

**T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI**

GRAFİK VE FOTOĞRAF

TİPOGRAFİK DÜZENLEMELER
213GİM307

Ankara, 2012

- Bu modül, mesleki ve teknik eğitim okul/kurumlarında uygulanan Çerçeve Öğretim Programlarında yer alan yeterlikleri kazandırmaya yönelik olarak öğrencilere rehberlik etmek amacıyla hazırlanmış bireysel öğrenme materyalidir.
- Millî Eğitim Bakanlığınca ücretsiz olarak verilmiştir.
- PARA İLE SATILMAZ.

İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR	ii
GİRİŞ	1
ÖĞRENME FAALİYETİ-1	3
1. TİPOGRAFİDE GÖRSEL HİYERARŞİ.....	3
1.1. Çizginin kullanımı.....	3
1.2. Espas	4
1.3. Cümle bölme	5
1.4. Dairenin kullanımı	6
1.5. Tonlama	7
UGULAMA FAALİYETİ	9
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	10
ÖĞRENME FAALİYETİ-2	11
2. TİPOGRAFİK SİSTEMLER	11
2.1. Aks Sistemi	11
2.2. Grid (Izgara) Sistemi.....	13
2.3. Koram	15
2.4. Modüler Sistem	17
2.5. Layer (Katman) Sistemi	21
2.6. Rastlantısal Sistem	22
UYGULAMA FAALİYETİ	23
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	24
MODÜL DEĞERLENDİRME	25
CEVAP ANAHTARLARI.....	26
KAYNAKÇA	27

AÇIKLAMALAR

MODÜLÜN KODU	213GIM307
ALAN	Grafik ve Fotoğraf
DAL/MESLEK	Grafik Operatörü
MODÜLÜN ADI	Tipografik Düzenlemeler
MODÜLÜN TANIMI	Yazı karakterlerinden faydalanılarak iki boyutlu yüzey üzerinde tipografi uygulamalarının ve öğrenim konularının anlatıldığı bir öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/24
ÖN KOŞUL	Temel Tasarım, Temel Desen Dersi, Temel Yazı, Yazı Düzenlemeleri, Vektörel Çizim modüllerini almış olmak
YETERLİK	Tipografik düzenlemelerle yüzey oluşturmak
MODÜLÜN AMACI	Genel amaç Bu modül ile gerekli ortam sağlandığında grafik çalışmaları için tipografik elemanları görsel hiyerarşi ve tipografik sistemlere uygun olarak mesaja dikkat çekerek tipografik düzenlemeler yapabileceksiniz. Amaçlar 1. Bir metni tipografide görsel hiyerarşiye uygun olarak yüzey üzerinde düzenlemesini yapabileceksiniz. 2. Tipografik elemanlarını kullanarak tipografik sistemlere göre belirlenen yüzey üzerinde düzenlemesini yapabileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Ortam: Grafik, atölye ve laboratuvarları, sınıf, işletme, kütüphane, ev, bilgi teknolojileri ortamı vb. Donanım: Bilgisayar, tarayıcı, yazıcı, çizim masası, ışıklı masa, amblem arşivi cdleri, internet, dergi ve mecmualar, projeksiyon.
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Modülün içinde yer alan her faaliyetten sonra, verilen ölçme araçlarıyla kazandığınız bilgileri ölçerek kendi kendinizi değerlendireceksiniz. Öğretmen, modül sonunda size ölçme aracı (test, çoktan seçmeli, doğru yanlış vb.) uygulayarak modül uygulamaları ile kazandığınız bilgileri ölçerek değerlendireceksiniz.

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Grafik tasarımıyla uğraşırken yazı ile mutlaka karşılaşırız. Tasarım sırasında kullandığımız tipografik elemanların her birinin, iletişimin bir araç olan okunabilirliği ve anlaşılabilirliği sağlamaya yönelik olduğu göz önünde bulundurduğumuz zaman, yazı ile tasarım kavramının ne kadar önem taşıdığını anlamaya başlarız.

Yazının kullanımı ve işlevi ne olursa olsun diğer tasarım elemanları ile bütünlük halinde olmalı ve bir arada geliştirilmelidir. Hangi tasarım ve üretim tekniği kullanılırsa kullanılsın tipografinin kurallarını iyi bilmek gerekir. Kuralları iyi bilen bir grafik tasarımcı, tasarım süreci içerisinde hedefe ulaşmak için bu kuralları daha iyi bozabilir, değiştirebilir, oynayabilir ve onlara yeni anlamlar verebilir.

Hazırlanan bu modül de tipografide görsel hiyerarşi, tipografik sistemleri kullanarak vektörel programda düzenleme çalışmalarını içermektedir. Modül sonunda öğrendiğiniz bilgi ve becerileri sanat ile ilgili tüm alanlarda kullanabilir ve hatasız bir biçimde tipografi tekniğinde uygulayabilirsiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Bu faaliyette verilecek bilgiler doğrultusunda, uygun ortam sağlandığında bir metni tipografide görsel hiyerarşiye uygun olarak yüzey üzerinde düzenlemesini yapabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Dergi ve gazetelerde uygulanan tipografik çalışmaları inceleyiniz.
- İnternette tipografi sitelerinden tipografik çalışmalar araştırınız.
- Bulduğunuz çalışmaları dosyalayınız.
- Bu çalışmaları arkadaşlarınızla inceleyiniz.

1. TİPOGRAFİDE GÖRSEL HİYERARŞİ

Tipografi tasarımında amaç mesajın okuyucu tarafından doğru anlaşılması ve dikkat çekmesidir. Mesajda kullanılan metinleri farklı varyasyonlarla zenginleştirme seçenekleri kullanılabilir. Mesajda kullanılan metinlerin seçiminde de kullanılacak alan dikkate alınarak seçimin yapılması önemlidir.

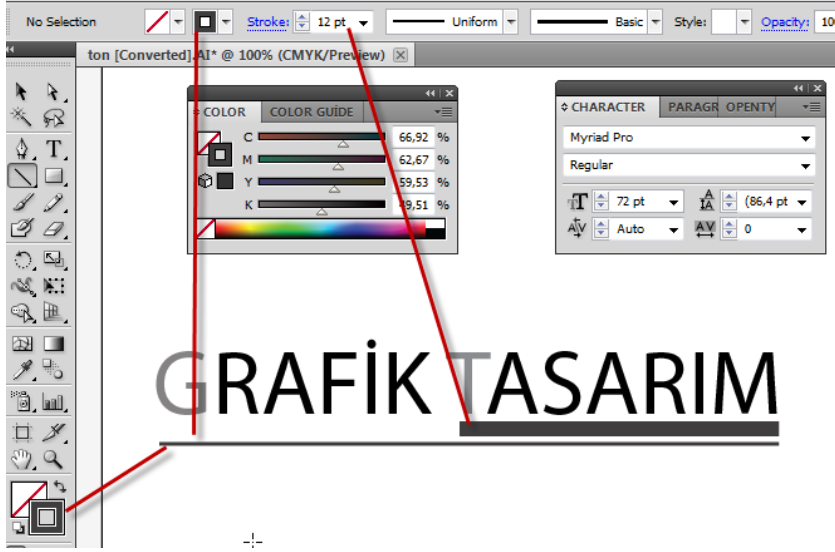
1.1. Çizginin kullanımı

Çizgi görsel olarak bir düzenleme ve mesajı vurgulama aracı olarak kullanılır. Aynı kalınlıkta ve uzunlukta çizgiler düzenleme elemanı olarak işlev görür. Çizgi kalınlığı ve uzunlukları değiştikçe düzenlemeye ritm kazandırdığı gibi mesajın okunmasında gözün takibini hızlandırır. Çizginin farklı kalınlıkta ve uzunlukta kullanılması verilmek istenen mesajda öncelikle algılanması gereken noktalara dikkati çekerek bir hiyerarşi oluşturma özelliği de vardır.



Şekil 1.1: Mesajda çizginin kullanımı

Vektörel programda çizgiyi kullanmak için sol taraftaki tool kısmından line aracı seçilir. Yatayda veya dikeyde düz çizgi çizmek için line aracını seçtikten sonra mausun sol tarafına sayfa üzerinde basılır ve parmak çekilmeden shift tuşunada aynı anda basılı iken istenen uzunlukta shift tuşuna basılı tutulur ve bırakılır. Çizgi kalınlığını üst taraftaki stroke penceresinde istenen kalınlıkta punto ölçüsü girilir. Çizgi rengini değiştirmek içinse sol taraftaki araçlar kutusunda veya üst control panelinden istenen renk seçilir.



Şekil 1. 2: Vektörel programda line aracını kullanma.

1.2. Espas

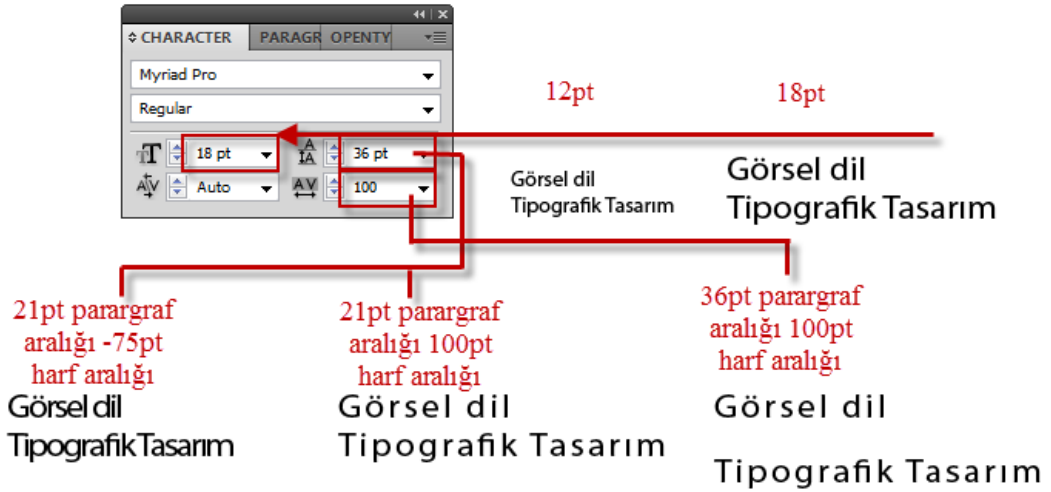
Mesajda harf ve kelime aralıklarının değişimi görsel olarak farklı dokular oluşturur. Harf aralıklarında mesafe artırıldığı zaman karışıklığı önlemek için kelime aralıklarının artırılması gerekir. Bu aralıkları ayarlarken mesajın okunması dikkate alınmalıdır.



Şekil 1.3: Mesajda espas farklılıkları

Vektörel çizim programında metinde kelime ve harf aralıkları ve de font değişiklikleri aşağıda gösterilen character panelinde belirtilen yerlere değerler girilerek yapılır.

- **Harfler arası boşluk:** Bu seçeneği, imleci iki harfin arasına yerleştirerek ayarlarsınız. Harfleri birbirinden ayırmak için yukarı oka tıklayarak veya bir değer girerek bu miktarı artırabilirsiniz; harflerin arasındaki boşluğu azaltmak için daha düşük bir değer, hatta negatif bir sayı girebilir veya aşağı oka tıklarsınız.
- **İki harf arası boşluk:** Tracking seçeneğini, birden fazla harf seçip yukarı veya aşağı oka tıklayarak veya pozitif ya da negatif bir değer girerek bunların arasındaki boşluğu artırmak veya azaltmak için kullanırsınız.
- **Satır arası boşluk:** Bu kutuyu kullanarak metin satırlarının arasında ne kadar boşluk olacağını belirlersiniz. Illustrator'da yazı boyutu toplam satır aralığına dâhil edilerek profesyonel bir dizgicilik yöntemi kullanılmaktadır. Diğer bir deyişle, eğer kullandığınız karakter boyutu 12 pt ise ve metninizi çift aralıklı hale getirmek istiyorsanız satır aralığı (değerini) 24 pts yaparsınız.



Şekil 1.4: Vektörel programda harf ve satır aralıklarını ayarlama.

1.3. Cümle bölme

Verilmek istenen mesaj metnini ilgi çekici hale getirmek için, kullanılan sayfa alanını dikkate alarak;

Öncelikle cümle bölünmesinde okuyucunun mesajı okurken anlam bütünlüğünün bozulmamasına dikkat edilmelidir. Örneğin aşağıdaki cümleden bir örnek vererek açıklamak gerekirse,

Görsel bir dil tipografik tasarım şeklinde cümleyi bölmek yanlış olacaktır.

Cümle bölünmelerinde bölüntü yapılacak yerler mesajın okunurken akıcılığını dikkate alarak yapılmalıdır.



Şekil 1.5: Mesajda cümle bölme

Bölüntü yapılan cümlelerin satır aralıklarını ayarlarken de yine mesajın rahat okunması dikkate alınmalıdır.

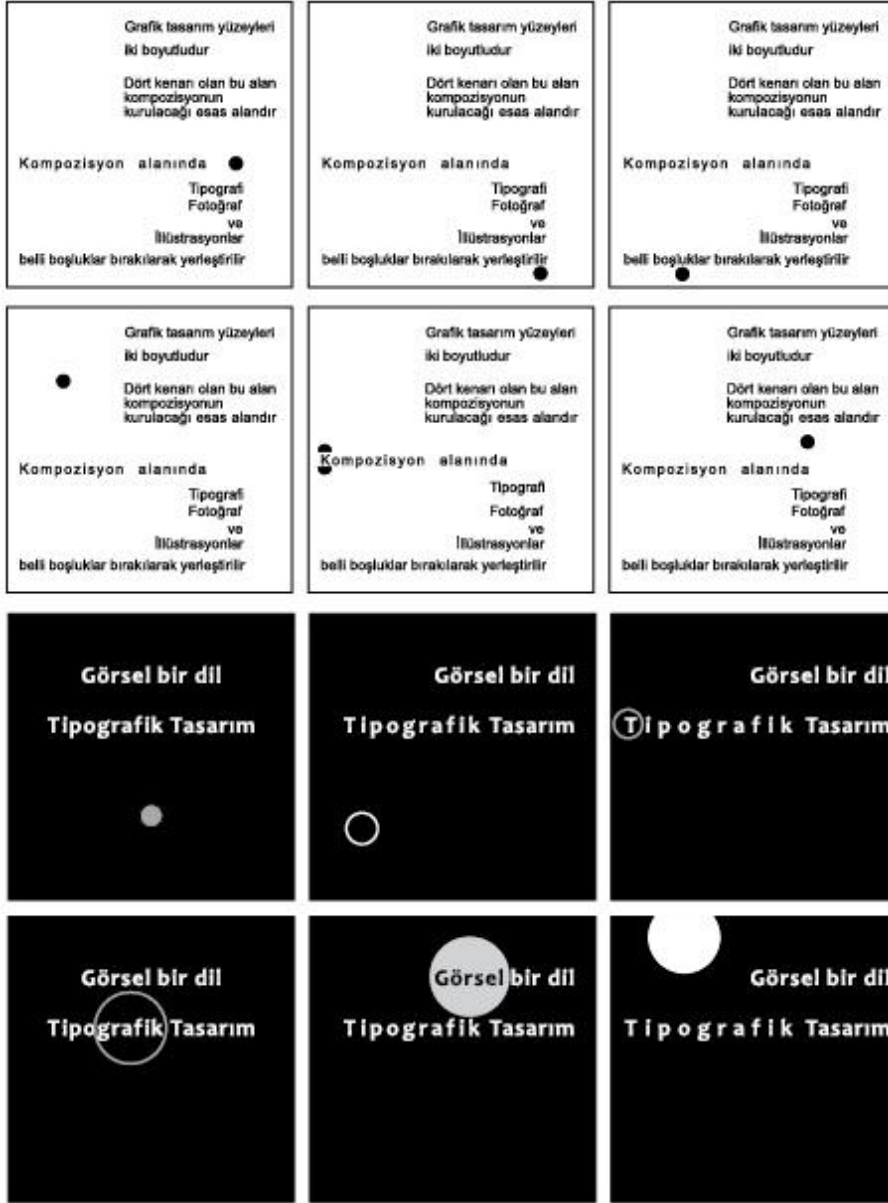


Şekil 1.6: Mesajda cümle bölme ve satır aralıkları

1.4. Dairenin kullanımı

Daire kompozisyonda joker eleman olarak kullanılır, yani kompozisyonda herhangi bir yerde yer alabilir. Daire tasarımcı için yardımcı görsel bir araçtır;

- Kompozisyonda dengeyi sağlamak, vurguyu artırmak, kompozisyona dinamiklik kazandırmak için kullanılır.
- Bazende kompozisyonun başlangıç ve bitiş noktalarına işaret etmek için de kullanılır.
- İki ayrı cümle arasında bağlantıyı sağlamak için de kullanılır.



Şekil 1.7: Mesajda dairenin kullanım alanları

1.5. Tonlama

Tonlama verilmek istenen mesajda öncelikle algılanması gereken noktalara dikkati çekerek bir hiyerarşi oluşturur. Göz beyaz yüzeyde büyük koyu alanları daha çabuk algılar veya tam tersi koyu zemin üzerinde büyük açık alanları daha çabuk algılar.

Bazende verilmek istenen mesajda ön plana çıkarılmak istenen yerlerde kelime veya harflerde tonlama yapılabilir.



Şekil 1.8: Mesajda tonlama

Vektörel çizim programında yazılmış metin üzerinde kelime veya harf renginde değişiklik yapmak için araç kutusundan T aracı seçilir. İmleç harfin yanına mausla sol tuşa basılı iken sola doğru çekilir, aşağıdaki resimde de görüldüğü gibi seçili haldeki harf arka planı siyah renk alır. Bu halde iken harfin rengi araç kutusundaki renk kutusundan istenen renk ile boyanır.



Şekil 1.9: Vektörel programda metinde tonlama.

UYGULAMA FAALİYETİ

Aşağıdaki işlemleri tamamladığınızda bir metni yüzey üzerinde vektörel çizim programında düzenlemesini yapmış olacaksınız.

Kullanılacak araç ve gereçler

- Bilgisayar
- Vektörel çizim programı
- Görseller

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Araç gereçleri hazırlamak	➤ Araç gereçlerinizin eksiksiz olmasına özen gösteriniz.
➤ Verilen cümleyi aşağıdaki sıralamaya göre sayfada düzenlemek	➤ Cümleyi anlamaya çalışınız. Düzenleme yaparken anlamının bozulmamasına dikkat ediniz.
➤ çizgi	➤ Çizgilerin anlamı bozmamasına dikkat ediniz. ➤ Gereksiz çizgi kullanmayın.
➤ espas	➤ Harflerin okunurluğuna dikkat ediniz. ➤ Espas yaparken harflerin yapısına dikkat ediniz.
➤ anlamına göre cümleyi bölme	➤ Okunaklığa önem veriniz.
➤ cümlede öncelikle algılanması gerekli yerde dairenin kullanımı	➤ Cümleleri bölerken akıcılığı bozmamasına dikkat ediniz.
➤ cümlede vurgulamayı tonlama ile yapma	➤ Vurgu yapacağınız cümle üzerinde tonlama yapınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

UYGULAMALI TEST

Bir metni kullanarak yüzey üzerinde kompozisyon kurallarını dikkate alarak tipografik düzenlemesini yapınız. Çalışmanızı aşağıdaki değerlendirme ölçeğine göre değerlendiriniz.

Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız becerileri **Evet** ve **Hayır** kutucuklarına (X) işareti koyarak kontrol ediniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Araçları hazırladınız mı?		
2. Eskize uygun kâğıt seçtiniz mi?		
3. Eskiz çizdiniz mi?		
4. Eskizde detaylara yer verdiniz mi?		
5. Eskizi renklendirmek		
6. Zamanı verimli kullanmaya dikkat ettiniz mi?		
7. Çalışmanızı verilen sürede tamamlayabildiniz mi?		

DEĞERLENDİRME

Uygulama faaliyetinde kazandığınız davranışlarda işaretlediğiniz evetler kazandığınız becerileri ortaya koyuyor. Hayırlarınız için ilgili faaliyetleri tekrarlayınız

Tamamı evet ise diğer öğrenme faaliyetine geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-2

AMAÇ

Bu faaliyette verilecek bilgiler doğrultusunda, uygun ortam sağlandığında, tipografik elemanlarını kullanarak tipografik sistemlere göre belirlenen yüzey üzerinde düzenlemesini yapabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

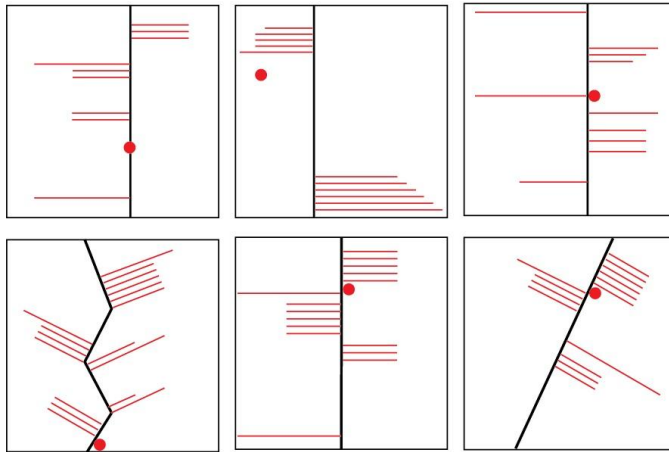
- Çevrenizde tipografi ile hazırlanmış materyallerden görsel araştırmalar yapınız.
- Tipografi ile ilgili görsel kaynaklardan araştırma yapınız.

2. TİPOGRAFİK SİSTEMLER

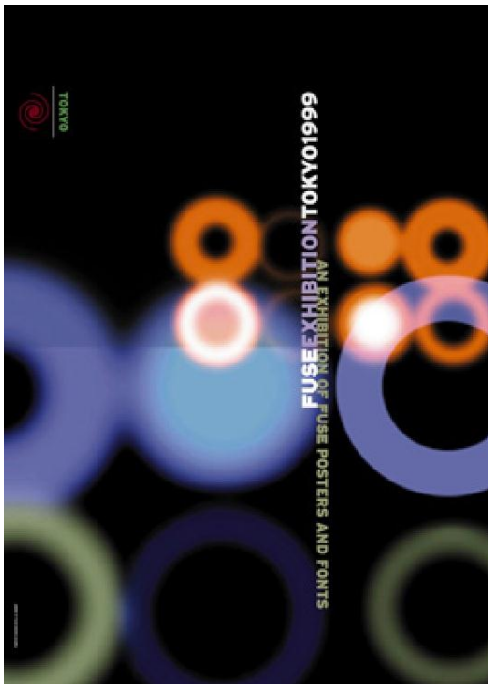
Tipografik sistemler sayfada metin hizalamak için kullanılan yöntemleri içerir. Bunlar sayfada kullanılan metinleri koordine ederek, görüneni daha ilgi çekici hale getirmeye yardımcı olur.

2.1. Aks Sistemi

Aks düzenlemesi en basit sistemdir. Tüm elemanlar tek bir eksenin solunda veya sağında düzenlenir. Düzenleme yapılacak simetrik veya asimetrik kompozisyonda aks sayfanın her hangi bir yerinde olabilir.



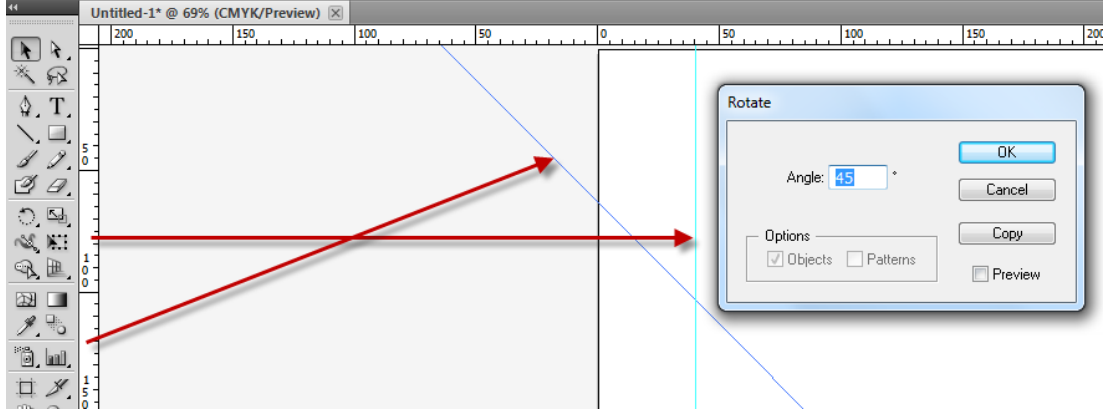
Şekil 2.1: Aks sistemi örnekleri.



Resim 2.1: Aks sistemine örnek afiş çalışmaları.

Vektörel programda sayfa cetvellerinin görünür olması işimizi kolaylaştıracaktır. Cetvellerden ekrana alınan rehber çizgileri baskıda görünmeyen sanal çizgilerdir. Bu

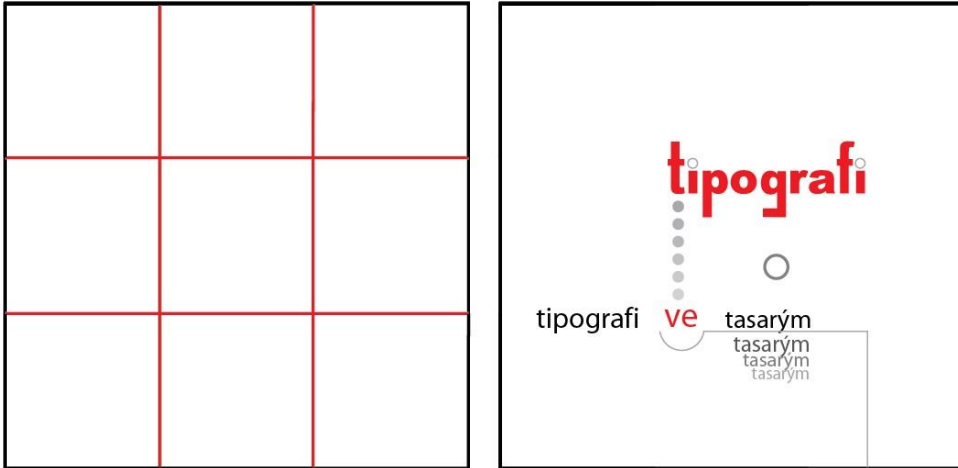
izgileri fare yardımı ile cetvellerden ekrana alabiliriz. İster yatay, ister dikey ya da apraz olarak izgileri kullanabiliriz.



Şekil 2.2: Rules açlandırma.

2.2. Grid (Izgara) Sistemi

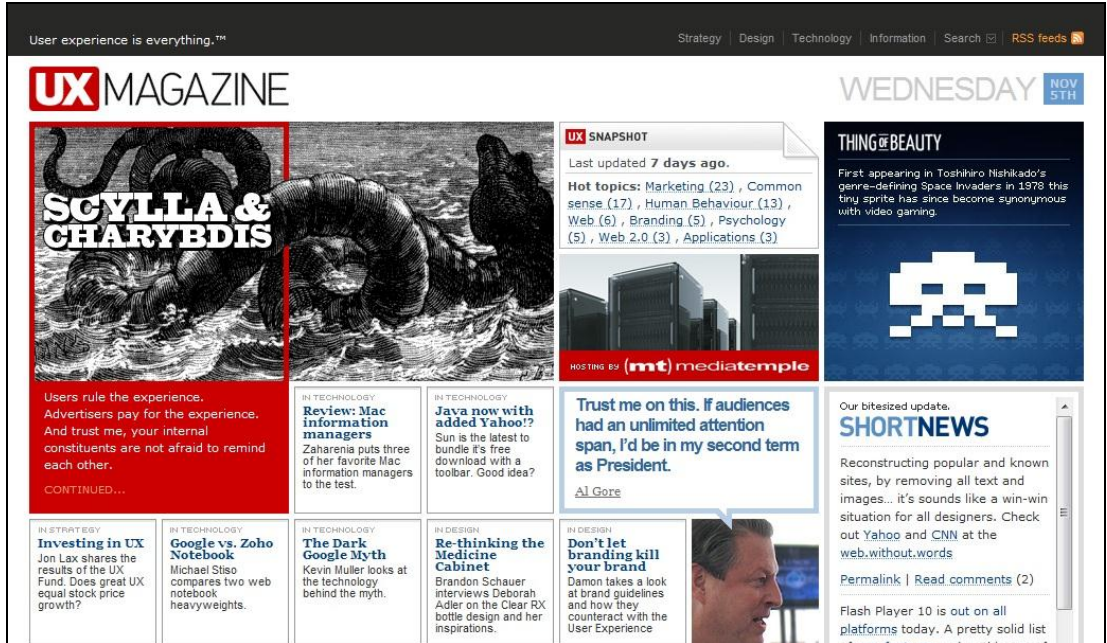
Dikey ve yatay bölünmelerden oluşan bir sistemdir. Ama dikey ve yatay bölümler arasında görsel bir ilişki oluşturmaktır.



Şekil 2.3: Grid sistem.



Resim 2.2: Grid sisteme örnek çalışma



Resim 2.3: Grid sisteme göre tasarlanmış web sayfası



Resim 2.4: Grid sisteme örnek dergi sayfası

2.3. Koram

Bütün elemanlar bir merkezden dairesel olarak genişleyerek düzenlenir.



Şekil 2.4: Korama örnek çalışmalar

➤ Bir yolun üzerinde metin oluşturmak

Belirli bir metni bir yolun üzerine yerleřtirmek için řu adımları uygulayın:

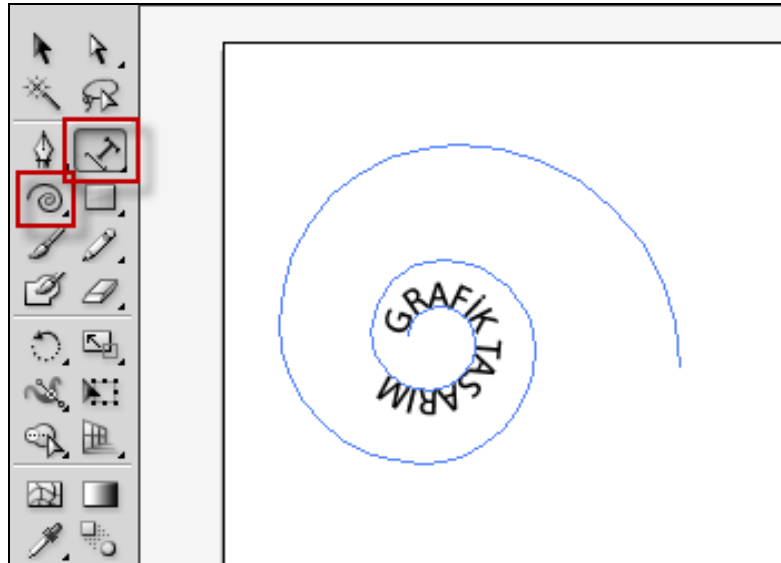
Kalem, çizgi parçası veya kurşun kalem aracını kullanarak bir yol oluřturun. Yazım aracını seçin ve imleci yolun üzerine getirin.

Üzerinde kavisli bir çizgi bulunan bir I çubuęu belirdięinde (bu imleç, metnin yolu izleyeceęini gösterir) tıklayın.

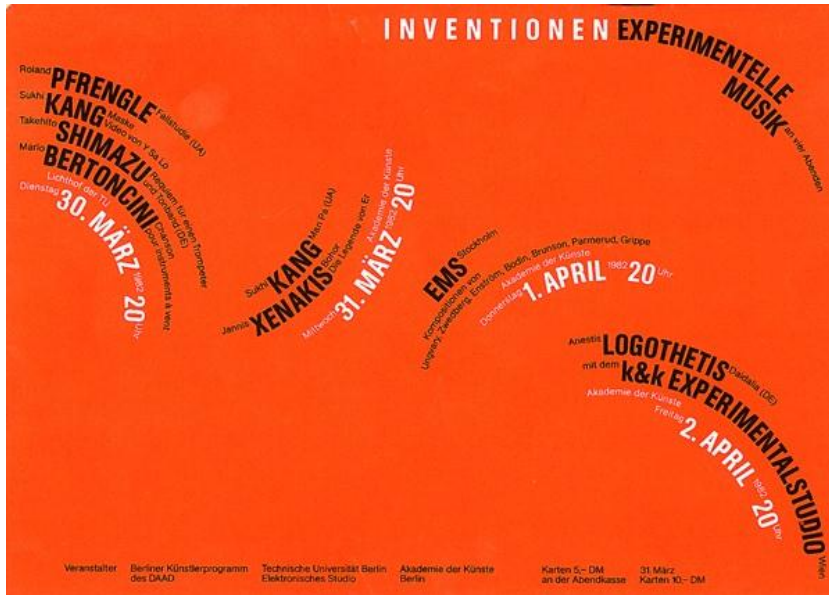
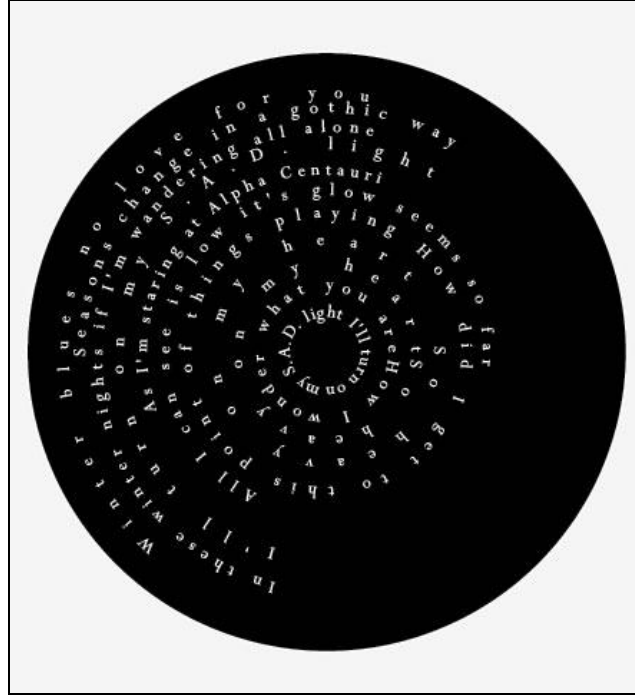
Yazmaya bařlayın metin yolu takip edecektir. Metnin yolu düzgün bir řekilde takip edemedięi noktalarda konumunu yeniden ayarlamak için Window > Type > Paragraph komutunu seçin ve paragraf panelini kullanarak hizalama ayarını deęiřtirin.

Alternatif olarak, metni serbestçe taşımak için seçim aracına geçin ve I çubuęunu sürükleyin.

Tıklayıp I çubuęunu yolun altına veya üstüne doęru sürükleyerek metni yolun dięer tarafında yer alacak řekilde çevirebilirsiniz.



Şekil 2.5: Metni yola sarmak.



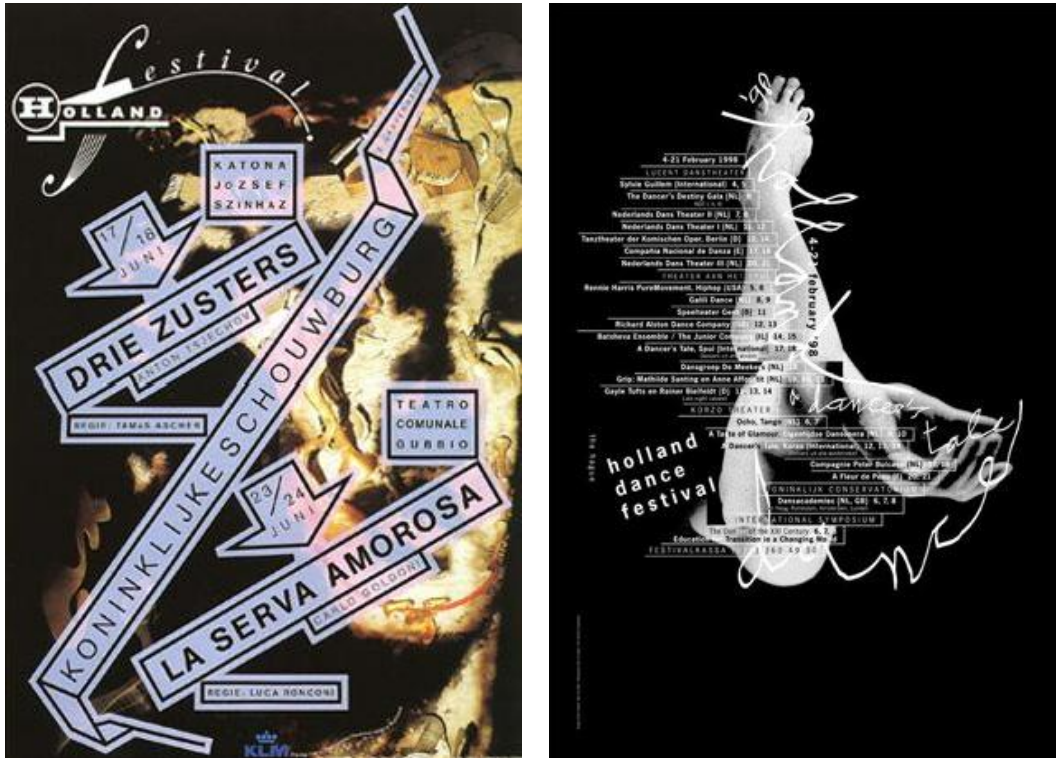
Resim 2.5: Genişlemeli sisteme örnek afiş çalışmaları.

2.4. Modüler Sistem

Metinler standart birimler içinde tasarım kurallarını dikkate alarak yüzeyde düzenlenir.



Şekil 2.6: Modüler sistem.



Resim 2.6: Modüler sisteme örnek afiş çalışmaları.

➤ Metni şekillerin içinde akıtmak

Metinleri kapalı şekillerin içinde akıtarak farklı şekillere ve boyutlara sahip özel metin sütunları oluşturun. Bu teknik dikdörtgenler, daireler, yıldızlar veya diğer her türlü kapalı şekille kullanılabilir ve böylece yaratıcı metin alanları oluşturabilirsiniz.

İstedığınız boyutta herhangi bir şekil oluşturun. Sayfanın başka bir yerinde başka bir şekil oluşturun (herhangi bir şekil olabilir).

Seçim aracını kullanarak şekillerden birini seçin ve shift tuşunu basılı tutarak diğer şekle tıklayın, böylece iki şekil de etkin duruma gelecektir.

Type > Theardded Text> Create komutunu seçin.

Yukarıdaki şekildeki gibi, akıtılan metnin yönünü gösteren bir akış çizgisi belirecektir.

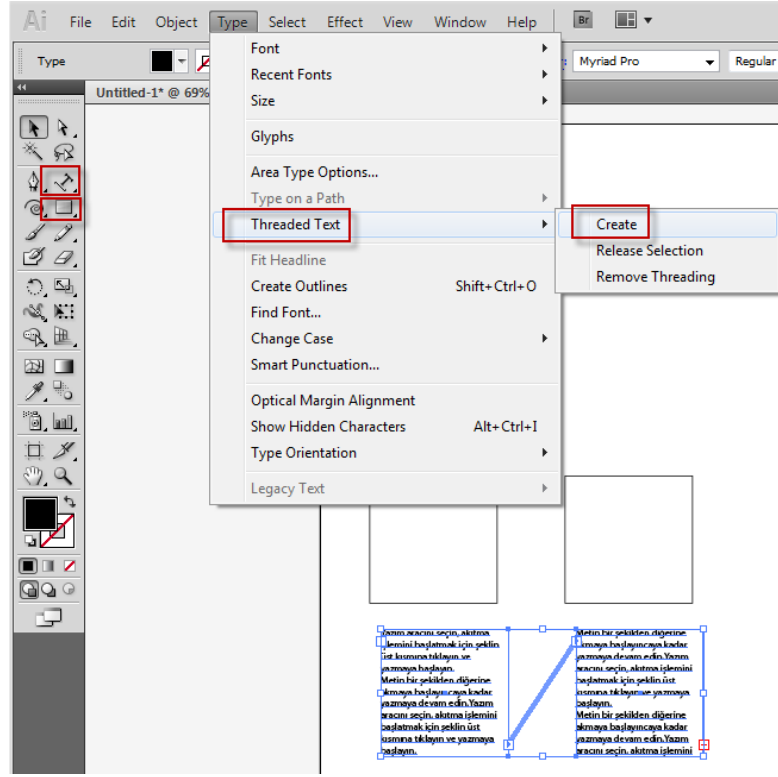
Yazım aracını seçin, akıtma işlemini başlatmak için şeklin üst kısmına tıklayın ve yazmaya başlayın.

Metin bir şekilden diğerine akmaya başlayıncaya kadar yazmaya devam edin.



Resim 2.7: Modüler sisteme örnek afiş çalışmaları.

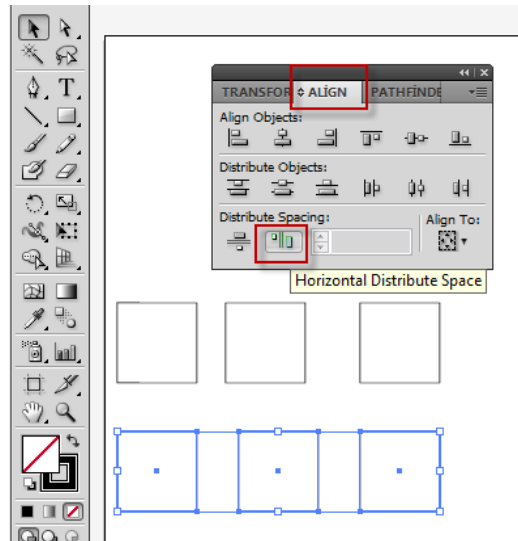
Eğer metnin artık akmasını istemiyorsanız, **Type > Theardded Text > Release Selection** komutunu seçin; bu komut, metin şekillerindeki bütün akıtma özelliklerini iptal eder. Bir ya da daha fazla şeklin (tüm şekillerin değil) akıtma özelliğini iptal etmek için ilgili şekli ya da şekilleri seçin ve ardından **Type > Theardded Text > Remove Thearding** komutunu seçin.



Şekil 2.7: Metinleri alan içlerine akıtmak.

➤ **İkiden fazla nesneleri eşit aralıklı yerleştirmek;**

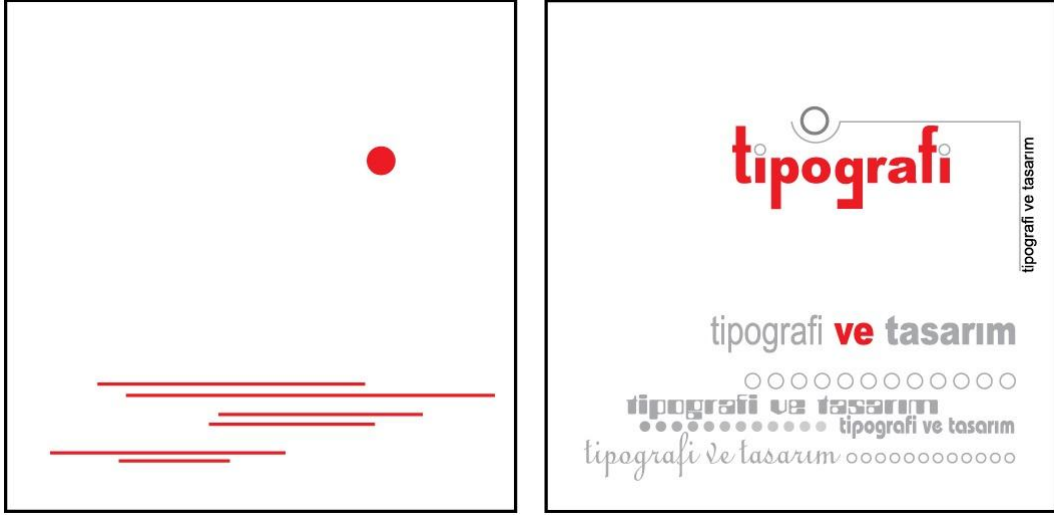
Nesneleri çizdikten sonra hepsi seçilir ve align penceresinden horizontal distribute space komutu uygulanır.



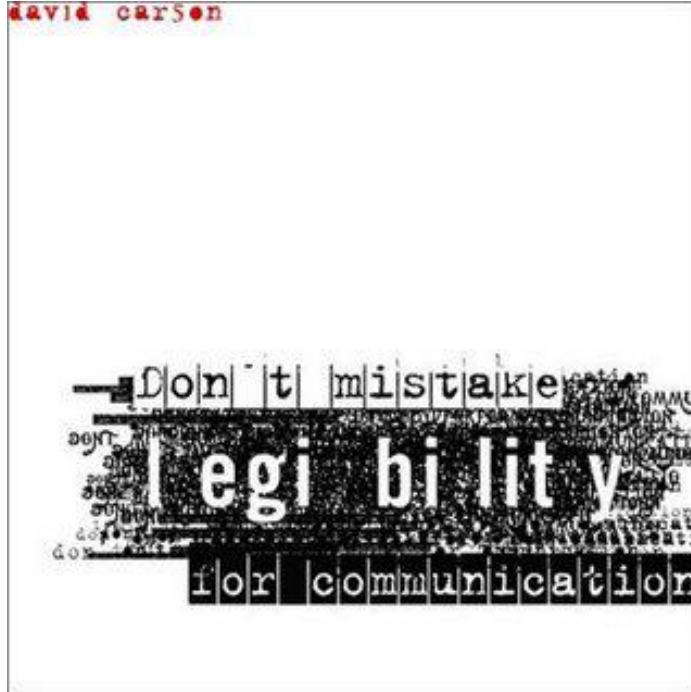
Şekil 2.8: Nesneleri eşit aralıklı yerleştirmek.

2.5. Layer (Katman) Sistemi

Metinler katmanlar şeklinde ve kaydırılarak düzenlenir.



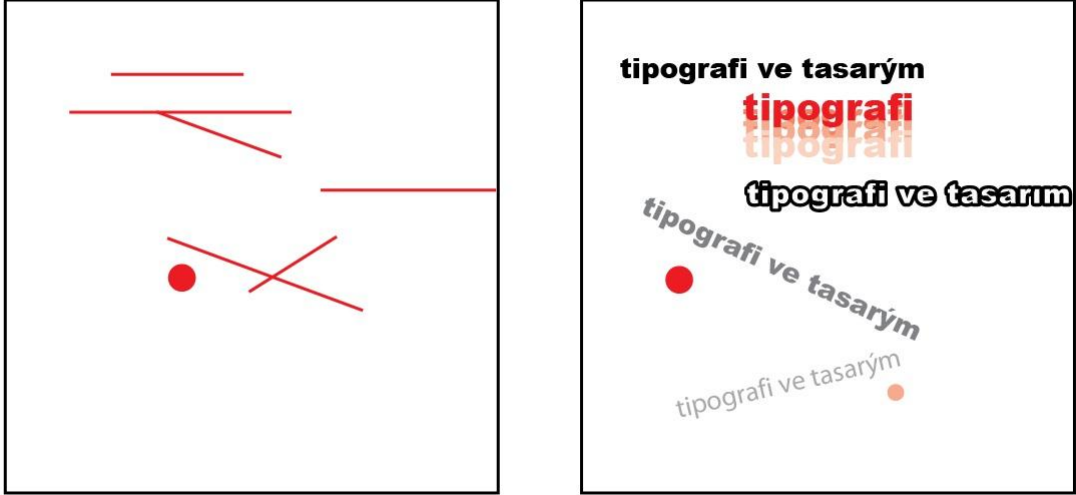
Şekil 2.9: Geçişli sistem.



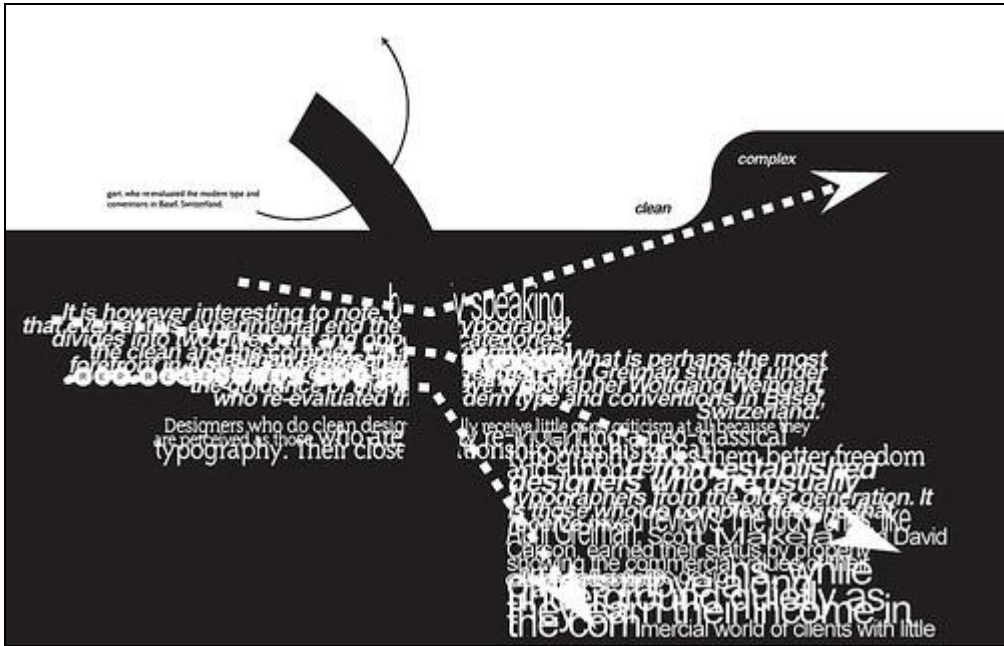
Resim 2.8: Geçişli sisteme örnek afiş çalışması.

2.6. Rastlantısal Sistem

Elemanlar arasında belirli bir düzen ya da ilişki yoktur. Rastlantısal sistemde kullanılan elemanlar kendi aralarında yönde, yöntemde, kuralda belirli bir amaç olmadan düzenlenir.



Şekil 2.10: Rastlantısal sistem.



Resim 2.9: Rastlantısal sisteme örnek afiş çalışmaları.

UYGULAMA FAALİYETİ

Aşağıdaki işlemleri tamamladığınızda vektörel programda aks sistemine uygun tipografik yüzey düzenlemesi yapabileceksiniz.

Kullanılacak araç ve gereçler

- Bilgisayar
- Vektörel çizim programı
- Görseller

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Kullanılacak araç ve gereçleri temin ediniz.	➤ Araç ve gereçleri eksiksiz temin etmeye özen gösteriniz.
➤ Vektörel programda istenen ölçüde yeni bir sayfa açınız.	➤ Ölçülere dikkat ediniz.
➤ Metinde kullanılacak harf karakterini seçiniz.	➤ Hangi konu ile ilgili ise konuya uyacak karakter seçmeye dikkat çekiniz. ➤ Okunaklığa önem veriniz.
➤ Hangi aks sistemine uygun düzenleme yapacağınıza karar veriniz.	➤ Kompozisyon ilkelerini dikkate alınız. ➤ Açılı akslar için transform aracından faydalanınız.
➤ Sayfada aksları cetvellerle (View-Rules) belirleyiniz	➤ Açılı akslar için transform aracından faydalanınız.
➤ Metin alanlarını oluşturunuz.	➤ Cümleleri bölerken akıcılığı bozmamasına dikkat ediniz.
➤ Metinleri düzgün bir şekilde yerleştiriniz.	➤ Metinleri açılı olarak yerleştirecekseniz transformdan açısını veriniz..
➤ Metnin düzenleme işlemini yaptıktan sonra metinde ilgi çekiciliği vurguyu ve akıcılığı kazandırmak için çizgi, daire ve tonlama seçeneklerini kullanınız.	➤ Bilgi konularını tekrar gözden geçirin.
➤ Çalışmanızın dijital çıktısını alıp arkadaşlarınızla eleştirisini yapınız.	➤ Çalışmanızı kullandığınız programın dosya formatında kaydediniz. ➤ Dijital çıktısını alınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

UYGULAMALI TEST

Vektörel programda tipografik sistemlerden birine uygun düzenleme yapınız ve çalışmanızı aşağıdaki değerlendirme ölçeğine göre değerlendiriniz.

Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız becerileri evet ve hayır kutucuklarına (X) işareti koyarak kontrol ediniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Tarama işlemlerini yaptınız mı?		
2. Vektörel programa çizimi eklediniz mi?		
3. Vektörel programda çizim yapıp kompozisyon oluşturdunuz mu?		
4. Vektörel programda çizimleri renklendirdiniz mi?		
5. Yazıları resim formatına çevirdiniz mi?		
6. Çalışmaları uygun formatta kaydettiniz mi?		
7. Yazıcıdan çıktı aldınız mı?		
8. Paspartu hazırladınız mı?		
9. Çalışmaları kaydettiniz mi?		
10. Sunum dosyası hazırladınız mı?		

DEĞERLENDİRME

Değerlendirme sonunda “Hayır” şeklindeki cevaplarınızı bir daha gözden geçiriniz. Kendinizi yeterli görmüyorsanız öğrenme faaliyetini tekrar ediniz. Bütün cevaplarınız “Evet” ise modül değerlendirmeye geçiniz.

MODÜL DEĞERLENDİRME

Modül sonunda kazandığınız yeterliği aşağıdaki uygulamayı yaparak değerlendiriniz.

Seçtiğiniz bir metni ve nesneleri birlikte kullanarak vektörel programda tipografik düzenleme yapınız.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Araç ve gereçleri temin ettiniz mi?		
2. Eskize uygun kağıt seçtiniz mi?		
3. Eskiz çizdiniz mi?		
4. Eskizi renklendirdiniz mi?		
5. Tarama işlemlerini yaptınız mı?		
6. Vektörel programda yeni bir sayfa açtınız mı?		
7. Vektörel programa çizimi eklediniz mi?		
8. Vektörel programda çizim yapıp kompozisyon hazırladınız mı?		
9. Çizimleri renklendirdiniz mi?		
10. Metni belirlediniz mi?		
11. Metinde kullanılacak harf karakterini konuya uygun seçtiniz mi?		
12. Hangi tipografik sisteme uygun düzenleme yapacağınızı belirlediniz mi?		
13. Espas ayarlarını yaptınız mı?		
14. Yazıları resim formatına çevirdiniz mi?		
15. Cümle bölüntüsünü doğru yaptınız mı?		
16. Düzenlemede çizgi unsurunu kullandınız mı?		
17. Düzenlemede daire unsurunu kullandınız mı?		
18. Düzenlemede tonlama ve renk unsurunu kullandınız mı?		
19. Çalışmayı uygun formatta kaydettiniz mi?		
20. Çalışmanızın dijital çıktısını alıp eleştirisini yaptınız mı?		
21. Zamanı verimli kullanmaya dikkat ettiniz mi?		
22. Çalışmanızdan memnun kaldınız mı?		

DEĞERLENDİRME

Değerlendirme sonunda “Hayır” şeklindeki cevaplarınızı bir daha gözden geçiriniz. Kendinizi yeterli görmüyorsanız öğrenme faaliyetini tekrar ediniz. Bütün cevaplarınız “Evet” ise bir sonraki modüle geçiniz.

CEVAP ANAHTARLARI

KAYNAKÇA

- BECER Emre, **İletişim ve Grafik Tasarım**, Dost Yayınevi, Ankara, 2002.
- GATES David, Müge ÖNAL, Namık Kemal Sarıkavak, **Latin Abecesinin Evrimi**, Ankara,1988.
- UÇAR Tevfik Fikret, **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**, İnkılap Yayınları, Ankara.