-HAKKINDA-BILGI-2064.html> (01.04.2017).

https://www.turkcebilgi.com/bat%C4%B1_hun_devleti (01.04.2017).

<http://www.eokulegitim.com/avrupa-hun-devleti-hakkinda-bilgi-kisaca/> (01.04.2017).

<http://www.sosyalbilgiler.gen.tr/i-gokturk-kokturk-ii-gokturk-kutluk-devleti-ve-orhun-yazitlari/> (02.04.2017).

<https://tarihportali.net/avar-devleti-hakkinda-kisa-bilgi/> (02.04.2017).

<https://tarihportali.net/gazne-devleti-kisa-ozet/> (02.04.2017).

<https://tarihportali.net/hazarlar-hakkinda-kisa-bilgi/> (02.04.2017).

<https://tarihportali.net/karahanlilar-kisa-ozet/> (02.04.2017).

<https://tarihportali.net/uygur-devleti-kisaca/> (02.04.2017).

<https://tarihportali.net/altin-orda-devleti-hakkinda-kisa-bilgi/> (08.04.2017).

<http://tarih.sitesi.web.tr/turk-islam-devletleri.html> (08.04.2017).

https://www.dersimiz.com/ders_notlari/Buyuk-Selcuklu-Devleti-1040-1157-oku-23023.html (08.04.2017).

<http://www.hakkindabilgi.biz/timurlular-devleti-hakkinda-kisa-bilgi/> (09.04.2017).

<https://www.hakkindabilgi.biz/baburluler-devleti-hakkinda-kisa-bilgi/> (09.04.2017).

<https://eodev.com/gorev/12021816> (09.04.2017).

DİZİN

-A-

Adrian Frutiger, 39
 Ak Hun İmp, 2, 49, 68
 Akrilik, 23
 Altınordu Devleti, 2, 50, 76
 Arial, 40
 Arnauld Bauville, 26
 Autodesk Sketchbook, 27
 Angie Rees, 24, 68
 Autodesk Sketchbook, 27
 Avar İmp, 2, 50, 69
 Avrupa Hun İmp, 2, 49, 67

-B-

Babür İmp, 2, 50, 78
 Background, 58, 60
 Batı Hun İmp, 2, 50, 66
 BBC, 28, 29
 Bellini, 52
 Bodoni, 40
 Brush Script, 40
 Büyük Hun İmp, 2, 50, 65
 Büyük Selçuklu İmp, 2, 50, 74
 Büyük Timur İmp, 2, 50, 78

-C-

CMYK, 11
 Corel Painter, 27
 Cristiano Siqueira, 15-27
 Cumhurbaşkanlığı Forsu, 1

-D-

Dada, 37

De Stijl, 37

Dijital İllüstrasyon, 26
 Dünya Kupası, 16

-E-

Ertuğrul Bey, 46

-F-

Fatih Sultan Mehmet, 52
 Font, 38,65, 68
 Freehand, 27
 Fredic Goudy, 57
 Futura, 37

-G-

Garamond, 40
 Gazneliler, 2, 50, 74
 Gökhan Draman, 21
 Göktürk İmp, 2, 50, 69
 Guaj Boya, 22
 Gutenberg, 36

-H-

Harf Anatomisi, 39
 Harf Yüksekliği, 39
 Harf Boşluğu, 39
 Hazar İmp, 2, 50, 71
 Harzemşahlar, 2, 50, 76
 Helvetica, 35-36, 40
 Hittin Savaşı, 46

-I-

İllüstratör, 18, 29, 52-59

-İ-

İtalik, 38

-J-

Jan Tscihould, 39

Joe Fenton, 20

Jpeg, 53

-K-

Kafkasya, 48

Kay Rosen, 37

Karahanlılar, 2, 50, 73

Kerning, 38

Kolaj, 25

Konstriktivizm, 36

Kore, 36

Kronoloji, 42

Kurşun KalemTekniği, 19

-L-

Light, 38

-M-

Malazgirt, 45

Marc Hanson, 23

Materyal, 5-10

Mete Han, 65

Müfredat, 1

Mürekkep ve Lavi, 20

-O-

Oliver Marc, 44

Orhun Yazıtları, 58

Orta Asya, 48

Osman Bey, 52, 80

Osmanlı İmparatorluğu, 2, 50, 80

-P-

Pablo Picasso, 26

Paint, 27

Paint Tool SAI, 27

Paul Renner, 39

Photoshop, 18,29,48-53

Piksel, 50-53

Present Script, 40

R-

Ramazan Türkmen, 48

RGB, 11

Rockwell, 40

Roman Yazı, 39

-S-

Satuk Buğra Han, 73

Shelly Allegro, 40

Serifli, 39

Serfisiz, 39

Stephan Biesty, 45

Sulu Boya, 21-22

Sultan Alparslan, 75

Sürrealizm, 37

Süvari, 45

-T-

Taç Mahal, 52, 79

Tırnak, 32

Tipografi, 33-39

Times New Roman, 35, 40

Timur Han, 45, 78

Tom Wesselmann, 30

Türk Dil Kurumu, 5

-U-

Uygur Devleti, 2, 50, 72

-V-

Vektör, 53, 60-64

Verdana, 40

-Y-

Yazılı Materyal, 5

Yayın İllüstrasyonu, 16

Yağlı Boya, 24-25

Yann Dalon, 13

Yunanca, 33

