



**ETKİLEŞİMLİ TASARIMIN RESİMLİ ÇOCUK
KİTAPLARINDAKİ YERİ VE BİR TASARIM UYGULAMASI**

Rabia ALABAY

DANIŞMAN Prof. Çiğdem DEMİR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

YENİ MEDYA ANASANAT DALI

GAZİ ÜNİVERSİTESİ

GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

OCAK 2019

Rabia ALABAY tarafından hazırlanan "ETKİLEŞİMLİ TASARIMIN RESİMLİ ÇOCUK KİTAPLARINDAKİ YERİ VE BİR TASARIM UYGULAMASI" adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ ile Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yeni Medya Anasanat Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Çiğdem DEMİR

Görsel İletişim Tasarımı Anasanat Dalı, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi,

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum.



Başkan : Doç. Dr. Pelin ÖZTÜRK GÖÇMEN,

Görsel İletişim Tasarımı Anasanat Dalı, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi


Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/



Üye : Doç. Dr. T. İnanç İLİSULU

Çizgi Film ve Animasyon, Başkent Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum



Tez Savunma

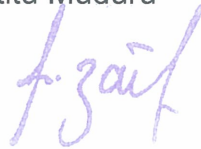
Tarihi:

08/01/2019

Jüri tarafından kabul edilen bu tezin Yüksek Lisans Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Figen ZAİF

Enstitü Müdürü



ETİK BEYAN

Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Rabia ALABAY

08.01.2019

ETKİLEŞİMLİ TASARIMIN RESİMLİ ÇOCUK KİTAPLARINDAKİ YERİ VE BİR TASARIM UYGULAMASI

(Yüksek Lisans Tezi)

Rabia ALABAY

GAZİ ÜNİVERSİTESİ

GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Ocak 2019

ÖZET

Günümüzde elektronik ortamda bulunan ve etkileşim özelliği içeren yeni medya araçları geleneksel medya araçlarının yerini almıştır. Kitaplar, dergiler, gazeteler, faturalar dahil bir çok şey elektronik ortamda e-posta, etkileşimli e-kitap, e-dergi, e-gazete, e-fatura şeklinde elektronik halleriyle günümüzde kullanılmaktadır. Bunlardan en önemlisi ise kitap algısını farklı bir boyuta taşıyan etkileşimli kitaplardır. Etkileşimli kitap basılı kitaba göre öğrenmeyi arttıran pek çok unsur içermektedir. Bunun en önemli sebebi ise ses, video, animasyon gibi pek çok etkileşim öğesi içermesidir. Etkileşimli kitapların gelişimindeki en önemli faktörlerden biri resimli çocuk kitaplarının gelişimi olmuştur. 18. yüzyılda başlayan resimli çocuk kitabı üretimi günümüzde basılı halde bulunmakla birlikte yerini etkileşimli çocuk kitaplarına bırakmaktadır. Bunun en önemli nedeni ise görsel biçimde algılayan, oyun çağındaki okul öncesi çocukların; oynayarak ve eğlenerek öğrenme biçimine uygun olarak görsel, işitsel ve dokunsal duyarlarına hitap etmesidir. Bu çalışmada teorik olarak etkileşimli çocuk kitaplarının gelişim sürecinin verilmesinin yanı sıra tez de yer verilen konulara uygun olarak bir etkileşimli çocuk kitabı hazırlanmış ve sunulmuştur. Etkileşimli çocuk kitabı uygulamasında okul öncesi dönemdeki çocukların pedagojik gelişimlerine ve değerler eğitimine uygun olarak resmedilen belirgin seslere sahip 10 adet hayvan karakteri ile çocuklara hayvanları (aslan, ayı, fil, maymun, inek, koyun, at, eşek, köpek, kedi), görsel, işitsel ve dokunsal olarak anlamaları hedeflenmiştir.

Bilim Kodu : 115605
Anahtar : Resimli Çocuk Kitabı, İllüstrasyon, Etkileşim Tasarımı,
Kelimeler Etkileşimli Çocuk Kitabı.
Sayfa Adedi : 161
Danışman : Prof. Çiğdem DEMİR



THE INTERPRETATION OF INTERACTIVE DESIGN IN CHILDREN'S BOOKS AND DESIGN APPLICATIONS

(Master Thesis)

Rabia ALABAY

GAZİ UNIVERSITY

ENSTITUTE OF FINE ARTS

Ocak 2019

ABSTRACT

Nowadays, new media tools which are available in electronic environment and have interactive features have replaced traditional media tools. In this current time books, magazines, newspapers and bills, are used in the form of e-mail, interactive e-books, e-magazines, e-newspapers and e-bills due to the electronic environment of today. The most important ones from these are the interactive books that gives book perception a different dimension. The interactive books contain many elements that enhance learning more than printed books. The most important reason for this is that they include many interactive elements such as audio, video and animation. One of the most important factors in the development of interactive books has been the development of pictured children's books. The production of children's books, which began in the 18th century, is still being done but falls behind compared to interactive children's books. The most important reason for this is, those books appeal the visual, auditory and tactile sensations of visually perceiving; game-age preschool children making learning more interesting and fun. In this study, in addition to the development process of the interactive children's books, an interactive children's book was prepared and presented in accordance with the topics covered in the thesis. In the interactive children's book, 10 animal characters (lion, bear, elephant, monkey, cow, sheep, horse, donkey, dog and cat) with distinctive sounds depicted in the pedagogical development, values education of children in the preschool period are presented to children with an aim for them to understand those animals visually, auditorily and tactually.

Science Code : 115605

Key Words : Illustrated Children's Book, Illustration, Interaction Design,
Interactive Children's Book.

Number of Pages : 161

Advisor : Prof. Çiğdem DEMİR



TEŐEKKÜR

Bu alıőmanın yűrűtűlmesi sırasında desteęini esirgemeyen danıőmanım Prof. iędem DEMİR'e teőekkűr ederim.

alıőma boyunca bilgi ve deneyimleri ile bana yol gűsteren, babam Dr. Nurettin ALABAY'a, yoęun alıőmalarım sırasında bana sabır gűsteren annem Mehtap ALABAY'a, maddi ve manevi desteęini esirgemeyen emekli űęretmen anneanneme ve tezimle ilgili İngilizce tercűmelerde desteęini esirgemeyen Elektrik Elektronik Műhendisi kardeőim Halid ALABAY'a teőekkűr ederim.

Tezimi hazırlama sűresinde bana sabır gűsteren, kűűk bűyűk yardımını esirgemeyen herkese teőekkűr ederim.

Rabia ALABAY

İÇİNDEKİLER

ÖZET	v
ABSTRACT	vii
TEŞEKKÜR	ix
İÇİNDEKİLER.....	xi
ŞEKİLLERİN LİSTESİ	xiii
RESİMLERİN LİSTESİ	xv
SİMGELER VE KISALTMALAR	xxii
1. GİRİŞ	1
2. RESİMLİ ÇOCUK KİTAPLARI	5
2.1. Kitabın Tanımı Ve Tarihçesi	5
2.2. Kitap Üretim Teknikleri	11
2.2.1. Yüksek Baskı.....	12
2.2.2. Çukur Baskı	16
2.2.3. Düz Baskı (Ofset).....	18
2.2.4. Elek (Serigrafi) Baskı	21
2.2.5. Dijital Baskı	22
2.3. Resimli Çocuk Kitabının Tanımı	23
2.4. Resimli Çocuk Kitaplarının Gelişimi Ve Tarihçesi	25
2.5. İllüstrasyonun Gelişimi ve Resimli Çocuk Kitaplarında ki Önemi.....	37
3. ETKİLEŞİMLİ KİTAP.....	45
3.1. Medya ve Yeni Medya Unsurları	45
3.2. Etkileşim Tasarımı	49
3.2.1. Etkileşim Tasarımının Çocuğa Etkisi.....	50
3.3. Etkileşimli Kitapların Gelişimi	52
3.3.1. Etkileşimli Kitap Türleri.....	55
3.3.2. Etkileşimli Kitabın Avantajları Ve Dezavantajları	57

4. ETKİLEŞİMLİ ÇOCUK KİTAPLARINDA TASARIM.....	61
4.1. Etkileşimli Çocuk Kitaplarında Tasarım Öğeleri	61
4.1.1. Etkileşimli Çocuk Kitaplarının Bir Unsuru Olarak İllüstrasyon.....	62
4.1.2. Etkileşimli Çocuk Kitaplarının Bir Unsuru Olarak Tipografi	63
4.1.3. Etkileşimli Çocuk Kitaplarının Bir Unsuru Olarak Animasyon	65
4.1.4. Etkileşimli Çocuk Kitaplarının Bir Unsuru Olarak Video	66
4.1.5. Etkileşimli Çocuk Kitaplarının Bir Unsuru Olarak Ses	66
4.1.6. Etkileşimli Çocuk Kitaplarının Bir Unsuru Olarak Dokunmatik Unsurlar	67
5. BİR ETKİLEŞİMLİ KİTAP TASARIM UYGULAMASI	69
5.1. Uygulamaya Genel Bakış / Amacı.....	69
5.1.1. Uygulama Eskizleri	71
5.1.2. Uygulama İçin Hazırlanan Etkileşim Unsurlarının İşleyişi.....	73
5.1.3. Kitap Kapağı Tasarımı.....	75
5.1.4. Giriş Videosu (İntro).....	76
5.1.5. Etkileşimli Kitabın İç Sayfalarının İncelenmesi	77
6. SONUÇ VE ÖNERİLER	145
KAYNAKLAR	149
İNTERNET KAYNAKLARI	155
EKLER	159
Ek-1.....	159
Kod 1.1.....	159
Dosya 1.1	160
ÖZGEÇMİŞ.....	161

ŞEKİLLERİN LİSTESİ

- Şekil 3.1.** Kitapların kullanıcı ile etkileşim düzeyleri..... 54
- Şekil 3.2.** Elektronik kitap formatları ve üretici firmalar 56
- Şekil 3.3.** Elektronik kitap okuyucuları ve destekledikleri kitap formatları 56





RESİMLERİN LİSTESİ

Resim 2.1. "Diamond Sutra" (Elmas Sutra), Çin'de basılan ilk kitap M.Ö 868	8
Resim 2.2. Ağaç baskı tekniği uygulaması	13
Resim 2.3. Linol baskı tekniği uygulaması	14
Resim 2.4. Tipo baskı işlemi temsili	15
Resim 2.5. flekso baskı makinesi	16
Resim 2.6. Gravür baskı tekniği uygulaması	17
Resim 2.7. Tifdruk baskı makinası	18
Resim 2.8. Litografi baskı tekniği uygulaması	19
Resim 2.9. Web ofset baskı makinası	20
Resim 2.10. Tabaka ofset makinası	21
Resim 2.11. Serigrafi baskı tekniği uygulaması	21
Resim 2.12. Dijital baskı makinası.....	22
Resim 2.13. "Orbis Sensualium Pictus", kapak, Jochan A. Comenius 1658	26
Resim 2.14. "Orbis Sensualium Pictus", iç sayfa, Jochan A. Comenius 1658	27
Resim 2.15. "Der Struwwelpeter", kapak, Heinrich Hoffmann 1845	28
Resim 2.16. "Der Struwwelpeter", iç sayfa, Heinrich Hoffmann 1845.....	29
Resim 2.17. "The Tale of Peter Rabbit", kapak, Beatrix Potter 1902.....	30
Resim 2.18. "The Tale of Peter Rabbit", iç sayfa, Beatrix Potter 1902	30
Resim 2.19. "Where The Wild Things Are", Maurice Sendak 1963	31
Resim 2.20. "Where The Wild Things Are", iç sayfa, Maurice Sendak 1963	32
Resim 2.21. "Bir Kirpi Masalı", Can Göknil 1974.....	33
Resim 2.22. "Little Red Riding Hood",kapak, Nosy Crow 2013.....	34
Resim 2.23. "Little Red Riding Hood" iç sayfa, Nosy Crow 2013.....	34

Resim 2.24.	“Sevimli Bıdık”, kapak, Rabia Alabay 2015	35
Resim 2.25.	“Sevimli Bıdık” basılı iç sayfalar, Rabia Alabay 2015	36
Resim 2.26.	“Sevimli Bıdık” etkileşimli çocuk kitabı 1. ekran görüntüsü, Rabia Alabay 2014.....	36
Resim 2.27.	Fransa "Lascaux Mağarası", avlanma resimleri M.Ö. 25.000	37
Resim 2.28.	“I am an artist”, Marta Altes 2013.....	39
Resim 2.29.	"Uzak", Shaun Tan 2014 (İnternet-33).....	40
Resim 5.1.	Etkileşimli çocuk kitabının 1. ekran (durağan) plan eskiz.....	71
Resim 5.2.	Etkileşimli çocuk kitabının 1. ekrandaki ses butonu etkileşimi plan eskizi	72
Resim 5.3.	Etkileşimli çocuk kitabının 2. ekranına geçişi gösteren plan eskizi	72
Resim 5.4.	Etkileşimli çocuk kitabının 2. ekran (hareketli) plan eskizi.....	73
Resim 5.5.	Etkileşimli kitap uygulamasının kapak tasarımı.....	75
Resim 5.6.	Giriş videosu sahne kareleri.....	76
Resim 5.7	“Sesimi Tanı” etkileşimli çocuk kitabı ilk ekran görüntüsü	77
Resim 5.8	“Sesimi Tanı” etkileşimli çocuk kitabı ses butonu çizimi.....	78
Resim 5.9	“Sesimi Tanı” etkileşimli çocuk kitabı dijital tipografi örneği	78
Resim 5.10	“Sesimi Tanı” etkileşimli çocuk kitabı ikinci ekran son görüntüleri.....	79
Resim 5.11.	Aslan karakterinin kurşun kalemle alınan fikir eskizleri	82
Resim 5.12.	Aslan karakterinin dijital eskiz çizimi	83
Resim 5.13.	Aslan karakterinin tamamlanan çizgisel hali	83
Resim 5.14.	Aslan karakterinin animasyon ekranı için tamamlanan çizgisel hali	84
Resim 5.15.	Aslan karakterinin renklendirilmiş son hali	85
Resim 5.16.	Aslan karakterinin renklendirilmiş son hali detay görüntü	85
Resim 5.17.	Aslan karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali	86

Resim 5.18. Aslan karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali detay görüntü	86
Resim 5.19. Aslan karakteri sayfası arka plan çizimi.....	87
Resim 5.20. Aslan karakteri sayfası arka plan çizimi detay görüntü.....	87
Resim 5.21. Aslan karakteri sayfası 1. ekran	88
Resim 5.22. Aslan karakteri sayfası 2. ekran	88
Resim 5.23. Ayı karakterinin kurşun kalemle alınan fikir eskizleri	89
Resim 5.24. Ayı karakterinin dijital eskiz çizimi	89
Resim 5.25. Ayı karakterinin tamamlanan çizgisel hali.....	90
Resim 5.26. Ayı karakterinin animasyon ekranı için tamamlanan çizgisel hali.....	90
Resim 5.27. Ayı karakterinin renklendirilmiş son hali	91
Resim 5.28. Ayı karakterinin renklendirilmiş son hali detay görüntü.....	91
Resim 5.29. Ayı karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali.....	92
Resim 5.30. Ayı karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali detay görüntü.....	92
Resim 5.31. Ayı karakteri sayfası arka plan çizimi	93
Resim 5.32. Ayı karakteri sayfası arka plan çizimi detay görüntü.....	93
Resim 5.33. Ayı karakteri sayfası 1. ekran	94
Resim 5.34. Ayı karakteri sayfası 2. ekran	94
Resim 5.35. Fil karakterinin kurşun kalemle alınan fikir eskizleri.....	95
Resim 5.36. Fil karakterinin dijital eskiz çizimi.....	96
Resim 5.37. Fil karakterinin tamamlanan çizgisel hali	96
Resim 5.38. Fil karakterinin animasyon ekranı için tamamlanan çizgisel hali.....	97
Resim 5.39. Fil karakterinin renklendirilmiş son hali.....	97
Resim 5.40. Fil karakterinin renklendirilmiş son hali detay görüntü	98

Resim 5.41. Fil karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali	98
Resim 5.42. Fil karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali detay görüntü	99
Resim 5.43. Fil karakteri sayfası arka plan çizimi	100
Resim 5.44. Fil karakteri sayfası arka plan çizimi detay görüntü.....	100
Resim 5.45. Fil karakteri sayfası 1. ekran	101
Resim 5.46. Fil karakteri sayfası 2. ekran	101
Resim 5.47. Maymun karakterinin kurşun kalemle alınan fikir eskizleri	102
Resim 5.48. Maymun karakterinin dijital eskiz çizimi	102
Resim 5.49. Maymun karakterinin tamamlanan çizgisel hali.....	103
Resim 5.50. Maymun karakterinin animasyon ekranı için tamamlanan çizgisel hali	103
Resim 5.51. Maymun karakterinin renklendirilmiş son hali.....	104
Resim 5.52. Maymun karakterinin renklendirilmiş son hali detay görüntü.....	104
Resim 5.53. Maymun karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali.....	105
Resim 5.54. Maymun karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali detay görüntü.....	105
Resim 5.55. Maymun karakteri sayfası arka plan çizimi	106
Resim 5.56. Maymun karakteri sayfası arka plan çizimi detay görüntü.....	106
Resim 5.57. Maymun karakteri sayfası 1. ekran	107
Resim 5.58. Maymun karakteri sayfası 2. ekran	107
Resim 5.59. At karakterinin kurşun kalemle alınan fikir eskizleri.....	108
Resim 5.60. At karakterinin dijital eskiz çizimi.....	108
Resim 5.61. At karakterinin tamamlanan çizgisel hali	109
Resim 5.62. At karakterinin animasyon ekranı için tamamlanan çizgisel hali	109
Resim 5.63. At karakterinin renklendirilmiş son hali.....	110

Resim 5.64. At karakterinin renklendirilmiş son hali detay görüntü	110
Resim 5.65. At karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali.....	111
Resim 5.66. At karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali detay görüntü.....	111
Resim 5.67. At karakteri sayfası arka plan çizimi	112
Resim 5.68. At karakteri sayfası arka plan çizimi detay görüntü	112
Resim 5.69. At karakteri sayfası 1. ekran.....	113
Resim 5.70. At karakteri sayfası 2. ekran.....	113
Resim 5.71. Eşek karakterinin kurşun kalemle alınan fikir eskizleri.....	114
Resim 5.72. Eşek karakterinin dijital eskiz çizimi.....	115
Resim 5.73. Eşek karakterinin tamamlanan çizgisel hali.....	115
Resim 5.74. Eşek karakterinin animasyon ekranı için tamamlanan çizgisel hali.....	116
Resim 5.75. Eşek karakterinin renklendirilmiş son hali.....	116
Resim 5.76. Eşek karakterinin renklendirilmiş son hali detay görüntü.....	117
Resim 5.77. Eşek karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali.....	117
Resim 5.78. Eşek karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali detay görüntü	118
Resim 5.79. Eşek karakteri sayfası arka plan çizimi.....	119
Resim 5.80. Eşek karakteri sayfası arka plan çizimi detay görüntü.....	119
Resim 5.81. Eşek karakteri sayfası 1. ekran	120
Resim 5.82. Eşek karakteri sayfası 2. ekran	120
Resim 5.83. Koyun karakterinin kurşun kalemle alınan fikir eskizleri	121
Resim 5.84. Koyun karakterinin dijital eskiz çizimi	122
Resim 5.85. Koyun karakterinin tamamlanan çizgisel hali.....	122
Resim 5.86. Koyun karakterinin animasyon ekranı için tamamlanan çizgisel hali.....	123

Resim 5.87.	Koyun karakterinin renklendirilmiş son hali.....	123
Resim 5.88.	Koyun karakterinin renklendirilmiş son hali detay görüntü ..	124
Resim 5.89.	Koyun karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali	124
Resim 5.90.	Koyun karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali detay görüntü	125
Resim 5.91.	Koyun karakteri sayfası arka plan çizimi.....	125
Resim 5.92.	Koyun karakteri sayfası arka plan çizimi detay görüntü	126
Resim 5.93.	Koyun karakteri sayfası 1. ekran	126
Resim 5.94.	Koyun karakteri sayfası 2. ekran	127
Resim 5.95.	İnek karakterinin kurşun kalemle alınan fikir eskizleri	127
Resim 5.96.	İnek karakterinin dijital eskiz çizimi	128
Resim 5.97.	İnek karakterinin tamamlanan çizgisel hali	128
Resim 5.98.	İnek karakterinin animasyon ekranı için tamamlanan çizgisel hali	129
Resim 5.99.	İnek karakterinin renklendirilmiş son hali	129
Resim 5.100.	İnek karakterinin renklendirilmiş son hali detay görüntü.....	130
Resim 5.101.	İnek karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali	130
Resim 5.102.	İnek karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali detay görüntü	131
Resim 5.103.	İnek karakteri sayfası arka plan çizimi	131
Resim 5.104.	İnek karakteri sayfası arka plan çizimi detay görüntü.....	132
Resim 5.105.	İnek karakteri sayfası 1. ekran	132
Resim 5.106.	İnek karakteri sayfası 2. ekran	133
Resim 5.107.	Köpek karakterinin kurşun kalemle alınan fikir eskizleri	133
Resim 5.108.	Köpek karakterinin dijital eskiz çizimi	134
Resim 5.109.	Köpek karakterinin tamamlanan çizgisel hali	134

Resim 5.110. Köpek karakterinin animasyon ekranı için tamamlanan çizgisel hali.....	135
Resim 5.111. Köpek karakterinin renklendirilmiş son hali	135
Resim 5.112. Köpek karakterinin renklendirilmiş son hali detay görüntü..	136
Resim 5.113. Köpek karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali	136
Resim 5.114. Köpek karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali detay görüntü.....	136
Resim 5.115. Köpek karakteri sayfası arka plan çizim	137
Resim 5.116. Köpek karakteri sayfası arka plan çizimi detay görüntü.....	137
Resim 5.117. Köpek karakteri sayfası 1. ekran	138
Resim 5.118. Köpek karakteri sayfası 2. Ekran.....	138
Resim 5.119. Kedi karakterinin kurşun kalemle alınan fikir eskizleri	139
Resim 5.120. Kedi karakterinin dijital eskiz çizimi	139
Resim 5.121. Kedi karakterinin tamamlanan çizgisel hali.....	140
Resim 5.122. Kedi karakterinin animasyon ekranı için tamamlanan çizgisel hali.....	140
Resim 5.123. Kedi karakterinin renklendirilmiş son hali	141
Resim 5.124. Kedi karakterinin renklendirilmiş son hali detay görüntü.....	141
Resim 5.125. Kedi karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali	142
Resim 5.126. Kedi karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali detay görüntü.....	142
Resim 5.127. Kedi karakteri sayfası arka plan çizimi	143
Resim 5.128. Kedi karakteri sayfası arka plan çizimi detay görüntü.....	143
Resim 5.129. Kedi karakteri sayfası 1. ekran	144
Resim 5.130. Kedi karakteri sayfası 2. ekran	144



SİMGELER VE KISALTMALAR

Kısaltmalar	Açıklamalar
DRM	: Digital Rights Management (Dijital Hak Yönetimine)
HTML	: Hypertext Markup Language (Üst Metin İşaretleme Dili)
LCD	: Liquid Crystal Display (Likit Kristal Ekran)
M.Ö.	: Milattan Önce
PDF	: Portable Data File (Taşınabilir Veri Dosyası)
TDK	: Türk Dil Kurumu
TÜBİTAK	: Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu

1. GİRİŞ

İnsanlığın var olduđu andan itibaren sonraki kuşaklara bilgi aktarma ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Birlikte yaşamaya başlandıđı zamandan bu yana karşılıklı olarak bilgi aktarımı söz konusudur. Sözlü şekilde ilerleyen ve kalıcılığı olmayan bilgi aktarımı, yazının bulunmasıyla birlikte kalıcı olarak aktarılmaya başlanmıştır. İnsanlar kitaplar aracılığıyla deneyimledikleri tecrübeleri, fikir ve görüşlerini gelecek nesillere kitapla birlikte aktarma imkanı bulmuştur. Bu sayede kitap, insanlar arasında iletişimi sağlayan temel medya aracı olmuştur.

Medya aracı olan kitap için en önemli gelişmelerden birisi Gutenberg'in geliştirdiđi matbaa teknolojisidir. Bu sayede hareketli harflerle basım işi daha kolay hale gelmiş ve bir kitabın birden fazla kopyası daha kolay şekilde çoğaltılmaya başlanmıştır. Sonrasında ise kitap içerisindeki yazılara resimler eklenmiş ve yazılar resimlerle birlikte basılmıştır. Bu gelişme ise çocuklara resimli kitaplar üretmek için bir başlangıç olmuştur.

İlk resimli çocuk kitabı olarak kabul edilen eser, Jochan A. Comenius'a (1658) ait "Orbis Sensualium Pictus" (Bütün Renkli Dünya'nın Resimleri) adlı öğretici ve görsel kitaptır (Kaminski, 2009, s. 21). Bu eser günümüzde bulunan çocuk kitaplarının formatında hazırlanmamış, sözcükleri açıklayan resimli bir ansiklopedi olarak tasarlanmıştır.

17. yüzyıla kadar çocuklar, küçük yetişkinler olarak görülmekte ve hiçbir şey onlardan gizli tutulmamaktaydı. Yapılan araştırmaya göre çocukluk, 17. yüzyılda ortaya çıkmış bir kavramdır. Şirin (2016) ele aldığı çalışmasında Philippe Ariès; 17. yüzyıla kadar bir "çocukluk fikri" 'nin olmadığını çünkü Orta Çağda çocukların genellikle "büyüklüğe irca edilmiş yetişkinler" olarak görüldüğünü söylemiştir.

Bu nedenle resimli çocuk kitapları ve çocuk edebiyatının yeni bir alan olarak görüldüğü söylenebilir. İlk resimli çocuk kitaplarının konuları, dönemlerine bağlı olarak daha çok ahlaki ve didaktik öğretiler içermektedir.

Resimli çocuk kitapları ve dolayısıyla çocuk edebiyatı 18. yüzyılda başlamış olup 80'li yılların ortalarında ise en başarılı örneklerini ortaya çıkarmıştır (Kaminski, 2009, s. 21).

Resimli çocuk kitapları, ilk örneklerini verdiği zaman, bir takım ahlaki öğretileri çocuklara aktarmak amacıyla yazılmışsa da, günümüzde bir çok amaç için hazırlanmaktadır.

Zamanla resimlemeler çocuk kitaplarında daha fazla önem kazanmış ve kitaplarda daha geniş yer almaya başlamıştır.

Zaman ilerledikçe kitap gibi geleneksel medya araçları da teknolojiye bağlı olarak değişimler göstermiştir. İlk kitaplar taş tabletlere yazılırken, papirüs üretimiyle birlikte papirüs kitaplar ortaya çıkmış daha sonrasında ise kitaplar selüloz üretimiyle elde edilen parşömen (Pergamon) kağıtlara yazılmaya başlanmıştır. Bunun gibi her yeni gelen araç teknolojiyle birlikte kendini değiştirmiş ve bu şekilde gelişimini sağlamıştır.

Günümüzde ise basılı kitapların yanı sıra teknolojinin gelişmesiyle birlikte bilgisayarlar, akıllı telefonlar, dokunmatik tabletler gibi bir çok yeni medya aracıyla kullanılabilen elektronik ve etkileşimli kitaplar mevcuttur.

Etkileşimli kitaplar, çift yönlü iletişim özelliği ile birlikte video, ses, illüstrasyon gibi bir çok etkileşimli eleman içerdiğinden dolayı günümüz resimli çocuk kitaplarını geliştirmek ve daha etkili hale getirmek için önemli bir araçtır. Çocukların eğitiminde; görerek, dokunarak, oynayarak ve eğlenerek öğrenmek, bilginin kalıcılığı açısından büyük önem taşımaktadır.

Dokunmatik unsurların kitap dışında telefon, tablet vb. diğer uygulamalarda yaygın kullanımıyla, bu unsurlarla çalışan yeni medya araçlarıyla birlikte "dokunmatik bireyler" kavramı ortaya çıkmıştır. Bu araçların artması ve günlük kullanımda yaygınlaşmasıyla birlikte, çocukların medya araçlarıyla etkileşimde oldukları yaş sınırı daha aşağılara inmiştir.

Dünyayı sadece görsel olarak algılayan ve günümüz teknolojisine doğan çocuklar için, basılı resimli çocuk kitaplarından ziyade günümüz teknolojiyle üretilmiş olan etkileşimli çocuk kitapları onları hayata hazırlamak, değerler eğitimine katkıda bulunmak ve eğlenerek öğrenmeleri için daha etkili ve yararlı kaynaklar olacaktır.

Bu noktadan hareketle her an yeni bir teknolojinin geliştirildiği günümüzde, bu değişimlerden çocukları uzak tutmak onların yararına olmayacaktır. Ebeveynler tarafından teknolojinin kötü etkilerinden korunmak istenen çocuklar için, uzun zaman geçirdikleri yeni medya araçlarında yararlı içerikler oluşturularak var olan olumsuz etkileri azaltılabilir. Etkileşimli çocuk kitapları, yeni medya araçları vasıtasıyla, yararlı içerikler oluşturularak çocukları bu yeni teknolojilerin olumsuz etkilerinden uzak tutacaktır.

Bu çalışma; kitaptan etkileşimli kitaba kadar geçen teknolojik gelişmeleri teorik olarak örneklerle ele almıştır. Etkileşimli kitaptan sonra ise uygulamalı olarak işlenmiştir. Bu çerçevede bu tezde elde edilen bilgiler ışığında 0-3 yaş okul öncesi çocuklara hitap eden etkileşimli çocuk kitabı, illüstrasyon, tipografi, ses ve animasyon kullanılarak tasarlanmıştır. Bu çalışmada yapılan literatürdeki araştırmalar ve tasarlanan uygulama sonucunda okul öncesi dönemdeki çocuklar için etkileşimli çocuk kitaplarının, resimli çocuk kitaplarından daha etkili bir araç olduğu ortaya koyulmuştur.



2. RESİMLİ ÇOCUK KİTAPLARI

Kitabın icadından günümüze kadar geçen sürede bir çok kitap alanı meydana gelmiştir. Teknolojik gelişmeler ve Gutenberg'in geliştirdiği yöntemle birlikte özellikle Sanayi Devrimi'nden sonra kitap seri üretimi sayesinde yaygınlaşarak herkesin ulaşabileceği bir medya aracı haline gelmiştir. Bu süreçle birlikte, 17. yüzyılda çocukluğun özel bir dönem olduğu üzerine eğilimler başlamış ve bu doğrultuda resimli çocuk kitabı alanı ortaya çıkmıştır.

2.1. Kitabın Tanımı Ve Tarihçesi

Bilgi, sözlü olarak her zaman var olmuştur fakat sözlü olan bilginin gelecek kuşaklara kalıcı olarak aktarılması yazı ile sağlanmıştır. İnsanlık tarihinde yazının bulunmasıyla beraber bilginin kayıt altına alınması ve kalıcılığı mümkün olmuştur (Dalkıran, 2013). İnsanoğlu, var olduğu sürece yaşadığı deneyimleri, öğrendiği bilgileri kalıcı hale getirmek istemiştir. Sadece sözle saklanamayan bilgi ve deneyimler yazı sayesinde kalıcı hale gelmiştir. Bilgi ve deneyimler ilk olarak taş ve kil tabletler üzerine yazılmış, zamanla ve gelişen teknolojiyle birlikte her dönemde kullanılan araçlar yenilenerek, geliştirilerek değişmiştir.

Zaman içerisinde; taş ve kil tablet, papirüs, parşömen halini alan bilgi depolama araçları en son kağıt şeklini almıştır. Bilgi depolama aracı olan kağıt ise kağıt tomarı (rulo), kırılmış kağıt ve son olarak kodeks formu halini alarak bugünkü kitap şekline kavuşmuştur.

Kodeks form, iki kapak, sırt ve iç sayfaların oluşturduğu kitabın bugünkü haline verilen isimdir. Kodeks, "13. yüzyıldan itibaren kağıttan yaprakların bir araya getirilmesiyle oluşan, kapağı olan, boyutu şimdiki kitaplara benzeyen elyazmasına" denilmektedir (İnternet-1). Günümüzde de iki kalın kapak arasında yazılı sayfaların olduğu basılı kitap formu da kodeks form olarak adlandırılmaktadır.

Türk Dil Kurumu tarafından Kitap, “Ciltli ve ciltless olarak bir araya getirilmiş, basılı veya yazılı kağıt yaprakların bütünü” şeklinde tanımlanmıştır (İnternet-7).

Taşcıođlu (2013) ise, kitabı “Kağıt sayfalar üzerinde bulunan yazılı ya da basılı malzemenin bir araya getirilerek bir kapak yardımıyla korunmasıyla oluşan bir iletişim aracıdır” şeklinde tanımlamıştır. Kendisinin de çalışmasında belirttiđi gibi sadece basılı olan kitapları ifade eden bu tanımlar, günümüzde kullanılan elektronik ortamda bulunan kitaplar için yeniden yapılmalıdır. Çünkü, basılı halde bulunmayan ve somut sayfaları olmayan elektronik kitaplar bu tanımın dışında kalmaktadır. Kitap, günümüzde elektronik kitap formunu da almıştır. Artık gündelik yaşamda kullanılan e-kitap ve bu kitapların daha gelişmiş hali olan etkileşimli kitaplar da bulunmaktadır.

İlk halinden günümüze kadar geçirdiđi sürece bakıldığında kitap, her dönemde insanın hayatında önemli ve vazgeçilmez bir iletişim kaynađı olmuştur. Ayrıca, bilginin muhafaza edilmesini ve gelecek nesillere aktarılmasını sağlamıştır. Bu sayede sözlü olan bilgi yazıyla birlikte yok olmaktan kurtulmuş ve yazının icadından bu yana kalıcı olmayı başarmıştır.

Kitap, icadından günümüzde kullanılan etkileşimli haline gelinceye kadar ki süre içerisinde önemli deđişimler geçirmiştir (Dalkıran, 2013). Bu deđişimler, kitap kodeks formunu aldıktan sonra süregelmiş ve özellikle teknolojinin gelişmesine bađlı halde devam etmiştir. En önemli etkenler ise matbaanın icadı ve sanayi devrimiyle olmuştur.

Taş tabletlerle başlayan kitap tarihi, papirüs ve el yazması kitaplarla ve Çinlilerin bulduđu matbaayla devam etmiş, 15. yüzyılda ise yeni bir teknoloji hareketi olan Johann Gutenberg’in hareketli metal harfleri icat etmesiyle birlikte kitap kopyalama, çođaltma işlemleri oldukça kolaylaşmıştır.

Matbaa teknolojisi geliştirilene dek bütün kitaplar zahmetli bir şekilde üretilip çođaltılıyor ve her insana kitaplar kolay ulaşmıyordu. Kitaplar, az sayıda

kopyada bulunmaktaydı ve maliyetli olduđu için genellikle zengin kişiler erişebilmekteydi. İlk başlarda kitap çoğaltım işlemi, zahmetli bir süreçten geçiyor ve her bir kopya kitap katipler tarafından elle yazılarak çoğaltılıyordu. Bu sebeple kitapları hazırlamak çok uzun zaman alıyordu. Elle yazılan bu kitaplar makineden çıkmış gibi düzgün görünse de aslında tek bir kitap için bıkkınlık veren bir çaba sonucunda ortaya çıkan profesyonel bir katibin çalışmasının ürünüydü (Garfield, 2012, s. 36). 15. yüzyıldan önceki bu dönemde bir kitabın üretim süreci maliyetli bir işlem gerektirmekteydi. Matbaa teknolojisi, kitap çoğaltım işleminde ki bu zor tarafların kalkmasını sağlamıştır.

Gutenberg'in geliştirmiş olduđu hareketli harf teknolojisiyle matbaa hızla gelişmiş olsa da ilk matbaa Çinliler tarafından bulunmuş ve kullanılmıştır. "İlk kitap basım işleminin M.Ö. 868 yılında Çin'de yapıldığı bilinmektedir" ve basılan ilk kitap ise "Diamond Sutra" (Elmas Sutra) isimli Budist öğretileridir (Tepecik, 2002, s. 19). İlk matbaa Çinliler tarafından bulunduktan sonra elle yazım kadar zahmetli olmasa da yine de basım işlemi zor yapılmaktaydı. Matbaanın icat edildiği fakat gelişmediği ilk yıllarda, ağaç baskı tekniği kullanılıyordu. Bütün bir kitap sayfası tek bir tahta kalıba oyuluyor ve her sayfa için aynı işlem tek tek yapıldıktan sonra kitap basım işlemi sonlanıyordu. Bu eski teknik Çin alfabesi için daha kolay ve geçerli olsa da Latin alfabesi için uygun değildi.



Resim 2.1. “Diamond Sutra” (Elmas Sutra), Çin’de basılan ilk kitap M.Ö 868 (İnternet-34)

Daha sonra Çinliler tahta harf kalıpları geliştirdiler, her harf tek bir tahta kalıbın üzerine elde oyuluyor ve yan yana harfler dizilerek baskı yapılıyordu. Maliyetli olan bu matbaa basım işleminin ağaç kalıpları, çabuk yıpranıyor ve kısa ömürlü oluyordu.

Bir kuyumcu olan Gutenberg, tahta harf kalıplarını metal kalıplarla oluşturarak basımda çığır aşmış ve çok büyük kolaylık sağlamıştır. O zamanlar Gutenberg, hareketli metal hurufatı icat edene dek büyük olasılıkla gördüğü her kitap elle yazılmıştı (Garfield, 2012, s. 36). Tasarladığı metal harf kalıpları sayesinde baskı maliyetini düşürdü ve basılan kitaplar her kesim tarafından ulaşılabilir bir bilgi aracı haline geldi.

Gutenberg geliştirdiği hareketli metal harf teknolojisini geliştirmesiyle birlikte matbaacı olarak tarihte anılmaktadır. Gutenberg’in geliştirdiği metal harflerle yapılan bu yüksek baskı çeşidine ise Tipo baskı denmektedir.

(İnternet-2) Gutenberg’in geliştirdiği matbaa teknolojisiyle basılan ilk kitap örneklerine ise “incunabula” denmektedir.

“Matbaanın icadından 31 Aralık 1500 gecesine kadar basılmış bütün kitaplara incunabula, 1501’den itibaren basılmış olanlara post-

incunabula denir. Bilinen ilk incunabula, toplam 1282 sayfa olan, iki ciltten oluşan, her sayfasında 42 satırlık iki sütun bulunan, hiçbir tarih taşımayan, en muhtemel basım tarihi 1452-1455 olan Kitabı Mukaddes'tir (İncil'dir)" (İnternet-2).

Gutenberg'in icat ettiği bu teknolojinin giderek gelişmesi, bilginin de geniş alana yayılmasına imkan sağlamıştır (Candan, 2011). Bazı kaynaklarda ise hareketli metal harflerin Gutenberg'in icadı olmadığı söylenmektedir. Becer (2007) kaleme aldığı kitabında "Metal harflerle dizgi ve baskının ilk kez 13. yüzyılda Kore'de" gerçekleştirildiği ifade etmiş ve 1450'li yıllarda yer değiştirebilir metal harf kalıplarının Gutenberg tarafından Avrupa'da kullanılmaya başlandığı belirtmiştir. Bu bilgiler ışığında eski zamanda haberleşme ulaşım vb. etkenlerle o günün imkanları ışığında her iki bilgi de doğru kabul edilebilir. Önemli ve ana etken, hareketli metal harflerin icadının Dünya çapında bütün teknolojik üretimin başlangıcı olmasıdır. Bu sebeple dünya tarihinde ki yeri çok önemlidir. İlk defa Kore de metal harflerle baskı gerçekleştirildiği söylene de Gutenberg'in bu teknolojiyi Avrupa da ilk kullanan, adını duyuran ve Dünyaya yayan kişi olduğu bir gerçektir. Garfield (2012) da, ele aldığı çalışmasında, Gutenberg'in, Avrupa'da toplu üretim ilkelerine hakim olan ilk kişi olmasıyla birlikte hurufatla ilgili icadının günümüze kadar gelen süreçte ve daha ileride kullanılacak matbaa yöntemlerinin temelini attığını belirtmiştir.

Gutenberg'in geliştirdiği hareketli metal harfler teknolojisinin hızla yayılmasıyla birlikte, kitap üretim hızı artmış, insan iş gücü azalmış, kitap daha ucuza üretilmeye başlanmış ve artık herkes kitaplara erişim sağlayabilmiştir. Matbaanın doğurduğu bu olumlu sonuçları Dalkıran (2013) şu başlıklarla sıralanmıştır; 1) bilginin kayıt altına alınmasının kolaylaşması, 2) kısa sürede ve çok sayıda üretilmesi, 3) kitabın ucuzlaması, 4) daha çok insana ulaşması bununla birlikte okuyazar sayısının artışı ve insanların eğitim düzeyindeki yükselme olarak sıralamaktadır. Bu gelişme Dünya'da yeni ve büyük bir teknolojik hareketi başlatmış ve özellikle kitap alanında büyük gelişim ve değişimler yaşanmıştır. Artık her kitap istenilen sayıda, daha hızlı ve

maliyeti düşük olarak üretilebilmektedir.

Sanat, bilim, edebiyat, tarih gibi bilimsel alanlarda bir çok çalışmanın hız kazanmasına sebep olan bu icad, yükselecek bir teknoloji çağının öncüsü ve habercisi olarak kabul edilebilir. Şüphesiz Gutenberg'in hareketli metal harfleri kendisinden sonra bir çok teknolojiye dünya çapında kapı aralamış ve dünyayı yeni bir çağa hazırlayan icatlardan biri olmuştur.

Matbaa teknolojisi ve benzeri teknolojilerin gelişimi sanayi devrimine yol açmıştır. 19. yüzyılın sonlarına doğru sanayileşmenin gelişmesi, kullanılan geleneksel tekniklerin de geride kalmasına sebep olmuştur. Sanayi devrimiyle birlikte, bir ürünün birbirinin aynı olan bir çok kopyası üretilmeye (kitle üretimi) başlanmıştır.

Bu gelişmelerle birlikte aynı dönemlerde monotipi ve linotipi makinelerinin icadıyla metal harflerin dizgisinde de mekanik süreç başlamıştır (Becer, 2007). Linotip, basımda kullanılan dizgi makinelerinden biridir ve linotipler, monotipin aksine, hem dizme, hem de satır halinde dökme işini tek başına yapar (İnternet-3). Metal harflerin yan yana dizgi işlemlerini yapan bu makineler geliştirilmiş ve basım işlemini seri ve kolay kılmıştır.

Bu dönemlerde yine fotoğrafın icadıyla birlikte 19. yüzyılda 1880 yıllarından başlayarak baskı kalıbının hazırlanmasında fotoğraf teknolojisi de kullanılmaya başlanmış ve bu gelişme illüstrasyon alanında önemli değişimleri başlatmıştır (Becer, 2007). Artık herhangi bir görüntü, ışık sayesinde kolaylıkla ve ayrıntılı bir şekilde kağıda aktarılabilen ve elle yapılan geleneksel çizimlerle arasında birkaç açıdan farklılıklar oluşmaktaydı. Fotoğraf teknolojisinin kitaplarda kullanılmaya başlaması dijital baskı yönteminin başlangıcı olmuştur.

Fotoğraf teknolojisiyle ivme kazanan illüstrasyon alanı 19.yüzyılda ortaya çıkan Art Nouveau sanat akımıyla birlikte "çocuk kitabı tasarımında sadece resim değil, onun yanında tipografi ve sayfa düzeni de önem kazanmıştır"

(Kaya, 2006). Bu gelişme ise resimli çocuk kitabında bulunan yazı ve illüstrasyonları düzenlemek ve bir arada basabilmek için baskı tekniklerinin daha fazla geliştirilmesinde rol oynamıştır.

Fotoğrafın icadıyla birlikte teknolojik gelişmeler devam etmiş ve kitapların içerisine ilk başta ağaç baskı, daha sonra gravür baskı tekniğiyle kitaplara eklenen illüstrasyonlar, litografi baskı tekniği geliştirildikten sonra daha ayrıntılı, rahat ve kolay şekilde basılmış, fotoğraf teknolojisiyle de daha nitelikli resimli çocuk kitapları üreilmeye başlanmıştır. Salisbury (2005) ele aldığı çalışmasında resimli çocuk kitaplarının tarihinin reprografik^{*1} teknolojideki gelişmelerle bağlantılı şekilde başladığını belirtmiştir.

İlk resimli çocuk kitaplarının yapıldığı zamanlarda kullanılan baskı yöntemleri geleneksel baskı yöntemleri olarak adlandırılmaktadır. Geleneksel baskı yöntemleri günümüzde resimli çocuk kitabı üretiminde kullanılmamakta, kitaplar dijital baskı yöntemleriyle basılmakta ve bununla birlikte geleneksel baskı yöntemleri artık sanatsal ve özel çalışmalar da kullanılmaktadır. İlk başlarda kitabın içerisine resimlemeleri basma işlemi çok zor olsa da her yenilenen teknolojiyle bu daha kolay hale gelmiştir. Artık sadece yazıdan oluşan kitapların içerisine illüstrasyonlar bu şekilde girmiş ve resimli çocuk kitapları alanında ki çalışmalar günümüzdeki halini almıştır.

2.2. Kitap Üretim Teknikleri

Bütün geleneksel baskı tekniklerinin dayandığı nokta, bir yüzeye işlenen desenin üzerine mürekkep verilerek kağıda çıkarılması işlemidir. Resimli çocuk kitabı çalışmalarıyla birlikte sadece metinlerden oluşan kitapların içerisine resimlemeler basılmaya başlanmıştır. Tipo baskı tekniğiyle ağaç baskı tekniğinin işbirliği sayesinde resimli kitap basımı yaygınlaşmıştır (Becer, 2008). Bugüne gelene kadar ki süreçte bu yöntemler teknolojinin de

¹ Reprografi: Belgelerin çoğaltılması (reprodüksiyonu) için kullanılan tekniklerin tümü. Mikrofilm, faksimile, fotokopi, CD ya da diğer elektronik elektronik ortamlar.

gelişmesiyle birlikte değişmiştir. Günümüzde kitap üretimi dijital matbaa makinalarıyla ya da tamamen dijital ortamlarda yapılmaktadır. Bu sebeple resimli çocuk kitaplarının hem geleneksel baskı teknikleri hem de günümüz dijital ortamındaki üretim teknikleriyle birlikte ele almak doğru olacaktır.

Yapılan araştırmalarda geçmişten günümüze kadar ki süreçte resimli çocuk kitabı üretim yöntemleri: Yüksek Baskı, Çukur Baskı, Düz Baskı, Elek (Serigrafi) Baskı, Dijital baskı olmak üzere beş ana başlıkta incelenebilir. Bu gruplama bütün baskı çeşitlerini kapsamaktadır. Baskı teknikleri dışında günümüzde elektronik kitap üretim yöntemi de bulunmaktadır.

2.2.1. Yüksek Baskı

Yüksek baskı tekniği, kullanılan ilk ve en eski baskı tekniğidir. “Yüksek baskı mantığının ilk örnekleri olarak kabul edebileceğimiz baskılar Sümerler ve Asurların oyulmuş silindir mühürlerle kil üzerine yaptıkları baskılardır” (Alpaslan, 2007b). Yüksek baskı alanında verilen bu ilk örnekler tamamen yazıdan oluşmaktadır (Kıran, 2016). Bu baskı tekniğinde aktarılmak istenen görsel kalıba oyulduktan sonra kalıbın yüksekte kalan kısımlarına mürekkep verilerek görsel kağıda aktarılmaktadır. Yüksek baskı tekniğinde baskı için kullanılan materyallerin dokusu da desenle birlikte kağıda çıkmakta ve kullanılan materyalin dokusu yapılan baskıya estetik bir hava katmaktadır. En basit örneğiyle okullarda görsel sanatlar ve resim derslerinde öğretilen patates baskı yöntemi bir yüksek baskı tekniğidir. 4 adet yüksek baskı çeşidi bulunmaktadır: Ağaç baskı, linolyum baskı, tipo baskı ve flekso baskı (Taşcıoğlu, 2013, s. 99).

Ağaç Baskı

Ağaç baskı yöntemi ilk olarak “Taoist keşişlerin kötü ruhları kovmak amacı ile hazırladıkları tahta mühürleri kâğıt üzerine basmaları ile ortaya çıkmıştır” (Kınık, 2012). Bu örnekle birlikte karşımıza çıkan ilk ağaç baskı örnekleri mühürlerdir demek doğru olacaktır.



Resim 2.2. Ağaç baskı tekniği uygulaması (İnternet-11)

Bilinen en eski yöntem olan ağaç baskı yöntemi, görselin ahşabın damarlarına paralel olarak oyulmasıyla oluşturulur ve yüksekte kalan kısımları mürekkebin aldığı basılmak istenilen alanlardır, alçakta kalan kısımlar ise basılması istenmeyen oyma bıçağıyla kesilerek atılan alanlardır (Wigan, 2012).

Linolyum (Linol) Baskı

Kitaplar matbaa ile çoğaltılmaya başlandığında sadece metinlerden oluşan bu kitapların içerisine resimlemeler ilk olarak ağaç baskı tekniğiyle eklenmeye başlanmıştır.

Linol baskı, ağaç baskı gibi yüksek baskı çeşididir, yüksekte kalan kısımlara mürekkep verilerek desen kağıda aktarılır. Bu baskı çeşidini ağaç baskıdan ayıran en önemli fark ise oyulan materyalin ağaç değil linolyum (muşamba) oluşudur.



Resim 2.3. Linol baskı tekniđi uygulaması (İnternet-12)

Oyma işleminin muşamba türü malzemeler üzerine yapılmasıyla oluşturulan kalıpla yapılan baskı tekniđidir (Buyurgan ve Buyurgan, 2012). Yumuşak bir materyal oluşu detayların yüzeye daha iyi işlenmesine ve kađıda daha iyi aktarılmasına olanak sağlar.

Tipo Baskı

Tipo baskı, 15. yüzyılda Gutenberg'in geliştirdiđi oynar metal harflerle yapılan baskı yöntemine verilen isimdir.

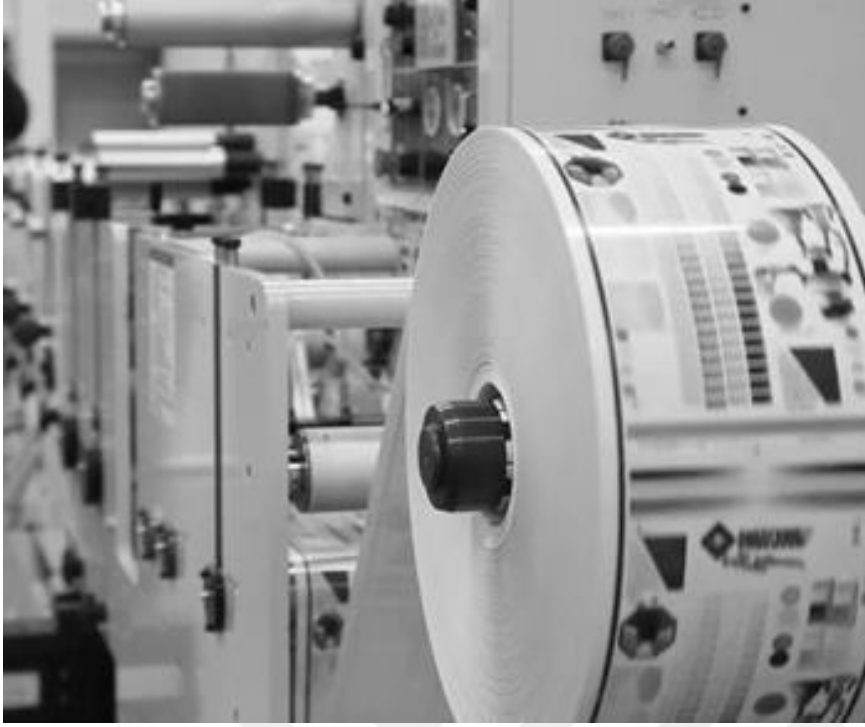


Resim 2.4. Tipo baskı işlemi temsili (İnternet-13)

İcat edildiği zamanda yeni bir dönemi başlatan bu baskı tekniği günümüzde çok az matbaanın ya da ozalit merkezinin özel işler için kullandığı kısıtlı bir yöntemdir.

Flekso Baskı

Bir yüksek baskı çeşidi olan flekso baskı, yüksekte kalan kısımların basınçla birlikte materyale aktarılma yöntemidir.



Resim 2.5. flekso baskı makinesi (İnternet-14)

Günümüzde kullanılan bir baskı çeşidi olan flekso baskı renkli fotoğrafik öğelerin olmadığı ve yüksek baskı sayısının gerektiği baskı işlemlerinde sıklıkla tercih edilmekle birlikte teknolojinin gelişmesiyle birlikte kalitesi artmıştır ve bu sayede yeni kullanım alanları doğmuş ve yaygınlaşmıştır (Uçar, 2004).

2.2.2. Çukur Baskı

Çukur baskı, yüksek baskının tam tersi olan bir yöntemdir. Materyale aktarılmak istenen kısımlar, baskı kalıbında alçakta yani çukurda kalan kısımlardır. “Çukurlar boya ile doldurulup yükseklikler edilgen duruma getiriliyorsa, bu levha ile yapılan baskıya çukur baskı adı verilir” (Alpaslan, 2007a). Gravür ve Tifdruk baskı çukur baskı tekniğidir.

Gravür Baskı

Resimli kitaplar oluşmaya başladığında, illüstrasyonlar kitaplara ağaç baskı yöntemiyle basılmaya başlanmış daha sonra ise gravür baskı tekniği kullanılan

en sık yöntem olmuştur. Bunun sebebi illüstrasyondaki detayların, çizgilerin en iyi ve ayrıntılı şekilde gravür baskı tekniğinde verilebilmesidir.



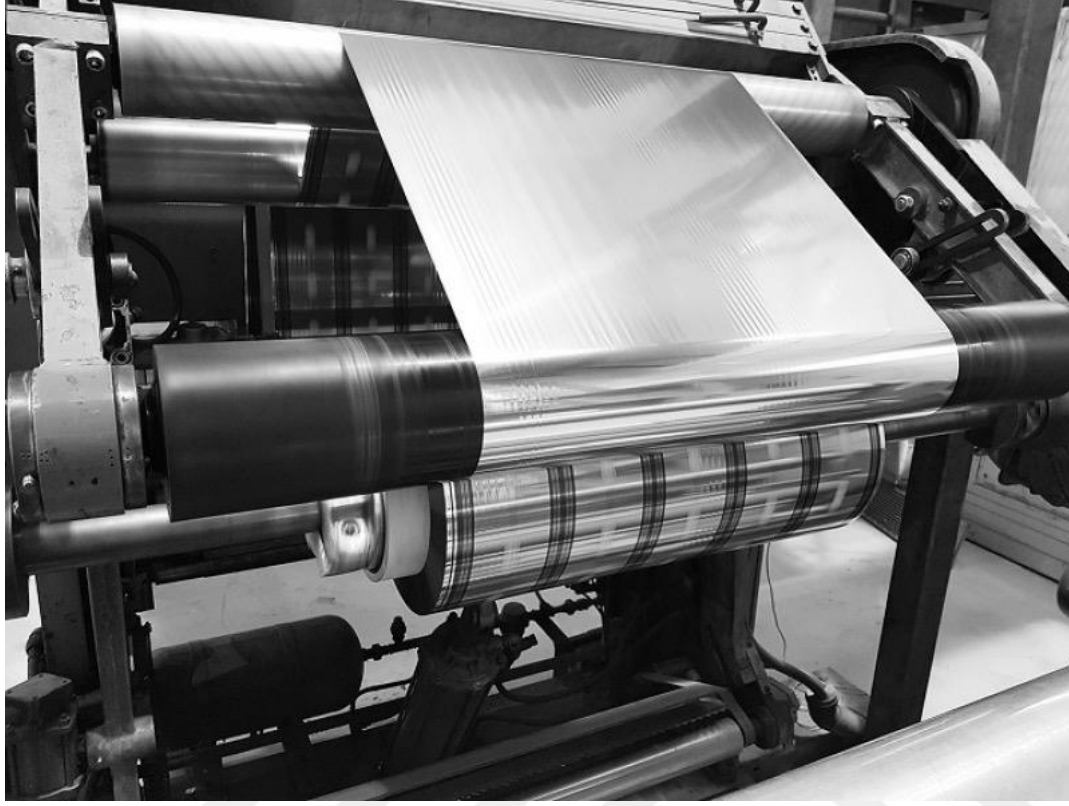
Resim 2.6. Gravür baskı tekniği uygulaması (İnternet-15)

Gravür baskı tekniği, alüminyum vb. metal levha üzerine desenin kazındıktan sonra levhanın üzerine mürekkep verilerek, levha üzerindeki alçakta kalan (kazınmış) desenin baskı silindiri yardımıyla istenilen materyale aktarılması tekniğidir. "Gravür, çeşitli sert yüzeyler üzerine özel aletlerle ve tekniklerle yüzeyin kazınması, çizilmesi, oyulması ve böylece desenin oluşturulması işlemlerini tanımlayan bir terimdir" (Güzel, 2017). Bir grafik tasarımcı ve gravür sanatçısı olarak tarihte yerini alan Albrecht Dürer ise ayrıntıları çok iyi verebilen bu baskı tekniğini en iyi şekilde ve ustaca kullanan sanatçılardan biridir.

Tifdruk (Rotogravür) Baskı

Tifdruk baskı bir çukur baskı yöntemidir ve gravür baskının ticarileşmiş halidir. Ticari olmasının sebebi ise baskı sayısının yüksek olduğu durumlarda bu

teknikinin kullanılmasıdır.



Resim 2.7. Tifdruk baskı makinası (İnternet-16)

Tifdruk baskı kalıp hazırlamanın pahalı olduğu bir yöntem olması sebebiyle yüksek baskı sayısına ait, kaliteli işler için uygundur (Erdem, 2017, s. 19).

Aynen gravür baskı mantığıyla çalışır alçakta olan kısımlar mürekkebi alır ve bu alçakta kalan kısımlardaki görüntü materyale aktarılır.

2.2.3. Düz Baskı (Ofset)

Ofset (düz) baskı tekniği 1905 yılında Amerikalı Ira W. Rubel ve Alman Caspar Hermann tarafından bulunmuş, bununla birlikte matbaacılıkta yeni bir devir açılmıştır ve kalıp maliyetlerinin düşük olması, baskı hızının yüksekliği sebebiyle tipo baskıyı geride bırakmakla birlikte günümüzde ofset baskı, bilgisayar teknolojisinin etkisiyle birlikte dijital baskı teknolojisine ulaşmıştır (Kansu ve Köse, 2008, s. 4)

Su yağ ilişkisine bağılı bir baskı işlemdir. Adından da anlaşılacağı gibi basılacak ve basılmayacak alanların yükseklikleri eşittir. Düz baskı tekniğı, düz bir yüzeyde uygulanan, su ve yağın birbirini itmesi ilkesine dayanan baskı yöntemidir (Wigan, 2012). Litografi, web ofset, tabaka ofset baskı teknikleri su ve yağın birbirini itme prensibiyle çalışan düz baskı tekniğıdir.

Litografi (Taş) Baskı

Geleneksel baskı tekniğı olan litografi (taş) baskı; illüstrasyonların kitap sayfalarına basılmasında önemli bir gelişmedir. Litografi tekniğı, sanatçıları tipo baskı tekniğıyle basılan metinlerle gravür tekniğıyle basılan illüstrasyonların birlikte zorlukla kompoze edilmesinin getirdiğı sınırlayıcılıktan kurtarmıştır (Becer, 2007). Bu sayede resimli kitaplar daha rahat basılmaya başlanmıştır.



Resim 2.8. Litografi baskı tekniğı uygulaması (internet-36)

Görseller, çinko, alüminyum veya hafif ton, doku farklılıkları bulunan taş levhalara lito kalem ya da yağlı mürekkeple çizildikten sonra levhanın yüzeyine arap sabunu sürülür daha sonra yüzeyden mürekkep su ile yıkanarak temizlenirken taş levha yağı korur ve muhafaza eder (Wigan, 2012). Bu baskı çeşidinde yağlı mürekkeple çizilen kısımlar kağıda aktarılır.

Web Ofset

Günümüzde sıklıkla kullanılan bir baskı tekniğidir.



Resim 2.9. Web ofset baskı makinası (İnternet-17)

Web ofset baskı tekniği basım sayısı yüksek olan gazete, dergi, kitap gibi basım işlerinde kullanılır ve kağıt bobin şeklinde basıma girer, çift taraflı baskı yapılır ve baskı sonunda kağıt gene bobin olarak baskıdan çıkar eğer makinenin çıkış kısmında katlama, kırma ünitesi varsa basılan ürün katlanarak istif edilir (Kansu ve Köse, 2008, s. 4-5). Bu teknikte resimli kitapların basılmasının kolaylığının yanısıra baskı maliyetlerinin önemli ölçüde düşmesine yol açmıştır.

Tabaka Ofset

Bobin şeklinde değil tabaka halinde ki belirli ölçülerde ki kağıda baskı yapan ve basım sayısı az olan işlerde kullanılan ofset baskı türüdür.



Resim 2.10. Tabaka ofset makinası (İnternet-18)

2.2.4. Elek (Serigrafi) Baskı

Serigrafi baskı yöntemi kısaca; kasağa gerilmiş ipeğin gözenekli kısımlarından görüntünün materyale aktarıldığı baskı yöntemidir. Görüntünün materyale aktarılmak istenmeyen kısımları maskeleme yöntemiyle kapatılır, maskeleme yapılmayan alanlardan boya bir rakle aracılığıyla verilerek görüntü materyale aktarılır ve baskı işlemi gerçekleşir.



Resim 2.11. Serigrafi baskı tekniği uygulaması (İnternet-19)

“İpek Baskı - Şablon Baskı - Elek Baskı diye de anılan serigrafi, tekstil

sanayide, grafik sanatlarda ve baskı resim çalışmalarında yaygın olarak kullanılan bir baskı tekniğidir” (Pektaş, 1990). Günümüzde özellikle sanatsal ve genellikle tekstil alanındaki işler için tercih edilen, halen kullanılan ve birçok farklı yüzeye uygulanabilen bir yöntemdir.

2.2.5. Dijital Baskı

Dijital baskı tekniği, geleneksel baskı tekniklerinde kullanılan film, kalıp, pozlama, yıkama gibi öğelerin ortadan kalkmasıyla, basılmak istenen dijital ögenin bilgisayar yardımı ile uygun programlarda işlendikten sonra dijital baskı makineleri aracılığıyla doğrudan materyal üzerine basılması işidir (Keskin, 2018).



Resim 2.12. Dijital baskı makinası (İnternet-20)

Günümüzde kırtasiyelerde, ozalit merkezlerinde ya da evlerde kullanılan yazıcılar dijital baskı makinalarıdır. Yazıcılar, dijital ortamdaki verileri mürekkep aracılığıyla kağıda aktarır. Dijital baskı teknolojileri sayesinde baskı işlemi çok kolaylaşmış ve geleneksel baskının sınırlayıcı etkenleri kalkmıştır. Bu imkanlar sanatçılar içinde yeni ifade ve yaratıcı düşünce imkanlarıyla birlikte kolaylıklar sağlamıştır.

Günümüze kadar gelişmiş ve her gün hız kesmeden gelişen teknolojiyle birlikte neredeyse herkesin evine bir baskı makinesi olan yazıcılar girmiş ve baskı işlemi çok kolaylaşmıştır. Fazla sayıda baskı almak için matbaalar halen aynı işi görmektedir. Bunun dışında resimli kitap dahil bir çok basılı grafik ürün artık elektronik ortamda elektronik halleriyle hayat bulmaktadır.

Zamanında kullanılmış geleneksel baskı yöntemleri artık özel işler dışında pek fazla kullanılmamaktadır. Teknolojiyle birlikte gelişmeye devam eden ve her gün alanında yeni örnekler veren resimli çocuk kitabı üretimi de şekil ve içerik olarak gelişmiş ve değişim göstermiştir.

2.3. Resimli Çocuk Kitabının Tanımı

Yalnız metinden oluşan kitapların içerisine resimlemelerin girmeye başlamasıyla birlikte bu gelişme “resimli çocuk kitapları” alanının doğmasına neden olmuştur. Resimli kitapların basılmaya başlandığı günden itibaren resimli çocuk kitabının tarihi de oluşmaya başlamıştır. Bu konuda yapılan araştırmada resimli çocuk kitaplarının bir çok tanımının yapıldığı görülmüştür.

Wigan (2012), ele almış olduğu çalışmasında çocuk kitaplarını, “On sekiz yaşından küçük insanların okuması için yapılmış kitaplara verilen isim” olarak tanımlamıştır. Her ne kadar resimli kitaplar çeşitli yaş gruplarına hitap etse de resimli çocuk kitapları daha küçük yaş grubunda ki çocukları kapsamaktadır. Kaminski (2009) ise çocuk ve gençlik edebiyatını ele aldığı kitabında: “Günümüzde resimli kitap ifadesiyle 2 ila 8 yaş grubu çocuklar için yazılmış bol resimli ve az veya hiç metinsiz bir eser kastedilmektedir” demiştir.

Teknolojiyle ve bir çok yeni materyalle iç içe olan yeni nesil çocuklarla birlikte bu yaş aralığı 6 ay ila 8 yaş olarak belirlenebilir. Çünkü günümüzde henüz yaş almamış sadece aylıkken resimli çocuk kitaplarıyla iç içe olan çocuklar yetişmektedir. Belirtilen bu yaş sınırı hakkında Beyazova (2006) ele aldığı bir çalışmasında, bebekler beyin hücrelerinin tamamı şekillenmiş olarak doğarsalar da ilk 3 yıl içinde bazı beyinsel gelişimlerini tamamladıklarını ve “beynin hızlı

gelişen dönemi içinde okuma yazma becerisi için ilk girişimler bebeğin bazı nesnelere tanıma ve resimlerle ilgilenmeye başlama dönemi olan 6. ayda başlatılabilir” şeklinde açıklamıştır.

Resimli çocuk kitapları şu şekilde tanımlanabilir: Çoğunlukla okul öncesi dönemdeki çocuklara, daha çok günlük hayattaki öğretilerin, duygusal ve bilişsel değerlerin kazandırılması için hazırlanan, resimlemelerin daha büyük ve çok, metinlerin ise az ya da hiç kullanılmadığı, elektronik ya da basılı ortamlarda bulunan kitaplara resimli çocuk kitapları denir.

Her yaş grubunda ki çocuklar için çeşitli konularda yayımlanmış çocuk kitapları vardır. Bunun dışında büyükler için ya da her yaşın okuyabileceği resimli kitaplar da yapılmaktadır. Resimli çocuk kitaplarının ebatları ise çeşitlilik göstermektedir. Form olarak sadece kodeks formlu (ciltli kapaklı) kitaplar değil, karton kapaklı ya da kırılan kağıtlara basılmış (akordeon şeklinde) üretimleri de bulunmaktadır. Bunun gibi bir çok farklı formda ve ebatta olabilirler. Bunlar matbaa ve baskı imkanlarının el verdiği ölçüde çeşitlilik gösterebilir ve genişletilebilir.

Art arda resimlemelerle anlatılan masal ve hikayeleri içeren resimli çocuk kitapları, çoğunlukla metin ve resmin birlikte yer aldığı şekliyle çocuğa anlatılır ve bazen bu olay örgüsü metin olmadan sadece görsellerle de anlatılabilir (Gönen ve Balat, 2002). Sadece resimlerden oluşan ve metin içermeyen çocuk kitapları da mevcuttur (Bkz: Resim 2.29). Yalnız görsellerin oluşturduğu bu resimli çocuk kitaplarında görsel hikayenin yorumu çocuklara bırakılmakta ve bu şekilde çocuğun hayal dünyası ve yorum yeteneği de gelişmektedir. Çünkü resim, okul öncesi dönemdeki çocuğa metinden daha çok şey ifade etmektedir.

Hitap ettiği grup çocuklar olduğu için resimli çocuk kitapları, yazıdan çok daha fazlasını anlatan büyük betimleyici resimlemeler içermektedir. Bunun sebebi ise, çocuklar okumayı bilmedikleri, okul öncesi dönemde görerek öğrenirler ve görsel algıları bu sebeple en üst düzeydedir, bildikleri tek dil görsel dildir. Resimlemelerin onlara ne anlattığı ve hayal dünyalarında onları nasıl

kavrayabildikleri önem arz etmektedir. Bu sebeple resimlemeler okul öncesi dönemdeki çocuğun değerler eğitimine ve kişilik gelişimine bir çok olumlu ve önemli katkılar sağlar. Bir diğer önemi ise çocukların ilk karşılaştıkları materyallerden biri olan bu kitapların, hiç şüphesiz çocuğa okuma sevgisini ve alışkanlığını aşılacaktır (Körükçü, 2012).

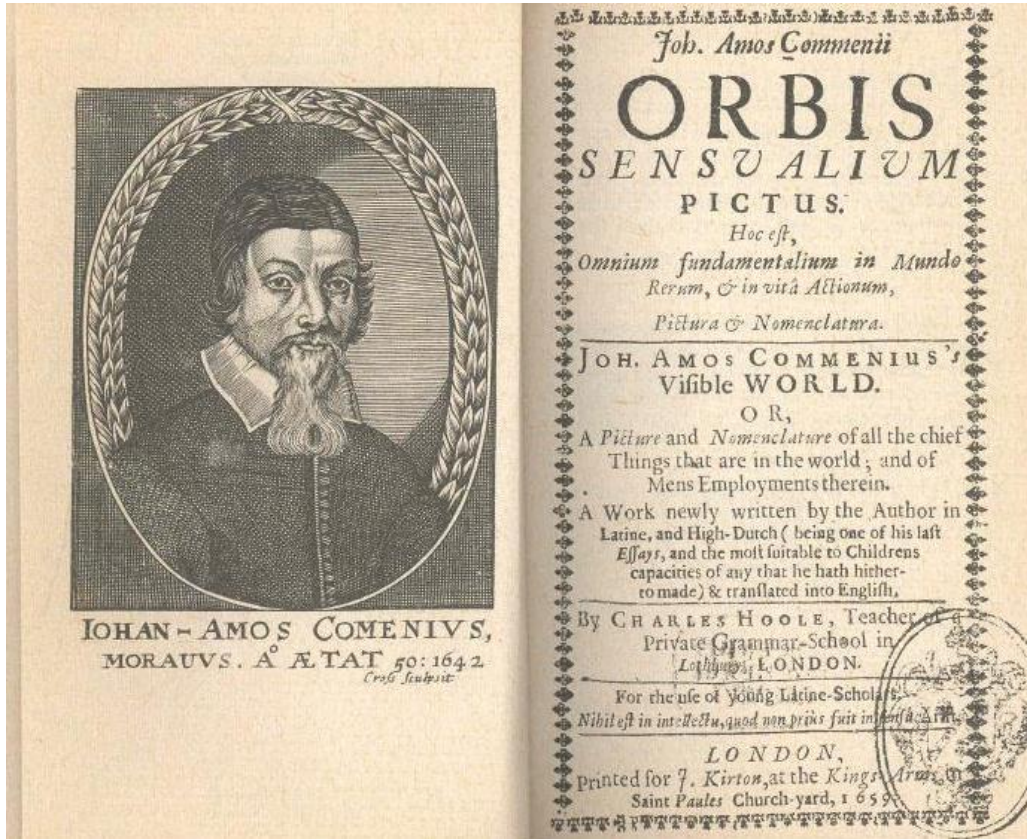
Resimli çocuk kitaplarının içerikleri çoğunlukla çocukluk dönemleri boyunca pedagojik gelişimlerine katkı sağlamak ve onlara bazı temel öğretileri öğretmek için hazırlanır. Okul öncesi çocuklara hayatları boyunca kullanacakları değerler eğitiminin büyük bir bölümü bu kitaplarla desteklenmektedir. Resimli çocuk kitaplarının amacı sadece ahlaki şeyleri vermek değildir, eğlenirken öğretmektir. İçerdiği yazılar ve illüstrasyonlarla hem eğlendirmek hem de eğitmek amacını taşırlar (Wigan, 2012). Bu nedenle resimli çocuk kitapları, çocukların ilk eğitim kaynaklarıdır denilebilir.

2.4. Resimli Çocuk Kitaplarının Gelişimi Ve Tarihçesi

Çocuklar insanlık tarihinden beri var olsalar da resimli çocuk kitapları 17. yüzyılda oluşmuş yeni sayılabilecek bir alandır. Yapılan araştırmalarda çocukluk kavramının henüz 17. yüzyılda ortaya çıktığı ve onlara yönelik çalışmaların bu dönemde yapılmaya başlandığı görülmektedir. Çakmak Güleç ve Geçgel (2015) ele aldıkları çalışmalarında; Dünya da edebiyat alanında “16. yüzyıla kadar çocuklar için yazılmış bir kitaba rastlanmamaktadır” şeklinde belirtmişlerdir. 17. yüzyıldan önce ki dönemlerde çocuklar yetişkinler gibi yetiştirildiği ve onlardan hiçbir şeyin gizli tutulmadığı söylenmektedir. Bu dönemle birlikte çocukların farklı olduğu anlaşılmış ve onlara karşı eğilimler ve alanlar oluşmaya başlamıştır. Resimli çocuk kitapları da çocukluk kavramının farkındalığı sonucunda oluşmuş ve gelişim göstermiş olan bir alandır.

İlk dönem resimli çocuk kitabı örneklerinde o dönemin anlayışı işlenmiş ve çocuklara ahlak eğitimi vermek için kitaplar yapılmıştır. “İlk dönem çocuk kitaplarının öncelikli amacı bilgi aktarmak ve fayda sağlamaya yönelikti” (Şirin, 2016). İlk dönemde verilen bu çocuk kitabı örneklerinde çoğunlukla çocukların

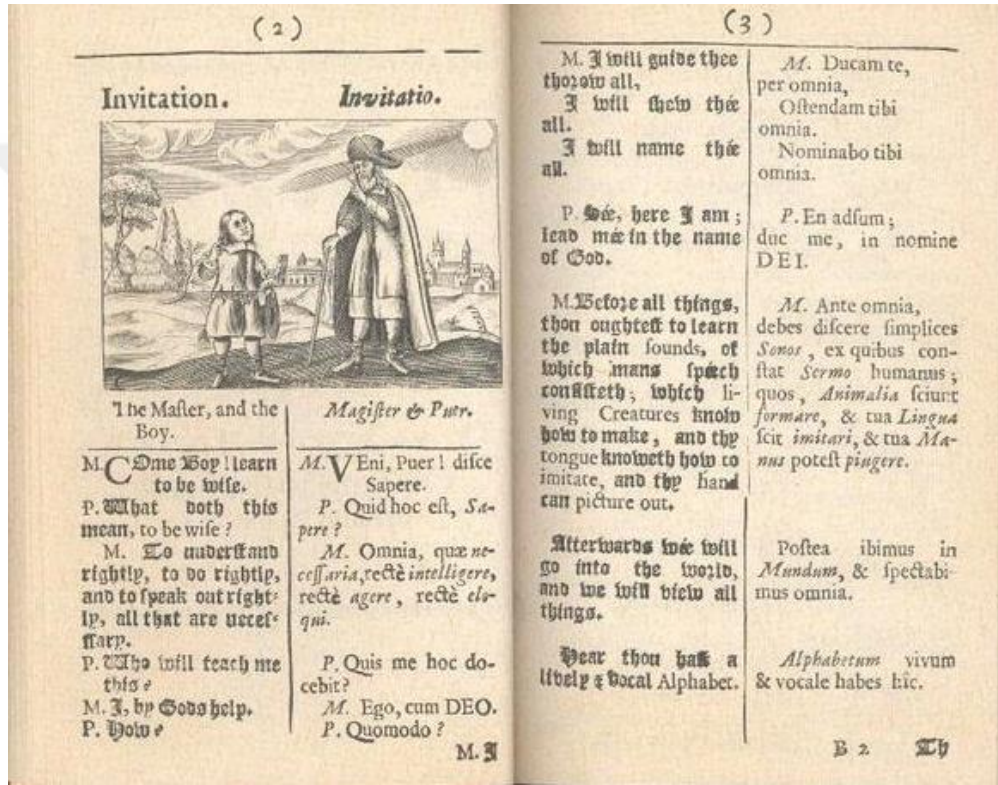
yaptıkları yaramazlıklar yüzünden cezalandırılmaları ve ahlaklı, uslu olmadıkları, söz dinlemedikleri takdirde başlarına gelecek kötü olaylar işlenmiştir. 18. ve hatta 19. yüzyılda da devam eden aynı anlayışla verilen örneklerde “Eğitilmesi için çocuğun yetişkinler tarafından düzenlenmiş kuralları öğrenmesi ve bu kurallara uyması gerekmektedir” düşüncesi hakimdir (Ural, 2006).



Resim 2.13. "Orbis Sensualium Pictus", kapak, Jochan A. Comenius 1658 (İnternet-21)

O dönemlerde edebiyat içeriği olarak aynı anlayış tarzı devam ediyor olsa da resimli çocuk kitabının metin ve resimlemelerin şekillenmesinde gelişmeler yaşanmıştır. 19.yüzyıl ortalarında ise Art Nouveau sanat akımının ortaya çıkmasıyla birlikte çocuk kitabı tasarımlarında illüstrasyonların yanında tipografi ve sayfa düzeni de önem kazanmıştır (Kaya, 2006). İlk verilen örneklerin aksine günümüzde ise resimli çocuk kitaplarında “artık resim yalnızca metnin öğreti bir parçası değil, metnin tamamlayıcısı, kurucusu, giderek metinden bağımsız bir eser ve değer haline gelebilmektedir” (Taşdelen, 2016).

Tarihte bilinen ve ilk resimli çocuk kitabı olarak kabul edilen çalışma, Jochan A. Comenius'a ait 1658 yılında yayımlanan "Orbis Sensualium Pictus" (Bütün Renkli Dünya'nın Resimleri) adlı didaktik ve ansiklopedik kitaptır (Kaminski, 2009, s. 21). Bu kitap ilk resimli kitap olarak kabul edilse de günlük hayatta kullanılan sözcükleri görsellerle açıklayan resimli bir ansiklopedi olarak tasarlanmıştır. Resimli çocuk kitapları bu eser ile büyük bir ivme kazanmıştır. (Bkz. Resim 2.13 ve Resim 2.14)

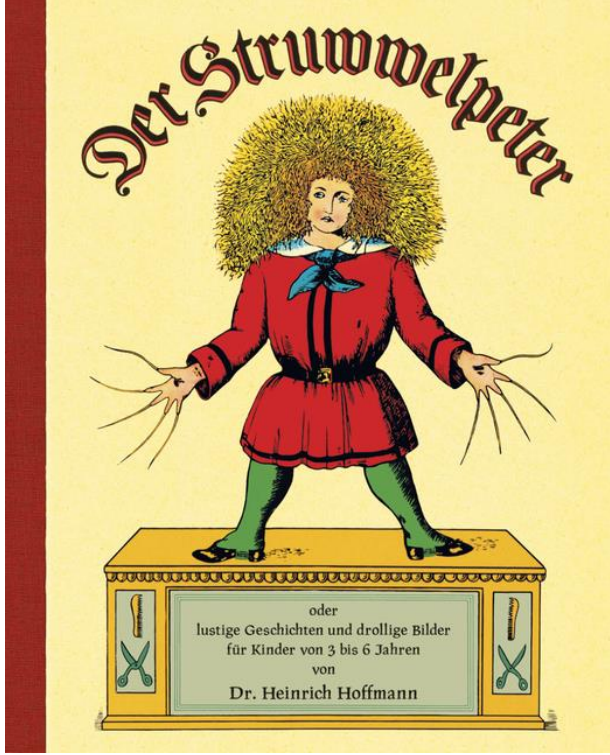


Resim 2.14. "Orbis Sensualium Pictus", iç sayfa, Jochan A. Comenius 1658 (İnternet-22)

Çocuk edebiyatının bu ilk dönemlerinde o zamanın yetiştirilme anlayışıyla kız çocukları iyi birer eş olmaya, erkek çocukları ise asker olmaya özendirilmiş ve yönlendirilmişlerdir. Bu anlayış o dönemin çocukları için üretilen oyuncaklar incelediğinde de görülmektedir. Dönem dönem değişen eğitim, anlayış ve yetiştirilme şekilleriyle birlikte çocuk kitapları da şekil almış ve değişmiştir.

Resimli çocuk kitaplarına resimlemeler ve kitap içeriği olarak bu dönemde verilecek önemli örneklerden biri şüphesiz "Dağınık Saçlı Çocuk" orijinal adıyla "Der Struwwelpeter"dir. "Frankfurtlu Doktor Heinrich Hoffmann, satın alacak

uygun bir resimli kitap bulamadığından, 1844 Noel bayramında oğlu için basit bir okul defterine orijinal bir resimli kitap çizmiştir” ve bu kitap, 1845'te yayımlanan “Der Struwwelpeter'in / Dağınık Saçlı Çocuk” ilk örneği olmuştur. (Kaminski, 2009, s. 62). (Bkz. Resim 2.15 ve Resim 2.16)

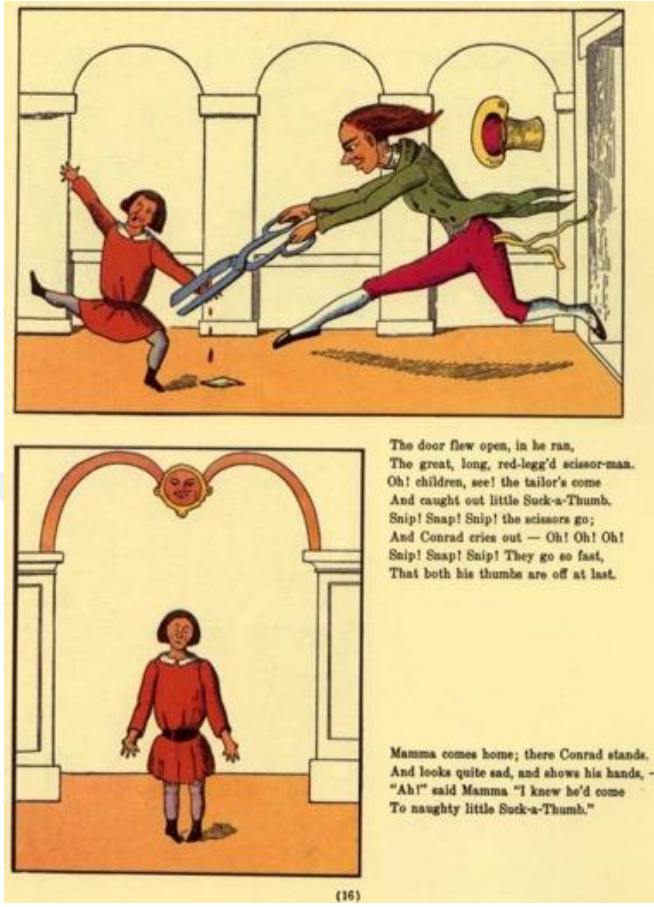


Resim 2.15. "Der Struwwelpeter", kapak, Heinrich Hoffmann 1845 (İnternet-30)

Struwwelpeter'in içeriği çoğu kez tartışılmış ve istisnalar olsa da bir çok uzmanın görüşüyle kara pedagoji parçası olarak değerlendirilmiştir. Çünkü içerisinde ayrı ayrı bir çok hikayeyi barındırmakta ve geçen hikayelerde çocuğa karşı; dövmek, ateş etmek, yakılmak ile ilgili anlatılar bulunmaktadır.

“Heinrich Hoffman'ın kitabında, uslu olmayan, ailesinin sözünü dinlemeyen çocukların, örneğin parmaklarını emen çocukların parmaklarının büyük bir makasla kesilmesinden, hayvanlara eziyet edenin köpekler tarafından damarları koparılacak biçimde ısırılmalarına, çok gülenlerin derilerinin renklerinin siyaha dönüşmesinden, çorbasını içmeyen çocuğun ölümüne kadar çeşitli korkunç felaketlere ve cezalara maruz kalacağı

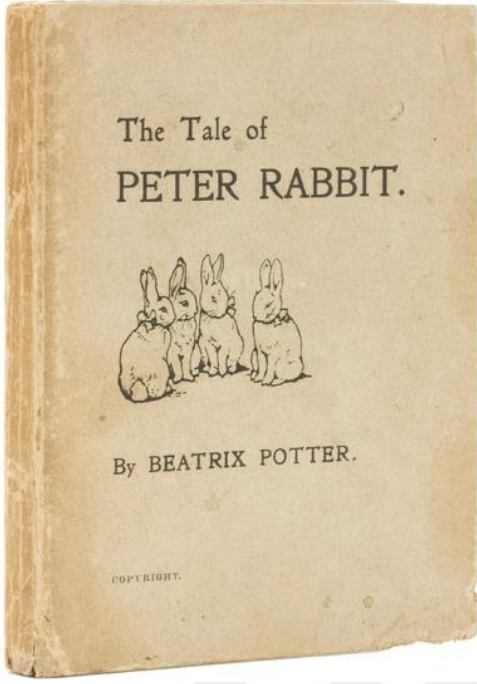
resimlerle anlatılmaktadır” (Şentürk, 2013).



Resim 2.16. "Der Struwwelpeter", iç sayfa, Heinrich Hoffmann 1845 (İnternet-30)

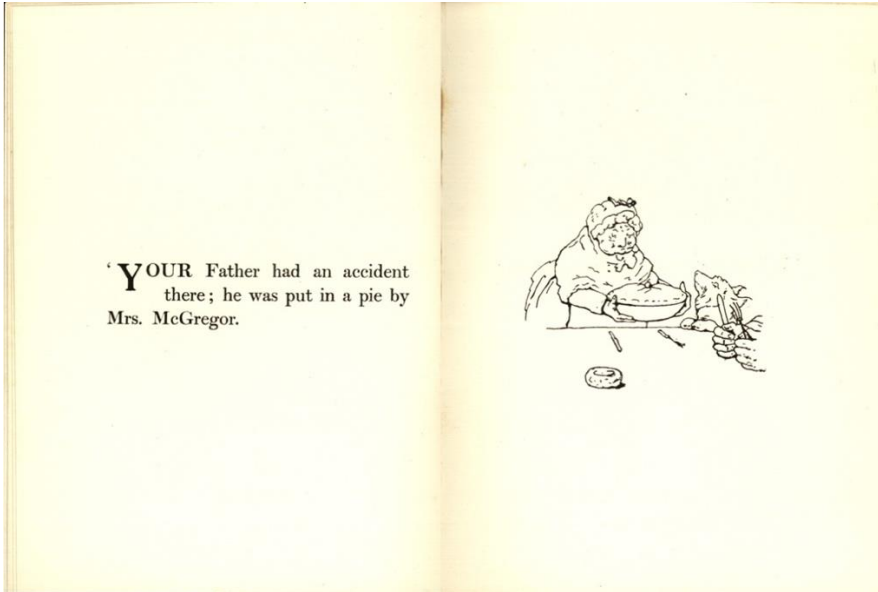
Bu kitapta Hoffmann gerçekçi bir yaklaşım sergilemiş ve olayları güzel göstererek anlatmamıştır. Kaminski (2009, s. 63) Hoffmann'ın, "Çocukları korkutmamakta, onları dünyaya karşı uyarmakta ve gerçeği arar hale getirmektedir" çünkü gerçekte yetişkinler egemendir ve çocukları bu ve bunun gibi gerçeklere karşı tedbir almak için bir nevi uyarmış, bilgilendirmiştir şeklinde açıklamıştır. Bu ve bunun gibi üretilmiş eserler her ne kadar uzmanlar tarafından çocuk pedagojisine uygun bulunmasa da bir çok şeye de ışık tuttuğu savunulmaktadır.

19. yüzyılın sonlarına doğru 1902 yılında İngiltere'de yayınlanan, önemli resimli kitaplardan biri Beatrix Potter'ın günümüzde de önemli bir yeri olan "The Tale of Peter Rabbit" Türkçe ismiyle "Tavşan Peter'in Hikayesi" kitabıdır (Çakmak Güleç ve Geçgel, 2015, s.17).



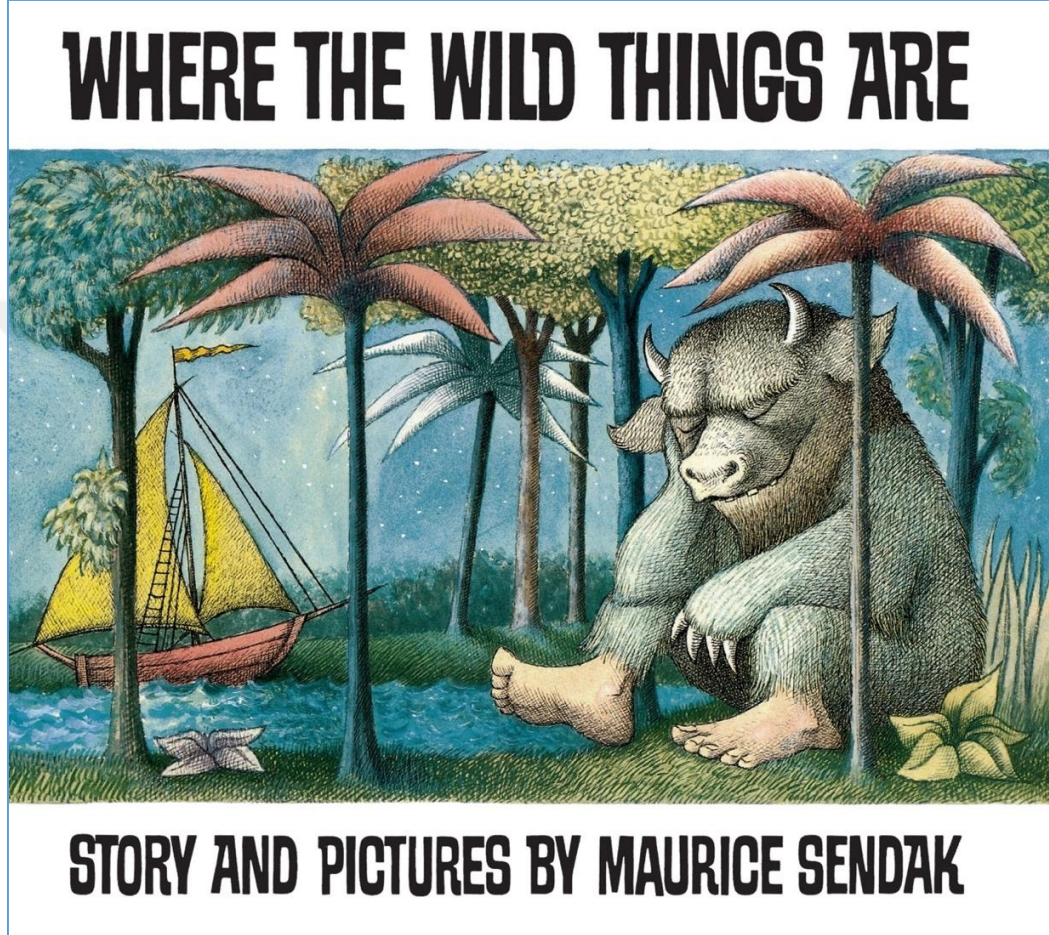
Resim 2.17. "The Tale of Peter Rabbit", kapak, Beatrix Potter 1902 (İnternet-25)

Tavşan Peter'in Hikayesi o döneme kadar basılan resimli çocuk kitapları arasında hikayesi, illüstrasyonları, metin ve illüstrasyon yerleşimleri açısından büyük bir gelişme kaydetmiş ve fark yaratmıştır. Bu kitap bir resimli çocuk kitabının nasıl olması gerektiğine dair önemli bir örnek olmuş ve şekil oluşturmuştur.



Resim 2.18. "The Tale of Peter Rabbit", iç sayfa, Beatrix Potter 1902 (İnternet-26)

Günümüze kadar gelen süreçte değerli resimli çocuk kitabı örnekleri vardır. Başarılı sanatçı Maurice Sendak'ın resimlemesini yaptığı ve öyküsünü yazdığı sevilen kitabı "Where The Wild Things Are" Türkçe ismiyle "Vahşi Şeyler Ülkesinde" adlı resimli çocuk kitabı bu kitaplardan biridir.



Resim 2.19. "Where The Wild Things Are", Maurice Sendak 1963 (İnternet-27)

"Öykü ve çizimleri Maurice Sendak'a ait olup 1963 yılında Harper & Row tarafından yayımlanmış klasik bir resimli çocuk kitabı. Max'in serüvenlerini ve karşılaştığı hayali ve efsanevi yaratıkları anlatan kitap, çocuk edebiyatının en tanınmış ve en sevilen örneklerinden biri haline gelmiştir. Pek çok ödüle sahip olan ve 1964'te prestijli Caldecott Madalyası'na layık görülen öykü, günümüz çocuklarını büyülemeyi sürdürmektedir" (Wigan, 2012).



Resim 2.20. "Where The Wild Things Are", iç sayfa, Maurice Sendak 1963 (İnternet-28)

Maurice Sendak'ın bu eseri bütün dünyaca tanınan, nerdeyse her dile çevrilmiş, baskıları çok satan, hikayesi ve çizimleriyle günümüzde halen eğlenceli ve başarılı kitaplardan biridir.

Ülkemizde ise resimli çocuk kitabı çalışmaları matbaanın geç gelmesiyle birlikte 20. yüzyılda ancak başlayabilmiştir. 17. yüzyılda batıda resimli çocuk kitapları üzerine başlayan çalışmaların ülkemizde 300 yıl sonra hareket kazanması bu süreçte bir hayli geriden geldiğimizi göstermektedir ki 17. yüzyıl bile çocukluk döneminin geç anlaşıldığı bir dönemdir.

Ülkemizde ilk yayınlanan çocuk edebiyatı eserleri çeşitli ülkelerden dilimize uyarlanmış çeviri eserler olmuştur. Edebiyatımız da ilk örnekler Tanzimat ve Tanzimat sonrası Fransızcadan dilimize çevrilmiş kısa şiirler, fabllar olmakla birlikte 1974 yılında Can Göknil tarafından hazırlanan "Bir Kirpi Masalı" adlı eser ülkemizde ilk resimli çocuk kitabı olarak kabul edilir (Çakmak Güleç ve Geçgel, 2015). 1974'e kadar resimli çocuk kitabı çevirileri yapılmış olsa da "Bir Kirpi Masalı" çizim ve hikaye içeriği olarak bize ait ilk eserdir. (Bkz. Resim 2.21)



Resim 2.21. "Bir Kirpi Masalı", Can Göknil 1974. (İnternet-24)

Bu gibi gelişmelerle birlikte ülkemizde de resimli çocuk kitapları alanında güzel örnekler verilmeye devam edilmiştir. Teknoloji geliştikçe, dönem değiştikçe kitaplarda bu gelişmelerden etkilenmiş ve dönemine göre şekil almıştır.

Günümüzde ise uluslararası çapta gelişen teknolojiyle birlikte basılı kitapların dışında tamamen elektronik ortamda hazırlanan ve sunulan elektronik kitaplar ve etkileşimli kitaplar da bulunmaktadır. Bu çocuk kitapları i-book, pdf yada uygulama (application) gibi çeşitli formatlarda üretilmekte ve internet üzerindeki uygulama mağazalarında elektronik olarak satışa sunulmaktadır. 2013 yılında Nosy crow adlı İngiliz yayınevi tarafından yayınlanan, hikayesi yeniden yorumlanmış, çeşitli ödüller almış ve resimli çocuk kitabı uygulaması şeklinde üretilen bir klasik çocuk edebiyatı eseri olan "Little Red Riding Hood" (Kırmızı Başlıklı Kız) yeni nesil etkileşimli çocuk kitabı uygulamasına güzel bir örnektir. Etkileşimli oyunlarla, animasyonlarla okuyucuyu da içine alan, 4 yaş ve üzeri çocuklara hitap eden "Little Red Riding Hood" etkileşimli çocuk kitabı uygulaması aynı zamanda çocuk aktörler tarafından seslendirilmiş diyalog satırları da içermektedir (İnternet-4). (Bkz. Resim 2.22 ve Resim 2.23)



Resim 2.22. "Little Red Riding Hood",kapak, Nosy Crow 2013. (İnternet-4)



Resim 2.23. "Little Red Riding Hood" iç sayfa, Nosy Crow 2013. (İnternet-23)

Hem basılı hem de elektronik ortamda bulunan resimli çocuk kitaplarına ülkemizde en iyi örneklerden biri, çizimleri ve hikayesi araştırmacıya ait olan 2 yaş ve üzeri çocuklara Hamster hayvanını eğlenceli bir şekilde anlatan, çocuk pedagojisine ve değerler eğitimine uygun şekilde üretilmiş, 2015 yılında TÜBİTAK Popüler Bilim Yayınları tarafından basımı yapılmış olan "Sevimli Bıdık" kitabıdır.

Sevimli Bıdık

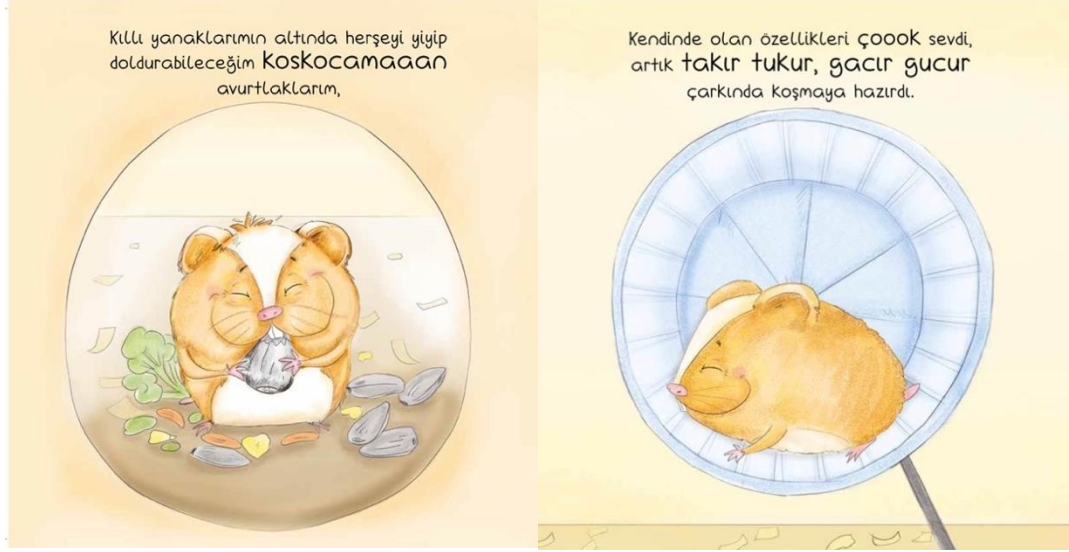
Rabia Alabay



Resim 2.24. “Sevimli Bıdık”, kapak, Rabia Alabay 2015

Bu kitap, hem elektronik hem de basılı ortama uygun şekilde tasarlanmıştır. Basılı olarak yayınlanan “Sevimli Bıdık” resimli çocuk kitabı ses, video ve animasyonlarla zenginleştirilmiş i-book formatında etkileşimli kitap olarak da tasarlanmıştır.

Etkileşimli kitap formatındaki sevimli bıdık kitabının içerisine HTML5 kodlarıyla oluşturulan etkileşim öğeleri eklenmiştir.



Resim 2.25. “Sevimli Bıdık” basılı iç sayfalar, Rabia Alabay 2015

Kitapta yer alan dokunmatik unsurlar sayesinde her sayfanın hareketlendirilmiş animasyonuna sayfadaki her hangi bir noktaya tıkladığında ulaşılmaktadır. Bunun yanısıra kitap metinleriyle aynı ekranda yer alan ses butonu sayesinde çocuklara kitabı dinleme imkanı sunmaktadır.



Resim 2.26. “Sevimli Bıdık” etkileşimli çocuk kitabı 1. ekran görüntüsü, Rabia Alabay 2014

Resimli çocuk kitapları günümüzde ki elektronik haline gelene kadar bir çok gelişme kaydetmiş ve her dönem bu kitaplar için bir çok teknik geliştirilmiştir. Geleneksel baskı teknikleriyle seri kitap üretimi günümüzde yapılmamakta sadece özel sanatsal çalışmalar için bu teknikler kullanılmaktadır. Günümüzde dijital matbaa makinalarıyla seri şekilde basılıp kitapçılarda yerini alan basılı resimli çocuk kitapları bulunmakla birlikte artık tamamen dijital ortamda üretilip dijital ortamda satışa sunulan etkileşimli çocuk kitapları da bulunmaktadır. İlk resimli çocuk kitaplarından bu yana kullanılan ve her gün bir yenisi geliştirilen teknolojilerle birlikte basılı çocuk kitaplarının yerini zamanla etkileşimli çocuk kitaplarına bırakacağı da ön görülebilmektedir.

2.5. İllüstrasyonun Gelişimi ve Resimli Çocuk Kitaplarında ki Önemi

İllüstrasyon, bir görsel iletişim şeklidir. Görsel iletişimin en önemli ifade biçimlerinden biri olan illüstrasyon; görsel ifade, anlatım ve betimleme biçimidir.

İllüstrasyonlar insanlık tarihinde ilk ve en eski iletişim araçları olarak bilinmektedir. M.Ö. 25.000 yıllarına ait Fransa Lascaux mağarasındaki avlanma resimleri ilk resimleme örnekleridir (Tepecik, 2002, s. 7). Bu mağara resimleri ilk illüstrasyon örnekleri olarak kabul edilmektedir çünkü bu resimlemeler kendi içerisinde bir hikaye ve olay barındırmaktadır.



Resim 2.27. Fransa "Lascaux Mağarası", avlanma resimleri M.Ö. 25.000 (İnternet-29)

Her dönemde illüstrasyonlar büyük öneme sahip olmuştur ve günlük hayatta resimli kitaplar, afişler, dergiler, gazeteler vb. bir çok iletişim materyalinde kullanılmaktadır.

Türk Dil Kurumu Sözlüğünde belirtilen anlamıyla illüstrasyon, “Resimleme” demektir (İnternet-7). Becer (2008) kitabında illüstrasyonu; “Başlık, slogan ya da metin gibi sözel unsurları görsel olarak betimleyen ya da yorumlayan bütün unsurlara genel olarak ‘illüstrasyon’ adı verilir” şeklinde tanımlamıştır. Daha açık bir tanımı Songür Dağ (2015) ele almış olduğu çalışmasında şu şekilde yapmıştır: “İllüstrasyon kelimesi Latince “lustrare” sözcüğünden türemiştir, aydınlatmak ve anlaşılır hale getirmek demektir”.

Kısaca; betimleyici çizimlere illüstrasyon denilmektedir. Bir olayın, bir konunun, bir cümlenin görsel ifadesi de denilebilir. Her illüstrasyon, içerisinde bir mesaj ve olay barındırır. İllüstrasyon bir ifade biçimi olduğu için sanat alanıdır.

Özellikle grafik tasarım alanında tarih boyunca önemli bir rolü olan illüstrasyon, görsel iletişimin başlıca öğelerinden biridir. “İllüstrasyon ve illüstratif yaklaşım, görsel iletişim tasarımında samimi ve etkili bir tasarım, iletişim köprüsü kurar” (Demir, 2015).

Sulu boya, kuru pastel gibi geleneksel el boyamalarıyla başlayan illüstrasyon çalışmaları geleneksel baskı teknikleriyle ve daha sonra fotoğraf tekniğiyle bir çok aşama kaydetmiştir. Şimdi ise illüstrasyonlar, geleneksel boyamalar ve geleneksel baskı teknikleri dışında tamamen dijital ortamda yapılmaktadır. Geleneksel teknikler kullanılarak yapılan illüstrasyonlar dahi günümüzde baskı işlemi için dijital ortama aktarılmaktadır.

İllüstrasyonun bir çok mecrada ve özellikle çocuk kitaplarında kullanılmasında ki asıl amaç ise; Bir fikri, düşünceyi ya da anlatılmak istenen şeyi daha etkili açıklamak ve aydınlatmak olmakla birlikte illüstrasyonun başarısı ya da

başarısızlığı ise içerdiği mesajı iletmesine yani karşı tarafa mesajın geçmesine bağlıdır (Uzuner vd., 2010).

Yayıncılık, reklamcılık, bilim, tıp gibi bir çok temel alanda illüstrasyonlar sıklıkla kullanılmaktadır. Bu alanlardan ve araçlardan en önemlisi ise çocuklarla iletişime geçen resimli çocuk kitaplarıdır.

Bir çok farklı teknikle üretilmiş resimli çocuk kitapları bulunmaktadır. Bu teknikler çocukların kavrama ve hayal gücünü geliştirerek yorumlama yeteneklerine ve gelişimlerine katkılar sağlamaktadır. Önemli olan ise resimli çocuk kitaplarındaki illüstrasyonlarda kullanılan teknik değil çocuğa; olayın, hikayenin ya da konunun görsel dil olarak nasıl anlatıldığı, betimlendiğidir. Günümüzde resimli çocuk kitabı alanında çalışan bir çok başarılı sanatçı bulunmaktadır. Günümüz illüstratörlerinden Barselonalı sanatçı Marta Altes'in "I am an Artist" adlı resimli çocuk kitabı dijital illüstrasyonlarla oluşturulmuş güzel örneklerden biridir.



Resim 2.28. "I am an artist", Marta Altes 2013 (İnternet-31)

Bu kitap, 3 yaş ve üzeri okul öncesi dönemdeki çocuklar için hazırlanmış, Mac Millan çocuk yayınlarından 2013 yılında çıkan bu resimli çocuk kitabı çocuklara sanatın her yerde olduğunu eğlenceli bir şekilde anlatmaktadır. İllüstrasyon ve metin dili açısından başarılı bir örnek sunan bu çalışma gibi bir çok başarılı çocuk kitabı örneği gösterilebilir.

Resimli çocuk kitapları genellikle metin ve illüstrasyonların bir arada sunulduğu

çalışmalardır fakat sadece illüstrasyonlardan oluşan olay örgüsü ve hikaye yorumunun çocuca bırakıldığı kitaplar da tasarlanmakta ve üretilmektedir. Metin içermeyen “Sessiz Kitap” olarak adlandırılan yalnızca illüstrasyonlardan oluşan resimli kitaba başarılı örneklerden biri, Avusturalyalı ve ödüllü illüstratör-yazar Shaun Tan’ın 2014 yılında basılan “Uzak” isimli eseridir (Bkz. Resim 2.29). “Uzak, metni olmayan bir kitap bu yüzden çeviriye ihtiyacı yok. Resimler, kitabın yaratıcısı olan Shaun Tan’ın da bir anlamda hayatının hikayesi” ni anlatmaktadır (İnternet-5).



Resim 2.29. "Uzak", Shaun Tan 2014 (İnternet-33) (İnternet-32)

Uçar (2004) “Görme duyusu insanoğlunun en önemli duyularındandır” demiştir. Görme duyusunun akılda kalıcılığı ve görsel algının önemiyle ilgili bir çok araştırma ve çalışma yapılmıştır. İnsanlar çevrelerini duyu organlarıyla algılar ve bu algılarla elde edilen bilgilerin % 80’ni görme organı aracılığıyla gerçekleştirdiği için, algılar arasında büyük ağırlığı görsel algı taşımaktadır (Tepecik ve Demirci, 2011). Kaya (2006) ele aldığı çalışmasında, görsel algının tüm algılarımızın arasında ki oranının %85 olduğunu ve görsel algının daha yaygın olmasından dolayı görsel izlenimlerimizin belleğimizde önemli bir yeri olduğundan bahsetmiştir.

Okuma yazma bilmeyen, okul öncesi dönemdeki bir çocuk için hiç şüphesiz görsel olarak ifade edilen şeylerin anlamı ve etkisi çok daha büyüktür. Çünkü henüz dünyayı neredeyse tamamen görsel olarak algılamakta ve kendilerini de görsel olarak ifade etmektedirler.

Pido (2012) ise “Çocuklar kreşlerde görsel deneyimlerin yardımıyla öğrenirler, çizim ve şekillendirme içeren oyunlar yoluyla kendi görsel deneyimlerini oluştururlar” diyerek çocuklardaki görsel algının önemine dikkat çekmiştir. Bu nedenle özellikle çocukların algısında illüstrasyonlar büyük önem taşımaktadır.

Okul öncesi çocuklarda okuma yazma becerileri henüz olmadığından dolayı onlar için hazırlanan resimli kitaplarda en geniş alanı illüstrasyonlar kaplamaktadır. İllüstrasyonlar çocukların hikayeyi algılamasını ve hayal dünyalarında hikayelerin daha kalıcı yer edinmesini sağlamaktadır. İllüstrasyonların her alanda öğrenmeyi ve akılda kalıcılığı kat be kat kolaylaştırdığı bir gerçektir. Kurudayıoğlu ve Tüzel (2010) çalışmalarında, görsellerin kelimelere oranla altmış bin kat daha hızlı işlendiğinden bahsetmişlerdir. Okul öncesi çocuklarda bu çok daha yüksektir.

Sözle, yazıyla ifade edilen konular görsellerle desteklendiği ölçüde daha akılda kalıcı, anlaşılır ve açık hale gelmektedir. Sözcüklerle ifade edilemeyen bir çok ayrıntı, betimleyici unsur illüstrasyonla anlam kazanmakta ve daha net ifade edilebilmektedir. Özellikle resimli çocuk kitaplarında illüstrasyonlar kitabın içerdiği metinden daha fazlasını anlatmaktadır. Resimli çocuk kitapları, çocukların kendilerini ifade etmelerine, etrafı daha iyi algılamalarına, duygusal ve hayal gücü gelişimlerine önemli katkılar sağlamaktadır. Resimli çocuk kitaplarıyla büyüyen çocuklar, en önemlisi resimlerin hangi konuyu anlattığıyla ilgili ilişki kurabilir bununla beraber ritmik tekrarları, küçük ayrıntıları görebilir, metnin okuma yönünü bilir ve hikayenin oluş sırasını tanımlayabilirler (Gönen ve Balat, 2002).

Resimli çocuk kitapları için yapılan illüstrasyonlar üzerinde titizlikle çalışılmalıdır. Çocuklara hitap eden illüstrasyonlar, fotoğraf kadar olmamak kaydıyla gerçeğe yakın yapılmalıdır ve içerisinde deformasyonlara kaçılmadan ufak abartmaların olması çocuğun ilgisini çeker (Pektaş, 2001). Renklerin doğru kullanılması, karakterlerin uzuvlarının eksiksiz olması, çizgi kalınlıklarının uygunluğu ve doğru açıdan çizim yapılması gibi kriterler

çocuğun pedagojik algısı ve gelişimi açısından büyük önem arz etmektedir. Kaliteli ve nitelikli ürün ortaya koymak için resimli çocuk kitaplarının pedagojik ve sanatsal anlamda yeterli ve uzman kişilerin elinden çıkması gerekmektedir. Önemli olan illüstrasyon yapabilmek değildir, resimli çocuk kitabında hangi dönemde ki çocuğa hitap ediliyorsa o dönemdeki çocuğun algısına uygun illüstrasyonlar yapabilmektir.

Songür Dağ (2015) ele almış olduğu kitabında illüstratörün yeterliliğinin sadece çizim yeteneğiyle değil bir çok açıdan yeterli olması gerektiğini şöyle belirtmiştir: “Bir illüstratör, iyi çizmenin yanı sıra entelektüel düzeyi gelişkin, olaylar ve kavramlar arası bağlantılar kurabilen, metinler arası ve resimler arası ilişkileri geliştirebilen bir yeterlikte olmalıdır”.

Çakmak Güleç ve Geçgel (2015) ise şöyle bahsetmiştir: Resimli çocuk kitaplarında en önemli öge olan resimlemelerin sanatsal değere sahip ve kolay yorumlanabilir olması gerekmektedir; resimlemeyi yapan sanatçının zengin bir hayal gücüne ve çocukların bilişsel düzeyleri konusunda bilgi sahibi olması bununla birlikte takip edilmesi kolay bir tarzda resimlemeler yapabilme ve resimlendirmeden önce grafik teknikleri, yazma, tipografi, resim, cilt, kapak vb. alanlarda yetenekli ve bilgi sahibi olması gerekmektedir.

Bu bilgiler ışığında, resimli çocuk kitaplarında illüstrasyon en önemli öğedir ve algısı tamamen açık olan en önemli yaş grubundaki okul öncesi dönem çocuklarına hitap etmektedir. Bu sebeple, resimli çocuk kitapları için yapılan illüstrasyonlar ve illüstrasyonu yapan sanatçıların yeterlilikleri büyük önem taşımaktadır.

Geçmişten günümüze kadarki süreçte resimli çocuk kitaplarında kullanılmış değerler eğitimi ve pedagojik gelişime uygun, başarılı ve eğlenceli resimli çocuk illüstrasyonu örnekleri bulunmaktadır. Günümüzde basılı çocuk kitaplarının yanında son birkaç senede etkileşimli çocuk kitabı örnekleri de verilmiştir. Basılı resimli çocuk kitapları ile etkileşimli çocuk kitapları birbirlerinden teknolojik olarak farklıdır. Basılı resimli çocuk kitapları

geleneksel medya aralarıdır, kağıda basılı olarak kodeks formda bulunur. Etkileşimli ocuk kitapları ise yeni medya aralarıdır, elektronik ortamda dijital olarak bulunur. Ses, video, animasyon gibi ierikleriyle ocukla olan iletişimde etkileşime olanak verir. Basılı resimli ocuk kitaplarını ve etkileşimli kitapları ayıran en önemli unsur “etkileşim” unsurudur.





3. ETKİLEŞİMLİ KİTAP

Basılı olarak üretilen kitapların teknolojinin gelişmesiyle birlikte dijital ortamdaki yeni halini alması çok uzun sürmemiştir. Yeni medya araçlarının gelişmesiyle birlikte, geleneksel medya aracı olan basılı kitabın dışında etkileşimli kitapların kullanımı da yaygınlaşmıştır. Bu süreçte basılı ortamda bulunan kitaplar, başlangıçta sadece metin olarak dijital ortama aktarılırken, günümüzde ise elektronik kitaplar, etkileşimli unsurlarla zenginleştirilerek tasarlanmaya başlanmıştır.

3.1. Medya ve Yeni Medya Unsurları

Medya, “Kanal, ortam, araç gibi anlamlara gelen medium teriminin çoğuludur” ve insan var olduğundan bu yana medya da varlığını sürdürmektedir (Öztürk, 2011). Yengin (2014) ise medyayı kitle iletişim sürecinde yer alan ortamlara medya denilmektedir şeklinde açıklamıştır. Her iki medya tanımı ışığında yeni medya kısaca, günümüzde kullanılan yeni iletişim ortamı ve araçlarıdır. Medya araçları, taş tabletlerden etkileşimli kitaplara kadar olan değişime bakıldığında, zamana ve teknolojiye bağlı olarak her zaman yeni yollar bulmakta ve şu anda dahi sürekli olarak değişmektedir. İnsanların arasındaki iletişim, yaşam tarzları ve alışkanlıkları da teknolojiyle birlikte değişmiştir. “Medya, toplumsal dönüşüme yönlendirici etkide bulunan önemli güçlerden biridir” Alver (2004). Gelişen çağ ve teknolojiyle birlikte insanlar, toplumlar arasındaki iletişimin değişmesinde ise yeni medya ve araçları önemli bir yer tutmaktadır.

Medya araçları geleneksel medya ve yeni medya olarak günümüzde ikiye ayrılmaktadır. Geleneksel medya araçları olarak bilinen kitap, gazete, dergi, televizyon gibi iletişim araçlarının işlevini gören bilgisayar, tablet, akıllı telefon gibi araçlara yeni medya araçları denmektedir. Geleneksel medya araçları hala kullanılmakla birlikte; bu araçlara bilgisayar, akıllı telefon, tablet gibi yeni medya araçları eklenmiştir.

Yeni medya araçları diyalojik (karşılıklı), çift yönlü bir iletişim sağlarken,

geleneksel medya araçları monolojik (tek yönlü) iletişim sağlamaktadır ve “Yeni medyanın en belirgin özelliği karşılıklı etkileşime imkan vermesidir” (Öztürk, 2011). Bu diyalogik unsur etkileşim tasarımı sayesinde olmaktadır. Etkileşim, Türk Dil Kurumu sözlüğünde “Birbirini karşılıklı olarak etkileme işi” olarak tanımlanmaktadır (İnternet-6). Diyalogik unsur, etkinin karşılığında tepki verebilme imkanı sağlamıştır. Bu diyalogik unsur yeni medya araçlarında ki etkileşim özelliğinin sonucudur. Yeni medya araçları geleneksel medya araçlarından dijital olmasının yanısıra etkileşim özelliğiyle de ayrılmaktadır. İnsanın bulunduğu her yerde iletişim ve iletişimin olduğu her medyada; alanda, ortamda da etkileşim mevcuttur. Yeni medya araçlarıyla birlikte günümüz iletişimi artık karşılıklı etkileşim boyutuna taşınmıştır. Geleneksel medya araçları bir veriyi sadece iletmektedir bu sebeple iletişimi sağlar ama etkileşim meydana getirmezler. Örneğin; basılı halde bulunan gazeteler bir haberi sadece okuyucuya duyurur, okutur ama okuyucunun anında bir tepki vermesine izin vermez, okuyucu sadece haberi alır ve o an yayıncıya yorum yapamaz. Ama yeni medya araçlarıyla iletişim etkileşime dönüşmüştür. Okuyucuya ulaşan veriler artık okuyucudan yorum, beğeni (like) gibi karşılıklar alabilmekte ve bir başka okuyucuyla anlık olarak paylaşılabilir. Yeni medyanın etkileşim (interaktif) özelliği iki şekildedir. 1) "Makine interaktifliği (interaktif olarak medya içeriğine girmek) ve 2) kişi interaktifliği (medya ile iletişim kurmak) birleşerek interaktif süreci oluşturmaktadır” (Altunbaş, 2001).

1980’lerde başlayan hızlı teknolojik gelişmelerle birlikte yeni medyaya özgü etkileşim, dijital, sanal vb. gibi birçok kavram da kullanılmaya başlanmıştır (Kılınç ve Kılınç, 2014). Yeni medyanın diğer medya araçlarından farklı olan en önemli özelliği dijitallik ve dijital ortam özelliğidir. Dijital kelimesi, Türk Dil Kurumu Sözlüğünde “Verileri bir ekran üzerinde elektronik olarak gösteren” olarak ifade edilmiştir (İnternet-7). Yeni medya araçları günümüzde bir çok alanda sıkça etkili olmaya başlamakta ve gittikçe günlük hayatımızda daha hakim hale gelmektedir. Okuduğumuz gazete, dergi, kitap, müzik, film gibi her geleneksel ortam, yeni dijital ortama geçmeye başlamıştır. 1937 Yılından beri basılı olarak yayınlanan Newsweek dergisi 2017 yılı Kasım ayından itibaren sadece elektronik olarak yayınlanmaktadır. Ayrıca ülkemizde 1920 yılından

beri basılı olarak yayınlanan Resmi Gazete 2018 yılının Eylül ayından itibaren sadece elektronik olarak yayınlanmaktadır. Günümüzde teknolojinin bu denli güçlü gelişimini görmezden gelmek özellikle yayıncılık alanında büyük bir sorun oluşturmaktadır (Güleç Yalçın, 2017). Bunun nedeni yayıncılık sektöründeki bir çok aracın gelenekselden dijitale dönüşmüş olması ve dijital ortamda yeni yayın araçlarının oluşmuş olmasıdır. Ulusal ve uluslararası çapta dijital dönüşüm ve yeni medya araçları her alanda büyük öneme sahiptir.

Yeni medyanın, gazete, radyo, televizyon, sinema gibi geleneksel medyadan ayırt edici temel özellikleri etkileşimli ve multimedya biçimine sahip olmasıdır. Bununla birlikte sahip olduğu bu etkileşim özelliği, iletişime karşılıklılık ve birden çok katmanlı bir iletişim imkanı kazandırmıştır (Binark, 2007). Multimedya (çoklu ortam) kavramı ise, Türk Dil Kurumu sözlüğünde metin, görüntü, grafik, çizim, ses, video ve animasyonların bilgisayar ortamında gösterilmesi, dosyalarda saklanması, bilgisayar ağından iletilmesi ve sayısal olarak işlenmesi ile ilgili bir kavramdır (İnternet-7). Çoklu ortam denildiği zaman, çeşitli türdeki bilgi kaynaklarının bir arada bulunması anlaşılmaktadır. Çoklu ortam öğeleri içeren yeni medya ise elektronik (dijital) unsurlardan oluşmaktadır.

Yeni medyada yalnızca dijital olan öğeler görüntülenebilir. Geleneksel medyanın yeni medyaya geçiş sürecinde teknolojik yenilikler, dijitallik özelliğini bu süreçte kullanmakta, bununla birlikte gündelik yaşamda kullanılan araç ve ortamların analogdan dijitale dönüşmesiyle medya, yeni medya olarak karşımıza çıkmaktadır (Yengin, 2014, s. 3 ve 5). Geleneksel medya aracı olan gazete, mektup, dergi, kitap gibi araçlar dijital ortamda elektronik gazete, e-mail, elektronik dergi, etkileşimli e-kitap hallerini almışlardır. Bu sayede sanal, dijital ortamlar ve bu ortamlardaki ürünler artmıştır. Taşınabilir tablet, bilgisayar, akıllı telefon gibi yeni medya ortamlarına aktarılmış etkileşimli kitap, elektronik dergi, elektronik gazete gibi yeni medya materyallerine internetin olduğu her yerde erişim sağlanabilmektedir.

Kişilerarası iletişim, ticaret, siyaset, sağlık, kariyer ve oyun gibi alanlar olmak üzere artık yeni medya, yaşamın her alanında yer almakta ve her alanında kullanılmaktadır (Binark, 2007). Büyükten küçüğe herkesin kullandığı yeni medya araçları, gündelik hayata çok hızlı bir şekilde adapte olmuş ve her yaşta insanın vazgeçemeyeceği araç haline almıştır. Kuşkusuz bu teknoloji içine doğan yeni nesil çocuklar daha önceden nasıl iletişim kurulduğunu duyunca hayretler içinde kalmaktadır.

Dijital teknolojinin her alanına artık etkileşim ögesi girmeye başlamıştır. Web siteleri, saatler, elektronik gazeteler, elektronik kitaplar vb. yeni medyada yer alan dijital teknoloji ürünü olan bir çok araçta etkileşimli hale dönüşmeye başlamıştır. Yeni medya araçları günümüzde sosyal medya, video, bilgisayar oyunları özellikle de elektronik ve etkileşimli kitaplarda sıkça kullanılmaya başlanmıştır. Şüphesiz yeni medyada en faydalı araçlar bilgiyi düşünceyi bir öğretiyi anlatan etkileşimli kitaplardır. Duyma, dokunma ve görme gibi birkaç duyuya aynı anda hitap eden etkileşimli kitaplar yeni medya araçlarında uygulamalar aracılığıyla görüntülenip okunabilmektedir.

Elektronik ve etkileşimli kitaplar bir çok açıdan basılı kitaplara kıyasla daha avantajlı durumdadır. Örneğin; taşınamayacak kadar fazla sayıda basılı binlerce kitap aynı sayıda e- kitap ya da etkileşimli kitap halleriyle bilgisayar, akıllı telefon ya da tablet hafızasına kaydedilip kolayca taşınabilir ve her an erişim sağlanabilir.

İletişim için geçmişten bugüne çeşitli araçlar kullanmış ve günümüzde de geleneksel araçların yanısıra çoğunlukla yeni medya araçları da kullanılmaktadır. İnsanoğlunun ilk kullandığı araçtan günümüze kadar geçen süreçte özellikle iletişim alanında yeni medyayla birlikte büyük gelişme ve değişimler yaşandığı görülmektedir. Günümüze kadar yaşanan her dönemde kullanılan iletişim araçları o dönemin insanların hayatlarında etkili olmuştur. Tarihi bundan 9000 yıl öncesine dayanan kil tabletler (İnternet-8) o dönemin nasıl en önemli medya aracı olmuşsa etkileşimli kitaplar da günümüzün en önemli medya araçlarıdır.

3.2. Etkileşim Tasarımı

Sanayi devrimiyle başlayan teknolojik gelişmelerle birlikte dijital teknolojinin, bilgi iletişim teknolojilerinin gelişmesi ve bu teknolojilerin farklı medyalar aracılığıyla farklı nitelikteki kullanıcılar tarafından kullanılması etkileşim tasarımının ortaya çıkmasına sebep olmuştur (Akoğlu ve Er, 2010, s. 19). 4. Sanayi devriminin yaşandığı günümüzde artık pek çok üretim elektronik araçlarla, insan gücü kullanılmadan yapılmaya başlanmıştır.

Etkileşim tasarımının ortaya çıkmasındaki en önemli etken web ve internet teknolojileridir. Web 2.0 teknolojisiyle birlikte internet siteleriyle iletişime geçilen kitleden geri dönüşler (bildirimler) alınmaya başlanmıştır ve bu sayede etkileşim yani çift yönlü iletişim yolu açılmıştır. Başlangıçta bu web sitelerine yapılan etkileşimli ara yüz tasarımları ve günümüzde geliştirilen yeni medya araçları ve sosyal medya sayesinde etkileşim tasarımı önem kazanmış ve günlük hayattaki yerini almıştır.

Yeni medya araçlarıyla kullanıcı arasındaki iletişimi sağlayan unsurların düzeni, içeriği ve tasarımı etkileşim tasarımıdır. Kullanıcıyla yeni medya arasındaki iletişimi sağlayan düzenlemelerin hepsine etkileşim tasarımı denebilir. İletişimin düzgün ve doğru sağlanabilmesi için yeni medya araçlarında kullanılacak etkileşimli ara yüz tasarımlarının kullanıcı dostu olarak tasarlanması gerekmektedir. Doğru tasarlanmış ve kullanıcı dostu olan ara yüzlerin tasarımında özellikle grafik tasarımcılara bir çok görev düşmektedir. Malouf (2012) tasarımcıların insani ve dille ilgili becerilere sahip olması gerektiğini söylerken “tasarımcılar, konularıyla ilgili teknolojiyi anlamalıdır” diyerek bir tasarımcının alanıyla ilgili teknolojik gelişmelere hakim olması gerektiği konusuna da değinmiştir. Tasarım akademisyeni Victor Margolin, Kennedy (2012) ile yaptığı bir söyleşisinde ise şöyle ifade etmiştir “Bir tasarımcı için kendi disiplinine hâkim olmak ve diğer disiplinlerle beraber onu iyi kullanabilmek önemlidir.” Günümüzde illüstrasyon, tipografi, video, animasyon ve ara yüz tasarımları içeren, çok disiplinli bir alan olan etkileşimli kitap için bu önemli bir noktadır.

Etkileşim tasarımı, yayıncılık, tıp, mühendislik gibi bir çok alanda büyük ve olumlu etkilere sebep olmuştur. Yaşadığımız dijital çağ sebebiyle her sektör yeni medya araçlarında etkileşimli hale geçmiştir. Tıp sektöründe yapılması güç operasyonların animasyonlarla zenginleştirilip gösterilmesi gibi bir işlevde etkileşim tasarımı kullanılmış ve bu durum etkileşim tasarımının hızla yayılmasına ve bir çok alanda sıklıkla kullanılmasına sebep olmuştur. Özellikle yayıncılık sektörü kitap, gazete ve derginin etkileşimli halleriyle bu sektörlerin başında gelmektedir. Ders kitapları, video, ses ve animasyonlarla zenginleştirilmiş ve öğrenciler için daha anlaşılır ve öğretici hale gelmiştir. Özellikle de etkileşimli çocuk kitaplarında etkileşim öğeleri çokça kullanılmaktadır. Resimli çocuk kitapları, dünyayı görsel olarak algılayan oyun çağındaki çocukların hayal dünyasına büyük illüstrasyonlarla hitap ettiği gibi, etkileşim tasarımıyla eklenen video, ses, animasyon gibi araçlarla da çocukların anlamalarını daha kolay hale getirmekte ve sadece görme değil, duyma ve dokunma duyularına aynı anda hitap ederek hayal dünyalarını daha da genişletmektedir. Etkileşim tasarımı şüphesiz günümüz teknolojisiyle iç içe olan ve okuma yazma bilmeyen okul öncesi çocuklar için en yararlı kaynaklardan biridir.

3.2.1. Etkileşim Tasarımının Çocuğa Etkisi

Günümüzde internetin hızla yayılması ve yeni medya araçlarının evlere girmesiyle birlikte bu teknolojik gelişmelerin etkisi yeni doğan çocuklarda da görülmeye başlanmıştır (Kılınç ve Kılınç, 2014). Yeni medya içine doğan bu çocuklar için basılı olarak bulunan resimli çocuk kitapları yeterli talebi karşılayamamakta yerini yavaş yavaş etkileşimli çocuk kitaplarına bırakmaktadır. Artık çocuklar sadece kitapta değil günlük hayatta da her alanda yeni medyayla iç içedir.

Buckingham (2003) ele aldığı çalışmasında yeni medya ve çocuklar arasındaki ilişki konusunda iki karşıt görüş bulunduğunu söylemiştir; Bir yandan, çocukluğun ölmekte ya da yok olmakta olduğu ve medyanın öncelikli olarak suçlandığı diğer yandan ise medyanın artık çocuklar için bir kurtuluş gücü

olduđu ve ayrıca ebeveyn nesillerinden daha açık, daha demokratik, daha sosyal bilinçli yeni bir elektronik nesil yaratıldığı fikri bulunmaktadır. Her iki görüşte de doğruluk payı olmakla beraber, teknolojinin getirdiđi şeylerden çocukları korumak ya da onları uzak tutmak mümkün değildir. Teknolojiyi çocuklar için doğru kullanıp onlara uygun içerikler üretmek hem onları çağın gelişmelerinden koparmayacak hem de faydalı araçlarla eğitim ve gelişimlerine katkıda bulunacaktır.

Artık çocuklar için yapılan her üründe her materyalde dijital teknoloji ve onun getirdiđi özellikler kullanılmaktadır. Basılı olarak üretilen resimli çocuk kitaplarına da düğmeler ve sesler eklenerek dijital temelli olarak üretilmeye başlanmıştır. Teknolojinin getirdiđi dijital temelli sanal ortamlar dokunmatik bir ortam sunmakta ve yeni kuşaklar bu sistemle birlikte büyümektedir. Bu nedenle toplumdaki her bireyin yeni medya araçlarını ve içeriklerini kullanmasıyla birlikte her geçen gün dijital teknolojiye dayalı yeni bir toplum meydana gelmektedir (Yengin, 2014, s. 4 ve 11).

Temel işlevlerinden biri çocukları hayata hazırlamak olan basılı resimli çocuk kitaplarının günümüzün gelişen teknoloji şartlarında bu işlevine sadece basılı materyallerle çocuklara ulaşma şansı çok azalmıştır (Kurudayıođlu ve Tüzel, 2010). Çünkü günümüz çocukları artık dünyaya göz açtıkları andan itibaren etkileşim içeren ve internet üzerinden ulaşılan etkileşimli kitaplar, videolar, animasyonlar ve oyunlar gibi yeni medya içerikleriyle karşılaşmaktadır.

Çocuklar yeni medya içerisine doğmaktadır. Çocukların medya ortamında tabletler, bilgisayarlar, akıllı telefonlarla ulaşabildikleri ürün sayısı basılı ürünlerden çok daha fazladır. Bu sebeple sadece basılı olan resimli çocuk kitaplarının işlevi azalmıştır. Elektronik ortamda çocukların ulaşabildikleri kaynaklarda etkileşimli, sesli kitaplar olsa da bu erişim daha çok oyun üzerine kurulmuştur. Elektronik ortamdaki bu uygulama ve araçların çocuklar için daha nitelikli ve eğitici hale getirilmesi gerekmektedir.

Normal imkanlara sahip bir çocuk 6 ile 18 yaş arasında geçirdiđi sürecin dörtte

birinden fazlasını medya araçlarının karşısında harcamaktadır ki; bu süre çocukların uyumak için harcadıkları zaman dışında en büyük süreyi oluşturmaktadır (Kurudayıoğlu ve Tüzel, 2010, s. 290). Bu büyük ölçüde ekran başında geçirilen sürenin verimli hale getirilmesi eğlendirici ve eğitici bir araç olan etkileşimli kitaplarla sağlanabilir.

6-18 yaş olarak belirtilen 6 yaş ile başlayan bu süreç medyayla iç içe doğan günümüz çocukları için çok daha küçük yaşlara inmektedir. Herhangi bir motor becerisi kazanmış bebekler bile günümüzde tabletle ve telefonla iç içedir. Ve bu teknolojik gelişmelerin içinde yaşarken onların yeni medya araçlarıyla olan bu durumlarını engellemek pek mümkün değildir. Yararlı içeriklerle birlikte yeni medya araçlarının çocuklar üzerindeki dezavantajları en az seviyeye düşürülebilir ya da ortadan kaldırılabilir.

Yörükoğlu (2002) çocuk ruh sağlığını ele aldığı çalışmasında "oyun, çocuğun en doğal öğrenme ortamıdır" demiş ve okul öncesi dönemdeki bir çocuk için oyunun önemini belirtmiştir. Yeni nesil yararlı içeriklerin başında özellikle oyun dönemindeki okul öncesi çocuklara hitap eden onların kişisel ve bilgisel gelişimlerine katkıda bulunan, eğlendirerek ve oyun yöntemiyle öğreten etkileşimli çocuk kitapları gelmektedir.

Küresel bir iletişim aracı olan elektronik ve etkileşimli kitaplar, okul öncesi çocuklar için zengin bir kaynaktır. Çocuktaki bir çok gelişime katkı sağlayacak ve günümüz teknolojisiyle birlikte de büyümesi sağlanacaktır.

Yeni medya unsurlarının ve etkileşimli tasarımların gelişimi, yukarıda bahsedilen faydaları taşıdığı için etkileşimli kitapların gelişimine yol açmıştır.

3.3. Etkileşimli Kitapların Gelişimi

Hareketli harflerin bulunmasıyla başlayan hızlı ve kolay kitap üretim süreci, Michael Hart isimli girişimcinin 1971 yılında başlattığı süreçle Gutenberg projesiyle devam etmiştir ve "İlk elektronik kitap, Hart'ın elektronik ortama aktardığı Amerikan özgürlük bildirgesi olmuştur" (Bozkurt ve Bozkaya, 2013).

Gutenberg projesi önemli basılı kitapların elektronik ortama aktarılmasını sağlamıştır. Böylelikle elektronik kitap devri başlamıştır. Artık kitaplar yeni medya araçlarıyla her yerde okunabilmekte ve her yere rahatça taşınabilmektedir.

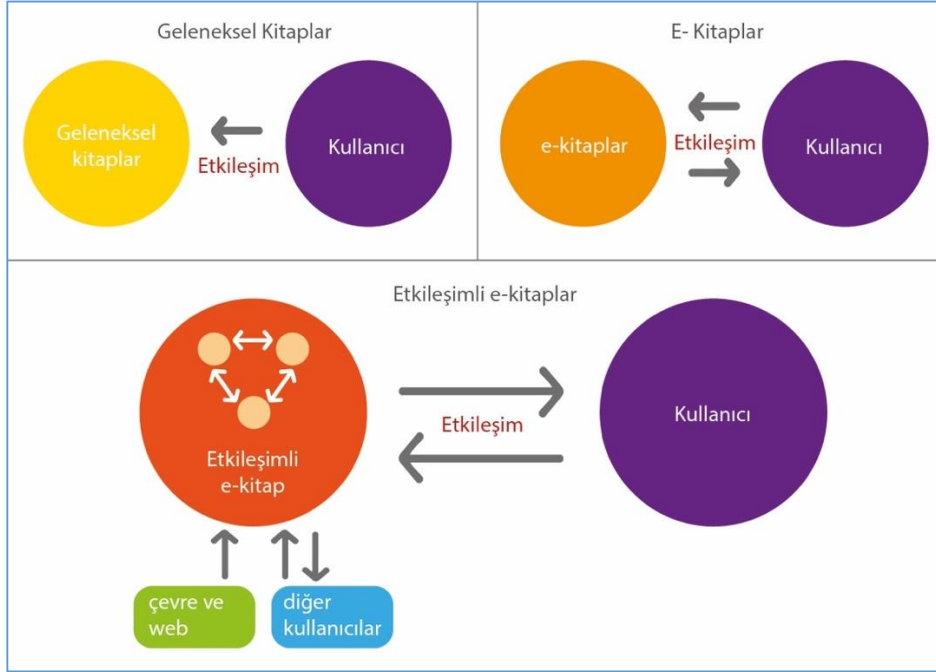
Oluşturulan ilk elektronik kitap sadece yazılardan oluşan ve bilgisayarda açılan bir formatta yapılmıştır. Daha sonra ise bu yazılı formata resimler eklenmiş ve en son haliyle animasyon, video, ses ve benzeri etkileşimli elemanlarla birlikte elektronik kitap etkileşimli kitap halini almıştır. Böylelikle tek taraflı bir iletişim sunan basılı ve elektronik kitap, çift taraflı iletişim ve etkileşim sunan etkileşimli e-kitap haline gelmiştir.

Etkileşimli kitap, etkileşimli araçlarla zenginleştirilmiş bir elektronik kitap formatıdır. Metin ve durağan görsel içeren elektronik kitabın aksine ses, video, animasyon gibi etkileşimli öğeler içerir. Yurt dışındaki kitap yayıncılığında etkileşimli kitap, “interactive book” olarak tanımlanmakta ülkemizde ise “z-kitap” (zenginleştirilmiş kitap) ya da “etkileşimli e- kitap” olarak tanım bulunmaktadır (Özer ve Türel, 2015). Bu iki kavram her ne kadar etkileşimli kitabı tam olarak ifade etmese de zaman zaman birbirinin yerine kullanılmaktadır.

E-kitap olarak bildiğimiz elektronik kitaplar, bilgisayar ve internetle erişim sağlanan sanal bir ortamdadır. Elektronik kitabın bir çok formatı ve şekli olmakla birlikte, bahsedildiği üzere gelişmiş bir elektronik kitap formatı olan etkileşimli kitaplar görsel ve yazılara ek olarak ses, video, animasyon gibi çift yönlü etkileşim unsurları içermektedir.

Her elektronik kitap, etkileşimli kitap değildir. Itzkovitch (2012), etkileşimli kitapları kullanıcıların görüntü, ses ve dokunma ile etkileşimde buldukları, dokunmatik ekranların özelliklerini kullanmak üzere tasarlanmış uygulamalar olarak tanımlamıştır. Etkileşimli kitaplar içerisinde ses, video, animasyon, tipografi, illüstrasyon gibi birçok etkileşim ve tasarım öğesi barındıran kitaplardır. Bu elemanları sayesinde etkileşimli kitaplar çift yönlü iletişim sağlamakta ve kullanıcıyı aktif kılmaktadır.

Kitapların kullanıcıyla olan etkileşimleri ve düzeyleri aşağıdaki Şekil:1' de gösterilmiştir.



Şekil 3.1. Kitapların kullanıcı ile etkileşim düzeyleri (Bozkurt ve Bozkaya, 2013).

Görüldüğü üzere etkileşimli kitapların kullanıcıyla ve diğer kullanıcılarla olan etkileşimi çift yönlüdür. Çift yönlü etkileşim unsurları içeren etkileşimli kitaplar, öğrenmeyi, algılamayı ve hatta iletişimi daha da kolay hale getirmişlerdir. Kitaplarda etkileşimin artması öğrenenlerin öğrenme sürecinde olumlu tutumlar sergilemelerini ve başarı kaydetmelerini sağlar (Bozkurt ve Bozkaya, 2013). Bu sayede kitaplar artık sadece işitsel yada görsel değil aynı zamanda dokunsal ve birden fazla duyuya hitap etmektedir. Tek yönlü bir iletişime değil çift yönlü ve kullanıcının etkin olduğu bir iletişime sahip hale gelmişlerdir. Böylece, öğrenmeyi kolaylaştırmış ve öğrenileni akılda tutma oranını önemli ölçüde artırmışlardır.

Günümüzde kitabın basılı yani kodeks formundan başka elektronik hali de bulunmaktadır. Basılı kitaplar halen kullanılmakta ve üretilmekte olup bir yandan da elektronik kitaplar da üretilip kullanılmaktadır. Günümüzde henüz kitaplar tamamen elektronik halde değildir hem basılı kopyaları hem de elektronik halleri üretilmekte ve bulunmaktadır. Bu süreç bir nevi yeni bir kitap

formuna geiş sürecidir ve teknolojinin geliřmesi ve dijitalleřmenin ilerlemesi ile ilgilidir.

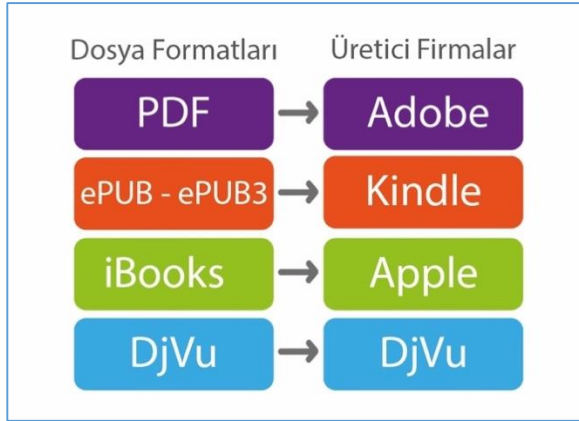
Elektronik kitap, dijital ortamda kodeks formunun dıřında soyut bir formdadır. Elektronik ortama aktarılan basılı kitap kaynakları kodeks formunu geride bıraktıkları iin bu durum basılı kitap iin olumsuz bir geliřme gibi grnse de, soyut bir forma girdiđi iin zgrleřtiđi nokta burasıdır (Tařcıođlu, 2013, s. 18). Basılı kaynaktan elektronik ortama aktarılan kitapların yanında gnmzde tamamen elektronik ortamda retilip elektronik ortamda eriřime sunulan kitaplar da mevcuttur. Basılı olarak retilen kitapların belirli sınırlarının yanı sıra elektronik kitaplarda, boyut, renk, tasarım gibi alanlar daha sınırları ařan bir seviyeye ulařmıřtır.

Bir ok zelliđinin yanı sıra, dnyanın bir ucundan teki ucuna kadar geniř bir alanda yayına giren elektronik kitap, aynı anda ve gerek zamanlı olarak tm dnya okurlarına ulařabilmektedir. Basılı kitaplar gibi herhangi bir lke, řehir gibi blge sınırlaması olmadıđından ve baskı, dađıtım sreci geirmediđi iin kresel bir iletiřim aracı olmuř ve bu sayede bilginin yayılmasını ok hızlandırmıřtır.

3.3.1. Etkileřimli Kitap Trleri

Teknolojinin geliřmesi ve bize sađladıđı eřitlilik, etkileřimli kitapların da geliřmesine ve yeni medyayla eřitlenmesine sebep olmuřtur. Etkileřimli kitaplar tek bir formatta deđildir ve farklı aralar ile farklı formatlarda etkileřimli kitaplar okunabilmektedir.

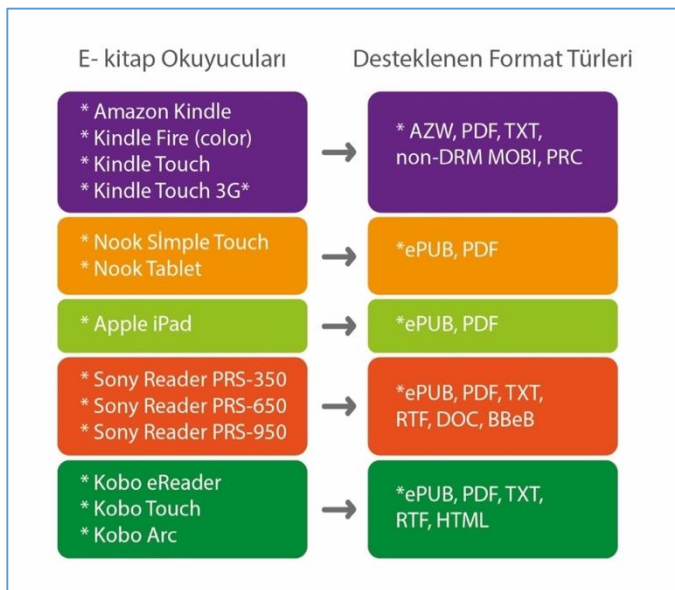
Artık pek ok dosya formatında ve ieriđinde elektronik kitap tasarlamak mmkn hale gelmiřtir. Bunlardan en ok bilinen ve kullanılan bazıları ařađıdaki řekil 2' de sıralanmıřtır:



Şekil 3.2. Elektronik kitap formatları ve üretici firmalar (Bozkurt ve Bozkaya, 2013)

Adobe firmasının geliştirmiş olduğu PDF formatı her bilgisayar, tablet, akıllı telefonda okunabilmektedir ve ilk elektronik kitap formatıdır. İlk başlarda sadece metinden oluşan PDF formatı daha sonra geliştirilerek görsel eklenebilir hale getirilmiştir. Elektronik kitapların son geldiği hali ise etkileşimli kitaplardır. Etkileşimli kitapların gelişmesinde HTML5 teknolojisinin etkisi yadsınamaz durumdadır. Etkileşim özelliğini elektronik kitaplara HTML5 teknolojisi getirmiştir.

İlk başlarda Şekil: 3'te de görüldüğü üzere bazı elektronik kitap formatları sadece bazı elektronik kitap okuyucuları tarafından okunabilmekteydi.



Şekil 3.3. Elektronik kitap okuyucuları ve destekledikleri kitap formatları (Bozkurt ve Bozkaya, 2013)

Günümüzde ise her türlü elektronik ve etkileşimli kitaplar akıllı telefon ve tabletler gibi her çeşit yeni medya aracıyla kolaylıkla görüntülenebilmektedir bu sayede Bozkurt ve Bozkaya 'nın da (2013) belirttiği gibi etkileşimli e-kitapları kullanmak için özel bir donanım alma gereksinimini ortadan kaldırmıştır.

3.3.2. Etkileşimli Kitabın Avantajları Ve Dezavantajları

Elektronik kitap okuyucuları da dahil tüm elektronik cihazların gelişmesinde ve kullanımında elektriğin önemi tartışılmaz bir faktördür. Dünya da internet dahil son teknolojiyle işleyen her şey elektriğe gereksinim duymakta ve elektrikle çalışmaktadır. Yeni medya araçları da elektrikle çalışan yeni teknoloji ürünleridir ve elektriğin olmadığı yerde yeni medya araçlarının kullanımı ortadan kalkar bu sebeple etkileşimli kitaplara da elektrik olduğu sürece erişim sağlanabilir.

Elektriğin yanı sıra yeni medya araçlarının kolay taşınabilme, depolama alanı genişliği gibi özellikleri de bilginin yaygınlaşması ve bilgiye her an ulaşabilme imkanı gibi olumlu faktörler de sağlamaktadır. Çünkü günümüzde artık en önemli şeylerden biri bilgiye ulaşma hızıdır. Etkileşimli kitapların her an her yerde ulaşılabilir olması ise bilgiye ulaşma hızı açısından önemlidir.

Etkileşimli Kitabın Avantajları

Günlük hayata giren ve yeni geliştirilen her aracın avantajları ve dezavantajları bulunmaktadır. Yeni medya aracı olarak yerini hızla dijital platformlarda alan ve avantajları göz önüne alındığında etkili ve kullanışlı bir yeni medya aracı olan etkileşimli kitap, halen basılı kitapla kıyaslanmakta ve dezavantajları tartışılmakta, araştırılıp en aza indirilmektedir.

Etkileşimli kitabın avantajları ise her geçen gün içerik ve teknolojik açıdan geliştirilmektedir. Bu sayede etkileşimli kitap, günlük hayatta daha aktif şekilde kullanılan yeni medya aracı haline gelmektedir.

E-Publishers Weekly'nin (İnternet-9) araştırmasında belirli başlıklar altında etkileşimli kitabın avantajları aşağıdaki şekilde sıralanmıştır;

- **Çevre Dostu Olması:** Etkileşimli kitaplar elektronik ortamda var olduklarından dolayı bu kitapların üretimi için ağaç kesilmemektedir.
- **Ekonomik Olması:** Üretim, dağıtım ve satımı elektronik ortamda olduğu için basılı kitaptan çok daha ekonomiktir.
- **Yüksek Kapasiteli Olması:** Binlerce sayfalık yazıyı, görüntüyü, videoyu, animasyonu ve ses gibi unsurları depolayabilir.
- **Araştırılabilir Olması:** Etkileşimli kitabın içerisindeki bir bilgiye ya da herhangi bir sayfasına rahatlıkla tek aramayla ulaşılabilir.
- **Taşınabilir Olması:** Dijital ortamdaki herhangi bir yere rahatlıkla taşınabilir ve istenildiği zaman istenildiği yerde kullanılabilir.
- **Çoklu Ortam Desteğinin Olması:** Görsel, video, animasyon, ses gibi nesnelere içeriği zenginleştirilebilir bu sayede öğrenme kolaylığı artar ve farklı öğrenme düzeyindeki okuyuculara hitap edebilir.
- **Yazdırılabilir / Dönüştürülebilir Olması:** Çok kısa süre içerisinde herhangi bir yazıcı aracılığıyla basılı kitaba dönüştürülebilir.
- **Kalıcı Olması:** Fiziksel yıpranmaya karşı koyabilir.
- **Üretim Hızının Olması:** Yayına hazırlama süresi ve dağıtımını hızlı ve az maliyetlidir.
- **Okumaya Teşvik Ediyor Olması:** Basılı kitaplardan daha çok dijital ekranların karşısında uzun zaman geçiren insanlar için uygun bir teknolojidir.
- **Paylaşım Kolaylığı Sağlaması:** Dijital hak yönetimine (DRM) tabi olmayan içeriklerin paylaşılması kolaydır.
- **Zaman Maliyetinin Az Olması:** Kullanıcılar tarafından erişilmesi ve son kullanıcılara ulaştırılması çok kısa zaman alır.
- **Güncellenebilir Olması:** İçerikte düzeltmeler yapılabilir ve her an güncellenebilir, bu değişiklikler çok kısa zaman içinde uygulanabilir.
- **Aktif Şekilde Kullanımının Olması:** Orijinal haline zarar vermeden üzerine notlar alınabilir, alıntılar yapılabilir, istenilen önemli yerler

vurgulanabilir ve yapılan tüm bu değişiklikler kaldırılabilir ya da yeniden değişiklik yapılabilir.

- **Ücretsiz Bilgi ve Erişiminin Olması:** Web de bulunan bir çok açık erişimli kütüphane ve çevrimiçi kaynakta ki e-kitaplar aracılığıyla ücretsiz bilgiye erişme şansı verir.
- **Engelliler için Erişilebilir Olması:** Evrensel tasarım ilkelerine uygun olarak üretilmiş sesli komut sistemiyle kullanılabilir ve sesli okunabilir, ayrıca fontları büyütülüp küçültülebilir bu sebeple dezavantajlı gruplar tarafından erişilebilir ve kullanılabilir.

Bu avantajları sayesinde etkileşimli kitapların günlük hayatta kullanımı basılı kitaplara göre kıyaslanamaz ölçüde kolaydır. İnternetin hayatımıza hızlı bir giriş yapmasıyla birlikte yaşanan teknolojik gelişmeler sayesinde elektronik kitaplara ve kaynaklara ulaşmak çok kolaylaşmış bununla birlikte geleneksel medyadaki zaman ve mekan kavramları ise önemini yitirmiştir (Kurudayıoğlu ve Tüzel, 2010, s. 293). Artık hızla yaygınlaşan dijital yayınevleri, dijital marketler gibi platformlar bulunmaktadır. Sonuç olarak bilgisayardan internete bağlanıp tek hareketle istenilen şeye erişmek çok kolay ve hızlı hale gelmiştir.

Etkileşimli Kitabın Dezavantajları

I-pad, kindle gibi çeşitli donanımlarla erişim sağlanan etkileşimli kitapların dezavantajları daha çok etkileşimli kitaba erişim için kullanılan bu donanımlarla ilgilidir (Bozkurt ve Bozkaya, 2013). Donanımla ilgili olan bu dezavantajlar ise her yeni gün gelişen teknolojiyle birlikte en aza indirilip giderilmektedir.

E-Publishers Weekly'nin (İnternet-35) araştırmasında belirli başlıklar altında etkileşimli kitaba erişimde kullanılan donanımların dezavantajları aşağıdaki şekilde sıralanmıştır;

- **Ekran Çözünürlüğün Sınırlı Olması:** Düşük çözünürlükte ki ekrana sahip araçlar gözü yormaktadır, bu sebeple bu araçlar basılı kitaplarda ki gibi uzun süre okumaya imkan vermediği için uzun süre okuma

yapmak güç ve yorucu olmaktadır.

- **Format Uyumluluğunun Sınırlı olması** : Etkileşimli kitaplar çeşitli bir çok formatta üretilmektedir ve bazı donanımlar sadece belirli formatları çalıştırmaktadır. Bu durum kullanıcılar için sorun oluşturmaktadır. (Bkz. Şekil 3.3)
- **Güç Tüketiminin Olması**: Etkileşimli kitaplara erişebilmek için kullanılacak donanımı çalıştıracak harici bir güç kaynağı gerekmektedir.
- **Lisans Hakları ve Dijital Hak Yönetimi'nin Olması**: Etkileşimli kitaplar somut bir yapıda olmadığı için izinsiz kullanılıp çoğaltılabilmektedir ve bu durum için Bir çok ülkede telif haklarıyla ilgili yasal düzenleme bulunmamaktadır ya da bazen teknolojinin hızlı gelişmesinden kaynaklı yasal olan düzenlemeler teknolojiyi takip edememekte ve boşluklar oluşmaktadır. Etkileşimli kitap üreticileri bu konuda üzerinde çalışıp düzenlemeler getirmekte ve çözümler üretmektedir.

Her yeni teknoloji ürünü gibi etkileşimli kitaplarda ilk çıktığı günden itibaren gelişip daha iyiye gitmekte, dezavantajları her geçen gün azalmaktadır ve günümüz çağı ve teknolojisi ele alındığında basılı kitaptan daha avantajlı olduğu görülmektedir.

4. ETKİLEŞİMLİ ÇOCUK KİTAPLARINDA TASARIM

Çocuklar için üretilen her şeyde olduğu gibi, etkileşimli çocuk kitaplarının tasarımında da çocuklar için özel unsurların yer alması gerekmektedir. Etkileşimli çocuk kitapları; çocuğun görsel, işitsel ve dokunsal duyularına hitabeden unsurlar içerdiği için çocukların gelişimine ve değerler eğitimine önemli katkılar sağlamaktadır.

4.1. Etkileşimli Çocuk Kitaplarında Tasarım Öğeleri

Grafik tasarım öğeleri, görsel iletişim süreci için önemlidir ve görsellerle birlikte daha hızlı bir iletişim sağlar. İletişime geçilmek istenilen hedef kitleye verilmek istenen mesajın en doğru şekilde aktarılmasını sağlar. Grafik tasarım ve içerisinde barındırdığı tasarım elemanları ürünleri çarpıcı bir şekilde sunar, iletişim sürecini kolaylaştırır, ve mesajın hedef kitle tarafından anlaşılmasını sağlar (Ambrose ve Harris, 2012, s. 10).

Çeltek'e (2003) göre, "Çocuklar için yazılan ve çizilenler en mükemmel sanat formunda olmalıdır. Çocuklar için yazmak ve çizmek çok ayrı bir sanattır ve farklı bir anlayış gerektirir. Projeyi hazırlayan sanatçı, kitabın kapağını, cildini, tipografi karakterini, puntosunu, satır aralarını, illüstrasyonlarını, renklerini, baskı tekniğini, kitapla ilgili her türlü detayı birlikte düşünmek ve değerlendirmek zorundadır."

Grafik tasarımın bir parçası olan resimli çocuk kitapları estetik kaygıyla üretilmelidir. Bir estetik varlık olarak incelenirse resimli çocuk kitapları, metin kısmı, resimler, tasarım ve üretim olmak üzere 3 aşamadan oluşur (Kaya, 2006.)

"Kullanılan animasyonlar, slaytlar, hareketli videolar ve yüksek kaliteli sesler öğrenme durumlarını gerçekçi bir hale getirebilir. Bu yazılımlarda konuyla ilgili animasyonlar ve benzeşimler öğrenenin keşfederek öğrenebilmesine yardımcı olabilir" (Aldağ ve Sezgin, 2002).

Resimli çocuk kitapları da grafik tasarımın bir alanıdır ve grafik tasarım öğelerinden illüstrasyon ve tipografinin bir arada kullanıldığı bir alandır. Günümüzde basılı resimli çocuk kitaplarının yerini alan etkileşimli çocuk kitaplarının içerisinde illüstrasyon ve tipografi öğelerinin yanı sıra animasyon, video, ses gibi yeni etkileşim tasarımı öğeleri de dahil olmuştur. Bu yeni tasarım öğeleri dokunmatik ve etkileşimli öğelerdir. Diğer bir ifadeyle tek yönlü ve durağan değil aynı zamanda hareketli, sesli ve çift yönlüdür. Dokunmatik ve etkileşimli öğeler; hedef kitle olan okul öncesi çocuklar için gerekli olan bilgiyi daha etkili, kolay ve doğru bir şekilde aktarır. Çünkü birden çok duyuya hitap etmektedir ve ses, video, animasyon gibi zenginleştirilmiş öğeler anlama gücünü artırmaktadır.

Etkileşimli çocuk kitapları yeni nesil bir iletişim ve eğitim aracıdır. Şüphesiz teknolojinin ve yeni medyanın içine doğmuş yeni nesil çocukların dilinden konuşan en etkili araçtır. Etkileşimli çocuk kitapları, içerisindeki etkileşimli tasarım elemanlarıyla bir çok duyularına hitap ederek okul öncesi çocuklarda öğretimi daha kalıcı ve etkileyici kılacaktır. Bu elemanları etkileşimi kitap uygulamasında bulunan şekliyle grupta olduğumuzda illüstrasyon, tipografi, ses, animasyon ve video dur.

4.1.1. Etkileşimli Çocuk Kitaplarının Bir unsuru Olarak İllüstrasyon

İllüstrasyon, bir disiplin olarak sanat ve grafik tasarım arasında bir yerde bulunsa da genellikle bir grafik sanatı olarak adlandırılır ve doğrudan görsel iletişim biçimlerinden biridir (Zeegen, 2009). Doğrudan görsel iletişim kanalı olan illüstrasyon, çocuklarla iletişimin sağlanmasında en önemli görsel elemandır. Songür Dağ (2015) ise "İllüstrasyon, belirli bir amaca hizmet eden, anlaşılabilir ve bir mesajı iletme kaygısı ile üretilen bir tasarım olarak tanımlanabilir" demiştir. Resimli ve etkileşimli çocuk kitaplarındaki illüstrasyonlarda anlaşılabilir ve mesajı iletme kaygısı daha fazladır. Hedef kitle okul öncesi dönemdeki çocuklar olduğu için onlara gelişimleri için görsellerle verilen her mesaj çok önemlidir.

Dünyayı henüz görsel olarak algılayan okul öncesi dönemdeki çocuklarla yetişkinler arasındaki en iyi iletişim aracı olan illüstrasyonlar, çeşitli olaylar, durumlar, eşyalar gibi günlük hayatta karşılaşılabilecekleri bir çok şeyi çocuklara anlatır.

Basılı ve etkileşimli çocuk kitaplarının en önemli öğelerinden biri olduğu gerçeğinden hareketle illüstrasyonlar çocuk kitaplarında en çok ve en büyük alanı kaplamaktadır. Metni desteklemesinin yanı sıra illüstrasyonlar, görsel bir dil içerdiği için metinden çok daha fazla şey ifade edebilir ve bu sayede çocuklara geniş bir hayal dünyası kazandırır.

Etkileşimli kitaplardaki illüstrasyonlar ses ve animasyonlarla hareketli hale getirilerek zenginleştirilmiştir. Artık illüstrasyonlar konuşabilmekte ve hareket edebilmektedir. Bu şekilde basılı kitaplarda yalnız durağan olarak bulunan illüstrasyonlar, etkileşimli kitaplarda hareketlendirilerek animasyon hallerini de almıştır.

4.1.2. Etkileşimli Çocuk Kitaplarının Bir Unsuru Olarak Tipografi

Tarih yazıyla birlikte kalıcı olmayı başarmıştır. Yazıyla ilgili bir alan olan tipografinin grafik tasarım alanında önemi büyüktür. İlk defa “Gutenberg’in düzenlenebilir – ya da hareketli- hurufat (movable type) tekniğini basım ve çoğaltımda kullanmaya başlamasıyla birlikte “tipografi” terimi iletişim alanında yerini alır.” (Sarıkavak 2005 s.2). Günümüzde ise “Yazı karakterlerinin ve metin bloklarının tasarlanması, dizilmesi ve düzenlenmesine ilişkin bütün sanatsal uğraşları ve bu alandaki teknolojik gelişmeleri tipografi üst başlığında toplamak mümkündür” (Becer, 2007). Tipografi alanı Gutenberg’in tasarladığı hareketli metal harflerle yani tipo baskıyla bir başlangıç yapmış ve günümüzde de ayrı bir tasarım alanı olarak halen işlev görmektedir. Uçar (2004), kitabında tipografiyi; “Dilin, insanlığın, form ve biçimlere yansımış varlık yansımalarıdır” şeklinde tanımlamıştır. Tipografi harflerin formlarıyla mesaj verme kaygısı taşır.

Tipografi, resimler, fotoğraflar, diyagramlar ve diğer grafik öğeleriyle birlikte kullanılan bir tasarımın ögesinden biridir ve daha geniş, görsel, bilgilendirici düzenin bir parçasını oluşturur (Ambrose ve Harris, 2006 s.152). Kitapların başlıca ögesi olan metinler tipografik öğelerdir ve doğru kullanıldığı takdirde, anlatılmak istenilen konunun akılda kalıcılığını ve konunun daha çarpıcı, etkili şekilde sunulmasını sağlar. Ambrose ve Harris tipografiyi, “Yazılı bir fikre görsel bir biçim verilmesi anlamına gelir” şeklinde açıklayarak yazılı öğelerin görsel anlamda önemli olduğunu ortaya koymuştur (Ambrose ve Harris, 2012, s. 38). Bu sebeple tipografik unsurların özellikle etkileşimli çocuk kitaplarındaki görsel anlam ve ifade ettiği metinsel anlam açısından yeri önemlidir.

Yazı okunabildiği ölçüde anlam kazanmaktadır ve bu sebeple tipografik unsurlar etkileşimli çocuk kitaplarında olduğu gibi her tasarım alanında çok önemlidir.

Tasarım öğeleri arasında okunmak görevini üstlenen tipografi, özellikle etkileşimli kitaplarda çocuklarla olan görsel iletişimin en iyi şekilde sağlanabilmesi için her grafik tasarımcı tarafından iyi derecede bilinmeli ve doğru kullanılmalıdır. Başarılı bir tipografinin, okunur olmasının dışında duygu ve ifadeleri okuyucuya iletebilmesi de çok önemlidir. Phinney (2012) söyleşisinde günümüzde ileri araştırma tekniklerinin de geliştirilmesiyle birlikte, “başarılı tipografinin okurun ruh halini, hatta başka alanlardaki performansını etkileyebileceğini” söylemiştir. Tipografinin verdiği mesaj, hem sözel, hem görsel, hem de seslidir ve okudukları sırada görülmekte, duyulmaktadır bu sebeple çok yönlü bir yapıdadır ve dinamik bir tasarım elemanıdır (Becer, 2008). Metinler, kitapların başlıca tipografik öğeleridir ve kullanılan font biçimi, büyüklüğü, satır aralığı, harf aralığı, rengi ve metinlerin satır dizilişinin düzgün yapılması tipografinin doğru ve etkili kullanımı açısından önemlidir. Çocuk kitaplarının metin kısımlarında kullanılan tipografinin, okunmasının yanı sıra anlatılan hikayenin içeriğiyle uyumlu olması, daha da önemlisi dil olarak çocuğa hitap etmesi büyük önem arz etmektedir.

4.1.3. Etkileşimli Çocuk Kitaplarının Bir Unsuru Olarak Animasyon

Animasyon, günlük hayatta televizyon, internet, sinema, reklam gibi bir çok alanda kullanılmaktadır. Animasyon, Solis'e göre (2009) grafik görüntülerle tasarlanıp elde edilen nesne karelerinin arka arkaya sıralanarak oluşturduğu dizidir. Animasyonu "görmenin sürekliliği sonucu hareket izlenimi yaratan optik yanılsama" olarak açıklayan Wigan (2012) ise "İki ve üç boyutlu animasyon, cam üstüne yağlı boya, kil animasyonu, dur-çek (stop motion), gölge animasyonu, dijital animasyon ve rotoskop animasyonu" şeklinde animasyonu 7 başlığa ayırmıştır.

Kare kare illüstrasyonlardan, çizimlerden oluşan animasyonlar, gözün bu görüntüleri art arda koyması ve birbirine bağlamasıyla algılanmaktadır. Bir saniyesinde 25 kare çizim içeren ve ilk zamanlarda her saniyelik dilimin çizilmesiyle oluşturulan animasyonlar, günümüzde çeşitli dijital programlar kullanılarak çok daha kolay şekilde üretilmektedir.

Etkileşimli kitaplarda bilgisayar destekli dijital animasyon kullanılmaktadır. İnternetin temelini oluşturan kullanıcılara tek yönlü ve etkileşimsiz bir ortam sunan web 1.0 (hypertext) teknolojisinde animasyon yapılamazken çift taraflı ve etkileşimli bir ortam sunan web 2.0 teknolojisiyle birlikte bilgisayar ortamında animasyon yapmak mümkün hale gelmiştir (Alexsander ve Levine, 2008). Bu teknolojiyle birlikte hazırlanan animasyonlar HTML kodları arasına gömülerek kullanıcılara animasyon deneyimi sunulmuştur.

Web 2.0 teknolojileri sosyal ağların doğmasına yol açtığı gibi sanal ortamda ders araçlarında kullanılmasına da fırsatlar sunmaktadır (Bozkurt, 2013). Web 2.0 teknolojileri eğitimin bir aracı olan etkileşimli çocuk kitaplarının doğmasına da yol açan ana teknolojilerden biridir.

Etkileşimli çocuk kitaplarında animasyon ögesi sıklıkla kullanılmaktadır. Animasyonlarla zenginleştirilmiş etkileşimli çocuk kitapları çocukların oyunla birlikte eğlenerek öğrenmelerini sağlar. Etkileşimli çocuk kitabının içerisindeki

durağan illüstrasyonlar, animasyonla zenginleştirilerek konuşabilmekte, hareket edebilmektedir, kısacası illüstrasyonlar animasyonla hayat bulmaktadır.

4.1.4. Etkileşimli Çocuk Kitaplarının Bir Unsuru Olarak Video

Gerçek hayattaki bir görüntünün art arda fotoğraflarının kaydedilmiş halidir. TDK sözlüğünde video: “Manyetik bantlar üzerinde yer alan veya sayısal olarak derlenmiş hareketli resimler dizisi” olarak tanımlanmıştır (İnternet-10). Fotoğraf karelerinin art arda getirilmesiyle oluşturulan video, gerçek hayattan parçalar ya da planlanmış bir dizi karenin görüntüsünü içerir. Video, günümüzde dijital araçlarla oluşturulmaktadır ve akıllı telefonlar dahil video çekme özelliği günlük hayatta kullanılan yeni medya araçlarının hepsinde mevcuttur.

Çoklu ortam içeren etkileşimli kitaplardaki video kullanımı görsel ve sözel özellikleri birleştirerek içeriği zenginleştirir. Görsel ve sözel unsurlar farklı öğrenme stilleriyle öğrenenler için öğrenmeyi kolaylaştırır ve öğrenmenin değerini artırır (Kılınç ve diğerleri, 2017).

Etkileşimli çocuk kitaplarında çocuklara illüstrasyonların dışında gerçek hayattan kareler, kesitler sunmak için kitaplar video ile zenginleştirilir. Eğitim materyali olarak videolar, pedagojik bir araç olarak teoriyle uygulamayı birleştirdiği için etkili bir araç olduğu ifade edilmektedir (Pekdağ, 2010). Video, çocuklara etkileşimli kitaplarda çizilerek anlatılamayacak görüntülerin ya da gerçek hayatta olan görüntülerin gösterilmesi gereken durumlarda kullanılmaktadır.

4.1.5. Etkileşimli Çocuk Kitaplarının Bir Unsuru Olarak Ses

Etkileşimli kitaplarda ses bir çok şekilde kullanılmaktadır. Kitapların metin kısmı okunarak sesli kitap haline getirilebilmekte ya da animasyon, video ve diğer etkileşim öğeleri de ses dosyalarıyla zenginleştirilebilmektedir. Ses elemanı etkileşimli kitaba ayrı bir boyut katmaktadır ve kullanıcının görme

dışında işitme duyusuna hitap etmektedir. Bu ise öğrenmeyi, anlamayı ve akılda kalıcılığı arttırmaktadır. Etkileşimli kitaplarda sesin artırılıp azaltılmasıyla yönetilebilmesi kullanıcının elindedir bu ise öğrenme motivasyonunu artırmaktadır (Aslan ve diğerleri, 2010).

Etkileşimli çocuk kitaplarında kitapta bulunan çeşitli görsellere ses elemanı eklendiği zaman ise çocuklar için öğrenmek ve kitapla vakit geçirmek daha öğretici ve eğlenceli bir hal almaktadır. Ses unsuru, ses efektleri ve doğal insan sesi kullanımı, etkileşimli kitapların eğitimde başarısını artırmaktadır. Yapılan araştırmalarda, “Şimşeğin oluşumunu gösteren animasyonu sesli olarak izleyen öğrenci grubu, animasyonu destekleyen açıklamaların yazılı olarak verildiği gruba oranla problem çözme transfer testinde % 50 daha başarılı olduğu” (Aldağ ve Sezgin, 2002).görülmüştür. Bu araştırma ses etkileşim öğelerinin akılda kalıcılığı arttırdığına dair bir örnek sunmaktadır. Bu bakımdan işitme duyusuna hitap eden ses etkileşim öğeleri eğitimde ve günlük hayatta önemli bir unsurdur.

4.1.6. Etkileşimli Çocuk Kitaplarının Bir Unsuru Olarak Dokunmatik Unsurlar

Etkileşimli kitapların görüntülendiği dokunmatik olarak üretilen yeni medya araçlarında etkileşimli kitabın her ögesi dokunmatik unsur içermektedir. Etkileşimli kitaplarda ki ekran yönlendirmeleri, sağa-sola yukarı-aşağı kaydırma, çift tıklama, sürükleme, büyütme, küçültme ve düğme (buton) gibi etkileşimlerin hepsi dokunmatik unsurlardır. “Dokunmatik ekran, tablet bilgisayarların hem ekran penceresi hem de istenildiğinde sanal klavyesidir” (Özkale ve Koç, 2014). “Dokunmatik LCD ekran kullanarak, hem görüntü kaynağı hem de görüntü üzerinde kontrole imkân sağlanır” (Açıkgöz ve Ateş, 2011).



5. BİR ETKİLEŞİMLİ KİTAP TASARIM UYGULAMASI

Önceki bölümlerde öne çıkan önemli noktalar, bu bölümde göz önüne alınarak etkileşimli çocuk kitabının bir örneğinin uygulaması yapılmıştır. Etkileşimli çocuk kitabında, bulunması gereken içerik ve biçimsel özellikler, çocuğun pedagojik gelişimi ve değerler eğitimi dikkate alınarak, illüstrasyon, tipografi gibi unsurların yanı sıra animasyon, ses ve etkileşimli dokunmatik öğelerin kullanıldığı 0-3 yaş aralığındaki okul öncesi çocuğa hitabeden bir etkileşimli çocuk kitabı örneği tasarlanmıştır.

5.1. Uygulamaya Genel Bakış / Amacı

1, 2, ve 3. bölümlerde yapılan araştırmalarda elde edilen önemli bilgiler bu bölümde yapılacak uygulama ile hayata geçirilmiştir. Eğitim, pedagoji, görsel iletişim, illüstrasyon, yeni medya, yazılım vb. bir çok alandan faydalanılarak ortaya çıkarılmış bu uygulama; ses, animasyon, illüstrasyon ve tipografik öğeler içeren etkileşimli bir çocuk kitabıdır.

Bu tasarım uygulaması 0-3 yaş aralığında bulunan okul öncesi dönemdeki çocuklara yönelik yapılmış bir etkileşimli çocuk kitabıdır. Uygulama, bu yaş aralığındaki çocuklara, çizimi yapılmış 10 adet hayvanla ilgili, illüstrasyon, tipografinin yanı sıra animasyon ve ses etkileşim elemanları kullanılarak eğlenceli bir formatta bilgi vermeyi amaçlayan etkileşimli çocuk kitabıdır.

Bu kitap, içerdiği etkileşimli tasarım elemanları sayesinde çocukların değerler eğitimine katkı sağlayacak, çocuklara etkileşimli kitabın basılı kitaptan daha faydalı bir kaynak olduğunu gösterecek ve eğlenerek, oynayarak öğrenme kuramını doğrulayacaktır. Her sayfada bir hayvan işlenerek o hayvanın illüstrasyonu, hayvanın sesi ve hayvanın adı verilerek “üç aşamada öğrenme” metoduna da bir örnek sağlayacaktır. Etkileşimli kitapta kullanılan bütün elemanlar ve aşamalar dijital teknikler kullanılarak dijital ortamda hazırlanmıştır.

Uygulamanın yapımında kitabın İpad ile etkileşimi için HTML5, illüstrasyon çizimleri için Adobe Illustrator ve etkileşimli kitap sayfa düzenlemesi için e-book hazırlama programları kullanılmıştır. Etkileşimli çocuk kitabı uygulamasında kullanılan HTML5'te oluşturulan Java Script kodları ve HTML5'in kodlarla arka arkaya sıralayarak animasyon haline getirdiği görsel dosyaları EK-1de sunulmuştur.

Etkileşimli çocuk kitabı uygulamasında, 10 adet hayvan çizimi ve bu hayvanların yaşam alanları arka plan olarak resmedilmiştir. Bunlar sırasıyla; aslan, ayı, fil, maymun, at, eşek, inek, koyun, köpek ve kedi olarak seçilmiştir. Bu etkileşimli çocuk kitabı, hayvanları sesleriyle birlikte tanıtmaya yönelik bir uygulama olduğu için en hızlı algılanan ve tanınan seslere sahip hayvanlar seçilmiştir. Diğer taraftan, seçilen hayvanların, 0-3 yaş aralığındaki çocukların bilebilecekleri ve algılayabilecekleri hayvanlar olmasına dikkat edilmiştir. Çizimler sırasıyla; araştırma, eskiz, çizim, renklendirme ve tonlama aşamaları izlenerek ortaya çıkarılmıştır. Etkileşimli çocuk kitabındaki her hayvanın çizimi için orijinal hayvan karakterleri oluşturulmuştur. Gerçekte var olan bu 10 hayvanın her biri okul öncesi dönemdeki 0-3 yaş grubuna uygun olarak resmedilmiştir. Renkler gerçeğe ve çocukların algısına uygun şekilde kullanılmıştır. Bununla birlikte hayvan uzuvları eksiksiz, duruşları ise algılayacakları en doğru açıda verilmiştir.

Araştırma aşamasında belirlenen her hayvanın yaşam alanı, uzuvları, duruşları, renkleri ve sesleri gibi bir çok madde; gerçek hayvanlar incelenerek ve internet kaynaklarından videolar, fotoğraflar üzerinden araştırılarak bu inceleme ve araştırma bilgileri gözetilerek resmedilmiştir. 10 adet hayvanın bununla beraber arka plan olacak habitatlarının (yaşam ortamı) eskizleri, araştırma safhasından sonra çalışılmış ve okul öncesi dönemdeki bir çocuğun hayvanı en iyi anlayacağı açıdan resmedilmiştir.

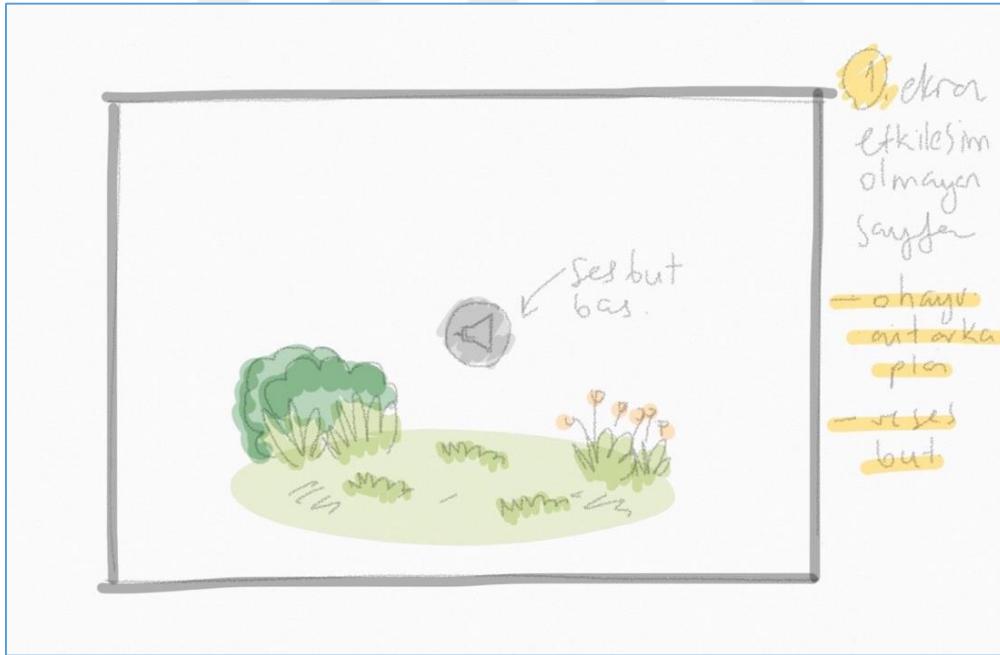
İllüstrasyonlar dışında kullanılan ses, video, animasyon, tipografi, renk, çizgi gibi diğer her eleman da okul öncesi dönemdeki çocuğun yaşı ve gelişimi göz önünde tutularak uygulanmıştır.

Her sayfanın etkileşim ekranında sözsüz, ritmik ve enstrümantal müzikler kullanılmıştır. Bu arka plan sesleri hayvanların yaşadığı habitata uygun olarak seçilmiş ve animasyon süresine göre düzenlenmiştir.

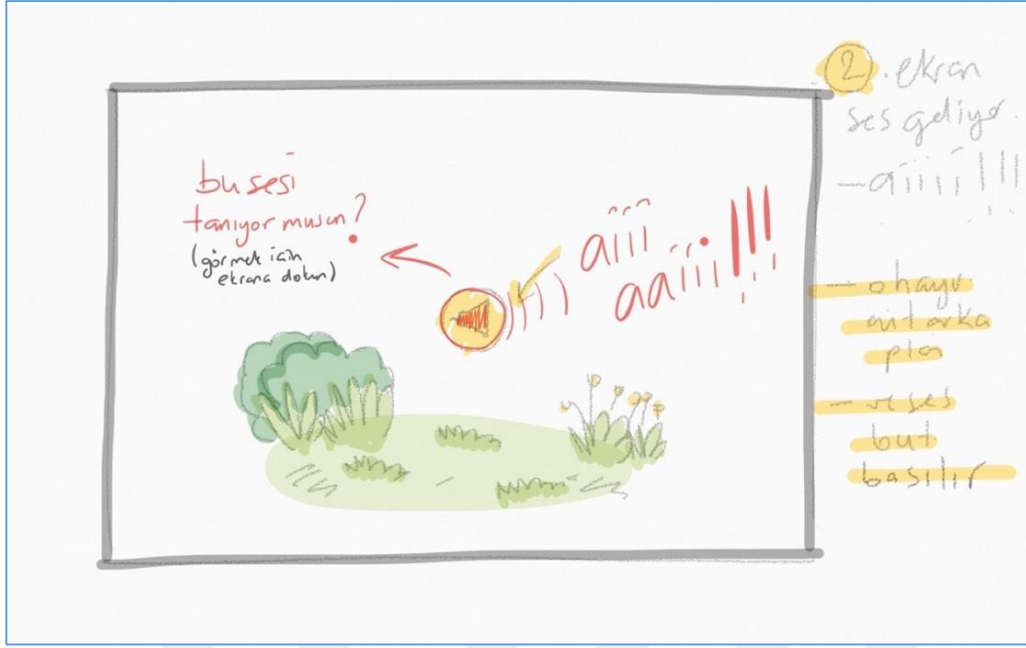
Etkileşimli çocuk kitabını akıllı cihazlardaki kitap okuyucu uygulamalarına yükledikten sonra okuyucuda görünen kitap kapağına tıkladığında kapak tasarımından hemen sonra kitabı tanıtan ve çocukları kitaba yönltecek bir giriş videosu da bulunmaktadır. Daha sonra ise içindekiler kısmı gelmekte, kitap sayfalarına ve istenen hayvan sayfasına buradan erişim sağlanmaktadır.

5.1.1. Uygulama Eskizleri

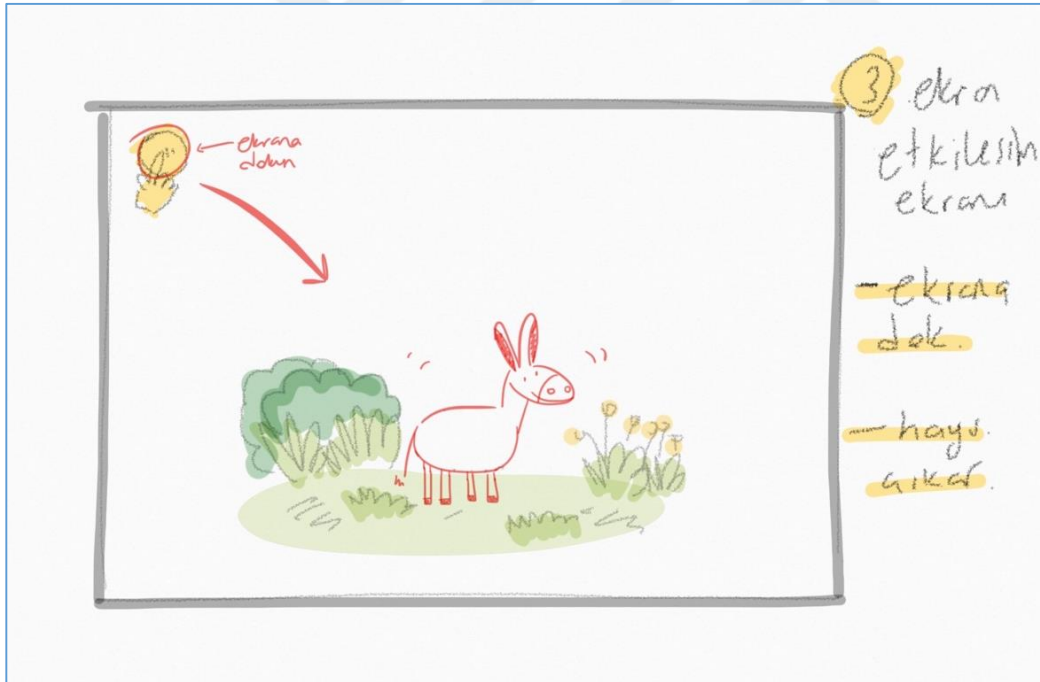
Etkileşimli çocuk kitabının planlama aşamasındaki ilk eskizleri aşağıdaki gibidir.



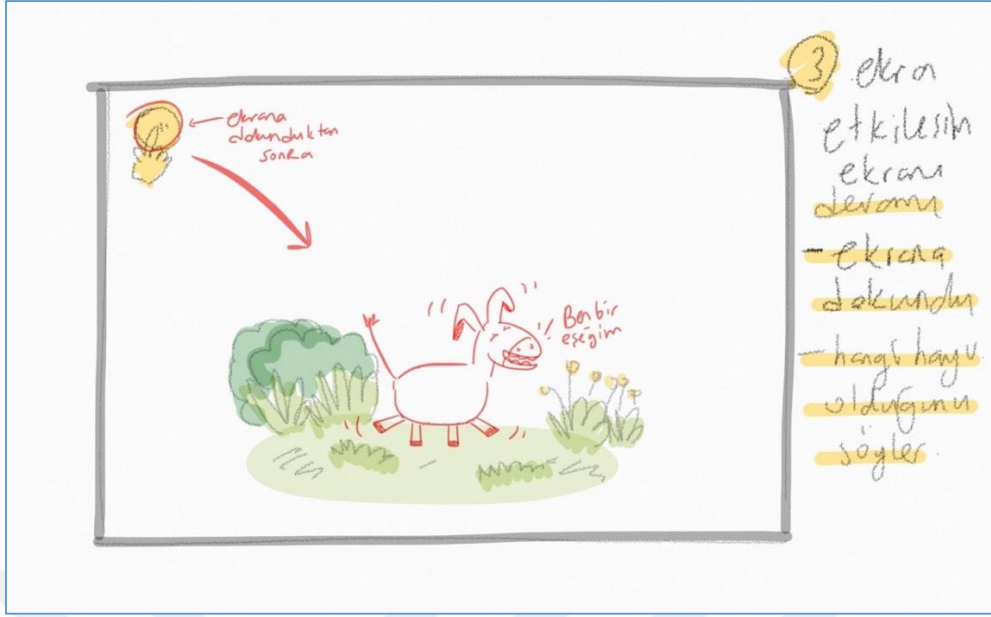
Resim 5.1. Etkileşimli çocuk kitabının 1. ekran (durağan) plan eskiz



Resim 5.2. Etkileşimli çocuk kitabının 1. ekrandaki ses butonu etkileşimi plan eskizi



Resim 5.3. Etkileşimli çocuk kitabının 2. ekranına geçişi gösteren plan eskizi



Resim 5.4. Etkileşimli çocuk kitabının 2. ekran (hareketli) plan eskizi

5.1.2. Uygulama İçin Hazırlanan Etkileşim Unsurlarının İşleyişi

İlk eskizlerde de görüldüğü gibi etkileşimli kitabın her karakter sayfası iki tür ekran içermektedir. 1. si durağan animasyonsuz illüstrasyonun görüntülediği ve ses butonunun yer aldığı ekran, 2. ekran ise seçilen hayvan karakterinin hareketli animasyonun bulunduğu ekrandır.

Etkileşimli kitapta kitap sayfası seçilip tıklandığında ilk olarak görüntülenen durağan ekranda sayfanın tam görünümü, her hayvanın adının sorulduğu tipografik kısım, bu sorunun sesli olarak sorulduğu ve ikinci animasyonlu ekrana yönlendiren ses butonu bulunmaktadır.

Buton çizimi hayvan ve arka plan çizimlerine uygun olarak yapılmıştır. Daha sonra içerisine eklenecek sesin kaydı alınmış ve bu buton görselinin içerisine HTML5 kullanılarak ses dosyası yerleştirilmiştir. Bu ses butonu her sayfanın etkileşimsiz olan ekranlarında duracak ve her sayfada aynı soru sesini verecektir. Ses butonu sayfanın tam görünümü olan etkileşimsiz, durağan ekranda her sayfadaki soru cümlesinin altında yer almaktadır.

İlk durağan, etkileşimsiz olan ekranda bulunan ses butonu etkileşim öğesidir ve tıklandığı zaman içerisine yerleştirilen hayvanın adının sorulduğu ses öğesi aktif hale gelmektedir. Bu ses öğesiyle 2. ekran olan hareketli ve etkileşimli animasyon ekranına da yönlendirme yapılmıştır. Butona tıklandığında “Bu hayvanın adı nedir?”, soru cümlesi ile öğrenmek için “ekrana tıkla” ifadesi seslendirilmektedir ve kullanıcı tarafından tıklandığında ikinci ekrana yönlendirme yapılmıştır.

İlk ekrandan 2. animasyon ekranına geçişte dokunmatik unsur belirli bir alan ya da buton şeklinde değil bütün sayfaya verilmiştir. Bunun sebebi ise okul öncesi dönemdeki çocuk için daha uygun olmasıdır.

Hareketli 2. ekranda öncelikle her hayvanın yaşam alanı yaşadığı ortamla uyumlu arka plan müziğiyle birlikte animasyon halinde gelmektedir. Animasyonda hayvanın yaşam alanı olan arka plan oluştuktan sonra okul öncesi çocuğa uygun olarak çizilmiş hayvan illüstrasyonu belirlemek ve hayvan kendisine ait olan sesi çıkarmaktadır. Sonrasında ise ilk çıkan durağan sayfada ses butonuyla sorulmuş olan sorunun cevabı, yani hangi hayvan olduğu tipografi ve sesle cevaplanmaktadır. Animasyon ekranı arka plan müziğiyle sonlanmaktadır. Animasyon izlendikten ve öğretilecek bilgi verildikten sonra sol üstteki çarpı (x) işaretiyle etkileşim ekranından çıkış yapılmaktadır.

Tablet, telefon ya da bilgisayarlarda ilk durağan ekranda sağa sola kaydırma hareketiyle önceki ve sonraki sayfalara geçiş yapılabilir. Etkileşimli kitabın her sayfası da aynı şekilde işlenerek her bir hayvan sesi, yaşam alanı ve görsel özellikleri itibarıyla, 0-3 yaş aralığındaki çocuklara öğretme kaygısı güdülmüştür.

Bu uygulama geliştirilebilir bir uygulamadır, oyunlar, farklı sayfalar veya etkileşim özellikleri eklenerek daha büyük hale getirilmesi mümkündür. Örneğin; her hayvan ayrı bir kitapçık olarak uygulanabilir ya da hayvan örneğinden başka aynı mantıkla tasarlanmış sayılar veya rakamlar aynı

etkileşimli çocuk kitabı şeklinde işlenerek çocuklara sunulabilir. Bu örnekler artırılabilir ve uygulamanın geliştirilmeye açık olduğu bu örneklerle desteklenebilir. Bu durum konunun yaygınlaşması ve çarpan etkilerinin (proje, uygulandıktan sonra başka alanlara etkisinin) görülmesi bakımından da önemlidir.

5.1.3. Kitap Kapağı Tasarımı

Kitap kapak tasarımı bütün etkileşimli kitap içeriği bittikten sonra hazırlanmıştır. Kitabın içerisinde ne olduğu hakkında başlık ve illüstrasyonlarıyla bilgi veren, çocukları kitaba çekecek eğlenceli ve onların duygu düşüncelerine hitap edecek bir kapak tasarımı yapılmıştır. Kitap kapağı; başlık, kitabı üreten sanatçının ismi, kitabın içerisinde bulunan hayvan ve arka plan illüstrasyonlarından oluşmaktadır.



Resim 5.5. Etkileşimli kitap uygulamasının kapak tasarımı

İçerisindeki hayvanların ve arka planların illüstrasyonlardan oluşan, kitabın temasını sunan bu kapak, basılı çocuk kitap kapaklarının kapağıyla aynı özellikleri ve amacı barındırmaktadır.

5.1.4. Giriş Videosu (İntro)

Giriş videosu etkileşimli kitaplarda kapaktan sonra okuyucuyu kitaba yönlendirmek için eğlenceli bir etkileşim ögesidir. Basılı kitaplarda olmayan video, müzik, ses ve görsellerle kitaba güzel bir başlangıç sağlamaktadır.



Resim 5.6. Giriş videosu sahne kareleri

Giriş videosu, kitabın içerisindeki illüstrasyonlardan oluşan kitap kapağının illüstrasyonları kullanılarak oluşturulmuştur ve süresi kitap giriş videosu olduğu için kısa tutulmuştur. Süresi 12 saniye olan bu animasyon videosu, kitabın içerisinde anlatılmış olan hayvanların kitap kapağındaki düzenleri ve sıralarıyla arka fon müziğiyle birlikte geçiş yaptıkları hareketli bir etkileşim ögesidir. Giriş videosu tamamlandıktan sonra kitabın kapağı oluşmaktadır. Bu şekilde kitaba

hareketlendirilmiş kitap kapağıyla bir giriş yapılmaktadır. Giriş videosu çocukların kitaba karşı olan istek ve merakını arttıracak, kitaba daha çok yönlendirecek, kitapla eğlenceli bir öğrenim sürecini tamamlamalarını sağlayacaktır.

5.1.5. Etkileşimli Kitabın İç Sayfalarının İncelenmesi

Sesimi tanı etkileşimli çocuk kitabının iki adet ekran (sayfa) yapısı bulunmaktadır. Bunlardan ilki ses butonuyla birlikte ses dosyasında okunan “Bu hayvanın adı nedir?” soru metin tipografisinin bulunduğu durağan ekrandır (Bkz. Resim 5.7). Her hayvan karakteri sayfasında aynı soru sorulmuş ve cevabın alınması için ikinci ekrana butona basıldığında okunan ses dosyasıyla birlikte yönlendirme yapılmıştır.



Resim 5.7 “Sesimi Tanı” etkileşimli çocuk kitabı ilk ekran görüntüsü



Resim 5.8 “Sesimi Tanı” etkileşimli çocuk kitabı ses butonu çizimi

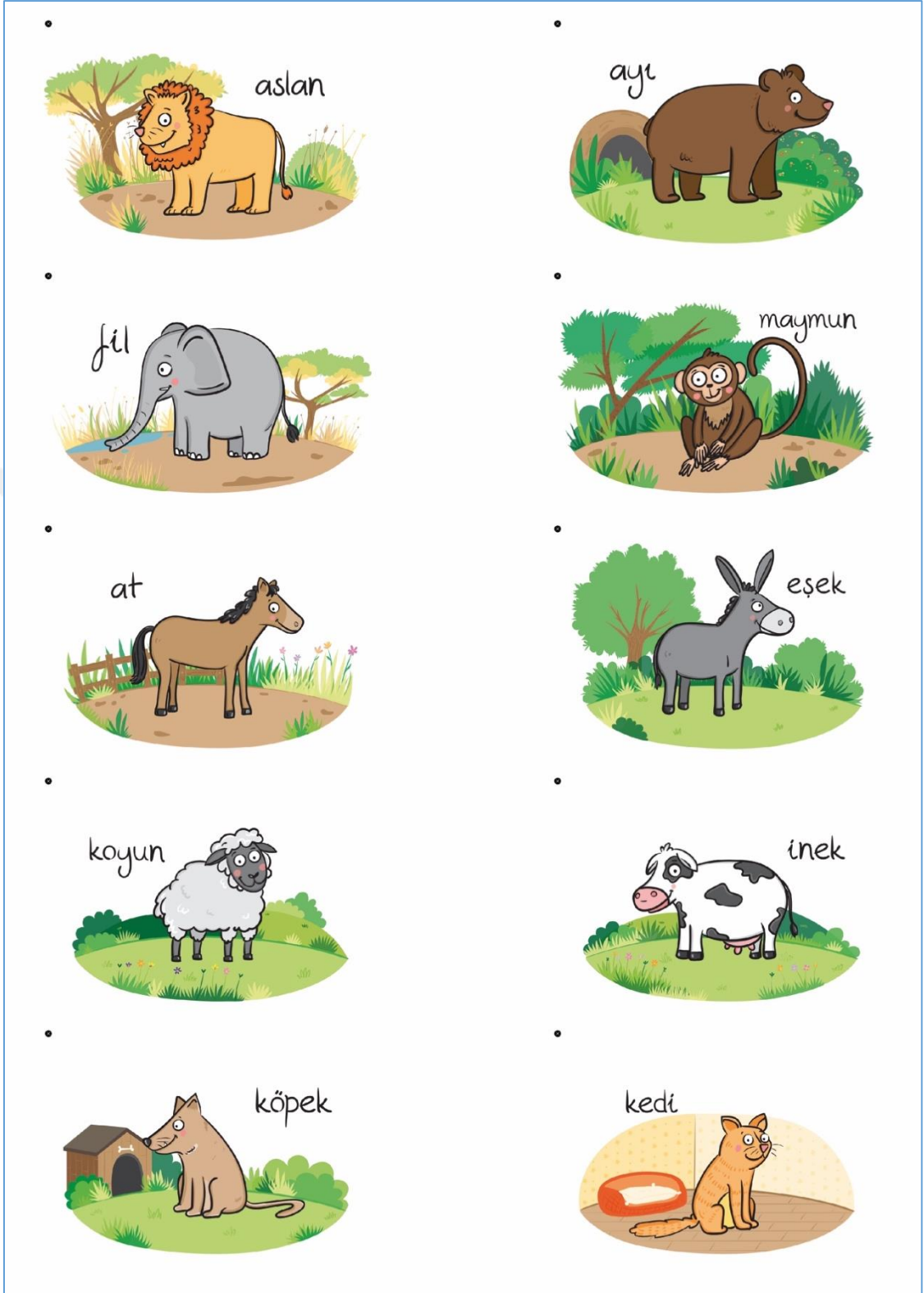
Etkileşimli çocuk kitabı içerisindeki her sayfada bulunan ses butonları ise çizimleri yapıldıktan sonra, her hayvan karakteri sayfasında kullanılan renklere göre renklendirilmiş ve düzenlenmiştir. Ses butonlarına basıldığında çıkan sesler, ses kayıt cihazı yardımıyla kayıt altına alınmış ve kesilip düzenlenerek HTML5 kodlarıyla butonların içerisine eklenmiştir.

Sesimi tanı etkileşimli çocuk kitabında ses butonuna tıklandıktan sonra geçiş yapılan ikinci ekranı ise animasyon ekranıdır. Animasyon ekranı, illüstrasyonların hareketlendirilerek animasyon haline getirilip zenginleştirilmesiyle oluşturulmuştur. Bu ekranda; ilk başta hayvanların yaşadıkları habitatlar hareketli bir şekilde sayfada oluşmaktadır. Ardından ilk erkanda illüstrasyonu görülen hayvan yavaşça belirirken ve hayvanın kendine has sesini çıkarmasıyla devam etmektedir. Son olarak hayvanın adının yazdığı tipografinin ekranda ortaya çıkması ve hazırlanan ses kaydının sesli bir şekilde okunmasıyla sonlanan bir animasyon bulunmaktadır (Bkz. Resim 5.10).

Kitabın içerisinde az yer kaplayan metinler için dijital çizimle özgün kaligrafik harfler oluşturulmuş ve her karakter sayfasında bu tipografiler kullanılmıştır (Bkz. Resim 5.9).



Resim 5.9 “Sesimi Tanı” etkileşimli çocuk kitabı dijital tipografi örneği



Resim 5.10 "Sesimi Tanı" etkileşimli çocuk kitabı ikinci ekran son görüntüleri

İkinci ekran olan animasyon ekranında ise animasyon tamamlandıktan sonra çıkış yapmak için sol üst köşede çarpı (X) işaretiyle çıkış yönlendirmesi bulunmaktadır. Diğer sayfalara kaydırma veya sağ ve solda beliren oklarla veya tabletlerde elle ekran kaydırılarak geçiş yapılabilen istenilen karakter sayfası seçilip görüntülenebilmektedir.

Etkileşimli kitaptaki tüm sayfalar hazırlanırken, hayvanlar hakkında ön araştırma yapıldıktan sonra karakterin nasıl olacağına dair fikir eskizleri kurşun kalemle kağıda alınmıştır. Asıl eskizler dahil her aşama dijital ortamda dijital teknikler kullanılarak yapılmış ve tamamlanmıştır. Her hayvan karakteri, hayvanın gerçekliğinden uzaklaşmayarak hitap edilen 0-3 yaş okul öncesi çocukların algılarına uygun şekilde illüstre edilmiştir. Hayvan karakterlerinin illüstrasyonları, arka plan habitatları, metinleri profesyonel çizim ve tasarım programı olan Adobe Illustrator² programında Wacom Cintiq³ grafik çizim tableti kullanılarak yapılmıştır.

Karakteristik sese sahip hayvanların seçildiği sesimi tanı etkileşimli çocuk kitabında, her hayvan karakterini tanıtan özellikler eskize yansıtılmıştır. Hayvan karakteri eskizlerinde gözler küçük resmedilse de samimiyet, masumiyet, cana yakınlık hissi ve 0-3 yaş grubuna daha yakın olduğu için karakterlerin çizgi ve renklendirilmiş son hallerinde ise gözler daha büyük ve yuvarlak olarak stilize edilmiştir.

Hayvan karakterlerini tanımlayan uzuvların hepsi eksiksiz verilmiştir. Karakter sayfaları çizilirken her sayfada aynı olan, eskiz, dijital eskiz, çizgi formu (kontur), renklendirme ve tonlama aşamaları izlenmiştir. Bu aşamalar hayvan karakteri sayfalarının iki ekran (sayfa) çizimi için de aynı sırayla uygulanmıştır. Karakter illüstrasyonlarının konturları çizim tabletinde puntosu ve ekran

² Adobe Illustrator, Adobe firmasının ürettiği vektörel formatlı bir çizim, tasarım programıdır.

³ Wacom Cintiq Grafik tablet, ekran üzerinde çizmeyi sağlayan profesyonel bir çizim, grafik tablettir.

basıncı özel oluşturulan dijital fırça ile yapılmış ve hayvanları ön plana çıkarmak için uygulanan kontur rengi siyah tercih edilmiştir.

Her karakterin etkileşimli kitapta iki adet ekranı bulunmaktadır. Bunlardan ilki ses butonunun yer aldığı durağan olan ekran ikincisi ise hareketli animasyon ekranıdır. İkinci kare çizimler animasyon hareketi için çizilmiş ve kullanılmıştır. İlk karenin eskizi alındıktan sonra animasyon için kullanılacak ikinci kare çizimi ilk eskizin duruşuna göre çizilmiş ve iki ekran arasındaki farklılık hayvanın kendisine has ses çıkarma hareketiyle oluşturulmuştur.

Renklendirme ve tonlamalar hayvanların yapısını bozmayacak, çocuktaki algısını değiştirmeyecek şekilde gerçek renklerine uygun olan daha canlı tonlarda seçilmiştir. Karakterlerin sayfadaki duruşu 0-3 yaşındaki bir çocuğun hayvanı en iyi algılayacağı açıdan resmedilmiştir. Animasyon için çizilen 2. Ekran çizimlerinde ise baş, kuyruk gibi belirli noktaların duruşları değiştirilmiş ve ses çıkarma hareketi bu iki görüntü arasında sağlanmıştır.

Arka plan çizimleri hayvanların yaşam alanları araştırılarak ve habitatlarına uygun şekilde resmedilmiştir. Kullanılan renkler de hayvanların habitatına uygun olarak seçilmiştir. Arka plan çizimlerinde, karakter tasarımlarında uygulanan kontur kullanılmamıştır. Bunun amacı ise ana karakter hayvanı ön plana çıkarmaktır. Okuyucunun dikkatini merkeze çekmek amacıyla etkileşimli kitaptaki her sayfanın arka planı, sayfanın orta noktasına toplanmış ve sayfanın tümünü kaplamamaktadır.

Hayvan karakterlerinin tamamlanmış birinci ve ikinci ekran çizimlerinde ön planda ki hayvan karakteri daha yakın ve büyük görünmekte arka planda ki nesnelere ise daha geride ve küçük görünmektedir. Çizimlerin bu şekilde verilmesinin asıl nedeni gerçekte de aynı şekilde var olan olan uzaklık-yakınlık algısından kopmamak içindir.

Aslan Karakteri Sayfası

Aslan karakteri sayfasının kurşun kalemle yapılan ön eskizleri hayvanı temsil eden iki farklı duruşta alınmıştır. Çocukların algısına daha uygun olduğu için dört ayağı üzerinde ki duruş açısı seçilmiş ve diğer çizim aşamaları bu duruş ve açısı üzerinden sürdürülmüştür.

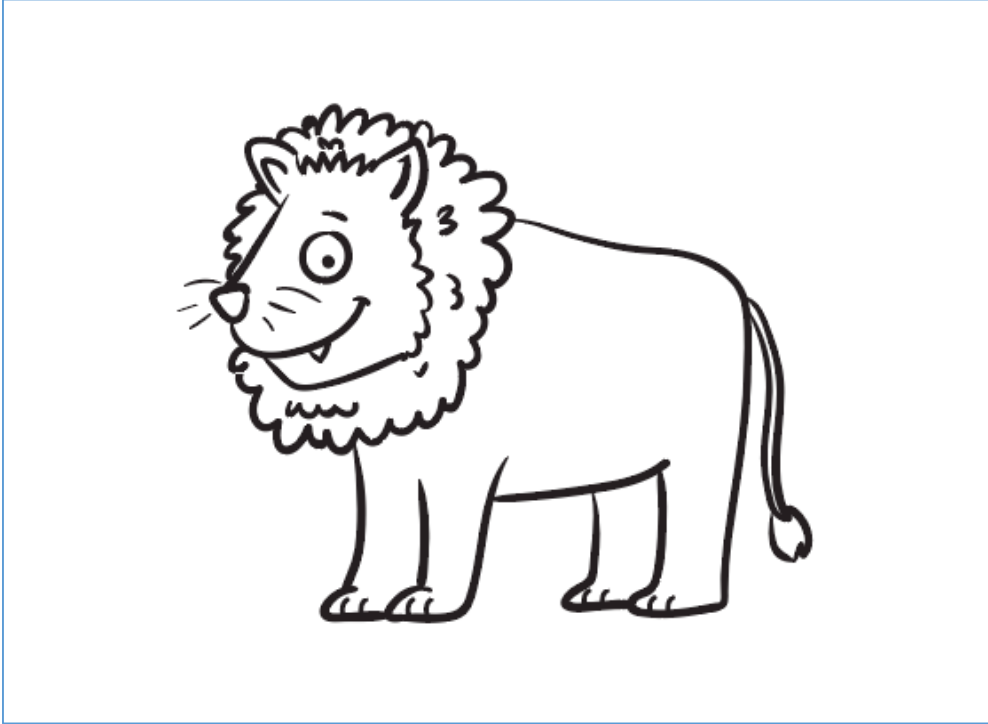


Resim 5.11. Aslan karakterinin kurşun kalemle alınan fikir eskizleri

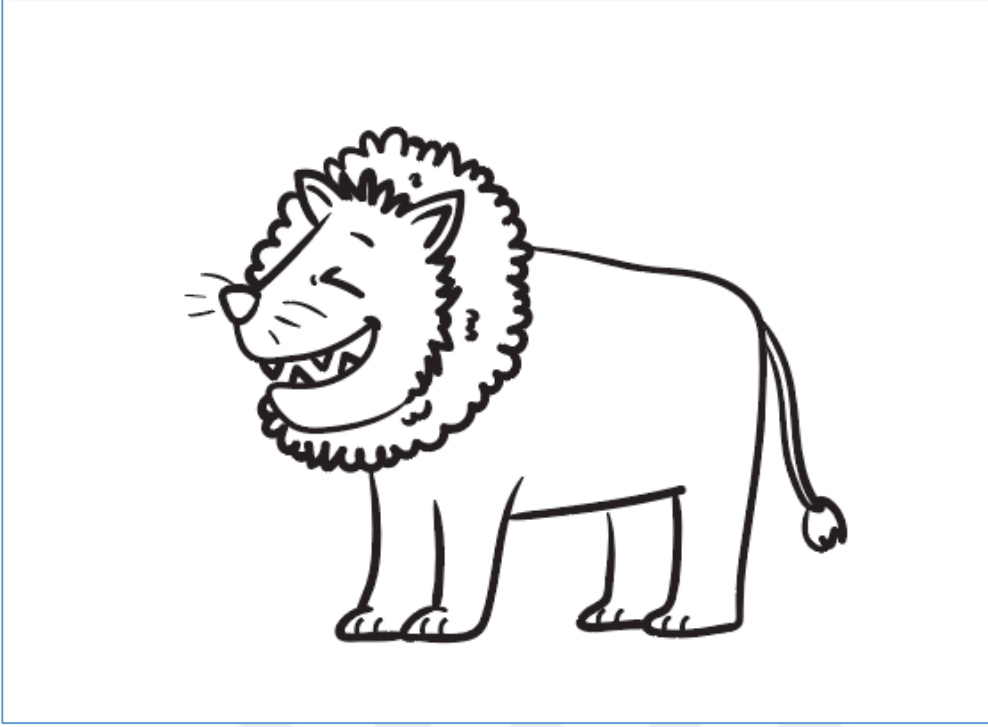
Aslanın karakteristik özelliğini yansıtan kabarık yelesi, burun ve ağız yapısı, vahşi olduğunu belli eden sivri dişleri, ince bıyıkları, püsküllü kuyruğu, patileri ve dört ayağının üzerinde duruşu karakter illüstrasyonunda verilmiştir.



Resim 5.12. Aslan karakterinin dijital eskiz çizimi

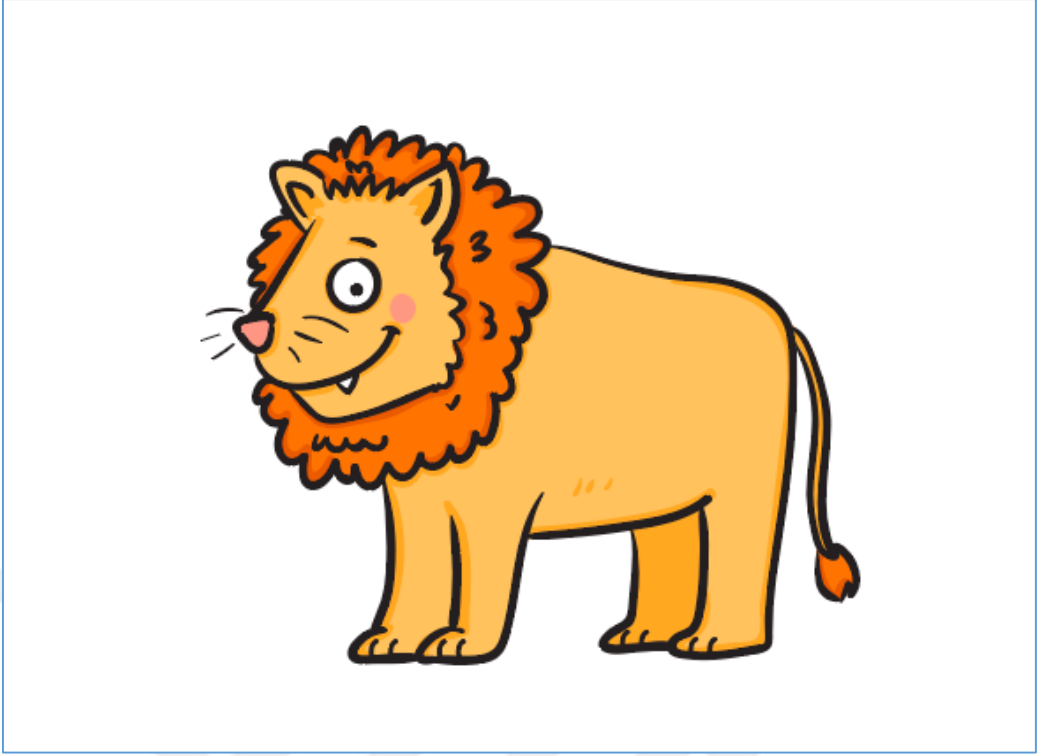


Resim 5.13. Aslan karakterinin tamamlanan çizgisel hali



Resim 5.14. Aslan karakterinin animasyon ekranı için tamamlanan çizgisel hali

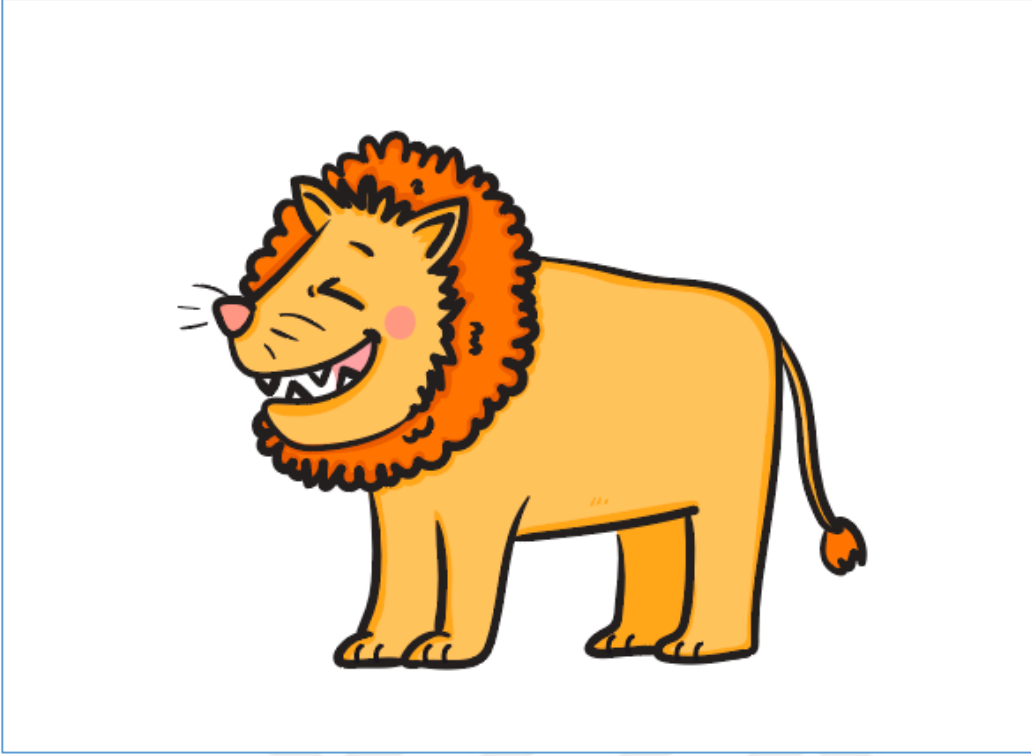
İllüstrasyonlarda aslan hayvanının gerçekte sahip olduğu sarı ve turuncu tondaki renklerinin çocuklara hitap edecek daha canlı tonları kullanılmıştır.



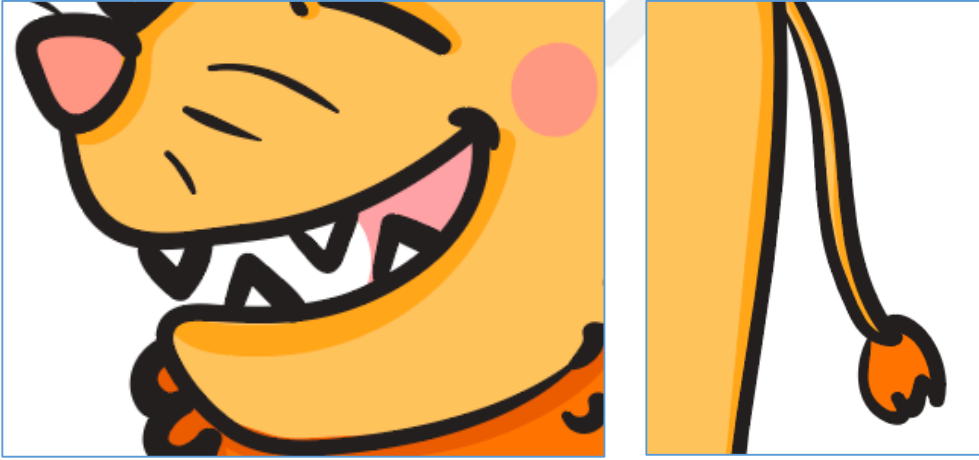
Resim 5.15. Aslan karakterinin renklendirilmiş son hali



Resim 5.16. Aslan karakterinin renklendirilmiş son hali detay görüntü



Resim 5.17. Aslan karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali



Resim 5.18. Aslan karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali detay görüntü

Arka plan illüstrasyonları yapılmadan önce aslanların yaşam alanı olan “Savana” araştırılmıştır. Bu araştırma ışığında ortamın nasıl olacağı ve hangi renk tonlarının kullanılacağı savana habitatına uygun olarak çıkarılmış ve uygulanmıştır. Savana yaşam alanları ağırlıklı sarı ve kahve tonlu renkler barındırdığı için sarı ve kahve tonları arka plan illüstrasyonunda yoğunlukla kullanılmıştır. Arka planda ki otların ve zeminin renkleri, ayrıntıları da savana habitatına uygun şekilde verilmiştir. Tasarım ve illüstrasyonların başarılı ve

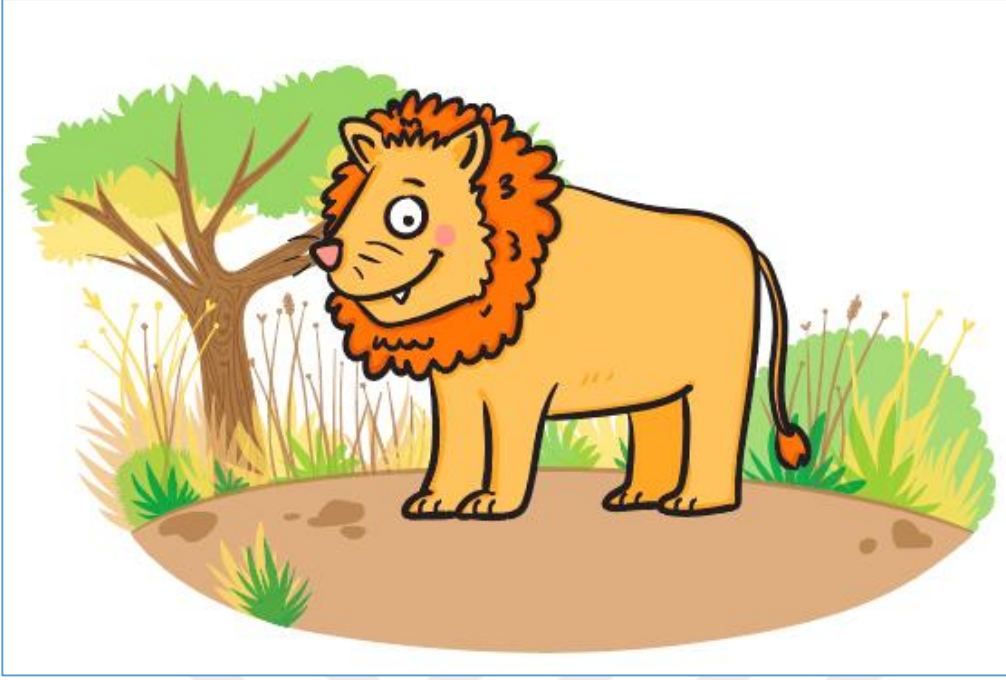
etkili olabilmesi için aslan karakteri sayfasında kullanılan kahverengi, sarı ve yeşil renklerin birkaç açık ve koyu tonu tercih edilmiştir.



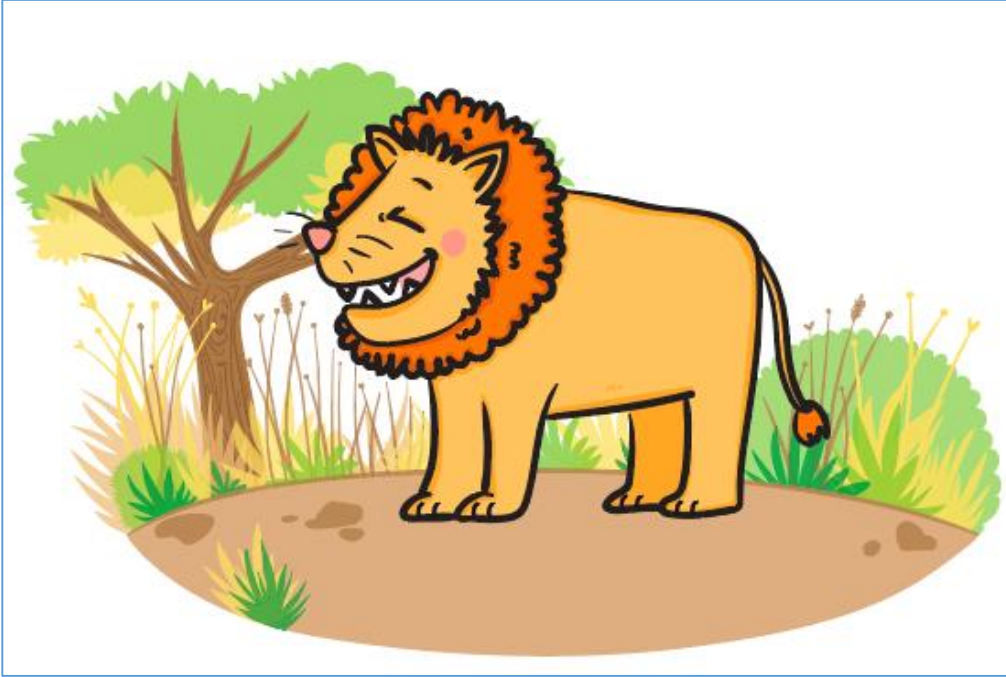
Resim 5.19. Aslan karakteri sayfası arka plan çizimi



Resim 5.20. Aslan karakteri sayfası arka plan çizimi detay görüntü



Resim 5.21. Aslan karakteri sayfası 1. ekran

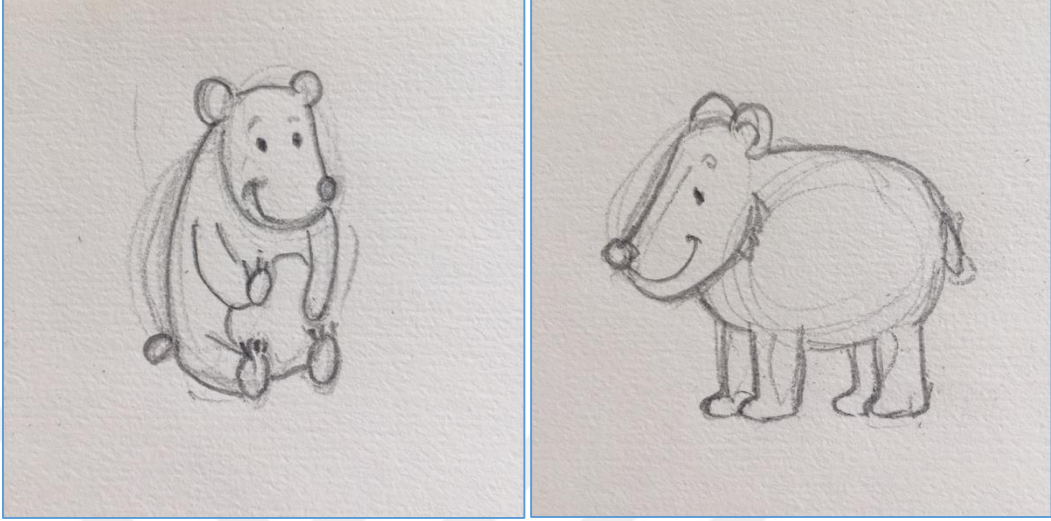


Resim 5.22. Aslan karakteri sayfası 2. ekran

Ayı Karakteri Sayfası

Ayı karakteri sayfasının kurşun kalemle yapılan ön eskizleri hayvanı temsil eden iki farklı duruşta alınmıştır. Çocukların algısına daha uygun olduğu için

dört ayağı üzerinde ki duruş açısı seçilmiş ve diğer çizim aşamaları bu duruş ve açısı üzerinden sürdürülmüştür.

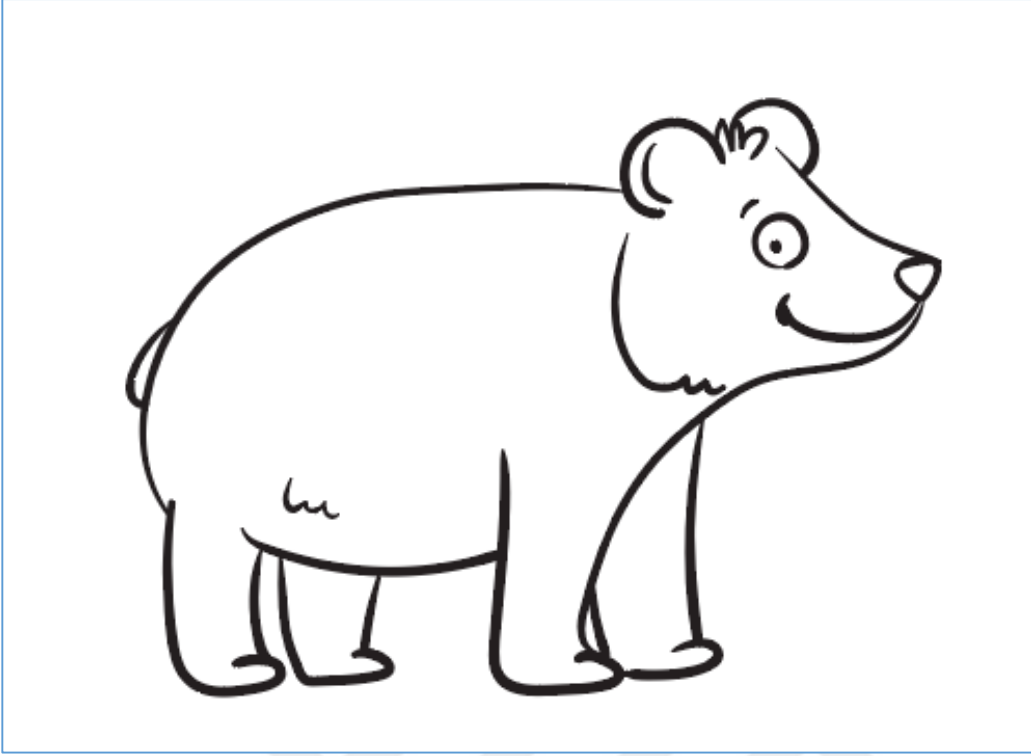


Resim 5.23. Ayı karakterinin kurşun kalemle alınan fikir eskizleri

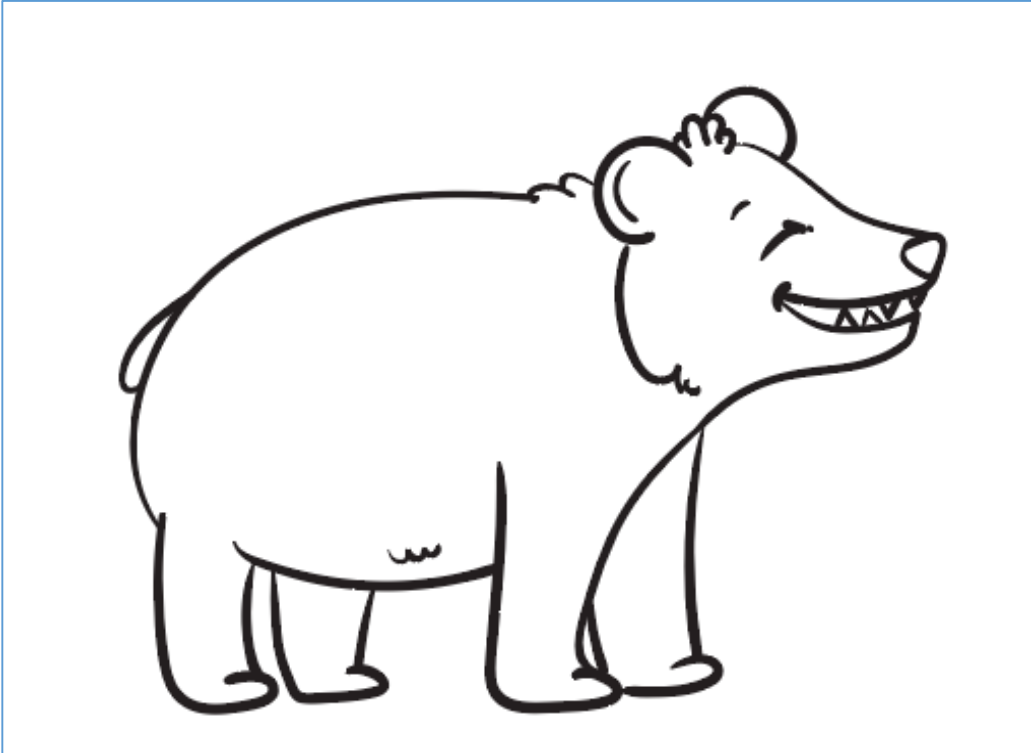
Ayının karakteristik özelliğini yansıtan kahverengi kürklü derisi, burun ve ağız yapısı, yuvarlak kulakları, sivri dişleri, küçük kuyruğu, patileri ve dört ayağının üzerinde duruşu karakter illüstrasyonunda verilmiştir.



Resim 5.24. Ayı karakterinin dijital eskiz çizimi

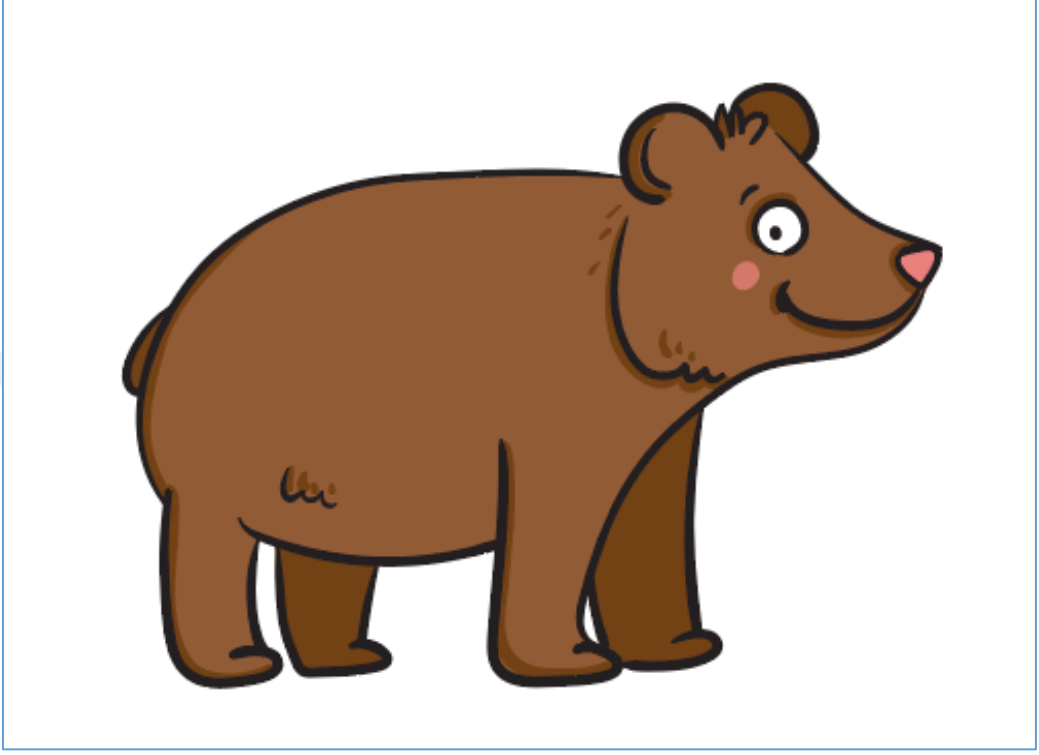


Resim 5.25. Ayı karakterinin tamamlanan çizgisel hali

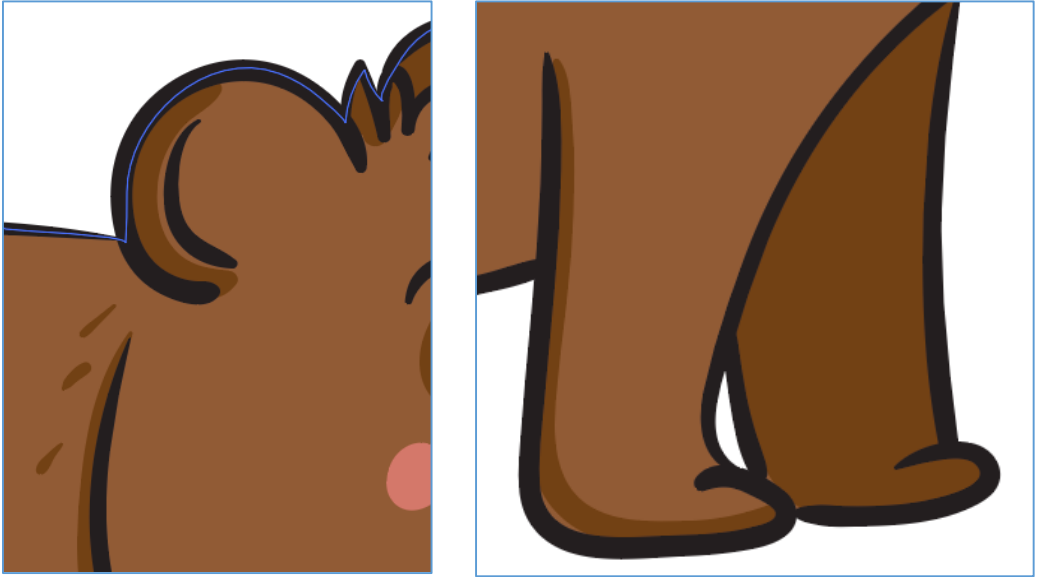


Resim 5.26. Ayı karakterinin animasyon ekranı için tamamlanan çizgisel hali

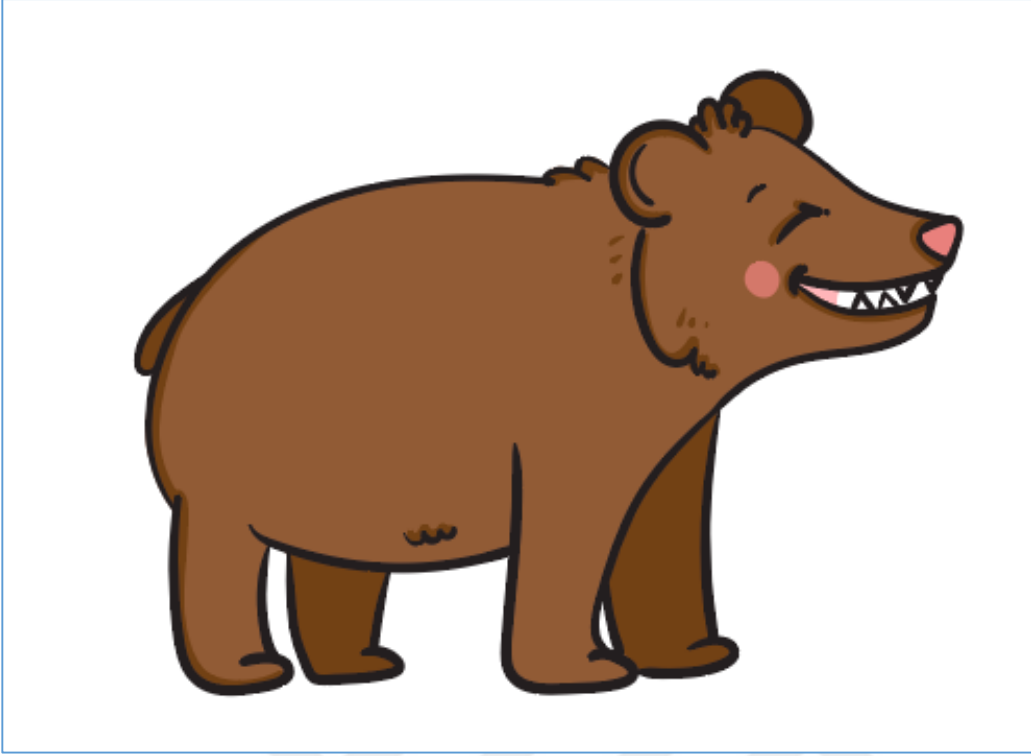
İllüstrasyonlarda ayı hayvanının gerçekte sahip olduğu kahverengi tondaki kürk rengi çocuklara hitap edecek daha canlı kahverengi tonunda kullanılmıştır.



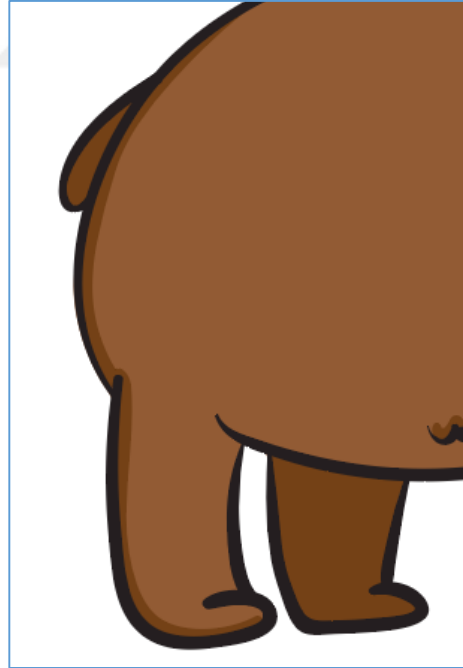
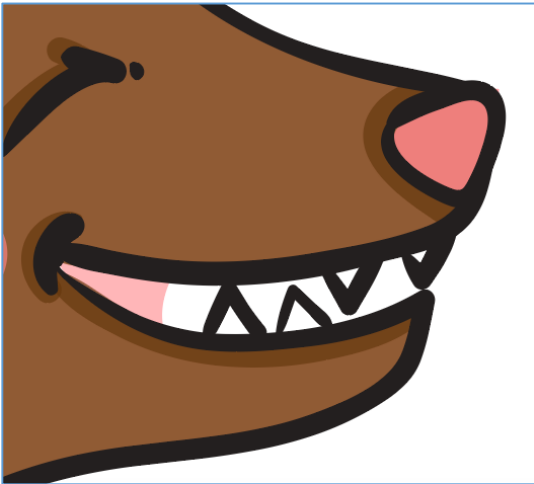
Resim 5.27. Ayı karakterinin renklendirilmiş son hali



Resim 5.28. Ayı karakterinin renklendirilmiş son hali detay görüntü



Resim 5.29. Ayı karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali



Resim 5.30. Ayı karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali detay görüntü

Arka plan illüstrasyonları yapılmadan önce ayıların yaşam alanı olan ormanlık alanlar, kaya kovukları ve inler araştırılmıştır. Bu araştırma ışığında ortamın nasıl olacağı ve hangi renk tonlarının kullanılacağı ormanların habitatına

uygun olarak çıkarılmış ve uygulanmıştır. Orman yaşam alanları ağırlıkla yeşil tonda renkler barındırdığı için yeşil tonları arka plan illüstrasyonunda yoğunlukla kullanılmıştır. Arka planda ki otların ve zeminin renkleri, ayrıntıları da orman habitatına uygun şekilde verilmiştir. Tasarım ve illüstrasyonların başarılı ve etkili olabilmesi için ayı karakteri sayfasında kullanılan yeşil renklerin birkaç açık ve koyu tonu tercih edilmiştir.



Resim 5.31. Ayı karakteri sayfası arka plan çizimi



Resim 5.32. Ayı karakteri sayfası arka plan çizimi detay görüntü



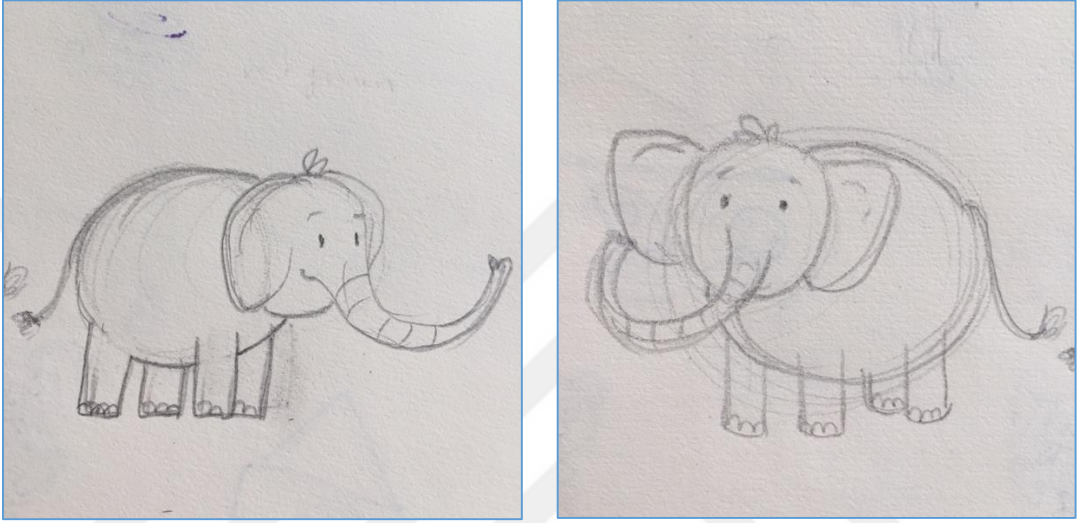
Resim 5.33. Ayı karakteri sayfası 1. ekran



Resim 5.34. Ayı karakteri sayfası 2. ekran

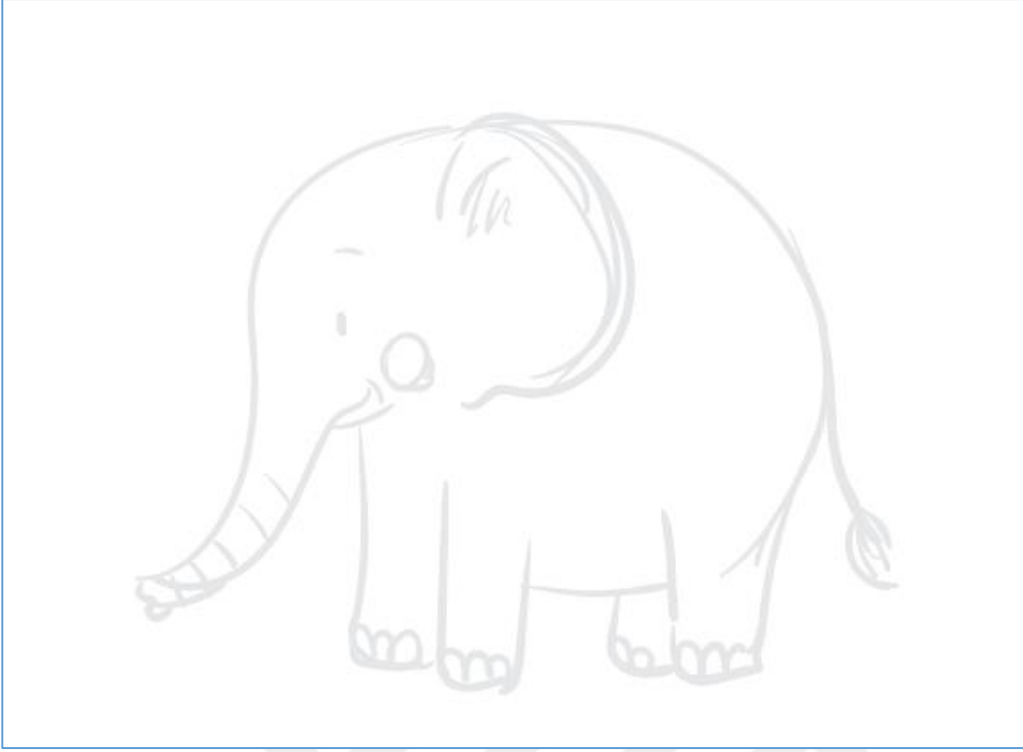
Fil Karakteri Sayfası

Fil karakteri sayfasının kurşun kalemle yapılan ön eskizleri hayvanı temsil eden iki farklı açıdan alınmıştır. Kitaptaki genel ilerleyişe göre sol profilden dört ayak üzerinde ki duruş açısı seçilmiş ve diğer çizim aşamaları bu duruş ve açısı üzerinden sürdürülmüştür.

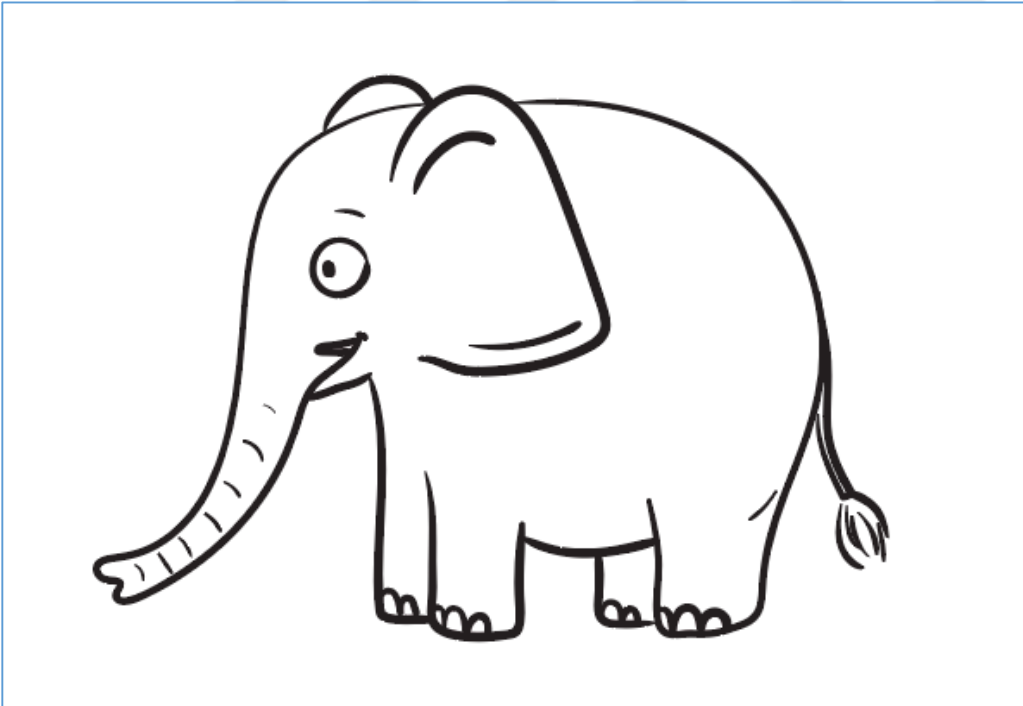


Resim 5.35. Fil karakterinin kurşun kalemle alınan fikir eskizleri

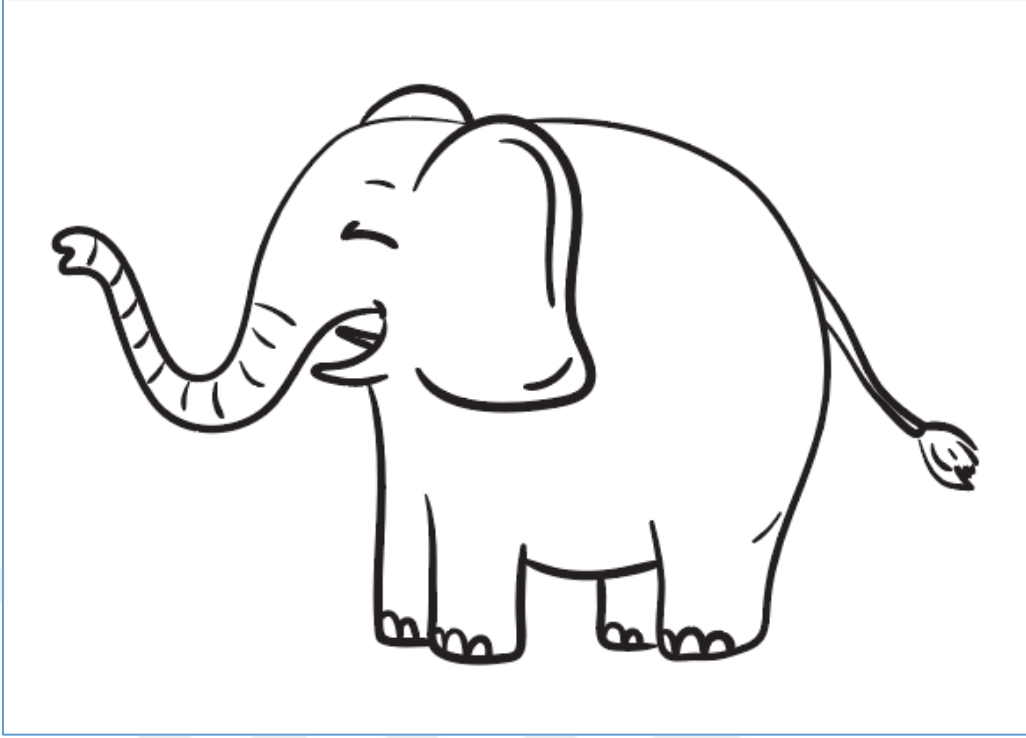
Filin karakteristik özelliğini yansıtan uzun hortumu, uzun dişleri, iri ve gri yuvarlak bedeni, ağız yapısı, büyük kulakları, püsküllü kuyruğu, tırnakları, geniş bacak yapısı ve dört ayağının üzerinde duruşu karakter illüstrasyonunda verilmiştir.



Resim 5.36. Fil karakterinin dijital eskiz çizimi

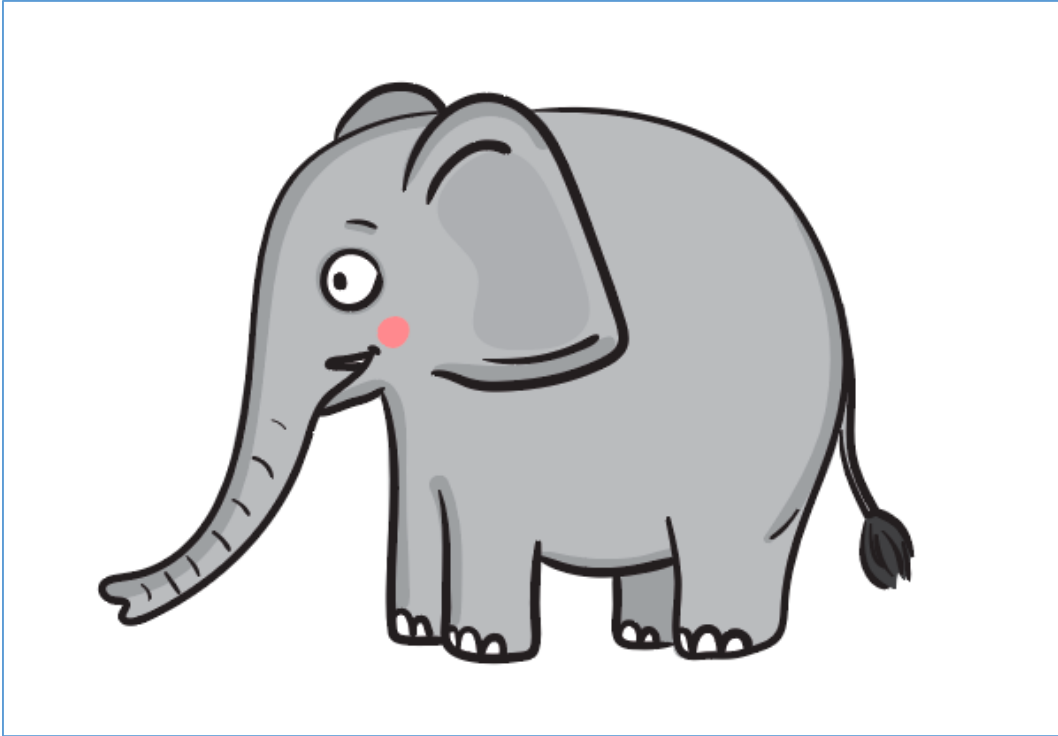


Resim 5.37. Fil karakterinin tamamlanan çizgisel hali

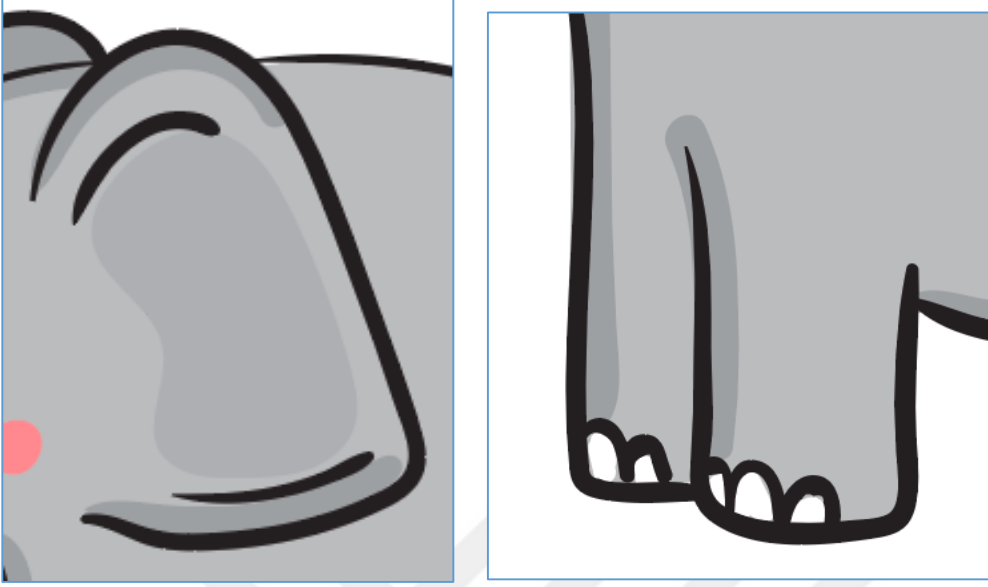


Resim 5.38. Fil karakterinin animasyon ekranı için tamamlanan çizgisel hali

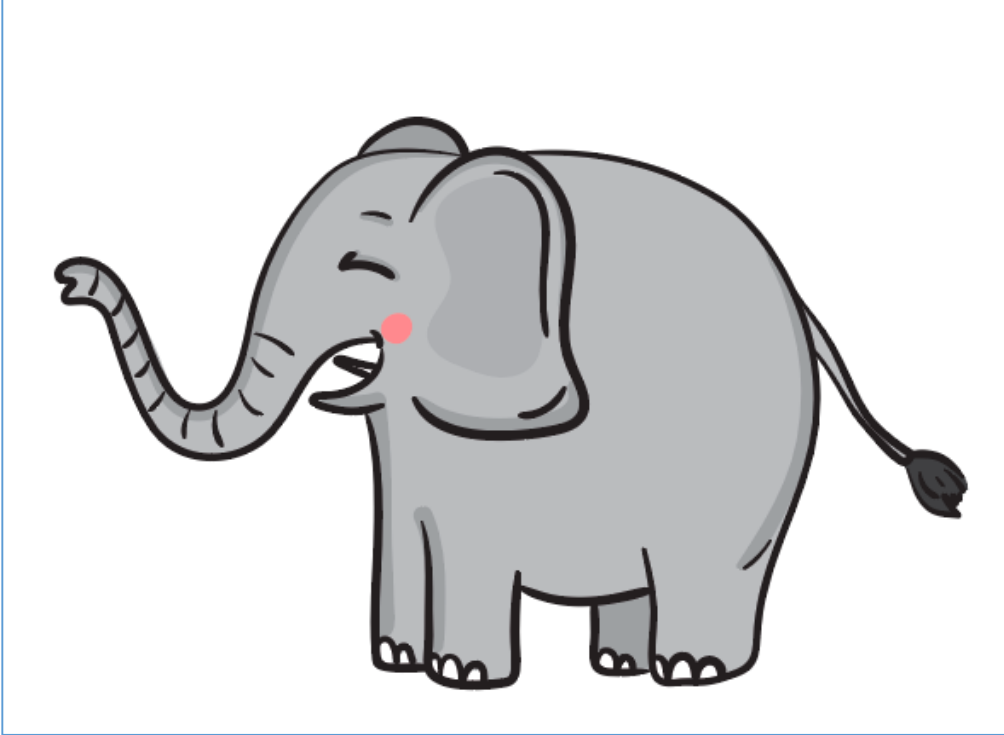
İllüstrasyonlarda fil hayvanının gerçekte sahip olduğu gri tondaki renginin çocuklara hitap edecek daha canlı tonu kullanılmıştır.



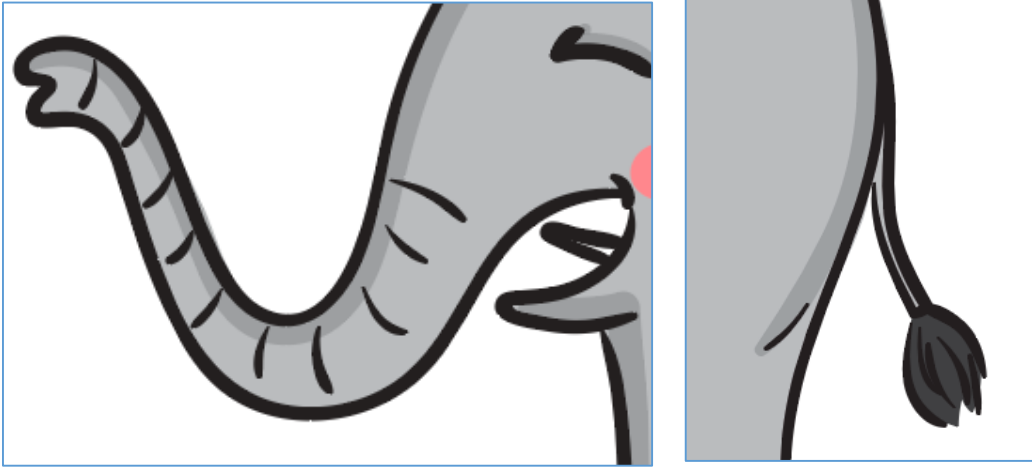
Resim 5.39. Fil karakterinin renklendirilmiş son hali



Resim 5.40. Fil karakterinin renklendirilmiş son hali detay görüntü



Resim 5.41. Fil karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali



Resim 5.42. Fil karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali detay görüntü

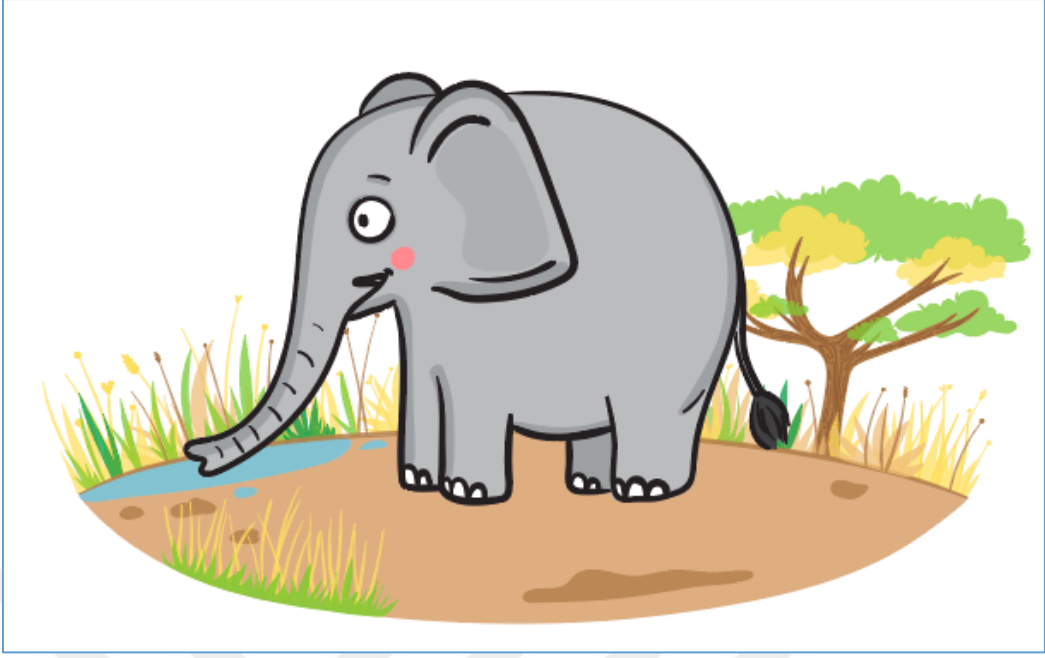
Arka plan illüstrasyonları yapılmadan önce Afrika fillerinin yaşam alanlarından biri olan “Savana” araştırılmıştır. Bu araştırma ışığında ortamın nasıl olacağı ve hangi renk tonlarının kullanılacağı savana habitatına uygun olarak çıkarılmış ve uygulanmıştır. Savana yaşam alanları ağırlıkla sarı ve kahve tonlu renkler barındırdığı için sarı ve kahve tonları arka plan illüstrasyonunda yoğunlukla kullanılmıştır. Arka planda ki otların, su birikintisinin ve zeminin renkleri, ayrıntıları da savana habitatına uygun şekilde verilmiştir. Tasarım ve illüstrasyonların başarılı ve etkili olabilmesi için fil karakteri sayfasında kullanılan kahverengi, sarı ve yeşil renklerin birkaç açık ve koyu tonu tercih edilmiştir.



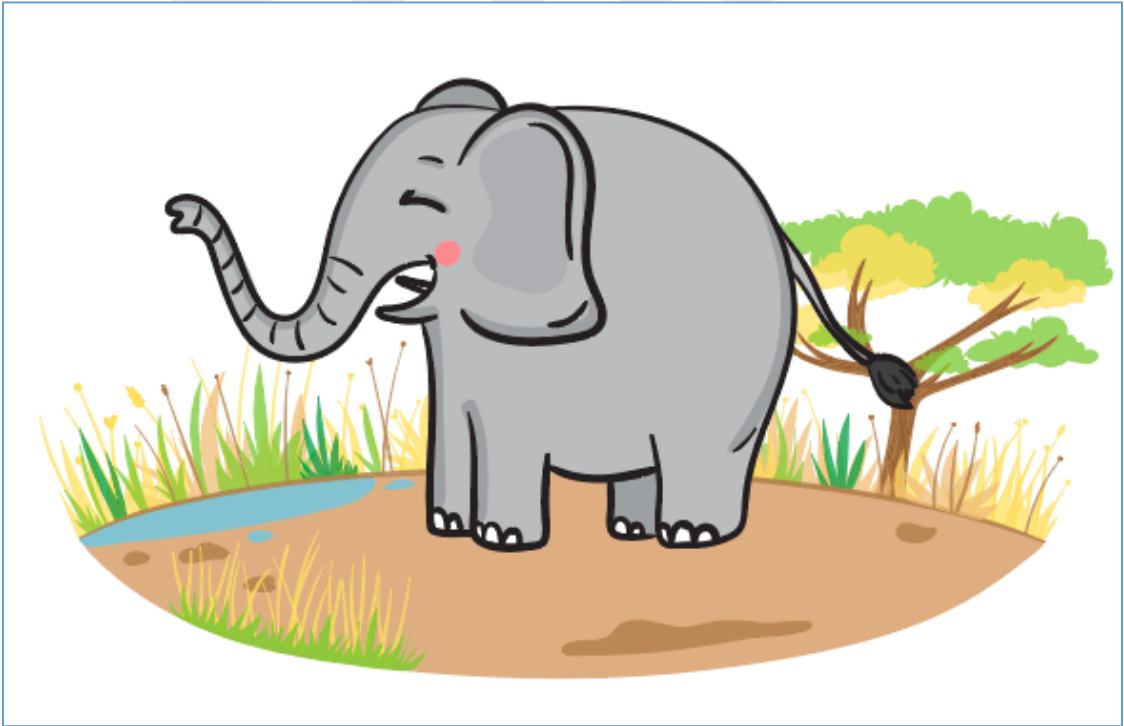
Resim 5.43. Fil karakteri sayfası arka plan çizimi



Resim 5.44. Fil karakteri sayfası arka plan çizimi detay görüntü



Resim 5.45. Fil karakteri sayfası 1. ekran



Resim 5.46. Fil karakteri sayfası 2. ekran

Maymun Karakteri Sayfası

Maymun karakteri sayfasının kurşun kalemle yapılan ön eskizleri hayvanı temsil eden iki farklı açıdan alınmıştır. Kitaptaki genel ilerleyişe göre sol

profilde oturur pozisyonda ki duruş açısı seçilmiş ve diđer çizim aşamaları bu duruş ve açısı üzerinden sürdürülmüştür.

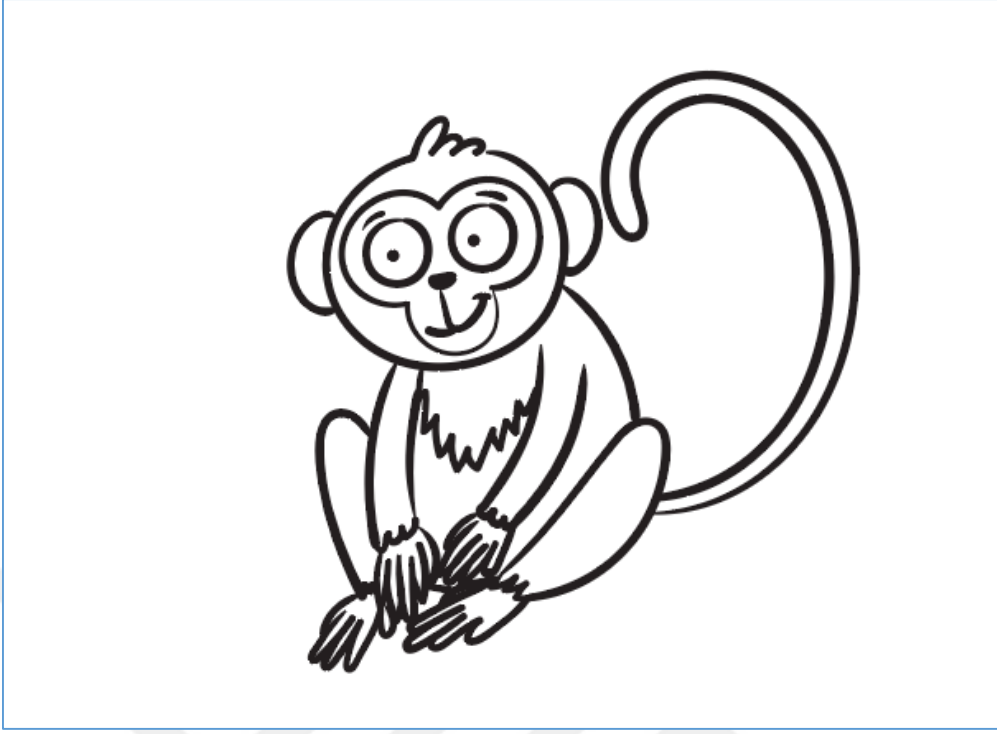


Resim 5.47. Maymun karakterinin kurşun kalemle alınan fikir eskizleri

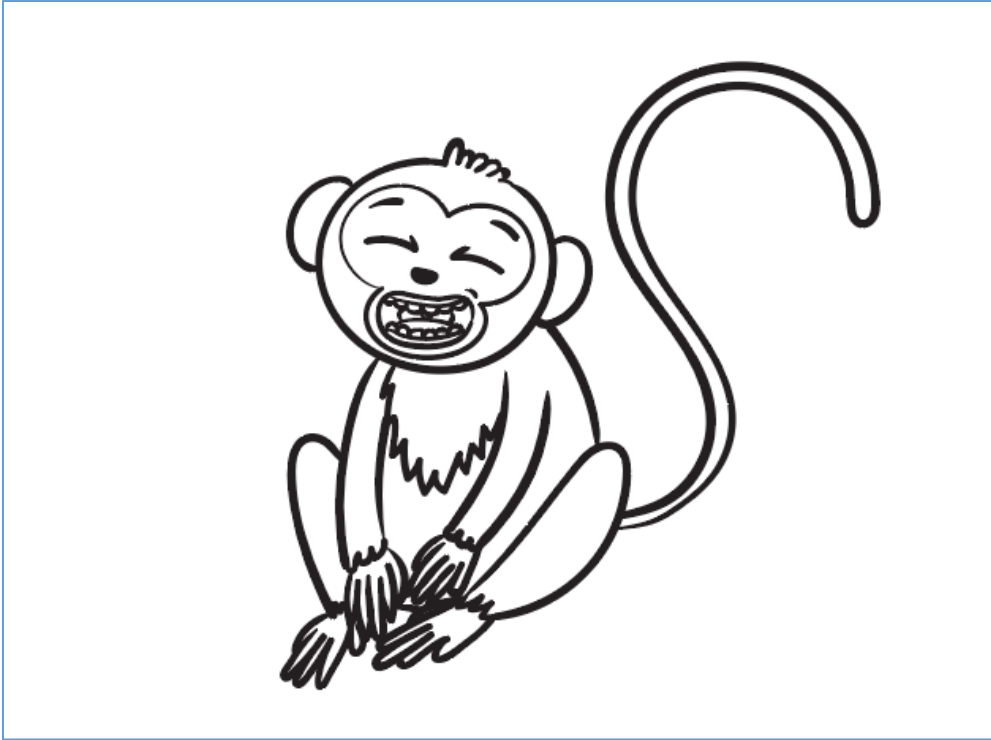
Maymunun karakteristik özelliğini yansıtan uzun kıvrımlı kuyruğu, yüz yapısı, büyük yuvarlak kulakları, el ve ayak yapısı ve oturma pozisyonu karakter illüstrasyonunda verilmiştir.



Resim 5.48. Maymun karakterinin dijital eskiz çizimi



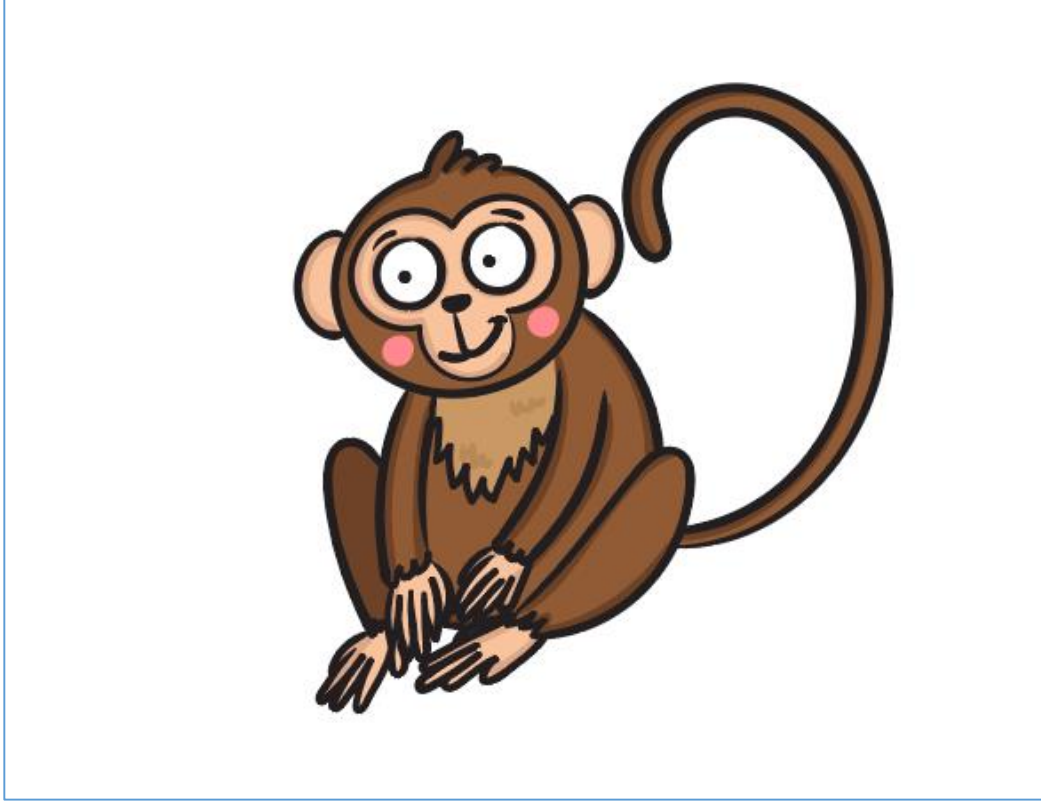
Resim 5.49. Maymun karakterinin tamamlanan çizgisel hali



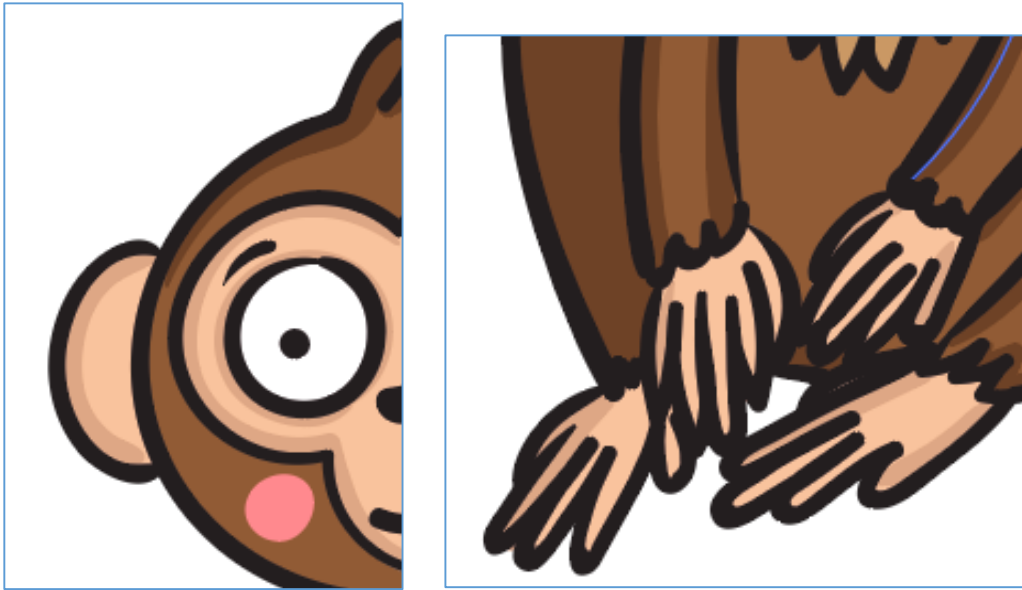
Resim 5.50. Maymun karakterinin animasyon ekranı için tamamlanan çizgisel hali

İllüstrasyonlarda maymun hayvanının gerçekte sahip olduğu kahverengi tondaki renginin çocuklara hitap edecek daha canlı tonu kullanılmıştır.

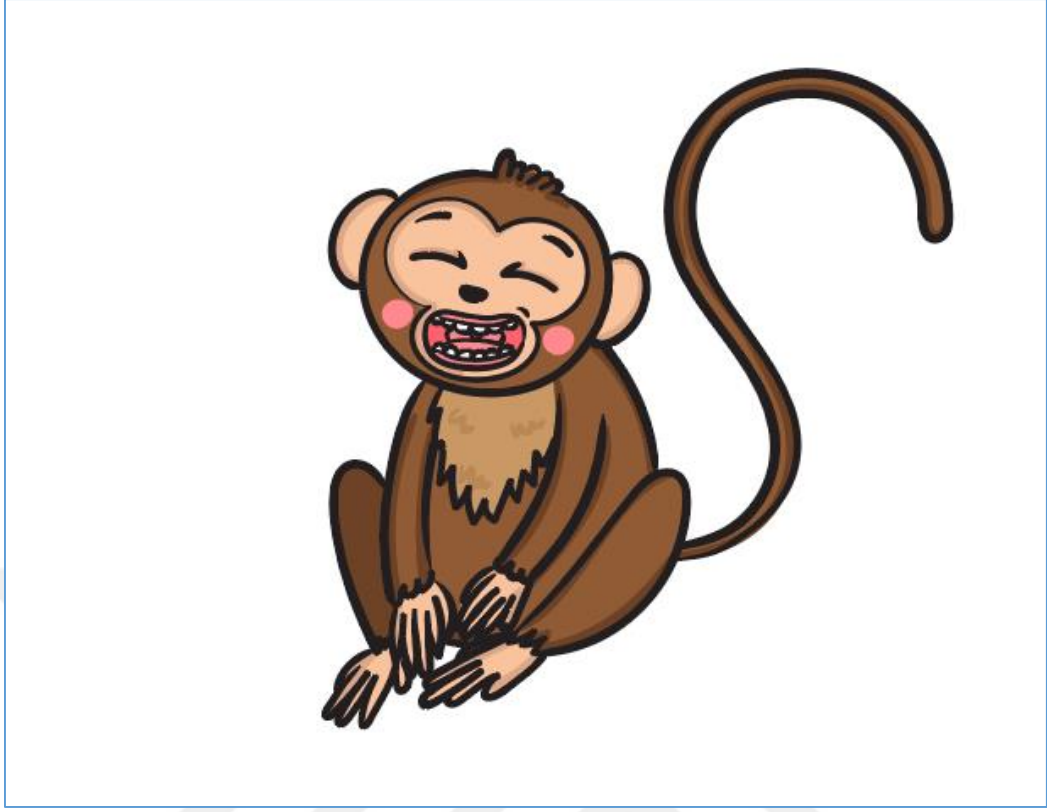
Maymun karakterinin vücutundaki kürklü ve kürksüz kısımlar da renklendirme de belirginleştirilmiştir.



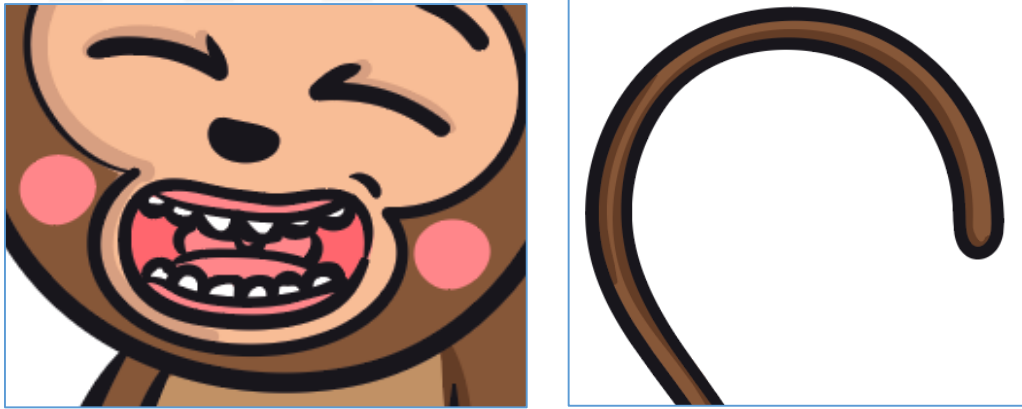
Resim 5.51. Maymun karakterinin renklendirilmiş son hali



Resim 5.52. Maymun karakterinin renklendirilmiş son hali detay görüntü



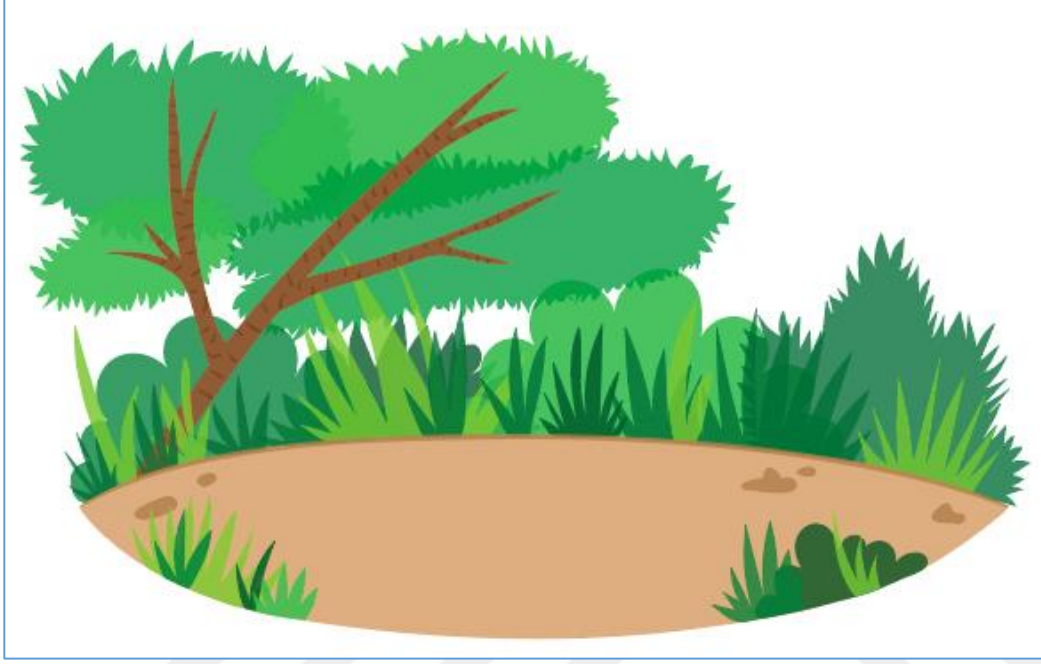
Resim 5.53. Maymun karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali



Resim 5.54. Maymun karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali detay görüntü

Arka plan illüstrasyonları yapılmadan önce maymunların yaşam alanlarından biri olan yağmur ormanları araştırılmıştır. Bu araştırma ışığında; ortamın nasıl olacağı ve hangi renk tonlarının kullanılacağı yağmur ormanı habitatına uygun olarak çıkarılmış ve uygulanmıştır. Yağmur ormanı yaşam alanları ağırlıklı koyu yeşil renkleri barındırdığı için yeşilin koyu tonları arka plan illüstrasyonunda yoğunlukla kullanılmıştır. Arka planda ki otların ve çalılıarın

uzunlukları, yağmur ormanında bulunan ağaç türü ve zeminin renkleri de yağmur ormanı habitatına uygun şekilde verilmiştir. Tasarım ve illüstrasyonların başarılı ve etkili olabilmesi için maymun karakteri sayfasında kullanılan yeşil rengin birkaç açık ve koyu tonu tercih edilmiştir.



Resim 5.55. Maymun karakteri sayfası arka plan çizimi



Resim 5.56. Maymun karakteri sayfası arka plan çizimi detay görüntü



Resim 5.57. Maymun karakteri sayfası 1. ekran

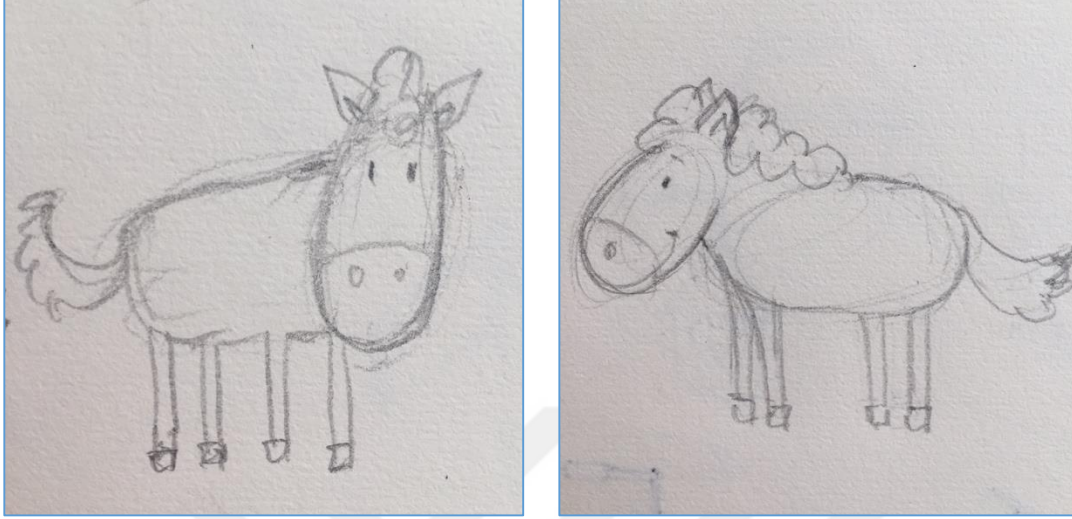


Resim 5.58. Maymun karakteri sayfası 2. ekran

At Karakteri Sayfası

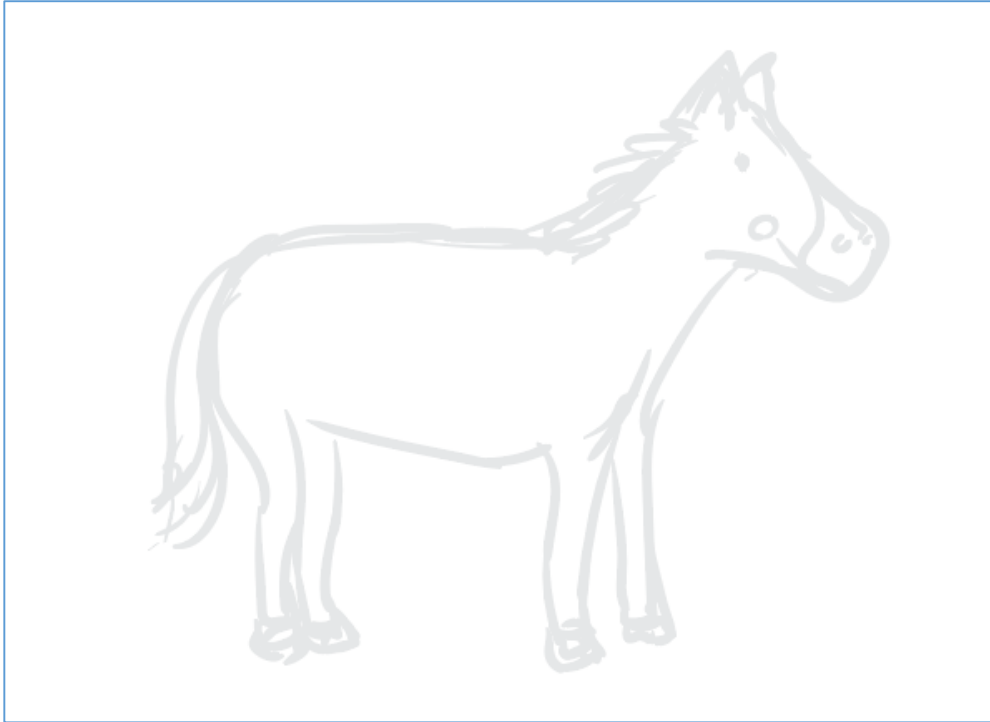
At karakteri sayfasının kurşun kalemle yapılan ön eskizleri hayvanı temsil eden iki farklı açıdan alınmıştır. Kitaptaki genel ilerleyişe göre sağ profilden dört

ayak üzerinde ki duruş açısı seçilmiş ve diğer çizim aşamaları bu duruş ve açısı üzerinden sürdürülmüştür.

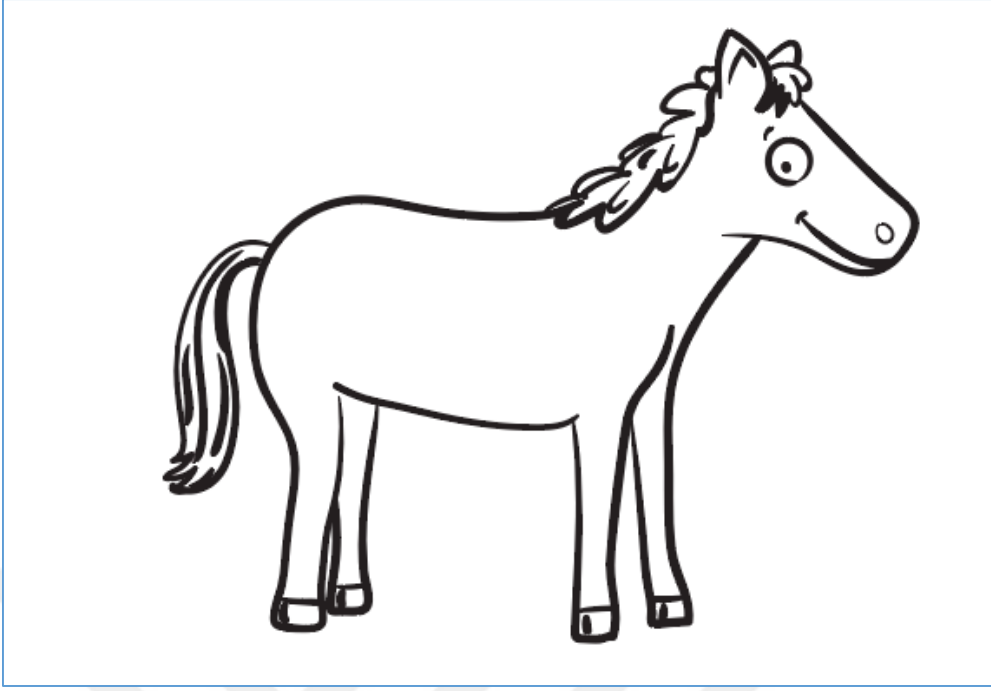


Resim 5.59. At karakterinin kurşun kalemle alınan fikir eskizleri

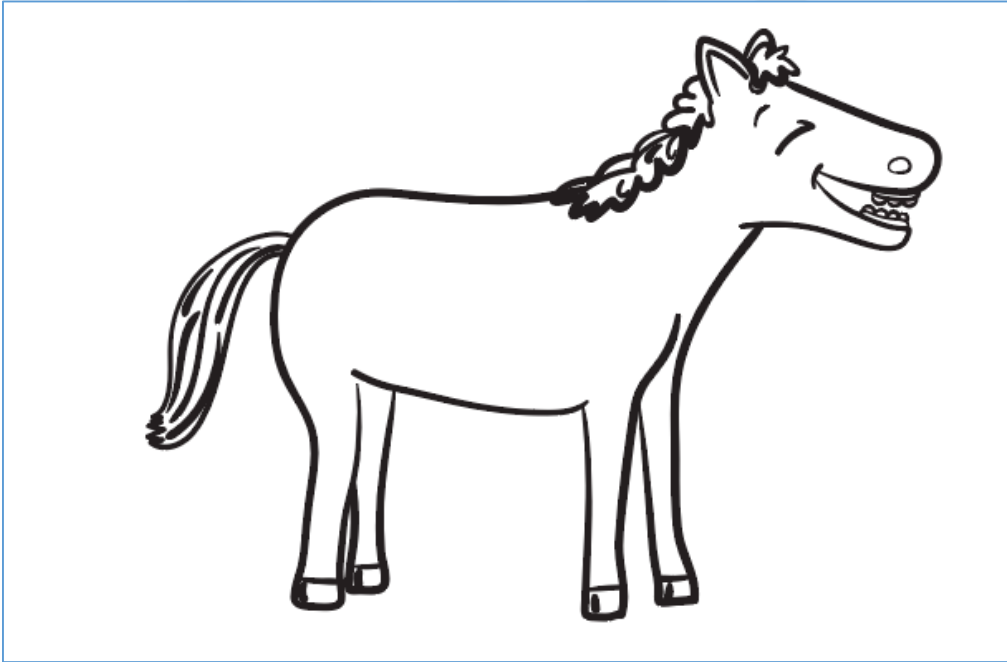
Atın karakteristik özelliğini yansıtan tamamı püsküllü kuyruğu, atletik vücut yapısı, uzun yeleleri, toynakları ve dört ayağının üzerinde duruşu karakter illüstrasyonunda verilmiştir.



Resim 5.60. At karakterinin dijital eskiz çizimi

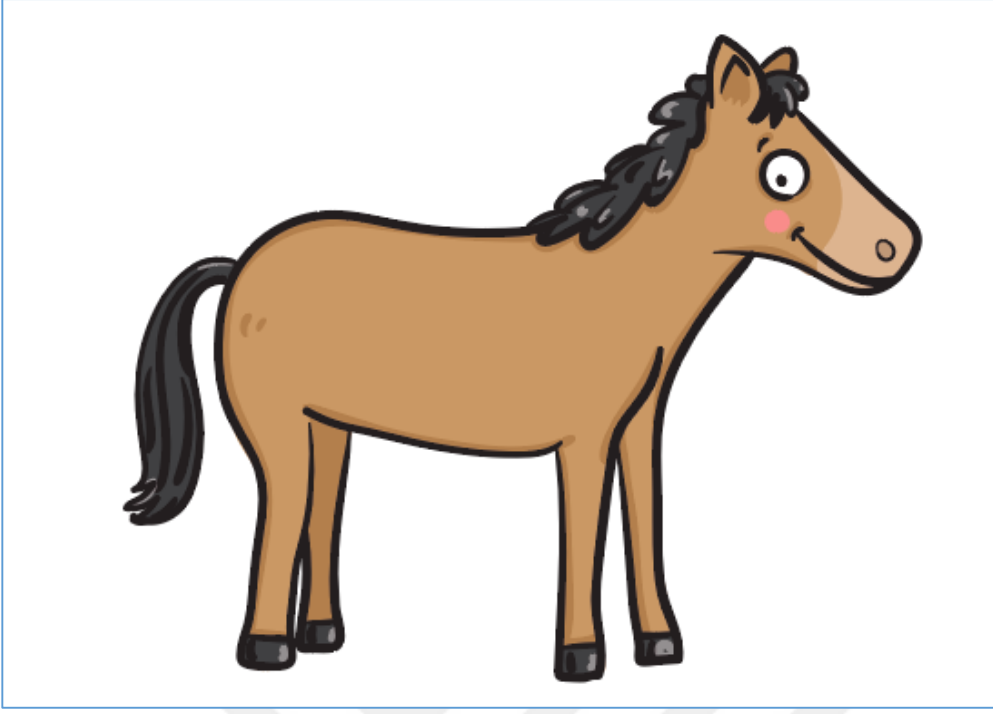


Resim 5.61. At karakterinin tamamlanan çizgisel hali

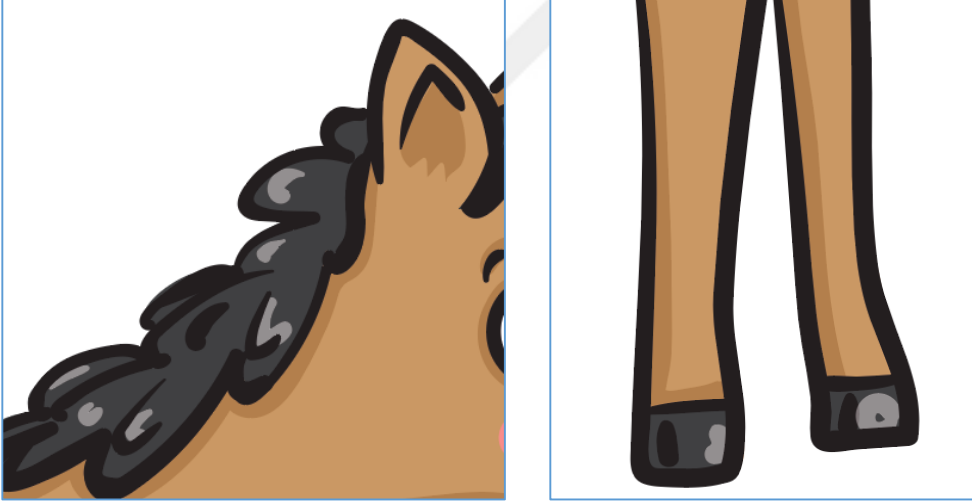


Resim 5.62. At karakterinin animasyon ekranı için tamamlanan çizgisel hali

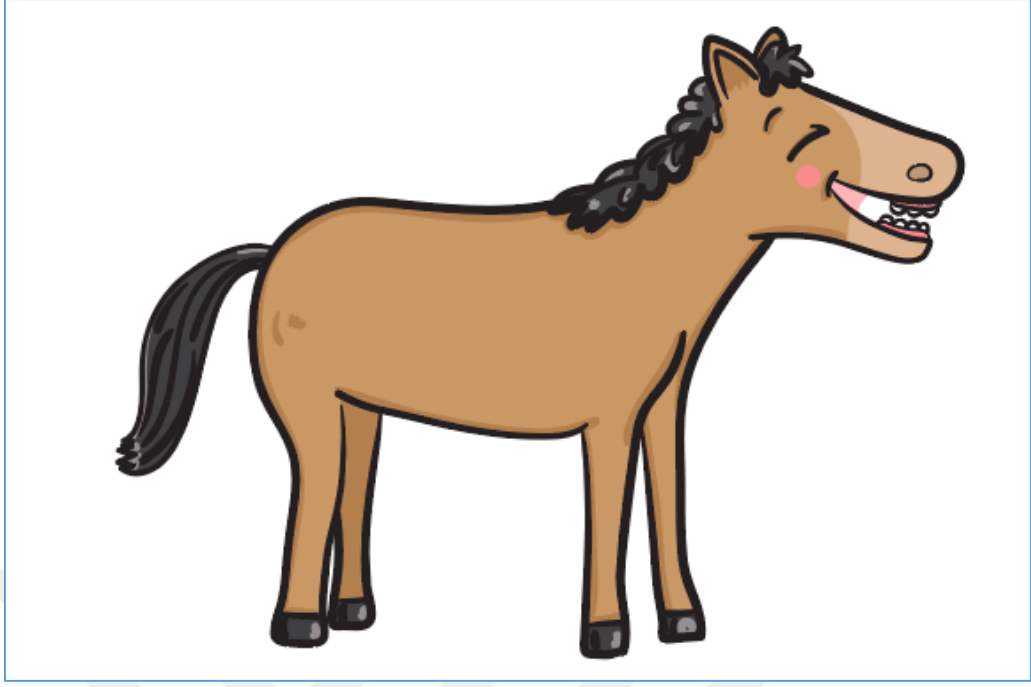
İllüstrasyonlarda at hayvanının gerçekte sahip olduğu kahverengi tondaki kürk rengi çocuklara hitap edecek daha canlı kahverengi tonunda kullanılmıştır.



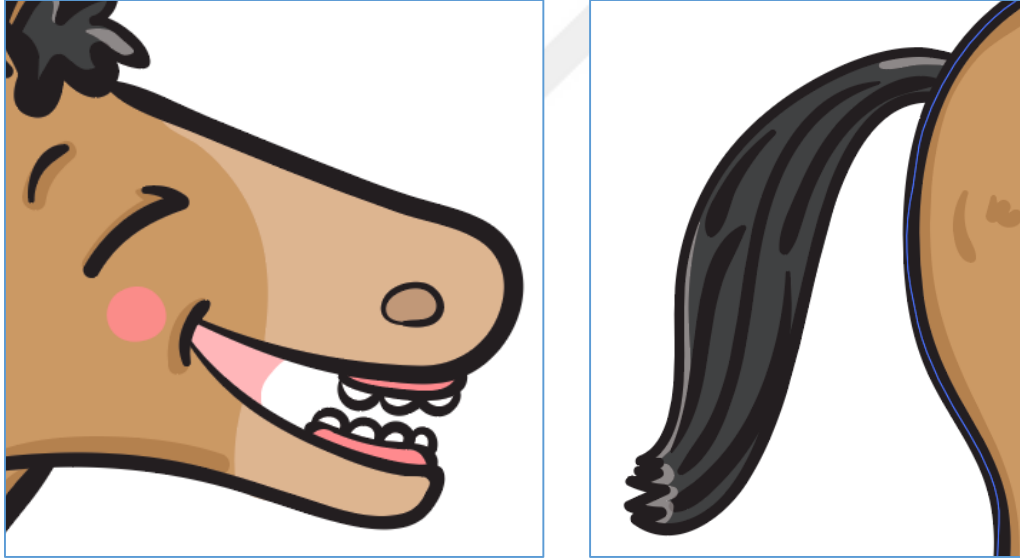
Resim 5.63. At karakterinin renklendirilmiş son hali



Resim 5.64. At karakterinin renklendirilmiş son hali detay görüntü



Resim 5.65. At karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali



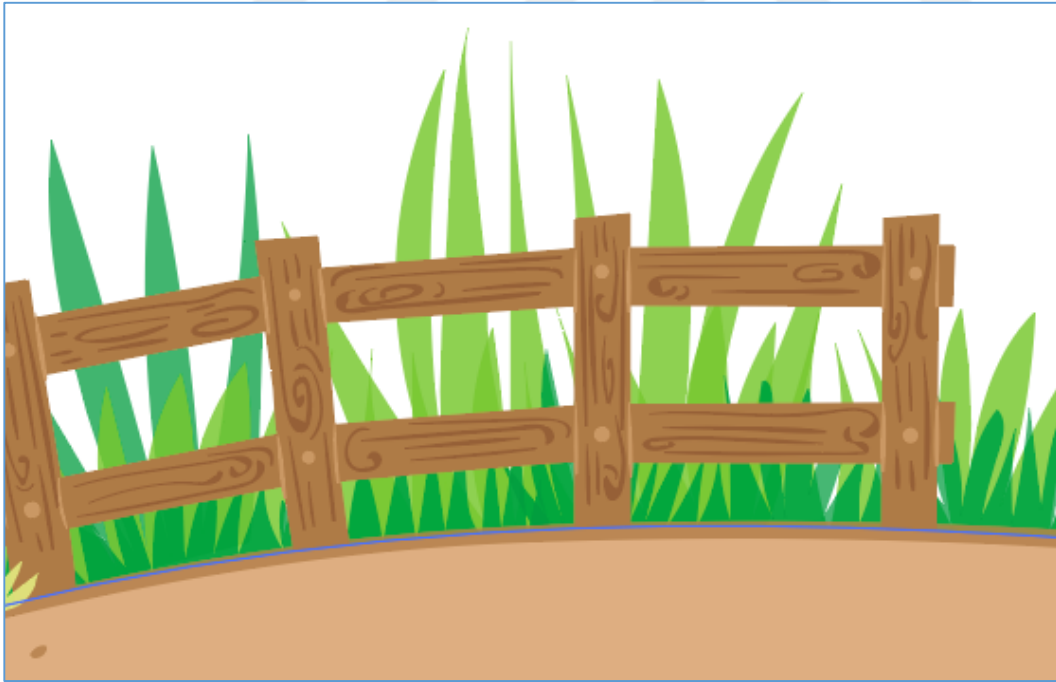
Resim 5.66. At karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali detay görüntü

Arka plan illüstrasyonları yapılmadan önce atların yaşadıkları çiftlik ortamı araştırılmıştır. Bu araştırma ışığında ortamın nasıl olacağı ve hangi renk tonlarının kullanılacağı çiftlik ortamına uygun olarak çıkarılmış ve uygulanmıştır. Çiftlikler ağırlıklı yeşil ve kahve tonlu renklerden oluştuğu için yeşil ve kahve tonları arka plan illüstrasyonunda yoğunlukla kullanılmıştır. Arka planda ki çitlerin, otların, çiçeklerin ayrıntıları da çiftlik ortamına uygun şekilde

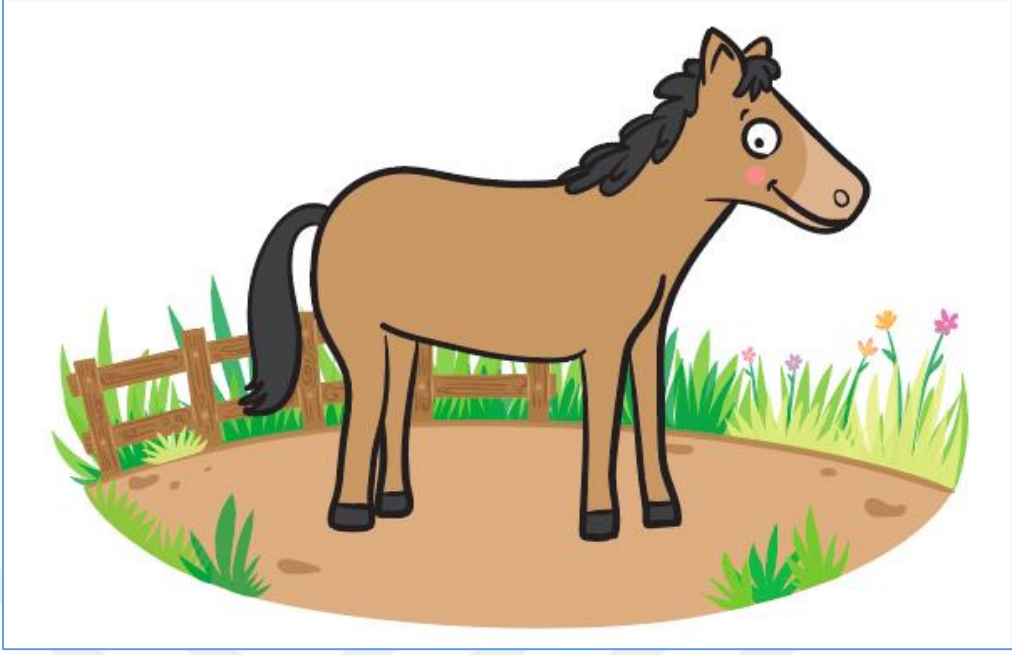
verilmiştir. Tasarım ve illüstrasyonların başarılı ve etkili olabilmesi için at karakteri sayfasında kullanılan kahverengi ve yeşil renklerin birkaç açık ve koyu tonu tercih edilmiştir.



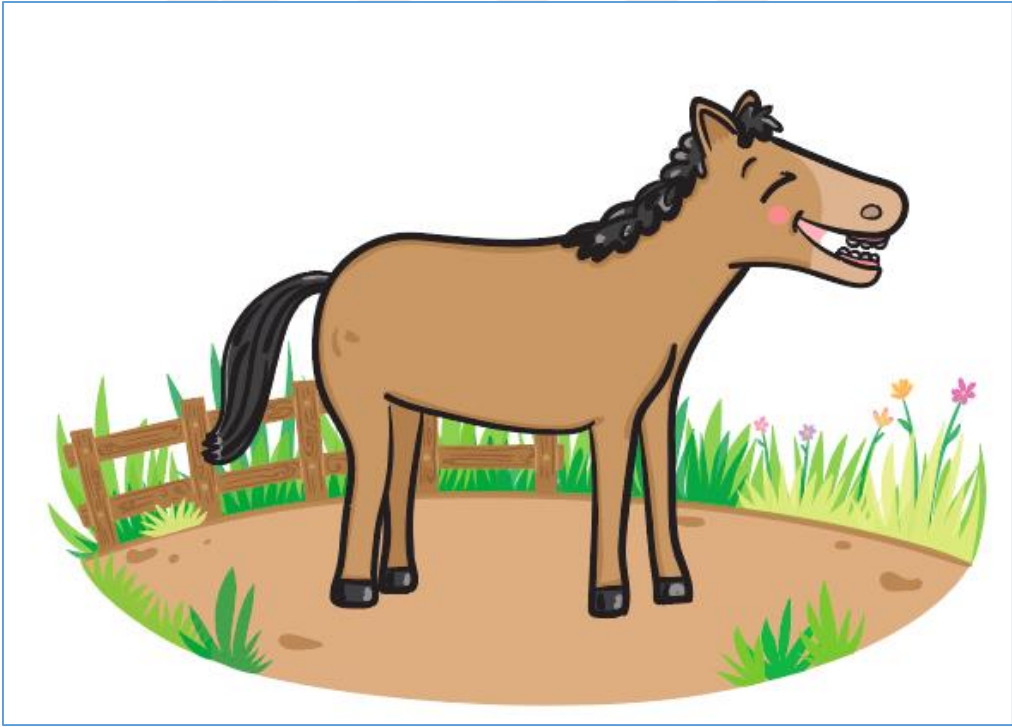
Resim 5.67. At karakteri sayfası arka plan çizimi



Resim 5.68. At karakteri sayfası arka plan çizimi detay görüntü



Resim 5.69. At karakteri sayfası 1. ekran

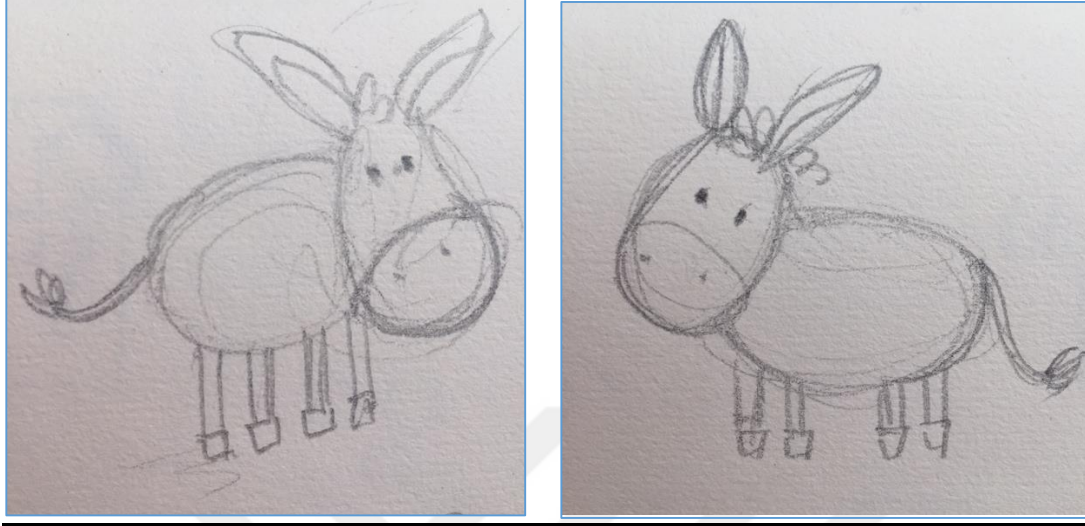


Resim 5.70. At karakteri sayfası 2. ekran

Eşek Karakteri Sayfası

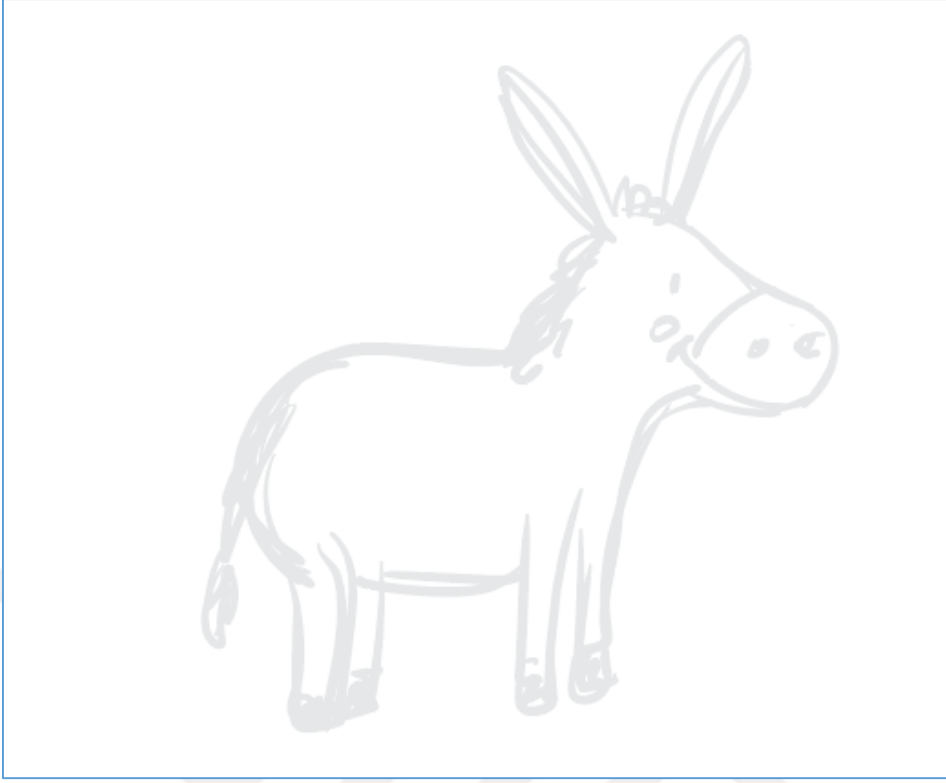
Eşek karakteri sayfasının kurşun kalemle yapılan ön eskizleri hayvanı temsil eden iki farklı açıdan ele alınmıştır. Kitaptaki genel ilerleyişe göre sağ profilden

dört ayak üzerinde ki duruş açısı seçilmiş ve diğer çizim aşamaları bu duruş ve açısı üzerinden sürdürülmüştür.

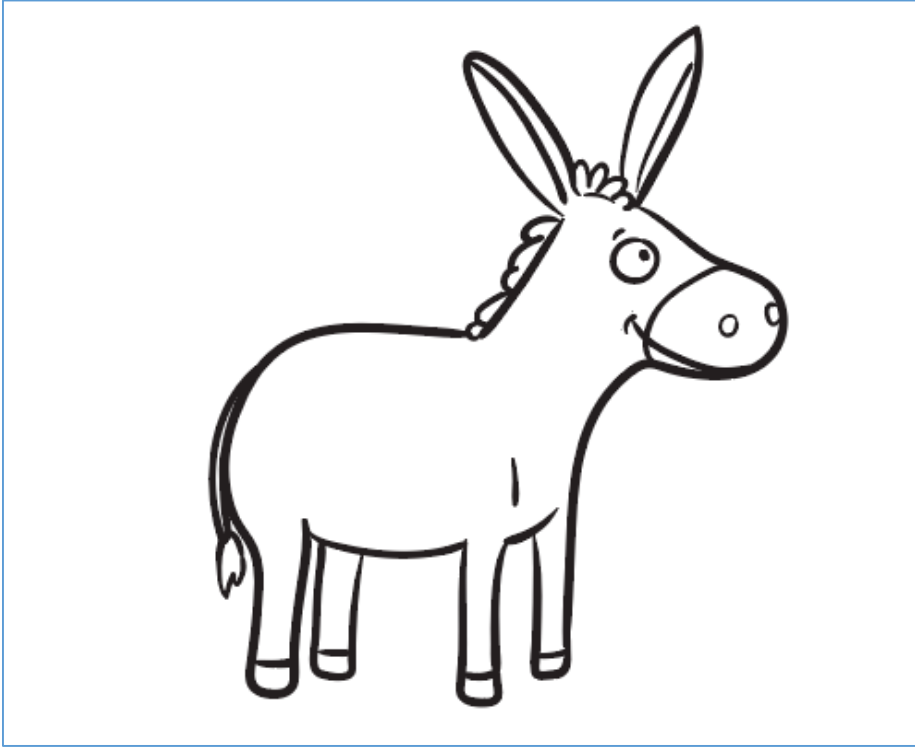


Resim 5.71. Eşek karakterinin kurşun kalemle alınan fikir eskizleri

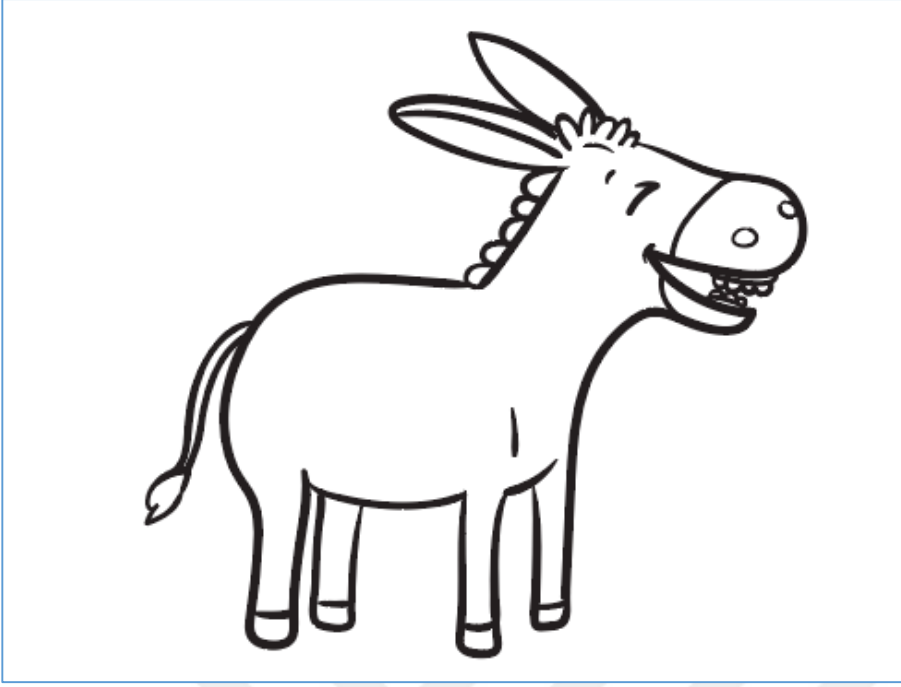
Eşegin karakteristik özelliğini yansıtan ucu püsküllü kuyruğu, kısa vücut yapısı, uzun kulakları, dik yeşeleri ve dört ayağının üzerinde duruşu karakter illüstrasyonunda verilmiştir.



Resim 5.72. Eşek karakterinin dijital eskiz çizimi

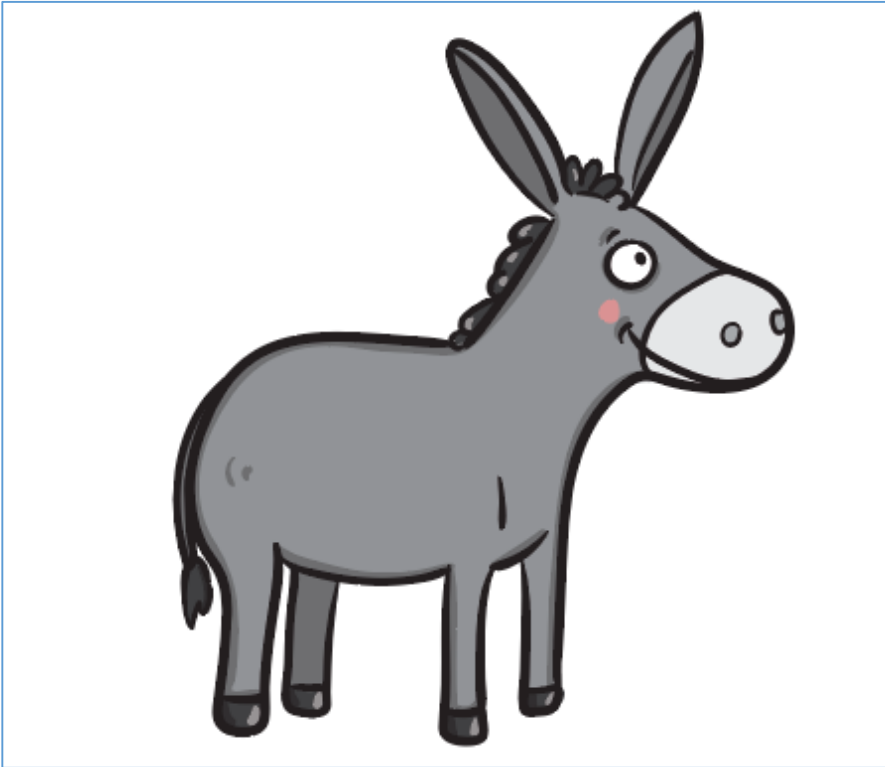


Resim 5.73. Eşek karakterinin tamamlanan çizgisel hali

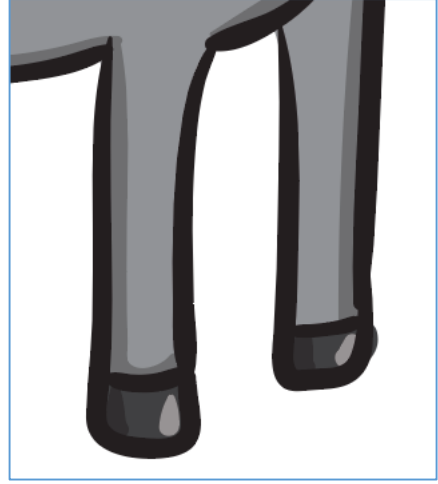
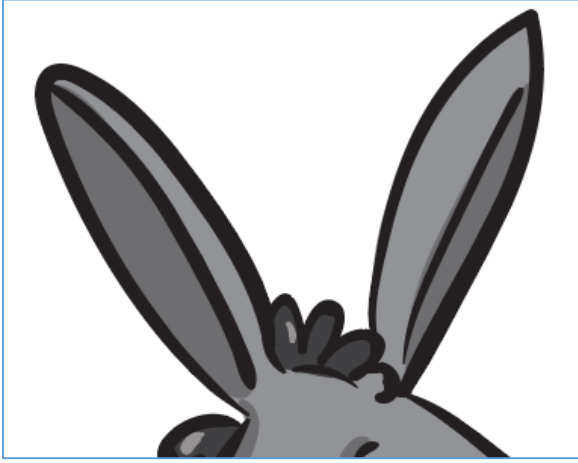


Resim 5.74. Eşek karakterinin animasyon ekranı için tamamlanan çizgisel hali

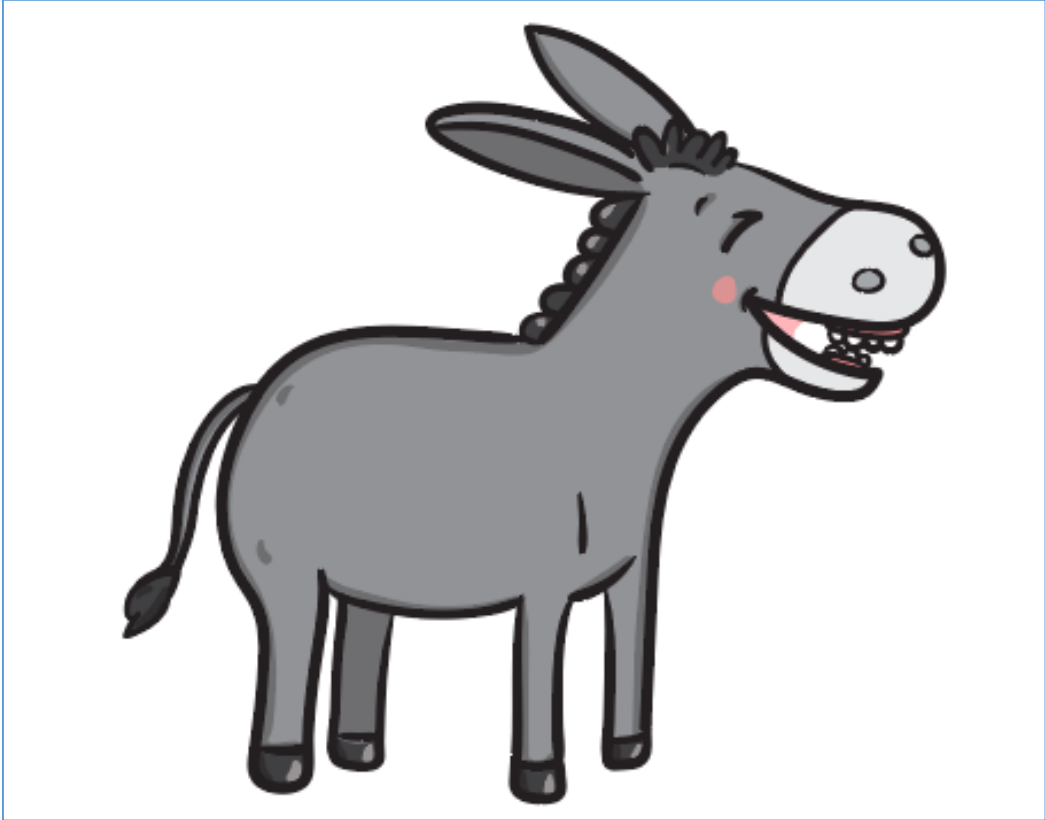
İllüstrasyonlarda eşek hayvanının gerçekte sahip olduğu gri tondaki kürk rengi çocuklara hitap edecek daha canlı gri tonunda kullanılmıştır.



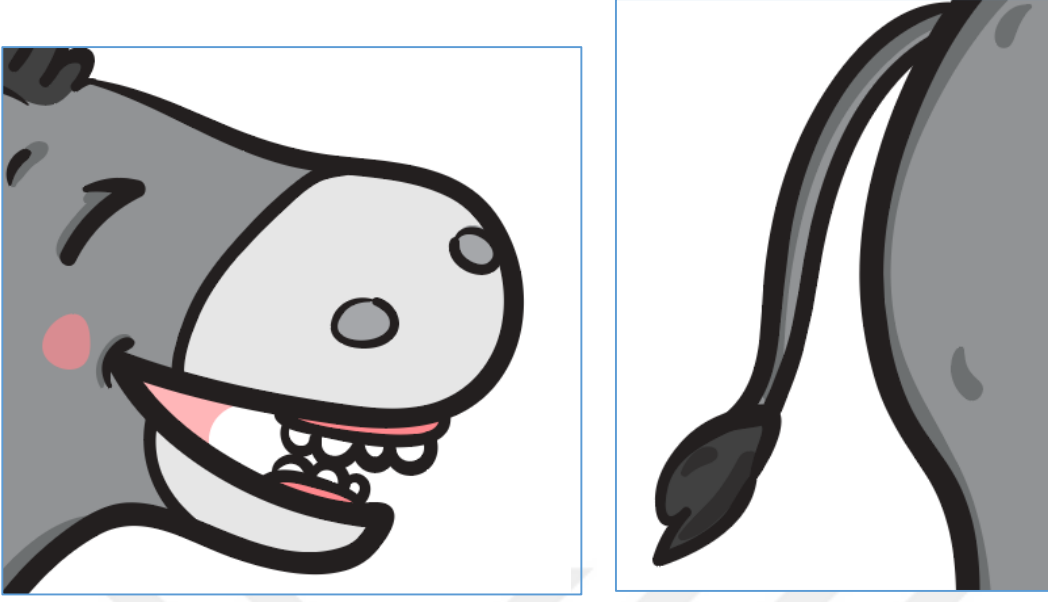
Resim 5.75. Eşek karakterinin renklendirilmiş son hali



Resim 5.76. Eşek karakterinin renklendirilmiş son hali detay görüntü

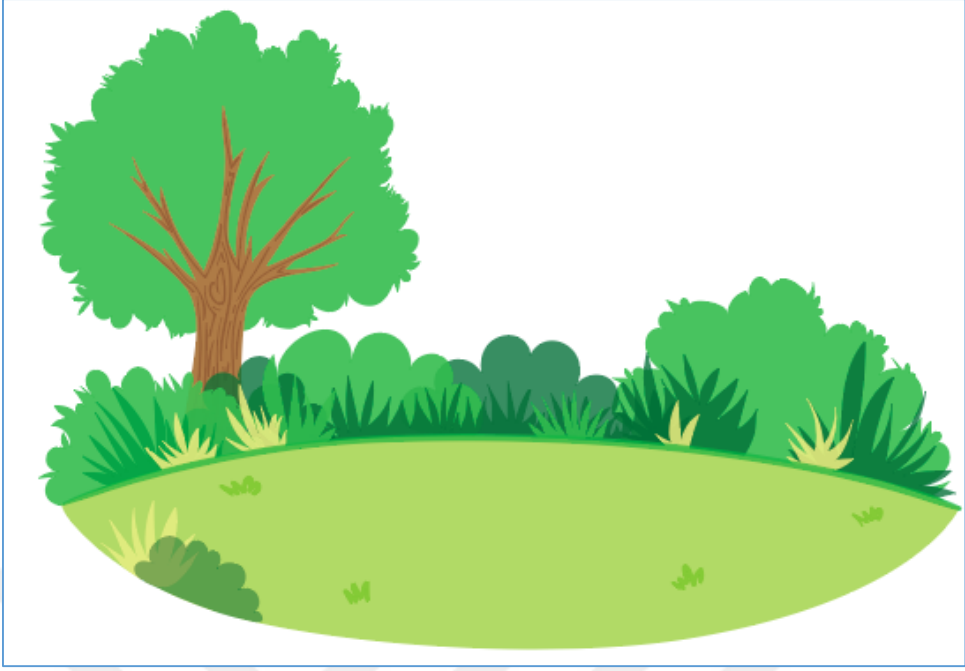


Resim 5.77. Eşek karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali



Resim 5.78. Eşek karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali detay görüntü

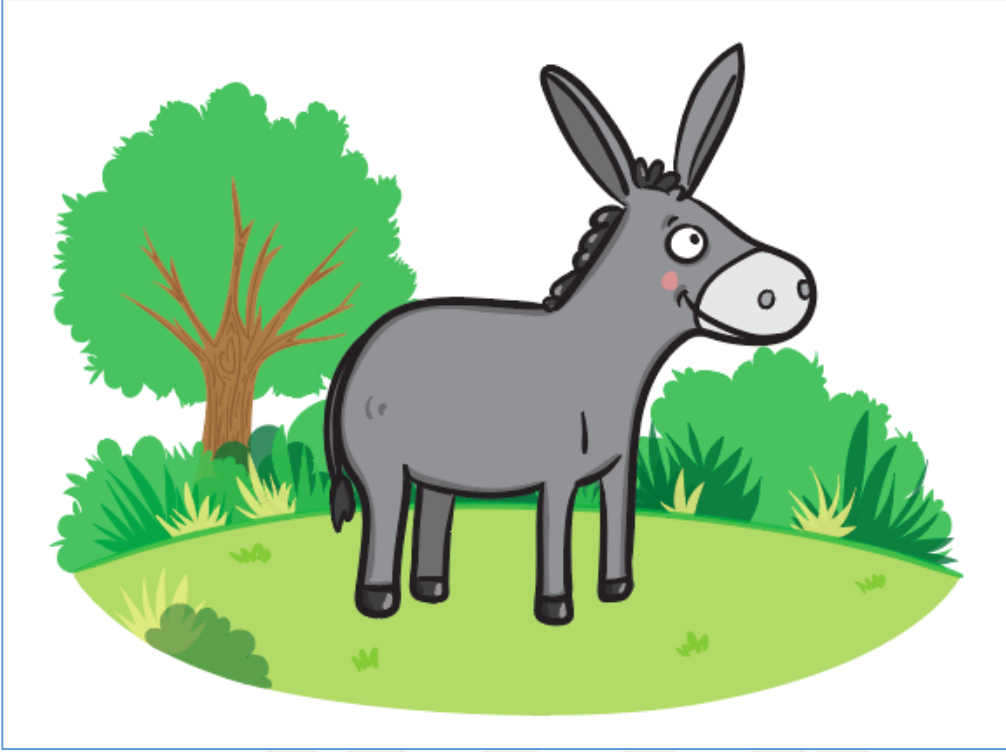
Arka plan illüstrasyonları yapılmadan önce eşeklerin yaşadığı yeşil ağaçlık alanlar araştırılmıştır. Bu araştırma ışığında ortamın nasıl olacağı ve hangi renk tonlarının kullanılacağı yeşil alanların ortamına uygun olarak çıkarılmış ve uygulanmıştır. Ağaçlık ve açık alanlar ağırlıklı yeşil renklerden oluştuğu için yeşil ve yeşil rengin tonları arka plan illüstrasyonunda yoğunlukla kullanılmıştır. Arka planda ki otların, ağacın ayrıntıları da yeşil alana uygun şekilde verilmiştir. Tasarım ve illüstrasyonların başarılı ve etkili olabilmesi için eşek karakteri sayfasında kullanılan yeşil renklerin birkaç açık ve koyu tonu tercih edilmiştir.



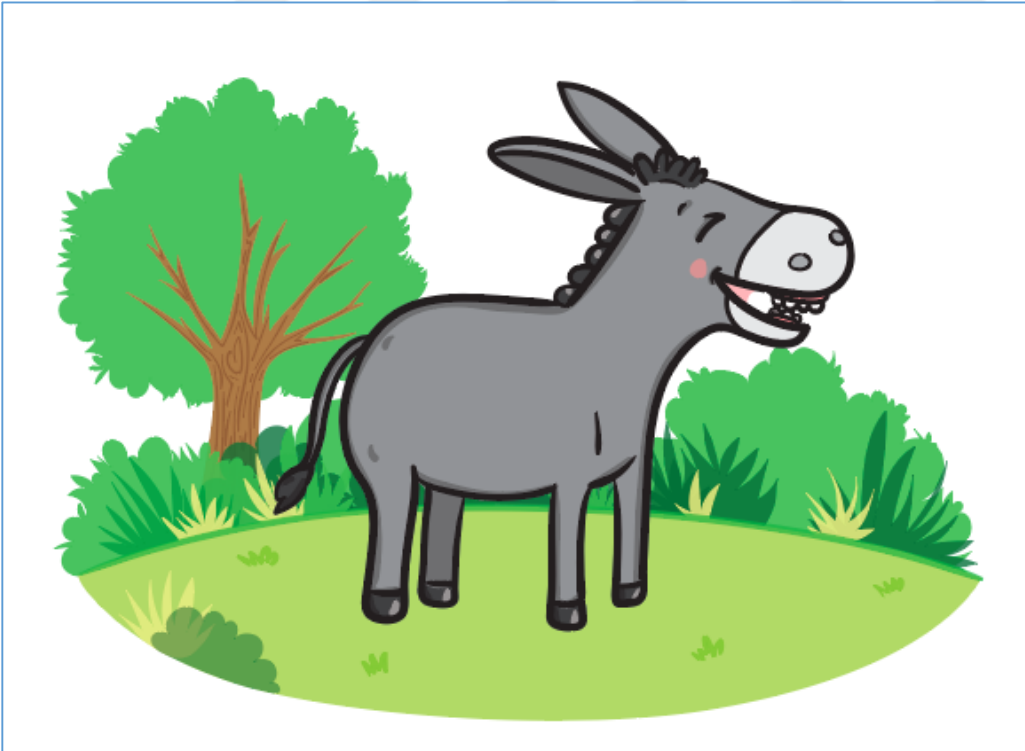
Resim 5.79. Eşek karakteri sayfası arka plan çizimi



Resim 5.80. Eşek karakteri sayfası arka plan çizimi detay görüntü



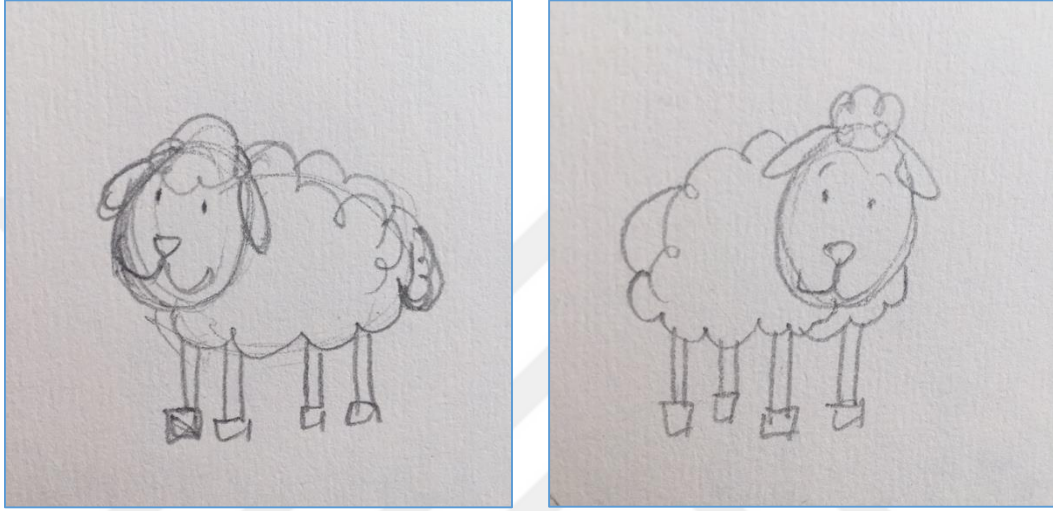
Resim 5.81. Eşek karakteri sayfası 1. ekran



Resim 5.82. Eşek karakteri sayfası 2. ekran

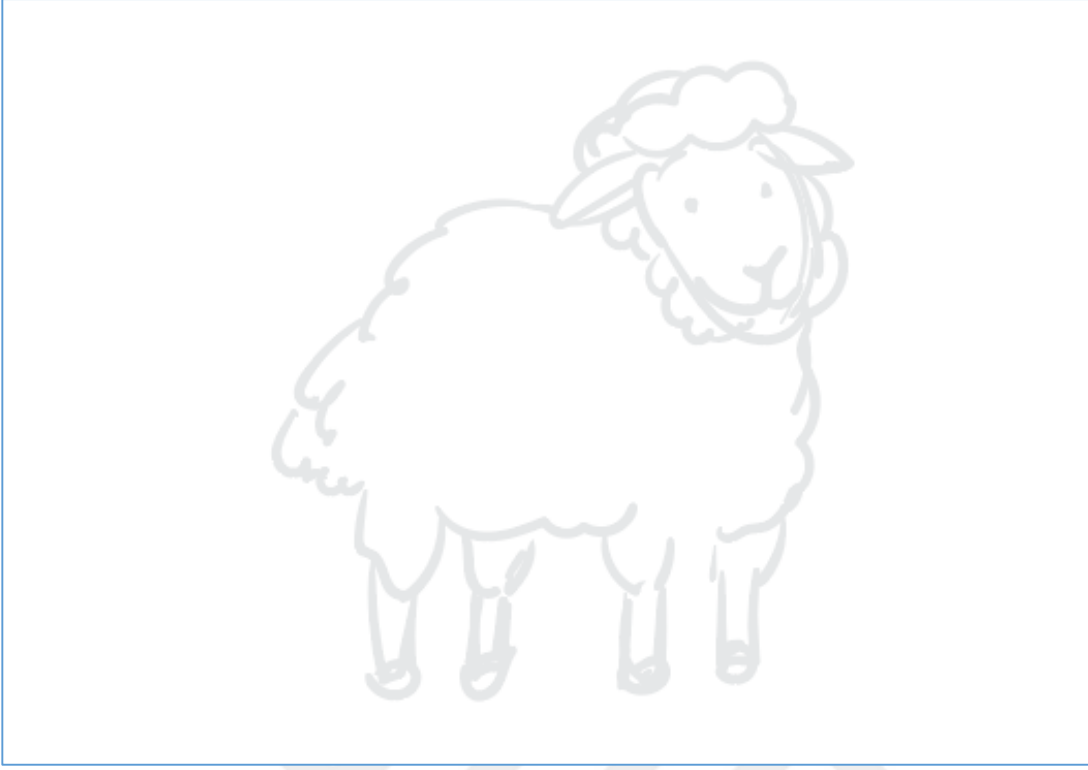
Koyun Karakteri Sayfası

Koyun karakteri sayfasının kurşun kalemle yapılan ön eskizleri hayvanı temsil eden iki farklı açıdan alınmıştır. Kitaptaki genel ilerleyişe göre sağ profilden dört ayak üzerinde ki duruş açısı seçilmiş ve diğer çizim aşamaları bu duruş ve açısı üzerinden sürdürülmüştür.

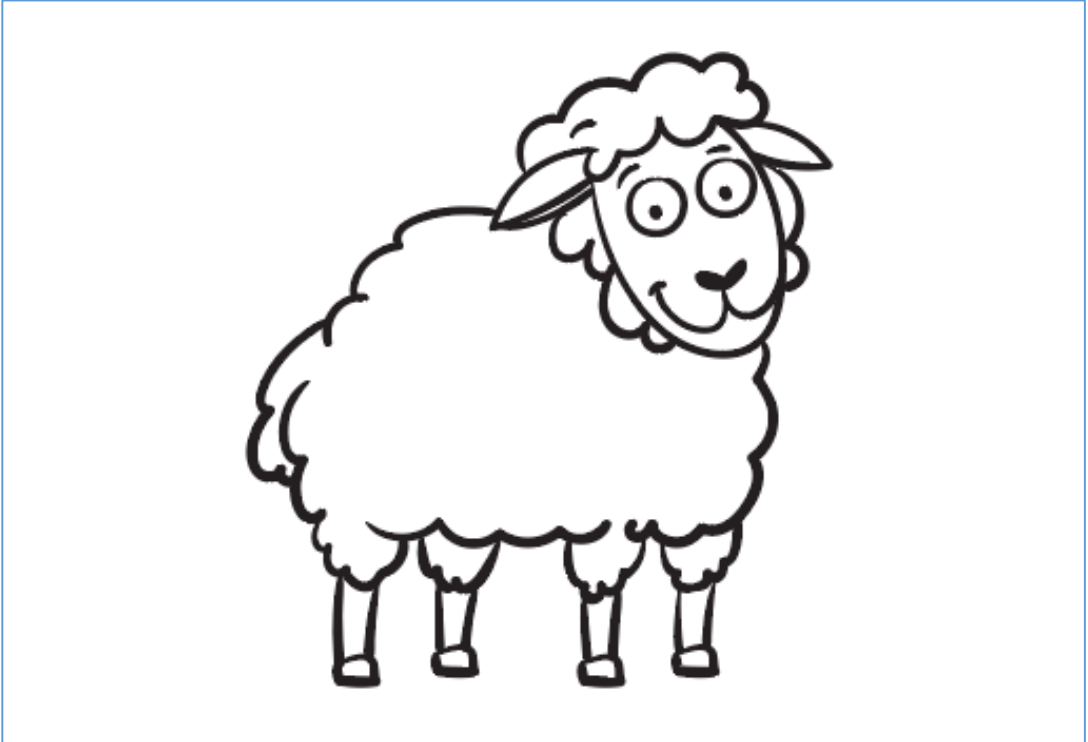


Resim 5.83. Koyun karakterinin kurşun kalemle alınan fikir eskizleri

Koyunun karakteristik özelliğini yansıtan tüylü kabarık kürkü, aşağı sarkan kulakları, toynakları ve dört ayağının üzerinde duruşu karakter illüstrasyonunda verilmiştir.



Resim 5.84. Koyun karakterinin dijital eskiz çizimi



Resim 5.85. Koyun karakterinin tamamlanan çizgisel hali

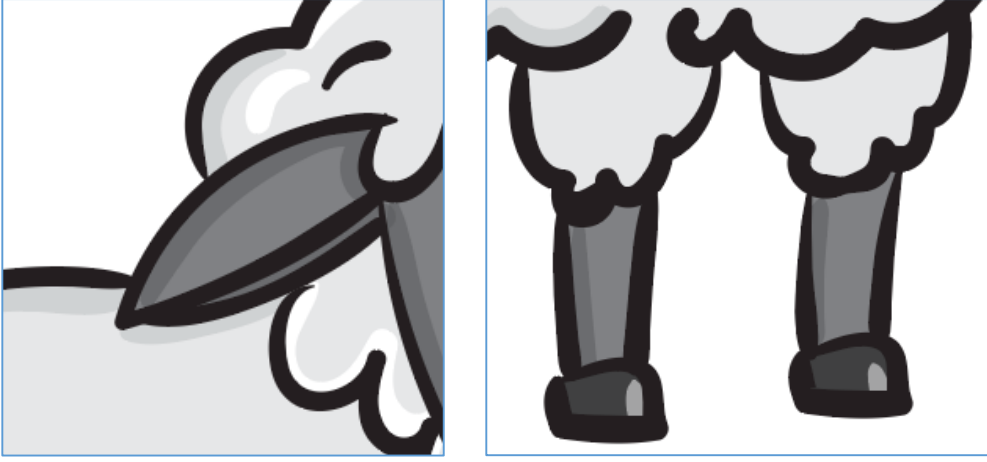


Resim 5.86. Koyun karakterinin animasyon ekranı için tamamlanan çizgisel hali

İllüstrasyonlarda koyun hayvanının gerçekte sahip olduğu gri tondaki tüylü kürk rengi çocuklara hitap edecek daha canlı gri tonunda kullanılmıştır.



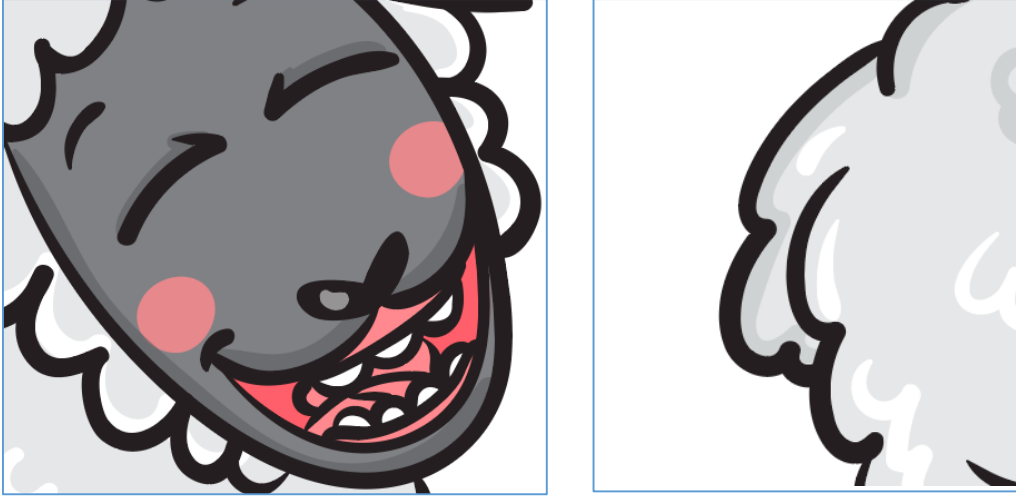
Resim 5.87. Koyun karakterinin renklendirilmiş son hali



Resim 5.88. Koyun karakterinin renklendirilmiş son hali detay görüntü

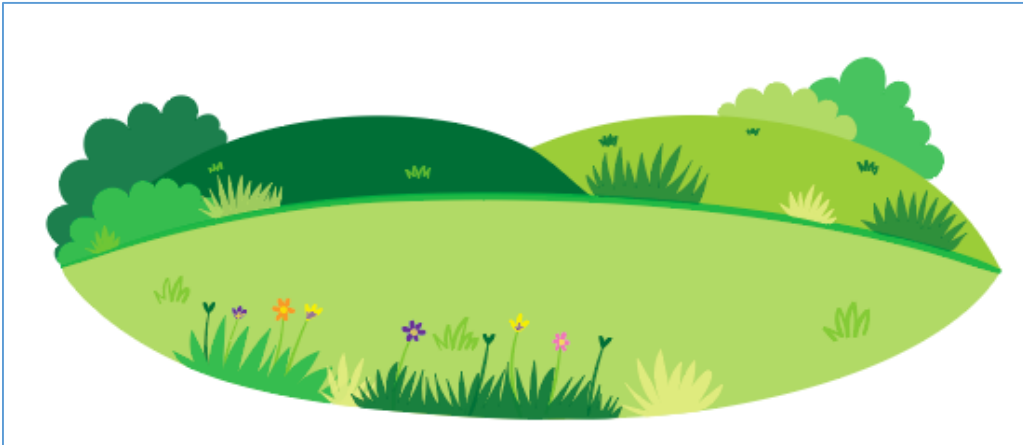


Resim 5.89. Koyun karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali

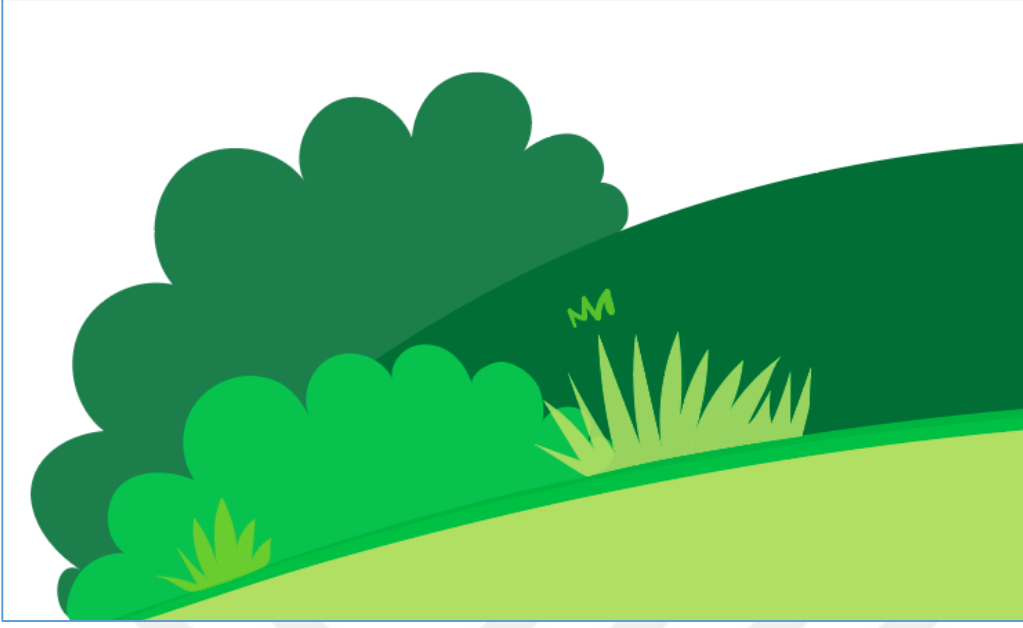


Resim 5.90. Koyun karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali detay görüntü

Arka plan illüstrasyonları yapılmadan önce koyunların yaşadığı yeşil çayırlar ve meralar araştırılmıştır. Bu araştırma ışığında ortamın nasıl olacağı ve hangi renk tonlarının kullanılacağı yeşil çayırların ortamına uygun olarak çıkarılmış ve uygulanmıştır. Çayırlar ağırlıkla yeşil renklerden oluştuğu için yeşil ve yeşil rengin tonları arka plan illüstrasyonunda yoğunlukla kullanılmıştır. Arka planda ki otların, çiçeklerin ve küçük tepelerin ayrıntıları da yeşil alana uygun şekilde verilmiştir. Tasarım ve illüstrasyonların başarılı ve etkili olabilmesi için koyun karakteri sayfasında kullanılan yeşil renklerin birkaç açık ve koyu tonu tercih edilmiştir.



Resim 5.91. Koyun karakteri sayfası arka plan çizimi



Resim 5.92. Koyun karakteri sayfası arka plan çizimi detay görüntü



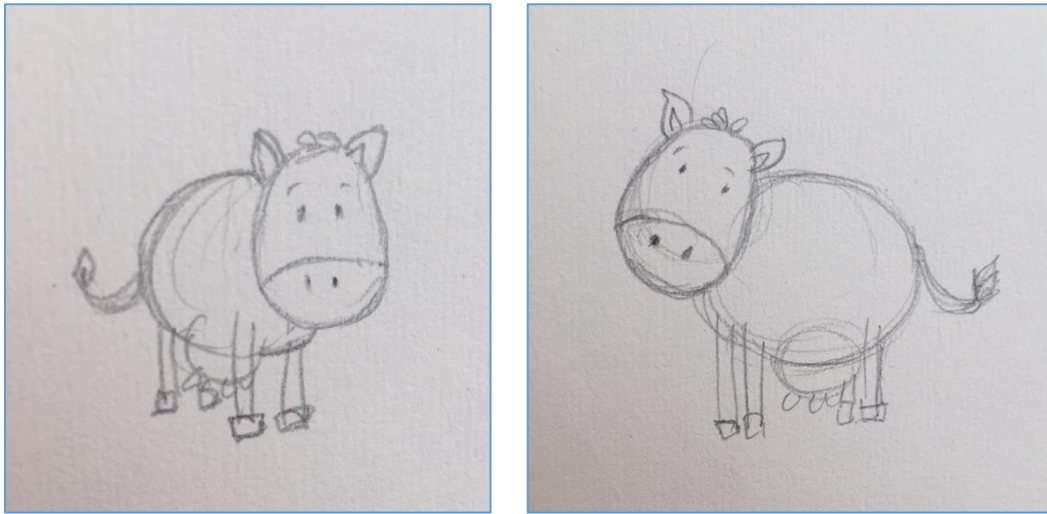
Resim 5.93. Koyun karakteri sayfası 1. ekran



Resim 5.94. Koyun karakteri sayfası 2. ekran

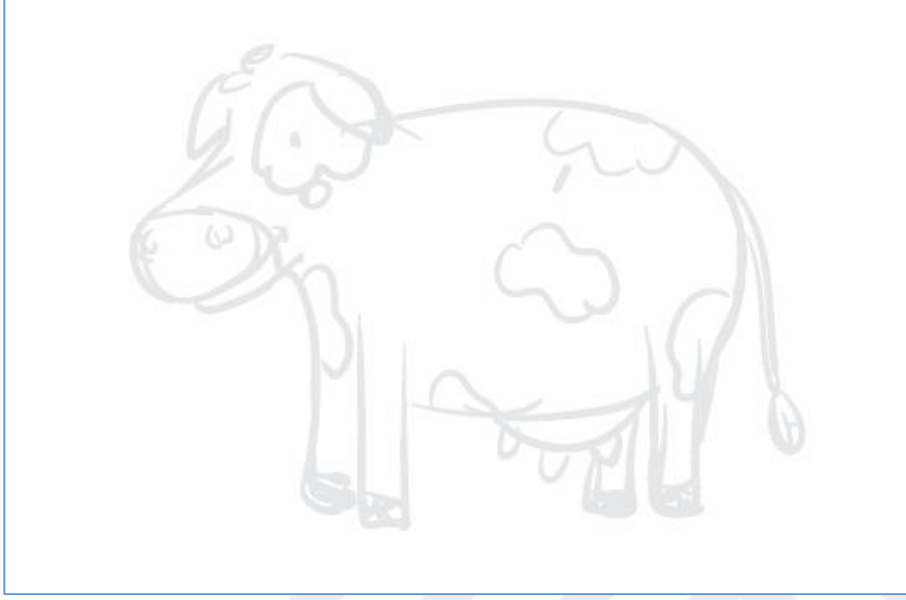
İnek Karakteri Sayfası

İnek karakteri sayfasının kurşun kalemle yapılan ön eskizleri hayvanı temsil eden iki farklı açıdan alınmıştır. Kitaptaki genel ilerleyişe göre sol profilden dört ayak üzerinde ki duruş açısı seçilmiş ve diğer çizim aşamaları bu duruş ve açısı üzerinden sürdürülmüştür.



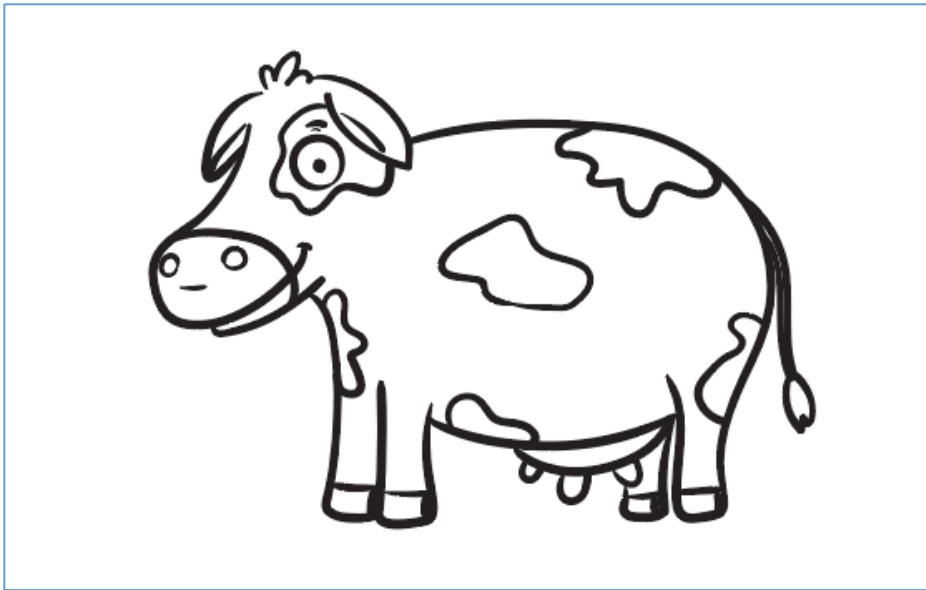
Resim 5.95. İnek karakterinin kurşun kalemle alınan fikir eskizleri

İneğin karakteristik özelliğini yansıtan benekli siyah beyaz derisi, ucu püsküllü kuyruğu, süt veren organı, toynakları ve dört ayağının üzerinde duruşu karakter illüstrasyonunda verilmiştir.

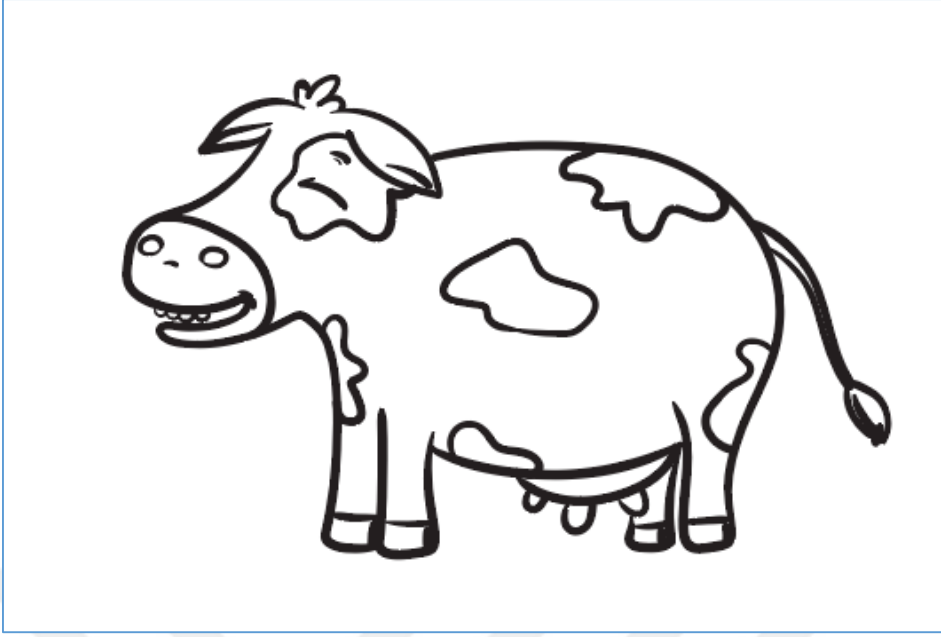


Resim 5.96. İnek karakterinin dijital eskiz çizimi

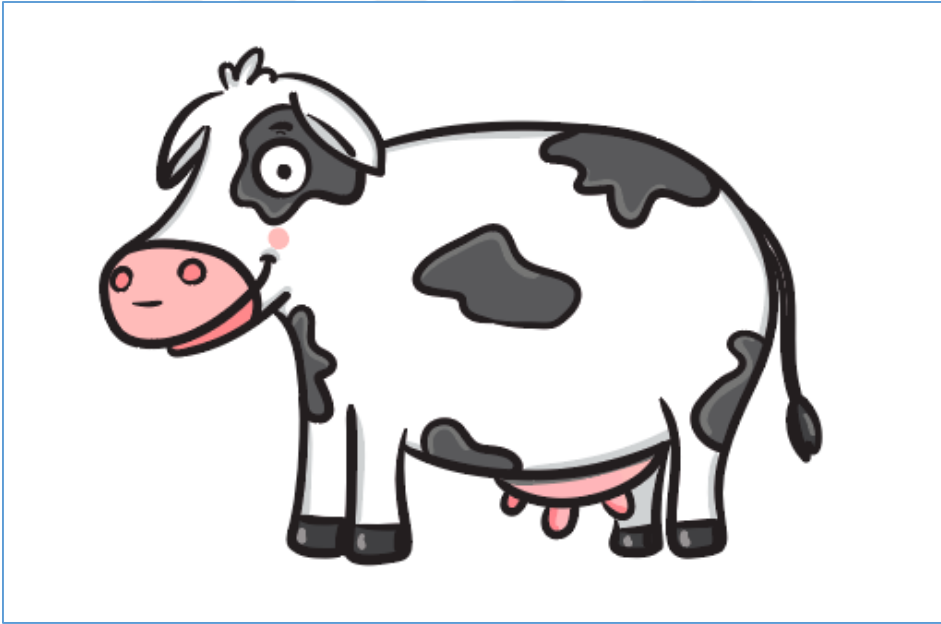
İllüstrasyonlarda inek hayvanının gerçekte sahip olduğu siyah-beyaz tondaki benekli kürk rengi çocuklara hitap edecek daha canlı siyah-beyaz tonunda kullanılmıştır.



Resim 5.97. İnek karakterinin tamamlanan çizgisel hali



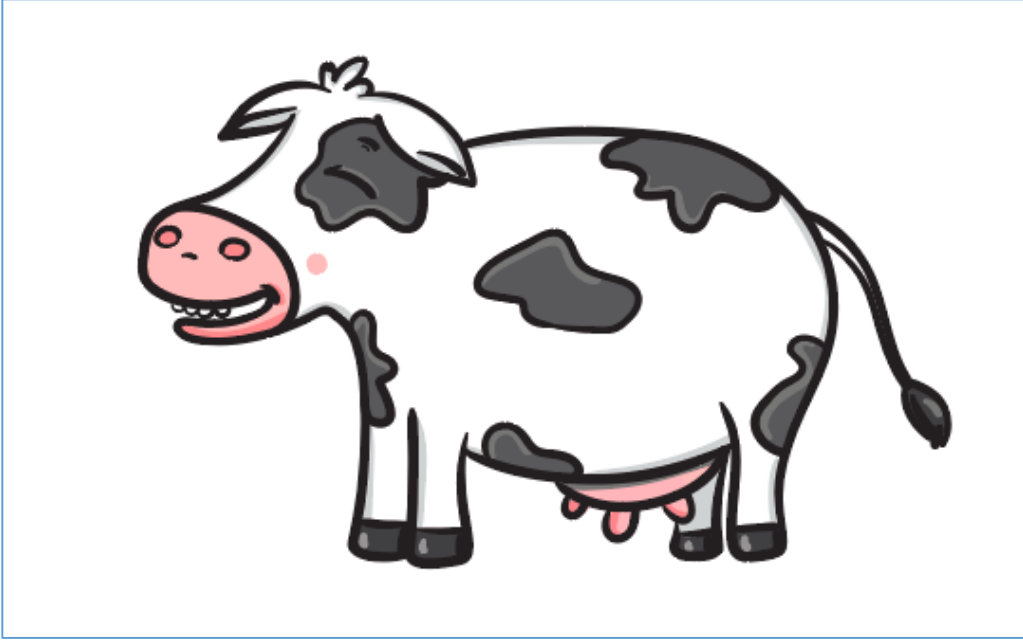
Resim 5.98. İnek karakterinin animasyon ekranı için tamamlanan çizgisel hali



Resim 5.99. İnek karakterinin renklendirilmiş son hali



Resim 5.100. İnek karakterinin renklendirilmiş son hali detay görüntü

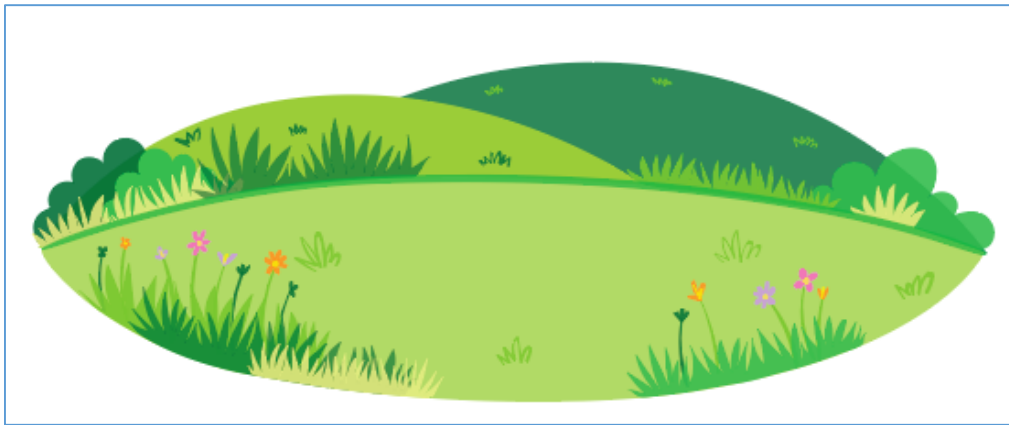


Resim 5.101. İnek karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali



Resim 5.102. İnek karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali detay görüntü

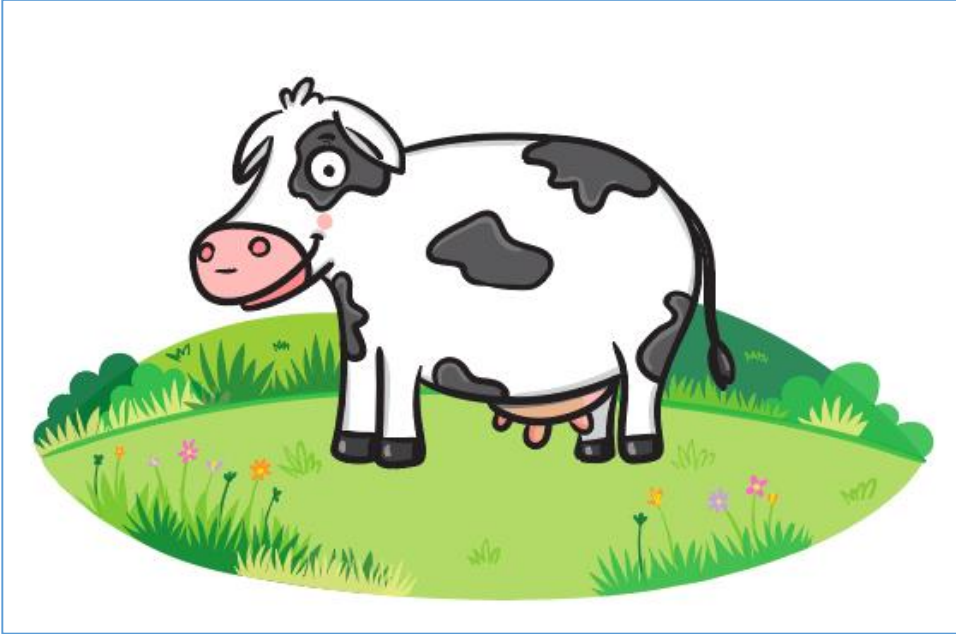
Arka plan illüstrasyonları yapılmadan önce ineklerin yaşadığı yeşil çayırlar araştırılmıştır. Bu araştırma ışığında ortamın nasıl olacağı ve hangi renk tonlarının kullanılacağı yeşil çayırların ortamına uygun olarak çıkarılmış ve uygulanmıştır. Çayırlar ağırlıklı yeşil renklerden oluştuğu için yeşil ve yeşil rengin tonları arka plan illüstrasyonunda yoğunlukla kullanılmıştır. Arka planda ki otların, çiçeklerin ve küçük tepelerin ayrıntıları da yeşil alana uygun şekilde verilmiştir. Tasarım ve illüstrasyonların başarılı ve etkili olabilmesi için inek karakteri sayfasında kullanılan yeşil renklerin birkaç açık ve koyu tonu tercih edilmiştir.



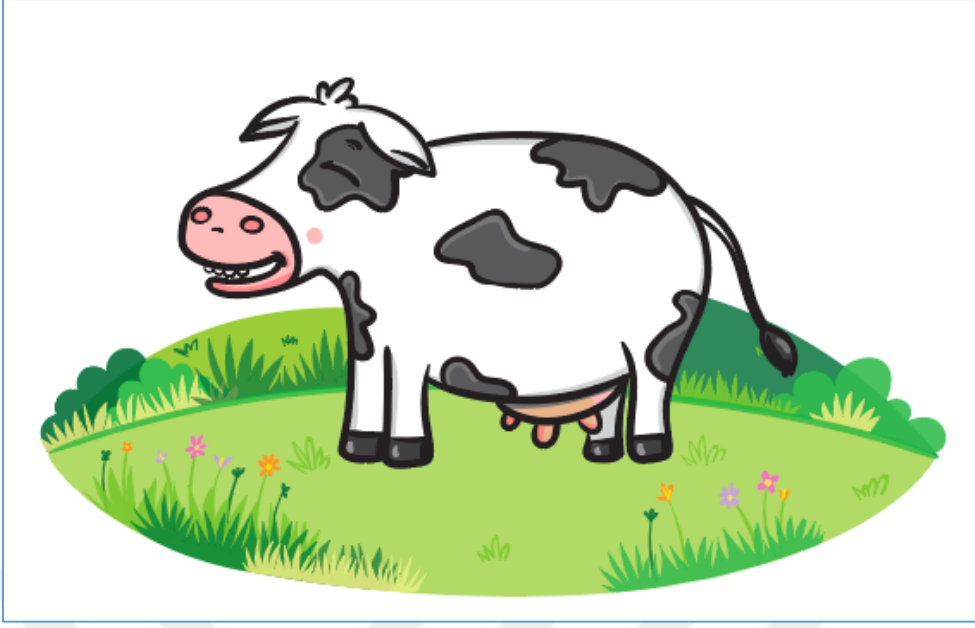
Resim 5.103. İnek karakteri sayfası arka plan çizimi



Resim 5.104. İnek karakteri sayfası arka plan çizimi detay görüntü



Resim 5.105. İnek karakteri sayfası 1. ekran



Resim 5.106. İnek karakteri sayfası 2. ekran

Köpek Karakteri Sayfası

Köpek karakteri sayfasının kurşun kalemle yapılan ön eskizleri hayvanı temsil eden iki farklı açıdan alınmıştır. Kitaptaki genel ilerleyişe göre sol profilden oturur pozisyonda ki duruş açısı seçilmiş ve diğer çizim aşamaları bu duruş ve açısı üzerinden sürdürülmüştür.



Resim 5.107. Köpek karakterinin kurşun kalemle alınan fikir eskizleri

Köpeğin karakteristik özelliğini yansıtan kuyruğu, sivri kulakları, ince bıyıkları, patileri ve oturma pozisyonu karakter illüstrasyonunda verilmiştir.

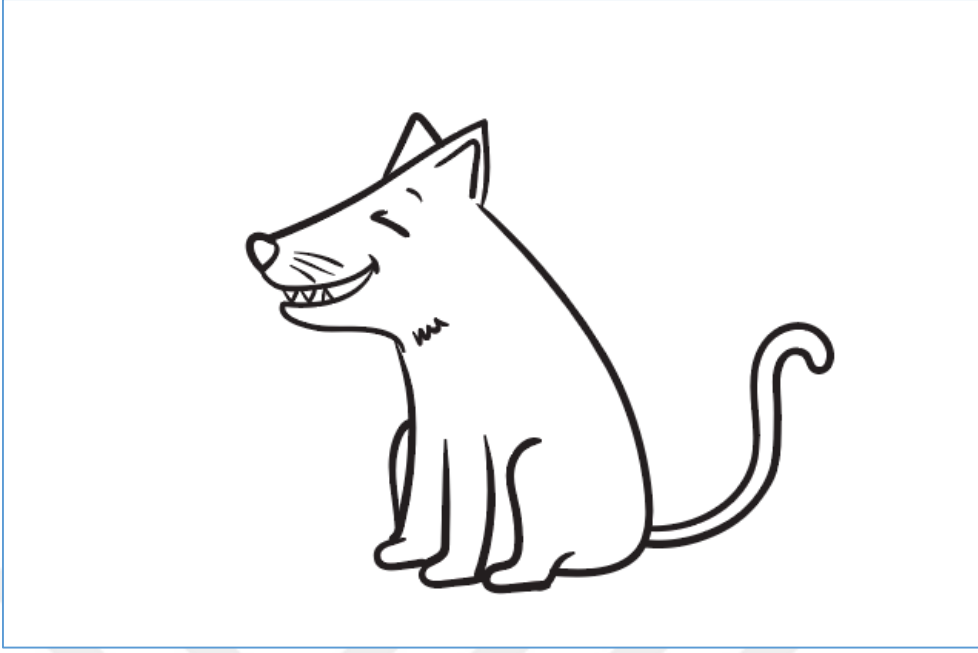


Resim 5.108. Köpek karakterinin dijital eskiz çizimi

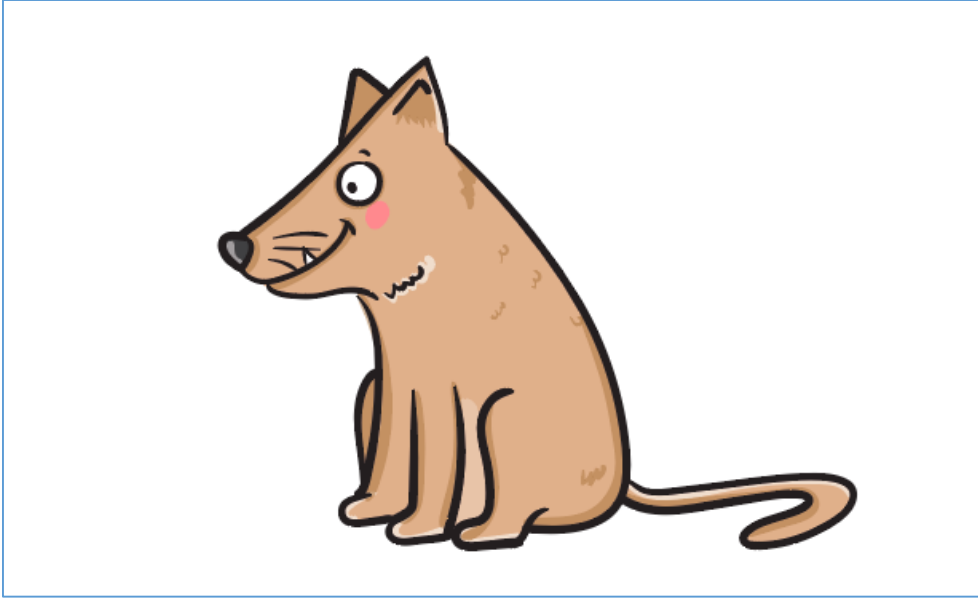
İllüstrasyonlarda köpek hayvanının gerçekte sahip olduğu kahverengi tondaki renginin çocuklara hitap edecek daha canlı tonu kullanılmıştır.



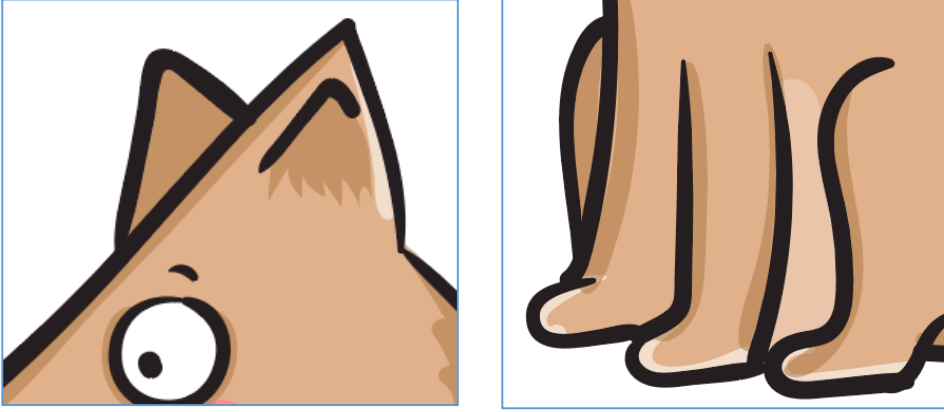
Resim 5.109. Köpek karakterinin tamamlanan çizgisel hali



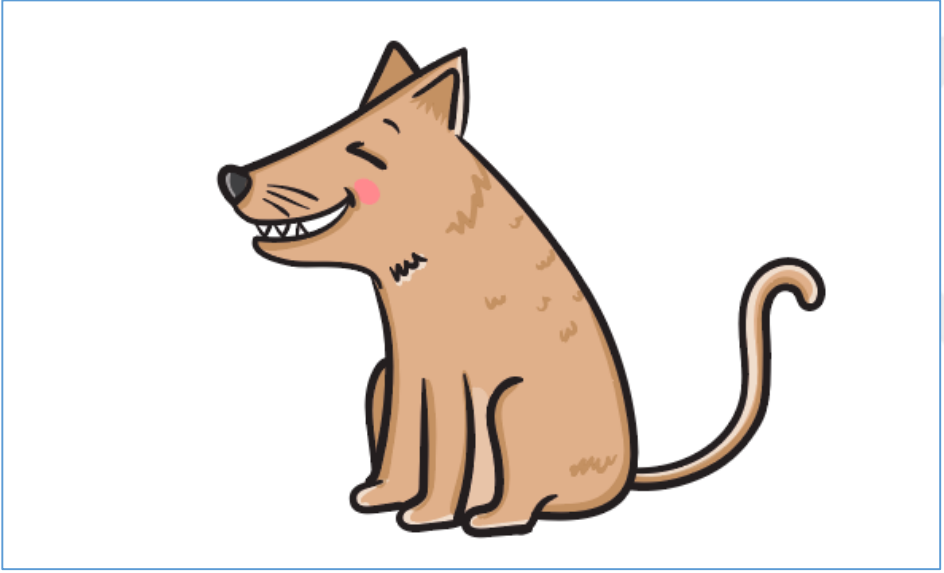
Resim 5.110. Köpek karakterinin animasyon ekranı için tamamlanan çizgisel hali



Resim 5.111. Köpek karakterinin renklendirilmiş son hali



Resim 5.112. Köpek karakterinin renklendirilmiş son hali detay görüntü



Resim 5.113. Köpek karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali



Resim 5.114. Köpek karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali detay görüntü

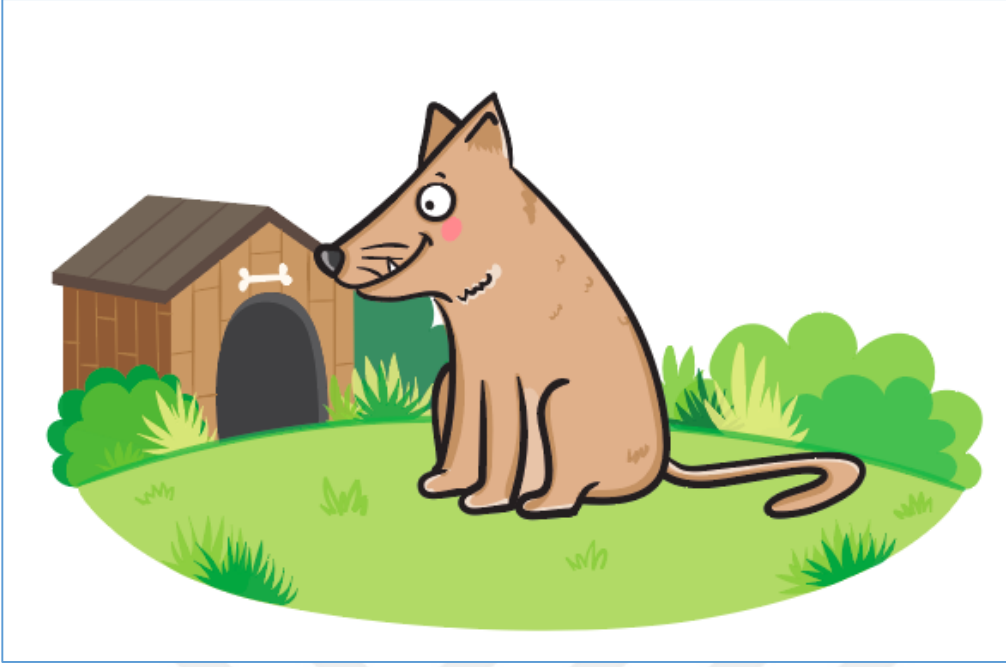
Arka plan illüstrasyonları yapılmadan önce evcil köpeklerin yaşadığı bahçe ortamı araştırılmıştır. Bu araştırma ışığında ortamın nasıl olacağı ve hangi renk tonlarının kullanılacağı bahçe ortamına uygun olarak çıkarılmış ve uygulanmıştır. Bahçeler ağırlıklı yeşil renklerden oluştuğu için yeşil ve yeşil rengin tonları arka plan illüstrasyonunda yoğunlukla kullanılmıştır. Arka planda ki kulübe ve otların ayrıntıları da yeşil alana uygun şekilde verilmiştir. Tasarım ve illüstrasyonların başarılı ve etkili olabilmesi için köpek karakteri sayfasında kullanılan yeşil renklerin birkaç açık ve koyu tonu tercih edilmiştir.



Resim 5.115. Köpek karakteri sayfası arka plan çizim



Resim 5.116. Köpek karakteri sayfası arka plan çizimi detay görüntü



Resim 5.117. Köpek karakteri sayfası 1. ekran

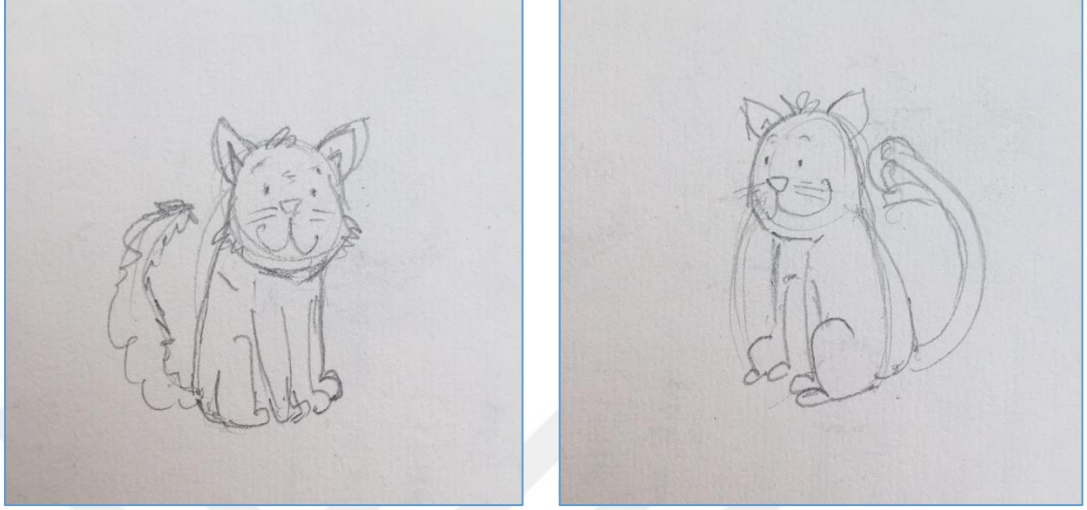


Resim 5.118. Köpek karakteri sayfası 2. Ekran

Kedi Karakteri Sayfası

Kedi karakteri sayfasının kurşun kalemle yapılan ön eskizleri hayvanı temsil eden iki farklı açıdan alınmıştır. Kitaptaki genel ilerleyişe göre sağ profilden

oturur pozisyonda ki duruş açısı seçilmiş ve diđer çizim aşamaları bu duruş ve açısı üzerinden sürdürülmüştür.



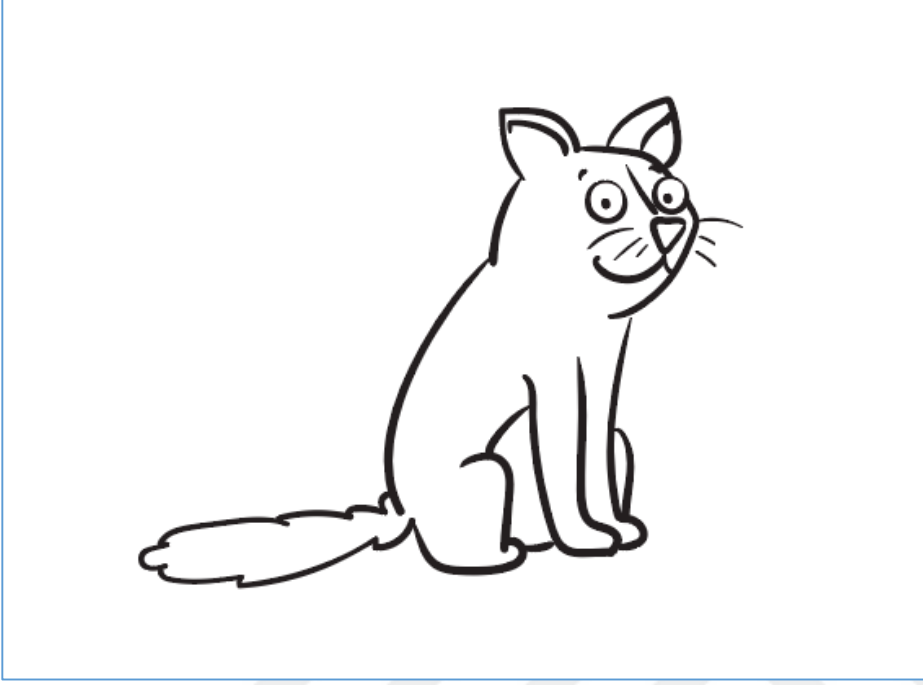
Resim 5.119. Kedi karakterinin kurşun kalemle alınan fikir eskizleri

Kedinin karakteristik özelliđini yansıtan tüylü kuyruđu, dik kulakları, ince bıyıkları, desenli kürkü, patileri ve oturma pozisyonu karakter illüstrasyonunda verilmiştir.

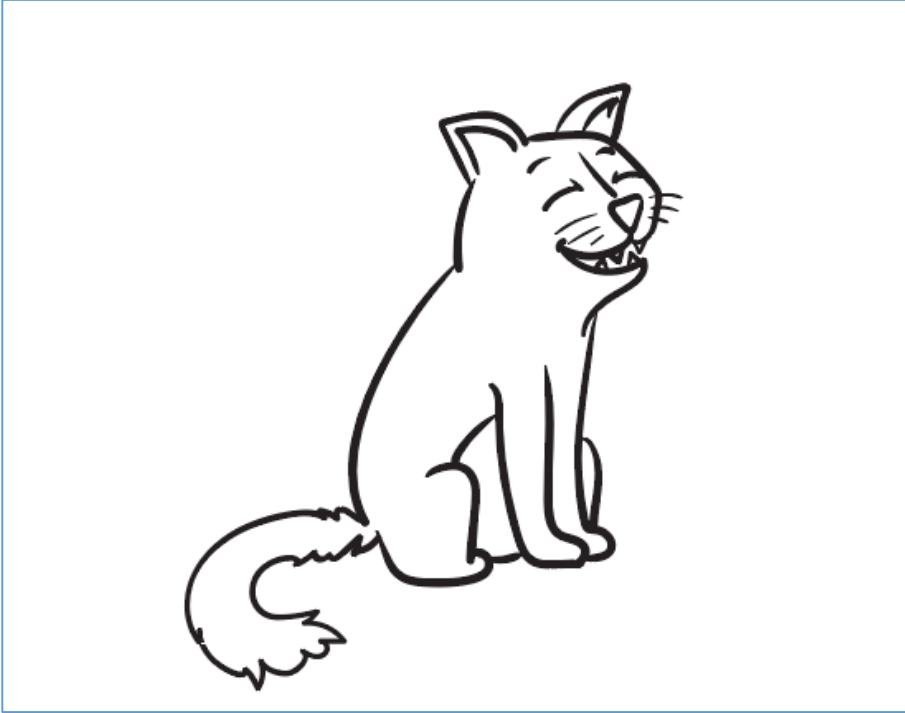


Resim 5.120. Kedi karakterinin dijital eskiz çizimi

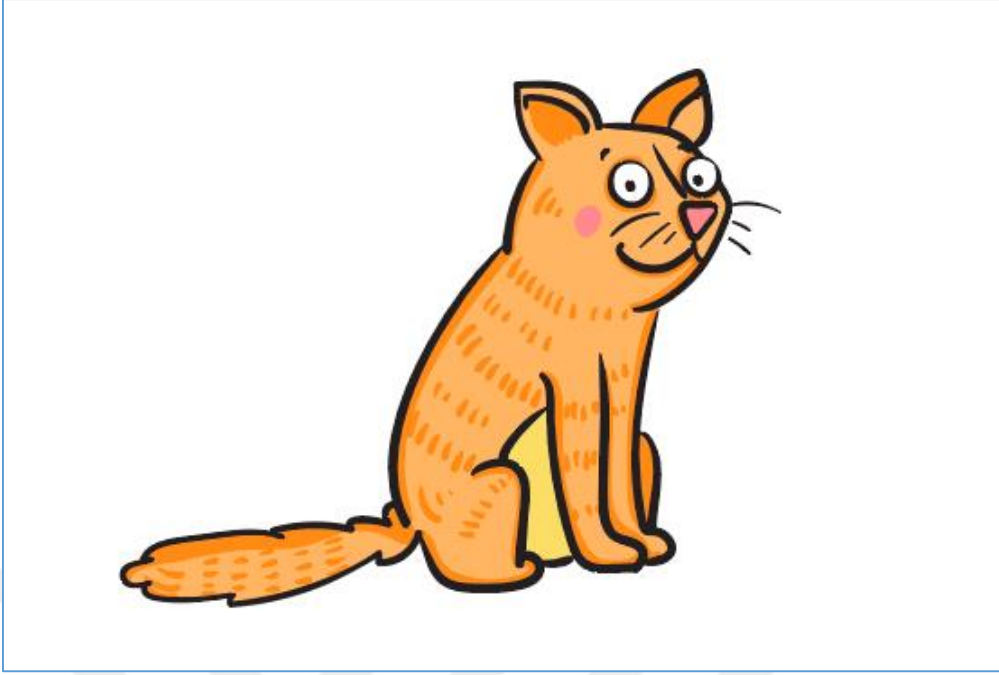
İllüstrasyonlarda kedi hayvanının gerçekte sahip olduğu turuncu tondaki renginin çocuklara hitap edecek daha canlı tonu kullanılmıştır.



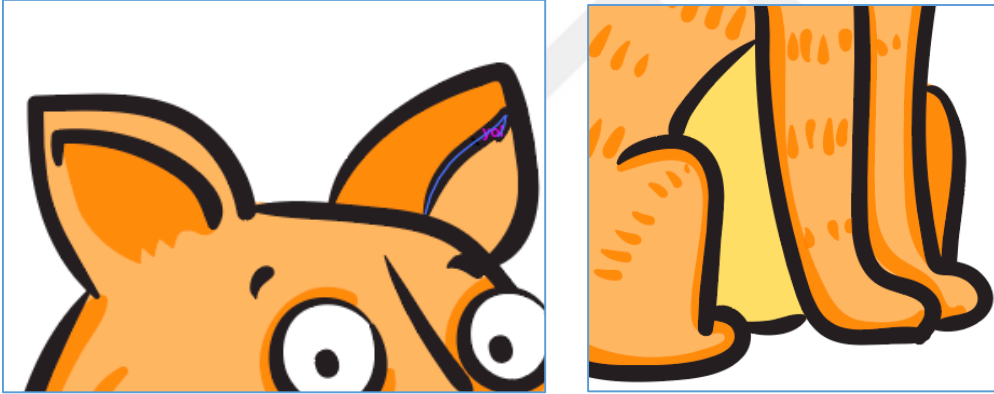
Resim 5.121. Kedi karakterinin tamamlanan çizgisel hali



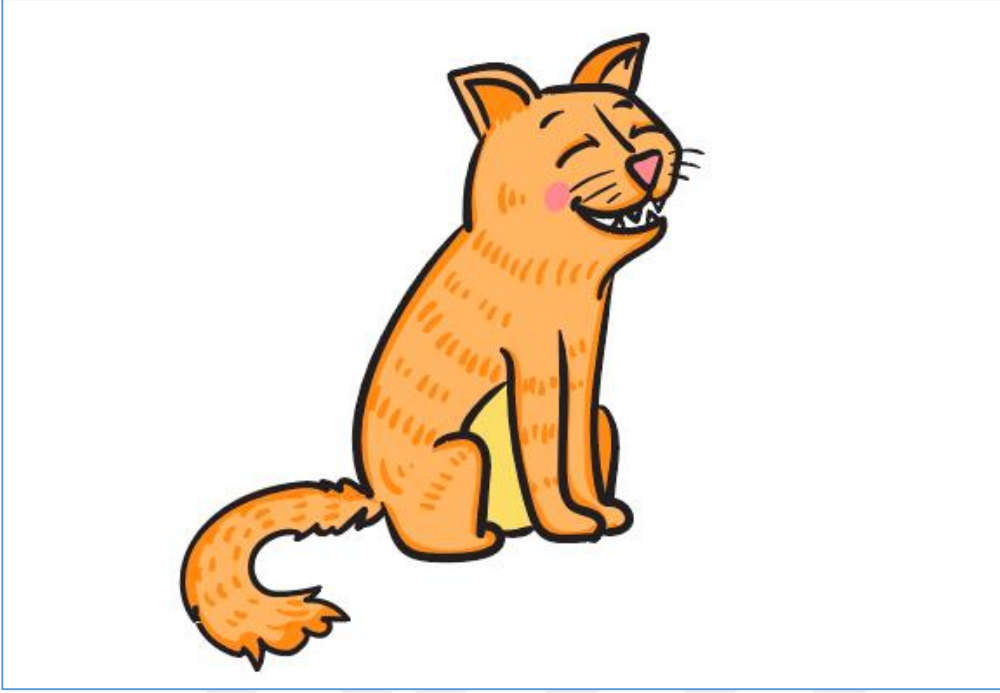
Resim 5.122. Kedi karakterinin animasyon ekranı için tamamlanan çizgisel hali



Resim 5.123. Kedi karakterinin renklendirilmiş son hali



Resim 5.124. Kedi karakterinin renklendirilmiş son hali detay görüntü

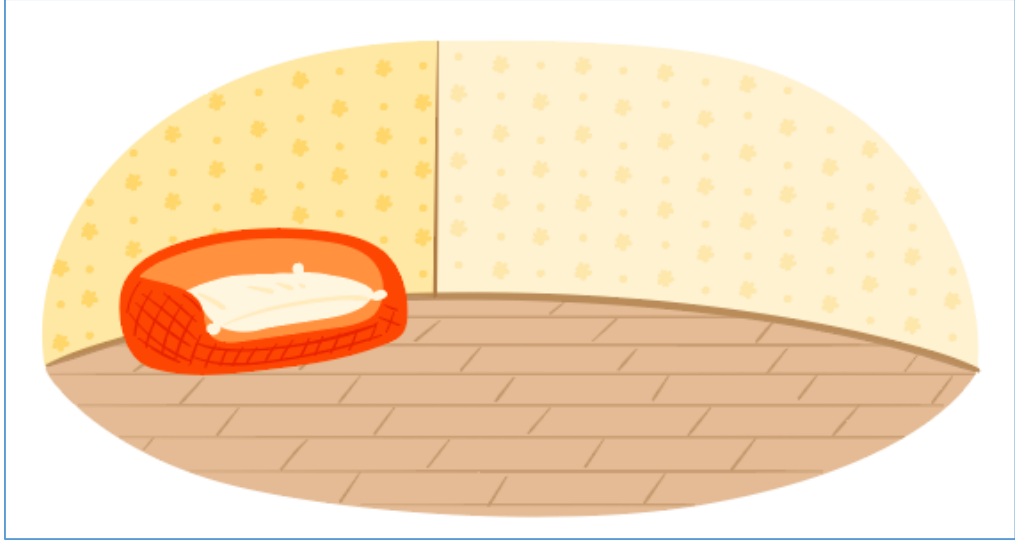


Resim 5.125. Kedi karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali

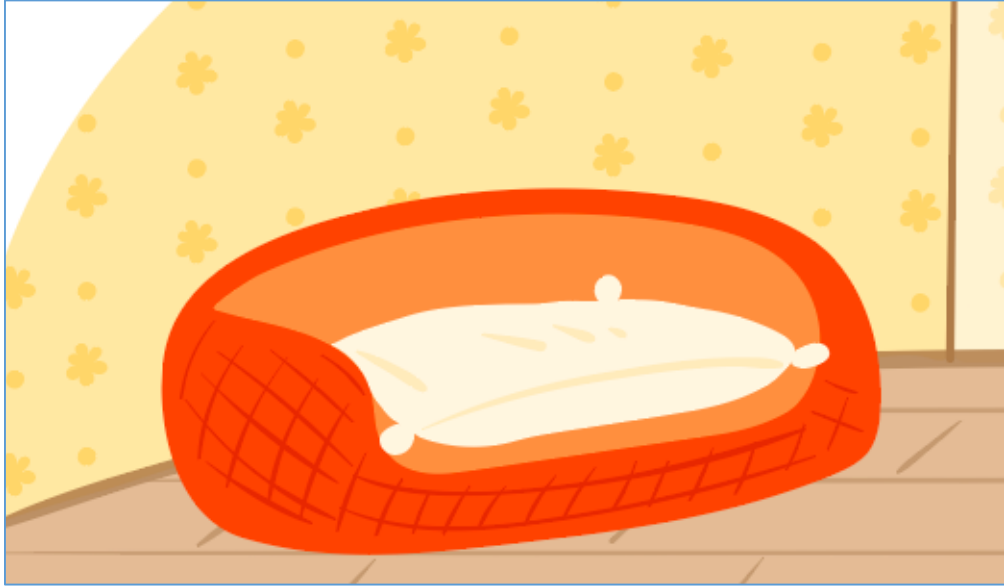


Resim 5.126. Kedi karakterinin animasyon ekranı için renklendirilmiş son hali detay görüntü

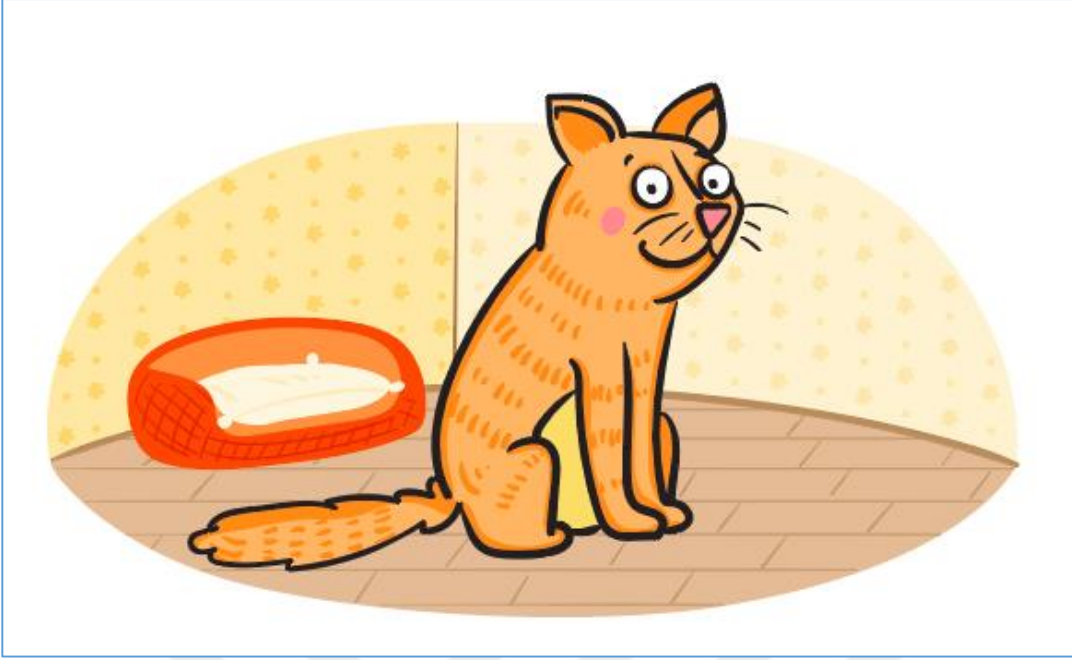
Arka plan illüstrasyonları yapılmadan önce evcil kedilerin yaşadığı ev ortamı araştırılmıştır. Bu araştırma ışığında ortamın nasıl olacağı ve hangi renk tonlarının kullanılacağı ev ortamına uygun olarak çıkarılmış ve uygulanmıştır. Evlerde kullanılan bej ve kahverengi renk tonları arka plan illüstrasyonunda yoğunlukla kullanılmıştır. Arka planda ki kedi yatağı, duvar kağıtları ve parke ayrıntıları da ev ortamına uygun şekilde verilmiştir. Tasarım ve illüstrasyonların başarılı ve etkili olabilmesi için kedi karakteri sayfasında kullanılan bej ve kahverengi renklerin birkaç açık ve koyu tonu tercih edilmiştir.



Resim 5.127. Kedi karakteri sayfası arka plan çizimi



Resim 5.128. Kedi karakteri sayfası arka plan çizimi detay görüntü



Resim 5.129. Kedi karakteri sayfası 1. ekran



Resim 5.130. Kedi karakteri sayfası 2. ekran

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışmada etkileşimli çocuk kitaplarında tasarımın yeri ve önemi ele alınmıştır. Etkileşimli kitapların gelişiminde önemli birkaç kilometre taşından bahsetmek mümkündür. Bunlar sırasıyla; yazının icadı, matbaanın icadı, çocukluk kavramının yetişkinlik kavramından ayrı olarak ele alınmaya başlanması, resimli çocuk kitabı alanının doğması, teknolojinin gelişimiyle elektronik kitapların yaygınlaşması, elektronik kitapların içerisine ses, video ve animasyonların eklenebilir hale gelmesidir.

Çocukluk kavramının kullanılmasıyla başlayan çocuğa karşı özel eğilimler resimli çocuk kitaplarının doğmasına sebep olmuştur. Bu gelişme ise illüstrasyon alanını önemli ölçüde geliştirmiştir. Matbaa ve baskı teknolojilerindeki gelişmeler illüstrasyonları resimli çocuk kitaplarında daha da önemli kılmış ve bu alanda başarılı örnekler verilmesini sağlamıştır. Matbaa ile başlayan teknolojik gelişmeler bugün akıllı ve dijital teknolojinin gelişmesinde ilk adımlardan biri olmuştur. Bilindiği gibi günümüzde basılı olarak bulunan medya ortamları basılı hallerinin dışında elektronik ortamda ki hallerini de almıştır. Kitap gelişimindeki aynı süreç elektronik kitaplarda da yaşanmıştır. İlk olarak elektronik kitaplar sadece metin olarak aktarılmış daha sonra illüstrasyonlar içerisine girmeye başlamış ve son haliyle ses, video, animasyon gibi etkileşim öğeleri eklenebilir hale gelmiştir. Dijital ortamdaki elektronik kitap geliştirilerek etkileşimli kitap haliyle günümüzde son şeklini almıştır.

Etkileşimli kitaplar, dijital ortamda var olan, yeni medya araçlarıyla (akıllı telefonlar, tabletler ve bilgisayarlarla) erişilebilen, okunabilen kitaplardır ve içerisinde tipografi, illüstrasyon öğeleri dışında ses, video, ve animasyon gibi etkileşim öğeleri içermektedir. Hızlı erişilebilme, taşınabilme, paylaşılabilme gibi bir çok açıdan avantajı bulunan etkileşimli kitaplar, çocuklar için etkili birer eğitim materyali haline gelmiştir. Teknolojinin bu denli geliştiği günümüzde oyun çağında olan çocukların, bu gelişmelerden ve bu gelişmelerin dezavantajlarından korumak için etkileşimli çocuk kitaplarının yaygınlaşması gerekmektedir. Etkileşimli çocuk kitapları yaygınlaştığı zaman, görsel olarak

algılayan ve oyunla öğrenen çocukların değerler eğitimine katkıları sağlanacak, görsel, işitsel ve dokunsal duyularına hitap ederek öğrenme sürecinin kalitesi ve kalıcılığı artacaktır.

Bu çalışmada sunulan uygulama örneği, etkileşimli çocuk kitabı uygulamasıdır. Çevresini tamamen görsel olarak algılayan okul öncesi dönemdeki çocukların algıları ve değerler eğitimi gözetilerek yapılmıştır. Kitapta kullanılan hayvan çizimleri araştırma, ön eskiz, eskiz, çizim, renklendirme ve tonlama dahil 6 aşama da tamamlanmıştır. Hayvan illüstrasyonlarında, çizilen hayvanın yaşadığı alan, hayvanın fiziksel duruşu, belirgin fiziksel özellikleri araştırılıp gözetilerek ve okul öncesi dönemdeki bir çocuğun algısına en uygun açıyla resmedilmiştir. Etkileşimli çocuk kitabı uygulamasında çocukların tanıdığı en belirgin seslere sahip 10 adet hayvan seçilmiş (aslan, ayı, fil, maymun, at, eşek, inek, koyun, köpek, kedi) ve önce görsel, sonra ses en son ise hayvanın görseli ve adı birlikte verilerek hayvanlar çocuklara 3 aşamalı öğretim tekniğiyle anlatılmıştır. Bu öğrenme tekniğiyle çocukların eğlenerek oynayarak, dokunarak öğrenmelerinin yanı sıra hayvanların nasıl göründükleri, nasıl bir habitatta yaşadıkları, nasıl bir sese sahip oldukları dokunmatik ve etkileşimli unsurların da desteğiyle birlikte çocuklarda öğretimin başarılı olması ve kalıcı olarak yer etmesi amaçlanmıştır.

Bu çalışmada teorik olarak araştırılan, resimli çocuk kitabı, illüstrasyon, yeni medya ve etkileşimli çocuk kitabı konuları, tasarlanan bir etkileşimli çocuk kitabı örneğiyle desteklenmiştir. Bu çalışmada sunulan etkileşimli çocuk kitabı, EPUB 3 formatına uygun bir elektronik kitap olup, gelecekte değişik açılardan geliştirilebilir durumdadır. Örneğin, hitap ettiği yaşa göre; metin içeriği zenginleştirilebilir, kelime sayısı arttırılabilir, yeni ve farklı hayvanlar eklenebilir, illüstrasyonlar farklı şekillerde betimlenebilir, HTML5 koduyla geliştirilen animasyonlar zenginleştirilebilir, her sayfa ya da kitabın geneline eşleme kart oyunları gibi eklenebilir ve Java Programlama dili bilen yazılımcılar tarafından etkileşimli kitap kodlarla geliştirilebilir ve zenginleştirilebilir. Ayrıca, büyükler için de bu tür kitaplar geliştirilebilir. Ebeveynleri de kapsayan ve çocuklarla etkileşimli ve bağlantılı çalışabilen kitaplar geliştirilebilir. Diğer taraftan,

etkileşimli kitabın geliştirilmeye açık olan, bu bahsedilen yönleri bir ekip tarafından ele alındığında çok daha etkili ve faydalı olacağı için gelecekte daha yaygın kullanılabilir hale gelecektir. Örneğin, illüstratör, pedagoğ, okul öncesi eğitimcisi, yazılımcı ve yayıncının birlikte kuracağı bir ekiple birlikte nitelikli ve kaliteli etkileşimli kitaplar hızlı bir şekilde, elektronik kitap satış siteleri ve elektronik kütüphanelerde yerini alacaktır.

İllüstrasyon ve içerik açısından nitelikli etkileşimli çocuk kitaplarının üretiminin sağlanabilmesi için, özellikle Güzel Sanatlar fakültelerinin ilgili bölümlerinde; değerler eğitimi, pedagoji ve eğitim psikolojisi vb. konularda, çocukların özel bir alan olduğu gerçeği geleceğin illüstratörlerine anlatılmalıdır. İllüstratörlerin güçlendirilmesi ve çizgilerinde serbest bırakılması yaratıcı tasarımların ortaya çıkmasını sağlayacaktır. Bu şekilde gelişen etkileşimli kitapların, daha yaygın hale gelmesinde, büyük yayıncıların sürece dahil olmasının rolü büyüktür.

Sonuç olarak günümüzde, bilgisayar oyunları ile iç içe ve teknolojinin içine doğan, yeni nesil çocuklar için önemli bir eğitim materyali olan etkileşimli çocuk kitaplarının ivedilikle üretim aşamasına geçilmesi gerektiği açıktır. Basılı materyallerin yeterince hitap etmediği günümüz çocukları için etkileşimli çocuk kitapları hem oyun hem bilgi içeren önemli bir eğitim materyalidir. Ülkemizde örneği az görülen etkileşimli çocuk kitapları daha çok uygulama (application) şeklinde sunulmuştur. Basılı kitapların halen kullanıldığı günümüzde, güncel teknolojiyle üretilmiş olan kaliteli ve nitelikli etkileşimli çocuk kitapları da üretilmeye başlanmıştır. Etkileşimli çocuk kitapları tasarım, psikoloji, eğitim, yazılım ve yayım gibi bir çok alanın katkılarıyla oluşturulabilecek bir materyaldir. Etkileşimli çocuk kitaplarının üretimi yayıncılar aracılığıyla bir an önce yaygın hale getirilerek her yerden ulaşılabilir hale gelmeli ve etkileşimli kitaplar, günlük hayatımızda yerlerini aktif olarak almalıdır.



KAYNAKLAR

- Açıkgoz, M., & Ateş, V. (2011). Avantaj ve dezavantajları ile akıllı tahta sistemlerine bakış. Akademik Bilişim Konferansı, Malatya.
- Akoğlu, C., & Er, A. (2011). Etkileşim Tasarımının Bilgi Ve İletişim Teknolojileri (Bit) Gömülü Ürünlerin Tasarım Ve Geliştirilme Sürecindeki Rolü. *İtüdergisi/A*, 9(2).
- Aldağ, H., & Sezgin, M. E. (2002). Multimedya uygulamalarında ikili kodlama kuramı. *Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 15, 29-44
- Alexander, B., & Levine, A. (2008). Web 2.0 Storytelling: Emergence of a New Genre. *EDUCAUSE review*, 43(6), 40-56.
- Alpaslan, T. D. K. (2007a). Grafik Temel Tasarım Eğitiminde Etching Tekniği İle Basılmış Gravür Baskılarının Yeri. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9 (1), 217-230.
- Alpaslan, T. D. K. (2007b). Türk Gravür Baskı Sanatının Doğuşu ve Öncü Bir Sanatçı Mürşide İçmeli. *Karadeniz Araştırmaları*, 12(12), 137-145.
- Altunbaş, H. (2001). Yeni medya ve interaktif reklamcılık. *Kurgu Dergisi*, 18, 369-384.
- Alver, F. (2004). Neil Postman'in Çocukluğun Yok Oluş Sürecinde İletişim Teknolojisi Eleştirisinin Eleştirisi. *Ankara Üniversitesi İletişim Araştırmaları Dergisi*, 2, 129-141.
- Ambrose, G. & Harris, P. (2006) *The Fundamentals of Typography*. Switzerland: AVA Publishing SA
- Ambrose, G. & Harris, P. (2012) *Grafik Tasarımın Temelleri*. İstanbul: Literatür. (Eserin Orijinali 2009'da Yayımlandı).
- Aslan, A., Maden, S., & Durukan, E. (2010). Çoklu Ortam Aktiviteleriyle Metin Öğretimine Bir Model (Fabl Örneği). *The Journal of International Social Research*.
- Becer, E. (2007). *Modern Sanat Ve Yeni Tipografi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Becer, E. (2008). *İletişim Ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

- Beyazova, U. (2006). Kitap çocuk ilişkisi. Editör, S. Sever. II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları, 547-549.
- Binark, M. (2007). *Yeni Medya Çalışmaları*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Bozkurt, A. (2013). Açık ve uzaktan öğretim: Web 2.0 ve sosyal ağların etkileri. *Akademik Bilişim*, 13, 23-25.
- Bozkurt, A., & Bozkaya, M. (2013). *Etkileşimli E-Kitap: Dünü, Bugünü Ve Yarını*. Akademik Bilişim 2013, 23-25.
- Buckingham, D (2003). *Media Education: Literacy, Learning And Contemporary Culture*. Uk: Polity
- Buyurgan, S., & Buyurgan, U. (2012). *Sanat Eğitimi ve Öğretimi*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Candan, B. (2011). Matbaadan İnternete Türkiye’de Yayın Hayatı Ve Kütüphaneler. *Türk Kütüphaneciliği*, 25(4), 470-493.
- Çakmak Güleç, H. & Geçgel H. (2015). *Çocuk Edebiyatı Okul Öncesinde Edebiyat Ve Kitap*. İstanbul: Paradigma Akademi Yayınları.
- Çellek, T. (2003) Kitap Resimlerinin Canı, Nazan Erkmen (Röportaj)
- Dalkıran, Ö. (2013). *Kitabın Tarihi*. Türk Kütüphaneciliği, 27(1), 201-213.
- Demir, Ç. (2015). The analysis of the role and importance of the usage of illustration in packaging design course projects. *Fine Arts*, 9(5), 22-30.
- Erdem, B. (2017). *Matbaacılık ve Basım Süreci*. İstanbul: Cinius Yayınları.
- Garfield, S. (2012). *Tam Benim Tipim*. (Çev. S. Gürses). İstanbul: Domingo Yayıncılık. (Eserin Orijinali 2010’da Yayımlandı).
- Gönen, M., Ve Balat, G. (2002) Çocuk Kitaplarına Yeni Bir Yaklaşım: İnternet’te Resimli Çocuk Kitapları (E-Books). *Türk Kütüphaneciliği* 16, 2, 163-170
- Güleç Yalçın, F. (2017). Dijital Yayıncılığın Geleceği Ve Dijital Yayıncılar İçin Sosyal Medya. *Digitalage*, (112), 56-59
- Güzel, E. (2017). Albrecht Dürer ‘in Dini Konulu Gravürlerine İkonografik Bir Yaklaşım. *TİDSAD Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Yıl: 4, Sayı: 15, Aralık 2017, s. 479-494.

- Iitzkovitch, A. (2012). "Interactive eBook Apps: The Reinvention of Reading and Interactivit", *UXMAGAZINE*, article no:816.
- Kaminski, W. (2009). *Çocuk Ve Gençlik Edebiyatına Giriş*. (Çev. Y. Baş). Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Kansu, N. & Köse, E., (2008) *Ofset Baskı Teknolojisi*. Ankara: Gazi Üniversitesi Vakfı İktisadi İşletmeleri, İlke Yayınevi
- Kaya, İ. (2006). Çocuk Kitabı Resimlerinde Estetik Boyut. II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu. Ankara: *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları*, 421-424.
- Kennedy, R. (2012, Nisan). Dünya Tasarım Tarihinin Büyük Resmini Görmek: Victor Margolin ile Röportaj. (çev. B. Tülü). Grafik Sanatlar üzerine Yazılar, (115).
- Keskin, B. (2018). Dijital Baskı Teknolojisinin İnorganik Boyalar ile Düz Cam Yüzeylerde Kullanımının Araştırılması. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 11(21), 11-28.
- Kılınç, B., & Kılınç, E. P. (2014). Yeni Medya Ortamında Çocuk Birey: Yeni İletişim Teknolojileri Ve Medya Pedagojisinin Önemi. *Akdeniz İletişim*, (22).
- Kılınç, H., Fırat, M., & Yüzer, T. V. (2017). Trends of video use in distance education: A research synthesis. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*= Pegem Journal of Education and Instruction, 7(1), 55.
- Kınık, M. (2012). Xylografie'nin İllüstrasyonda ve İllüstratif Kitap Tasarımlarında Kullanımı Üzerine Tarihsel Bir Araştırma, *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitimi Fakültesi Dergisi*, 29,1-13
- Kıran, H. (2016). Çağdaş Baskı Resim Sanatına Genel Bir Bakış, Anadolu Üniversitesi Sanat & *Tasarım Dergisi*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Basımevi.
- Körükçü, Ö. (2012). Okulöncesi Eğitime Yönelik Resimli Çocuk Kitaplarının Bulunması Gereken Temel Özellikler Açısından İncelenmesi. *Trakya University Journal Of Social Science*, 14(2).
- Kurudayıoğlu, M., Ve Tüzel, A. G. M. S. (2010). 21. Yüzyıl Okuryazarlık Türleri, Değişen Metin Algısı Ve Türkçe Eğitimi. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 28(28), 283-298

- Malouf, D. (2012). Geleceğin Tasarım Eğitimi (Çev. L. Tonguç Basmacı) *Grafik Sanatlar Üzerine Yazılar*, Grafikerler Meslek Kuruluşu, Ekim (121).
- Özer, S., & Türel, Y. K. (2015). Bilişim Teknolojileri Öğretmen Adaylarının E-Kitap Ve Etkileşimli E-Kitap Kavramına İlişkin Metaforik Algıları. *Turkish Online Journal Of Qualitative Inquiry*, 6(2), 1-23.
- Özkale, A., & Koç, M. (2014). Tablet Bilgisayarlar ve Eğitim Ortamlarında Kullanımı: bir alanyazın taraması. *SDU International Journal of Educational Studies*, 1(1), 24-35.
- Öztürk, S. (2011). “En Eski” Ve “En Yeni” İletişim Medyası: “İnsan”, *Praksis*, 24, 115-132
- Pekdağ, B. (2010). Kimya Öğreniminde Alternatif Yollar: Animasyon, Simülasyon, Video ve Multimedya ile Öğrenme. *Türk Fen Eğitimi Dergisi*, 7, 2.
- Pektaş, H. (1990). Serigrafi Baskı Tekniği. *Milliyet Sanat Dergisi*, Sayı: 248, 15 Eylül 1990, Sayfa: 35-39.
- Pektaş, H. (2001). Ders Kitaplarında Tipografi ve Tasarım Sorunları. *Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yazıları*, 7.
- Phinney, T. (2012, Nisan). Tipografinin Önemi Nasıl Anlatılmalı. (çev. L. T. Basmacı). *Grafik Sanatlar üzerine Yazılar*, (115). (Orijinal Makalenin Yayın Tarihi, 2011, Temmuz/ Ağustos)
- Pido, Jp. (2012). Görsel İletişim Tasarımı Yoluyla Büyük Bütünlük (Çev. L. Tonguç Basmacı) *Grafik Sanatlar Üzerine Yazılar*, Grafikerler Meslek Kuruluşu, Ekim (121).
- Salisbury, M. (2005). *Illustrating Children's Books*. London: A&C Black Publishers.
- Sarıkavak, N. K. (2005), *Sayısal Tipografi 1*, Başkent ^[1]_[2] Üniversitesi Yayınları, Ankara.
- Solis, D. (2009). *Animation. In: Illustrated WPF*. New York: Apress.
- Songür Dağ, E. (2015). *İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı*. İstanbul: Grafik Kitaplığı.
- Şentürk, R. (2013). Dramatik Hakikat, Savaş ve Barış. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimleri Dergisi*, 12(23), 15-42.

- Şirin, M. R. (2016). Edebiyat ve Çocuk Edebiyatı Edebiyatın Amacı ve İşlevi. *Türk Dili Dergisi*. CX (780), 12-31.
- Taşcıoğlu, M. (2013). *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Kitap*. İstanbul: Yem Yayın.
- Taşdelen, V. (2016). Çocuk Edebiyatında Görsel Öge. *Çocuk ve Medeniyet Dergisi*, 1(1).
- Tepecik, A. (2002). *Grafik Sanatlar*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Tepecik, A., & Demirci, A (2011). Beery Görsel Motor Entegrasyon Testinin Beş – Altı Yaşlarındaki Türk Çocuklarına Uyarlanması. Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi 1. Sanat ve Tasarım Sempozyumu 2011, 16-20
- Uçar, T.F (2004). *Görsel İletişim Ve Grafik Tasarım*. İstanbul: İnkılap Yayınevi.
- Ural, S. (2006). Çocuk Edebiyatı Yapıtlarındaki Yaşam Gerçekliği. Editör, S. Sever. II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu. Ankara: *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları*, 897-900.
- Uzuner, S., Aktaş, E., & Albayrak, L. (2010). Türkçe 6, 7 Ve 8. Sınıf Ders Kitaplarının Görseller (İllüstrasyonlar) Açısından Değerlendirilmesi. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 27(27), 721-733.
- Wigan, M. (2012). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Yengin, D. (2014). *Yeni Medya Ve Dokunmatik Toplum*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Yörükoğlu, A. (2002). *Çocuk Ruh Sağlığı*. İstanbul: Özgür Yayıncılık.
- Zeegen, L. (2009). *What is illustration?*. Switzerland: RotoVision.



İNTERNET KAYNAKLARI

- İnternet-1: <http://www.webcitation.org/73mfzBwQ8> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-2: <http://www.webcitation.org/73mfo5pKT> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-3: <http://www.webcitation.org/73mgMpltP> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-4: <http://www.webcitation.org/73mgiZP8b> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-5: <http://www.webcitation.org/73mgu0mP2> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-6: <http://www.webcitation.org/73mgzeRDn> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-7: <http://www.webcitation.org/73mh6NQAh> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-8: <http://www.webcitation.org/73mhD5ruJ> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-9: <http://www.webcitation.org/73mhKBjxA> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-10: <http://www.webcitation.org/73mhW38IW> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-11: <http://www.webcitation.org/73mhkydNZ> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-12: <http://www.webcitation.org/73mhuTHAw> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-13: <http://www.webcitation.org/73mi05P3g> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.

- İnternet-14: <http://www.webcitation.org/73mi4uwoR> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-15: <http://www.webcitation.org/73miEbh4r> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-16: <http://www.webcitation.org/73miJrwZ4> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-17: <http://www.webcitation.org/73miNTRU2> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-18: <http://www.webcitation.org/73miSEk4i> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-19: <https://jumpic.com/hashtag.php?q=serigraphie> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-20: <http://www.webcitation.org/73mibli7v> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-21: <http://www.webcitation.org/73migWaB7> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-22: <http://www.webcitation.org/73milc8wx> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-23: <http://www.webcitation.org/73mjH8PU2> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-24: <http://www.webcitation.org/73miz8pOF> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-25: <http://www.webcitation.org/73mjdiQxC> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-26: <http://www.webcitation.org/73mjnRK0m> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.
- İnternet-27: <http://www.webcitation.org/73mjwvlnX> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.

İnternet-28: <http://www.webcitation.org/73mk1BsTF> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.

İnternet-29: <http://www.webcitation.org/73mk6Y4LK> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.

İnternet-30: <http://www.webcitation.org/73mkGWvsP> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.

İnternet-31: <http://www.webcitation.org/73mkHyZ2F> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.

İnternet-32: <http://www.webcitation.org/73mkSLGcL> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.

İnternet-33: <http://www.webcitation.org/73mkTEHyG> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.

İnternet-34: <http://www.webcitation.org/73mkeCdPo> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.

İnternet-35: <http://www.webcitation.org/73mhKBjxA> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.

İnternet-36: <http://www.webcitation.org/74840ge40> adresinden 09 Kasım 2018'de alınmıştır.



EKLER

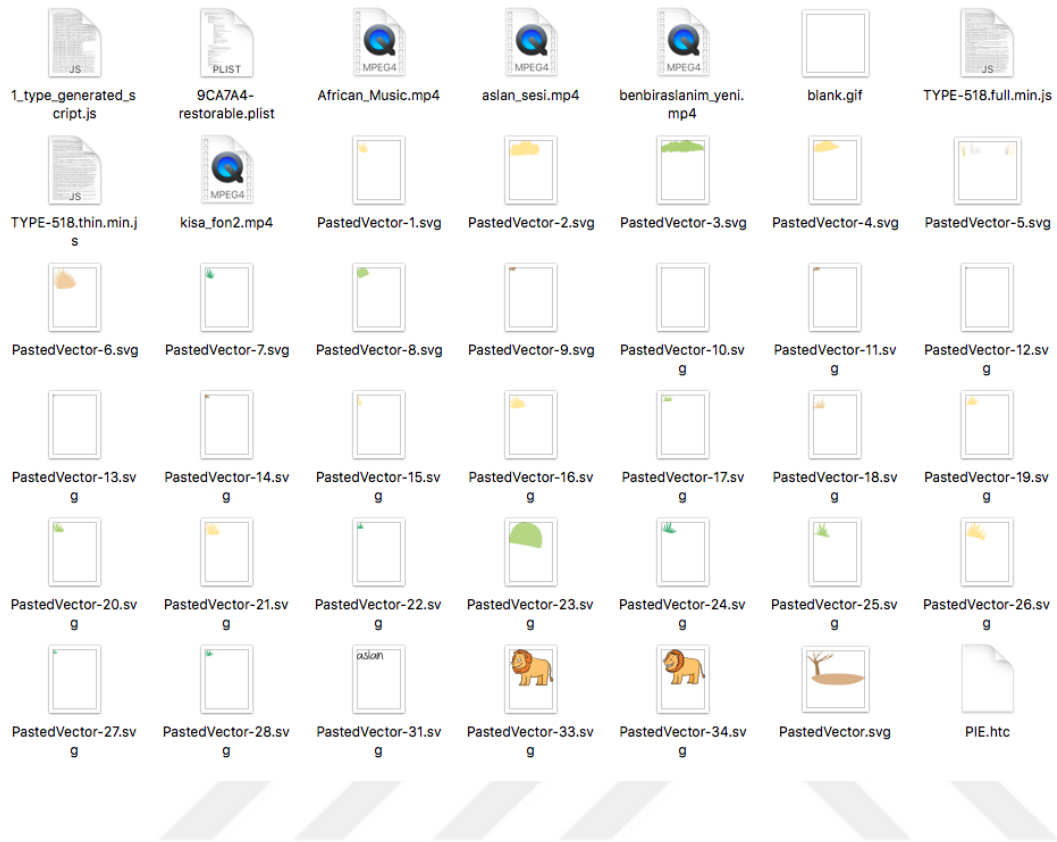
Ek-1

Kod 1.1

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="chrome=1,IE=edge" />
    <title>1</title>
    <style>
      html {
        height:100%;
      }
      body {
        background-color:#FFFFFF;
        margin:0;
        height:100%;
      }
    </style>
    <!-- copy these lines to your document head: -->
    <meta name="viewport" content="user-scalable=yes, width=1024" />
    <!-- end copy -->
  </head>
  <body>
    <!-- copy these lines to your document: -->
    <div id="1_type_container" style="margin:auto;position:relative;width:100%;height:100%;overflow:hidden;" aria-live="polite">
      <script type="text/javascript" charset="utf-8" src="1.sayfa_aslan.typeresources/1_type_generated_script.js?13523"></script>
    </div>
    <!-- end copy -->

    <!-- text content for search engines: -->
    <div style="display:none">
      <div></div>
    </div>
    <!-- end text content: -->
  </body>
</html>
```

Dosya 1.1



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : ALABAY, Rabia
Uyruğu : T.C.
Doğum tarihi ve yeri : 19.01.1991
Medeni hali : Bekar
Telefon : 5350651910
Faks :
e-mail : ralabay@gmail.com



Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet tarihi
Yüksek lisans	Gazi Üni. GSE Yeni Medya	
Lisans	Gazi Üni. GSF Görsel İletişim Tasarımı	2014
Lise	Özel Çağlayan Anadolu Lisesi	2008

Yabancı Dil

İngilizce

Yayınlar

- “Sevimli Bıdık”, Basılı ve Etkileşimli Okul Öncesi Resimli Çocuk Kitabı, Tübitak, 2015

KONFERANSLAR

- “Çocuk Kitaplarında Etkileşimli Tasarımın Önemi” Bildiri Sunumu, INTE’2015, International Conference on New Horizons in Education, Barselona, 2015
- “Okul Öncesi Çocuk Yayınlarının İçerik Özelliklerinin Değişen Teknolojiye Göre Uyarlanması”, Bildiri Sunumu, 1. Uluslararası Çocuk Kütüphaneleri Sempozyumu, Nevşehir, 2018.

Hobiler

Ex-libris, Kalligrafi, Özgün Baskı Teknikleri



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR..