

T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GRAFİK ANABİLİM DALI
GRAFİK BİLİM DALI

DİJİTAL İLLÜSTRASYONDA
DERİNLİK VE BOYUT

İrem Nur EKİN

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Grafik Anabilim Dalı

Danışman
Prof. Dr. Mahmut Sami ÖZTÜRK

KONYA-2024



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü



BİLİMSEL ETİK SAYFASI

Ö ğ r e n c i n i n	Adı Soyadı	İrem Nur EKİN		
	Numarası	21812801007		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Grafik Ana Bilim Dalı / Grafik Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
	Tezin Adı	Dijital İllüstrasyonda Derinlik ve Boyut		

Bu tezin hazırlanmasında bilimsel etik ve akademik kurallara titizlikle uyulmuştur. Tezde yer alan tüm bilgilerin, etik davranış ve akademik standartlar çerçevesinde elde edilip sunulduğunu ve tez yazım kurallarına uygun olarak düzenlendiğini beyan ederim. Ayrıca, bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda, ilgili eserler bilimsel kurallara uygun şekilde atıf yapılarak belirtilmiştir.

İrem Nur EKİN



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü



ÖZET

Ö ğ r e n c i n i n	Adı Soyadı	İrem Nur EKİN		
	Numarası	21812801007		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Grafik Ana Bilim Dalı / Grafik Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
	Tezin Adı	Dijital İllüstrasyonda Derinlik ve Boyut		

Dijital illüstrasyonda derinlik ve boyut, sanatçının ifade gücünü artıran temel unsurlar arasında yer alır. Perspektif, gölgelendirme, katman kullanımı ve renk paletleri, sanatçının eserine dinamizm ve gerçekçilik katmaktadır. Boyut yaratma tekniklerinin ustaca kullanımı, sanat eserlerinin izleyici ile eser arasında daha güçlü bir bağ kurulmasına olanak tanımaktadır. Bu bağlamda, perspektifin doğru bir şekilde uygulanması ve gölgelendirme teknikleri, nesnelerin uzaklık ve boyutlarını vurgulamak açısından kritiktir. Perspektif, illüstrasyonda derinlik hissi oluşturur ve nesnelere arasındaki mekânsal ilişkileri öne çıkarırken, gölgelendirme, nesnelerin formunu ve hacmini belirginleştirir.

Katmanlar kullanılarak, ön plan ve arka plan nesnelerinin ilişkileri ayrıştırılabilir ve farklı öğeler bağımsız olarak düzenlenebilir. Bu sayede, derinlik ve boyut algısı daha etkili bir şekilde oluşturulabilir. Renk paleti ve ton farklılıkları da derinlik ve boyutun ifade edilmesinde önemli araçlardır. Bu teknikler, sanatçının eserine üç boyutlu bir gerçeklik hissi kazandırarak, izleyicinin esere daha derinlemesine dahil olmasını sağlar.

Anahtar kelimeler: İllüstrasyon, Dijital, derinlik, boyut, perspektif, renk, odak, katman



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü



ABSTRACT

A u t h o r ' s	Name and Surname	İrem Nur EKİN		
	Student Number	21812801007		
	Department	Department Of Graphics / Graphics Department		
	Study Programme	Master's Degree (M.A.)	X	
		Doctoral Degree (Ph.D.)		
	Supervisor	Prof. Dr. Mahmut Sami ÖZTÜRK		
Title of the Thesis/Dissertation	Depth and Dimension in Digital Illustration			

Depth and dimension in digital illustration are among the basic elements that increase the artist's power of expression. Perspective, shading, use of layers and color palettes add dynamism and realism to the artist's work. The skillful use of dimension creation techniques allows works of art to establish a stronger bond between the viewer and the work. In this context, the correct application of perspective and shading techniques are critical to emphasize the distance and size of objects. While perspective creates a sense of depth in illustration and highlights the spatial relationships between objects, shading emphasizes the form and volume of objects.

Using layers, the relationships of foreground and background objects can be separated and different elements can be arranged independently. In this way, the perception of depth and size can be created more effectively. Color palette and tonal differences are also important tools for expressing depth and dimension. These techniques provide a three-dimensional sense of reality to the artist's work, allowing the viewer to become more deeply involved in the work.

Key words: Illustration, Digital, depth, size, perspective, color, focus, layer

ÖNSÖZ

Görsel sanatlar alanında, derinlik ve boyut kavramları, eserlerin etkisini ve izleyiciyle etkileşimini belirleyen temel unsurlardır. Bu kavramlar, dijital illüstrasyonun sanat dünyasındaki rolünü anlamak için merkezi bir öneme sahiptir. Dijital illüstrasyon, sanatçılara ve tasarımcılara, geleneksel sanatın sınırlarını aşarak yeni bir boyut kazandıran bir araç sunmaktadır.

Bu çalışma, derinlik ve boyut kavramları üzerinden dijital illüstrasyonun incelenmesini amaçlamaktadır. İllüstrasyon, görsel anlatımı zenginleştirmenin yanı sıra, izleyiciye daha derin ve katmanlı bir deneyim sunmanın bir yoludur. Derinlik ve boyut, sanat eserlerinin algılanmasında izleyiciye mekânsal bir perspektif sağlar ve eserin içine doğru derinlemesine bir keşif imkânı sunar.

Bu tezde, derinlik ve boyut kavramları üzerinden dijital illüstrasyonun kullanımıyla ilgili detaylı bir inceleme yapılmıştır. Konu hakkında literatür taraması yapılmış, derinlik ve boyutun dijital illüstrasyondaki tarihçesi incelenmiş ve bu alandaki en önemli örnekler üzerinden analizler yapılmıştır. Derinlik ve boyut kavramlarının dijital illüstrasyonda kullanımının avantaj ve dezavantajları irdelenmiştir. Bu çalışma, derinlik ve boyut kavramlarının dijital illüstrasyondaki rolünü anlamak isteyen sanatçılar, tasarımcılar ve araştırmacılar için bir kaynak olacaktır.

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK SAYFASI	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
KISALTMALAR LİSTESİ.....	x
GÖRSELLER LİSTESİ	xi
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

VERİ SETİ VE YÖNTEM

1.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi	2
1.2. Araştırmanın Problem Durumu.....	2
1.3. Araştırmanın Yöntemi.....	2
1.4. Evren ve Örneklem	3
1.5. Sayıltı ve Sınırlılıklar	3
1.6. Veri Toplama Araçları ve Verilerin Toplanması	3

İKİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. İllüstrasyon.....	4
2.1.1. İllüstrasyon Tarihsel Gelişimi	5
2.1.2. İllüstrasyon Türleri.....	14
2.1.2.1. Bilimsel ve Teknik İllüstrasyonlar	14
2.1.2.2. Basın-Yayın İllüstrasyonları	16
2.1.2.3. Moda İllüstrasyonları	17
2.1.2.4. Fantastik ve Mitolojik İllüstrasyonlar	18
2.1.2.5. Konsept İllüstrasyonları	20
2.1.3. İllüstrasyon Teknikleri	21
2.1.3.1. Karakalem	21
2.1.3.2. Kuru Boya	23
2.1.3.3. Pastel Boya.....	24
2.1.3.4. Mürekkep Çizim.....	24
2.1.3.5. Sulu Boya.....	25

2.1.3.6. Akrilik Boya.....	26
2.1.3.7. Yađlı Boya	27
2.1.3.8. Guaj Boya	28
2.1.3.9. Kolaj.....	29
2.1.3.10. Keçeli Kalem ve Marker	30
2.1.3.11. İllüstrasyon Dokuma	31
2.2. Dijital İllüstrasyon.....	32
2.2.1. Dijital İllüstrasyonun Tarihsel Gelişimi.....	33
2.2.2. Geleneksel İllüstrasyon ve Dijital İllüstrasyon Farkları Avantaj ve Dezavantajları	34
2.2.3. Dijital İllüstrasyonun Teknikleri	35
2.2.3.1. Piksel Tabanlı İllüstrasyon.....	36
2.2.3.2. Vektör Tabanlı İllüstrasyon.....	36
2.3. Dijital İllüstrasyonda Derinlik ve Boyut	36
2.3.1. Dijital İllüstrasyonda Derinlik ve Boyut Teknikleri	37
2.3.1.1. Perspektif	38
2.3.1.1.1. Perspektifin Temel İlkeleri.....	38
2.3.1.1.2. Perspektif Teknikleri.....	39
2.3.1.1.2.1. Tek Kaçışlı Perspektif.....	39
2.3.1.1.2.2. İki Kaçışlı perspektif.....	40
2.3.1.1.2.3. Üç Kaçışlı Perspektif.....	41
2.3.1.1.2.4. Kuşbakışı Perspektif ve Kurbakışı Perspektif.....	42
2.3.1.1.2.5. İzometrik Perspektif.....	43
2.3.1.1.2.6. Atmosferik Perspektif ve Renk Perspektifi	44
2.3.1.1.2.7. Renk Perspektifi	45
2.3.1.1.2.8. İnteraktif Perspektif.....	46
2.3.1.2. Renk	46
2.3.1.2.1. Renk Algısı.....	47
2.3.1.2.2. Renk Tonlamalarının Derinlik ve Boyut Etkileri	48
2.3.1.3. Deđer (Value).....	50
2.3.1.3.1. Işık ve Gölge	50
2.3.1.3.2. Işık ve Gölgenin İllüstrasyondaki Rolü.....	50
2.3.1.3.3. Işık ve Gölgenin Derinlik ve Boyut Algısına Etkisi.....	51
2.3.1.4. Odak Noktaları	52

2.3.1.4.1. Doku ve Detaylar	52
2.3.1.4.2. Odak Noktalarının Derinlik İçindeki Rolü.....	53
2.3.1.5. Layer (Katman) Kullanımı	53
2.3.1.6.1. İllüstrasyonlardaki Katman Kullanımının Derinlik Etkisi	54

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR ve YORUM

3.1. Dijital İllüstratörlerin Eserlerinin Derinlik ve Boyut Açısından İncelenmesi.....	55
3.1.1. Alex Garner	56
3.1.1.1. Batman 125 Varyant Kapağı.....	57
3.1.2. Kerem Beyit	62
3.1.2.1. Ametist Suikastçısı Kitap Kapağı	63
3.1.3. David Revoy.....	68
3.1.3.1. Çatılarda Oturan	69
3.1.4. Loish Van Baarle.....	74
3.1.4.1. Buz Kabarcığı.....	75
3.1.5. Sara Kipin	80
3.1.5.1. Kuğu Gölü.....	81
3.1.6. Charlie Bowater	85
3.1.6.1. Witching Hour (Gece Yarısından Sonraki Saatler).....	86
3.1.7. Nathan Fowkes.....	90
3.1.7.1. Raya ve Son Ejderha	91
3.1.8. Sedat Girgin	95
3.1.8.1. Yataş Bedding	96
3.1.9. Craing Mullins	100
3.1.9.1. Craig Mullins Özel Koleksiyon	101
3.1.10. Andreas Rocha	105
3.1.10.1. Fablecraft-Ormana Doğru	106
SONUÇ	110
ÖNERİLER.....	111
KAYNAKÇA.....	113
GÖRSEL KAYNAKÇA	119
SANAL KAYNAKÇA	124

KISALTMALAR LİSTESİ

- Vb. : Ve benzeri
Vd. : Ve diğçerleri
Vs. : Vesaire
M.Ö. : Milattan önce
M.S. : Milattan sonra
İ.Ö. : İslamiyet'ten önce
İ.S. : İslamiyet'ten sonra
2D : 2 boyut
3D : 3 boyut
RGB : Red-Green-Blue (Kırmızı-yeşil-mavi)
PC : Personel computer (Kişisel bilgisayar)
Pixel : Picture element (Resim ögesi)

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1: Fransa Lascaux Mağara Resimleri

Görsel 2: Mısır Ölüler Kitabı'ndan Bir Sahne (Scene From The Egyptian Books Of The Dead)

Görsel 3: Kells Kitabı

Görsel 4: Lindisfarne İncili

Görsel 5: Minyatür

Görsel 5: Dini Minyatür Örneği

Görsel 6: Kırk İki Satır İncili (Gutenberg)

Görsel 7: Gravür Baskı

Görsel 8: Taş Baskı

Görsel 9: Viktoria Dönemi (1820-1914)

Görsel 10: Teknik İllüstrasyon

Görsel 11: Leonarda Da Vinci'nin Anatomi İllüstrasyonu

Görsel 12: Leonarda Da Vinci'nin Anatomi İllüstrasyonu

Görsel 13: Basın-Yayın İllüstrasyonu

Görsel 14: Moda İllüstrasyonu

Görsel 15: Fantastik İllüstrasyon

Görsel 16: Mitolojik İllüstrasyon

Görsel 17: Konsept İllüstrasyonu

Görsel 18: Karakalem Örneği

Görsel 19: Kurşun Kalem Tonları

Görsel 20: Kuru Boya Örneği

Görsel 21: Pastel Boya Örneği

Görsel 22: Rapido Çizim Örneği

- Görsel 23:** Sulu Boya Örneđi
- Görsel 24:** Akrilik Örneđi
- Görsel 25:** Yađlı Boya Tablosu (Mona Lisa)
- Görsel 26:** Guaj Boya alıřması
- Görsel 27:** Kolaj Örneđi
- Görsel 28:** Marker alıřması
- Görsel 29:** Kasnak Üzerine İřlenmiř İllüstrasyon
- Görsel 30:** Dijital İllüstrasyon Uygulaması
- Görsel 31:** Bitmap Örneđi
- Görsel 32:** Tek Kaçıřlı Perspektif Örneđi
- Görsel 33:** İki Kaçıřlı Perspektif Örneđi
- Görsel 34:** Ü Nokta Perspektifi Örneđi Üsten Bakıř
- Görsel 35:** Ü Nokta Perspektifi Örneđi Alttan Bakıř
- Görsel 36:** Kuřbakıřı Perspektifi Örneđi
- Görsel 37:** İzometrik Perspektif Örneđi
- Görsel 38:** Atmosferik Perspektif Örneđi
- Görsel 39:** İnteraktif Perspektif Örneđi
- Görsel 40:** Renk Tayfi
- Görsel 41:** Renk Türlerinin Psikolojik Etkileri
- Görsel 42:** Photoshop Katman Görseli
- Görsel 43:** Batman 125 Varyant Kapađı
- Görsel 44:** The Horrendous Imaginings Kitap 3: Ametist Suikastısı, Joseph Daniel İin Hazırladıđı Kapak Resmi.
- Görsel 45:** David Revoy'un Pepper & Carrot Adlı Kitabının Üüncü Kapak Resmi.
- Görsel 46:** Donmuř Metan Kabarcıklarının Resimlerinden İlham Alınmıřtır
- Görsel 47:** Kuđu Gölü (Kiřisel Para)

Görsel 48: Witching Hour (Geceyarısından Sonraki Saatler)

Görsel 49: Raya ve Son Ejderha

Görsel 50: Yataş Yatak

Görsel 51: Craing Mullins (Özel Koleksiyon)

Görsel 52: Dijital Masaüstü Rol Yapma Oyunu FABLECRAFT İçin Riftweaver
Tarafından Yaptırılan Çevre Resmi.

GİRİŞ

Dijital illüstrasyon, sanatçının çizimlerini ve fikirlerini dijital bir ortamda oluşturmasına ve düzenlemesine olanak sağlar. Dijital illüstrasyon, sanat ve tasarım dünyasında hızla gelişen bir alandır. Bu alandaki teknolojik ilerlemeler, sanatçılara ve tasarımcılara daha önce hayal bile edilemeyen bir esneklik ve kontrol imkânı sunmaktadır. Ancak, bu yeni ortamda bile, geleneksel sanat ve tasarım tekniklerinin anlaşılması ve uygulanması kritik bir öneme sahiptir. Bu tekniklerin en önemlisi, çizime derinlik ve boyut kazandırma yeteneğidir.

Derinlik ve boyut, bir eserin gerçekçiliğini ve görsel çekiciliğini artırır. İzleyicilere, eserin gerçek bir üç boyutlu dünya olduğu illüzyonunu verir. Bu etki, perspektif çizim, renk ve ton kullanımı, detaylandırma ve doku teknikleri, ışık ve gölge kullanımı ve katmanlama teknikleri gibi çeşitli yöntemlerle elde edilir.

Bu tezde ise, dijital illüstrasyonda derinlik ve boyut oluşturmanın çeşitli teknikleri detaylı olarak incelenmiştir. Bu tekniklerin nasıl uygulandığını ve bir esere nasıl daha fazla derinlik ve boyut kattığını örnek eserlerin incelenmesi ile gözler önüne serilmiştir. Ayrıca, bu tekniklerin dijital illüstrasyonun genel kalitesini nasıl artırılabileceği fikri irdelenmiştir.

Dijital illüstrasyonda derinlik ve boyut oluşturma tekniklerinin anlaşılması ve uygulanması, sanatçının çalışmalarına daha fazla gerçekçilik ya da hayal dışı bir boyut ve etki katabilir. Bu çalışma, bu önemli konuyu ele alarak, dijital illüstrasyon alanında daha fazla bilgi ve beceri kazandırmayı hedeflemektedir.

BİRİNCİ BÖLÜM

VERİ SETİ VE YÖNTEM

1.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu araştırmanın amacı, dijital illüstrasyonda derinlik ve boyut kavramlarının görsel anlatıya olan etkilerini ön plana çıkarmak için kullanılan tekniklerin detaylı incelenmesidir. Dijital sanatın sınırlarını ve potansiyelini keşfetme amacını taşıırken, aynı zamanda sanatsal ifadeyi geliştirmek ve ilham vermek için dijital illüstrasyonun sunduğu olanakları vurgulama amacını taşır. Dijital çizim sanatçılarına derinlik ve boyut algısını daha etkili bir şekilde ifade etme imkânı sunacak yöntemler ve stratejiler sayesinde, dijital sanat ile ilgilenen kişilere rehberlik edecek önemli bulgular sunmayı hedeflemektedir.

Bu araştırmanın önemi ise, Derinlik ve boyutun dijital illüstrasyonda görsel anlatıya sağlayacağı katkı incelenerek sanatçılara yeni bakış açıları sunacaktır. Her gün gelişen teknolojiye bağlı olarak kendini yenileyen dijital illüstrasyon sadece sanat dünyasının değil eğitiminde bir parçası haline gelmiştir. Sanat eğitimi ve öğretiminde giderek kullanımı yaygınlaşan bu teknik sanat dünyasının geleceğini şekillendiren faktörlerden biridir. Bu nedenle, bu alandaki araştırmalar sanatın geleceği hakkında da fikirler verir.

1.2. Araştırmanın Problem Durumu

“İllüstrasyon çalışmalarında derinlik ve boyut katmak için kullanılan geleneksel yöntemlerin dijital illüstrasyon açısından incelenmesi ve bu bağlamda sanatçıların yaklaşımları ve uygulama tekniklerindeki farklılıkların esere etkisi nasıldır.” cümlesi araştırmanın problem durumu olarak tespit edilmiştir.

1.3. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmada nitel araştırma tekniği kullanılarak, literatür taraması yapılmıştır. Derinlik ve boyut konusu illüstrasyon tarihinden günümüze değin gelişimi ve teknikleri ele alınmış ve konu dijital illüstrasyona indirgenerek daha detaylı

incelenmiştir. Çalışmayı zenginleştirmek için görüntü taraması yapılmış ve ilgili çizimler bulunmuştur. Tablo oluşturularak eserlerin incelemesi yapılmıştır.

1.4. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni ulusal ve uluslararası dijital illüstrasyon eserlerini içeren geniş bir alana odaklanmaktadır. Örneklemi ise, derinlik ve boyutun dijital illüstrasyonda kullanımıyla ilgilenen profesyonel on sanatçının (Alex Garner, Kerem Beyit, David Revoy, Loish Van Baarle, Sara Kipin, Charlie Bowater, Nathan Fowkes, Sedat Girgin, Craing Mullins, Andreas Rocha) eserlerini temsil eden bir alt gruba odaklanmaktadır. Bu örneklem, derinlik ve boyutun dijital çizimdeki ifadesi, kullanımı ve etkisi üzerine kapsamlı bir inceleme yapmayı mümkün kılmıştır.

1.5. Sayıtlı ve Sınırlılıklar

Araştırmanın sayıtlısında dijital illüstrasyonların incelenmesi için dünya çapında kabul görmüş, iyi firmalar ile çalışmış veya çalışmaya devam eden profesyonel illüstratörlerin eserlerinden seçilmiştir. Bu eserlerin ortak noktası fantastik türde çalışmalar olmasıdır. Çizimlerin birbirlerinden farklı derinlik ve boyut algısında olmasına dikkat edilmiştir. Çalışma Alex Garner, Kerem Beyit, David Revoy, Loish Van Baarle, Sara Kipin, Charlie Bowater, Nathan Fowkes, Sedat Girgin, Craing Mullins, Andreas Rocha adlı on profesyonel sanatçının birer illüstrasyonunun incelenmesi odak, renk, perspektif ve ışık kullanımı başlıkları ile sınırlandırılmıştır.

1.6. Veri Toplama Araçları ve Verilerin Toplanması

Veri Toplama: Bu aşamada, dijital çizimlerin derinlik ve boyut kullanımını örnekleyen bir veri seti oluşturulmuştur. Bu veri seti, farklı sanatçılar tarafından yaratılan dijital çizimlerden oluşmaktadır ve çeşitli derinlik ve boyut tekniklerini içermektedir.

Veriler toplanırken uluslararası tanınırlığı olan illüstratörlerin dijital çalışmalarından derinlik ve boyutu ön planda olan eserler seçilmiştir. Bu eserlerinde tasarımsal özellikleri, derinlik ve boyut uygulama yöntemleri birbirlerinden farklı olmasına dikkat edilmiştir.

İKİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. İllüstrasyon

İllüstrasyon, son derece etkili bir iletişim aracı olarak, iletmek istenen mesajı veya fikri daha etkili, verimli ve ilginç hale getirmeyi amaçlar. Bu hedefe ulaşmak için illüstrasyon, görsel iletişimin tüm imkanlarını ve alanlarını kullanır. İllüstrasyonun net bir şekilde amaçlarını gösterebilmesi, konuyu sadeleştirerek idealize etmesi ve bu şekilde etkiyi artırması, algıya yönelik beklentileri karşılamak adına önemli bir rol oynar. İllüstrasyonda doğru vurgular, sadeleştirmeler ve idealize edilmelerle birlikte, hedef kitle güçlü bir şekilde yönlendirilebilir (Vurdem, 2021: 7).

İllüstrasyon, görsel iletişimin önemli bir unsuru olarak öne çıkar. Sözlü ifadeleri görsel bir dille anlatma, betimleme ve yorumlama amacı güden illüstrasyonlar, bir kavramı resimler aracılığıyla görselleştirmeyi hedefler. İllüstrasyon kavramı, aydınlatma, ifade etme, betimleme, tanımlama ve açıklama gibi kavramlarla sıkça ilişkilendirilebilir. İllüstrasyonlar, istenilen mesajı izleyiciye net bir şekilde iletmekle yükümlüdür ve aynı zamanda illüstratörün kişisel yorumunu içerir. Aynı konuyu işleyen farklı illüstratörler, kendi bakış açılarına göre yorumlayarak özgün sonuçlara ulaşırlar. İllüstrasyon, tasarımın sıkça başvurulan araçlarından biridir. Sözlük anlamı resimleme olsa da illüstrasyon kavramı daha geniş bir anlam taşır. İllüstrasyon genellikle metinle kullanılır ve bir resim, çizgi veya renk lekesi olarak ortaya çıkabilir. Tasarımı gerçekleştiren kişi genellikle tasarımcı, uygulamayı gerçekleştiren ise illüstratördür. Renk, simetri, perspektif, gölge gibi unsurlar, illüstrasyonda etkileycilik açısından büyük bir öneme sahiptir (Kınık & Topaklı, 2012: 72-73).

İllüstrasyon, dünyanın dört bir yanında geçmişten günümüze görüntü oluşturma ve basma sürecini kapsayan bir sanat formudur. Aynı zamanda çeşitli problemlere çözüm üretme amacıyla betimleme yöntemiyle kullanılmıştır. Bu çözümleme sürecinde, genellikle hikâye anlatma, yorumlama, açıklama, süsleme, yönlendirme ve eğitim odaklı unsurlar öne çıkmıştır. İllüstrasyon, metonim ve

metaforları uygulamalarda sıkça kullanarak kendine özgü bir ifade biçimi geliştirmiştir. Düşüncelerin resmedilmesi ve iletilerin doğrudan alıcıya aktarılması, illüstrasyonun etkileyici evrenini oluşturmaktadır (Kaya, 2020: 16).

2.1.1. İllüstrasyon Tarihsel Gelişimi

Kelimenin kökeni 1325-1375 yıllarına dayanmaktadır ve Latince illustratiō kelimesinden türemiştir. Başlangıçta "inandırıcı, canlı, yalın yapmak" anlamlarına gelen illustratiō kelimesi, zaman içinde farklı anlamlar kazanmıştır. 1400'lerde "parlama", 1500'lerin ortalarında ise "ruhsal bir aydınlanma" anlamına gelmeye başlamıştır. Aynı dönemde eski Fransızca'da "cisimleşme, görünüm" ve doğrudan Latineden gelen illustrationem kelimesiyle özellikle yazılı sanatlardaki "canlı, inandırıcı tasarım, temsil" anlamlarında kullanılmıştır (Gönüllü, 2017: 6).

Tarihsel süreç içinde, bir arada veya ayrı yerlerde yaşayan toplumlar, kendi yaşam tarzları ve dünya görüşlerine göre çeşitli sanat formları geliştirmişlerdir. Sanat, bu oluşumun gerçekleştiği koşullarda toplumun dinsel, kültürel, ekonomik, politik ve yaşamsal yönlerini yansıtarak şekillenir. Bu nedenle farklı toplumların sanatları arasında belirgin farklar görülmektedir. Türk toplumunda, ulusal karakterin meydana getirdiği bu farklılık ve özgünlüklerin diğer toplumlara kıyasla daha belirgin olduğunu söyleyebiliriz (Kızılsafak, 2014: 162).

Tarih boyunca, illüstrasyon ve resim arasındaki ayrılamayan bir ilişki bulunmuştur. İnsanın ilk tarih sahnesine çıktığı avcılık ve toplayıcılık dönemlerinde mağara duvarlarına yapılan izler, resmin mi, yoksa illüstrasyonun mu ilk örnekleri olduğu konusunda tartışmalı bir konudur. Ancak bu izlerin, belirli bir amacı doğrultusunda ortaya konduğu açıktır. Bu amaç, zaman zaman dinsel ve ritüel anlamlar içermiş olabilirken, aynı zamanda gözlem ve bilgi aktarımını da hedeflemiş olabilir. Hayvan betimlemelerinde türsel ayrımların yapılması, canlandırılan av sahneleri ve bu imgelerin bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde, insanın edindiği bilgiyi diğer kuşaklara aktarmak amacıyla kullanılması, aydınlatma ve açıklama işlevini yerine getirmiştir (Songür Dağ, 2015: 12).

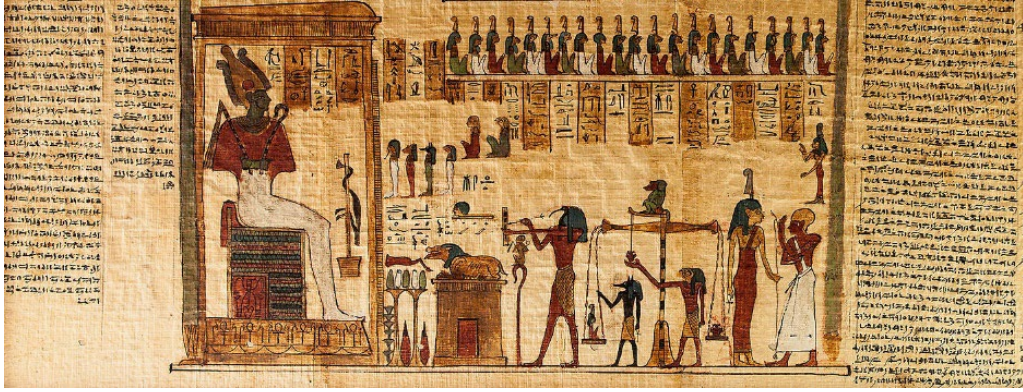
M.Ö. 15.000'li yıllara dayanan ilk resim örnekleri, Fransa'nın Lascaux bölgesinde oluşturulan mağara resimlerinde ortaya çıkmıştır (Görsel 1). Bu görüntüler, detaylı bir şekilde önemli olayları anlatan ardışık resimsel hikâyeler içermektedir. Kahramanların ve festivallerin tasvirleri, mitolojik masallar, edebiyat, cenaze sahneleri ve çeşitli spor etkinlikleri, farklı yüzeylere özenle oyulmuştur. Ayrıca, zengin ve güçlü bireylerin evlerini süslemek amacıyla, açıklayıcı duvar resimleri ve döşeme mozaikleri oluşturulmuştur (Akman, 2021: 7).



Görsel 1: Fransa Lascaux Mağara Resimleri

Kaynak: <https://124.im/GPa9kSl>

İ.Ö. 1900'li yıllardan günümüze kadar varlığını sürdüren "Ramessum Papyrus" ve "The Egyptian Books of The Dead" ruloları (Görsel 2), dinsel konuların işlendiği, illüstrasyonun bilinen en eski el yazması kitap örneklerindedir. Kitap illüstrasyon çalışmalarının geçmişte özellikle süsleme ihtiyacından doğduğu bilinir. Süslemelerin temel amacı, iletişimin ana unsuru olan iletiyi alan bir izleyici kitlesine daha çekici bir şekilde sunarak alımlılık dürtüsünü iletişim kanalıyla artırmaktır. Bu nedenle eserlerin estetik açıdan güzelleştirilmesi, metin dışındaki motiflerle süsleme yaparak gerçekleştirilmiştir (Kaya, 2020: 24).



Görsel 2: Mısır Ölüler Kitabı'ndan Bir Sahne (Scene From The Egyptian Books of The Dead)

Kaynak: <https://124.im/t34SOg>

Birinci yüzyılın başlarından itibaren papirüslerin yerini, parşömene bırakmaya başlamıştır. Özellikle manastırlarda, pigmentlerin yumurta ile karıştırılmasıyla elde edilen boya kullanılmaktadır. Hazırlanan boya ile altın yaldız da kullanılarak süslü ve parlak el yazması kutsal kitaplar hazırlanmaya başlanmıştır. Bu süreçte öne çıkan dekoratif örnekler arasında, İ.S. 698 yılında yapılmış olan 'Lindisfarne İncilleri' ve 'Kells Kitabı' bulunmaktadır (Gürses, 2014: 11).



Görsel 3: Kells Kitabı

Kaynak: https://tr.wikipedia.org/wiki/Kells_Kitab%C4%B1

9. yüzyılda İrlanda'nın Kells şehrinde bir manastırda yazılan bu eser hem dini önemi hem de estetik değeriyle öne çıkar. İncil, dikkat çekici el yazması detayları ve renkli illüstrasyonlarıyla süslenmiştir. Sanat ve yazı, birbirini tamamlayan bir uyum içinde bulunur, özellikle de el yazmalarının o döneme özgü zenginlikleriyle. Kells Kitabı, günümüzde İrlanda'nın kültürel mirasının bir simgesi olarak kabul edilir ve Trinity College Library, Dublin'de sergilenerek ziyaretçilere Orta Çağ el yazmalarının eşsiz güzelliğini sunar (Kurteş, 2022: 9).



Görsel 4: Lindisfarne İncili

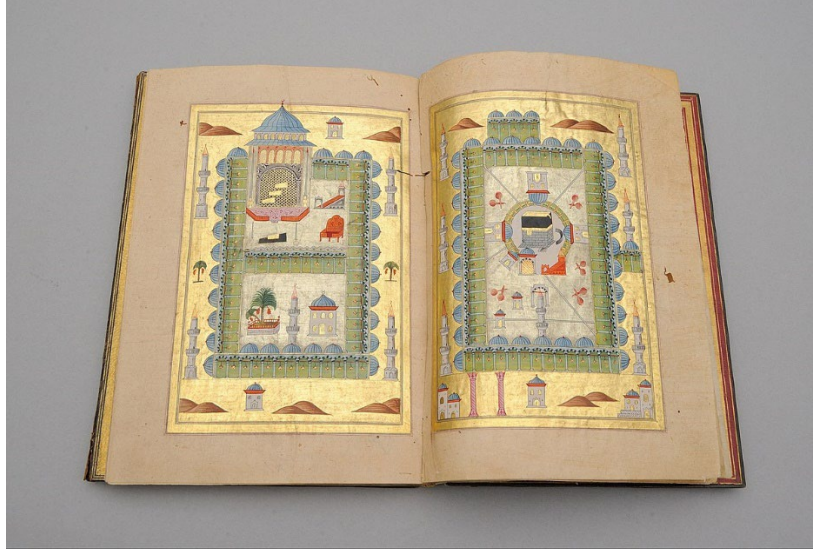
Kaynak: <https://124.im/9RGAF>

El yazması kitapların kendi tarihimize bakıldığında, illüstrasyonun atası olarak benimsenen minyatür sanatı önemli bir örneğidir. Anadolu Selçuklu minyatür sanatının önemli ve karakteristik örnekleri, Topkapı Sarayı Müzesi Kütüphanesi'nde yer alan "Varka vü Gülşah" adlı mesnevinin içinde bulunmaktadır. Bu eser, 71 küçük boyutta minyatürle zenginleştirilmiş olup, Selçuklu döneminin en eski ve tek örneği olarak öne çıkar. Minyatürler, Türk karakterlerini kendi giysileriyle tasvir ederek bir aşk hikayesini anlatır (Aslanapa, 1999: 365).

Minyatür sanatı, doğu kökenli olup, kâğıt ve kitabın Doğu'da icat edilmesiyle birlikte gelişmiştir. Nakkaşlar, özel pamuk kâğıtlar ve genellikle mermer veya fildişi gibi pürüzsüz yüzeyler üzerinde çalışmaktadırlar. İlk aşamada, kedi veya samur

kılından yapılmış fırçalar kullanılarak hafif çizimler yapılır. Ardından çini mürekkebi ile sınırlar belirlenir ve boş alanlar uygun renklerle doldurulur. Eski minyatürlerde çoğunlukla kök boya kullanılır; bu da eserlerin uzun süre parlak kalmasını sağlar ve detaylarıyla dikkat çeker (Kınık & Topaklı, 2012: 74).

Osmanlı minyatür sanatı, Osmanlı saray kültürünü yansıtan el yazmalarından oluşmaktadır. Bu sanat şekli, genellikle padişahlara ve döneminde yüksek mertebelerde bulunan diğer önemli kişilere sunulmuştur. Sanat tarihinde özel bir yere sahip olan bu sanatta, geleneksel bakış açısı, bireyselliği ihmal etmektedir (Görsel 5). Resimler genellikle tek bir sanatçı tarafından tamamlanır ve imzasız olarak sunulur (Gürses, 2014: 12). El yazması kitaplar, ağaç baskısı keşfedilene kadar genellikle Orta Çağ'da manastırlarda el emeğiyle üretilir ve özellikle dini metinler, süslü minyatürlerle zenginleştirilirdi. Ancak, Rönesans'ın etkisiyle matbaanın icadı, kitap üretim sürecini hızlandırdı.



Görsel 5: Dini Minyatür Örneği

Kaynak: <https://tls.tc/4MFs6>

Ağaç baskı, 10. yüzyılda Doğu'dan Avrupa'ya aktarılmıştır. Orta Çağ boyunca bu teknik, özellikle kumaş üzerine desen basmak için kullanılmıştır. Baskı tekniklerinin gelişimi, illüstrasyon sanatının bağımsız bir form olarak ortaya çıkmasına katkıda bulunmuştur. Marco Polo'nun Çin'de karşılaştığı ağaç baskı blokları ve baskı yöntemlerini Avrupa'ya tanıtmasıyla birlikte, 14. yüzyılda parşömenden

kâğıda geçiş süreci yaşanmış ve ksilografî Avrupa'da kullanılmaya başlanmıştır. 14. yüzyılın sonları ile 15. yüzyılın başlarında bu yeni teknik Avrupa'ya gelmiş, böylece kitapların maliyeti düşmüş ve kitaplar ağaç baskı tekniğiyle illüstrasyonlarla süslenmiştir. Kitap illüstrasyonlarının ağaç baskı yöntemiyle basımı, 15. yüzyılda yaygınlaşmıştır (Kaya, 2020: 25).

1450 yılında Johannes Gutenberg, matbaa teknolojisini geliştirerek önemli bir yeniliğe imza atmıştır. Bu yenilik, yüksek baskı veya tipo baskı olarak adlandırılan bir teknikle gerçekleştirilmiş olup, metal harflerin tek tek dizilmesiyle mümkün kılınmıştır. Matbaanın icadı, grafik tasarım üzerinde derin etkiler yaratmıştır. 1455 yılında matbaada basılan ilk eser olan "Kırk İki Satır İncili," bu teknolojinin ilk somut örneği (Görsel 6) olarak tarihe geçmiştir. Bu dönemde, estetik açıdan değerli olan illüstrasyonlar bir miktar gerileyerek, baskı teknolojisinin yaygınlaşmasıyla kitaplar daha geniş kitlelere ulaşabilir hale geldi.

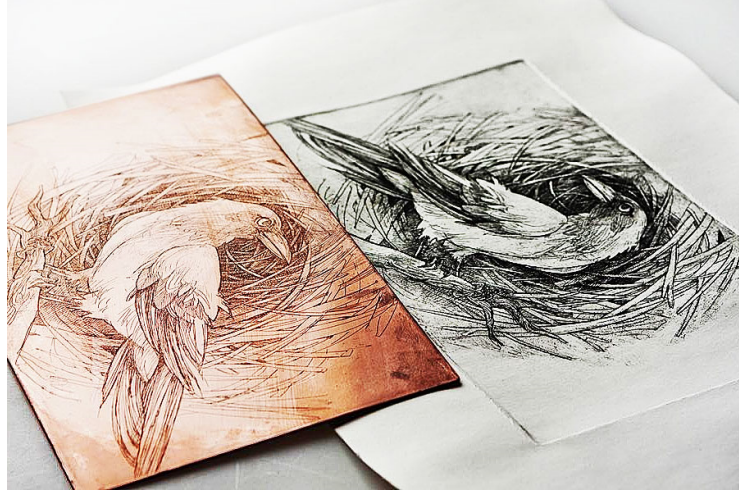


Görsel 6: Kırk İki Satır İncili (Gutenberg)

Kaynak: <https://cuq.in/jbj5>

16. ve 17. yüzyıllarda gravür baskı tekniklerinin yaygınlaşması, ağaç oyma tekniğinin gerilemesine neden olmuştur. 1477'de Venedik'te ilk gravür ile resimlenmiş baskı kitabın ortaya çıkması, bakır oyma tekniğinin önemini artırmış ve illüstrasyonlarda süslemelerin önemli bir yer tuttuğunu göstermiştir. Bakır gravür

(Görsel 7), çinko ve çelik gibi metallerin elle veya asitle oyulması gibi yeni tekniklerin gelişmesine olanak sağlamıştır (Kaya, 2020: 26-27). Bu yöntemler, yoğun işçilik ve el emeği gerektiriyor ve oldukça hantal bir yapıya sahipti.



Görsel 7: Gravür Baskı

Kaynak: <https://www.lafsozluk.com/2013/04/gravur-nedir-ne-demektir.html>

Litografinin esnek yapısı, sanatçıların kıvrak bilek hareketleri ve estetik yaklaşımlarını belirgin bir şekilde yansıtmaya olanak tanıdı. Renk kullanımı ve deneysel çalışmalar için adeta bir sanat laboratuvarı oluşturan bu yeni teknik, metal ve ağaç oyma yöntemlerine göre çok daha kolaydı. Bu durum, sanatçıların bireyselleşme sürecini hızlandırdı. Litografi (Görsel 8), sanatçıların belirli kalıpların dışına çıkmalarını sağlayarak illüstrasyon ve baskı tekniklerinde bir özgürleşme dönemi başlattı. 18. yüzyılın başlarında sanatçılar ve baskı teknolojisi, bu yeni buluşun coşkusuyla daha özgür hale geldi. Anlatım dili kişiselleşip zenginleşirken, Senefelder'in bu yeniliği, baskı teknolojisinin geleceğini şekillendirmekle kalmadı; Avrupa ve Amerika'da illüstrasyonun altın çağını başlattı (Dursun, 2013: 45).

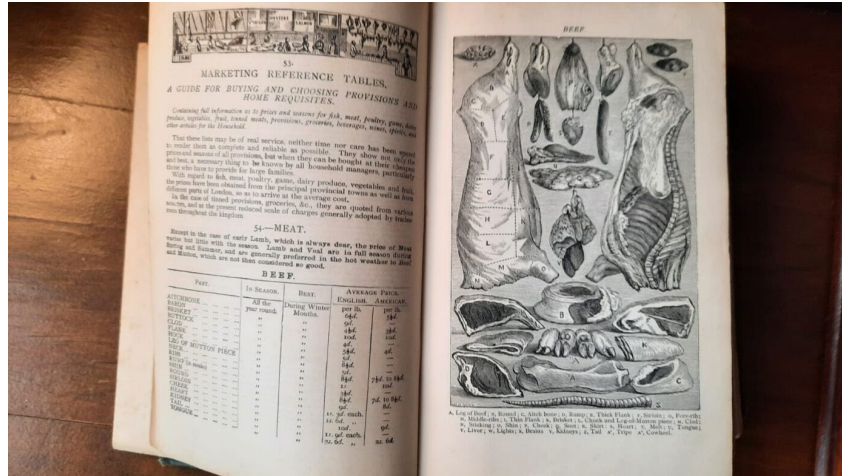


Görsel 8: Taş Baskı

Kaynak: <https://tls.tc/Ud9Re>

Sanayi Devrimi, toplumsal, ekonomik, kültürel ve teknolojik alanlarda büyük ilerlemelere yol açarak yeni buluşların önünü açmıştır. Bu dönemde makine endüstrisi önemli bir gelişim göstermiş ve insanlık tarihinde yeni bir dönüm noktası oluşturmuştur. Makineleşme ve seri üretim, el emeği üretimin yerini almış, bu da bazıları tarafından övgüyle, bazıları tarafından ise insanları ruhsuzlaştırdığı gerekçesiyle eleştirilmiştir. Sanayi Devrimi ile illüstrasyon da yeni bir boyut kazanmıştır. Hızla artan basılı görüntü talebi, illüstratörlerin konumunu önemli ölçüde etkilemiştir. Zamanla resim ve illüstrasyon iç içe geçse de fotoğrafın keşfiyle illüstrasyon resimden ayrılarak bağımsızlığını kazanmıştır (Arda, 2019: 32).

Toplumsal değişimler ve teknolojik ilerlemeler, illüstrasyonun altın çağını yaşamasına zemin hazırlamıştır. "Altın Çağ" ifadesi, illüstrasyonun bu dönemdeki en yüksek noktasını veya zirvesini ifade eder. Bu çok katmanlı süreç, 1880'lerden 1920'lere kadar olan dönemi kapsar (Songür Dağ, 2015: 149). İllüstrasyonun Altın Çağı'nda, illüstratörlük mesleği büyük bir saygınlık kazanmıştır ve bu dönemde basılan dergilerde, ilanlarda ve reklamlarda, tipografi yerine illüstrasyonlar neredeyse tüm sayfayı kaplayacak kadar (Görsel 9) geniş bir yer tutmaya başlamıştır.



Görsel 9: Viktoria Dönemi (1820-1914)

Kaynak: <https://tls.tc/JNh2J>

Cumhuriyetin ilk yıllarında yurtdışına gönderilen sanatçıların çoğunlukla tablo resmine yönelmeleri sebebiyle özgün baskı sanatıyla ilgilenen sanatçılar azalmıştır. Ancak Cumhuriyet sonrası dönemde başlayan çağdaş eğitim-öğretim çalışmaları, çocuk dergi ve kitaplarında illüstrasyon sanatına olan ilgiyi önemli ölçüde artırmıştır. Cumhuriyetin ilanından sonra artan basım ve yayın ihtiyacı, illüstrasyon sanatının ve grafik tasarımın modern biçimini bulmasına yardımcı olmuş; özellikle 1950'lerden sonra daha elverişli bir sanat ortamının oluşmasına zemin hazırlamıştır. Türk grafik sanatlarında 1950'lerden sonra gelişen özgür ortam, farklı akımların ve düşüncelerin bir arada var olduğu bir çeşitlilik sunmuştur. Akademiden mezun olan sanatçılar, kitap kapağı tasarımı ve illüstrasyon sanatında önemli ilerlemeler kaydetmiş; örneğin Sait Maden ve Erkal Yavi gibi isimler bu alanda öncü olmuşlardır. Ülkemizde, savaştan sonra yeni bir kimlik oluşturulurken sanata ve sanatçılara olan ihtiyaç artmıştır. Yeni endüstri türlerinin gelişimi, Türk grafik sanatlarını olumlu yönde etkilemiş ve illüstrasyon sanatı kitaplar, afişler, dergiler, ambalajlar gibi çeşitli yayın organlarında yaygın olarak kullanılmıştır (Başbuğu, 2007:117).

Hayat ileri doğru yaşanır ancak geriye doğru anlaşılır felsefesinden yola çıkarak, geçmiş ile günümüz arasında bir köprü oluşturan illüstrasyon, iletişim aracı olarak en eski çağlardan beri kullanılmaktadır. Bu nedenle, illüstrasyon geçmişini tarihsel olarak yansıtarak belge niteliği taşır. Ayrıca, günümüzde de amacından hiçbir şey kaybetmeden, verilmek istenen mesajı en kısa, anlaşılır ve hızlı bir şekilde aktaran

bir çizim yöntemi olarak kullanılmaktadır. Bu nedenle, görsel iletişimin en önemli dallarından biri haline gelmiştir (Başbuğu, 2007:4, akt: Topbasan, 2015: 15). Bu durum, görsel iletişimin birçok alanda hayati bir öneme sahip olduğunu ve illüstrasyonun da bu alanlarda yaygın bir şekilde kullanıldığını vurgular.

20. yüzyıldaki gelişmelerle birlikte, illüstrasyonun yeni kullanım alanları da gün yüzüne çıkmıştır. Teknolojinin ilerlemesi, özellikle dijital illüstrasyonun ortaya çıkmasıyla günümüzde illüstrasyonun evrimine büyük katkı sağlamıştır. Dijital illüstrasyon, sanatçılara geleneksel tekniklerin yanı sıra dijital araçları kullanma imkânı sunarak daha geniş bir yaratıcı alan açmıştır. Bu evrim, illüstrasyonun basılı medya veya el yapımı ürünlerle sınırlı kalmayıp dijital platformlarda da kullanılmasını sağlamıştır. Bu durum, illüstrasyonun çağdaş iletişim araçlarında daha etkin bir şekilde yer almasını sağlamıştır.

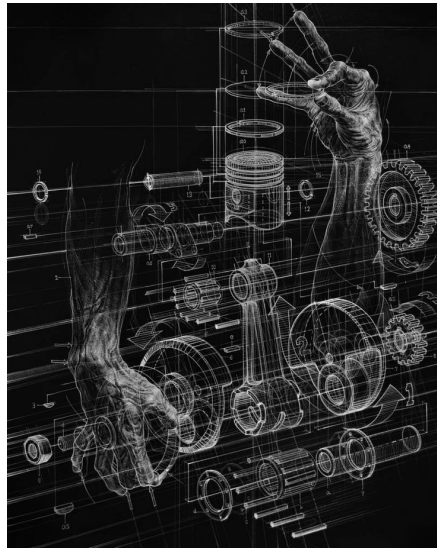
2.1.2. İllüstrasyon Türleri

Her bir illüstrasyon türü, benzersiz estetik niteliklere sahip olarak, görsel sanat dünyasının geniş bir paletine katkıda bulunur. Bu özgün estetik değerler, sanatın farklı ifade biçimleri aracılığıyla çeşitliliğini artırır ve sanatçıların kendi tarzlarını geliştirmelerine olanak tanır. Karikatür ve çizgi romanlar, mizahi ve hikâye anlatımı yoluyla izleyiciyle etkileşim kurarken, teknik illüstrasyonlar bilimsel ve teknik konuların detaylı bir şekilde anlaşılmasına katkıda bulunur. Moda illüstrasyonları, tasarımın estetik unsurlarını vurgulayarak giyim dünyasında yaratıcılığı destekler. Aynı zamanda, çocuk kitapları için yapılan illüstrasyonlar, renk ve çizimleri kullanarak genç okuyucuların hayal gücünü canlandırır. Bu çeşitlilik, sanatın geniş kapsamlı bir ifade aracı olarak toplumda ve kültürde önemli bir rol oynamasına olanak tanır.

2.1.2.1. Bilimsel ve Teknik İllüstrasyonlar

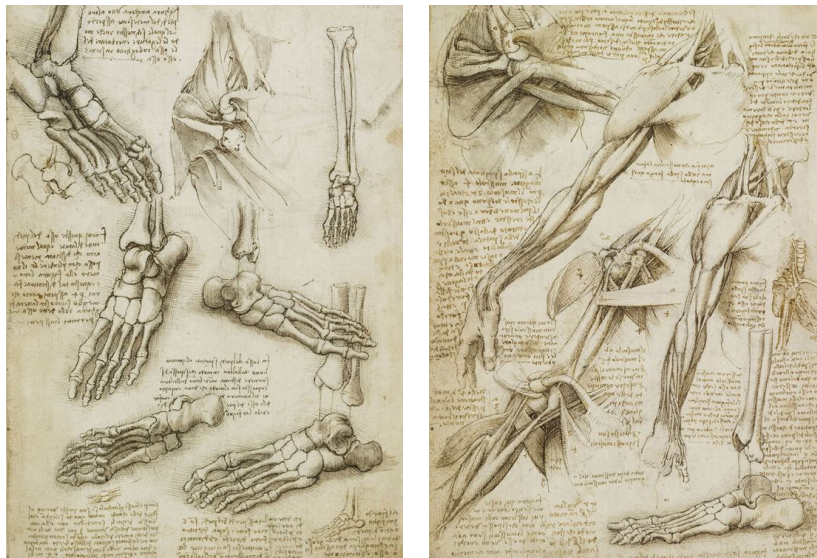
Botanik, tıp, zooloji, mekanik, jeoloji gibi uzmanlık alanlarına yönelik öğretici ve tanımlayıcı illüstrasyonlar, detaylı ve özenle hazırlanmış görsellerle bu kapsamda değerlendirilebilir. İllüstratör, içerikteki önemli unsurları vurgulamak amacıyla, gerektiğinde seçici bir biçimde ayırıştırma, sadeleştirme ve gerçekçilik duygusunu

etkilemeyecek abartma tekniklerini kullanarak, bir fotoğraf makinesinden daha fazlasını hedefler (Görsel 10). Tıp illüstrasyonları, biyoloji ve anatomi bilgisini içermekte olup, mimari ve iç dekorasyon alanında kullanılan üç boyutlu görüntüler genellikle bilgisayar tabanlı yöntemlerle oluşturulmaktadır. Görsel bilgiler, ahşap, tuğla, kiremit, çimento, metal gibi malzemelerle ilgili, birçok yazılım aracılığıyla hazır bulunabilir (Boztepe, 2015: 18).



Görsel 10: Teknik İllüstrasyon

Kaynak: <https://124.im/40Lv>



Görsel 11-12: Leonarda Da Vinci'nin Anatomi İllüstrasyonları

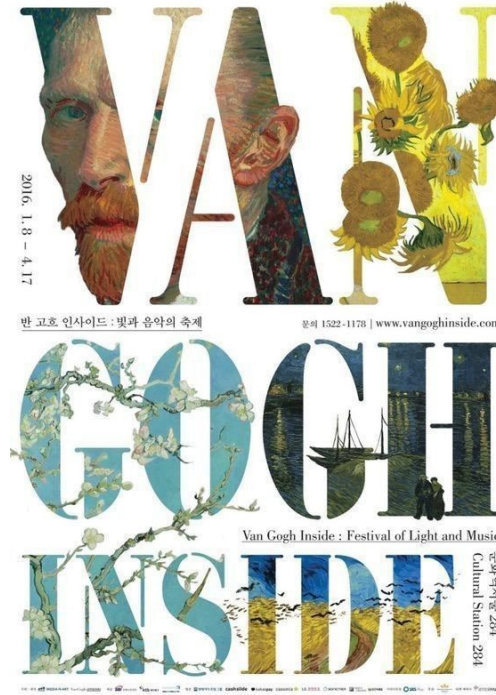
Kaynak: <https://www.pivada.com/leonardo-da-vinci-anatomi>

Leonardo da Vinci, insan vücudu ile makineler arasında bir benzetme yapmıştır. Kasların ve vücudun hareketlerini, mühendislik çalışmalarından öğrendiği mekanik prensiplerle karşılaştırmıştır. Makinelerde olduğu gibi, vücudun farklı parçalarını çeşitli açılardan, patlatma çizimleri ve katmanların kesit görünümüleri kullanarak görselleştirmiştir (Görsel 11-12). Çeşitli kas ve kemik hareketlerini, teller ve kaldıraçlar gibi çalışan mekanizmalar olarak incelemiş ve her eklemün mekaniğini göstermek amacıyla kasları kemiklerin üzerine katman katman yerleştirmiştir (Isaacson, 2022: 402-403).

2.1.2.2. Basın-Yayın İllüstrasyonları

Yayın illüstrasyonları, genellikle gazete, dergi, kitap ve dijital içerik sağlayan yayınlarda yer alan özel bir illüstrasyon türüdür. Bu tür illüstrasyonlar, yazılı metinlerle etkileşim içinde bulunarak okuyucunun günlük haber ve dergi kültürü deneyimini zenginleştirir. Metnin içeriğine uygun olarak tasarlanan yayın illüstrasyonları, görsel anlatımı destekleyen ve zenginleştiren önemli bir araç olarak öne çıkar (Görsel 13). İçerdikleri mizah, zekâ ve estetik unsurlar, okuyucunun düşünme sürecini etkilemeyi amaçlar.

Bu illüstrasyonlar sadece dekoratif değildir; aksine, metnin içeriğiyle bütünleşen, içeriği vurgulayan ve okuyucuda yazıyı okuma isteği uyandıran görsel öyküleme araçlarıdır. Okuyucu ile metin arasında bir bağlantı kurarak içeriğin yorumlanmasını teşvik ederler. Görselleştirilen içerikler, okuyucunun anlayışını kolaylaştırma konusunda önemli bir rol oynar. Ayrıca, illüstrasyonlardaki sembolik ifadeler, okuyucunun temel mesajları daha iyi anlamasına yardımcı olur. Yayın illüstrasyonlarındaki stil ve görsel dil çeşitliliği, yazılı metinlerin hayal gücünü genişleterek sınırlarını aşmalarına olanak tanır (Gökçen, 2023: 18).



Görsel 13: Basın-Yayın İllüstrasyonu

Kaynak: <https://tts.tc/S4cZt>

2.1.2.3. Moda İllüstrasyonları

Moda illüstrasyonunun temel amacı, bir görüntüyü veya ürünü satmaktır; bu nedenle, bu tür illüstrasyonlar bir reklam niteliği taşır ve dikkat çekici olmalıdır. Sanatçının görevi, potansiyel müşterilerin ilgisini çekecek bir görüntü oluşturmaktır. Bir görüntüyü satarken, sanatçının giysilerle ilgili izlenimi detaylı bir şekilde vermesi gerekmez; bunun yerine, birkaç çizgiyle tüm duyguyu, giysi koleksiyonunun tarzını ve yarattığı ruh halini ifade etmelidir (Görsel 14). Belirli giysilerin satılması için daha detaylı çizimler yapması beklenebilir, ancak her zaman büyüleyici bir iş olmayabilir. Bazı durumlarda, giysiler sıkıcı veya kişilikten yoksun olduğunda, illüstratöre reklam için sanatsal bir çalışma yapma görevi verilebilir. Bu durumda, illüstratörden hayal gücünü kullanarak ve kendi tarzını ekleyerek ürünleri çekici hale getirmesi beklenir (Hidayetoğlu, 2008: 30).



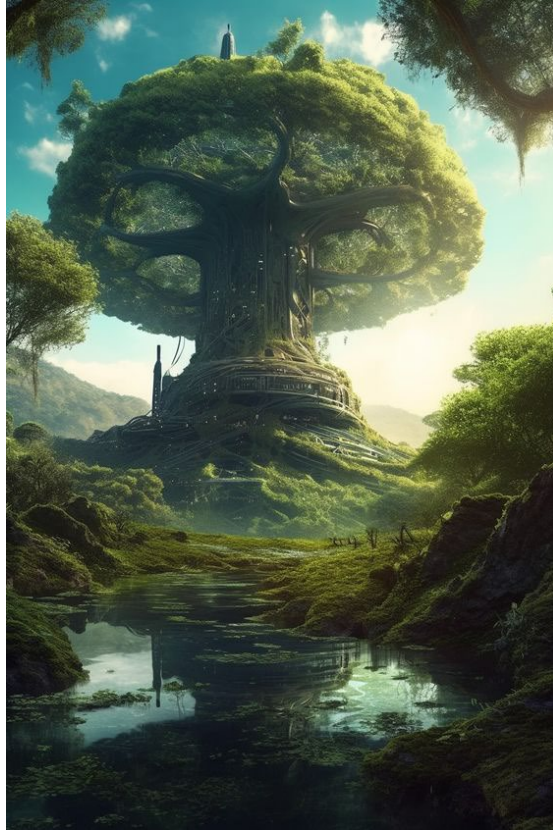
Görsel 14: Moda İllüstrasyonu

Kaynak: <https://i.pinimg.com/564x/38/8d/47/388d47a285cf1e9f91ee534bce99a0a9.jpg>

Bir moda illüstratörü, mevcut moda trendlerine uygun bir imaj oluşturmalıdır. Tasarımı hayata geçirebilmek için gerçek bir figürden çalışabilir veya bir fotoğrafı referans alarak çizim yapabilir. Başarılı bir moda illüstratörü, sadece kumaşın yapısını veya dokusunu anlamakla kalmamalı; aynı zamanda modelin giyeceği elbiseyi, ölçüleri, uygun vücut proporsiyonlarını ve anatomiye de bilmelidir. Saç stilini, dokuyu, vücut şekillerini, modelin duruşunun omuz genişliğini, ağırlıkla ilgili karakteristik özellikleri ve abartı çizgilerini belirlemek, moda illüstratörünün sorumluluğundadır (Keş, 2001: 97).

2.1.2.4. Fantastik ve Mitolojik İllüstrasyonlar

Fantastik ve mitolojik illüstrasyonlar, genellikle illüstratörün kişisel duygu ve düşüncelerinin bir yansıması olup, mitolojik olaylar ve masallarla sıkça ilişkilidir. Bu tür illüstrasyonların temeli, insanın hayal gücüyle şekillendirdiği fantastik dünyalara ve gerçeküstü olaylara dayanmaktadır. İllüstratörler, mitolojik öğeleri kullanarak kendi yaratıcı anlatılarını oluştururken, aynı zamanda mitolojiye ait hikayeleri veya karakterleri de modern bir perspektifle ele alabilirler (Görsel 15). Bu tür illüstrasyonlar, sanatçının derin düşünsel katmanlarına ve yaratıcılığına izin vererek, izleyicide hayal gücünü harekete geçirme potansiyeline sahiptir.



Görsel 15: Fantastik İllüstrasyon

Kaynak: <https://124.im/6UNq>



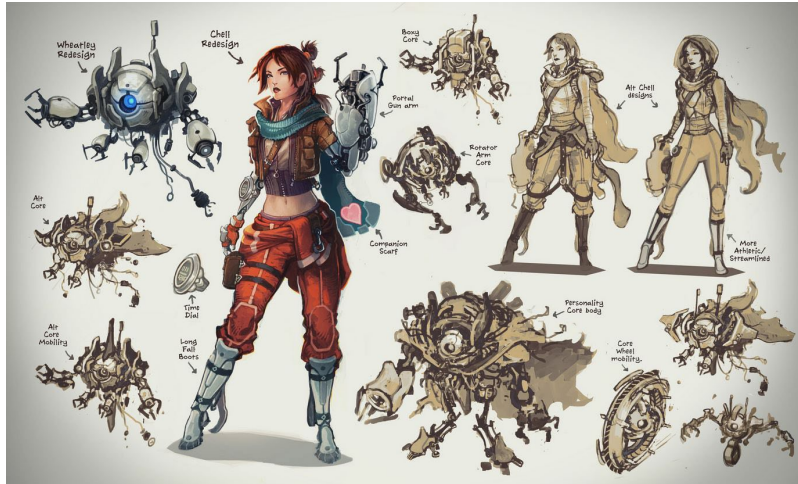
Görsel 16: Mitolojik İllüstrasyon

Kaynak: <https://www.moonfallmetaphysical.com/s/stories/medusa>

Mitolojiler, birçok fantastik film ve bilgisayar oyununu etkilemiştir. Özellikle "Yüzüklerin Efendisi" adlı film serisi, İskandinav mitolojisinden esinlenerek elf, cüce, goblin, troll gibi fantastik ırkları içermektedir. Film, mitolojik hikayelerin ve karakterlerin güçlü bir illüstrasyonunu sunar. Fantastik filmler ve bilgisayar oyunları, mitolojik unsurları kreatif ve özgün illüstrasyonlarla birleştirerek (Görsel 16) izleyici ve oyunculara özgün bir deneyim sunmaya devam etmektedir (Topbasan, 2013: 26).

2.1.2.5. Konsept İllüstrasyonları

"Konsept," bir fikrin veya kavramın soyut ve genel düşünce düzeyinde ifadesini temsil eden bir terimdir. Bu terim, bir tasarım, proje, ürün veya sanat eseri oluşturulmadan önce zihinsel düzeyde planlama ve düşünme sürecini belirtir. Konsept, bir şeyin temel düşünce veya tasarım prensiplerini içerir ve projenin ilerleyen aşamalarında nasıl uygulanacağını belirler (Görsel 17).



Görsel 17: Konsept İllüstrasyonu

Kaynak: https://www.3dmax.com/3d_design/konsept-sanati-nedir/

Konsept illüstrasyon, bir projenin başarıya ulaşması için kritik bir öneme sahip olan temel bir aşamadır. Bu aşamada, görsel üretim ekibi, çeşitli estetik kaygılar doğrultusunda orijinal görseller oluşturur. Bu görseller, bilgisayar oyunları, filmler veya animasyonlar gibi çeşitli görsel ürünler için mekânlar, karakterler, araçlar ve diğer tasarlanması gereken öğelerin belirlenmesinde etkili bir rol oynar. Atmosfer, renk paleti ve genel planlar gibi diğer detaylar da bu aşamada dikkatle ele alınarak belirlenir (Çam, 2023: 41).

2.1.3. İllüstrasyon Teknikleri

İllüstrasyon teknikleri, sanatçıların görsel eserler oluştururken başvurdukları yöntemleri ifade eder. Bu teknikler, eserin estetik ve anlatsal özelliklerini belirleyen çeşitli unsurları içerir ve sanatçıların ifade biçimini zenginleştirmek için kullanılır. Çeşitli malzemelerin kullanımı, çizim teknikleri, renk paletleri, kompozisyon stratejileri, ışık-gölge kullanımı, perspektif, doku ve detaylara verilen önem gibi faktörler, illüstrasyon tekniklerinin temelini oluşturur. Bu teknikler, sanat eserlerine anlam, duygu ve estetik değer katarak izleyiciyle etkileşim kurma yeteneğini güçlendirir. Sanatçılar, bilinçli bir seçim ve uygulama süreciyle illüstrasyon tekniklerini kullanarak, özgün ifadelerini ortaya koymak ve belirli bir mesajı iletme amacıyla sanatsal eserlerini güçlendirirler. Bu bağlamda, illüstrasyon teknikleri, sanatsal ifadeyi zenginleştiren ve çeşitlendiren önemli araçlardır.

2.1.3.1. Karakalem

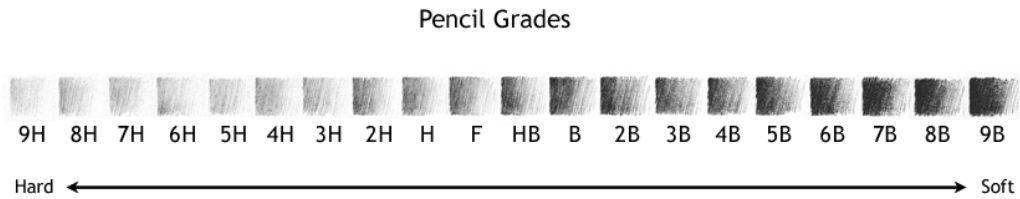
Kara kalem, insanlık tarihinde kökeni oldukça eski bir çizim tekniğidir ve farklı dönemlerde çeşitli malzemelerle kullanılmıştır. Bu teknik, özellikle kömür boyaların kullanılmasıyla elde edilen lekesele değerlere odaklanmaktadır. Günümüzdeki kara kalem kullanımından farklı olarak, tarih öncesi dönemlere ait arkeolojik buluntular, örneğin Kuzey İspanya'daki Altamira Mağarası'ndaki duvar resimleri, kömürün çizimde kullanıldığını göstermektedir. Bu dönemde, kömür, ateşte yakılarak elde edilen çubuklar halinde çizim aracı olarak kullanılmıştır. Günümüzde ise bitki kökleri, kimyasal boyalar veya geleneksel tercihlere bağlı kalarak üretilen kömür kalemler, uygun fiyatlı bir seçenek olarak piyasada bulunmaktadır. Farklı kalem türleri, kâğıt üzerinde çeşitli görsel etkiler oluşturabilir (Görsel 18) ve farklı dokuların ortaya çıkmasına imkân sağlar. Bu nedenle, kara kalem, uzun bir tarih boyunca evrim geçiren ve çeşitli malzemelerle kullanılan önemli bir çizim tekniğidir (Bozdoğan, 2019: 42).



Görsel 18: Karakalem Örneği

Kaynak: <https://tls.tc/k2Y4G>

Kurşun kalemler, genellikle tonlarına göre çeşitlenen yaklaşık yirmi farklı türde bulunurlar (Görsel 19). Bu durum, tasarımcıların çalışmalarında hem çeşitlilik sağlama yeteneğini artırır hem de çizgi ve ton açısından geniş bir yelpaze sunar. "H" kalemler genellikle sert uçlu olup gri tonlarına katkıda bulunurken, "B" kalemler yumuşak uçlu olup siyah tonlarını belirginleştirir. "HB" kalemler ise orta sertlikte bir yapıya sahiptir. "F" kalem ise sertlik ve yumuşaklık skalasında orta seviyede bir seçenek sunar ve detaylı çalışmalar gerçekleştirmek ve farklı tonları dengeli bir şekilde kullanmak isteyenler için uygun bir tercih olabilir. Bu farklı kurşun kalem türleri, tasarımcılara istedikleri tonları ve efektleri elde etme konusunda geniş bir esneklik sağlar, böylece tasarımlarında istedikleri görsel etkiyi yakalamalarına olanak tanır (Atabey, 2010: 78).



Görsel 19: Kurşun Kalem Tonları

Kaynak: <https://124.im/1JYd5>

2.1.3.2. Kuru Boya

Kurşunkalem ve kuru boya çalışmalarında benzer tekniklerden yararlanır. Kuru boya kullanıldığında, boyamaya en açık tonlardan başlamak önemlidir. Kuru boya, istenilen renk değerine ulaşana kadar aynı yüzeye aşamalarla uygulanabilir; ancak koyu bir rengi açmak mümkün değildir. Kuru boya çalışmalarında yüzeyde ve gölgelerde zengin bir renk paleti kullanmak, etkileyici sonuçlar doğurabilir. Örneğin, bir yüzeyi yeşil tonlarında boyarken, yeşilin farklı tonlarına ek olarak açık mavi, sarı ve kahverengi gibi renklerden de faydalanılabilir (Görsel 20). Ayrıntı gerektiren çalışmalarda ince grenli ve düzgün yüzeyli kağıtlar tercih edilmelidir. Kuru boya, özellikle illüstrasyon çalışmaları için taslaktan daha uygundur. Silinme, yayılma ve bulaşmayı önlemek için, tamamlanan çalışma üzerine sabitleyici (fixative) püskürtmek faydalı olabilir (Becer, 2011: 212).



Görsel 20: Kuru Boya Örneği

Kaynak: <https://tls.tc/aGg3j>

2.1.3.3. Pastel Boya

İllüstrasyon sanatında yaygın olarak kullanılan malzemelerden biri pastel boyadır (Görsel 21). Pastel boyalar, genellikle kuru (toz) ve yağlı olmak üzere iki farklı türde bulunmaktadır. Kuru pasteller, kâğıt üzerine boyama veya çizim yaparken elle, kalemle veya pamuk gibi malzemelerle dağıtılarak kullanılabilen çok yumuşak ve mat bir dokuya sahiptir. Öte yandan, yağlı pasteller daha örtücü ve yoğun bir yapıya sahiptir. Toz bırakmazlar ve kuru pasteller gibi kolayca dağılmazlar. Yağlı pastelin mumsu bir kıvamı vardır ve kullanımdan sonra üzerine kazıma yapılabilir. Sanat tarihinde, Paulo Rego, Eileen Agar, Andre Francois ve Robert Childress gibi birçok sanatçı, eserlerinde pastel boyayı tercih etmişlerdir (Arda, 2019: 93).



Görsel 21: Pastel Boya Örneği

Kaynak: <https://tls.tc/Mcmjj>

2.1.3.4. Mürekkep Çizim

Rapido ve tarama ucu gibi araçlar, özellikle çizgi tabanlı illüstrasyon (Görsel 22) çalışmalarında kullanılmaktadır. Tarama ucu, özel bir kalem ucu olarak tasarlanmış olup ucu sivri bir metal parçası içerir. Bu uç, mürekkebe batırılarak kullanılır ve anilin, çini mürekkebi, inceltilmiş guaj boya veya özel rapido mürekkebi ile de etkili bir şekilde kullanılabilir. Tarama ucu, farklı kalınlıklarda çizgiler elde etme yeteneği sayesinde özellikle çizgi roman ve karikatür sanatçıları için vazgeçilmez bir araç haline gelmiştir (Hidayetoğlu, 2008: 43).



Görsel 22: Rapido Çizim Örneği

Kaynak: <https://tls.tc/Mb2IH>

2.1.3.5. Sulu Boya

Sulu boya tekniği (Görsel 23), su, pigment ve bağlayıcı malzemelerin karışımıyla oluşturulan bir sulandırılabilir boya türüdür. İlk aşamada açık tonlar kullanılarak çalışmaya başlanır ve renk tonları, belirli bölgelerde yumuşak geçişlerle birleştirilir. Belirgin renkler ve vurgular ise genellikle çalışmanın son aşamalarında eklenir. Saydam ve canlı renkleriyle bilinen bu tekniğin tercih edildiği alanlar arasında illüstrasyon, resim ve botanik çalışmalar bulunmaktadır (Topbasan, 2013: 27).

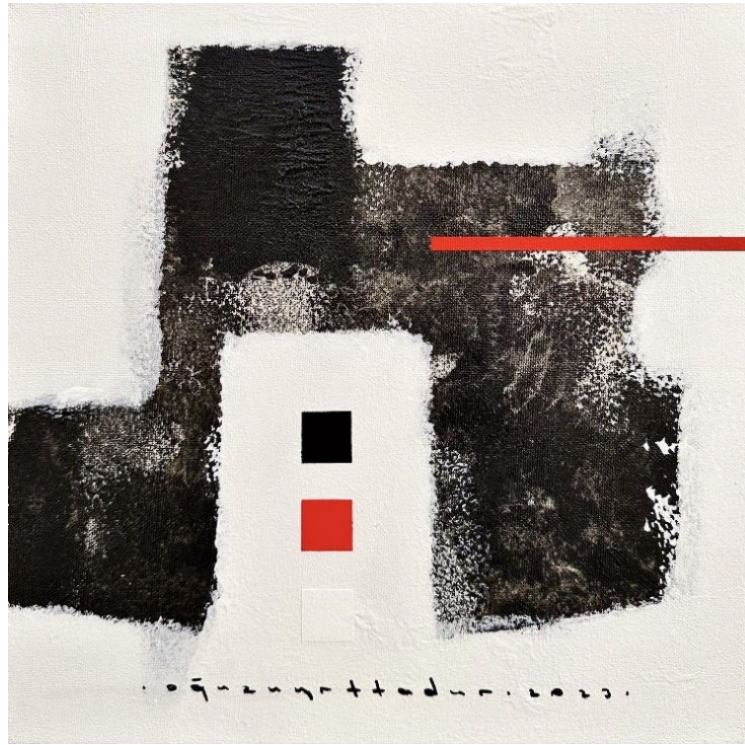


Görsel 23: Sulu Boya örneği

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/1970393579040423/>

2.1.3.6. Akrilik Boya

Sanatçılar tarafından sıklıkla tercih edilen akrilik (polimer emülsiyon) boyalar, diğer su esaslı boyalara kıyasla çeşitli avantajlara sahiptir. Hızlı bir şekilde kururlar ve kurduktan sonra suya karşı direnç gösterirler, bu da üzerlerine başka bir su esaslı boya ile çalışma imkânı sunar. Saydam bir yapıda, örtücü bir katman gibi veya yağlı boya gibi kalın tabakalar halinde kullanılabilirler (Görsel 24). Akrilik boya, tüp veya cam şişe içinde satılmakta olup, fırça, spatula veya doğrudan tüpten her türlü yağsız yüzeye uygulanabilir. Püskürtme tabancası ile uygulamaya uygunluk gösterir. Kullanılan fırçalar, çalışmanın tamamlanmasından hemen sonra temizlenmelidir, çünkü fırça üzerinde kuruyan akrilik boyayı temizlemek zordur. Akrilik boya, bol su veya "polimer" adı verilen bağlayıcı maddelerle inceltilerek, saydamlığını artırmak amacıyla suluboya gibi kullanılabilir. Polymer, akrilik boyanın parlaklığını artırır (Becer, 2011: 218).



Görsel 24: Akrilik Örneği

Kaynak: <https://www.sanatgezgini.com/catalogsearch/result/?cat=&q=o%C4%9Fuz+yurttadur>

2.1.3.7. Yađlı Boya

Yađlı boya tekniđi, genellikle byk tuvaler zerinde resim yapmak amacıyla tercih edilen bir sanat tekniđidir. Bu teknikte, boya ierisine zel yađlar ve eřitli malzemeler eklenerek zgn ifadeler oluřturulabilir. Yađlı boya kullanımı olduka esnektir ve hatalar kolayca dzeltilebilir, nk boyalar st ste srlerek katman oluřturulabilir. Fıra yanında spatl, hava fırası gibi eřitli aralarla da uygulanabilir. Bu aralar, sanatıya geniř bir ifade zgrlđ tanır ve farklı dokular ve katmanlar elde etme imknı sunar. Yađlı boya tekniđi, ressamın duygusal ifadesini (Grsel25), serbeste ifade edebilmesi ve yaratıcılıđını ortaya koyması iin ideal bir ortam sađlar (Sl, 2012: 56).

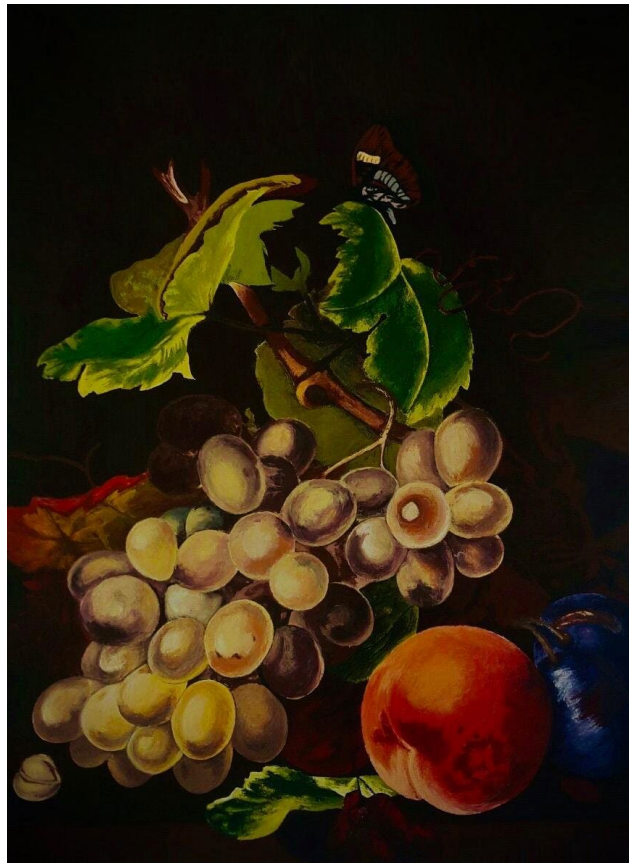


Grsel 25: Yađlı Boya Tablosu (Mona Lisa)

Kaynak: <https://www.simurgsanatevi.com/dunyaca-unlu-yagli-boya-tablolar-ve-hikayeleri>

2.1.3.8. Guaj Boya

Guaj boya, tarihine göz attığımızda, yağlı boya kadar eski bir teknik olarak kabul edilir. Bu teknik, Mısır sanatından Orta çağ kitap resimleme sanatına kadar geniş bir coğrafyada kullanılmış ve evrensel bir yöntem olarak benimsenmiştir. 11. ve 12. yüzyıllarda sıkça görülen bu teknik, özellikle Giotto ve Botticelli gibi ünlü ressamların eskiz defterlerinde yaygın bir şekilde kullanılmıştır. İçerdiği zank ve su bazlı boya nedeniyle su ile inceltile bile şeffaf bir görüntü elde etmek mümkün değildir (Görsel 26). Guaj boya, kâğıt, tuval, tahta gibi birçok yüzeye uygulanabilir; ancak genellikle ağırlıklı olarak uygulandığı yüzeyin gramajı yüksek olan kağıtlar olarak göze çarpar. Sulu boya kâğıdı gibi emici bir özelliğe sahip kağıtların kullanılması önemlidir. Yüzeyin pürüzsüzlüğü, yapılan resmin kalitesini artırabilir. Su bazlı bir boya çeşidi olması nedeniyle sulu boya fırçaları kullanılabilir (Bozdoğan, 2019: 45-46).

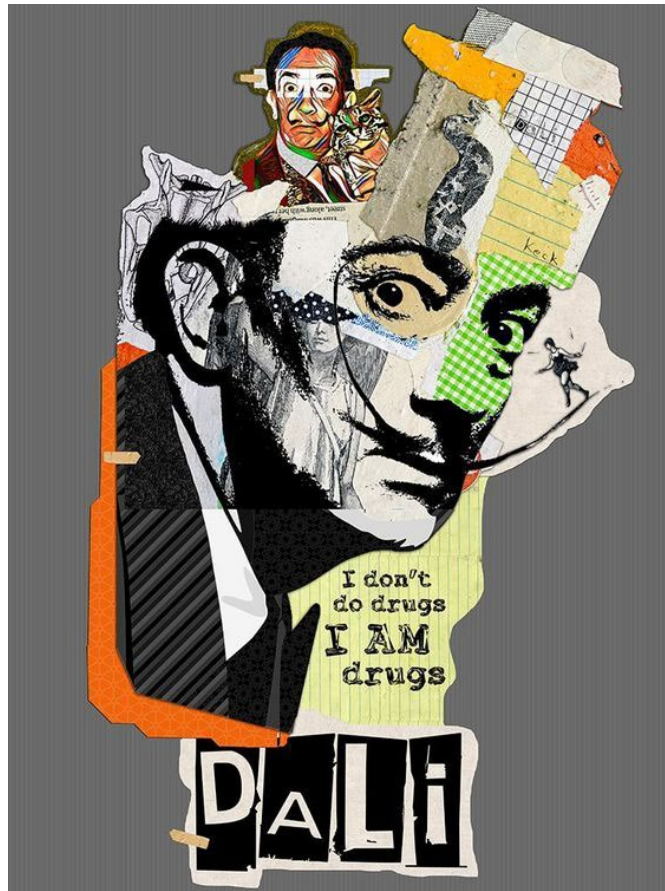


Görsel 26: Guaj Boya Çalışması

Kaynak: (İrem Nur EKİN, 2015)

2.1.3.9. Kolaj

Kolaj, Fransızca kökenli "yapıştırmak" kelimesinden türeyen ve farklı malzemelerin birleştirilmesiyle oluşturulan bir sanat tekniğini ifade eder. Bu teknik, malzemelerin bir araya getirilip yapıştırılması yoluyla resimlerin veya sanat eserlerinin ortaya çıkmasını sağlar (Görsel 27). Kolajın tarihi, antik uygarlıklara kadar uzanmaktadır ve özellikle Orta Asya ve Çin gibi bölgelerde erken izlerine rastlanmıştır. Japonya'da 10. yüzyılda kaligrafi ile birleştirilen eserlerde kolaj tekniği kullanılmıştır. Avrupa'ya ise daha sonraki dönemlerde yayılmıştır. Kolaj genellikle dekoratif amaçlar için kullanılır ve 19. yüzyıl İngiltere'sinde yapıştırma defterleri ve albümler oluşturmak için popüler hale gelmiştir. Sanat tarihinde, ünlü sanatçılar arasında kolajı sıkça kullanan isimler arasında Pablo Picasso ve Henri Matisse bulunmaktadır (Bozdoğan, 2019: 47).



Görsel 27: Kolaj Örneği

Kaynak: <https://124.im/TM6zgb1>

2.1.3.10. Keçeli Kalem ve Marker

Marker kalemler, canlı çizimler yapma konusunda geniş olanaklar sunar. Ancak bu çizimleri başarıyla gerçekleştirebilmek için doğru malzeme seçimleri oldukça önemlidir (Görsel 28). Marker kalemlerin yoğun boya verme özellikleri dikkate değerdir. Hamur kağıtlarının yüksek emiciliği, boyanın hızla emilmesine neden olarak çizimde katmanlı ve dalgalı bir etki oluşturabilir. Bu durum, ışık-gölge ilişkisini düşünürken dikkate alınmalıdır. Klasik resim kağıtlarının pürüzlü dokusu, ışığın yansımaları dağıttığı için parlak ve canlı bir görünüm elde etmeye engel olabilir. Marker çizimlerinin en iyi sonuçlarını elde edebilmek için pürüzsüz ve kaygan bir yüzeye sahip kağıtlar tercih edilmelidir. Marker kalemler, kesik uçlu ve fırça uçlu olmak üzere iki farklı tipe sahiptir. Kesik uçlu marker kalemler, keskin hatlı geometrik çizimler için idealdir, fırça uçlu marker kalemler ise genel ışık dağılımını daha yumuşak bir şekilde sağlar. Marker kalemler, çeşitli alanlarda kullanılacak esneklikte araçlardır; ancak Moda İllüstrasyonları gibi belirli alanlarda özellikle etkili bir şekilde kullanılmaktadır (Tanış, 2022: 38).



Görsel 28: Marker Çalışması

Kaynak: <https://tls.tc/E2kNo>

2.1.3.11. İllüstrasyon Dokuma

Dikiş aletleri kullanılarak yapılan illüstrasyon, geleneksel dikiş malzemelerinin estetik bir ifade aracına dönüştüğü bir sanat pratiğidir. İğne, iplik, kumaş gibi araçlarla çalışan sanatçılar, kumaş üzerine dokuma, dikiş, nakış ve applike gibi teknikleri kullanarak özgün eserler ortaya koyarlar (Görsel 29). Çeyiz geleneklerinde var olan kasnak işleme yönteminin sanatsal kaygılar güdülerek kendini yenilmesi olarak nitelendirilebilir. Bu benzersiz teknik, dokunsal bir deneyim sunarak izleyiciye geleneksel resim veya çizim tekniklerinden farklı bir estetik deneyim yaşatır. Dikiş aletleriyle yapılan illüstrasyonlar, sanat dünyasında geleneksel dikişin sınırlarını aşarak yaratıcılık ve estetik ifadeyi bir araya getirir.



Görsel 29: Kasnak Üzerine İşlenmiş İllüstrasyon

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/2744449766624932/>

2.2. Dijital İllüstrasyon

Sanatçılar, geleneksel malzemeler yerine bilgisayar tabanlı araçlar ve yazılımları kullanarak dijital illüstrasyonlar oluştururlar (Görsel 30). Bu sanat formu, modern teknolojinin sanat dünyasına olan etkisiyle ortaya çıkmıştır. Dijital kalemleri, tabletleri, bilgisayarlar ve özel yazılımlar gibi araçlar, sanatçılara dijital platformlarda eserlerini geliştirme esnekliği sağlar. Dijital illüstrasyon, geleneksel yöntemlerden farklı olarak düzeltmeler ve değişiklikler yapma sürecini hızlandırırken, geniş bir renk paleti ve efekt seçenekleriyle sanatçılara daha fazla yaratıcı özgürlük sunar. Bu bağlamda, dijital illüstrasyon sanatçıları, yenilikçi bir bakış açısıyla eserlerini sınırlamadan ifade etme olanağı sağlar.



Görsel 30: Dijital İllüstrasyon Uygulaması

Kaynak: <https://tls.tc/ohusb>

Dijital illüstrasyon, sanatçının tam kontrole sahip olduğu dijital donanımlar ve yazılımlar kullanılarak gerçekleştirilen bir sanat biçimidir. Bu süreçte grafik tablet, fare, bilgisayar gibi araçlar esas alınır. Özellikle Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Procreate, Krita, Corel Painter gibi bilgisayar tabanlı yazılımlar, renk, şekil ve doku gibi görsel unsurların dijital ortamda bir araya getirilmesine imkân tanır. Bu araçlar, sanatçılara eserlerini oluştururken geniş bir yaratıcı özgürlük sunar. Kullanılan araçların farklılıklarına rağmen, dijital illüstrasyonun temelde bir illüstrasyon olarak

değerlendirilmesi, eserin sanatsal ifadesinin öncelikli olduğunu vurgular ve geleneksel ile dijital sanat arasındaki geçişkenliği ortaya koyar (Topbasan, 2013: 34).

2.2.1. Dijital İllüstrasyonun Tarihsel Gelişimi

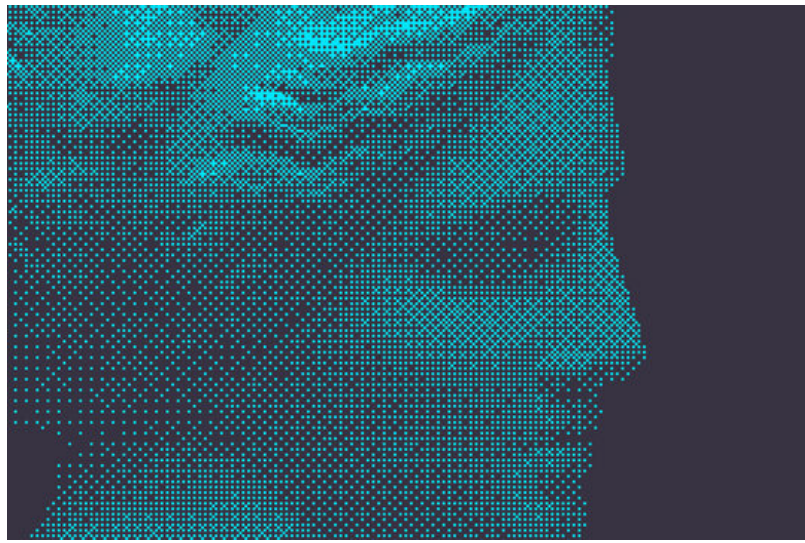
1934 yılında Charles Babbage'in dijital gelişimin öncüsü olarak kabul edilmesi, gerçekçi bir değerlendirme olacaktır. Modern bilgisayarların atası olarak bilinen "Analitik Motor," mekanik bir cihaz olmasına rağmen hesaplama yapabilme yeteneğine sahipti. Bu özelliği, büyük bir buluş olarak nitelendirilmiştir. Analitik Motor'un tasarımı, dijital dünyadaki gelecekteki gelişmelerin temelini oluşturmuştur. Dijital illüstrasyonun tarihsel evrimi, bilgisayar teknolojisinin ilerlemesi ve dijital sanatın yaygınlaşması ile doğrudan ilişkilidir. 1960'lar ve 1970'ler, bilgisayar grafiklerinin ve dijital sanatın gelişiminin başlangıç dönemleridir. Ancak, bu dönemde kullanılan bilgisayarlar sınırlı grafik kapasitelerine sahipti ve sanatçılar genellikle basit desenlerle çalışmak zorundaydılar. Bu dönemdeki önemli gelişmeler arasında Bell Laboratories'in ilk görüntü saklayabilen resim arabelleğini geliştirmesi ve ARPANET'in internetin temellerini atması bulunmaktadır (Dursun, 2013: 25-30).

1970'lerde mikroişlemcinin icadı, bilgisayarların laboratuvar ortamından çıkarak evlere girmesine olanak tanımıştır. 1970'lerin sonlarına doğru, Apple, Commodore ve Tandy tarafından üretilen yeni bilgisayar modelleri yüzbinlerce satmış ve "Dijital Devrim" geniş kitlelere yayılmıştır. Bu dönemin ardından, bilgisayarlar daha güçlü, daha bağlantılı ve daha kullanıcı dostu hale gelmiştir (Arda, 2019: 107).

1985 yılında, renkli görüntülerin oluşturulmasına imkân tanıyan grafik kartları, fotoğraf kalitesinde renk çözünürlüğüne erişmiştir. Bu gelişme, analog yöntemlerle kaydedilen görüntülerin işlevselliğinin azalmasına yol açmıştır (Tanyıldızlı, 2008: 4-5, akt: Topbasan, 2013: 32).

Fotografik görüntünün bilgisayara dahil olmasıyla beraber, 1990 yılında Adobe firması görüntü işleme özelliği olan Photoshop isimli yazılımı piyasaya sürmüştür. Sayısal (dijital) bilgiyi gözle görebileceğimiz şekle getiren aygıtlarda (monitör, cep telefonu ekranı vs.) görüntüyü oluşturan en küçük yapı parçası olan pikselin ortaya çıkışı ile görüntüleri manipülasyona uğratmak ve değiştirmek oldukça

kolaylaştırmıştır. Piksel en sade tanımla bir “bitmap” görüntüyü oluşturan en küçük noktadır (Görsel 31). Bitmap ise, herhangi bir dijital imajı oluşturan ve her biri renk bilgisi içeren piksellerin yan yana ve alt alta dizilmeleriyle oluşan grafiklerdir. Piksellerden oluşan dijital görüntünün sağladığı en önemli imkân, her bir pikselin müdahale edilebilirliği ile saniyeler içerisinde görüntünün renginin ve biçiminin değiştirilebilir olmasıdır. Bu sayede dijital sanatçılar piksellerden oluşan sanal boyalarla istedikleri resmi yapabilmekte, fotoğrafçılar da çalışmalarına kolaylıkla rötuş yapmakta veya fotoğraflarını manipüle edebilmektedir (Topbasan, 2013: 32).



Görsel 31: Bitmap Örneği

Kaynak: <https://stock.adobe.com/search?k=bitmap>

Günümüzde dijital illüstrasyon, teknolojideki gelişmelere bağlı olarak hızla gelişen bir alandır. Sanatçılar özgün eserler yaratmak için dijital araçları kullandıkça dijital illüstrasyonun sanat dünyasındaki etkisi giderek artıyor. Bu alandaki yeni teknolojik gelişmeler ve sanatçıların yaratıcı uygulamaları dijital illüstrasyonun potansiyelini daha da genişletecektir.

2.2.2. Geleneksel İllüstrasyon ve Dijital İllüstrasyon Farkları Avantaj ve Dezavantajları

Geleneksel illüstrasyon ve dijital illüstrasyon, sanat dünyasında iki farklı disiplini temsil eden sanat üretim yöntemleridir. Geleneksel illüstrasyon, manuel

olarak gerçekleştirilen sanat eserlerini içerirken, dijital illüstrasyon, bilgisayar tabanlı araçlar ve yazılımlar kullanılarak dijital platformlarda üretilen eserleri kapsar.

Geleneksel illüstrasyonun avantajları arasında el işçiliği detayları, doğal estetik ve fiziksel varlığın sağladığı özellikler yer almaktadır. Sanatçılar, farklı ve deneysel malzemeler kullanarak benzersiz, dokunsal eserler ortaya koyma özgürlüğüne sahiptir. Ayrıca, bu yaklaşım, sanatçının becerilerini vurgulama ve el becerisini sergileme şansını tanıır. Dokunulabilir illüstrasyonların, çevresel faktörler dikkate alındığında kendine özgü bir aura sağıp olduğı görülmektedir (Ekşiođlu, 2017: 55).

Dijital illüstrasyonu gelenekselden ayıran fark, kullanılan araçların farklı olmasıdır. Dijital aletler ve yazılımların avantajları arasında ise hızlı düzeltmeler yapabilme, her dokuya uyarlanmış fırça seçeneđi, renk paletini kolayca deđiştirebilme ve eserleri dijital olarak depolama ve paylaşma imkânı bulunmaktadır. Sanatçılar, dijital platformlarda eserlerini deneme ve çevrimiçi paylaşma olanađına sahiptirler. Bu da çizer için kolaylık sağlamaktadır. Ancak her iki yöntemin de zorlukları vardır. Geleneksel illüstrasyon, hataların düzeltilmesinin zorluğu, malzeme maliyetleri ve eserlerin dijital paylaşımının kısıtlılığı gibi sınırlamalarla karşılaşabilir. Ama unutulmaması gereken nokta dijital illüstrasyonun geleneksel illüstrasyondan doğmuş olmasıdır. Teknik araçlara bağımlılık, fiziksel deneyimi eksik bırakma riski taşır (Topbasan, 2013: 34-35).

2.2.3. Dijital İllüstrasyonun Teknikleri

Dijital illüstrasyon kavramı, illüstrasyon sanatında dijital tekniklerin uygulanmasıyla ortaya çıkmıştır. Sanatçılar, çeşitli bilgisayar programları aracılığıyla dijital içerik üretme yöntemlerine yönelmişlerdir. Bu bağlamda, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Painter, My Paint, ArtRage, Autodesk Sketchbook, Paint Tool SAI gibi yazılımlar, dijital illüstrasyon süreçlerinde sıkça kullanılan programlardır. Bu yazılımlar, genellikle piksel ve vektör tabanlı olmak üzere iki temel kategoriye ayrılır. İllüstratörler, bu yazılımları kullanarak sanat eserlerini dijital ortamda oluşturma ve düzenleme becerisine sahiptirler (Çeken, 2018: 170).

2.2.3.1. Piksel Tabanlı İllüstrasyon

Piksel, dijital grafik görüntü oluşturmanın temel birimidir ve genellikle yan yana veya alt alta gelerek bir görüntünün bütünü oluşturarak en küçük renk karecikleridir. Adobe Photoshop, Gimp, Sketchbook Pro gibi yazılımlar, piksel alt yapısına sahip olduklarından, bu programlar aracılığıyla oluşturulan illüstrasyonlar genellikle piksel tabanlıdır. Bu yazılımlar, çeşitli fırça, çizim, doku ve görsel filtreleri birleştirme ve işleme yetenekleri sunar. Ancak, piksel tabanlı illüstrasyonlar, vektör tabanlı illüstrasyonlar gibi görüntü kalitesini büyütüp küçülttüğçe korumazlar; bu durumda çözünürlükleri bozulabilir. Düşük çözünürlüklü bir dosyanın daha büyük bir boyutta kullanılması genellikle mümkün değildir (Arda, 2019: 150).

2.2.3.2. Vektör Tabanlı İllüstrasyon

Vektör tabanlı illüstrasyonlar, matematiksel şekil ve eğrilerin entegrasyonu ile oluşturulan grafik öğelerdir. Bu tür illüstrasyonlar, genellikle çizgi ve şekil odaklı olarak tanımlanır ve çizgiler, noktalar ve eğrilerden oluşan bir ağ üzerinde inşa edilir. Adobe Illustrator, CorelDRAW veya Inkscape gibi vektör grafik yazılımları aracılığıyla üretilirler. Vektör tabanlı illüstrasyonlar, piksel tabanlı benzerlerine kıyasla daha belirgin ve keskin bir görsel sunma eğilimindedir. Özellikle logo tasarımları, işaret ve sembol tasarımları, web grafikleri, çizgi romanlar ve teknik çizimler gibi çeşitli alanlarda sıklıkla kullanılır. Esnek ölçeklendirme ve boyutlandırma avantajlarına ek olarak, küçük dosya boyutları nedeniyle özellikle web sayfaları ve diğer dijital medya platformları için ideal bir formata sahiptirler (Çam, 2023: 36).

2.3. Dijital İllüstrasyonda Derinlik ve Boyut

Derinlik, dijital illüstrasyonda iki boyutlu bir yüzeyin ötesine geçen ve üç boyutlu bir algı oluşturma amacını taşır. Sanatçılar, perspektif, renk tonları, gölgelendirme ve atmosferik perspektif gibi görsel teknikleri kullanarak derinlik etkisi oluşturmayı hedeflerler. Perspektifin doğru uygulanması, nesnelerin uzaklaştıkça küçülmesi ve detayların azalması, izleyiciye eserin içine doğru bir derinlik hissiyatı verir.

Boyut, dijital illüstrasyonda nesnelerin büyüklüğü ve birbirleriyle olan ilişkilerini belirten bir kavramdır. Sanatçılar, öne çıkan nesnelere vurgulayarak veya arka plan unsurlarını geri plana iterken boyut hissiyatını oluştururlar. Renk kullanımı, detay seviyeleri ve nesnelere arasındaki kontrast gibi unsurlar, bir nesnenin uzaklığına bağlı olarak algılanan büyüklüğü etkiler.

Bu unsurların dikkatli bir şekilde kullanılması, dijital illüstrasyonlarda daha etkileyici ve derinlikli görsel deneyimler sunar. Sanatçılar, dijital platformdaki çeşitli araçları ve efektleri kullanarak bu unsurları dengeli bir şekilde birleştirirler, bu da izleyiciye eserin içinde bir uzamsal derinlik algısı oluşturur.

2.3.1. Dijital İllüstrasyonda Derinlik ve Boyut Teknikleri

Dijital illüstrasyonlarda derinlik ve boyut hissiyatını oluşturmak için çeşitli teknikler mevcuttur. Bu teknikler, nesnelere arasındaki uzaklık, boyut ve derinlik algısını güçlendirmeye yardımcı olur. Perspektif, bu tekniklerin temelini oluşturur. Perspektif kullanılarak, bir sahnenin üç boyutlu algısı iki boyutlu bir yüzey üzerine aktarılır. Nesnelere farklı derinliklerde yerleştirilmesi ve arka plan, orta plan ve ön planın belirlenmesi önemlidir. Uzak nesnelere genellikle daha soluk renklere sahipken, yakındaki nesnelere daha canlı renklere sahip olabilir. Bu renk farklılıkları, nesnelere arasındaki mesafe ve derinliği vurgulayarak derinlik hissiyatını artırır. Ayrıca, tonlamalar da nesnelere 3D yapısını vurgulamak için kullanılır.

Gölge ve aydınlatma, derinlik hissiyatının oluşturulmasında kritik bir rol oynar. Doğru gölgelendirme ve aydınlatma kullanımı, nesnelere arasındaki mesafe ve derinliği vurgular. Gölgeler, nesnelere üç boyutlu formunu belirginleştirir ve derinlik algısını güçlendirirken, aydınlatma nesnelere hacimlerini ve dokularını vurgulayarak derinlik hissiyatını artırır.

2.3.1.1. Perspektif

İki boyutlu bir yüzey üzerine üç boyutlu ve gerçekçi bir görüntü oluştururken, derinlik yanılması yaratmak için perspektifin temel ilkelerine başvurmak gereklidir. Perspektif, ortamın uzaklık, boyut ve derinlik algısını doğru bir şekilde aktarmak için kullanılan önemli bir kavramdır. Bu bağlamda, perspektifin doğru bir şekilde uygulanmasıyla, nesnelerin yerleşimini ve uzaklık ilişkileri izleyiciye gerçek dünyadaki algıya benzer bir derinlik hissi ile verebilir (Metzger, 2012: 9).

Nesnelerin konumlarını doğru bir şekilde belirlemek için perspektif çizgileri ve noktaları kullanılır. Bu, nesnelerin görünümündeki uzaklık ve yerleşimini belirlemede yardımcı olur. Ayrıca, nesnelerin boyutları ve birbirlerine olan oranları da doğru bir şekilde aktarılmalıdır. Yakındaki nesneler daha büyük ve belirginken, uzak nesneler daha küçük ve belirsiz görünür, nesnelerin bu görünürlük durumu perspektifin çizildiği ortamın hava koşullarına göre daha da silikleşebilir (Metzger, 2012: 16).

2.3.1.1.1. Perspektifin Temel İlkeleri

Bakış Noktası, bir noktaya bakarken, görüş alanımız bulunduğumuz yere ve baktığımız yöne bağlı olarak değişir. İki kişi yan yana durup aynı noktaya baktıklarında bile farklı görüntüler algırlar. Bunun nedeni, o noktaya az da olsa farklı açılardan bakmalarıdır. Ancak, bir perspektif çizim yaparken, sadece belirli bir bakış açısına göre görüneni çizeriz (Canbulat, 2009: 52-53).

Ufuk çizgisi, bir perspektif çizimindeki yatay çizgidir ve izleyicinin göz hizasını temsil eder. Bu çizgi, nesnelerin konumunu ve derinlik hissini belirler. Göz hizasına göre yerleştirilen nesneler, farklı perspektiflerde çizilir. Ufuk çizgisi, izleyiciye veya çizim yapan kişiye referans bir nokta sağlar ve perspektif çiziminin gerçekçiliğini artırır. Perspektif çizimlerinde ufuk çizgisi, doğru bir görsel sunumun sağlanması açısından önemlidir.

Perspektif çizgileri, nesnelerin üç boyutlu algısını aktarmak için kullanılan kılavuz çizgilerdir. Bu çizgiler, nesnelerin perspektifteki konumunu ve uzaklığını

belirler. Perspektif çizgileri genellikle bir noktada birleşir veya belirli bir noktadan uzanır.

Oran, bir bütünün parçaları ile bu parçaların birbirleriyle boyutsal ve konumsal açıdan karşılaştırılabilir ilişkilerini ifade eder. Uzaklık algısı, izleyiciye nesnel arasındaki mesafe ve derinlik hissini aktarmak için kritiktir. Perspektif çizimlerde doğru oranların kullanımı, nesnelere gerçeğe uygun bir şekilde temsil edilmesini sağlar. Bu bağlamda, uzaktaki nesnel genellikle daha küçük ve daha az belirgin, yakındaki nesnel ise daha büyük ve daha net olarak gösterilir. Oranların doğru bir şekilde korunması, çizimin gerçekçi olmasını sağlar (Arıkan, 2008: 17).

Yakınsamada. nesnel, uzaklaştıkça birbirlerine yaklaşır gibi görünür. Bu, perspektif ilkesi, paralel olarak çizilen çizgilerin uzaklaştıkça birbirine yaklaştığı izlenimini verir ve uzak nesnelere daha küçük ve belirsiz hale gelmesine neden olur. Bu gözle görülür birleşim, perspektifin bir etkisidir. Başka bir ifadeyle, yakındaki nesnel her zaman daha uzaktaki nesnelere göre daha büyük görünür. Demiryolu buna basit ve net bir örnek sunar; iki ray arasındaki mesafenin aslında sabit olduğunu biliriz, ancak perspektif nedeniyle bu mesafe değişiyor raylar birleşiyor gibi algılanır (Özdemir, 1999: 74)

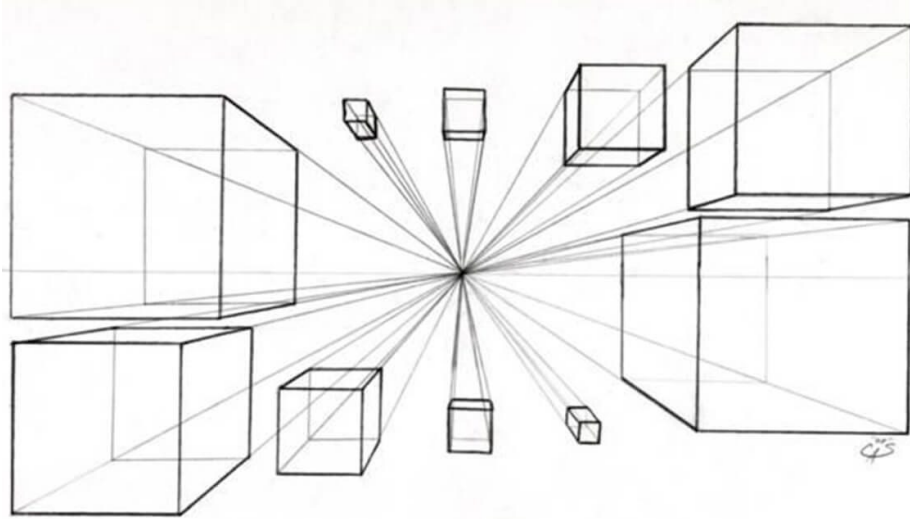
2.3.1.1.2. Perspektif Teknikleri

Perspektif sanatçılara ve tasarımcılara iki boyutlu bir yüzey üzerinde üç boyutlu bir izlenim yaratma olanağı sağlar. Perspektif tekniğinin arkasında belirli kurallar prensipler bulunur; bu da farklı türde görüntüler üretmek ve izleyicinin perspektifini yönlendirmek için kullanılır. Bu tekniklerin ustalıkla kullanılması, sanat eserlerinin ve teknik çizimlerin daha gerçekçi ve etkileyici olmasını sağlar.

2.3.1.1.2.1. Tek Kaçışlı Perspektif

Tek kaçışlı perspektif yöntemi, öğrenilmesi ve uygulanması en kolay tekniklerden biri olarak bilinir. Bu yöntemde, uzaklaşan çizgiler veya nesnelere yan kenarları, ufuk çizgisi üzerindeki tek bir noktada birleşiyormuş gibi görünür (Kilmer, 2003, s.40). Bu yöntem, tüm uzaklaşan paralel çizgilerin tek bir noktada kesiştiği

çizgisel perspektifin bir örneğidir (Görsel 32). Ufuk çizgisi, gökyüzü ile yeryüzünün birleştiği hayali bir çizgi olarak düşünüldüğünde, paralel çizgilerin kesişme noktaları bu ufuk çizgisi üzerinde yer alır ve tek bir nokta kullanılarak nesnelerin boyutları, mesafeleri belirlenir ve bu nedenle kaçış noktası da ufuk çizgisi üzerinde bulunur (Tonguç, 2023: 8).



Görsel 32: Tek Kaçışlı Perspektif Örneği

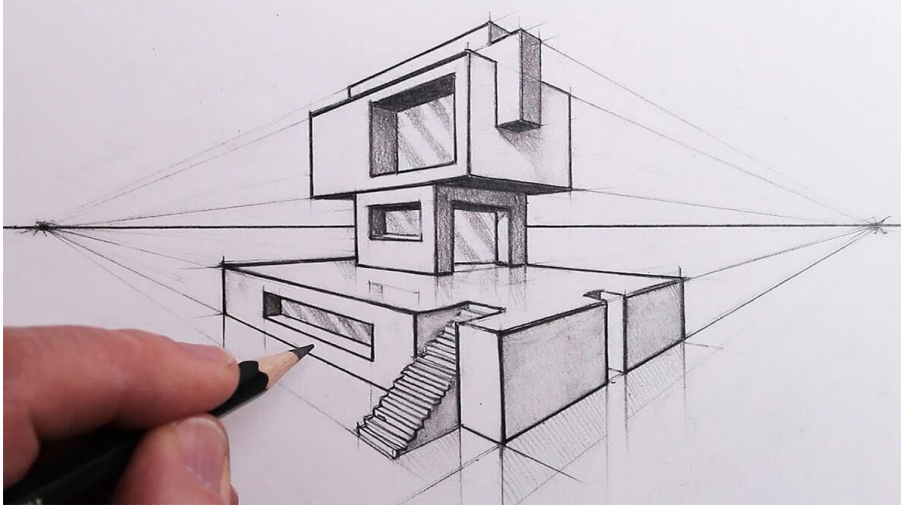
Kaynak: <https://tls.tc/8ZP21>

2.3.1.1.2.2. İki Kaçışlı perspektif

İki kaçışlı perspektif, iki boyutlu yüzeylerde üç boyutlu nesnelerin gerçekçi bir şekilde tasvir edilmesi amacıyla kullanılan bir tekniktir. Bu yöntemde, nesnenin köşeleri ufuk çizgisinde bulunan iki ayrı kaçış noktasına doğru uzanır. Özellikle köşe görünümüyle tasvir edilen binalar veya kutular gibi nesnelerin çiziminde kullanılır ve derinlik algısını belirgin şekilde artırır.

İki kaçışlı perspektifin uygulanmasında, yatay düzlemlerdeki çizgiler ufuk çizgisi üzerindeki iki farklı kaçış noktasına doğru kaybolur, dikey çizgiler ise genellikle dikey kalır ve kaçış noktalarına uzanmaz (Görsel 33). Bu teknik, nesnelerin farklı yüzeylerini farklı açılardan göstererek daha dinamik ve gerçekçi bir görünüm sunar. Mimari çizimler ve şehir manzaralarında yaygın olarak kullanılan bu perspektif,

yapıların izleyicinin bakış açısına göre farklı açılardan görünebilme özelliğini etkili bir şekilde ortaya koyar (Kilmer, 2003: 44).

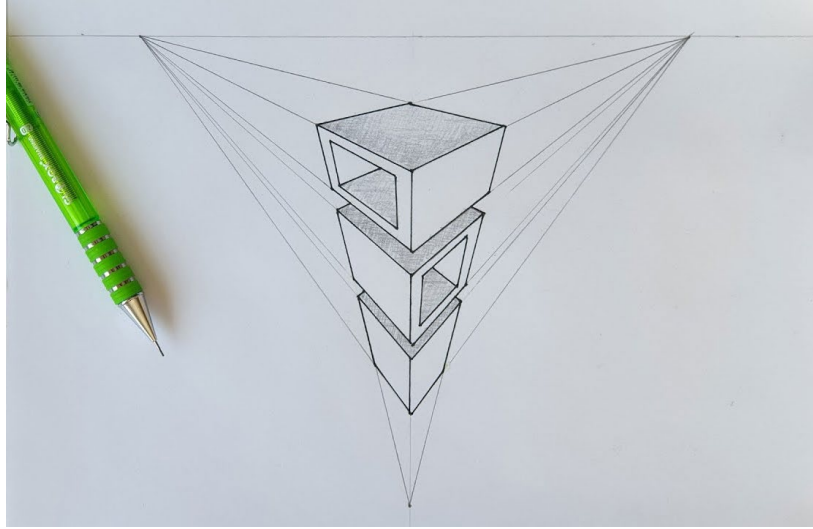


Görsel 33: İki Kaçışlı Perspektif Örneği

Kaynak: <https://www.katmansanat.com/perspektif-nedir-ve-perspektif-cesitleri/>

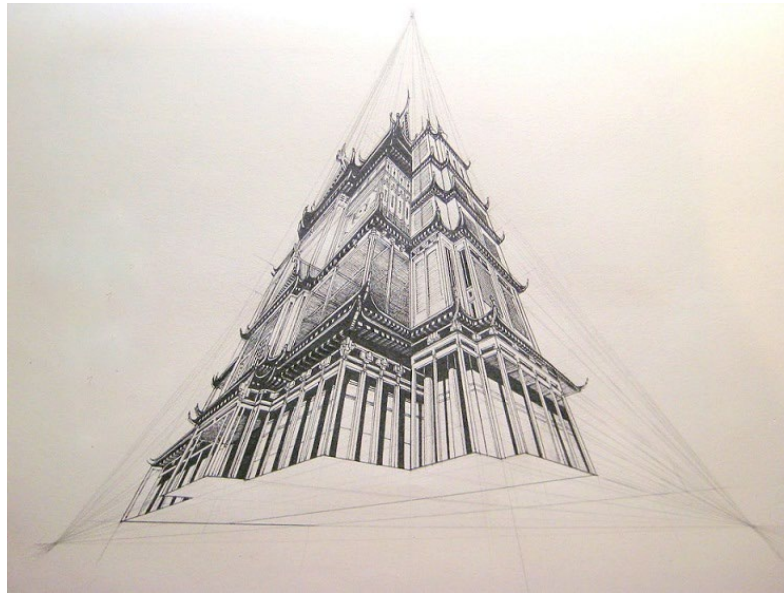
2.3.1.1.2.3. Üç Kaçışlı Perspektif

Üç kaçış noktalı perspektif, iki boyutlu bir yüzey üzerinde üç boyutlu nesnelerin daha gerçekçi bir şekilde gösterilmesini sağlayan bir tekniktir. Bu perspektif türünde, nesnenin kenarları üç ayrı kaçış noktasına doğru uzanır: iki yatay ve bir dikey. Özellikle yüksek binalar veya yukarıdan (Görsel 34) veya aşağıdan (Görsel 35) bakıldığında görülen nesnelerin çizimlerinde kullanılan bu teknik, derinlik ve yükseklik algısını artırır. Yatay düzlemlerdeki çizgiler, ufuk çizgisi üzerindeki iki kaçış noktasına doğru kaybolurken, dikey çizgiler ise yukarı veya aşağı yönlerde doğru üçüncü bir kaçış noktasına yönelir. Bu yöntem, özellikle yüksek yapılar, gökdelenler veya kuşbakışı ve kurbakışı perspektiflerde yaygın olarak kullanılır (Ching, 2015: 81).



Görsel 34: Üç Nokta Perspektifi Örneği Üsten Bakış

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=GeHa9HCT9iE>



Görsel 35: Üç Nokta Perspektifi Örneği Alttan Bakış

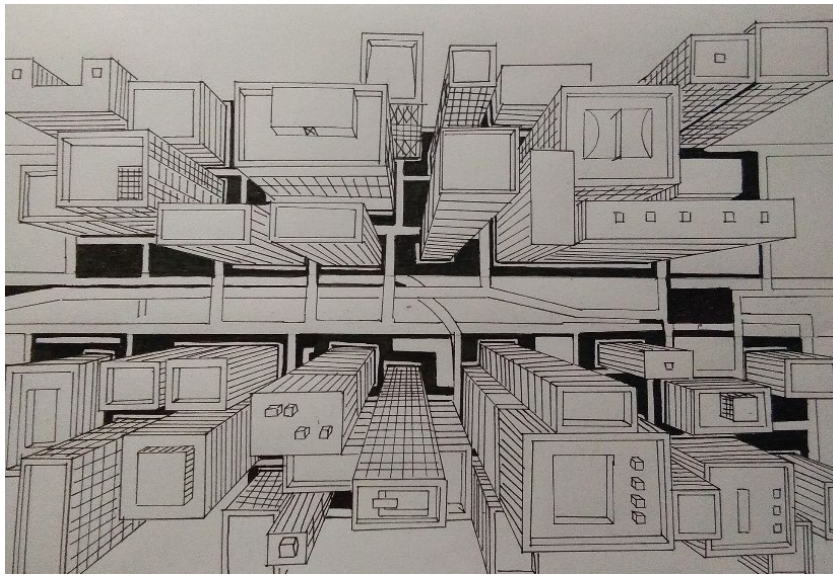
Kaynak: <https://www.arkhesanat.com/perspektif-nedir/>

2.3.1.1.2.4. Kuşbakışı Perspektif ve Kurbakışı Perspektif

Kuşbakışı perspektif ve kurbakışı perspektif, nesnelerin algılandığı açıya bağlı olarak tanımlanan iki ayrı perspektif türüdür. Her iki perspektif türü de nesnelerin farklı açılardan görünümünü sağlar ve izleyiciye derinlik hissi verir. Bu perspektifler,

görsel anlatımda çeşitli etkiler yaratır ve sanatsal ve teknik uygulamalarda sıklıkla tercih edilir.

Kuşbakışı Perspektif: Bu perspektifte, nesnelar yukarıdan aşağıya doğru görünür (Görsel 36). İzleyici, yüksek bir noktadan bakıyormuş gibi hisseder. Nesneların üst kısımları daha belirgin, alt kısımları ise daha az belirgindir. Kuşbakışı perspektif, genellikle harita çizimlerinde, şehir planlamasında, mimari tasarımlarda ve illüstrasyonlarda sıklıkla kullanılır.



Görsel 36: Kuşbakışı Perspektifi Örneği

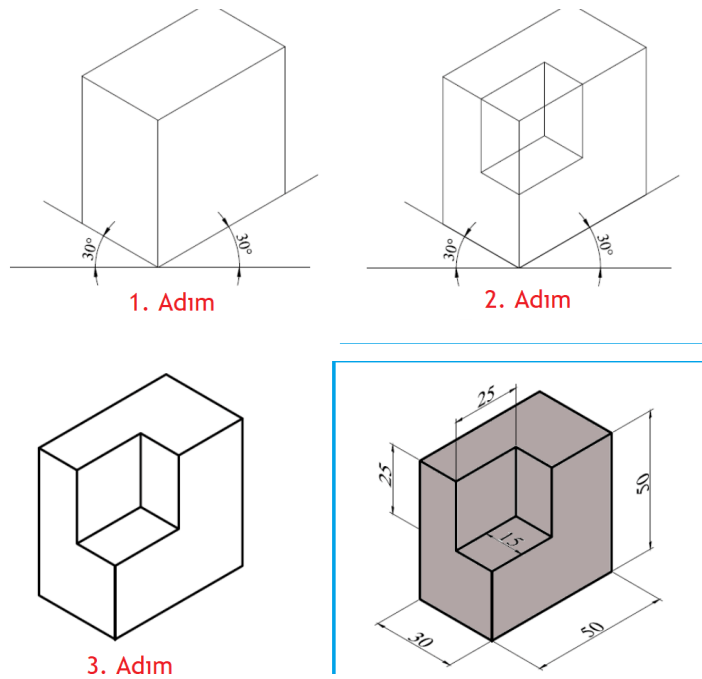
Kaynak: <https://www.artstation.com/artwork/58oBJO>

Kurbakışı Perspektif: Kurbakışı perspektifte ise, nesnelar aşağıdan yukarıya doğru görünür. İzleyici, nesnelarere yere yakın bir noktadan bakıyormuş gibi algılar. Bu perspektifte, nesneların alt kısımları daha belirgin, üst kısımları ise daha az belirgindir. Kurbakışı perspektif, genellikle yüksek binaların veya gökdelenlerin alttan görünümünü çizimlerde kullanılır (Ching, 2015: 79).

2.3.1.1.2.5. İzometrik Perspektif

İzometrik perspektif çiziminde, belirli bir eğme oranı kullanılarak cisim çizilir ve kullanılan açılar birbirine eşittir. Bu eşit açılar nedeniyle, çizilen cismin orijinal boyutu izometrik çizim sonucunda tüm noktalarda aynı oranda küçülme gösterir.

İzometrik eksenler çizilir ve cismin genişlik, yükseklik ve derinlik gibi temel boyutları kullanılarak izometrik bir kutu oluşturulur. Cismin bu izometrik kutusu üzerine görünüşleri çizilir. Daha sonra, cismin yüzelerinin ara kesitleri çizilerek detaylar eklenir. Gereksiz çizgiler temizlenerek netlik sağlanır. Son adımda, çizimin belirginleştirilmesi ve derinlik hissinin artırılması için koyulaştırma yapılır ve çizim tamamlanır (Görsel 37). Bu süreç, izometrik çizimde kullanılan standart bir yaklaşımı temsil eder ve yeni boyutlar eklemeksizin nesnelerin üç boyutlu bir görünümünü sağlar (Sanal 1, 2024).



Görsel 37: İzometrik Perspektif Örneği

Kaynak: <https://www.pislikmimar.com/izometrik-perspektif/>

2.3.1.1.2.6. Atmosferik Perspektif ve Renk Perspektifi

Atmosferik perspektif, uzaktaki nesnelerin belirsizleştiği ve renklerin solgunlaştığı bir perspektif tekniğidir. Bu teknik, derinlik algısını artırarak uzak nesnelerin daha az belirgin hale gelmesini sağlar. Örneğin, kırsal bir bölgeye yapılan bir yolculuk sırasında, uzak tepelerin yeşilinin mavi bir ton aldığını gözlemlemek mümkündür. Özellikle sonbahar aylarında, sarı, kırmızı ve kahverengi tonlara sahip

tepeler, gözlemciye morumsu veya mavimsi bir izlenim bırakabilir. Bu doğal fenomen, "atmosferik perspektif" veya "havai perspektif" olarak adlandırılır. Tepeler ile gözlemci arasındaki atmosferik tabaka, ışığın seyahatini etkiler ve renklerin solgunlaşmasına yol açar (Görsel 38). Bu atmosferik etkileşimde, duman, su damlacıkları ve polen gibi hava partikülleri rol oynar. Bu partiküller, ışığın renklerini değiştirerek, uzaktaki nesnelerin renk tonlarını etkiler. Ayrıca, atmosfer, gözlemciye ulaşan ışık miktarını azaltarak, uzak nesnelerin soluk bir görünüm kazanmasına neden olur. Bu fenomen, ışığın atmosferdeki yansımaları ve hava partiküllerinin renklerin algılanmasını etkilemesiyle açıklanır (Metzger, 2012: 13).



Görsel 38: Atmosferik Perspektif Örneği

Kaynak: <https://tls.tc/I6r4g>

2.3.1.1.2.7. Renk Perspektifi

Renk perspektifi, görsel sanatlarda sıkça kullanılan bir tekniktir ve genellikle sıcak ve soğuk renkler arasındaki kontrastı vurgular. Bu perspektifte, kırmızı, turuncu gibi sıcak renkler öne çıkarken, mavi, yeşil gibi soğuk renkler geri planda kalır. Örneğin, yeşil bir zemin üzerinde konumlandırılan kırmızı bir nesne, izleyicinin dikkatini çeker ve sahnedeki derinlik hissini artırır. Renk tonlamaları da derinlik algısını etkiler; genellikle koyu tonlar ön plana çıkarken, açık tonlar arka planda kalma eğilimindedir. Bu nedenle, renk perspektifi, görsel eserlerde mekânsal algıyı

güçlendirmek ve derinlik hissi yaratmak için önemli bir araç olarak kullanılır (Özdemir, s.76).

2.3.1.1.2.8. İnteraktif Perspektif

İnteraktif perspektif, izleyicilerin bir görseli farklı açılardan görmesine izin verir. Bu teknik, özellikle dijital sanat galerileri veya interaktif hikâye kitapları gibi uygulamalarda kullanılır. İzleyicinin görseli döndürme veya yakınlaştırma gibi işlevleri kullanarak kendi bakış açısını belirlemesine olanak tanır. Bu, izleyicinin daha etkileşimli bir deneyim yaşamasını sağlar ve görselin daha etkileyici olmasını sağlar (Görsel 39).



Görsel 39: İnteraktif Perspektif Örneği

Kaynak: <https://www.mentalcanvas.com/pro>

2.3.1.2. Renk

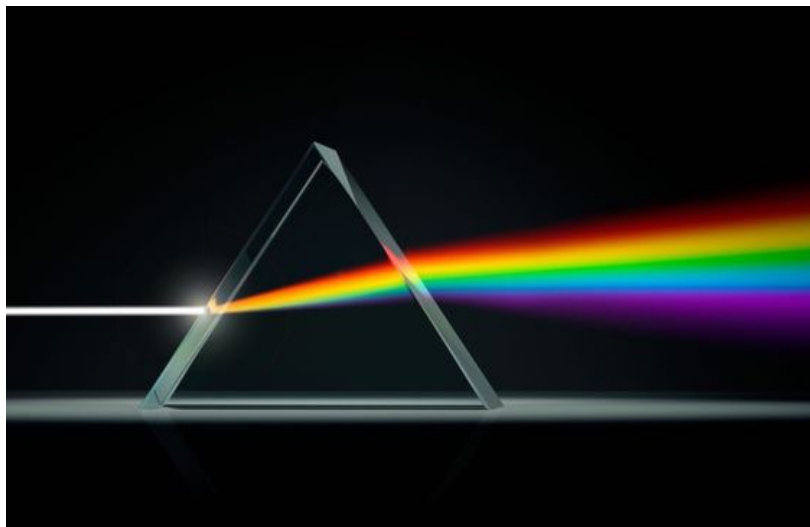
Renk, ışığın fiziksel etkileşimlerinden kaynaklanan bir olgudur. Bir nesnenin üzerine düşen ışık, o nesnenin yüzeyinde çeşitli şekillerde yansır veya soğurur. İnsan gözü bu yansımaları algılayarak çeşitli renklerin oluşmasını sağlar. Bu algılar, ışığın dalga boyu, yoğunluğu ve frekansı gibi özelliklerine bağlı olarak değişir. Renklerin algılanması, gözün retinasındaki fotoreseptör hücrelerinin ışığa yanıt vermesiyle gerçekleşir. Dolayısıyla, renklerin varlığı ve algılanması, ışıkla doğrudan ilişkilidir. Işıksız bir ortamda renk kavramı anlamsızdır çünkü renkler, ışığın varlığıyla meydana

gelir ve ışık olmadan renklerin varlığı mümkün değildir. Bu nedenle, renklerin temelinde ışıkla olan etkileşimler yatar ve renklerin oluşumu ve algılanması, ışığın niteliklerine bağlıdır (Kınık, 2014: 154).

Renk, bir sanat eserinin oluşturulmasında önemli bir bileşendir, çünkü eserin havasını değiştirebilir, izleyicinin dikkatini belirli noktalara çekebilir ve içerdiği nesnelere tanımlayabilir. Sanatçıların renk seçimleri, rastgele görünse de genellikle belirli bir amaç doğrultusunda yapılır ve yaratma sürecindeki kararlar hem sanatsal ifadeye hem de bilimsel düşünceye dayanır (Harris & Ambrose, 2013: 9).

2.3.1.2.1. Renk Algısı

Renkler, yalnızca ışığın varlığı ile algılanabilir. Işık olmadığında, yalnızca siyahlık görülür, çünkü karanlıkta renklerin varlıklarını kaybeder. Bu durum, rengin aslında ışıkla özdeş olduğunu açıkça ortaya koyar. İnsan gözü, bir nesneye çarpan ışığın nesnenin yüzeyinden yansıyan ışınlarını algıladığında renkleri görür. Güneş ışığı, farklı dalga boylarından oluşur ve cam prizma aracılığıyla geçirildiğinde yedi ayrı renge ayrılır. Bu renkler tayf olarak adlandırılır (Görsel 40). Tayftaki bu renkler, bir mercekle yeniden birleştirildiğinde beyaz ışık elde edilir. Bu süreç, rengin temelinde ışığın farklı dalga boylarının birleşimi olduğunu ve renk algısının doğrudan ışıkla ilişkili olduğunu gösterir (Alici, 2019: 87-88.)



Görsel 40: Renk Tayfi

Kaynak: <https://tls.tc/NNRDc>

Renk algısı, çevresel faktörlere bağlı olarak değişkenlik gösterebilir. Örneğin, aynı renk, güneş ışığında ve mum ışığında farklı bir biçimde algılanabilir. Ancak, insan gözü, çevresel aydınlatma koşullarına uyum sağlayarak, farklı ışık koşullarında dahi aynı rengi algılamamızı mümkün kılar. Dünya üzerinde milyarlarca renk bulunmasına rağmen, insan gözü bu geniş renk yelpazesine aynı oranda duyarlı değildir. Bu nedenle, bilim insanları, renk algısını temel renklerin varlığına dayandırmaktadır. Temel renklerin sayısı, hangi renklerin temel kabul edileceği ve bu renklerin tonlarının belirlenmesi gibi konular, fizik ve kimya disiplinlerinde yapılan deneysel çalışmalarla açıklığa kavuşturulmuştur. Tipik olarak, Kırmızı, Yeşil ve Mavi (RGB) temel renkler olarak kabul edilir ve renk algısının bu temel renklere dayandığı görülür (Üstün, 2010: 13-14).

2.3.1.2.2. Renk Tonlamalarının Derinlik ve Boyut Etkileri

Renk tonları, görsel sanatlarda derinlik ve boyut algısının oluşturulmasında kritik bir öneme sahiptir. Uzakta bulunan nesnelere genellikle daha soluk ve soğuk renk tonlarıyla tasvir edilirken, yakındaki nesnelere daha canlı ve sıcak renklere sahip olabilir. Bu ton farklılıkları, izleyicinin nesnelere arasındaki mesafeyi ve derinliği algılamasına katkı sağlar. Işık ve gölge kullanımını da derinlik ve boyut algısını güçlendirir. Aydınlik bölgeler genellikle daha parlak ve sıcak renk tonlarıyla gösterilirken, gölgeli alanlar daha koyu ve soğuk renk tonlarıyla ifade edilir. Bu renk kontrastı, nesnelere hacimlerini ve üç boyutlu yapılarını vurgulayarak derinlik hissini pekiştirir. Dolayısıyla, renk tonları, görsel kompozisyonlarda izleyicinin mekânsal farkındalığını artırarak, daha zengin ve dinamik bir görsel deneyim sunar.

RENK TÜRÜ	RENK TÜRÜNÜN ETKİLERİ
KIRMIZI	Tutkunun rengi olan kırmızı, dikkat arttırıcı, ilgi çekici, hareketlilik sağlayıcı, beyni çalıştırıcı, heyecan verici, sağlık, canlılık, aşk, zafer hissi, enerji, cömertlik, fedakarlık, ihsan, acıma, cesaret, güç, hayat dolu, ısıtıcı etkiler taşır. Abartılması halinde sertlik ve şiddet, tehlike, rahatsız edicilik, zulüm, günah ifade edebilir.
UÇUK PEMBE	Nezakat, yumuşaklık, tatlılık, çekingenlik, mahcubiyet, muhafazakarlık duygusu telkin eden bir renktir.
TURUNCU	Neşe verici, ısıtıcı, birlik olmaya yönlendirici, çok kullanıldığı durumlarda huzursuz edici, zenginlik, ışık ve verimliliği temsil eden bir renktir. Önsezinin, duru sevincin, dengeli gücün sembolü turuncu, iyimserlik yayar.
SARI	En ışıklı, hareketli, parlak ve neşeli renk olan sarı, zenginlik, bolluk, şeref ve sadakati hatırlatır. Sarı entelektüel olma, yöneticilik, hırs, iddia ve özgürlüktür. Canlı sarı, kişiyi aktif yapar, solgun sarıysa, dinlendirir ve gevşetir. Renk terapistlerine göre bu renk, tüm renkler arasında genel kas sinirlerinin gücünü arttıran tek renktir. Ağırkanlıları canlandıracak ve sınırları uyaracaktır. Sarı, anlamayı keskinleştirir ve akıl işlevlerini artırır. Ayrıca, sarının açık tonları, alanları genişleterek büyütür. Zihin uyarıcı etkisi olan ve iletişim kurmayı kolaylaştıran bu rengin aşırıya kaçılması halinde vandalizm, kıskançlık, hastalık, mantıksızlık, şüphe ve güvensizlik, sorumsuzluk, uçukluk getirir.
KAHVERENGİ	Toprak ana ve ağaçların rengi olan kahverengi, yeşil gibi yaşamın yeşermesini değil, olgunluğu temsil eden yatıştırıcı bir renktir. Ayağı yere basan, kararlı, ketum bir davranışa yönlendirir ve ciddiyet simgeler.
TABA	Kahverenginin içerisinde sarı da içeren hali olduğunu düşünecek olursak, kahverenginin olgunluk ve ciddiyetinin içerisine biraz daha neşe katılarak yumuşatılmış hali olduğunu söyleyebiliriz. Gerçekçi, yönlendirici, ısrar ettirici, kararlılık, evcillik ve aile çekirdeğinin ideal güvenliğini temsil eder.
YEŞİL	Genel olarak yeşil ağaçların yapraklarının, çimenlerin rengi olduğundan serinletici ve sakinleştirici bir etkiye sahiptir. Sessizlik, verimlilik, hayat, büyüme, doğa, bilgelik ve inancı çağırır. Her renkte olduğu gibi yeşilin de farklı tür ve tonları farklı duygular uyandırabilir. Yeşil kendine saygı, adalet ve güveni temsil edebilirken, abartılması megaloman, otoriter ama küstah, alaycı bir ifade yayabilir.
MAVİ	Mavi, hoşnutluk, iyi niyet, merhamet, açık sözlülük, dürüstlük, esneklik, yumuşak başlılık, anlaşma, uzlaşma, işbirliği ve huzuru çağırır. Heyecan giderici ve sakinleştirici etkisi vardır. Gevşemenin sevildiği ortamlarda mavi yansımalar bulunmalıdır. Mavi ışık, uyku getirici ağrı giderici ve kasılmayı önleyicidir. Mavi, ister çok koyu, ister açık olsun, içinde özgürlük ve uyum taşıyan bir renktir. Koyu mavi olan lacivert renk, ciddi olmaya ve kapsamlı düşünceye sevk eden bir renktir. Özellikle çok solgun mavilerin bolca kullanıldığı yerlerde pasiflik ve tembellik hissi getireceği unutulmamalıdır.
MOR	Mor, asalet, mistizm, utanç, hüzün, aşk ve aklın birleşimi, itibarın rengidir. Ortaçağ Avrupa'sında aristokratların rengiydi ve saray itibarını temsil eden bir renk oldu. Mor, büyük alanlarda görüldüğü taktirde korkutucu ve huzursuzluk veren bir renk olabilir. Erguvan, haklılık, ihtişam, egemenlik ve asillik duygusu doğuran kişiler arasında ciddiyet ve mesafe duygusu telkin eder. Menekşe moru, dini otorite, kaos, ölüm, kendini adama, ilahi aşkı temsil eden bir renktir. Leylak rengiyse melankolik duygular telkin eder.
BEYAZ	Beyaz, bütün renkleri içinde barındırdığından birliğin ve saflığın sembolü olmuştur. Bir açıklık ve şeffaflık idealini yansıtır.
SİYAH	Beyazın zıttı olan siyah, iyi-kötü, gündüz-gece, yin-yang, yaşam-ölüm gibi varolan doğal ikilemlerin 'diğer' rengidir. Siyah her birimizin doğasında bulunan derin uyumsuzluğun sembolüdür. Bu renk, yas, pişmanlık, suçluluğu sembolize edebileceği gibi, derin dinlendirici sessizlik ve sonsuzluk ya da yapısal kuvveti sembolize eder.

Görsel 41: Renk Türlerinin Psikolojik Etkileri

Kaynak: (Martel,1995, s.85, akt: Özdemir, 2005: 393).

2.3.1.3. Değer (Value)

İllüstrasyon sanatında "değer", bir eserin aydınlık ve karanlık tonları arasındaki ilişkiyi belirtir. Bu ilişki, objelerin hacim, derinlik ve dokusunu belirlerken, ışığın yönü ve yoğunluğuyla birlikte resmin genel atmosferini şekillendirir. Değerin kullanımı, bir illüstrasyonun görsel etkisini artırır ve izleyiciye objelerin üç boyutlu algısını sağlar. Örneğin, yüksek kontrastlı değer kullanımı dramatik bir etki yaratırken, düşük kontrastlı değer kullanımı daha sakin bir atmosfer oluşturur. Bu nedenle, değer illüstrasyon sanatında kritik bir unsurdur; sanatçının ifade gücünü artırır ve eserin duygusal etkisini derinleştirir.

2.3.1.3.1. Işık ve Gölge

Türk Dil Kurumu'na göre ışık, "cisimleri görmeyi, renkleri ayırt etmeyi sağlayan fiziksel enerji" olarak, gölge ise "saydam olmayan bir cisim tarafından ışığın engellenmesiyle ışıklı yerde oluşan karanlık" olarak tanımlanır. Işık kaynağının bir cisme çarpmasıyla kesintiye uğrayan ışık, ışık almayan bölgede gölge oluşturur; dolayısıyla gölgenin varlığı ışığın varlığına bağlıdır. İki boyutlu yüzeylerde üçüncü boyut hissi yaratmak amacıyla vazgeçilmez olan ışık ve gölge, perspektifin keşfiyle sanatta güçlü form arayışının evrilmesine katkı sağlamıştır. Sanatta, ışık ve gölge, görsel derinlik ve hacim yaratmanın yanı sıra dramatik etki ve duygusal derinlik katmada önemli bir rol oynar (Demir & Anbarpınar, 2020: 220-221).

Işık kaynağı ne kadar küçük ve yaydığı ışık hüzmesi ne kadar dar açılı, yani paralel olursa, elde edilen ışık o kadar yüksek kontrastlı ve gölgeler de o kadar keskin olur. Buna karşılık, ışık kaynağı büyük ve ışık demeti yaygın olduğunda, ışığın kontrastı azalır ve gölgeler daha yumuşak ve geçirgen hale gelir. Bir nesneye çarpan doğrudan ışık, nesnenin bir tarafını aydınlatırken, diğer tarafını karanlıkta bırakır; bu durum, nesneye güçlü ve belirgin bir görünüm kazandırır (Alici, 2019: 17).

2.3.1.3.2. Işık ve Gölgenin İllüstrasyondaki Rolü

Tarih boyunca ışık, Tanrı, güç, iyilik, güzellik ve yaşam gibi olumlu kavramlarla; gölge ise kötülük, belirsizlik, bilinmezlik ve ölüm gibi olumsuz

kavramlarla ilişkilendirilmiştir. Sanat ve illüstrasyonda, ışık ve gölge kullanımı bu tarihsel anlamları zenginleştirir. Işık, kompozisyonlarda genellikle önemli unsurları vurgulamak ve duygusal bir atmosfer yaratmak için kullanılırken, gölge derinlik ve boyut hissini artırır, aynı zamanda gizem ve dramatik etki sağlar. Sanatçılar, ışık ve gölgeyi ustalıkla kullanarak izleyicinin algısını yönlendirir ve eserlerine derin anlamlar kazandırır (Kökcü, 2023: 59).

2.3.1.3.3. Işık ve Gölgenin Derinlik ve Boyut Algısına Etkisi

Görsel algılamalarda hem ışık hem de gölge önemlidir ve birbirlerinden ayrı düşünülemezler. Işığın mevcut olduğu her durumda gölge de mevcuttur. Aydınlatma konusu, gölgeyi tanımlamayı ve anlamayı gerektirir. Bir nesnenin hacmini ve çevresindeki diğer nesnelere olan ilişkisini ortaya koyan ve ışıkla birlikte etkileşim içinde olan gölgenin varlığıdır. Gölgenin düzenlenmesi ve yaratıcı bir şekilde kullanılması önem arz eder. Gölge oluşturma amacıyla yapılan aydınlatma, görsel bir kompozisyonun oluşmasını sağlar (Akbaba, 2006: 6).

Algıda en önemli üç unsur olan göz, yüzey ve ışık, plastik sanatlarda sanatçının vazgeçilmez araçlarıdır. Işık, görsel algı için temel bir bileşendir. Sanatın temelini oluşturan ışık, resim ve objelerin dokularını ve renklerini farklı açılardan algılamamızı ve bu algıları bir yüzeye aktarmamızı sağlar. Sanatçı, ışığın nesnelere üzerindeki etkilerini gözlemleyerek, gölge, ton ve renk farklılıklarını belirler ve bu bilgileri kullanarak derinlik ve boyut hissi yaratır. Bu süreç, sanatçının görsel algıyı estetik bir biçimde yorumlayıp ifade etmesine olanak tanır. Dolayısıyla, ışık ile göz arasındaki bu etkileşim, sanatsal yaratımın merkezinde yer alır ve sanatçının algı ve yorumlama yeteneğini geliştirir (Arslan, 2018: 5).

Derinlik algısı, ışığın belirli bir açıyla nesnelere vurması sonucu oluşan gölgelerin uzunluğu ve yönüyle ilişkilidir. Bu gölgeler, nesnelere olan konumlarını ve aralarındaki mesafeleri gösterir. Daha uzun ve belirgin gölgeler, genellikle nesnenin daha uzakta olduğunu yansıtarak derinlik hissi oluşturur. Kısa ve hafif gölgeler ise nesnenin daha yakında olduğunu işaret eder, böylece izleyiciye daha

yakın bir konumda olduğu izlenimini verir. Bu şekilde, gölgelerin uzunluğu ve yoğunluğu, izleyicinin nesnelere arasındaki uzaklık ve derinlik algısını belirler.

Boyut algısı, nesnelere yüzeylerine düşen ışığın değişen yoğunluklarıyla şekillenir. Bu durum, nesnelere formunu ve yapılarını belirginleştirir. Işık, doğrudan temas ettiği bölgelerde parlak ve net bir etki yaratırken, ışık almayan bölgelerde karanlık ve gölgeli bir etki oluşturur. Bu zıtlık, nesnelere üç boyutlu yapılarını görsel olarak açığa çıkarır. Gölgelerin dokusu da önemlidir. Yumuşak gölgeler, genellikle ışığın geniş bir alana eşit şekilde yayıldığı durumlarda meydana gelir. Bu tür gölgeler, nesnenin yüzeyinin düzgün ve yuvarlak hatlarını belirginleştirir. Sert gölgeler ise daha dar bir açıdan ve güçlü bir ışık kaynağından kaynaklanır. Bu tür gölgeler, nesnenin daha keskin ve belirgin hatlarını ortaya çıkararak, detaylı yapılarını daha net bir şekilde vurgular.

2.3.1.4. Odak Noktaları

Tasarımcının iletmek istediği mesajın izleyiciye etkili bir şekilde ulaşmasını sağlayan önemli bir araç odak noktasıdır. Odak noktası, tasarımın görsel bileşenlerinde dikkati toplayan bir noktayı ifade eder. Renk, doku, ölçek ve değer gibi unsurların diğerlerini aşan veya baskın olduğu belirli bir unsur veya unsurlar grubu olarak tanımlanabilir. Bu baskın unsurlar, izleyiciyi belirli bir noktaya yönlendirir ve onların dikkatini çeker. Örneğin, bir afişteki büyük ve canlı renklere sahip bir başlık, odak noktası olarak işlev görebilir ve izleyicinin ilk dikkatini çekebilir. Tasarımın iletmek istediği mesajın etkili bir şekilde iletilmesine katkıda bulunur çünkü izleyiciye belirli bir noktaya odaklanma rehberliği sunar. Bu, tasarımın amacını daha açık ve etkili bir şekilde iletmeye yardımcı olur (Apaydın, 2019: 18).

2.3.1.4.1. Doku ve Detaylar

Doku, tasarımın temel unsurlarından biridir. Tek düzeliği bozarak, arka plan ve yüzeylerde dinamik bir görsellik oluşturur. İnsan algısında, çevremizdeki nesnelere gözlemleyerek ve dokunarak fiziksel dünyayı algılarız. Bu bağlamda, doku kavramı, görsel ve dokunsal algılarımızı etkileyen bir yapıdır ve nesnelere özgün kimliğini belirlemede önemli bir rol oynar. Dokular, görsel ve dokunsal duyular aracılığıyla

algılanabilir ve genellikle homojen olmayan yapılarıyla farklı yüzeylerde farklı şekillerde hissedilir. Bu özellikleriyle, dokular tasarımın derinliğini ve karmaşıklığını artırarak, izleyicide daha etkili bir izlenim bırakır (Ünal, 2019: 65).

Detaylar, bir sanat eserindeki küçük öğelerin titizlikle işlenmesini ifade eder. Bu unsurlar, genellikle eserin büyük bütünü içinde eriyip gitse de yakından incelendiğinde fark edilir hale gelirler. Sanat eserindeki detaylar, nesnelere yüzey dokuları, desenleri, çizgi kalınlıkları, renk tonları, gölgeler ve ışık efektleri gibi çeşitli unsurları içerebilir. Bu detaylar, sanat eserine derinlik ve hacim kazandırırken, aynı zamanda sanatçının ifade etmek istediği duyguları daha etkili bir şekilde aktarmasına yardımcı olur.

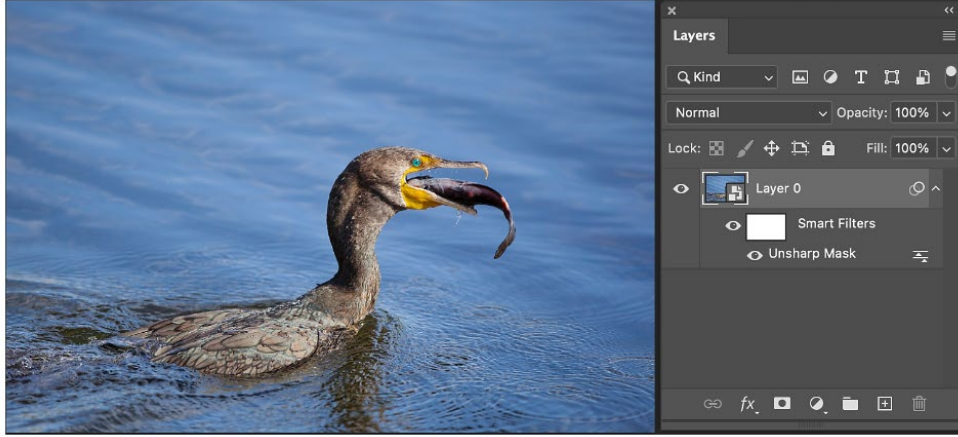
2.3.1.4.2. Odak Noktalarının Derinlik İçindeki Rolü

Odak noktaları, bir illüstrasyon veya sahnenin temel unsurları arasında yer alır ve izleyicinin dikkatini çekmek için önemli bir rol oynar. Bu noktalar, sahnedeki belirgin nesnelere veya detayları vurgulayarak izleyiciyi o noktaya odaklamaya yönlendirirken, aynı zamanda derinlik algısını artırarak sahnedeki uzak ve yakın alanlar arasındaki ilişkiyi vurgularlar. Perspektif, boyut ve konum gibi faktörlerle birleştirilerek, odak noktaları sahnenin üç boyutlu etkisini güçlendirir ve izleyiciye daha etkili bir görsel deneyim sunar. Bu sayede, izleyici sahnenin farklı alanları arasındaki mesafeyi daha iyi anlayabilir ve sahnedeki önemli unsurları daha net bir şekilde algılayabilir. Bu unsurlar, bir illüstrasyon veya sahnenin anlatısını güçlendirir ve izleyiciye daha etkili bir şekilde aktarılmasını sağlar.

2.3.1.5. Layer (Katman) Kullanımı

Dijital tasarım süreçlerinde katmanlar, çeşitli öğelerin ayrı ayrı işlenmesini ve düzenlenmesini sağlayan temel bir araç olarak kabul edilir. Her bir katman, içerdiği öğelerin düzenlenmesine olanak tanır ve düzenleme geçmişiyle geri alma işlevselliği sunar (Görsel 42). Bununla birlikte, her katman kendi özel efektlerini ve ayarlarını barındırır, bu da her öğenin farklı şekillerde düzenlenmesini ve kişiselleştirilmesini sağlar. Transparanlık ve karıştırma modları gibi özellikler, farklı katmanlardaki öğelerin etkileşimini kontrol etmek için kullanılabilir. Katmanlar, profesyonel

düzeyde çalışmalarda sıklıkla tercih edilir ve projenin düzenini koruyarak daha organize, esnek ve yönetilebilir hale getirir. Bu, tasarım sürecinin etkili bir şekilde yönetilmesini ve istenilen sonuçların elde edilmesini sağlar (Sanal 2, 2024).



Görsel 42: Photoshop Katman Görseli

Kaynak: <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/layer-basics.html>

2.3.1.6.1. İllüstrasyonlardaki Katman Kullanımının Derinlik Etkisi

İllüstrasyon çizimlerinde katmanlar, derinlik algısının oluşturulmasında önemli bir role sahiptir. Farklı katmanlara yerleştirilen öğeler, birbirlerinin önünde veya arkasında konumlanabilir, bu durum öndeki katmanların daha belirgin olmasını ve arkadaki katmanlara göre daha net görünmesini sağlar, böylelikle derinlik hissiyatı artar. Katmanlar ayrıca, daha karmaşık ve detaylı tasarımların oluşturulmasına olanak sağlar. Her bir katman, farklı bir öğeyi veya detayı içerebilir ve bu öğeler bir araya getirilerek daha zengin ve derin bir görsel elde edilebilir. Ayrıca, katmanlar farklı düzeylerdeki renk, desen veya tekstürlerin kullanılmasını sağlar, bu da illüstrasyonun daha katmanlı ve görsel olarak zengin olmasına katkı sağlar. Bu şekilde, katman kullanımı, illüstrasyon çizimlerinin derinlik, boyut ve estetik açıdan zenginleştirilmesine yardımcı olurken sanatçıya daha fazla ifade özgürlüğü sunar.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR ve YORUM

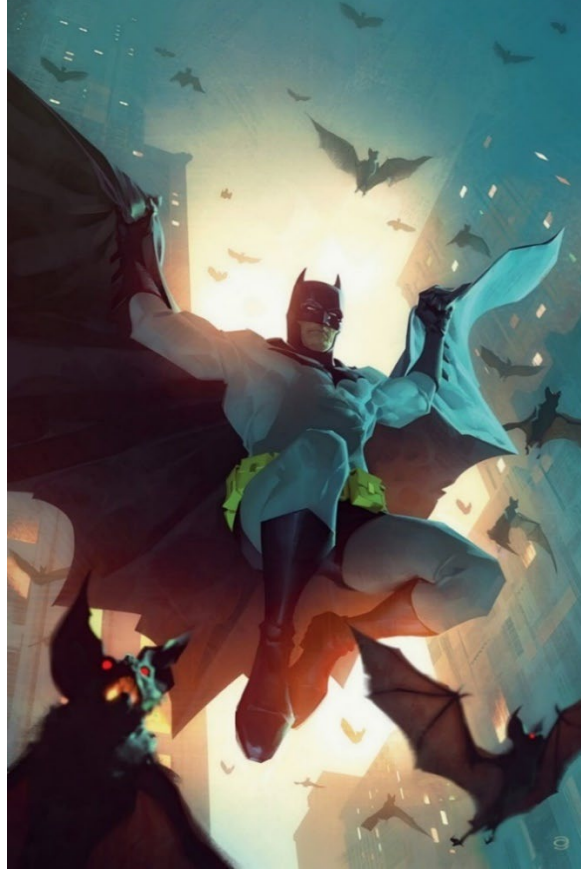
3.1. Dijital İllüstratörlerin Eserlerinin Derinlik ve Boyut Açısından İncelenmesi

Dijital illüstrasyon, çağdaş sanatın hızla gelişen ve genişleyen bir dalı olarak, sanatçılara sınırsız ifade olanakları sunmaktadır. Bu çalışma, dijital illüstrasyon eserlerinin derinlik ve boyut kavramları bağlamında incelenmesini amaçlamaktadır. Araştırma kapsamında, uluslararası tanınırlığa sahip ve prestijli firmalarla çalışan on seçkin sanatçının (Alex Garner, Kerem Beyit, David Revoy, Loish Van Baarle, Sara Kipin, Charlie Bowater, Nathan Fowkes, Sedat Girgin, Craig Mullins, Andreas Rocha) eserleri analiz edilecektir. Her sanatçıdan seçilen bir eser, temel özellikleri, odak, renk, perspektif ve ışık-gölge unsurları dikkate alınarak detaylı bir şekilde değerlendirilecektir. Eserler, derinlik ve boyut oluşturmada farklı tekniklerin kullanıldığı ve birbirlerinden bağımsız nitelikte çalışmalardır. Bu bağlamda, her eserin kompozisyonel yapısı, sanatsal teknikleri ve kullanılan görsel unsurlar, dijital illüstrasyonda derinlik ve boyut yaratma süreçlerine nasıl katkıda bulunduğu üzerinden kapsamlı bir şekilde ele alınacaktır. Bu inceleme, dijital sanatın iki önemli bileşeni olan derinlik ve boyutun farklı yaklaşımlar ve teknikler ile nasıl zenginleştirilebileceğine dair derinlemesine bir anlayış sunmayı hedeflemektedir.

3.1.1. Alex Garner

Alex Garner, Texas Üniversitesi Austin'den bilgisayar bilimi alanında mezun olduktan sonra, Jim Lee'nin Wildstorm Productions şirketinde Gen 13 ve Danger Girl gibi popüler çizgi roman serileri üzerinde çalışmıştır. 1999 yılında üç ortakla birlikte IDW Publishing'i kurmak amacıyla bu şirketten ayrılmış ve burada Kreatif Direktör ve Baş Sanatçı olarak görev yapmıştır. Şirketin satılmasının ardından, DC Comics, Marvel Comics, Blizzard Entertainment, Warner Home Video, Hasbro, Deep Silver, Upper Deck, IDW Publishing ve Cryptozoic Entertainment gibi çeşitli tanınmış firmalar için serbest illüstratör ve konsept sanatçısı olarak kariyerine devam etmiştir. Şu anda Marvel Studios Animation'da Karakter Tasarımcısıdır. Garner'ın en sevdiği sanat tarzı, ilham verici hızlı boyama teknikleridir. Çizim araçları olarak ise Photoshop, Painter ve Cintiq kullanmaktadır (Sanal 3, 2024).

3.1.1.1. Batman 125 Varyant Kapađı



Görsel 43: Batman #125 Varyant Kapađı

Kaynak: <https://www.artstation.com/>

TEMEL ÖZELLİKLER

Çalışmanın Tekniđi	Dijital İllüstrasyon
Çalışmanın Boyutu	996 x 1500
Konusu	Fantastik
Yapım Süresi	Bilinmiyor
Kullanılan Araç/Uygulama	Photoshop
Yapım Yılı	2022

ODAK	
	
Odak Noktası:	<p>Batman'ın illüstrasyonun merkezinde ve binaların arasında konumlandırılması, odak noktası olarak öne çıkmasını sağlamaktadır. Bu yerleşim, izleyicinin dikkatini doğrudan Batman'a yönlendirir ve çevresindeki unsurların (yarasalar ve binalar) onun etrafında organize olduğunu gösterir. Böylelikle, illüstrasyon boyunca hareket ve dinamizm duygusu etkili bir biçimde iletilir.</p>
Odak Noktalarının Derinlik İçindeki Rolü:	<p>Derinlik hissini vurgulamak için, illüstrasyonda izleyicinin ilk dikkatini çeken ana karakter olan Batman, öne çıkartılmıştır. Odak noktasının derinlik içindeki rolü, perspektif ve renk kullanımıyla güçlendirilerek sahnedeki derinliğin daha etkili bir biçimde algılanmasını sağlamıştır.</p>
Doku ve Detaylar:	<p>Odak noktasında bulunan Batman'ın vücudu ve kıyafetleri, ayrıntılı bir şekilde işlenmiştir. Bu detaylandırma, Batman'ı ön plana çıkarmaktadır. En önde yer alan yarasa da benzer şekilde ayrıntılı işlenmiştir. Ancak, derinlik etkisi sağlamak amacıyla, bu yarasanın yüzü detaylı işlenmesine rağmen net değildir. İllüstrasyonda derinlik efekti ve bütünlüğü bu yöntemle sağlanmıştır.</p>
Netlik ve Bulanıklık:	<p>İllüstrasyon, üç kaçırlı perspektif kullanılarak çizilmiş ve odak noktası dışındaki unsurlar net bir şekilde tasvir edilmemiştir. Bu unsurlar, Batman karakterinden uzaklaştıkça perspektif doğrultusunda küçülerek belirsizleşmekte ve silüet haline gelmektedir. Ayrıca, uzaklaştıkça bulanıklık oranı artmakta ve detay kaybı yaşanmaktadır. Özellikle, binaların gökyüzüyle birleşmesi, izleyiciye derinlik algısı vererek uzaklık hissini güçlendirmektedir.</p>

RENK KULLANIMI:	
Renk Kullanımı (sıcak/soğuk):	İllüstrasyonun genelinde soğuk ve karanlık renk tonları hakimken, hikâyenin vurgulanmak istenen noktalarında (Batman) arka planı ve çevresinde açık tonlar ve ana karakterin kıyafetinde ise yer yer sıcak renk tonları tercih edilmiştir. Bu seçim, illüstrasyonun duygu ve temasını desteklemekte ve izleyicinin dikkatini ön plana çıkan Batman'e yoğunlaştırmaktadır.
Derinlik ve Boyutta Renk Etkisi:	Mavi ve siyah tonları, renk perspektifi ile desteklenerek arka plandaki unsurları geri plana itmiş derinlik hissini artırmıştır. Batman'ın aşağıya doğru atlama algısı çevresini aydınlatan açık tonlar (ışık) ile sağlanırken yine açık sarı ve turuncu tonları ile çevre arasındaki bütünlük desteklenmiştir. Yüksek binaların renklerinin uzaklaştıkça tonlarının koyulaşması arka plandaki diğer unsurlarla bütünleşmesi ile netliğin giderek azalması derinlik hissini artmasına olanak sağlamış. Batman'ın kıyafetindeki renklerin ise gölgelere uygun şekilde tonlanması ve yer yer sıcak renklerle ön plana çıkarılması karakterdeki boyut hissini yaratmıştır.

PERSPEKTİF KULLANIMI:	
Kullanılan Perspektif Tekniği:	Üç Kaçışlı Perspektif Renk Perspektifi
Perspektifin Etkileri:	Üç kaçışlı perspektif sayesinde illüstrasyon alışılmışın dışında farklı bir bakış açısı ile ele alınmıştır. Bu bakış açısı renk perspektifi ile desteklenerek batmanın atlama hissi yani illüstrasyonun odak noktasının, arka plandaki binalar ve yarasalara göre konumlandırılması, yine bina perspektifinin renk perspektifi ile bütünleşerek silikleşip arka plandaki gökyüzü ile bir olması ana karakterin uzaklığını vurgulamaktadır.

İŞIK VE GÖLGE:	
İşık Açısı:	Kullanılan alanın merkez noktasına konumlandırılmıştır.
İşık ve Gölge Uygulaması:	<p>Ana karakterin arka kısmından yansıyan ışık, karakteri ön plana çıkarmaktadır. Kostüm detaylarında yer alan ışık gölge ise pelerindeki kumaş hareketlerini ve yumuşaklığını hissettirirken, karakterin vücuduna düşen ışık, gölge fantastik karakterin vücut hatlarını ortaya çıkarmış ve karakterlere boyut kazandırmıştır. Bu detaylar, karakterlerin canlılığını ve gerçekçiliğini artırarak izleyiciye daha etkileyici bir deneyim sunar.</p> <p>Ana karakterin alt kısmında yer alan ama detaylarıyla ön plana çıkan yarasalardaki renk tonlamaları iste yarasaların detaylarını vurgulamış, derinlik algısını desteklemiştir.</p>
İşık Yayılımı ve Yansımalar:	Karakterlere yansıyan ve binanın içindeki ışık, fantastik temasını destekler niteliktedir. Bu ışık efekti, illüstrasyonun atmosferini zenginleştirir ve izleyiciye olağanüstü bir dünya hissiyatı verir. Aynı zamanda, illüstrasyonun kompozisyonunu güçlendirirken, derinlik hissini artırarak görsel çekiciliği ön plana çıkarır. Bu ışık-gölge efekti, karakterlerin ve çevrenin birbirleriyle etkileşimini vurgulayarak izleyiciyi hikâyenin içine çeker ve görsel deneyimi zenginleştirir.
İşık ve Gölgenin Derinlik ve Boyut Algısına Etkisi:	<p>Ana ışık kaynağının karakterin arkasında olması onu vurgularken arka planda uzak kısımların gölgeli ve soluk tonlarda olması ise derinlik hissini ön plana çıkarıyor.</p> <p>İşık, gölge Batman'ın kıyafetinde ve vücudunda boyut hissini artırır. Çizim genelinde ise ışık-gölge oyunu, illüstrasyonun derinliğini ve bütünlüğü vurgular ve izleyiciyi resmin içine çeken bir algı sunar.</p>

Batman'ın öne çıktığı illüstrasyonda derinlik hissiyatı, perspektif ve renk kullanımıyla güçlendirilmiştir. Mavi ve siyah tonlar arka plandaki unsurları geri plana iterken, açık tonlar Batman'ın atlama hareketini ve çevresini aydınlatarak dikkati üzerine çekmektedir. Yüksek binaların tonlarının uzaklaştıkça koyulaşması, arka planın belirsizleşmesine ve derinlik algısının artmasına katkı sağlamıştır. Batman'ın kıyafetindeki renklerin gölgelerle uyumlu tonlanması ve yer yer sıcak renklerle vurgulanması, karakterin boyut hissini pekiştirmiştir. Üç kaçışlı perspektif, alışılmışın dışında bir bakış açısı sunarken, renk perspektifi ile desteklenerek Batman'ın

uzaklığını vurgulamıştır. Ana ışık kaynağının karakterin arkasında olması Batman'ı ön plana çıkarırken, arka plandaki gölgeli ve soluk tonlar derinlik hissini artırmıştır. Işık ve gölge oyunu, illüstrasyonun bütünlüğünü ve derinliğini vurgulayarak izleyiciye çekici bir görsel deneyim sunulmuştur.

3.1.2. Kerem Beyit

Gazi Üniversitesi'nde Grafik Tasarım bölümünden mezun olan Kerem Beyit, sanat kariyerine çeşitli dergi ve kitap kapakları çizerek başlamıştır. Grafik tasarım eğitimi ve yıllar içinde kazandığı deneyimlerle birlikte, özellikle fantastik ve bilimkurgu temalı illüstrasyonlara yönelmiş ve bu alanda tanınmıştır. Sanat hayatına 1995 yılından bu yana odaklanan Beyit, ticari çocuk dergileri ve kitapları da dahil olmak üzere geniş bir yelpazede eserler üretmiştir. Ayrıca, film ve oyun endüstrileri için konsept çizimleri yapmasıyla da bilinir.

Sürrealist akımı benimseyen Beyit, grafik tasarımcı ve fantastik ressam olarak tanımlanır. Kendisi, "İlhamsız sanat üretemezsiniz, ilham illaki başka bir eser olmak zorunda değil... Ben doğadan da çok ilham alırım." ifadeleriyle sanat anlayışını açıklamıştır. Bir sanal platformda "elite member" statüsü için aday gösterilmiş olması, sanatının kabul gördüğünün bir göstergesidir. Tablet kullanmadan fareyle çalışmasına rağmen, dijital sanat alanında etkileyici işlere imza atması dikkate değerdir.

'No More Room in Hell' için 120 katman içeren bir grafik oluşturarak yeteneklerini bir kez daha kanıtlamıştır. Grafik tasarım topluluğunun önde gelen isimlerinden biri olarak, çeşitli platformlarda yönetici olarak da görev yapmaktadır. Sanatına olan bağlılığı ve sürekli gelişen yetenekleri, Beyit'i sektöründe önemli bir figür haline getirmiştir (Sanal 4, 2024).

3.1.2.1. Ametist Suikastçısı Kitap Kapağı



Görsel 44: (The Horrendous Imaginings Kitap 3: Ametist Suikastçısı, Joseph Daniel için hazırladığı Kapak Resmi.)

Kaynak: <https://kerembeyit.artstation.com/>

TEMEL ÖZELLİKLER

Çalışmanın Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çalışmanın Boyutu	1920 x 1265
Konusu	Fantastik
Yapım Süresi	40 Saat
Kullanılan Araç/Uygulama	Photoshop (Approx)
Yapım Yılı	2024

<p>ODAK:</p>	
	
<p>Odak Noktası</p>	<p>İllüstrasyon bütün olarak incelendiğinde, birden fazla odak noktası belirginleşmektedir. İlk olarak, ufuk noktasında yer alan ve canlı renkleriyle dikkat çeken yumurtalar, odak noktalarından birini oluşturmaktadır. Diğer bir odak noktası ise yine ufuk çizgisine yakın bir noktada bulunan ve çocuklardan birinin elindeki canlı mavi ışık parlamasıdır. Bu parlaklık, şatoya giden yolu izleyen bir perspektif sunarak dikkatleri üzerine çeker. Üçüncü odak noktası ise daha arka planda, göz hizasının üzerinde yer alan ve bulutların arasından süzülen beyaz ışıktır. Bu odak noktaları, illüstrasyonun derinliği ve katmanlı yapısını vurgulayarak izleyiciye zengin bir görsel deneyim sunmaktadır. Ufuk çizgisinin üzerinden karakterlerin baktığı orta noktadan ışık dağılmaktadır</p>
<p>Odak Noktalarının Derinlik İçindeki Rolü:</p>	<p>İllüstrasyondaki odak noktaları, buldukları alanlarda yer alan ayrıntıları, perspektifi, ışığı ve gölgeleri destekleyerek ön plana çıkarır. Örneğin, belirli bir odak noktasında yer alan canlı renkler ve belirgin detaylar, izleyicinin dikkatini bu alana çeker ve bu alandaki unsurların öne çıkmasını sağlar. Ayrıca, perspektifin derinliğini vurgulamak için odak noktaları stratejik olarak yerleştirilmiştir; bu da izleyiciye illüstrasyonun uzay algısını artırır. Işık ve gölgelerin bu odak noktalarında doğru bir şekilde kullanılması, illüstrasyonun derinliğini ve hacmini belirginleştirir ve izleyiciye üç boyutlu bir hissiyat sunar. Bu şekilde, odak noktaları illüstrasyondaki diğer unsurları destekleyerek izleyicinin dikkatini çeker ve görsel deneyimi zenginleştirir.</p>

<p>Doku ve Detaylar:</p>	<p>Ön planda yer alan unsurlar, özenle detaylandırılmış ve dokuları titizlikle işlenmiştir. Çocukların kıyafetleri, taşlar ve yapraklar gibi unsurlar, gerçekçi bir şekilde betimlenmiş ve dokularına uygun bir biçimde resmedilmiştir. Bu detaylar, izleyiciye yakın mesafeden dikkatlice incelendiğinde bile göze çarpar.</p> <p>Giderek uzaklaşan unsurlar ise detaylardan yoksun değildir, ancak detaylar belirginliklerini kaybetmiş ve azalmıştır. Bu, perspektifin derinliğini vurgulamak için bilinçli bir tercih olup, uzaklaşıldıkça detayların daha belirsiz hale geldiği ve netliklerinin azaldığı bir etki yaratır. Böylece, izleyiciye derinlik hissi verilirken aynı zamanda illüstrasyonun dengeli bir bütün olarak algılanması sağlanır</p>
<p>Netlik ve Bulanıklık:</p>	<p>Ön planda yer alan detaylar titizlikle işlenmiş ve özellikle odak noktalarında belirgin bir netlik sağlanmıştır. Bu detaylar, yakından incelendiğinde açıkça görülebilir. Odak noktalarında, özel bir dikkatle detaylara yaklaşılmış ve bu alanlarda özenle işlenmiştir.</p> <p>Ancak, daha arka planda bulunan gemiyi içeren odak noktası, atmosferik perspektife uygun olarak bulanıklaştırılmıştır. Bu, uzak mesafedeki nesnelerin netliğinin azaldığı ve detaylarının belirsizleştiği bir etkiyi yansıtmaktadır. Bu bulanıklık, illüstrasyona derinlik kazandırırken aynı zamanda atmosferik bir dokuyu da vurgular.</p>

<p>RENK KULLANIMI:</p>	
<p>Renk Kullanımı (sıcak/soğuk):</p>	<p>İllüstrasyonun genelinde soğuk renklerin gri tonları hakimken, hikâyenin vurgulanmak istenen noktalarında sıcak renkler tercih edilmiştir. Bu seçim, illüstrasyonun duygu ve temasını desteklemekte ve izleyicinin dikkatini öne çıkarılan unsurlara yoğunlaştırmaktadır.</p>
<p>Derinlik ve Boyutta Renk Etkisi:</p>	<p>Soluk tonlardaki gri, mavi ve yeşil tonları, arka plandaki unsurları geri plana iterek derinlik hissini artırır. Bu tonlar, uzak mesafedeki nesnelerin daha soluk ve bulanık görünmesini sağlayarak izleyiciye bir uzay algısı sunar. Öte yandan, mor, kırmızı ve daha canlı renkler, ön plandaki karakterlere odaklanmayı sağlar. Bu canlı renkler, odak noktalarındaki detayları ve karakterleri ön plana çıkararak izleyicinin dikkatini bu alanlara çeker ve illüstrasyonun belli unsurlarını vurgular. Bu şekilde, renkler illüstrasyondaki derinlik algısını artırırken aynı zamanda izleyicinin görsel deneyimini yönlendirir.</p>

PERSPEKTİF KULLANIMI:	
Kullanılan Perspektif Tekniği:	Atmosferik Perspektif Çizgisel Perspektif (2 kaçırlı perspektif)
Perspektifin Etkileri:	<p>Perspektif kullanımı, illüstrasyonda derinlik hissiyatı oluşturmak için kritik bir rol oynamaktadır. Özellikle yol ve deniz gibi uzanan unsurlar, perspektif çizgileriyle belirginleştirilmiş, bu da izleyiciyi resmin içine çeken bir etki yaratmıştır. Perspektifin bu etkili kullanımı, resmin genel uzaklık hissini artırarak derinlik efekti oluşturur. Arka planda yer alan atmosferik perspektif ise, sis ve kapalı hava gibi öğeleri net bir şekilde vurgularken, perspektif için seçilen renk tonları da resmin derinliğini güçlendirir.</p> <p>Boyut algısı ise özellikle karakterlerin ve nesnelerin büyüklüğü üzerinden oluşturulmuştur. Ön plandaki kadın ve çocuklar, normal boyutta tasvir edilmiştir lakin buradaki görünüm normalden daha büyük gibi görünüyor olması yakınlık uzaklık ilişkisini vurgulanmaktadır. Daha uzakta yer alan harabe ev ve ejderha gemisi ise daha küçük boyutta resmedilerek, izleyicide uzaklık hissiyatı oluşturulmuştur.</p>

IŞIK VE GÖLGE:	
Işık Açısı:	Ufuk çizgisinin üzerinden karakterlerin baktığı orta noktadan ışık dağılmaktadır
Işık ve Gölge Uygulaması:	<p>Karakterlerin üst kısmından yansıyan ışık, yüz ifadelerinin belirginleşmesini sağlarken, kumaş detaylarındaki gölgelendirmeler de karakterlere boyut kazandırmıştır. Bu detaylar, karakterlerin canlılığını ve gerçekçiliğini artırarak izleyiciye daha etkileyici bir deneyim sunar.</p> <p>Daha uzakta bulunan şatonun camlarından gelen ışık görüntüsü ise yıkık bir atmosfer yaratırken aynı zamanda fantastik öğelere uyum sağlar. Bu ışık efekti, illüstrasyonun gizemini ve büyüsunü artırarak izleyiciyi içine çeker. Bu şekilde, ışık ve gölgelerin kullanımı,</p>

	illüstrasyonun atmosferini zenginleştirir ve izleyicinin duygusal bağ kurmasını sağlar.
Işık Yayılımı ve Yansımalar:	Karakterlere yansıyan ve harabe binanın içindeki ışık, fantastik temasını destekler niteliktedir. Bu ışık efekti, illüstrasyonun atmosferini zenginleştirir ve izleyiciye olağanüstü bir dünya hissiyatı verir. Aynı zamanda, illüstrasyonun kompozisyonunu güçlendirirken, derinlik hissini artırarak görsel çekiciliği ön plana çıkarır. Bu ışık-gölge efekti, karakterlerin ve çevrenin birbirleriyle etkileşimini vurgulayarak izleyiciyi hikâyenin içine çeker ve görsel deneyimi zenginleştirir.
Işık ve Gölgenin Derinlik ve Boyut Algısına Etkisi:	Ana ışık kaynağının geminin önünden gelmesi, geminin ön kısmında belirgin bir aydınlatma sağlarken, aynı zamanda ön plandaki karakterler ve harabe bina da bu ışıktan etkilenir. Bu unsurlar, gemiye kıyasla daha az ışık alırken, hala belirgin bir aydınlık sergiler. Ancak, gemiye göre daha az ışık aldıkları için gölgeleri daha belirgindir, bu da boyut hissini artırır. Bu ışık-gölge oyunu, illüstrasyonun derinliğini vurgular ve izleyiciye mekânsal bir algı sunar.

İllüstrasyon, odak noktaları ve perspektif kullanarak derinlik hissiyatı oluşturmaktadır. Canlı renkler ve detaylar, öne çıkan unsurları vurgularken, arka plandaki soluk tonlar ise uzaklık duygusunu pekiştirmektedir. Perspektif çizgileri, özellikle yol ve deniz gibi unsurlarda kullanılarak izleyiciye derinlik algısı kazandırılır. Işık ve gölgeler ise illüstrasyonun hacmini ve derinliğini artırır; örneğin, geminin önündeki ana ışık kaynağı objelerin boyut algısını belirginleştirmektedir. Karakterlerin ve nesnelerin büyüklüğü üzerinden yapılan boyut algısı vurgusu, mekânsal ilişkileri izleyiciye aktarmaktadır.

3.1.3. David Revoy

David Revoy, 18 Haziran 1981'de Reims, Fransa'da doğan bir sanatçı ve yazar olarak tanınır. David Revoy, Fransız bir sanatçı ve yazar olarak tanınır. İllüstrasyon, çizgi roman yazımı ve grafik tasarım alanlarında faaliyet gösteren Revoy, aynı zamanda özgür yazılım projelerinde de aktif bir rol üstlenmiştir. Kariyerine teknolojik bir lisans derecesi ile başlayan sanatçı, dijital illüstrasyona geçiş yaparak bilgisayar araçlarını ve grafik tabletleri ana araçları haline getirmiştir. Uzun yıllar Photoshop ve Corel Painter gibi yazılımları kullanmış ancak daha sonra özgür yazılım platformlarına yönelmiştir.

Özgür yazılım alanında MyPaint, Blender ve Krita gibi projelerde yer alan Revoy, ayrıca çeşitli araçlar geliştirerek özellikle çizgi roman dünyasına katkı sağlamıştır. Sanat yönetmeni olarak da görev alan Revoy, Blender Vakfı'nın Durian projesinde önemli bir rol oynamış ve kısa film Sintel'in yapımında yer almıştır. Ayrıca, MyPaint'e fırça setleri ve renk paletleri ekleyerek kullanıcı deneyimini geliştirmiş ve uluslararası konferanslarda sunumlar yapmıştır.

Sanatçının çalışmaları, dijital sanat eserleri albümlerinde ve Pepper & Carrot adlı kısa öykü serisinde geniş kitlelere ulaşmıştır. Glénat Editions tarafından basılan eserler, yazarın maddi olarak desteklenmesini sağlayarak Creative Commons lisansı altında paylaşılmıştır. Revoy'un sanatı hem teknik açıdan hem de toplumsal etkileri bakımından önemli bir yer tutmaktadır (Sanal 5, 2024).

3.1.3.1. Çatılarda Oturan




Görsel 45: David Revoy'un Pepper & Carrot Adlı Kitabının Üçüncü Kapak Resmi

Kaynak: <https://www.davidrevoy.com/article654/sitting-on-the-rooftops>

TEMEL ÖZELLİKLER

Çalışmanın Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çalışmanın Boyutu	3093 x 4200
Konusu	Fantastik
Yapım Süresi	Bilinmiyor
Kullanılan Araç/Uygulama	Krita
Yapım Yılı	2018

ODAK	
	
Odak Noktası:	İllüstrasyonda odak noktası, merkezde bulunan Pepper adlı cadı çocuktur. Pepper, çatının üzerinde bağdaş kurmuş bir şekilde otururken elinde süpürge tutar ve yanında kedisini sevgiyle el sallamaktadır. Bu pozisyon, Pepper'ın kendine güvenen ve neşeli bir karakter olduğunu yansıtır. Perspektif kullanımıyla birlikte, etraftaki evlerin boyutları küçülerek merkeze doğru ilerler ve Pepper'ı odak noktası haline getirir. Bu tasarım kararları, illüstrasyonun izleyiciyi Pepper'ın dünyasına çekmek ve onun hikayesine odaklanmasını sağlamıştır.
Odak Noktalarının Derinlik İçindeki Rolü:	Perspektif kullanımıyla birlikte, etraftaki evlerin boyutları küçülerek merkeze doğru ilerler. Bu, izleyiciye derinlik algısı sağlar ve görsel kompozisyonun daha derin ve dinamik bir his vermesini sağlar. Merkezdeki Pepper, odak noktası olarak belirlenerek izleyicinin dikkati üzerine çekilir. Bu, izleyicinin görsel deneyimini yönlendirir ve onları Pepper'ın dünyasına odaklanmaya teşvik eder. Bu şekilde, odak noktasının derinlik içindeki rolü, illüstrasyonun görsel etkisini artırarak izleyiciyi hikâyenin içine çeker ve karakterin önemini vurgular.
Doku ve Detaylar:	Resmin en ön kısmında yer alan çatı ve ana karakterler detaylı bir şekilde resmedilmiş ve dokuları işlenmiştir. Karakterleri odak noktası yapan evlerin yakın planda resmedilenlerin ev yapımında kullanılan

	materyaller detaylıca çizilmiş uzaklaştıkça detaylar azalmış ve bulutların içine gömülmüştür.
Netlik ve Bulanıklık:	En ön planda yer alan karakterler ve konumlandıkları çatı kompozisyonda en net olan kısım. Ana karakteri ön plana çıkaran sıralı evler ise uzaklaştıkça netliğini kaybetmiş ve üstlerinde yer alan bulutlarla arka planda bulanıklaşıp, bütünleşerek derinlik hissini arttırmıştır.

RENK KULLANIMI:	
Renk Kullanımı (sıcak/soğuk):	<p>Bu illüstrasyonda renk kullanımı, görsel anlatıyı ve duygusal tonu belirler. Sıcak renkler, kırmızı ve beyaz tonlarıyla Pepper'ı ve çevresindeki unsurları vurgulayarak enerji ve canlılık hissi verir. Bu renkler, Pepper'ın neşeli ve kendine güvenen doğasını yansıtır ve izleyicinin dikkatini çeker.</p> <p>Soğuk renkler, yeşil tonlarıyla arka plandaki büyük ağaç ve doğal unsurlarda kullanılmıştır. Yeşil renk, sakinlik ve dinginlik hissi uyandırarak sıcak renklerin enerjisini dengeler ve derinlik hissini artırır. Bu denge, izleyiciyi merkeze, yani Pepper'a yönlendirir.</p>
Derinlik ve Boyutta Renk Etkisi:	<p>Bu illüstrasyonda, renk kullanımı derinlik ve boyut algısını belirginleştirir. Sıcak renkler (kırmızı ve beyaz), Pepper'ı vurgulayarak izleyicinin dikkatini çeker ve karakteri ön plana çıkarır. Bu renkler, Pepper'ın enerjik ve neşeli doğasını yansıtır. Soğuk renkler (yeşil), arka planda kullanılarak derinlik hissini pekiştirir. Yeşil tonları, uzaklık ve dinginlik hissi vererek arka plandaki evler ve büyük ağacı daha geride gösterir. Sıcak ve soğuk renklerin bu kontrastı, illüstrasyonun boyutunu zenginleştirir ve izleyiciyi merkeze doğru yönlendirir, böylece hikâyenin atmosferini ve görsel anlatımını güçlendirir.</p>

PERSPEKTİF KULLANIMI:	
Kullanılan Perspektif Tekniği:	<p>Tek Kaçışlı Perspektif</p> <p>Atmosferik Perspektifi</p> <p>Üç Kaçışlı Perspektif</p>

Perspektifin Etkileri:	Tek kaçırlı perspektif ile ele alınan binalar, çizimin sağ ve sol kısmında yön bütünlüğü sağlanarak orta noktada birleşmektedir. Bu düzenleme, kompozisyonun merkezinde yer alan ana karakteri vurgulamaktadır. Atmosferik perspektif, bulutların kullanımıyla desteklenmiş ve bu sayede derinlik hissi oluşturulmuştur. Ön planda yer alan ve Pepper karakterinin kompozisyonun merkezinde konumlanmasını sağlayan çatı, üç kaçırlı perspektif ile çizilmiştir. Bu bölüm, çizime ilk bakışta üç boyut algısını kazandıran unsurdur.
-------------------------------	--

İŞIK VE GÖLGE:	
Işık Açısı:	Işık, ilk bakışta ön sağ kısımdan vurmakla birlikte, evlerin çatılarında da belirgin bir aydınlık hissi oluşturur. Ayrıca, ana karakterin arkasında yer alan beyaz ışık, onu ön plana çıkarmaktadır.
Işık ve Gölge Uygulaması:	İlk bakışta, ışık etkisini en belirgin şekilde çatıda hissederiz; zira ışık almayan bölgelerdeki gölgeler son derece nettir ve ana karakterin gölgesi de bu alana düşerek kuşu gölgede bırakır. Işığın açısını en belirgin şekilde algılayabildiğimiz nesne, karakterimizin cadı süpürgesidir; ışık ve gölge, bu nesnede net bir biçimde resmedilmiştir. Kıyafet detayları işlenirken de ışık ve gölgeye özen gösterilmiş, boyutlandırma ışık ve gölge kullanımıyla desteklenmiştir. Ayrıca, binaların arasındaki boşluklarda birbirlerinin üzerine düşen gölgelere de dikkat edilmiştir. Sağ tarafta yer alan binalar, ışığın arka tarafında kaldığı için daha koyu renklendirilmişken, sol kısımdaki binalar ise ışığın sağ üstten geldiğini belli eder şekilde daha aydınlıktır.
Işık Yayılımı ve Yansımalar:	Ana karakterin arkasından yayılan beyaz ışık yansıması, atmosferik perspektifin etkisiyle, evlerin bittiği noktaya konumlandırılmıştır. Bu düzenleme, evlerin devamı varmış gibi algılanmasını sağlayarak derinliği arttırmıştır. Ayrıca, bu noktadan karaktere doğru süzülen ışık, ana karakteri ön plana çıkarmıştır.
Işık ve Gölgenin Derinlik ve Boyut Algısına Etkisi:	Ana ışık kaynağının önde olması, illüstrasyona boyut kazandırırken aynı zamanda detayları da öne çıkarmaktadır. Karakterin arkasından gelen ışık ise karakteri vurgulayarak onun ön plana çıkmasını destekler. Perspektifle birlikte illüstrasyon bütünlüğünde entegre olan bu ışık kullanımı, derinlik hissini artırır.

Bu illüstrasyonda perspektif kullanımı, evlerin merkeze doğru küçülmesiyle birlikte derinlik algısını sağlamaktadır. Merkezdeki Pepper, odak noktası olarak belirlenmiş ve izleyicinin dikkatini çekerek karakterin önemini vurgulamaktadır. Renklerin kullanımı, özellikle sıcak tonlar (kırmızı ve beyaz) ile Pepper'ın vurgulanması ve soğuk tonlar (yeşil) ile arka planın derinlik hissini pekiştirilmesiyle görsel boyut ve derinlik algısını belirginleştirmektedir. Binaların tek kaçışlı perspektifle düzenlenmesi, çizimde yön bütünlüğü sağlayarak merkezdeki ana karakterin vurgulanmasına katkıda bulunmaktadır. Atmosferik perspektif ise bulutlar aracılığıyla derinlik hissiyatını artırmakta ve kompozisyonun üç boyutlu algısını güçlendirmektedir. Ana ışık kaynağının karakterin önünde olması hem mekânsal algıyı derinleştirir hem de karakterin ön planda olmasını sağlar. Perspektif ve ışık kullanımının entegrasyonu, illüstrasyonun genel derinlik etkisini artırarak izleyiciye etkileyici bir görsel deneyim sunmaktadır.

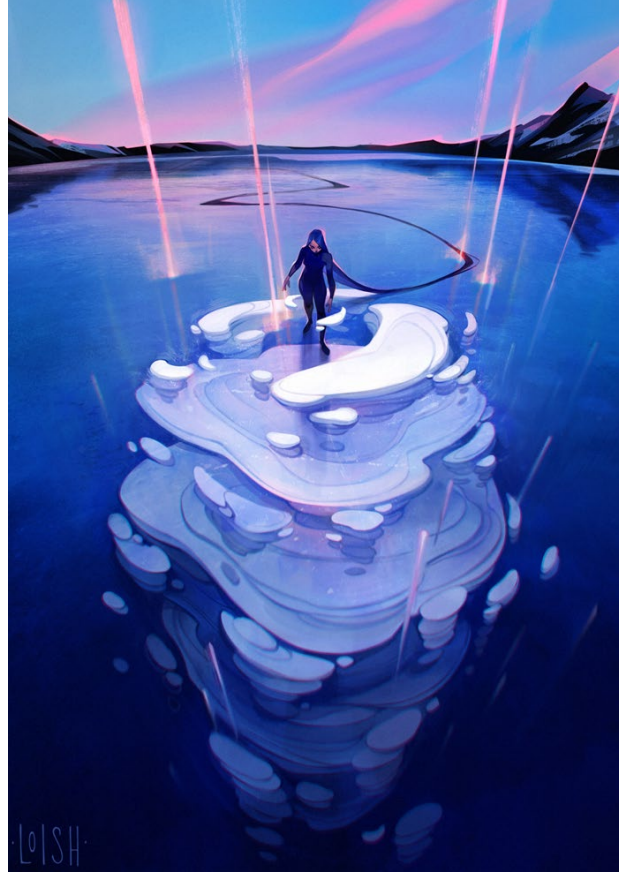
3.1.4. Loish Van Baarle

Dođduđu Hollanda'dan Amerika'ya tařındıklarında henüz 4 yařındaydı. Ailesi diplomatik görevler nedeniyle sık sık ÷lke deđiřtirdiđi için çocukluđu Hollanda, Endonezya, Fransa ve Belçika gibi farklı ÷lkelerin karıřımında geçti. 15 yařında dijital sanata ilgi duymaya bařladı ve Photoshop gibi yazılımları keřfetti bunlardan biri de Paint'e benzeyen çevrimiçi çizim programı olan Oekaki'ydi. Lise yıllarında animasyon kariyeri üzerine karar vererek Belçika'da animasyon kursuna gitti ve sonrasında Hollanda'da yüksek lisans derecesini tamamladı.

Mezun olduktan sonra serbest meslek hayatına atıldı ve animasyon, oyun sanatı ve tanıtım illüstrasyonları gibi çeřitli alanlarda çalıřtı. Özellikle karakter tasarımı konusunda uzmanlařtı ve büyük řirketler (LEGO, Amazon, Nickelodeon, EA, Guerrilla Games, Coca-Cola, Autodesk, Blizzard Entertainment) için tasarımlar yaptı. İřleriyle birlikte kiřisel projelerine de zaman ayırdı ve sanat kitapları yayınladı.

2016'da ilk sanat kitabı The Art of Loish'i üzerinden bařarıyla finanse etti ve daha sonra The Sketchbook of Loish'i yayınladı. Bu kitaplar, sanatının yanı sıra yaratıcı süreçleri ve ipuçlarını da içeriyor. Yazma süreci, çizim tutkusunu paylařmanın ve dijital sanatın inceliklerini anlamamanın bir yolunu sađladı (Sanal 6, 2024).

3.1.4.1. Buz Kabarcığı




Görsel 46: Donmuş Metan Kabarcıklarının Resimlerinden İlham Alınmıştır

Kaynak: <https://www.deviantart.com/loish/gallery>

TEMEL ÖZELLİKLER

Çalışmanın Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çalışmanın Boyutu	700 x 990
Konusu	Fantastik
Yapım Süresi	Bilinmiyor
Kullanılan Araç/Uygulama	Photoshop
Yapım Yılı	2022

ODAK	
	
Odak Noktası:	İllüstrasyonda dikkat çeken ilk nokta, merkezden biraz yukarıda yer alan figür ve üst kısımdaki aydınlık buz kütleleridir.
Odak Noktalarının Derinlik İçindeki Rolü:	İllüstrasyon, ana karakterin bulunduğu buz kütlesi ve etrafındaki detaylarla odak noktası oluştururken, üstten bakış açısı ve renk tonlarının derinlik hissini artırıcı etkisiyle izleyiciye derin bir perspektif sunar.
Doku ve Detaylar:	Karakterin saçları koyu lacivert siyah tonlarında ve uzun bir şekilde tasvir edilmiştir. Uzaklık nedeniyle tam detayları belirgin olmasa da genel görünümü karakterin gizemli havasını yansıtmaktadır. Üzerinde bulunduğu göl durağan bir hâlde tasvir edilmiş ve suyun yüzeyindeki yansımalar detaylı bir şekilde betimlenmiştir. Bu detaylar, sahnenin atmosferini zenginleştirir ve izleyiciye derinlik hissi verir. Karakterin saçlarının genel görünümü ve suyun yüzeyindeki yansımalar, sahnenin gerçekçiliğini ve canlılığını artırarak dikkat çekmektedir. Ayrıca, karakterin üzerinde bulunduğu buz kütlesi, detaylı bir şekilde çizilmiş ve karakterin konumunu vurgulayarak sahnede odak noktası oluşturur. Buz kütesinin çeşitli tonları ve dokuları, karakterin etrafındaki atmosferi güçlendirir ve sahnenin genel görünümünü tamamlar.
Netlik ve Bulanıklık:	Karakterin saçlarının bulanık görünümü, karakterin uzaklık hissini ve sahnenin atmosferini güçlendirir.

	Ayrıca, karakterin üzerinde bulunduğu buz kütlesi, net çizgilerle ve renklerle belirginleştirilmiş ve karakterin konumunu vurgulamak için net bir şekilde tasvir edilmiştir. Bu netlik, karakterin odak noktası olmasını sağlarken, arka planın hafif bir bulanıklıkla tasvir edilmesi karakteri daha belirgin hale getirir. Bu sayede, illüstrasyonun derinlik hissi ve odak noktası daha net bir şekilde hissedilir hâle gelir.
--	---

RENK KULLANIMI:	
Renk Kullanımı (sıcak/soğuk):	Sıcak ve soğuk renkler birlikte kullanılmıştır. Soğuk renk tonları illüstrasyona hakimdir. Karakterin koyu lacivert siyah saçları ve buz kütesinin soğuk mavisi, soğuk renk paletini oluştururken, gökyüzü ve yansımalar pembe tonlarıyla birlikte sıcak renk paletini temsil eder. Bu renk seçimleri, sahnenin atmosferini zenginleştirirken, karakterin gizemli ve dingin havasını vurgular.
Derinlik ve Boyutta Renk Etkisi:	Karakterin koyu tonlardaki saçları ve buz kütesinin üst kısmındaki açık mavi tonlar, belirgin renk öğeleridir. Bununla birlikte, buz kütesinin derinliklerine doğru ilerledikçe suyun koyu maviye doğru ton değiştirmesi, suyun derinliklerindeki boyutsal algıyı artırır. Bu renk geçişleri, görsel sahnenin boyutlarını ve karakterin etrafındaki ortamın derinliğini vurgular. Karakterin koyu saçları ile açık mavi buz kütesi arasındaki kontrast, izleyicinin odaklanmasını kolaylaştırırken, arka planda kullanılan sıcak renk tonları derinlik hissini güçlendirir. Bu renk seçimleri, sahnenin boyutlarını belirginleştirerek, izleyiciye derinlik algısını yansıtır.

PERSPEKTİF KULLANIMI:	
Kullanılan Perspektif Tekniği:	Üç Kaçışlı Perspektif

Perspektifin Etkileri:	Karakterin bulunduğu göl, üstten bakış açısıyla çizilmiştir. Bu bakış açısı, karakterin üzerinde durduğu buz kütlesi ve etrafındaki suyun derinliğini vurgulayarak sahnenin boyutlarını belirginleştirir. Suyun derinliklerine doğru ilerledikçe koyu maviye dönüşen renk tonları, perspektif etkisini güçlendirir ve suyun uzaklık hissini artırır. Bu renk geçişleri, izleyicinin sahnede bir uzaklık hissi yaşammasını sağlar.
-------------------------------	---

IŞIK VE GÖLGE:	
Işık Açısı:	Ana ışık kaynağı tepeden gelmektedir. Bu durum, gölge ve ışık efektlerinin karakteristik bir şekilde düşmesini sağlar.
Işık ve Gölge Uygulaması:	Tepeden gelen ışık, karakterin üzerinde yumuşak bir aydınlatma etkisi yaratırken, aynı zamanda buz kütesinin yüzeyinde de belirgin yansımalar oluşturur. Bu ışık açısı, sahnenin atmosferini zenginleştirir ve derinlik hissini artırır. Ana ışık kaynağından gelen ışık, karakterin arkasına düşen ışık süzmeleriyle karakteri arka plandan ayıran bir ışık etkisi oluşturur. Buz kütlelerinin gölgeleri ise doğrudan alt kısımlarına düşer. Bu gölgeler, karakterin altındaki buz kütesinin varlığını güçlendirirken, sahnedeki ışık ve gölge oyununu daha kompleks hale getirir.
Işık Yayılımı ve Yansımalar:	Işık, suyun yüzeyinden karakterin arkasına düşen yansımalarla gösterilir. Bu yansımalar, suyun hareketliliğini ve karakterin etrafındaki ortamın dinamizmini vurgular. Aynı zamanda, buz kütesinin yüzeyindeki yansımalar da ışığın yayılma ve yansıma etkisini belirginleştirir, sahnenin daha canlı ve dokunaklı görünmesini sağlar.
Işık ve Gölgenin Derinlik ve Boyut Algısına Etkisi:	Tepeden gelen ışık kaynağı ve karakterin arkasına düşen ışık süzmeleri, perspektifi ön plana çıkarır. Buz kütesinin altındaki gölgelerin giderek koyulaşması derinlik hissini vurgular böylece izleyiciye derinlik ve boyut algısı verir.

Üstten bakış açısıyla çizilmiş olan bu illüstrasyon, ana karakterin buz kütlesi üzerindeki odak noktasıyla derin bir perspektif sunmaktadır. Karakterin koyu saçları ile buz kütesinin açık mavi tonları arasındaki kontrast, dikkat çekici bir görsel öge sağlarken, suyun derinliklerindeki renk geçişleri boyutsal derinliği arttırmaktadır. Arka plandaki sıcak renk tonları ise sahnenin genel boyutlarını ve derinliğini

vurgulayarak izleyiciye derinlik hissiyatını desteklemektedir. Işık kaynağının tepeden gelmesi ve karakterin arkasına düşen ışık süzmeleri, perspektifi ön plana çıkarır ve buz kütesinin altındaki gölgelerin koyulaşması derinlik algısını güçlendirmektedir.

3.1.5. Sara Kipin

Sara Kipin, Maryland Sanat Enstitüsü'nden mezun olmuş bir illüstratör ve görsel geliştirme sanatçısıdır. Eserlerinde genellikle fantezi temalarını işler ve güçlü, kendine güvenen kadın karakterleri tasvir eder. Sanatsal tarzı, erken dönem animasyon ve romantik resimlerden ilham almaktadır (Sanal 7, 2024).

Kipin, kariyeri boyunca birçok prestijli projede ve firmada çalışmıştır. Bu firmalar arasında Nickelodeon Animation, DC Comics, Dark Horse Comics, BOOM! Studios, Netflix ve HBO Max bulunmaktadır. Nickelodeon Animation'da çeşitli animasyon projelerinde görev almıştır. DC Comics için "Poison Ivy: Thorns" adlı eserde çalışmış, Dark Horse Comics için ise "The Witcher: Wild Animals" ve "Avatar: The Last Airbender - Team Avatar Tales" gibi projelerde yer almıştır. BOOM! Studios için "Adventure Time" ve "Mighty Morphin Power Rangers: Pink" gibi popüler serilere katkıda bulunmuştur. Netflix'te "Trese" adlı animasyon dizisinde, HBO Max'te ise "Scavengers Reign" adlı projede çalışmıştır (Sanal 8, 2024).

3.1.5.1. Kuğu Gölü

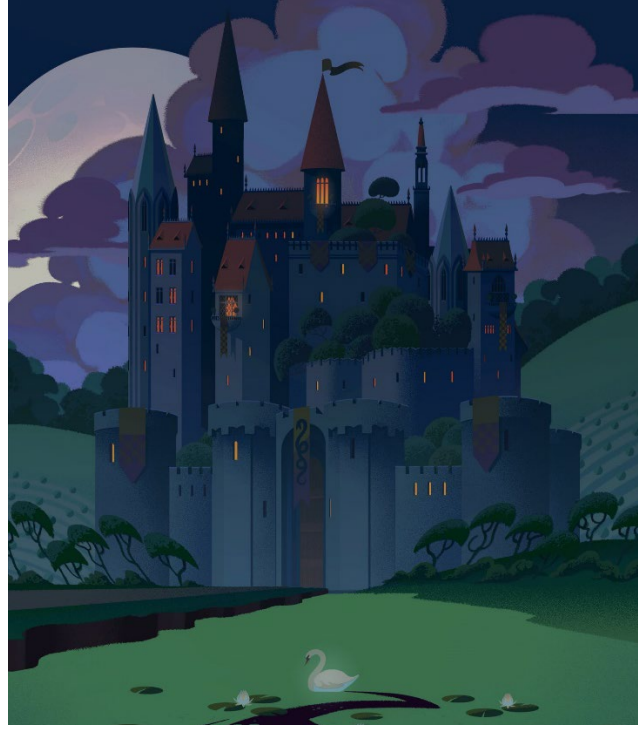


Görsel 47: Kuğu Gölü (Kişisel Parça)

Kaynak: <https://www.sarakipin.com/>

TEMEL ÖZELLİKLER

Çalışmanın Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çalışmanın Boyutu	1500 x 2444
Konusu	Fantastik
Yapım Süresi	Bilinmiyor
Kullanılan Araç/Uygulama	Bilinmiyor
Yapım Yılı	2022

ODAK

Odak Noktası:	İllüstrasyonun odak noktası şatodur. Şatonun büyük boyutu, karmaşıklığı, izleyicinin dikkatini çekmektedir. Ayrıca, ön planda bulunan gölet ve üzerinde yüzen beyaz kuğu, görsel açıdan önemli unsurlar olup, şatonun odak noktası olma özelliğini daha da vurgulamaktadır.
Odak Noktalarının Derinlik İçindeki Rolü:	Şato, gölet ve beyaz kuğu gibi odak unsurları, farklı uzaklıklarda yer alması ve bu durum izleyiciye illüstrasyonun perspektifini hissettirmektedir. Perspektifin tek kaçışlı olması ve kuğunun yüzdüğü kısımlardan suyun altının görünmesiyle birlikte koyu olarak çizilmiş kısımların perspektife göre daralarak ilerlemesi derinlik hissini vermektedir.
Doku ve Detaylar:	İllüstrasyonda kullanılan detaylar, çok ince işlenmiş değildir en çok detayı şatonun tasarımında ve su üzerinde yer alan su yansımaları otlar (zambaklar) detaylı tasvir edilmiştir. Şatoda ve ağaçlarda dokulu fırça tercih edilmiş genel olarak yalınlığın hâkim olduğu tasarım bu yönüyle masalsi etkisini yansıtmaktadır. Ayrıca pencerelerdeki turuncu ışıkların netliği, şatonun içindeki yaşamı ve sıcaklığı vurgularken,

	şatodan sarkıtılan ejderha desenli bayraklar gibi küçük detaylar da izleyiciyi illüstrasyonun hikayesine dahil eder.
Netlik ve Bulanıklık:	İllüstrasyon geneline netlik hakimdir. Arka plandaki bulutlar diğer unsurlara göre daha bulanıktır.

RENK KULLANIMI:	
Renk Kullanımı (sıcak/soğuk):	İllüstrasyonda sıcak ve soğuk renkler bir arada kullanılmıştır. Şatonun içindeki turuncu ışıklar sıcaklık hissi vermiştir. Göletin yeşil tonları, göletteki zambak renkleri ve kuğu canlılık hissi verir, şatonun rengi arka plandaki mavi gökyüzü ve bulutlar soğuk bir atmosfer yaratır. Bu renk kontrastları, izleyiciye görsel bir denge sunar ve illüstrasyonun duygusal etkisini yansıtmaktadır.
Derinlik ve Boyutta Renk Etkisi:	Arka plandaki ağaçlar ve dağların geçişli tonlar yerine keskin tek renk tonları ve bitişlerinin net olması katman kullanımını belirginleştirir bu da derinlik hissini vermiştir. Arka planda daha soğuk tonlar hakimken ön planda sıcak ve aydınlık renkler daha yakın hissettirmektedir. Şatoda ışık gölgeye uygun renk ve ton uygulamaları şatonun duvarlarına özellikle silindir olan kısımlarına hacim katar bu da şatonun özellikle ön planda olan duvarlarına boyut hissi vermektedir.

PERSPEKTİF KULLANIMI:	
Kullanılan Perspektif Tekniği:	Tek Kaçışlı Perspektif
Perspektifin Etkileri:	Şato, gölet ve diğer unsurlar, perspektif çizgileri aracılığıyla vurgulanmaktadır. Bu da mekânsal uzaklık algısı oluşturur. İllüstrasyonda kullanılan tek kaçışlı perspektif, izleyiciyi görselin içine çekerek derinlik hissi oluşturmuştur.

IŞIK VE GÖLGE:	
Işık Açısı:	Işık karşıdan vurmaktadır.
Işık ve Gölge Uygulaması:	En aydınlık ve ışık alan unsur kuğudur. Işık karşıdan ilk önce kuğuya gelmektedir. Zambaklarda aynı aydınlık görüntü vardır. Diğer ışıklı kısım şatonun camlarından yansıyan ışıktır, ay ise bulutların arkasında kalmıştır ve ışığı kendine kadardır. Işık ve gölge, göl ve şatoda kendini gösterir.
Işık Yayılımı ve Yansımalar:	Suyun yüzeyinde yansımalar detaylı işlenmiştir. Şatonun camlarından sıcak tonlarda ışıklar yayılmaktadır bu da şatoda yaşam olduğunu vurgulamaktadır. Aydan yayılan ışıklar ise bulutları geçemez ve bulutların arasından yansıma olmadan görünmektedir.
Işık ve Gölgenin Derinlik ve Boyut Algısına Etkisi:	Suya yansıyan ışıkla birlikte ortaya çıkan gölgeler suyun durağanlığına hareket katar suyun içindeki derinliği hissettirir. Şatoda var olan ışık gölge uygulaması ise şatoya boyut katar özellikle silindirik duvarların hacmi ön plana çıkarır. Ön ve daha geride konumlandırılmış duvarlarda gölgeler sayesinde ayırt edilir ve derinlik ve boyut algısını destekler. Ağaçlarda yer alan gölgelendirmeler de ağaçlara boyut katmaktadır. Ay ise bulutlarla birlikte atmosferi destekler.

Bu illüstrasyonda, şato, gölet ve beyaz kuğu gibi öne çıkan unsurlar, farklı uzaklıklarda yer alarak perspektif etkisini izleyiciye aktarmaktadır. İllüstrasyonda kullanılan tek kaçışlı perspektif, kuğunun suyun üzerindeki duruşunu ve suyun altındaki derinlik hissini belirginleştirirken, koyu tonların perspektife bağlı olarak uzaklık algısını artırmasını sağlamaktadır. Arka plandaki ağaçlar ve dağların net renk tonları ve keskin bitişleri, katman kullanımını güçlendirerek derinlik hissiyatını destekler. Sıcak ve aydınlık renkler, önde yer alan unsurları daha yakın ve dikkat çekici kılarken, buna karşın arka plandaki soğuk tonlar uzaklık hissiyatını pekiştirmektedir. Şatodaki ışık-gölge efektleri, özellikle silindirik duvarlara hacim kazandırarak şatonun boyut algısını artırır ve perspektifin mekânsal derinliğini vurgular. İllüstrasyondaki ay ve bulutlar, atmosferi destekleyerek mekânın genel atmosferini güçlendirir ve izleyiciye derinlik algısı sunmaktadır.

3.1.6. Charlie Bowater

Charlie Bowater, 1988 yılında İngiltere'de doğmuş olup, 90'ların çizgi filmleri ve Disney yapımlarıyla büyümüştür. Günümüzde tam zamanlı olarak Konsept Sanatçısı ve Serbest İllüstratör olarak çalışmaktadır. Kariyeri boyunca oyunlar için konsept ve pazarlama sanatı, editoryal çalışmalar, öğreticiler, illüstrasyonlar ve kitap kapakları gibi çeşitli projelere imza atmıştır. Boş zamanlarında kitap okumayı seven Bowater, 2017 yılında Goodreads tarafından En İyi Genç Yetişkin Kitap Kapağı ödülüne layık görülen "Kuzgunların Büyüsü" adlı çalışmasıyla dikkat çekmiştir. Atomhawk'a 2010 yılında üçüncü sınıf öğrencisi olarak katılan Bowater, şu anda stüdyoda Baş Sanatçı olarak görev yapmaktadır. Kariyerinde karakter çalışmaları üzerine yoğunlaşmış ve kendine özgü tasarım stili ile tanınmıştır. Renk kullanımı ve yaratıcı vizyonları ile dikkat çeken Bowater, Birleşik Krallık'ta yaşamaktadır ve dijital sanat eğitimleri, editoryal çalışmalar, kitap kapakları için illüstrasyonlar ve video oyunları için konsept sanatı ve pazarlama gibi projelere odaklanmaktadır (Sanal 9, 2024).

3.1.6.1. Witching Hour (Gece Yarısından Sonraki Saatler)



Görsel 48: Witching Hour

Kaynak: <https://www.charliebowater.net/>

TEMEL ÖZELLİKLER

Çalışmanın Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çalışmanın Boyutu	750 x 1061
Konusu	Fantastik
Yapım Süresi	Bilinmiyor
Kullanılan Araç/Uygulama	Photoshop
Yapım Yılı	Belirtilmemiş

ODAK	
	
Odak Noktası:	İllüstrasyonda odak noktası, koltukta uyuyan küçük kız ve onun etrafındaki nesnelere, kapalı kompozisyondur. Kızın merkezi konumu, ışıkla aydınlatılan pembe koltuğu ve çevresindeki detaylar, izleyicinin dikkatini doğrudan bu noktaya çekmektedir.
Odak Noktalarının Derinlik İçindeki Rolü:	Odak noktası, illüstrasyonun derinlik algısında merkezi bir rol oynar. Kızın koltukta uyuması ve çevresindeki nesnelere (kitaplar, mum, fincan, süpürge vd.) ile bir bütünlük oluşturur. Etrafındaki nesnelere düzenlenişi, ışık kullanımını odak noktasını vurgulamakta ve izleyicinin gözünü bu alana yönlendirmektedir.
Doku ve Detaylar:	İllüstrasyonda kullanılan dokular ve detaylar, sahneye derinlik ve gerçekçilik katmaktadır. Süpürge, cadı şapkası, büyü kazan ve havada duran fincan karakterin kimliği hakkında bilgi verir. Öğelerin tamamı detaylı olarak işlenmiştir. Sandalyenin yumuşak ve dolgun dokusu, kitapların sert ve köşeli yapısı, mumun yumuşak ışığı ve kızın kıvrıkcık saçları gibi detaylar, her bir nesnenin farklı dokusunu başarıyla yansıtır. Bu çeşitlilik, sahnenin zenginliğini artırır.
Netlik ve Bulanıklık:	İllüstrasyon genel olarak net ve detaylıdır. Bu, izleyicinin tüm sahneyi incelemesine olanak tanır. Ancak, belirgin bir bulanıklık efekti kullanılmamıştır, bu da sahnede her nesnenin eşit derecede önemli olduğunu vurgular.

RENK KULLANIMI:	
Renk Kullanımı (sıcak/soğuk):	Renk kullanımında sıcak tonlar ağırlıklıdır. Koltuğun pembe rengi, mum ışığının sıcak sarısı ve kızın kahverengi saçları, yine kahve tonlarındaki süpürge, fincanın içerisindeki kahve sıcak bir atmosfer yaratır. Soğuk tonlar ise daha az kullanılmış olup, çizimle bütünlük sağlamaktadır. Arka plandaki karanlık alanlarda ve bazı küçük detaylarda görülmektedir.
Derinlik ve Boyutta Renk Etkisi:	Sıcak ve soğuk tonların kontrastı ile derinlik ve boyut sağlanmaktadır. Sandalyenin ve kızın sıcak tonları, ışık gölge ile desteklenmiş renklendirmeler onları ön plana çıkarırken, arka plandaki karanlık ve soğuk tonlar sahneye derinlik katar. Bu renk kullanımı, izleyicinin gözünü doğal olarak odak noktasına çeker.

PERSPEKTİF KULLANIMI:	
Kullanılan Perspektif Tekniği:	Üç kaçıslı perspektif kullanılmıştır. Üsten bakış açısı ile resmedilmiştir.
Perspektifin Etkileri:	Sahnedeki tüm nesnelere ve figürlerin birbirleriyle olan ilişkisini ve boyutlarını doğru bir şekilde algılamamızı sağlar. Perspektif, sahnenin derinliğini ve boyutunu artırarak, izleyicinin sahneye dahil olmasını kolaylaştırır.

IŞIK VE GÖLGE:	
Işık Açısı:	Işık, kaynağı kompozisyonun içerisine yerleştirilen lamba ve mumdur. Sağdan gelen ışık, kızın yüzünü, sandalyeyi ve çevresindeki nesnelere aydınlatır.
Işık ve Gölge Uygulaması:	Işık, illüstrasyonda merkezi bir rol oynar. Sağ üst köşeden gelen ışık, kızın yüzünü, sandalyeyi ve çevresindeki nesnelere aydınlatır. Bu ışık açısı, figürlerin ve nesnelere üzerindeki gölgeleri belirginleştirir ve sahnenin dramatik etkisini artırır.
Işık Yayılımı ve Yansımalar:	Işık yayılımı ve yansımalar, lambanın çevresinde ve mum ışığında belirgindir. Mumun ve lambanın etrafındaki yumuşak ışık yayılımı,

	sahneye sıcaklık ve samimiyet katar. Bu yansımalar, illüstrasyonda gölgelerin ve boyutların oluşmasını da sağlar ve dinamik bir ışık oyunu ekleyerek görsel zenginliği artırır.
Işık ve Gölgenin Derinlik ve Boyut Algısına Etkisi:	Işık ve gölgenin kullanımı, illüstrasyonun derinlik ve boyut algısını belirginleştirir. Aydınlatılmış ve gölgeli bölgeler arasındaki kontrast, sahnedeki nesnelere ve figürlerin üç boyutlu algılanmasını sağlar. Bu kontrast, izleyicinin sahneye olan bağımlı güçlendirir ve mekânsal farkındalığını artırır.

Bu illüstrasyonda, üstten bakış açısıyla perspektif kullanılarak sahne derinliği oluşturulmuştur. Odak noktası, kızın koltukta uyuması ve çevresinde yer alan nesnelere (kitaplar, mum, fincan, süpürge vb.) ile belirlenmiştir. Nesnelere düzenlenişi ve ışık kullanımı, odak noktasını vurgulayarak izleyicinin dikkatini bu alana çekmektedir. Sıcak ve soğuk renk tonları arasındaki kontrast, derinlik ve boyut algısını güçlendirir; öne çıkarılan sandalye ve kızın sıcak tonları ile arka plandaki koyu ve soğuk tonlar, sahnenin mekânsal derinliğini artırır. Perspektif kullanımı, sahnenin üç boyutlu algısını güçlendirirken, ışık ve gölgelerin doğru kullanımı da bu etkiyi desteklemektedir. Aydınlık ve gölgeli alanlar arasındaki zıtlık, nesnelere hacimlerini ortaya çıkarır ve izleyiciye sahnede derin bir mekânsal algı sunmaktadır.

3.1.7. Nathan Fowkes

Nathan Fowkes, eğlence endüstrisinde uzun yıllara dayanan tecrübesiyle tanınan bir sanatçıdır. DreamWorks Animation'ın "The Prince of Egypt", "Spirit", Shrek Evreni'ndeki çeşitli projeler, "How to Train Your Dragon", Blue Sky'ın "Rio 2", Paramount Animation'ın "Ferdinand" ve "Wonder Park" gibi 12 uzun metrajlı animasyon filminde görev almıştır. Ayrıca Disney'in "Raya and the Last Dragon" filmi için geliştirme sanatında katkıda bulunmuştur.

Fowkes, oyun stüdyolarına tiyatro sunumlarının kalitesini artırma konusunda danışmanlık yapmıştır. Bu kapsamda, Riot Games, Ubisoft, Blizzard Entertainment, Infinity Ward, Disney Interactive, Rovio ve Supercell gibi birçok önemli müşteriyle çalışmıştır.

Sanat eğitimi alanında da önemli bir yere sahip olan Fowkes, renk, ışık, tasarım ve geleneksel çizim konularında eğitimler vermektedir. Art Center College of Design'da misafir öğretim görevlisi olarak ders vermekte olup, Los Angeles Figüratif Sanat Akademisi ve Laguna Sanat ve Tasarım Koleji'nde de eğitimler sunmuştur. Ayrıca "Karakalemle Portreler Nasıl Çizilir" ve "Suluboya ve Guajla Manzaralar Nasıl Boyanır" adlı çok satan kitapların yazarıdır. Nathan Fowkes, Schoolism.com'da konsept sanatı, resim ve tasarım dersleri vermektedir. (Sanal 10, 2024).

3.1.7.1. Raya ve Son Ejderha



Görsel 49: Raya ve Son Ejderha

Kaynak: <https://www.artstation.com/nathanfowkesart>

TEMEL ÖZELLİKLER

Çalışmanın Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çalışmanın Boyutu	1300 x 1181
Konusu	Fantastik
Yapım Süresi	Bilinmiyor
Kullanılan Araç/Uygulama	Bilinmiyor
Yapım Yılı	2022

ODAK:	
	
Odak Noktası:	<p>Çizimdeki odak noktası, merkezde iki büyük kule ve bu kulelerin önünde duran kişidir, açık kompozisyon vardır. Perspektif ve kompozisyon unsurlarının birleşimiyle belirginleşmektedir. Bu odak noktası hem perspektif çizgilerinin hem de renk ve ışık kullanımının yardımıyla izleyicinin dikkatini çeker. Kulelerin yüksekliği ve kişinin bakış açısı, izleyicinin gözlerini bu bölgeye yönlendirir.</p>
Odak Noktalarının Derinlik İçindeki Rolü:	<p>Derinlik hissini artırmak için odak noktaları, stratejik olarak yerleştirilmiştir. Ön plandaki Raya karakteri ve kuleler, arka plandaki geniş manzara ile kontrast oluşturur. Bu, izleyiciye mekânsal bir derinlik hissi verir. Kulelerin yüksekliği ve geniş bir alanın yukardan bakış açısı ile resmedilmesi ve çevresindeki detayları, derinlik algısını daha da güçlendirir.</p>
Doku ve Detaylar:	<p>İllüstrasyonda doku ve detaylar, dikkatlice işlenmiştir. Ön plandaki yapının detayları arasındaki ejderha çizimi animasyonun konusu hakkında fikir verir ve karakterin kıyafetindeki detaylar ise gerçekçilik ve zenginlik katar. Arka plandaki manzara ise daha yumuşak ve bulanık dokularla çizilmiş, bu da uzaklığı vurgular ve derinlik hissini pekiştirir.</p>

Netlik ve Bulanıklık:	Çizimdeki netlik ve bulanıklık, odak noktalarını vurgulamak ve derinlik hissi için kullanılmıştır. Ön plandaki kişi ve kuleler net ve detaylı çizilmişken, arka plandaki manzara daha bulanık ve yumuşak hatlarla çizilmiştir. Bu teknik, açık kompozisyonda uzaklık ve yakınlık ilişkisini kullanarak alan genişliğini vurgulamaktadır.
------------------------------	--

RENK KULLANIMI:	
Renk Kullanımı (sıcak/soğuk):	Çizimde renk kullanımı, sıcak ve soğuk renklerin dengesiyle dikkat çeker. Ön planda sıcak renkler (turuncu ve kırmızı tonları) kullanılarak dikkat çekici bir etki yaratılırken, arka planda daha soğuk ve pastel tonlar tercih edilmiştir. Bu renk kontrastı, derinlik hissi artırır ve odak noktalarını vurgular.
Derinlik ve Boyutta Renk Etkisi:	Sıcak renkler ön planda kullanılarak nesnelerin izleyiciye yakın olduğu hissi yaratılırken, soğuk ve yumuşak tonlar arka planda kullanılarak mesafe ve derinlik vurgulanır. Bu teknik, izleyicinin gözlerini merkezi odak noktasına yönlendirerek çizimde derinlik ve boyut algısını güçlendirmektedir.

PERSPEKTİF KULLANIMI:	
Kullanılan Perspektif Tekniği:	Tek kaçışlı perspektif Atmosferik Perspektif Renk Perspektifi
Perspektifin Etkileri:	Perspektif, izleyici merkezdeki odak noktasına yönlendirir ve öğeler arasındaki mesafeyi vurgular. Renk perspektifi ile ön plandaki sıcak renklerle kuleler ve çevresindeki yapılar, perspektif çizgileriyle birleşerek derinlik ve boyut hissi yaratır. Bu da izleyiciye geniş bir manzara hissi verir.

İŞIK VE GÖLGE:	
Işık Açısı:	Işık kaynağı, sol üst köşeden gelmekte ve kulelerin yüzeyine çarpmaktadır. Bu, kulelerin ve çevredeki yapıların yüzeylerinde belirgin gölgeler oluşturur.
Işık ve Gölge Uygulaması:	Kulelerin üzerindeki ışık ve gölgeler, yapıların üç boyutlu olduğunu vurgular ve izleyiciye mekânsal bir farkındalık kazandırır. Ana karakterin kıyafetini ve saçlarını ön plana çıkarır. Yüzeydeki gölgeler ise bulutların gölgeleridir mesafeyi destekler. Çizimin en ön kısmında konumlanan karakterin durduğu binanın sol duvarı ışığı engellediği için ışık gelememektedir ve bu da çizime derinlik hissi vererek odak noktasına yönlendirir.
Işık Yayılımı ve Yansımalar:	Çizime atmosferik bir etki yaratmak için ışık yayılımı ve yansımalar kullanılmıştır. Sağdan gelen ışık yayılımları alandaki önemli noktaları vurgular ve alanın büyüklüğünü desteklemekte kullanılmıştır. Su yüzeyindeki yansımalar, çizime canlılık katar. Bulutlardaki yansımalar ise bulut hareketlerini belirginleştirir ve hafif meltem hissiyatını izleyiciye yansıtır. Manzaranın genişliğini ve derinliğini vurgular.
Işık ve Gölgenin Derinlik ve Boyut Algısına Etkisi:	Işık ve gölge, çizimde derinlik ve boyut algısını güçlendirmek için kullanılmıştır. Kulelerin ve diğer yapıların üzerindeki gölgeler, bu yapıların üç boyutlu ve gerçekçi görünmesini sağlamaktadır. Ayrıca, ışığın ve gölgenin kontrastı, izleyicinin dikkatini odak noktalarına yönlendirir ve çizimdeki derinlik hissinin artırır.

Raya karakteri, Kulelerin yüksekliği ve üstten bakış açısıyla resmedilmesi, arka plandaki geniş manzara detaylarıyla birlikte derinlik algısını güçlendirmektedir. Ön planda kullanılan sıcak renkler nesnelerin izleyiciye yakın olduğu hissini verirken, arka plandaki soğuk ve yumuşak tonlar mesafe ve derinlik vurgusu yapmaktadır. Perspektif kullanımı izleyiciyi merkezi odak noktasına yönlendirir ve Renk perspektifi, öğeler arasındaki uzaklık hissini belirginleştirir. Işık ve gölge kullanımı ise yapıların üç boyutlu görünmesini sağlar ve çizimdeki derinlik algısını kuvvetlendirmektedir. Gölgelerin ve ışığın kontrastı izleyicinin dikkatini odak noktalarına çeker, böylece illüstrasyonun derinlik hissi daha da artmaktadır.

3.1.8. Sedat Girgin

1985 yılında İstanbul'da doğan sanatçı, İstanbul Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi Resim Bölümü'nden mezun olduktan sonra Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü'nde eğitim aldı. Kariyeri boyunca 90'dan fazla kitapta resimlemeler yaparak birçok yayıneviyle iş birliği yaptı ve çeşitli dergi ve ajanslarda serbest illüstratör olarak çalıştı.

2007 yılında Suna Dölek birlikte hazırladıkları "Karıncanın Kardeşi" adlı kitapla Tudem Kitap Yapın yarışmasında üçüncülük ödülü kazandı ve eser Almanca'ya çevrildi. 2010 yılında Art Vespa tasarım yarışmasında birincilik ödülüne layık görüldü. 2014 yılında The Guide Istanbul dergisinin kapak çizeri oldu. Girgin'in resimlediği "Tembel Balık Sefa" adlı kitap, Uluslararası Gençlik Kütüphanesi (Internationale Jugendbibliothek) tarafından White Ravens 2015 kataloğuna seçildi. Ayrıca Bratislava İllüstrasyon Bienali ve İzmir Ege Üniversitesi Çocuk Kitabı Ressamları Müzesi'nde eserleri sergilendi. Sanatçı, 2018 yılında Hans Christian Andersen Ödülleri'ne aday gösterildi.

Girgin, bugüne kadar yurt içi ve yurt dışında birçok karma sergiye katılmış, atölye çalışmaları düzenlemiş, seminerlere konuşmacı olarak katılmış ve seçici kurul üyelikleri yapmıştır. İlk kişisel sergisini 2013 yılında "Hayretler Sirki" adıyla açan sanatçı, 2017'de "Keçilerle Kaçarken", 2018'de "Daha da" ve 2020'de "Abartılar Diyarı" adlı kişisel sergilerini gerçekleştirmiştir. Şu anda İstanbul'da sanat çalışmalarını sürdürmektedir (Sanal 11, 2024).

3.1.8.1. Yataş Bedding



Görsel 50: Yataş Yatak

Kaynak: <https://www.behance.net/gallery/38221033/Yatas-Bedding>

TEMEL ÖZELLİKLER

Çalışmanın Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çalışmanın Boyutu	1400 x 728
Konusu	Fantastik
Yapım Süresi	Bilinmiyor
Kullanılan Araç/Uygulama	Photoshop
Yapım Yılı	2016

ODAK:	
	
Odak Noktası:	İllüstrasyon da odak noktası, büyük yatağı destekleyen karakterlerdir. Bu karakterler, renkleri ve hareketli pozisyonlarıyla dikkati üzerlerine çekmektedir.
Odak Noktalarının Derinlik İçindeki Rolü:	Yatak ve karakterler, illüstrasyonun odağını oluşturur. Karakterlerin hareketli ve dinamik duruşları, sahnenin enerjisini ve hikayesini ortaya koyar. Karakterlerin farklı boyutları ve sıralı konumlandırılmaları ve vücutlarının alt kısmını kapatan bulutlar çizimi derinleştirmektedir.
Doku ve Detaylar:	İllüstrasyonda detaylar oldukça belirgindir. Yatak ve karakterlerin giysilerindeki dokular, karakterlerin yüz ifadeleri ve vücut pozisyonları gibi ince detaylar, sahnenin zenginliğini artırmıştır. Yatağın dokusu, yumuşak ve konforlu bir his verirken, bir yandan da duvar gibi sağlam ama yıkılmaya meyillidir. Karakterlerin giysileri ve aksesuarları, her birinin farklı bir hikayesi olduğunu ima eder.
Netlik ve Bulanıklık:	İllüstrasyonda karakterler ve yatak net betimlenmiştir. Bulutun dokusuna uygun bulanıklıklar mevcuttur.

RENK KULLANIMI:	
Renk Kullanımı (sıcak/soğuk):	Renk kullanımı açısından, sıcak ve soğuk tonlar bir arada kullanılmıştır. Karakterlerin giysilerindeki ve karakterlere özgü öğelerde bulunan parlak ve sıcak renkler (kırmızı, sarı vd.) enerjik bir his yaratmaktadır, arka plandaki soğuk mavi tonlar sahneye sakinlik ve denge katar.

Derinlik ve Boyutta Renk Etkisi:	Renklerin sıcak ve soğuk tonların kontrastı ile derinlik ve boyut algısı sağlanmıştır. Karakterlerin sıcak tonları onları ön plana çıkarırken, güneş de arka planla bütünlüğü desteklemektedir. Arka plandaki soğuk tonlar sahneye derinlik katar. Bu kontrast, izleyicinin gözünü doğal olarak ana sahneye çeker.
---	--

PERSPEKTİF KULLANIMI:	
Kullanılan Perspektif Tekniği:	Tek kaçıslı perspektif kullanılmıştır.
Perspektifin Etkileri:	Tüm karakterlerin ve yatağın net bir şekilde görünmesini sağlar ve sahnenin derinliğini artırır. Karakterlerin ve yatağın birbirleriyle olan ilişkisini ve boyutlarını doğru bir şekilde algılamamızı sağlar. Bu perspektif, sahnenin derinliğini ve boyutunu artırarak, izleyicinin sahneye dahil olmasını kolaylaştırır.

IŞIK VE GÖLGE:	
Işık Açısı:	Işık, kompozisyonda sol üstte güneş olarak resmedilmiş olsa da gölgede olmalarına rağmen yüzeri aydınlıktır bu da karşıdan da ışık olduğunu göstermektedir.
Işık ve Gölge Uygulaması:	Işık ve gölge kullanımı, sahnenin derinlik ve boyut algısını güçlendirir. Karakterlerin ve yatağın üzerindeki gölgeler, onların üç boyutlu algılanmasını sağlar. Ayrıca, ışık ve gölge kontrastı, sahnedeki detayların daha belirgin olmasını desteklemektedir.
Işık Yayılmı ve Yansımalar:	Güneşten yayılan ışık yatağın ve karakterlerin etrafında belirgindir. Işığın yatağın yüzeyinde ve karakterlerin giysilerinde oluşturduğu yansımalar, sahneye dinamik bir ışık oyunu ekler ve görsel zenginliği artırır.
Işık ve Gölgenin Derinlik ve Boyut Algısına Etkisi:	Işık ve gölgenin kullanımı, alanın derinlik ve boyut algısını güçlendirmektedir. Aydınlatılmış ve gölgeli bölgeler arasındaki kontrast, sahnedeki nesnelerin ve figürlerin üç boyutlu algılanmasını sağlar. İzleyicinin mekânsal farkındalığını artırır ve hikâye atmosferinin içine çekmektedir.

Yatak ve karakterler, illüstrasyonun merkezinde yer alır ve sahnenin odak noktasını oluşturmaktadır. Karakterlerin canlı ve dinamik duruşları, sahnedeki enerjiyi ve hikâyeyi öne çıkarmaktadır. Karakterlerin farklı boyutları ve sıralı konumlandırılmaları ile alt kısmını örten bulutlar, çizimin derinliğini artırırken renklerin sıcak ve soğuk tonlarının kullanımı, derinlik ve boyut algısını desteklemektedir. Karakterlerin sıcak renklerle vurgulanması, onları sahnede ön plana çıkarırken, arka plandaki soğuk tonlar sahneye derinlik katmaktadır. Bu renk kontrastı, izleyicinin dikkatini sahnenin merkezine odaklamaktadır. Tüm karakterlerin ve yatağın detaylı olarak tasvir edilmesi, sahnenin derinliğini ve nesnelere arasındaki ilişkiyi net bir şekilde ortaya koyar. Işık ve gölgenin incelikli kullanımı, sahnedeki nesnelere üç boyutlu algılanmasını sağlamaktadır. Aydınlık ve gölgeli bölgeler arasındaki kontrast, sahnenin atmosferini güçlendirir ve izleyiciyi hikâyeye dahil etmektedir.

3.1.9. Craing Mullins

Craig Mullins, 1964 yılında Kaliforniya'da doğmuş olup, ABD'li dijital ressam ve uluslararası alanda tanınan bir konsept sanatçısıdır. Çocukluk yıllarını Ohio'da geçiren Mullins, 18 yaşında tekrar Kaliforniya'ya dönerek Pitzer College'da iki yıl eğitim almış, ardından Art Center College of Design'da ürün tasarımı ve illüstrasyon üzerine yoğunlaşmıştır. Kariyerine ulaşım tasarımcısı olarak başlayan Mullins, Detroit'te Ford'da çalışmış, ancak tasarım anlayışının otomobil endüstrisi için fazla yenilikçi olduğunu fark ederek 1990 yılında İllüstrasyon alanında BFA derecesini tamamlamak üzere Sanat Merkezi'ne geri dönmüştür.

Mullins, dijital resmin öncülerinden biri olarak kabul edilmekte ve sıkça "Dijital Resmin Babası" olarak anılmaktadır. Kariyeri boyunca konsept sanatçısı, illüstratör ve mat ressamı olarak çeşitli projelerde görev almış, kitaplar, video oyunları ve filmler için sanat eserleri üretmiştir. Dijital çağın coğrafi kısıtlamaları ortadan kaldırmasının avantajlarını fark eden Mullins, Hawaii'ye taşınmış ve çalışmalarını burada sürdürmüştür. Sanatında John Singer Sargent ve Frank Frazetta gibi ustalardan ilham almaktadır.

Mullins'in katkıda bulunduğu önemli kitap projeleri arasında Halo Encyclopedia, BioShock: Rapture (2011) ve Murder of Souls (2011) yer almaktadır. Film endüstrisindeki çalışmaları ise The Matrix Revolutions (2003), Armageddon (1998), Apollo 13 (1995), Final Fantasy: The Spirits Within (2001), Forrest Gump (1994), Jurassic Park (1993) ve Tangled (2010) gibi önemli yapımları içermektedir. Ayrıca, BioShock 2, Halo 2, Age of Empires, Need For Speed, Return to Castle Wolfenstein, Fallout 3, Mass Effect 2 ve Assassin's Creed: Brotherhood gibi birçok popüler video oyununda da sanat eserlerine imza atmıştır (Sanal 12, 2024).

3.1.9.1. Craig Mullins Özel Koleksiyon




Görsel 51: Craig Mullins Özel Koleksiyon

Kaynak: <https://illustratorslounge.com/concept-art/craig-mullins/>

TEMEL ÖZELLİKLER

Çalışmanın Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çalışmanın Boyutu	2500 x 1563
Konusu	Fantastik
Yapım Süresi	Bilinmiyor
Kullanılan Araç/Uygulama	Bilinmiyor
Yapım Yılı	2022

ODAK:	
	
Odak Noktası:	Alanın odak noktası, ön plandaki büyük küre ve arkasına konumlandırılmış binadır. Kürenin boyutu, parlak yüzeyi ve merkezde konumlanması, dikkatleri bu noktaya çeker. Ayrıca, kalabalığın toplanma biçimi de odak noktasının bu bölge olduğunu destekler niteliktedir.
Odak Noktalarının Derinlik İçindeki Rolü:	Derinlik içinde, odak noktası olan küre ve insan kalabalığı ön planda görülmektedir. Bu derinlik etkisi, izleyicinin gözünü ön plandan arka plana doğru çekerek mekânsal bir algı yaratır.
Doku ve Detaylar:	Ön planda yer alan figürler, küre ve iç mekân detaylarında kullanılan dokular, gerçekçilik ve detay zenginliği sağlar. Kürenin yüzeyindeki yıpranmışlık, duvarlardaki süslemeler ve bitkiler gibi detaylar, sahneye yaşanmışlık katmaktadır. Arka plandaki şehir silüeti ise daha bulanık ve daha az detaylıdır, bu da ön planın netliğini vurgular.
Netlik ve Bulanıklık:	İllüstrasyonun net bir görüntü hâkim olmamakla birlikte en detaylı kısım yeşilliklerin ve aydınlatmaların olduğu bölümdür, insanlar daha çok silüet olarak resmedilmiştir. Arka plan şehir manzarası bulanık ve puslu yüzeysel bir görünüme sahiptir ama özellikle küreye yakın ön planda olan binanın dokuları belli olacak şekilde işlenmiştir. Bu netlik farkı, ön plandaki olaylara ve nesnelere odaklanılmasını sağlamaktadır.

RENK KULLANIMI:	
Renk Kullanımı (sıcak/soğuk):	İllüstrasyon geneline soğuk tonlar hakimdir. Kürede yer yer sıcak tonlar kullanılmıştır. Aydınlatmalar ve ağaçlar hareketlilik katmaktadır. Arka plan şehir manzarası soğuk, mavi-gri tonlarında tasvir edilmiştir. Bu kontrast, izleyicinin dikkatini ön plana çekerek derinlik hissini pekiştirir.
Derinlik ve Boyutta Renk Etkisi:	Renklerin ton geçişleri, derinlik ve boyut algısını güçlendirir. Soğuk ve puslu renklerle betimlenen arka plan, uzaklık hissini artırırken, sıcak tonlar kullanılarak detaylandırılmış ön plan, izleyiciye daha yakın bir alan izlenimi verir.

PERSPEKTİF KULLANIMI:	
Kullanılan Perspektif Tekniği:	Atmosferik perspektif 3 Kaçırlı Perspektif (Yüksek bakış açısı) kullanılmıştır.
Perspektifin Etkileri:	Perspektif olarak, derinlik hissini artırmak için yüksek açı perspektifi kullanılmıştır. Bu teknik, izleyiciye geniş bir görüş açısı sunarak mekânsal farkındalığı artırır. Arka planda yakın olan binanın detaylı iken uzaktaki binaların hava dokusuna uygun bulanıklaşması yani atmosferik perspektif kullanılmasıyla derinliği desteklemiştir.

IŞIK VE GÖLGE:	
Işık Açısı:	Işık dağılımı orantılıdır. Kompozisyon içerisinde de aydınlatma olarak yerleştiren ışık açıları vardır. Bir de şehirdeki binalardan yansıyan ışıklar dikkat çeker.
Işık ve Gölge Uygulaması:	Işık ve gölge kullanımı, illüstrasyonda dramatik bir kontrast yaratır. Ön plandaki figürler ve küre üzerindeki ışık yansımaları, detayları ortaya çıkarırken, gölgeler mekâna hacim katar. Arka plandaki binaların silüetleri ise daha karanlık tonlarda ve puslu bir şekilde betimlenmiştir. Yine de arka plandaki binalardan gelen ışık yansımaları derinlik algısına katkı sağlar.

Işık Yayılımı ve Yansımalar:	Işık yayılımı ve yansımalar, küre yüzeyinde ve pencerelerde ön plana çıkmaktadır. Kürenin parlak yüzeyi, ışığın etkisini vurgular ve mekânda hareketlilik hissi uyandırır. Pencerelerden yansıyan ışık, arka plandaki şehir manzarasının parlaklığını artırır.
Işık ve Gölgenin Derinlik ve Boyut Algısına Etkisi:	Işık ve gölge kullanımı, derinlik ve boyut algısını önemli ölçüde etkilemektedir. Öndeki figürlerin yüzlerinde ve kıyafetlerinde görülen detaylı gölgelendirme, onların üç boyutlu algılanmasını sağlar. Arka planın daha karanlık ve az detaylı olması, bu figürlerin ve nesnelerin izleyiciye daha yakın ve belirgin görünmesine katkıda bulunur. Pencereden görünen şehir dokusundaki bina ışıkları ve yansımalarının arka plana doğru giderek azalması derinlik algısını arttırmaktadır.

Derinlik algısı, illüstrasyonda odak noktası olarak belirlenen küre ve ön plandaki insan kalabalığı ile sağlanmaktadır. Renk tonlarının geçişleri ve arka plandaki soğuk tonlar, uzaklık hissini artırırken, detaylı ve ara ara sıcak tonların hâkim olduğu ön plan ise izleyiciye daha yakın bir izlenim sunar. Yüksek açılı perspektif tercihi, sahnede geniş bir görüş açısı sağlayarak mekânsal farkındalığı artırır. Atmosferik perspektif ise arka plandaki yapıların bulanıklaşarak derinliğe katkı sağlamasına imkân tanımaktadır. Işık ve gölge kullanımı ise sahnedeki derinlik ve boyut algısını önemli ölçüde güçlendirmektedir. Ön plandaki figürlerin detaylı gölgelendirilmesi, onların üç boyutlu bir etki yaratmasını sağlarken, arka plandaki karanlık ve az detaylı bölgeler ön planı daha belirgin hale getirmektedir. Pencereden görülen bina ışıklarının arka planda azalması da derinlik hissini artırmaktadır.

3.1.10. Andreas Rocha

Lizbonlu Portekizli sanatçı Andreas Rocha, dijital resim sanatında 20 yılı aşkın deneyime sahip bir isimdir. Mimarlık eğitimi almasına rağmen, yaratıcı potansiyelinin gerçekte mimari tasarımda değil, hayali fantezi dünyaları yaratmada yattığını fark etmiştir. Bu tutkusu, fantezi kültürünün altın çağını yaşadığı 1980'lerin başlarında çocukluğunda şekillenmiştir. Teknolojinin gelişimiyle birlikte Rocha, dijital resim sanatının hayallerini somutlaştırmak için henüz erken aşamalarında olsa da, büyük bir potansiyel taşıdığını anlamıştır. Yıllarca süren resim çalışmaları, deneysel girişimler ve geleneksel resim sanatı üzerine kapsamlı araştırmalar sonucunda Rocha, en büyük yaratıcı zevkinin ressam tarzında oluşturulmuş manzara fantezi resimleri yapmak olduğunu keşfetmiştir. Bu tarzı, LEGO, Wizards of the Coast, Epic Games, Axis Animation, Framestore ve Activision gibi birçok müşterisinin Rocha'yı tercih etmesinin nedenidir (Sanal 13, 2024).

3.1.10.1. Fablecraft-Ormana Doğru



Görsel 52: Dijital Masüstü Rol Yapma Oyunu FABLECRAFT İçin Riftweaver Tarafından Yapıtırılan Çevre Resmi.

Kaynak: <https://www.andreasrocha.com/>

TEMEL ÖZELLİKLER

Çalışmanın Tekniği	Dijital İllüstrasyon
Çalışmanın Boyutu	2500 x 1407
Konusu	Fantastik
Yapım Süresi	Bilinmiyor
Kullanılan Araç/Uygulama	Bilinmiyor
Yapım Yılı	2023

ODAK:	
	
Odak Noktası:	<p>Kompozisyonun merkezi unsuru, ormanın derinliklerine doğru ilerleyen iki figür ile onların önünde yer alan büyük ve kıvrımlı ağaçtır. Bu iki figür, yaşamı sembolize etmektedir. Ağaçların eğriligi ve figürlerin konumu, izleyicinin bakışlarını bu noktaya doğal bir şekilde yönlendirir. Ayrıca, figürlerin koyu renk tonları, çevrelerindeki parlak yeşil alanla güçlü bir tezat oluşturarak dikkati bu bölgeye çeker.</p>
Odak Noktalarının Derinlik İçindeki Rolü:	<p>İllüstrasyondaki odak noktası olan iki figür, çizimdeki derinlik algısını artırır. Onların yolu takip eden pozisyonu, izleyiciyi çizimin derinliklerine doğru çeker. Ön plandaki figürler ve kıvrımlı ağaçlar, arka plandaki daha hafif tonlu ve daha az detaylı ağaçlar derinleştikçe aydınlık oluşması çizimde kontrast oluşturmaktadır. Bu da izleyiciye derinlik ve perspektif hissi verir, böylece figürlerin ormanın derinliklerine doğru ilerlediği algısı yaratılır.</p>
Doku ve Detaylar:	<p>Çizimdeki doku ve detaylar, doğanın zenginliğini ve çeşitliliğini vurgulamaktadır. Özellikle ön plandaki bitki örtüsü ve ağaç gövdelerinde belirgindir. Yosunlu ve kıvrımlı ağaç gövdeleri, çizimin doğal ve organik dokusunu vurgular. Arka planda ise daha az detay kullanılarak uzaklık hissi yaratılmıştır, bu da mekânsal derinliği artırır.</p>

Netlik ve Bulanıklık:	Çizimde netlik ve bulanıklık, odak noktalarını vurgulamak ve derinlik hissini artırmak için kullanılmıştır. Ön plandaki öğeler, ağaçlar net ve detaylı çizilmişken, arka planda kalan alanlar daha bulanık ve yumuşak hatlarla çizilmiştir. Bu, mekânsal alanın genişliğini izleyiciye vurgulamaktadır.
------------------------------	---

RENK KULLANIMI:	
Renk Kullanımı (sıcak/soğuk):	İllüstrasyonda soğuk tonlar ağırlıktadır. Ön plandaki yeşilin daha sıcak tonlarından (lime yeşili) canlılık katarken, arka plandaki mavi ve beyaz tonlar (soğuk) derinlik ve mesafe hissi yaratır. Bu kontrast, odak noktalarını vurgular ve çevresel derinliği artırmaktadır. Yeşilin farklı tonları derinlik ve boyut hissini güçlendirir.
Derinlik ve Boyutta Renk Etkisi:	Renklerin kullanımı, çizimde derinlik ve boyut algısını güçlendirmek için stratejik olarak uygulanmıştır. Ağaçlarda renk tonlarının gölgelere ve objelerin form ve dokusuna uygun olarak renklendirilmesi boyut algısını güçlendirmektedir. Ön planda daha koyu ve canlı yeşil tonlar kullanılırken, arka planda daha soluk ve açık tonlar tercih edilmiştir. Soğuk tonlar arka planda mesafe ve derinliğe vurgulamaktadır. Renk geçişleri, izleyiciye mekânsal derinlik hissi verir.

PERSPEKTİF KULLANIMI:	
Kullanılan Perspektif Tekniği:	Tek kaçışlı perspektif Atmosferik Perspektif
Perspektifin Etkileri:	Perspektif çizgileri, izleyiciyi yürümekte olan figürlerden arka plandaki ormanın derinliklerine doğru yönlendirir. Atmosferik perspektif ise bu etkiyi güçlendirerek, derinlik ve mesafe hissini artırır.

İŞIK VE GÖLGE:	
Işık Açısı:	Işık kaynağı, 45 derecelik açı ile gelmektedir ve ağaçların ve bitki örtüsünün üzerindeki parlaklık ve gölgelerle belirginleştirilmiştir. Bu ışık açısı, sahneye dramatik bir etki katar ve ağaçların yüzeylerinde belirgin gölgeler oluşturur.
Işık ve Gölge Uygulaması:	Ağaçların üzerindeki ışık ve gölgeler, bu yapıların üç boyutlu ve gerçekçi görünmesini sağlar. Daha aydınlık resmedilen kısmın resmin orta bölümde figürlerin ilerlediği alanda olması mekânsal genişliği vurgulamaktadır.
Işık Yayılmı ve Yansımalar:	Işık yayılımı, çizimde atmosferik bir etki yaratmak için kullanılmıştır. Ağaçların ve yaprakların üzerindeki ışık yansımaları, sahnenin canlılığını ve derinliğini artırmaktadır. Bu, aynı zamanda çizimdeki doğal ortamın gerçekçiliğini pekiştirir.
Işık ve Gölgenin Derinlik ve Boyut Algısına Etkisi:	Ağaçların ve diğer doğal unsurların üzerindeki gölgeler, bu yapıların üç boyutlu ve gerçekçi görünmesini sağlar. Yakında resmedilen öğelerin gölge kısımlarının yoğun olması, ışık alan ve aydınlık kısımların ise ileride olması derinlik algısını arttırmaktadır. Ayrıca, gölgeler ve ışığın kontrastı, izleyicinin dikkatini odak noktalarına yönlendirir ve çizimdeki derinlik hissini artırır.

İllüstrasyondaki odak noktası, yürüyen iki figür ve onların takip ettiği yol, çizimin derinlik algısını arttırmaktadır. Ön plandaki figürlerle birlikte yer alan kıvrımlı ağaçlar, arka plandaki daha az detaylı ve açık tonlu ağaçlarla karşılaştırıldığında kontrast oluşturarak derinlik hissi vermektedir. Renk kullanımı, objelerin formunu ve dokusunu vurgulayarak boyut algısını güçlendirir; canlı ve koyu tonlar ön planda, soluk ve açık tonlar ise arka planda tercih edilmiştir. Soğuk renkler arka planda uzaklık hissi uyandırırken, perspektif çizgileri ve atmosferik perspektif figürlerin ormanın derinliklerine doğru ilerlediği izlenimini güçlendirmektedir. Işık ve gölge kullanımı, derinlik etkisini artırarak izleyiciyi sahneye çeker ve odak noktasına yönlendirmektedir.

SONUÇ

Bu çalışma kapsamında, dijital illüstrasyonlarda derinlik ve boyut oluşturmak için kullanılan teknikleri; perspektif, renk kullanımı, odak noktası, ışık-gölge uygulaması açısından incelemesi yapılmıştır. Araştırma, Dijital illüstrasyonda derinlik ve boyut algısını izleyiciye aktarılmasında kullanılan yöntemlerin incelenmesi ve illüstratörler için etkili bir şekilde ifade imkânı sunacak farklı yöntemlerin ayrı ayrı ya da bir arada kullanılabileceği konusunda bilgilendirerek rehberlik edecek bulgular sunmayı hedeflemiştir.

Araştırmanın ilk aşamasında, illüstrasyon ve dijital illüstrasyonun genel yapısı, uygulama teknikleri ve yöntemleri üzerine bir literatür taraması yapılmıştır. İncelemede illüstrasyonun sanatının büyüklüğü ve teknolojinin de gelişmesiyle ne kadar geliştiği ve gelişmeye devam ettiği bu bağlamda dijital illüstrasyonun önemi ortaya koyulmuştur.

İkinci aşamasında ise kriterler doğrusunda seçilmiş olan dijital illüstrasyonların derinlik ve boyut açısından detaylı analizi yapılmıştır. Dijital illüstrasyonlardaki derinlik ve boyut algısı, odak, perspektif, renk, ışık-gölge, başlıkları altında ele alınmış ve nasıl uygulandığı analiz edilmiştir.

Araştırmalar, ölçeklendirme yöntemiyle yapılan bir analiz sonucunda, seçilmiş on profesyonel illüstratörlerin eserleri incelenmiştir. Bu eserlerin ortak noktası fantastik türde çalışmalar olmasıdır. Çizimlerin birbirlerinden farklı derinlik ve boyut algısında olmasına dikkat edilmiştir. Eserler temel özellikler, odak, renk, perspektif, ışık ve gölge olmak üzere beş ana başlık altında incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre, perspektif kullanımı izleyicinin illüstrasyondaki mekânsal ilişkileri ve nesnelerin konumlarını doğru bir şekilde algılamasını sağlayarak resme derinlik kazandırmakta ve izleyiciyi içine çekmektedir. Perspektif teknikleri, derinlik algısını güçlendirir ve izleyicinin bakış açısını yönlendirmede önemli bir rol oynamaktadır. Odak noktası, izleyicinin dikkatini belirli bir alana yönlendirerek illüstrasyonun ana temasını vurgulamaktadır. Doku ve detay seviyelerinin doğru kullanımı, görsel hiyerarşi

oluşturarak odak noktasını daha belirgin hale getirmektedir. Renklerin doğru kullanımı, derinlik ve boyut hissini arttırmaktadır; genellikle sıcak renkler daha yakın, soğuk renkler ise daha uzak algılanmasını sağlamaktadır. Atmosferik perspektif, renk tonlarındaki değişimler aracılığıyla derinlik hissini artırırken, ışık ve gölge kullanımı nesnelerin üç boyutlu algısını sağlamaktadır. Doğru ışıklandırma ve gölgelendirme teknikleri, nesnelerin formunu ve yüzey dokusunu belirginleştirerek izleyiciye daha gerçekçi bir derinlik ve boyut hissi sunmuştur. Katman yöntemi, illüstrasyonlarda farklı derinlik seviyeleri oluşturmak için kullanılan bir tekniktir; katmanların net bir şekilde kullanılması, mekânsal derinlik hissini güçlendirebilmektedir. Bu bulgular, sanatsal ifadenin etkisini artırarak perspektif ve diğer görsel tekniklerin önemini vurgulamaktadır.

Sonuç olarak, dijital illüstrasyonlarda derinlik ve boyut algısının oluşturulması, sanatçının teknik bilgi ve becerilerini yaratıcı bir şekilde kullanabilmesi ile doğrudan ilişkilidir. Bu tezde incelenen perspektif, odak noktası, renk, katman yöntemi ve ışık-gölge teknikleri, sanatçıların eserlerinde derinlik ve boyut oluşturma süreçlerine önemli katkılar sağlamaktadır.

ÖNERİLER

Sanat eğitim programlarına derinlik ve boyutun önemini vurgulayan modüller eklenmelidir. Bu modüller, öğrencilere teorik bilgi yanında pratik beceriler kazandırmayı hedeflemektedir. Ayrıca, atölye çalışmaları ve seminerler düzenlenerek öğrencilerin bu konudaki yetenekleri geliştirilebilir ve uygulama deneyimleri artırılabilir.

Profesyonel sanatçılara yönelik, ileri düzeyde eğitim programları ve workshoplar düzenlenmelidir. Bu etkinlikler, sanatçıların mevcut becerilerini geliştirmelerine ve yeni teknikleri öğrenmelerine olanak sağlayacaktır. Dijital illüstrasyonun farklı uygulama alanlarında derinlik ve boyutun kullanımı, sanatçıların yaratıcı potansiyellerini genişletmelerine yardımcı olacaktır.

Ayrıca, dijital illüstrasyonun ticari ve endüstriyel uygulamalarında da derinlik ve boyutun önemi vurgulanmalıdır. Reklamcılık, yayıncılık ve medya sektörlerinde,

etkileyici görsellerin oluşturulması ve kullanılması, hedef kitleye daha etkili bir şekilde ulaşmayı sağlayacaktır. Bu nedenle, iş dünyasıyla iş birliği içinde yeni projeler ve kampanyalar geliştirilmelidir.

Son olarak, eğitim kurumlarına yönelik olarak dijital illüstrasyon dersleri ve atölyeleri düzenlenmelidir. Bu programlar, öğrencilere derinlik ve boyutun önemini ve etkili kullanım stratejilerini öğretmekle birlikte, sektördeki profesyonellerle iletişim kurma ve staj imkanları sağlama fırsatı sunacaktır. Bu şekilde, öğrencilerin pratik deneyim kazanmaları ve mezuniyet sonrası kariyerlerine hazırlanmaları desteklenecektir.

KAYNAKÇA

Akbaba, B. (2006). Güzel Sanatlar Fakültelerindeki Resim Eğitiminde Işık-Gölgenin Yeri ve Önemi (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Resim-iş Öğretmenliği Anabilim Dalı, İstanbul.

Akman, Ş. (2021). Çocuk Hikâye Kitaplarında İllüstrasyon ve İnteraktif Hikâye Kitabı Uygulaması (Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anabilim Dalı, Konya.

Alici, N. (2019). İç Mekânda Renk ve Renklerin İnsan Psikolojisine Etkileri (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İç Mimarlık Anasanat Dalı, İstanbul.

Apaydın, S. (2019). Türkiye'de Mikro Sanatın Analizi Görsel İletişim Tasarımına Perspektif (Yüksek Lisans Tezi). Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, İstanbul.

Arda, G. (2019). Dijitalleşen Dünyada Grafik Tasarımda İllüstrasyonun Yeri (Yüksek Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Eskişehir.

Arıkan, A. (2008). Grafik Tasarımda Görsel Algı. Eğitim Akademi Yayınları.

Arslan, T. (2018). Resimdeki Işık-Gölge Eğitiminin 12. Sınıf Öğrencilerinin Görsel Algılama Başarılarına Etkisi (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Resim-iş Öğretmenliği Anabilim Dalı, İstanbul.

Aslanapa, O. (1999). Türk Sanatı, Remzi Yayınevi, İstanbul, Baskı 5.

Atabey, Z. (2010). Basın İlanı Tasarımlarında İllüstrasyonlar ve Vektörel İllüstrasyon Tekniğinin Uygulanması (Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül

Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, İzmir.

Başbuğu, Ö. (2007). Türk İllüstrasyon Sanatının Tarihsel Süreç İçerisinde Teknik ve Anlatım Olarak İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, İstanbul.

Başer, H. (2020) Dijital İllüstrasyonda Işık, Renk ve Anlam İlişkisi (Yüksek Lisans Tezi). Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Birleşik Sanatlar Anasanat Dalı, Kütahya.

Becer, E. (2015). İletişim ve Grafik Tasarım. Dost Kitabevi.

Bozdoğan, T. (2019). Masal Kitapları İllüstrasyonlarına Analitik Yaklaşım (Yüksek Lisans Tezi). Altınbaş Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, İstanbul.

Boztepe, D. K. (2015). İllüstrasyonun Tarihsel Süreci ve Gelişimi (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarım Anasanat Dalı, İstanbul.

Canbulat, M. T. (2003). Sahne Dekorunda Sahte Perspektif. Kaya Ozalit ve Baskı.

Ching, Francis, D. K. (2007). Mimarlık Form, Uzay ve Düzen. John Wiley & Sons, Inc.

Çam, F. (2023). Açık Dünya Bilgisayar Oyunlarında İllüstrasyon Kullanımı (Yüksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Grafik Anabilim Dalı, Konya.

Çeken, B., Çiçekli, K., & Ersan, M. (2018). Dijitalden Doğan İllüstrasyon Tekniği: Low Poly. *Sanat Eğitimi Dergisi*, 6(2), 167. <https://doi.org/10.7816>

Demir, R., & Anbarpınar, E. (2020). Mağara Alegorisi ve Gölge Arketipi Bağlamında Çağdaş Sanat Nesnesi Olarak Işık-Gölge Enstalasyonu. *Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*, 5(11). <https://doi.org/10.7816>

Dursun, N. (2013). Evrimleşen Grafik ile İllüstrasyon ve Animasyon İlişkisi (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Grafik Tasarımı Anasanat Dalı, İstanbul.

Ekşioğlu, U. D. (2017). 2000 Yılından Günümüze Kadar İllüstrasyonun Genişleyen Uygulama Alanlarının ve Yeni İllüstrasyon Tekniklerinin İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Yeditepe Üniversitesi, Grafik Anabilim Dalı, İstanbul.

Gökçen, N. K. (2020). Yayın İllüstrasyonlarında Görsel Hikâye Anlatımı (Yüksek Lisans Tezi). Işık Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Görsel İletişim Tasarımı, İstanbul.

Gönüllü, B. (2017). İllüstrasyon (Resimleme) Sanatını Tanımlamak (Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, İstanbul.

Gürses, B. (2014). Plastik Sanatlarda Resim ve İllüstrasyon (Yüksek Lisans Tezi). Işık Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Harris, P. & Ambrose, G. (2013). *Grafik Tasarımda Renk*. Literatür Yayınları.

Hidayetođlu, T. F. (2008). Gzel Sanatlar Faklteleri Lisans Programlarında Yer Alan İllstrasyon Derslerinin Eleřtirel Bir İncelemesi (Yksek Lisans Tezi). Gazi niversitesi Eđitim Bilimleri Enstits, Gzel Sanatlar Eđitim Anabilim Dalı, Ankara.

Isaacson, W. (20). Leonardo Da Vinci. Domingo Bkz Yayıncılık.

Kaya, S. E. (2020). Disiplinlerarası İliřkiler Bađlamında Medikal İllstrasyonun Nazal Cerrahi Eđitimindeki Yeri: Fotođraf ve Yazılı Anlatım ile Karřılařtırılması (Doktora Tezi). Ondokuz Mayıs niversitesi Lisansst Eđitim Enstits, Gzel Sanatlar Eđitimi Ana Bilim Dalı, Samsun.

Keř, Y. (2001). Grsel İletiřimde İllstrasyonun Kullanım Alanlarına Kuramsal Bir Yaklařım (Yksek Lisans Tezi). Sleyman Demirel niversitesi Sosyal Bilimler Enstits, Resim Anasanat Dalı, Isparta.

Kınık, M. (2014). Grafik Tasarım Tarih & Teknoloji. Zoom Yayınları, Baskı 2.

Kınık, M., & Topaklı, A. (2012). Levni Minyatrlerinde İllstrasyon. Akdeniz Sanat Dergisi, 5(10), 71.

Kızılıřafak, E. (2014). Minyatrden İllstrasyona Tarihsel ve Gncel Bir Bakıř. NWSA Academic Journals, 9(4), 162–174.
<https://doi.org/10.12739/nwsa.2014.9.4.d0157>

Kilmer, W. O., & Kilmer, R. (2003). Construction drawings and details for interiors: Basic skills. John Wiley & Sons.

Kkc, N. B. (2023). Resimde znel Gerçekliđin Iřık Glge ile İfadesinin İ Mekn Resimleri zerinden İncelenmesi (Yksek Lisans Tezi). Mimar Sinan

Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, İstanbul.

Kurteş, C. (2022). Hareketli İllüstrasyon Tasarımı Uygulamalarının İncelemesi: 30 Ağustos Zafer Bayramının 100. Yıl Tanıtım Örneği (Yüksek Lisans Tezi). Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, Kütahya.

Martel, C. (1995), Ben Enerjiyim, Arion Yayınevi.

Metzger, P. (2012). Perspektif Sanatı. Kenan Ofset.

Özdemir, N. (2010). Perspektif ve Derinlik. Sanat Dergisi, 1.

Özdemir, T. (2005). Tasarımda Renk Seçimini Etkileyen Kriterler. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 14, 2.

Parramon, J. M. (2012). Işık ve Gölge. Remzi Kitabevi.

Songür Dağ, E. (2015). İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı. Grafik Tasarım Yayıncılık.

Sülü, E. Z. (2012) Afiş Tasarımında İllüstrasyon ve Fotoğraf Kullanımının Öğrenci Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi (Yüksek Lisans Tezi). Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Kütahya.

Tanış, M. G. (2022). Çağdaş Resim Sanatında Dijital İllüstrasyon ve Deneysel Uygulamalar (Yüksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Resim Anabilim Dalı, Konya.

Tanyıldızı, B. (2008). Çağdaş Resim Sanatında Dijital Görüntü Estetiği (Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, İzmir.

Topguç, A. (2023). Farklı Görme Biçimleri Olarak Merkezi Perspektif ve Önem Perspektifi (Yüksek Lisans Tezi). Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kültürel Çalışmalar Anabilim Dalı, Sakarya.

Topbasan, V. (2013). Dijital İllüstrasyon ve Bilgisayar Oyunlarında Karakter Tasarım (Yüksek Lisans Tezi). Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Hatay.

Ünal, M. (2019). İllüstrasyonda Doku (Yüksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Resim Anabilim Dalı, Konya.

Üstün, M. (2001). 5-17 Yaş Gruplarında Renk Algılaması Olayı ve Algılamayı Etkileyen Faktörlerin İrdelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Matbaa Eğitimi Anabilim Dalı, İstanbul.

Vurdem, Y. (2021). Dijital İllüstrasyonun Evrimi (Yüksek Lisans Tezi). Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı, Kayseri.

GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel 1: Fransa Lascaux Mağara Resimleri

Kaynak: <https://124.im/GPa9kSl>

Görsel 2: Mısır Ölüler Kitabı'ndan Bir Sahne (Scene From The Egyptian Books Of The Dead)

Kaynak: <https://124.im/t34SOg>

Görsel 3: Kells Kitabı

Kaynak: https://tr.wikipedia.org/wiki/Kells_Kitab%C4%B1

Görsel 4: Lindisfarne İncili

Kaynak: <https://124.im/9RGAF>

Görsel 5: Dini Minyatür Örneği

Kaynak: <https://tls.tc/4MFs6>

Görsel 6: Kırk İki Satır İncili (Gutenberg)

Kaynak: <https://cuq.in/jbj5>

Görsel 7: Gravür Baskı

Kaynak: <https://www.lafsozluk.com/2013/04/gravur-nedir-ne-demektir.html>

Görsel 8: Taş Baskı

Kaynak: <https://tls.tc/Ud9Re>

Görsel 9: Viktoria Dönemi (1820-1914)

Kaynak: <https://tls.tc/JNh2J>

Görsel 10: Teknik İllüstrasyon

Kaynak: <https://124.im/40Lv>

Görsel 11: Leonarda Da Vinci'nin Anatomi İllüstrasyonları

Kaynak: <https://www.pivada.com/leonardo-da-vinci-anatomi>

Görsel 12: Leonarda Da Vinci'nin Anatomi İllüstrasyonları

Kaynak: <https://www.pivada.com/leonardo-da-vinci-anatomi>

Görsel 13: Basın-Yayın İllüstrasyonu

Kaynak: <https://tls.tc/S4cZt>

Görsel 14: Moda İllüstrasyonu

Kaynak:

<https://i.pinimg.com/564x/38/8d/47/388d47a285cf1e9f91ee534bce99a0a9.jpg>

Görsel 15: Fantastik İllüstrasyon

Kaynak: <https://124.im/6UNq>

Görsel 16: Mitolojik İllüstrasyon

Kaynak: <https://www.moonfallmetaphysical.com/s/stories/medusa>

Görsel 17: Konsept İllüstrasyonu

Kaynak: https://www.3dmadmax.com/3d_design/konsept-sanati-nedir/

Görsel 18: Karakalem Örneği

Kaynak: <https://tls.tc/k2Y4G>

Görsel 19: Kurşun Kalem Tonları

Kaynak: <https://124.im/1JYd5>

Görsel 20: Kuru Boya Örneği

Kaynak: <https://tls.tc/aGg3j>

Görsel 21: Pastel Boya Örneği

Kaynak: <https://tls.tc/Mcmjj>

Görsel 22: Rapido Çizim Örneği

Kaynak: <https://tls.tc/Mb2IH>

Görsel 23: Sulu Boya örneği

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/1970393579040423/>

Görsel 24: Akrilik Örneği

Kaynak:

<https://www.sanatgezgini.com/catalogsearch/result/?cat=&q=o%C4%9Fuz+yurttadur>

Görsel 25: Yağlı Boya Tablosu (Mona Lisa)

Kaynak: <https://www.simurgsanatevi.com/dunyaca-unlu-yagli-boya-tablolar-ve-hikayeleri>

Görsel 26: Guaj Boya Çalışması

Kaynak: (İrem Nur EKİN, 2015)

Görsel 27: Kolaj Örneği

Kaynak: <https://124.im/TM6zgb1>

Görsel 28: Marker Çalışması

Kaynak: <https://tls.tc/E2kNo>

Görsel 29: Kasnak Üzerine İşlenmiş İllüstrasyon

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/2744449766624932/>

Görsel 30: Dijital İllüstrasyon Uygulaması

Kaynak: <https://tls.tc/ohusb>

Görsel 31: Bitmap Örneği

Kaynak: <https://stock.adobe.com/search?k=bitmap>

Görsel 32: Tek Kaçışlı Perspektif Örneği

Kaynak: <https://tls.tc/8ZP21>

Görsel 33: İki Kaçışlı Perspektif Örneği

Kaynak: <https://www.katmansanat.com/perspektif-nedir-ve-perspektif-cesitleri/>

Görsel 34: Üç Nokta Perspektifi Örneği Üsten Bakış

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=GeHa9HCT9iE>

Görsel 35: Üç Nokta Perspektifi Örneği Altan Bakış

Kaynak: <https://www.arkhesanat.com/perspektif-nedir/>

Görsel 36: Kuşbakışı Perspektifi Örneği

Kaynak: <https://www.artstation.com/artwork/58oBJO>

Görsel 37: İzometrik Perspektif Örneği

Kaynak: <https://www.pislikmimar.com/izometrik-perspektif/>

Görsel 38: Atmosferik Perspektif Örneği

Kaynak: <https://tls.tc/I6r4g>

Görsel 39: İnteraktif Perspektif Örneği

Kaynak: <https://www.mentalcanvas.com/pro>

Görsel 40: Renk Tayfi

Kaynak: <https://tls.tc/NNRDc>

Görsel 41: Renk Türlerinin Psikolojik Etkileri

Kaynak: (Martel,1995, s.85, akt: Özdemir, 2005: 393).

Görsel 42: Photoshop Katman Görseli

Kaynak: <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/layer-basics.html>

Görsel 43: Batman #125 Varyant Kapağı

Kaynak: <https://www.artstation.com/>

Görsel 44: The Horrendous Imaginings Kitap 3: Ametist Suikastçısı, Joseph Daniel için hazırladığı Kapak Resmi

Kaynak: <https://kerembeyit.artstation.com/>

Görsel 45: David Revoy'un Pepper & Carrot Adlı Kitabının Üçüncü Kapak Resmi

Kaynak: <https://www.davidrevoy.com/article654/sitting-on-the-rooftops>

Görsel 46: Donmuş Metan Kabarcıklarının Resimlerinden İlham Alınmıştır

Kaynak: <https://www.deviantart.com/loish/gallery>

Görsel 47: Kuğu Gölü (Kişisel Parça)

Kaynak: <https://www.sarakipin.com/>

Görsel 48: Witching Hour (Geceyarısından sonraki saatler)

Kaynak: <https://www.charliebowater.net/>

Görsel 49: Raya ve Son Ejderha

Kaynak: <https://www.artstation.com/nathanfowkesart>

Görsel 50: Yataş Yatak

Kaynak: <https://www.behance.net/gallery/38221033/Yatas-Bedding>

Görsel 51: Craing Mullins (Özel Koleksiyon)

Kaynak: <https://illustratorslounge.com/concept-art/craig-mullins/>

Görsel 52: Dijital Masaüstü Rol Yapma Oyunu FABLECRAFT için Riftweaver tarafından yaptırılan Çevre resmi.

Kaynak: <https://www.andreasrocha.com/>

SANAL KAYNAKÇA

Sanal 1: <https://www.pislikmimar.com/izometrik-perspektif/> (Eriřim tarihi 16.04.2024).

Sanal 2: <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/layer-basics.html> (Eriřim tarihi 16.05.2024).

Sanal 3: <https://www.alexgarner.com/> (Eriřim tarihi 07.05.2024).

Sanal 4: <https://tr-art-literature.blogspot.com/search?q=kerem+beyit> (Eriřim tarihi 09.05.2024).

Sanal 5: <https://peoplepill.com/i/david-revoy/> (Eriřim tarihi 21.05.2024).

Sanal 6: <https://loish.net/about/> (Eriřim tarihi 15.05.2024).

Sanal 7: <https://leagueofcomicgeeks.com/people/23461/sara-kipin> (Eriřim tarihi 23.05.2024).

Sanal 8: <https://www.sarakiyin.com/about> (Eriřim tarihi 10.05.2024).

Sanal 9: <https://www.charliebowater.net/about-1> (Eriřim tarihi 22.05.2024).

Sanal 10: <https://nathanfowkesart.artstation.com/> (Eriřim tarihi 01.06.2024).

Sanal 11: <https://sedatgirgin.com/about-me-contact> (Eriřim tarihi 03.06.2024).

Sanal 12: <https://illustratorslounge.com/concept-art/craig-mullins/> (Eriřim tarihi 04.06.2024).

Sanal 13: <https://www.iamag.co/the-art-of-andreas-rocha/> (Eriřim tarihi 04.06.2024).