

Video Kurgu Programlarında Hareketli Grafik Tasarım Kullanımı ve Örnek Bir Uygulama

İpek Fatma ÇEVİK^{1*}

ÖZ

Sayısal ortamda kullanılan her tür tasarım yazılımı, üretildikleri tasarım amaçlarının dışında farklı alanlarda da tasarımcı ihtiyaçları çerçevesinde çözümlene sürecine eklenebilmektedir. Tasarımda kullanılan sayısal ortam yazılımlarının birbirleriyle uyumlu olarak çalışabilmelerinin dışında, günümüzde çoklu alan kullanım özelliğine sahip olmaları ile tasarım süreçlerinde problem çözme yaklaşımlarını da etkilenmişlerdir. Bu durumun en bilinen örneği, piksel tabanlı fotoğraf ve resim düzenleme yazılımı olan Adobe Photoshop olarak söylenebilir. Zira Adobe Photoshop yazılımının kullanım amacı dışında, video ve hareketli görüntü düzenleme için de kullanıldığı görülmektedir. Bunun yanı sıra efektlendirme ve hareketli grafik üretimi için kullanılan Adobe After Effects yazılımının da video kurgu üretimi için tercih edildiğine şahit olunmaktadır. Ayrıca video kurgu üretimi için kullanılan Adobe Premiere, Edius gibi sayısal ortam yazılımlarının da amaçlarının dışında hareketli grafik tasarım üretimi için kullanıldığına rastlanmaktadır. Dolayısı ile sayısal ortamda tercih edilen farklı tasarım yazılımlarının belirli sınırlılıklar dâhilinde birbirlerinin yerini aldıkları gözlemlenmiştir. Bu noktadan hareketle bu çalışmada, video kurgu yazılımında hareketli grafik tasarım kullanımında sınırlılık incelenmiştir. Video kurgu yazılımı üzerinden gerçekleştirilen örnek bir uygulama ile araştırma sonuçları değerlendirilmiştir.

Anahtar kelimeler: *Video kurgu, hareketli grafik, dijital ortam üretimleri.*

^{1*} Doçent, Üsküdar Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, ipekfatma.cevik@uskudar.edu.tr

ORCID No: 0000-0003-4917-6675

Gönderilme Tarihi: 30 Kasım 2021 Kabul Tarihi: 14 Şubat 2022

Motion Graphic Design and an Example Technics in Video Edition Programs

ABSTRACT

All kinds of design software used in the digital environment can be added to the analysis process within the framework of the designer's needs in different fields apart from the design purposes for which they are produced. In addition to the fact that the digital media software used in the design can work in harmony with each other, the fact that they have the feature of using multi-space today has also affected the problem solving approaches in the design processes. The best-known example of this situation can be said to be Adobe Photoshop, which is a pixel-based photo and image editing software. Because Adobe Photoshop software is seen to be used for video and motion picture editing as well as for its intended use. In addition, it is witnessed that Adobe After Effects software, which is used for effects and motion graphics production, is preferred for video editing production. In addition, it is seen that digital media software such as Adobe Premiere and Edius, which are used for video editing production, are also used for motion graphic design production, apart from their purposes. Therefore, it has been observed that different design software preferred in the digital environment replace each other within certain limitations. From this point of view, in this research, the limitation in the use of motion graphic design in video editing software has been examined. The results of the research were evaluated with a sample application carried out on the video editing software.

Keywords: Video editing, motion graphics, digital media productions.

Giriş

Dijital çağın üretim biçimlerini yeniden yapılandırması ve yorumlaması ile ortaya çıkan sayısal ortamlarla birlikte, üretimde malzeme kullanımı bilgi kullanımına evrilmiştir. Öte yandan gerçek hayatta üretim için ihtiyaç duyulan nesnelere de dijitalleştirilerek sayısal ortama aktarılmıştır. Günümüzde her alanda üretime bir noktada dâhil olan dijital teknoloji kullanımı, sanat ve tasarım üretimlerine etki etmekte, sanat ve tasarım üretim aracı olarak da sıklıkla tercih edilmektedir. Konvansiyonel televizyon yayıncılığının yanı sıra internet üzerinde yer alan sosyal medya mecralarında üretilen her türlü video üretimlerinde kullanılan isimlik, bilgi bandı, kelebek ekranlar ve hareketli logo gibi ihtiyaç duyulan ve tercih edilen hareketli grafik tasarımları için çok sayıda farklı donanım ve teknik içeriğe sahip bilgisayar yazılımı kullanılmaktadır. Bir video kurgu yazılımı dışında ayrı bir sayısal ortamda hazırlanan bu hareketli grafik tasarımlar, üretildikten sonra belirli bir video formatı ile kaydedilmekte ve bu yöntem ile video kurgu yazılımı içerisine alınarak bir bakıma harici videoya eklenmektedirler. Bu aşamadan sonra ise video kurgu yazılımı içerisine harici olarak eklenen hareketli grafik tasarımlara küçültme-büyültme, ışık şiddeti ve basit düzeyde hareket ve yer belirlemenin dışında tasarımsal bağlamda müdahale edilememektedir. Günümüzün dijital teknolojik gelişmelerinin sağladığı olanaklar ve sınırlılıklar doğrultusunda, birbiriyle uyum sağlayabilen ve etkileşimli olarak çalışan video kurgu ve hareketli grafik tasarım yazılımları bulunmaktadır. Böyle bir yöntemle hazırlanan hareketli grafik tasarımlar, video kurgu programlarına kendi yazılımları ile aktarılmaktadırlar. Bu noktada hareketli grafik tasarımlarının dijital tekno-

lojiler aracılığı ile sayısal ortamda üretimi bağlamında kendine yer bulması ve deneysel yöntemlerle hareketli grafik tasarımlar üretmek için kullanılan bilgisayar yazılımlarının dışında video kurgu programlarında da tasarım ve tasarımın hareketlendirilmesi, alternatif bir üretim tekniği olarak göze çarpmaktadır. Aslı itibarı ile videoların önceden planlanan ve tasarlanan şekilde kesilip birleştirilerek yeni bir ifade biçimine dönüştürülmesinde ortaya çıkan kurgu yazılımları, günümüz dijital çağının tasarımcı arayışları ile asıl amacının ötesinde ve kullanım alanının dışında hareketli grafikler de üretilebileceğini göstermek adına çalışmanın ana konusunu oluşturmaktadır. Dolayısıyla araştırmanın sınırlılıkları içerisinde Edius video kurgu programı ile yapılan ve herhangi bir harici yazılımdan destek alınmaksızın oluşturulan hareketli grafik tasarımı uygulama örneği ile bu konu açıklanmaya çalışılmıştır. Bugün, konvansiyonel televizyon yayıncılığının yanı sıra internet ve buna bağlı olarak akıllı telefon, tablet, bilgisayar ve hatta nesnelere interneti ile teknolojiye gelişmelerinin geldiği son nokta gözlemlendiğinde, teknolojik gelişmeler ile ortaya konan üretimlerin imgelelere etki etmekte olduğu ve grafik tasarım öğelerinin kullanımına duyulan ihtiyacı da bu ölçüde artırdığı söylenebilir. Pek çok alanda farklı tüketim ve rekabet ortamı içerisinde alıcısına sunulan her bir ürün dikkat çekici, etkili ve kısa sürede verilmek istenen ve hedeflenen bilgiyi aktararak diğerlerinden ayrılma ve tercih edilme amacı gösterir. Bu durum göz önüne alındığında, tarihsel süreç içerisinde iki boyutlu durağan grafiklerden hareketli grafiklere doğru bir değişim söz konusudur ve bu sebeple tercihlerin şekillenmesinde de etkili olduğu söylenebilir. Cep telefonu, tablet ve dizüstü bilgisayar gibi taşınabilir iletişim cihazları

ve internetin tüm dünyada yaygınlaşmasıyla birlikte, insanların sürekli çevrimiçi oldukları görülmektedir. Bu durum, kullanıcıların zaman ve mekân bağılı olmaksızın iletişim ve etkileşim içerisinde kalmasını sağlamaktadır. Dolayısıyla her çeşit hareketli görüntü ve grafiklerin günlük hayatın bir parçası olduğu, gelecek yıllarda da öneminin artacağı ön görülmüştür. Teknolojik olanaklar ile başlayan bu değişim ve dönüşüm, tasarım kültürünü de etkilemekte; özellikle hareketli grafik tasarım üretimleri için yeni nesil yazılım, donanım ve tasarımcı ihtiyacını ortaya çıkarmaktadır. Her çeşit hareketli görüntü üretimi için kullanılan sayısal ortam içerisinde, video kurgu yazılımları ve grafik tasarımlar için çok sayıda bilgisayar yazılımı olduğu görülmektedir. Zamanla bu sayısal ortam yazılımlarına ek olarak hareketli grafik üretimleri için ücretli, ücretsiz ve çevrimiçi kullanım olanakları geliştirilmiş ve bu çeşitlenme ile artış, tasarımcılara tercih yapma olanağı sağlamıştır. Dijital ortam üretimleri içerisinde ortaya çıkan bu yazılımların birbirleri ile etkileşim ve uyumu sağlanarak tasarımcılara hız ve kolaylık bakımından yenilikler sunulmuştur. Adobe Premiere video kurgu yazılımı içerisinde Adobe After Effect hareketli grafik tasarım yazılımı projelerini almaya başlaması bu durumun bir örneği olarak gösterilebilir. Ayrıca hareketli grafik tasarımına yönelik yazılımların da ortaya çıkış amacının dışında ve belli sınırlılıklar içerisinde video kurgu yapma olanağı sağladığı gözlemlenmiştir. Tüm bu gözlemler doğrultusunda grafik tasarımcısı ve video kurgu operatörlerinin disiplinlerarası bir üretim gerçekleştirdiği iddia edilebilir. "Video kurgu programlarında hareketli grafik tasarım" başlığı altında bu konuyu ele alan çalışmada Edius video kurgu yazılımının sınırlılıkları içerisinde üretimi gerçekleştirilen hareketli grafik

tasarımı ile bu konu etraflıca açıklanmaya çalışılmaktadır.

Hareketli Grafik Tasarımı ve Kullanım Alanları

Teknolojik gelişmeler ile birlikte ortaya çıkan dijitalleşme sonucunda konvansiyonel televizyon yayıncılığı ile internet üzerinde ve özellikle de sosyal medya mecralarında yer alan çok sayıda yayın kendine yer bulmuştur. Bu süreç içerisinde verilmek istenen iletiyi diğer yayınlar arasından sıyrılarak izleyicisine Moholy-Nagy'in (Becer, 2007: 199) bahsettiği mutlak netlik içerisinde verme gerekliliği oluşmuştur. Bu noktada hareketli grafikler başvurulan yöntemlerden biri olarak ortaya çıkmaktadır. Özellikle televizyonun başlangıcından günümüze kadar hızla tüm dünyada yaygınlaşması ve kültürel farklılıklar sonucu artan televizyon kanal sayısı ve buna paralel olarak çoğalan programlar, hareketli grafik üretimini ve stil arayışlarını artırmıştır (Meggs, 1998: 455). Konvansiyonel televizyon yayıncılığı içerisinde, başlarda hareketli logo kullanımının oldukça yaygın olduğu ve izleyicisi tarafından ilgi gördüğü ortaya konmuştur (Krasner, 2013: 61). Bu logoların televizyonda kullanımı sırasında teknolojik bakımdan dönemi itibarı ile her ne kadar gelişmemiş olarak ifade edilse de devrim niteliği taşıdığı ifade edilmiştir (Janke, vd., 1984: 27). Yapılan çalışmalarda hareketli grafiklerin diğer devinimsiz görsellerden çok daha fazla dikkat çekmesinin sebebini ise ilkel insan beyninin taşıdığı bir takım dürtülerin sonucu olduğunun altı çizilmiştir (Konrath, 2017).

Animasyonun diğer tekniklerinde olduğu gibi hareketli grafik tasarımda da gerçek dünyanın fizik kurallarına, form ve gerçekçi renk yelpazesine tamamen bağlı kalınma-

sı gibi bir zorunluluk yoktur (Halas & Kay, 1981: 17). Hareketli grafik tasarlarken tasarımcının bireysel ve deneysel etkinliği içerisinde ortaya çıkan tüm üretimleri, sınırların dışında, geniş bir boyutta ve sonsuz tasarım fırsatlarını deneyimlemesini sağlamaktadır. Bu noktada hem tasarımcı hem de izleyici farklı bir boyutta özgürlük hissi ile karşılaşmaktadır. Tüm bu üretim ve deneyim süreci içerisinde doku, çerçeve, nokta, çizgi ve düzlem, renk, mekân ve zemin, katmanlar gibi temel tasarım öğelerine bağlı kalındığı da gözden kaçırılmamalıdır.

Herhangi bir nesneye dokunulduğunda hissedilen, görülen yüzey doku olarak ifade edilirken, tasarımda doku somut ya da soyut olarak (Lupton & Phillips, 2015: 41) iki şekilde ortaya çıkmaktadır. Tasarımlar üretimleri sırasında tercih edilen malzeme içerisinde önceden belirlenen sınırlar/çerçeveler içerisinde gerçekleştirilmektedir (Becer, 2011: 26). Tasarımın temeli olarak ifade edilen, kütlesiz ve iki boyutlu bir koordinat sisteminde yer alan nokta, çizgi ve düzlem ile diğer tüm tasarım formları oluşturulmaktadır (Lupton & Phillips, 2015: 14). Sözsüz iletişim olarak ifade edilen renk ögesi ise (Ambrose & Harris, 2013: 6) tasarımcı tarafından formlar arasında bağlantı kurmak, gizlemek ya da öne çıkarmak ve tasarıma yön vermek için kullanılmaktadır (White, 2011: 95). Bir tasarımda formların yanı sıra eşit öneme sahip olan boşluk (White, 2011: 19) ile birlikte zemin ve mekân ilişkisi gösterilir.

Ayrıca konvansiyonel yöntemlerle üretilen tasarımlarda olduğu üzere, günümüz dijital çağında kullanılan yöntemlerde de üst üste gelen formları yani katmanları görmek mümkündür. Hareketli grafiklere ses ve müzik eklenerek devinimsiz görsellerden ayrılması sağlar. Böylece daha çekici hale

getirmek ve izleyici üzerindeki etkiyi artırmak mümkündür (Lupton & Phillips, 2015: 14).

Bugün hareketli grafik üretimlerinde kullanılan After Effect, Clip Studio Paint, Photoshop gibi çok sayıda ücretli bilgisayar yazılımı ve Crello, Canva ve Visme gibi ücretsiz çevrimiçi internet siteleri mevcuttur. Hareketli grafikler, tasarımcının tercihiyle göre bilgisayar yazılımları kullanılarak ya da Stop Motion tekniğine benzer bir biçimde geleneksel yöntemlerle üretilebilmektedir. Tüm bu bilgisayar yazılımları içerisinde üretilen hareketli grafiklere ses ve müzik bilgisayar yazılımının izin verdiği ölçüde dâhili olarak eklenebilir. Fakat Photoshop, Clip Studio Paint ya da diğer konvansiyonel animasyon yöntemlerinde üretim tamamlandıktan sonra bir video kurgu programı içerisinde ses ve müzik eklemek gerekmektedir. Bu noktada tasarımcının Adobe Premiere, Windows Movie Maker, Sony Vegas, Final Cut, Avid Media Composer ya da Edius gibi bir video kurgu programlarına da hâkim olması ihtiyacını doğurmaktadır.

Sayısal ortamda kullanılan hareketli grafik tasarım yazılımları gelişmeye devam ederken her geçen gün kullanıcıların zaman tasarrufunu artırmaya ve ihtiyaçlarını gidermeye yönelik yeni yazılımların üretildiği görülmektedir. Genel olarak Türkiye ve dünya genelinde hareketli grafik tasarım uygulamalarının kullanım alanları araştırıldığında özellikle sosyal medya mecralarında, reklam, sinema ve konvansiyonel televizyon yayıncılığında, sanat, tasarım ve eğitim alanlarında, eğlence ve oyun sektöründe çok yaygın olarak kullanıldığı gözlemlenmiştir. Üretimlerde ise toplumların sosyokültürel farklılıkları doğrultusunda şekillenen ve değişkenlik gösteren hareketli grafik tasarımı öğeleri üretim amacı ve

hareket bağlamında benzerlikler gösterebilmektedir. Özellikle internet üzerinde yer alan video paylaşım siteleri, portfolyo siteleri ve canlı yayın yapan televizyon kanallarına ait kurumsal ve kişisel siteler gibi çeşitli mecralarda yayınlanan hareketli grafik tasarım üretimlerine dünyanın her yerinden ulaşılabilme kolaylığı bulunmaktadır. Kitleler ve tasarımcılar tarafından rağbet gören üretim teknik, yöntem ve tasarım tarzının çok hızlı bir şekilde yaygınlaşmasını sağladığı gözlemlenen bu durum aynı zamanda tasarımcıların hareketli grafik tasarımı üretiminde tekrara ya da intihale düşmelerine ve özgünlükten yoksun tasarımlara sebebiyet verdiğine işaret etmektedir.

Kurgu ve Kullanım Alanları

Fotoğrafın icadı ile başlayan sanatsal devrim, sinema ile devam etmiş ve değişim göstermiştir. Başlangıçta selülozik bantların kesilip birleştirilmesi ile yapılan kurgu, dijitalleşme ile sayısal ortamda kurgu yazılımları içerisinde tamamlanır bir hale dönüşmüştür. Sinema tarihinin çok sayıda başarılı yönetmeni yönlendirici olarak ya da yönlendirmeden uzak tutmak amacı ile kurgunun sinemadaki önemini altını çizmiştir (Dancyger, 2002). Kurgu, konvansiyonel ya da dijital her tür hareketli görüntü kaydının sonunda bu hareketli görüntüler içerisinden daha öncesinde belirlenen hikâye sırasına göre seçimler yaparak, bu görüntüler arasında bağlantılı bir ilişki kurarak, belirli bir süre içerisinde düzenleme ve dizme işidir. Toprak'a (2012) göre kısaca çekilen tüm hareketli görüntülerin uyumlu ve anlamlı bir bütünlük oluşturması olarak ifade edilen kurgu, görüntü ve seste devamlılığı sağlayan kaba kurgu ve dikkat çekici ayrıntılar ile detaylar için ince kurgu olarak iki aşamadan oluşmaktadır (Zettl, 2007). Tüm bu kurgu süreci hem sinemada

hem de konvansiyonel televizyon yayıncılığı ve sosyal medya mecralarında yayınlanan tüm diğer film yayıncılığı için geçerlidir.

Günümüzde internetin tüm dünya genelinde yaygınlaşması ile birlikte artan televizyon kanallarının yanı sıra sosyal medya mecralarında yer alan bireysel ya da profesyonel olarak hazırlanan sınırsız sayıda video kendine gösterim yeri bulmaktadır (Meyer & Meyer, 2010: 14). Akıllı telefon, tablet ve bilgisayarlar gibi gelişmiş teknolojik cihazlar üzerinden günün her anı çevrimiçi olunması ile sürekli görsel ve bilgi akışı ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda bireysel ve profesyonel video kurgu üretimleri için çok sayıda Adobe Premiere, Windows Movie Maker, Sony Vegas, Final Cut, Avid Media Composer ya da Edius gibi ücretli ve ücretsiz çok sayıda video kurgu yazılımı ihtiyaç ve tercihlere bağlı olmak üzere kullanılmaktadır. Ayrıca kullanılan video kurgu yazılımları ve yayınlanması planlanan mecralara göre filmlerin .avi, .mov, .mpeg gibi farklı video dosya formatları ile kaydedilmesi yoluyla izleme, sınıflandırma, depolama, üretim ve paylaşım yapılabilir (Woolman, 2004: 6). Tüm bu video kurgu programlarının sahneleri kesmek, birleştirmek ve çeşitli efektleri eklemek için kullandığı bir düzenleme paneli (Timeline), video kütüphaneleri, efekt pencereleri, araç panelleri ve video formatında izlenebilmesi için kayıt panelleri (Export) bulunmaktadır. Bu paneller video kurgu tasarımcısının tercih ettiği biçimde düzenlenebilmektedir. Bunun yanı sıra profesyonel tasarımcılar için geliştirilmiş çeşitli kısa yollar, klavye mouse ve görüntü kalitesi çok yüksek olan bilgisayar ekranları da bulunmaktadır.

Bugün artan internet yayıncılığı hızına bağlı olarak, video kurgu programları belirli sınırlılıklar içerisinde hareketli grafik tassa-

rımı olanağı da sağlamaktadır. Yine konvansiyonel televizyon yayıncılığı için kullanılan video kurgu yazılımlarında da belli ölçüde hareketli grafik tasarımları üretilerek yayına girecek olan televizyon programları desteklenmektedir. Video kurgu yazılımları içerisinde üretilen hareketli grafik tasarımlar ile isimlik (KJ), bilgi bantı, çeşitli pence-reler (kelebek ekran) hazırlanabilmekte ve bunlar üzerine hareketli tipografik öğeler eklenebilmektedir. Video kurgu yazılımları içerisinde üretilen tüm bu hareketli grafik tasarımlar, profesyonel grafik yazılımlar kadar başarılı ve etkili olamamaktadır. Video kurgu yazılımlarının kullanım alanları ele alındığında tanıtım ve reklam filmleri, belgesel, müzik klipi, animasyonlar, video art, konvansiyonel televizyon yayıncılığı, internet üzerindeki sosyal medya mecraları ve her türlü hareketli görüntü için kullanıldığı görülmektedir.

Kurgu ile Hareketli Grafik Tasarımı:

Sanat ve tasarım, geçmişten bugüne dek tüm diğer alanlarda olduğu gibi teknoloji-deki gelişmelere paralel bir şekilde ilerlemiştir. Bu çerçevede grafik tasarım disiplini de uygulamalarına tüm bu gelişmeleri çeşitlilik olarak yansıtmıştır. Dolayısı ile masaüstü yayıncılık olarak ifade edilen kitap, dergi tasarımı, afiş, ambalaj gibi devinimsiz tasarımlarla birlikte hareketli grafikler de üretim/uygulama bağlamında grafik tasarım disiplini içerisine eklenmiştir. Bunun yanı sıra toplumların sosyolojik ve kültürel yapılarına etki eden bir kitle iletişimine olanak veren televizyon da hareketli grafik ihtiyacı doğrultusunda grafik tasarımcılara yeni üretim alanları açmış (Gallagher & Paldy, 2006: 159), daha önceki kitle iletişim araçlarında hiç olmadığı kadar önemli bir üretim ögesi haline gelmiştir. Bu gelişmeler, grafik tasarımı disiplininin bir meslek olma-

sı ve grafik tasarım üretimlerinin profesyonelleşmesini sağlamıştır (Halas, 1984: 14). Ayrıca 1990'lı yıllardan itibaren tüm dünyada internetin yaygınlaşması ile birlikte grafik tasarımı üretimlerinin tamamı yalnızca bulunduğu topluma değil, dünyanın her yerine ulaşmaya başlamış; yine bu noktada grafik tasarımı ihtiyaç, tercih ve beğeni gibi faktörler ile hareketli grafik tasarım üretimleriyle ön planda yer almıştır.

Bilinen ve tercih edilen hareketli grafik yazılımlarının dışında bir video kurgu yazılımlarında sabit ya da hareketli grafiklerin üretimi ele alındığında, elbette profesyonel bir sonuca ulaşmak mümkün olmayacaktır. Bu durumun sebebi tasarımcının ya da video kurgu programlarının yetersizliği değil, yazılımların ortaya çıkmasındaki hedefin yalnızca video kurgusu yapma amacı taşıması ile ilgilidir. Yine bu bağlamda grafik tasarımcı ve video kurgu operatörü birbirinden çok farklı kişilerdir. Çoklu medya alanına hâkim olması ile grafik tasarımcı, konvansiyonel televizyon yayıncılığı ve internet üzerinden yayın yapan sosyal medya mecralarına uygun üretim yöntemleri kullanarak verilmek istenen bilgi, mesaj ve görseli izleyiciye aktarma konusunda uzman kişidir. Bir grafik tasarımcının sinema, televizyon ya da sosyal medya video kurgusu yapması beklenemeyeceği gibi bir kurgu operatörünün de grafik tasarım üretimi yapması beklenememelidir. Burada açıklanmak istenen durum, teknoloji-deki gelişmeler doğrultusunda disiplinlerarası bir hareket olduğu, içinde bulunduğumuz çağda tüketim hızı sebebi ile birbirinden farklı her bir alanın ihtiyacı doğrultusunda, çok sayıda bilgisayar yazılımı kullanıldığı, hareketli grafikler ve video kurgu yazılımlarının belirli ölçüde birbirlerinin üretimlerini yapar hale gelmiş olmasıdır. Dolayısı ile araştırmamızın ana başlığında belirtilen uygulama örneğini

“Edius Programında Hareketli Grafik Tasarımı Uygulaması” alt başlığı içerisinde detaylıca ele almak faydalı olacaktır.

Edius Programında Hareketli Grafik Tasarımı Uygulaması

Araştırmanın uygulama bölümünde Edius 7.0 video kurgu yazılımı tercih edilmiş olup, tasarım konusu olarak konvansiyonel televizyon yayıncılığı ve internet mecralarında yayınlanabilecek bir isimlik (isim KJ) hareketli grafik tasarımı yapılmıştır.

İsimlik (İsim KJ):

Edius yazılımında HD 1920x1080 piksel çözünürlüğünde bir proje sahnesi oluşturulduktan sonra, kullanılacak video ya da görsel yazılımın içerisine çağırılarak, çalışma sahnesine (Timeline) eklenmektedir.

Çalışma sahnesinin bulunduğu pencere üzerinde yer alan ‘Create Title’ sekmesinden ‘Color Matte’ seçilerek açılan pencereden hareketli grafik tasarımında kullanılacak renkler belirlenmekte ve pencere onaylanmaktadır.



Resim 2. Edius video kurgu yazılımı ile uygulama.

Oluşturulan iki renk geçişli Color Matte, çalışma sahnesinde ana video ya da fotoğrafın üst katmanına alınarak, kullanılacak olan formu verilmek üzere ‘Information’ penceresinden ‘Layouter’ penceresinin açılması sağlanır. Layouter penceresi Color Matte üzerinde basit formlar verilmesini sağlamakta ve bu amaçla ‘Parameter’ başlığı altında yer alan ‘Left, Right, Top, Bottom’ panelinden isimlik için gerekli form seçilerek pencere onaylanmaktadır.



Resim 1. Edius video kurgu yazılımı ile uygulama.



Resim 3. Edius video kurgu yazılımı ile uygulama.

İstenilen form verildikten sonra Layouter panelinin alt kısmında yer alan zamanlayıcıdaki zaman çizgisi başlangıç noktasına getirilerek 'Position' ve 'Opacity and Color' aktifleştirilmekte, aktif hale gelen zamanlayıcı panelleri de başlangıç ve bitiş hareketleri yazılıma tanımlanmaktadır. Basit bir forma sahip olan grafik hareketlendirildikten sonra yazı karakteri oluşturmak için yine çalışma panelinin üzerinde yer alan 'Create Title' sekmesinden 'Quick Titler' seçilerek yazı paneli açılması sağlanır. Açılan yazı paneli içerisinde gerekli yazı karakteri, boyutu, renk, efekt ve yazının durması gereken yer belirlenir.

Panelin alt kısmında bulunan hazır yazı şablonları da tercih edilebilmektedir. Basit grafik hareketlendirme işlemleri benzer yöntemlerle yazı için de yapılır. Yazı katmanını seçilip 'Layouter' panelinde girilerek, panel içerisindeki zamanlayıcı üzerinde tercihe göre 'Opacity' kanalı aktifleştirilir. Zamanlayıcı üzerinde yazının hareket başlangıcı ve bitiş süreci yazılıma tamamlanarak kaydedilir. Tüm bu işlemlerden sonra Edius video kurgu yazılımı ana sayfasındaki çalışma panelinde hareket kontrolü yapılır ve tamamlanan çalışma tercih edilen video formatında kaydedilerek paylaşılabilir.



Resim 4. Edius video kurgu yazılımı ile uygulama.



Resim 5. Edius video kurgu yazılımı ile uygulama.



Resim 6. Edius video kurgu yazılımı ile uygulama.

Sonuç

“Video Kurgu Programlarında Hareketli Grafik Tasarım Kullanımı ve Örnek Bir Uygulama” başlıklı bu araştırmanın sonucunda günümüz teknolojik gelişmelerine paralel olarak ortaya çıkan video kurgu yazılımı olan Edius içerisinde konvansiyonel televizyon yayıncılığı ve internet üzerinde yer alan sosyal medya mecralarında yayınlanabilecek bir hareketli grafik tasarımı uygulaması gerçekleştirilmiştir. Bu doğrultuda elde edilen bilgiler ışığında hareketli grafik tasarımı yazılımlarının dışında bir video kurgu yazılımında da benzer sonuçlar alınmanın mümkün olduğu ortaya çıkmıştır. Tasarımda kullanılacak görseller video kurgu yazılımı içerisinde dâhili olarak üretilebileceği gibi harici olarak da yazılıma dahil edilebilmekte ve yazılım içerisinde istenilen biçimde hareket verilebilmektedir. Bunun yanı sıra tasarım üzerine çeşitli yazı karakterleri eklenerek hareketli tipografi üretimi yapılabilmektedir. Edius yazılımı içerisinde hazır bulunan efektler eklenerek renk değişimi, çeşitli video geçişler, işaretleme, kesme, birleştirme, ses ve müzik ekleme gibi uygulamalar yapılabilmektedir.

Öte yandan, hareketli grafik tasarımı tamamlandıktan sonra yayınlanacak mecrada doğrultusunda, istenilen ölçüde ve istenilen video formatında kayıt alınabileceği de görülmüştür. Ayrıca, bu araştırmanın sonucunda profesyonel üretimler için üretimi yapılacak tasarımların kendi yazılımları içerisinde çalışılmasının daha doğru, etkili ve başarılı sonuçlar verdiği deneyimlenmiştir. Bir alternatif olarak video kurgu yazılımlarında hareketli grafik tasarımların üretimi, yazılımın sınırlılıkları içerisinde izin verilen ölçüde mümkün olmaktadır.

Kaynakça

- Ambrose, G., & Harris, P. (2013). Grafik tasarım temelleri: grafik tasarımda renk. Literatür Yayınları.
- Becer, E. (2007). Modern Sanat ve Yeni Tipografi. Dost Kitapevi Yayınları.
- Becer, E. (2011). İletişim ve grafik tasarım. Dost Kitabevi.
- Dancyger, K. (2002). The Technique of Film and Video Editing. New York: Focal Press, Elsevier.

- Gallagher, R., & Paldy, A. M. (2006). Exploring motion graphics (Design Exploration). Thomson Delmar Learning.
- Halas, J. (1984). Graphics in Motion (From the special effects film to holographics). Van Nostrand Reinhold.
- Halas, J., & Kay, V. (1981). Graphics in Motion: Vom Trickfilm bis zur Holografik: from the special effects film to holographics. Bruckmann.
- Jankel, A., Monkey, A., Morton, R. & Leach, R. (1984). Creative computer graphics. Cambridge University Press.
- Konrath, K. (2017). The Human Brain: Hardwired for Motion. (Erişim: 2021.05.14) <https://www.convergent.com/resources/?s=The+Human+Brain%3A+Hardwired+for+Motion>
- Krasner, J. (2013). Motion graphic design: applied history and aesthetics. Taylor & Francis.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2008). Graphic design: The new basics. Princeton Architectural Press.
- Meggs, P. B. (1998). A History of graphic design. John Wiley & Sons.
- Meyer, T., & Meyer, C. (2010). Creating motion graphics with after effects. Taylor & Francis.
- Toprak, M. (2012). Filmin dili kurgu. Kalke-don.
- White, A. W. (2011). The elements of graphic design: space, unity, page architecture, and type. Skyhorse Publishing, Inc.
- Willis, H. (2005). New digital cinema: Reinventing the moving image (Vol. 25). Wallflower Press.
- Woolman, M. (2004). Motion Design: Moving graphics for television, music, video, cinema, and digital interfaces. Rotovision SA.
- Zettl, H. (2012). Video basics. Cengage Learning.