



# Sayısal Tipografi Dersi Öğrencilerinin Adobe Illustrator Yazılımı ile Tipografi Tasarımında Yaptıkları Hatalar ve Doğru Uygulama Örnekleri

Common Mistakes Made by Digital Typography Course Students in Typography Design with Adobe Illustrator Software and Best Practice Examples

**Dr. Öğr. Üyesi Evren TURAL**

ORCID: 0009-0007-6713-9575 • Atılım Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi  
Grafik Tasarımı Bölümü • [evren.tural@atilim.edu.tr](mailto:evren.tural@atilim.edu.tr)

| Araştırma Makalesi | Research Article

## Özet

“Tipografi”, grafik tasarımı alanı başta olmak üzere, resim, resim öğretmenliği ve son yıllarda gittikçe yaygınlaşan görsel iletişim tasarımı bölümlerinin müfredatlarında yer alan ve baskı yöntemlerinin sürekli gelişmesine paralel olarak genişlemesini sürdüren bir disiplindir. Tipografi eğitiminde sayısal uygulamalar bu müfredatlar içinde önemli yer tutar. Bu bağlamda öğrenciler çeşitli yazılımlar aracılığı ile yetkinliklerini geliştirirler. Bu disiplinlerde kullanılan yazılımlar başlıca 3 grupta derlenir: Bitmap (Piksel Tabanlı Yazılımlar), vektör tabanlı yazılımlar ve 3D yazılımlar. Bu araştırma, vektör tabanlı bir yazılım olan Adobe Illustrator yazılımında yapılan çalışmalarını konu alır ve grafik tasarım eğitimi alan öğrencilerin tipografi uygulamalarında Adobe Illustrator yazılımı kullanırken sıklıkla yaptıkları hataları tespit etmeyi ve bu hataları gidermede etkili yöntem ve araçları ortaya koymayı hedefler. Bu bağlamda, çalışmada, Atılım Üniversitesi Sayısal Tipografi dersi öğrenci çalışmaları ele alınmıştır. Bu çalışmalar sıklıkla yapılan hataların tespiti üzerinden sistematik biçimde sınıflandırılmış ve bu sınıfları temsilen ortak sorunlarını aktarmak üzere olasılık dışı örnekleme yöntemlerinden monografik örnekleme yöntemiyle seçilmiş çalışmalar ele alınmıştır. Bulgular, bu çalışmalarda sıklıkla yapılan hataların bir kısmının, öğrencilerin matematik ve geometri bilgi ve becerilerindeki eksikliklerden kaynaklı olabileceğini göstermiştir. Bununla beraber yapılan hatalı uygulamaların bir kısmının yazılım bilgisi eksikliği kaynaklı olabileceği de görülmüştür. Metnin sonuç bölümünde bu tespitlerden hareketle merkezi sınav sistemi ile öğrenci kabul yöntemine ve öğretim üyelerinin kullanabilecekleri eğitsel ortam ve araçlara ilişkin önerilerde bulunulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Adobe Illustrator, Tipografi, Tipografi Hataları, Tipografide Doğru Uygulama Örnekleri.

## Abstract

“Typography” is a discipline that continues to expand parallel to the continuous development of printing methods. It is widely covered in the curricula of Painting, Art Teaching and Visual Communication Design Departments - which have become increasingly widespread in recent years – and especially in the field of Graphic Design. Digital applications in typography education have an important place within these curricula. In those, students develop their competencies through various software. The software used in this context might be covered under three main groups: Bitmap (Pixel Based Software), Vector Based Software and 3D Software. This research focuses on works done in Adobe Illustrator, which is a vector-based software, and aims to identify the common mistakes that graphic design students make while using this software in typography applications, and to reveal the most effective methods and tools for eliminating these. In this context, in this study, student studies of Atılım University Digital Typography course are discussed. These studies are systematically classified on the basis of the detection of frequently made mistakes, and studies selected by monographic sampling method are discussed in order to represent the common problems of these classes. The findings reveal that some of the mistakes frequently made in these studies may be due to the deficiencies in students' knowledge and skills in mathematics and geometry. However, it has also been observed that some of the faulty applications may be due to lack of software knowledge. In the conclusion part of

Gönderi Tarihi / Sending: 15.05.2023 || Kabul Tarihi / Accepted: 12.06.2023 || Yayın Tarihi / Published: 15.06.2023



Copyright: © 2020 by the authors. Licensee USTAD. This article is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

the text, based on these determinations, suggestions are made regarding the central examination system, the student admission method, and the educational environment and tools that faculty members might effectuate.

**Keywords:** Adobe Illustrator, Typography, Typographic Mistakes, Best Practices in Typographic Applications

## Giriş

Tipografi, bir düşüncenin görselleştirilmiş ifadesidir. Bu ifadeyi oluşturmak için seçilen formlar, ifade edilen düşünceyi ve okuyucunun duygularını dramatik bir şekilde etkileyebilir (Ambrose ve Harris, 2006). Erdal'ın deyimi ile tipografi "iletmeyi ve iletilenlerin etkilerini" (2020:361) bilmek, tanımak ve görmektir. Bir başka deyişle, benzer düşünceler, farklı yazı formları ile ifade edildiğinde alıcı tarafından çok farklı algılanabilir. Benzer yazı karakterleri arasındaki küçük biçimsel farklar bile alıcı üzerinde farklı duygusal etkiler bırakabilir. Bu nedenle tipografik detaylar, amacı bir anlamda algı yaratmak olan grafik tasarımı alanı içerisinde oldukça belirleyici bir rol oynamaktadır.

Teknik olarak tipografinin izleri, Antik çağda mühür ve paraların üzerindeki kazımalarda görülür (Erdal, 2015:89). Ancak bu baskılar birkaç harf ya da sembolle sınırlı ve tipografik disiplinden yoksundur. Özellikle son 600 yılda, baskı yöntemlerinin sürekli gelişmesine paralel olarak tipografi disiplini de gelişmiştir. Yazı karakterlerinin gelişimi ise, hiyerogliflerin günümüzde kullandığımız Latin temelli harflere evrimi nedeni ile daha uzun bir zaman aralığına yayılmıştır. Bu anlamda günlük hayatımızda çok önemli bir yere sahip olan tipografi, baskı endüstrisinin gelişimi ve bilgisayarın ortaya çıkışı ile bugünkü modern yapısına kavuşmuştur (Ambrose ve Harris, 2006).

Türkiye'de tipografi eğitiminin tarihi, Cumhuriyet sonrası açılan Güzel Sanatlar Akademileri'nde ilgili derslerin müfredatlarda yer alması ile başlamıştır. Her ne kadar "tipografi" adıyla eğitim içerisinde yer almasa da "yazı", "güzel yazı" gibi adlarla grafik tasarımı alanı başta olmak üzere, resim, resim öğretmenliği ve son yıllarda gittikçe yaygınlaşan bir alan olarak görsel iletişim tasarımı bölümlerinin müfredatlarında yer almıştır.

Günümüzde Güzel Sanatlar Fakültelerinin ilgili bölümlerinde tipografi eğitimi genellikle iki dönem olarak verilmektedir. İlk dönem verilen tipografi dersleri, teorik bilgiler, harf anatomileri ile doğru çizim yöntemleri ile geleneksel metotlar ile genel yazı uygulamalarını içerir. İkinci dönem sayısal tipografi olarak programlarda yer alan tipografi dersi içerisindeki uygulamalar çoğunlukla sayısal ortamda yürütülür ve bu süreçte bilgisayar yazılımları kullanılır. Bilgisayar, aktarmacı bir anlayışla değil, yaratıcılık sürecini destekleyen, tasarımın deneysel yönünü zenginleştiren bir araç olarak kullanılmalıdır (Türker, 2005:83). Bununla birlikte sayısal tipografi uygulamaları için pek çok yazılım tercih edilebilir. Son yıllarda değişen tasarım anlayışlarına bağlı olarak, deneysel tipografi çalışmalarını da kapsayacak şekilde yazılıma ihtiyaç duyulmadan sadece bir fotoğraf makinesi ile sonuca gidilebilmektedir. Grafik tasarım ve tipografik uygulamaları içeren yazılımları genel olarak ele aldığımızda temelde üç grupta

değerlendirebiliriz. Bunlar: Bitmap (Piksel Tabanlı Yazılımlar), vektör tabanlı yazılımlar ve 3D yazılımlardır. Bu araştırma, vektör tabanlı bir yazılım olan Adobe Illustrator yazılımında yapılan çalışmaları konu edinmektedir.

### **Adobe Illustrator Yazılımı**

Adobe Illustrator 1986 yılında ilk olarak Apple Macintosh bilgisayarlar için, Adobe bünyesinde bir yazı karakteri geliştirme yazılımı olarak ortaya çıkmıştır. Genellikle dizgi gerektiren çalışmalar, afiş, broşür, logo gibi tasarımlar, tipografik düzenlemeler ve illüstrasyon gibi alanlarda kullanılmaktadır.

Adobe İllüstratör, vektör tabanlı bir yazılımdır. Vektör grafikler, kontrol noktaları ve düğümler olarak adlandırılan yerlerin oluşturduğu vektörleri temel alır. Bu noktaların her biri x ve y eksenleri üzerinde kesin bir konuma sahiptir ve yolun yönünü belirler. Ayrıca her bir yol, kontur rengi, şekli, kalınlığı ve dolgu olarak da atanabilir. Bu özelliklerin vektör grafik dosyasının boyutunu arttırmaması önemli bir noktadır. Pixel tabanlı (Bitmap) grafiklerden farklı olarak vektör grafiklerin kalitede hiçbir değişiklik olmadan sonsuz ebatta büyütülebilmesi de önemli bir avantajdır. İllüstratör programı sağladığı bu avantajlarla hem tasarım sürecinde hem de baskı süreçlerinde tercih edilen bir yazılım olmuştur. İllüstratör yazılımı yıllar içinde yeni sürümler yayımlayarak özelliklerini geliştirmeye devam etmektedir. Geliştirilen özelliklerin içinde yer alan Pathfinder, Align Tools, Live Paint Tool ve Stroke gibi araçlar sayısal tipografi eğitimi içerisinde sıklıkla kullanılan önemli araçlardır.

### **Yöntem**

Araştırma grafik tasarım eğitimi alan öğrencilerin tipografi uygulamalarında Adobe İllüstratör yazılımı kullanırken sıklıkla yaptıkları hataları tespit etmeyi ve bu hataları gidermede en etkili yöntem ve araçları ortaya koymayı hedeflemektedir. Bu bağlamda, 2021-2022 yılları arasında \* Üniversitesinde Sayısal Tipografi dersi kapsamında toplanan öğrenci çalışmaları (sayısal çizimler) gruplandırılarak kodlanmıştır.

Bu bağlamda, çizimlerin ortak sorunların referansla sistematik olarak sınıflandırılmış ve gruplandırılmıştır. Çalışmada, sınıflandırılmış çizimlerin ortak sorunlarını aktarmak üzere olasılık dışı örnekleme yöntemlerinden monografik örnekleme yöntemiyle seçilmiş çalışmalar ele alınmıştır. Sorunların analizi yapılmış ve olası çözümler bu bağlamda tartışılmıştır.

Nitel araştırmalarda toplanan verilerin bütüncül olması temel ilkelerden biridir. Bir bütünün, onu oluşturan parçaların toplamından daha fazla bir anlam ifade ettiği gerçeğinden hareketle araştırma konusu bütüncül bir yaklaşımla belirlenir ve toplanan bilgiler bütüncül bir yaklaşımla analiz edilir (Bogdan ve Biklen, 1992). Bulgular her ne kadar gruplandırılrsa da sorunları derinlemesine incelemek ve çözümleri saptamak için bütüncül bakış açısıyla analizler ortaya konmuştur.

### **Bulgular**

## Yol Bulucu (Pathfinder) Araçlarına Bağlı Olarak Yapılan Tipografik Tasarım Hataları ve Çözümleri

Yol Bulucu, etkileşim seçeneklerini kullanarak birden çok nesneyi birleştirmenize olanak tanır. Temel şekillerden (daire, kare, dikdörtgen vs.) yola çıkarak manuel olarak çizmeye gerek kalmadan herhangi bir harfin kısımlarını oluşturup birleştirmeyi oldukça pratik bir hale getirir.

Bileşik şekiller, birden çok nesneyi birleştirmenize ve her nesnenin diğer nesnelere nasıl etkileşime girmesini istediğinizi belirtmenize olanak tanır. Birleşik şekiller dört çeşit etkileşim sağlarlar: toplama, çıkarma, kesişme ve hariç tutma. Ayrıca, temeldeki nesnelere değişmez, böylece bileşik şekil içindeki her nesneyi düzenlemek veya etkileşim modunu değiştirmek için seçebilirsiniz.

Bileşik yollar, başka bir nesnede bir delik açmak için bir nesne kullanmanıza izin verir. Örneğin, iç içe iki daireden bir halka şekli oluşturabilirsiniz. Bileşik bir yol oluşturduğunuzda, yollar gruplanmış nesnelere gibi davranır. Doğrudan seçim aracını veya grup seçimi aracını kullanarak nesnelere ayrı ayrı seçebilirsiniz ve değiştirebilirsiniz veya birleştirilmiş yolu seçebilirsiniz ve düzenleyebilirsiniz.

### Problemler



Şekil 1. Bileşik Yollar hatalı çalışma örneği

Yukarıdaki örnekte öğrenci iki farklı harf tasarımında işaretlenmiş bölgelerde iki biçimi üst üste bindirerek dolgu görünümü için sorunsuz sayılabilecek bir görüntü elde etmiş ve problemi hallettiğini düşünmüştür. Ancak aynı iki harfi kontur görünümünde izlediğimizde üst üste binmiş parçalar açıkça görülebilmektedir. Bu tip hatalar, görünüş olarak gizlenebilmekle beraber, baskı aşamasında olumsuz sonuçlara yol açabilmektedir. Bir diğer durum ise; gruplama yapılmadığı durumlarda parçaların dağılabileceği ve taşıma durumlarında eksilmelerin yaşanması olacaktır.

### Çözümler

Bu çalışmada büyük B harfi için üst üste binen kısımlarda yol bulucu efektlerinin birleştir komutu (Unite) kullanılır ve iki biçim birbiri ile birleştirilir. Aynı şekilde büyük R harfi uygulaması için de hatalı bir uygulama olsa da iki kısmın yine aynı komutla birleştirilmesi çok daha doğru olacaktır.



Şekil 2. Bileşik Yollar doğru çalışma örneği

Şekil 2’de görülen iki harf için, tasarımsal sorunların dışında sadece yol bulucu aracına dayalı hatalı kısımların giderildiği doğru uygulama görülmektedir. Yol bulucu aracının üst üste binen ya da birbiri ile teması olan biçimleri birleştiren “Unite” seçeneği ile birleştirilmiş kısımlar kontur görünümünde tek bir kapalı parça olarak düzeltilmiştir.

### Hizalama Paneli (Align Tools)’ne Bağlı Tipografik Tasarım Hataları ve Çözümleri

Seçili nesnelere seçtiğiniz eksen boyunca hizalamak veya dağıtmak için hizalama paneli üzerindeki seçenekleri kullanabilirsiniz. Referans noktası olarak nesne kenarlarını veya bağlantı noktalarını kullanabilir ve bir seçime, çalışma yüzeyine veya anahtar bir nesneye hizalayabilirsiniz. Hizalama Paneli ile nesnelere birbirleri ya da anahtar nesnelere hizalayabileceğimiz gibi harf düzenlemelerinde ya da yeni bir karakter tasarımı sürecinde sıklıkla kullandığımız birleştirme noktalarını (anchor point) hızlıca düzenlemek ve hizalamak için de kullanabiliriz. Bu özelliği sayesinde hizalama paneli sayısal tipografi eğitiminde en çok kullanılan araçlardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Hizalama seçenekleri, bir veya birden fazla nesne seçildiğinde kontrol panelinde belirir. Belirmemişse kontrol paneli menüsünden Hizala’yı seçebilirsiniz.

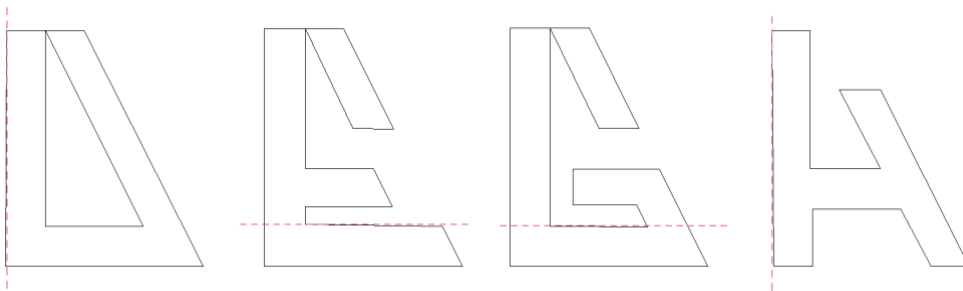
#### Problemler



Şekil 3. Hizalama Paneli hatalı çalışma örneği

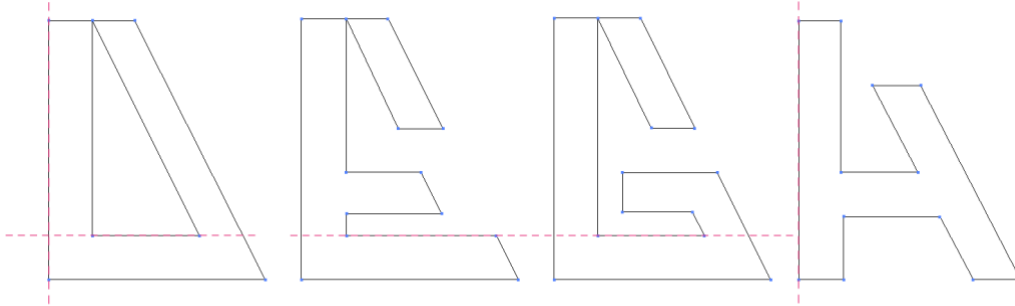
Şekil 3’te yer alan harf grubu, bir öğrencinin sayısal tipografi dersi için kendi tasarladığı yazı karakterine aittir. Illustrator programı kullanılarak sayısal ortama aktarılmıştır. Oldukça köşeli hatlara, güçlü diyagonal vurgulara ve geometrik bir forma sahip olan harflere bakıldığında göze çarpan bariz bir hatalı uygulama yoktur. Ancak yakından bakıldığında tam olarak düz olması gereken hatların ekseninin bir miktar kaydığı görülebilmektedir.

#### Çözümler



Şekil 4. Hizalama Paneli hatalı çalışma örneği Şekil 3 çözümlenmesi

Buradaki problem yatay ve dikey düzlemde aynı eksen üzerindeki bağlantı noktalarının hizalanmamasından kaynaklanmaktadır. Aynı eksen üzerindeki bağlantı noktaları çoklu seçimle seçilerek hizalama aracının (align tool) uygun seçeneği ile hizalanmalı ve bağlantı noktaları yatay ve dikey düzlemde düz bir hat oluşturacak şekilde düzenlenmeli idi.



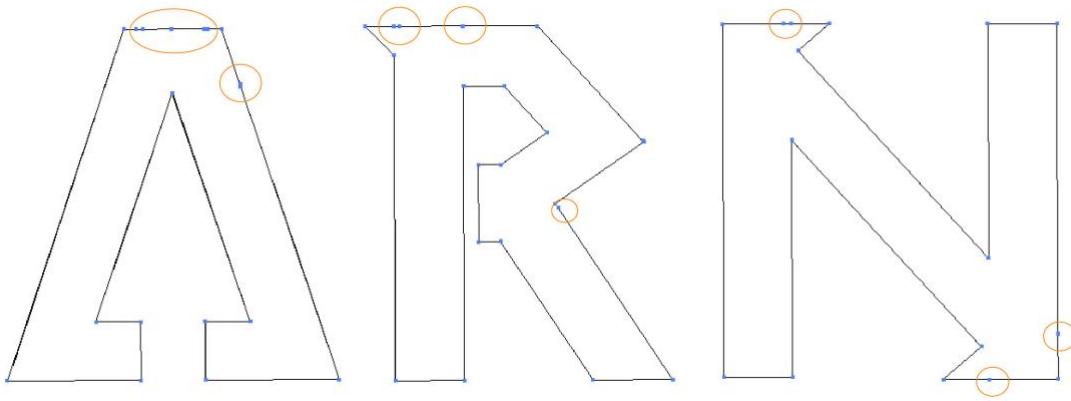
Şekil 5. Hizalama Paneli doğru çalışma örneği

Şekil 5’de düzeltilmiş uygulamada aynı eksen üzerindeki bağlantı noktaları her harf için tek tek hizalama işlemi yapmadan, harflerin taban düzleminde aynı eksende bulunan bağlantı noktaları çoklu olarak seçilerek yine çoklu olarak hizalanmış ve böylelikle harflerin et kalınlıklarında da farklılık oluşmasının önüne geçilmiştir.

### Kalem Aracı (Pen Tool) ve Bağlantı Noktaları (Anchor Point)’ na Bağlı Olarak Yapılan Tipografik Tasarım Hataları ve Çözümleri

Kalem aracıyla çizebileceğiniz şekil, iki bağlantı noktası oluşturmak için kalem aracı seçilerek yapılan düz bir çizgidir. Çizmeye devam ederek, köşe noktalarıyla birbirine bağlanmış düz çizgi parçalarından oluşan bir yol oluşturursunuz. Bu yöntem ile elde edeceğimiz şekiller köşeli şekiller olacaktır. Kıvrımlı biçimleri de yine Kalem aracıyla kontrollü bir şekilde yapmak mümkündür. Aynı aracı kullanarak bir eğrinin yön değiştirdiği bir tutturma noktası ekleyerek ve eğriyi şekillendiren yön çizgilerini sürükleyerek bir eğri oluşturabilirsiniz. Yön çizgilerinin uzunluğu ve eğimi eğrinin şeklini belirler.

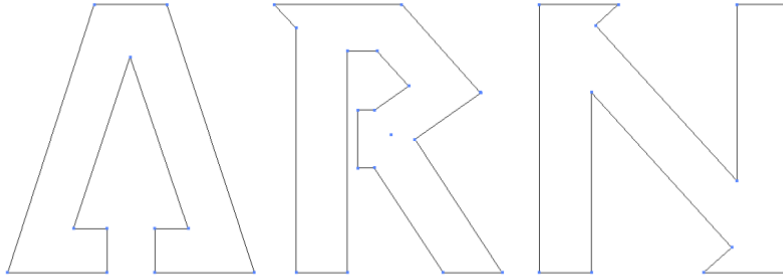
#### Problemler



Şekil 6. Kalem aracı hatalı çalışma örneği 1

Şekil 6’da çok daha az nokta ile oluşturabilecek köşeli hatların ve özellikle kıvrımlı formların çok fazla nokta kullanarak yapıldığı gözlemlenmiştir. Hatta çoğu zaman sadece iki nokta ile oluşturulabilecek düz bir hatta bile çok fazla sayıda nokta kullanıldığı görülmektedir. Bu durum düz formların kırılmasına, deforme olmasına, kıvrımlı formların ise girintili çıkıntılı bir hale gelmesine sebep olmaktadır. Örnekte kullanılan bağlantı noktaları (Anchor Point) kırmızı ile işaretlenmiştir. Bu noktaların gereksiz kullanımının harflerin gövde yapısında oluşturduğu kırıklıklar ve düzensizlikler açıkça görülebilmektedir.

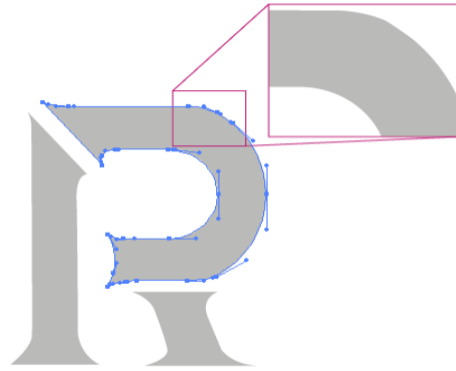
### Çözümler



Şekil 7. Kalem aracı doğru çalışma örneği

Şekil 7’de düz bir hat üzerinde en fazla iki bağlantı noktası kullanılmış ve yön çizgilerinin uzunluğunu ve açılarını ayarlayarak şekillendirme eğrileri uygulanmış ve olası hataların önüne geçilmiştir.

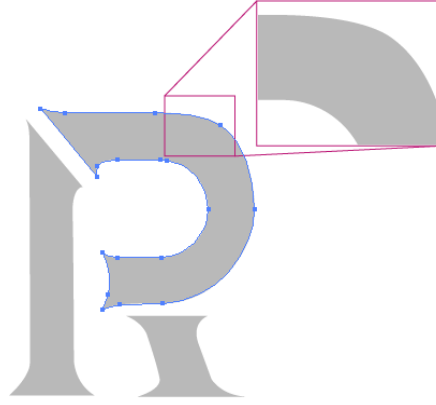
### Problemler



Şekil 8. Kalem aracı hatalı çalışma örneği 2

Şekil 8’deki dairesel ve kıvrımlı formlarda bir önceki çalışmada olduğu gibi fazla bağlantı noktası kullanılmasının ortaya çıkardığı girintili çıkıntılı ve düzensiz yapılar görülmektedir. Özellikle harflerin eğimli kısımlarında çok fazla bağlantı noktası kullanmak zaten zor kontrol edilen eğim akışının iyice kontrolden çıkmasına sebep olur.

### Çözümler



*Şekil 9. Kalem aracı doğru çalışma örneği 2*

Eğimli formlarda bağlantı noktası sayısını tıpkı düz hatlarda olduğu gibi mümkün olduğunca azaltmak ve bunun yerine kılavuz çizgileri yardımı ile düzenleme yoluna gitmek daha kontrollü bir eğim oluşturmak için uygun bir yöntem olacaktır. Bu gibi formları oluşturmak için mümkün olduğunca hazır biçim araçları (bu örnek için daire aracı) imkanlarından faydalanmak, ekleme ve çıkarma yöntemi ile kusursuz eğimler oluşturmak daha uygun olacaktır.

### **Canlı Boyama Aracı (Live Paint Tool)'na Bağlı Yapılan Tipografik Tasarım Hataları ve Çözümleri**

Canlı boyama aracı, çeşitli hazır çizim araçları ile planladığınız çizime dolgu vermenin bir yoludur. Illustrator'ın vektör çizim araçlarının tamamını kullanmanızı sağlar, ancak çizdiğiniz tüm yolları aynı düz yüzeydeymiş gibi ele alır. Yani, yollardan hiçbiri diğerinin önünde ya da arkasında değildir. Bunun yerine, yollar, alanın tek bir yolla mı yoksa birden çok yolun parçalarıyla mı bağlı olduğuna bakılmaksızın, çizim yüzeyini herhangi biri renklendirilebilecek alanlara böler. Sonuç olarak, nesnelere boyamak, bir boyama kitabını doldurmak veya bir kalem çizimini boyamak için suluboya kullanmak gibidir.

#### **Problemler**



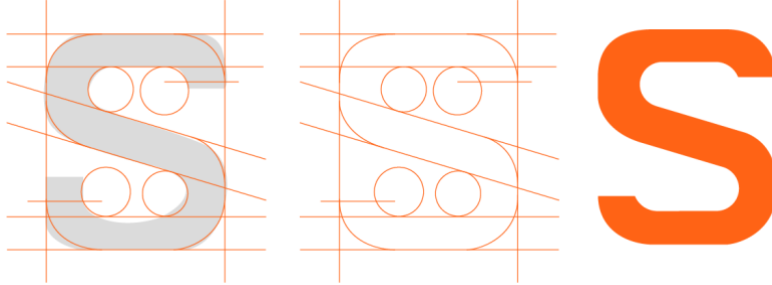
*Şekil 10. Canlı Boyama aracı hatalı çalışma örneği*

Şekil 10'da bir öğrencinin kendi tasarladığı yazı karakterine ait B, R ve T harflerinin İllüstratör programında sayısal ortama aktarılmış hali görülmektedir. Bu üç harften yuvarlak hatları bulunan R ve S harflerinin kıvrımları kalem aracının hatalı kullanımına bağlı olarak girintili çıkıntılı bir yapıdadır. S harfinde ayrıca anatomik deformasyon tespit edilmiştir. Bazı bilinen yazı karakterlerinin deformasyonu ile üretilen yazı karakterleri alışılmış bir durumdur. Bu zaman zaman tasarımcıların başvurduğu bir



yöntem olmuştur ve tasarımcının bilinçli bir tercihidir. Bu iki durum arasındaki farkı birbirinden ayırt etmek gerekir. Burada yapılan hata öğrencinin bilinçli bir seçimi değil, yanlış uygulama sonucu ortaya çıkan bir durumdur. Aksi durumda karaktere ait diğer harflerde de benzer deformasyonlar yapılması beklenirdi.

### Çözümler



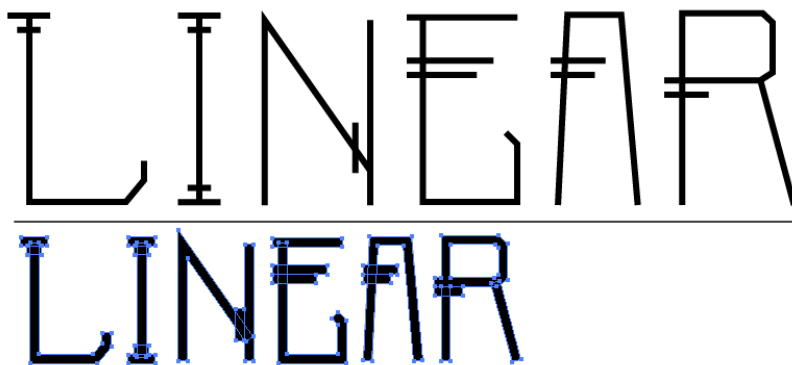
Şekil 11. Canlı Boyama aracı doğru çalışma örneği

Bu harf için Canlı Boyama Aracı (Live Paint Tool) ile oluşturulacak şablon ile hızlı ve hatasız şekilde çizimi tamamlamak mümkündür. Kalem aracı (pen tool), Çizgi aracı (Line Segment Tool) ve hazır geometrik çizimler yapılmasına imkan tanıyan araç grubu (rectangle tool, ellipse tool vs) ile oluşturulacak şablon ile genel hatları ile harf formu belirlenebilir ve bu aşamadan sonra canlı boyama aracı kullanılarak istenilen yerlere dolgu verilebilir. Şekil 11'te gri renkte görülen öğrenci çalışması üzerine çeşitli araçlar kullanılarak kılavuz çizgiler yerleştirilmiş (kırmızı çizgiler), açılar, hatların ve eğimlerin daha düzgün olması sağlandıktan sonra canlı boyama aracı kullanılarak dolgu verilmiştir.

### Kontur (Stroke) Uygulamalarına Bağlı Yapılan Tipografik Tasarım Hataları ve Çözümleri

Dolgu, bir nesnenin içindeki renk, desen veya degradedir. Açık ve kapalı nesnelere ve canlı boyama gruplarının yüzlerine dolgu uygulayabilirsiniz. Kontur ise bir nesnenin, yolun veya canlı boyama grubunun kenarının görünür ana hattı, belirleyici dış çizgisidir. Bir konturun genişliğini ve rengini Illustrator'de kontrol edebilirsiniz. Yol seçeneklerini kullanarak kesikli konturlar oluşturabilir ve fırçaları kullanarak stilize edilmiş konturlar boyayabilirsiniz.

### Problemler



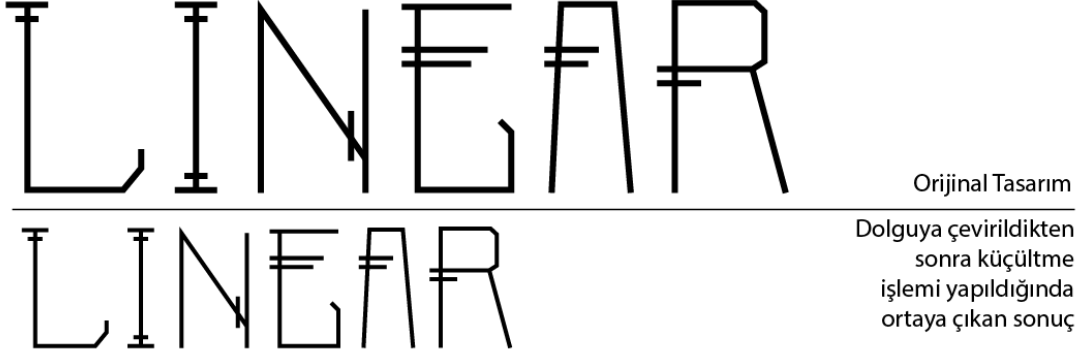
Orijinal Tasarım

Dolguya çevrilmeden  
küçültme sonucu  
ortaya çıkan sonuç

Şekil 12. Canlı Boyama aracı hatalı çalışma örneği

Öğrenci, yukarıdaki çalışmada (şekil 12) kendi tasarladığı yazı karakterini çizgisel olarak oluşturmuş ve kalınlığı da kontur aracı ile belirleme yoluna gitmiştir. Oluşturduğu çalışmada herhangi bir metni ya da tek tek harfleri küçültme işlemi yaptığında kontur kalınlığı aynı kalmış ancak kütle küçüldüğü için çizgiler iç içe girmiş ve orijinal tasarım tamamen farklı bir yapıya bürünmüştür.

### Çözümler



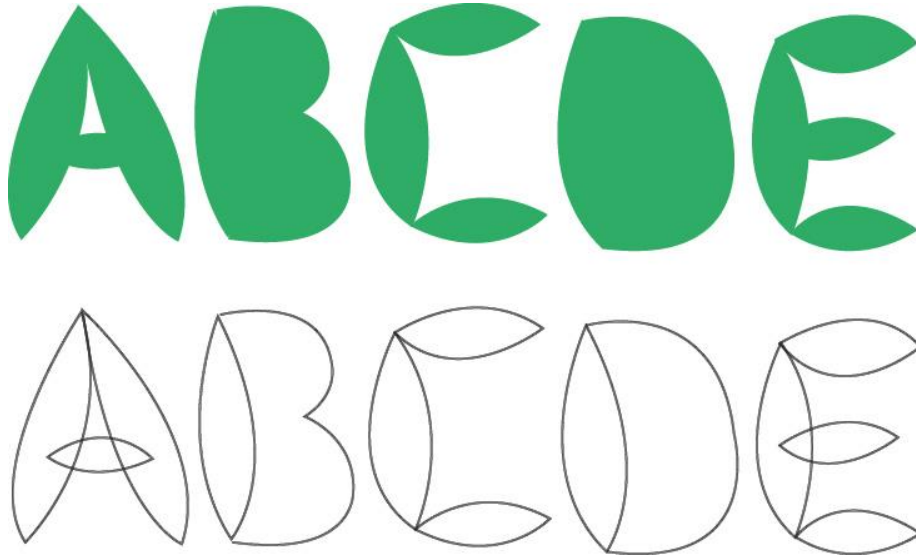
Şekil 13. Canlı Boyama aracı doğru çalışma örneği

Şekil 13 örneğinde görülebileceği gibi doğru uygulama, kontur kalınlığını netleştirip tasarımı bitirdikten sonra çizimi dolguya çevirmek için çizime çevirme (expand) işlemi yapılarak hataların önüne geçilmesidir. Bu işlemden sonra yol bulucu aracı kullanılıp birbirini kesen parçalar birleştirilmeli ve harflere daimî şekilleri verilmelidir.

### Geometrik Biçim Araçları'na Bağlı Yapılan Tipografik Tasarım Hataları ve Çözümleri

Adobe İllüstratör ve benzeri vektör tabanlı yazılımların belki de ilk sürümünden beri var olan en temel araçlar, temel geometrik biçimleri pentool ile çizmeye gerek kalmadan dilediğiniz en boy oranında çizmenizi sağlayacak dikdörtgen, polygon, elips ve benzeri çizim araçlarıdır. Bu araçları kullanarak zamandan tasarruf sağlayacağınız gibi, çizimdeki olası hatalarında önüne geçmeniz mümkündür. Ayrıca, özellikle harf düzenlemelerinde farklı geometrik çizim araçları ile çizilen şekilleri aynı anda kullanıp tipografik uygulamalar çok daha rahat bir şekilde yapılabilir. Bu araç grupları ile temel olan geometrik biçimler hızlı bir şekilde üretilebilirken, aynı zamanda ayarlar seçeneği ile amaçlanan forma ulaşılması da mümkündür. Örneğin poligon aracı beşgen biçimler çizme imkânı verirken, aracın ayarları kullanılarak aynı zamanda bir üçgen ya da altıgen çizmekte mümkündür. Ya da elips aracı kullanarak daire ya da yarım daire çizmek de mümkündür.

### Problemler



Şekil 14. Geometrik biçim aracı hatalı çalışma örneği

Yukarıdaki örnekte (Şekil 14), ikinci sınıf öğrencisi bir öğrencinin sayısal tipografi dersi kapsamında yaptığı alfabe çalışmasına ait birkaç harf uygulamasının dolgu ve kontur görünümü görülmektedir. Öğrenci, bu yazı karakteri tasarımı için iki ucu sivri elips biçimini ana yapı parçası olarak belirlemiş ve alfabeyle ilgili harfleri bu anatomik özellik üzerine kurgulamaya çalışmıştır. Fakat görüldüğü gibi her harf için oluşturulan uçlardan sivriltilmiş elips biçimi farklı şekillerde uygulanmıştır. Bu durum yazı karakterinin biçimsel özelliklerinin her harfte farklılık göstermesine sebep olmuş ve genel yapıda bütünlük kaybolmuştur. Bu problemin nedeni öğrencinin temel elips aracına ufak bir müdahaleyle elde edebileceği biçimi kullanmak yerine, bahsi geçen temel biçimi, her harf için ayrı ayrı olarak, pentool aracı ile el yordamı ile çizmeye çalışmasıdır.

### Çözümler



Şekil 15. Geometrik biçim aracı doğru çalışma örneği

Bu çalışma için önerilen uygulama, elips aracı yardımıyla belirlenen oranlarda bir elips çizmek, daha sonra tepe ve alt birleştirme noktalarını ayrı ayrı seçerek her iki noktayı da dönüştür (convert) seçeneği ile köşeli hale çevirmektir. Böylece tamamıyla simetrik ve iki ucu sivri bir elips yapı elde edilebilir. Bu temel eleman daha sonra her bir harfin anatomik özelliklerine göre büyültüp, küçültülerek, ya da çevrilerek kullanılabilir. Şekil 15’de hatalı görülen aynı harf grubunda önerilen uygulamanın yapıldığı örnek görülmektedir.

## SONUÇ

Öğrencilerin çoğunun yapmış oldukları tipografik çalışmalarda, bu araçları ya hiç kullanmadıkları ya da bir kısmında kullanıp diğer kısımları manuel olarak çizme yoluna gittikleri gözlemlenmiştir. Bunun sebebinin tasarlayacağı bir harfin ya da geometrik biçimin temelinde hangi geometrik öğelerin bulunduğunu öngöremedikleri düşünülebilir. Bu durum, matematik becerileri ve bilgisi bakımından eksiklikleri bulunduğu düşüncesini akla getirmektedir. Özellikle pek çok üniversitenin ilgili bölümlerinde grafik tasarımı bölümlerine girişte yapılan yetenek sınavlarının zorunlu olmaktan çıkması ile merkezi sistemle öğrenci alımı yoluna gidilmiş, fakat taban puanlarının çok düşük tutulduğu görülmüştür. Araştırmada yer alan öğrencilerin tümü merkezi yerleştirme ile ve düşük taban puan ile grafik tasarımı bölümüne yerleşen öğrencilerden oluşmaktadır. Grafik tasarım alanı hem görsel hem de sayısal bilgilerin bileşeni durumundadır. Bu bağlamda, matematik, geometri gibi alanlarda temel bilgi eksikliğinin beklenen biçimsel çözümlenmeye ilişkin ortaya çıkan sorunların nedenlerinden olabileceği düşünülmektedir.

Özellikle sayısal ortamda yapılan tipografik uygulamaların çoğu, temel geometri uygulamaları ile benzerlik göstermektedir. Geometrik uygulama ve hesaplamaların esasen tipografik uygulamaların hemen hemen bütününde geniş ölçüde kullanıldığı da bir gerçektir. Buradan yola çıkarak tipografi eğitiminin verildiği grafik tasarımı ve benzer yükseköğretim bölümleri programlarına, bir dönem bile olsa temel geometri bilgilerini içeren bir dersin zorunlu ders olarak entegre edilmesi oldukça olumlu sonuçlar yaratabilir.

Bununla beraber yapılan hatalı uygulamaların bir kısmının yazılım bilgisi eksikliği kaynaklı olabileceği de düşünülebilir. Grafik Tasarımı Bölümü 2. Sınıf programlarında verilen tipografi ve sayısal tipografi derslerinin öğrencilerin çok daha fazla yazılım bilgisi sahibi olmaları 3. Sınıf programları içine alınması üzerinde düşünülmesi gereken bir konudur. Bir diğer öneri de yazılım bilgilerini geliştirebilmeleri adına müfredatlar daha yoğun bilgisayar destekli tasarım dersleri konulması olabilir. Günümüzde gelişen iletişim ağları ve özellikle internetin geldiği nokta ile bilgiye ulaşmaktaki kolaylık düşünüldüğünde pek çok popüler video paylaşım uygulaması, program bilgisi eksikliklerinin giderilmesi için faydalı bir araç olarak kullanılabilir. Youtube ve benzeri pek çok sosyal medya uygulamasında Adobe İllüstratör ve diğer grafik yazılımlarla ilgili pek çok uygulama videosu bulmak

mümkündür. Öğrencilerin boş zamanlarında takip edebilmesi için ders yürütücüsü tarafından faydalı olabilecek videolar ve içerik sağlayıcıların belirlenmesi ve öğrenciler ile düzenli olarak paylaşılması da yazılım bilgilerinin gelişmesi için faydalı olabilecek bir yöntem olarak düşünülebilir.

### **Kaynakça**

Adobe Resmi Web Sitesi, <https://helpx.adobe.com>

Ambrose, G ve Harris, P (2006) The fundamentals of typography. Ava Publishing.

Bogdan, R C ve Biklen, S K (1992) Qualitative research for education: An introduction to theory and methods. Boston: Allyn and Bacon.

Coffey, A ve Atkinson, P (1996) Making sense of qualitative data: Complementary research strategies. Newbury Park, CA: Sage.

Erdal, G (2020). İletişim ve Tipografik Mesaj. ROUTE. Educational & Social Science Journal. 7 (9): 360-366. DOI: <http://dx.doi.org/10.17121/ressjournal.2739>

Erdal, G (2015). İletişim ve Tipografi. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Gavin, A ve Harris, P (2012) Tipografinin Temelleri, İstanbul: Literatür.

Gavin, A ve Harris, P (2014) Grafik Tasarımda Tipografi. İstanbul: Literatür.

Türker, İ. H (2005). Bilgisayar Destekli Grafik Tasarımı Dersi, Yöntem Önerisi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. Sayı 19:35-47.

### **Çatışma Beyanı**

Makalenin herhangi bir aşamasında maddi veya manevi çıkar sağlanmıştır.

### **Yayın Etiği Beyanı**

Bu makalenin planlanmasından, uygulanmasına, verilerin toplanmasından verilerin analizine kadar olan tüm süreçte “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir. Bu araştırmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamıştır. Bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir.