

İLLÜSTRASYON ATLASI

YAZI, UYGULAMA VE
DİSİPLİNLERARASI
PERSPEKTİFLER

Editör :
Doç. Dr. Sefa Ersan KAYA



Editör: Doç. Dr. Sefa Ersan KAYA

İLLÜSTRASYON ATLASI
Yazı, Uygulama ve Disiplinlerarası Perspektifler

ISBN 978-625-8789-05-8

Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.

© 2026, PEGEM AKADEMI

Bu kitabın basım, yayım ve satış hakları Pegem Akademi Yay. Eğt. Dan. Hizm. Tic. AŞ'ye aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri, kapak tasarımı; mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kayıt ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz ve dağıtılamaz. Bu kitap, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır. Okuyucularımızın bandrolü olmayan kitaplar hakkında yayinevimize bilgi vermesini ve bandrolsüz yayınları satın almamasını diliyoruz.

Pegem Akademi Yayıncılık, 1998 yılından bugüne uluslararası düzeyde düzenli faaliyet yürüten **uluslararası akademik bir yayinevi**dir. Yayımladığı kitaplar; Yükseköğretim Kurulunca tanınan yükseköğretim kurumlarının kataloglarında yer almaktadır. Dünyadaki en büyük çevrimiçi kamu erişim kataloğu olan **WorldCat** ve ayrıca Türkiye'de kurulan **Turcademy.com** tarafından yayınları taranmaktadır; indekslenmektedir. Aynı alanda farklı yazarlara ait 2000'in üzerinde yayını bulunmaktadır. Pegem Akademi Yayınları ile ilgili detaylı bilgilere <http://pegem.net> adresinden ulaşılabilmektedir.

I. Baskı: Haziran 2026, Ankara

Yayın-Proje: Selcan Durmuş
Dizgi-Grafik Tasarım: Beyza Nur Erdoğan
Kapak Tasarımı: Doç. Dr. Sefa Ersan Kaya

Baskı: Ay-bay Kırtasiye İnşaat Gıda Pazarlama ve Ticaret Ltd. Şti.
Çetin Emeç Bulvarı 1314. Cadde No: 37A-B Çankaya/ANKARA

Yayıncı Sertifika No: 51818
Matbaa Sertifika No: 46661

İletişim

Pegem Akademi: Shira Ticaret Merkezi
Macun Mahallesi 204 Cad. No: 141/33, Yenimahalle/Ankara
Yayınevi: 0312 430 67 50
Dağıtım: 0312 434 54 24
Hazırlık Kursları: 0312 419 05 60
İnternet: www.pegem.net
E-ileti: yayinevi@pegem.net
WhatsApp Hattı: 0538 594 92 40

ÖN SÖZ

İllüstrasyon, tarihsel süreç boyunca yalnızca görsel bir anlatım biçimi olarak değil, düşünce, bilginin, duygunun ve kültürel belleğin aktarılmasında önemli bir iletişim aracı olarak varlık göstermiştir. Görsel kültürün giderek daha fazla çeşitlendiği günümüzde illüstrasyon, basılı yayınlardan dijital arayüzlere, çocuk kitaplarından bilimsel anlatımlara, reklam ve marka iletişiminden oyun tasarımına, sanal gerçeklik uygulamalarından yapay zekâ destekli üretim süreçlerine kadar geniş bir alanda etkisini sürdürmektedir. Bu genişleme, illüstrasyonun yalnızca estetik bir üretim alanı olmadığını, aynı zamanda disiplinlerarası düşünmeyi, araştırmayı, görsel problem çözmeyi ve etik sorumluluğu gerektiren kapsamlı bir tasarım pratiği olduğunu göstermektedir.

İllüstrasyon Atlası: Yazı, Uygulama ve Disiplinlerarası Perspektifler başlıklı bu kitap, illüstrasyon alanını farklı kullanım bağlamları ve güncel yaklaşımlar üzerinden ele almayı amaçlamaktadır. Kitapta yer alan bölümler, illüstrasyonun editoryal yayıncılıktaki rolünden çocuk kitabı anlatılarına, medikal ve bilimsel görselleştirmeden reklam ve marka iletişimine, afiş tasarımından veri görselleştirmeye, oyun ve karakter tasarımından sanal gerçeklik ortamlarına, kullanıcı arayüzü illüstrasyonlarından yapay zekâ destekli görsel üretime kadar uzanan geniş bir çerçeveye sunmaktadır. Bu yönüyle çalışma, illüstrasyonun hem geleneksel hem de çağdaş üretim alanlarını bir arada değerlendiren bütüncül bir kaynak niteliği taşımaktadır.

Kitabın temel çıkış noktalarından biri, illüstrasyonun yalnızca görsel bir süsleme ya da destekleyici unsur olarak görülmemesi gerektiğidir. İllüstrasyon, anlam kuran, bilgiyi düzenleyen, duygusal bağ oluşturan, karmaşık içerikleri anlaşılır kılan ve izleyiciyle çok katmanlı bir iletişim kuran güçlü bir anlatım biçimidir. Bu nedenle kitapta yer alan her bölüm, kendi alanı içerisinde illüstrasyonun işlevini, üretim yöntemlerini, tasarım ilkelerini ve güncel tartışmalarını ele almaktadır. Böylece okuyucuya yalnızca uygulamaya dönük bilgiler değil, aynı zamanda kuramsal ve eleştirel bir bakış açısı da sunulması hedeflenmiştir.

Günümüzde dijital teknolojiler ve üretken yapay zekâ araçları, görsel üretim süreçlerini önemli ölçüde dönüştürmektedir. Bu dönüşüm, tasarımcıya yeni olanaklar sunarken özgünlük, yaratıcılık, etik sorumluluk, telif, görsel doğruluk ve insan emeğinin konumu gibi yeni tartışmaları da beraberinde getirmektedir. Bu kitap, söz konusu değişimi yalnızca teknolojik bir yenilik olarak değil, illüstrasyon eğitimi, tasarım pratiği ve görsel kültür açısından değerlendirilmesi gereken çok boyutlu bir süreç olarak ele almaktadır. Bu bağlamda kitap, geleneksel illüstrasyon anlayışı ile çağdaş dijital üretim pratikleri arasında düşünsel bir köprü kurmayı amaçlamaktadır.

Bu çalışmanın hazırlanmasında katkı sunan bölüm yazarlarına, bilgi birikimlerini ve alan deneyimlerini akademik bir sorumlulukla paylaştıkları için teşekkür ederim. Her bir bölüm, illüstrasyonun farklı bir yönünü görünür kılmakta ve kitabın disiplinlerarası yapısını güçlendirmektedir. Kitabın, grafik tasarım, görsel iletişim tasarımı, illüstrasyon, sanat eğitimi ve ilgili alanlarda çalışan akademisyenler, öğrenciler, araştırmacılar ve uygulayıcılar için yararlı bir başvuru kaynağı olmasını dilerim.

Editör

Doç. Dr. Sefa Ersan KAYA

BÖLÜMLER VE YAZARLARI

1. Bölüm: Editoryal İllüstrasyon

Doç. Dr. Sefa Ersan KAYA, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi
ORCID No: 0000-0003-1754-3901

2. Bölüm: Çocuk Kitabı İllüstrasyonları

Doç. Dr. Dilek Aydemir, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi
ORCID No: 0000-0003-4194-6030

3. Bölüm: Medikal ve Bilimsel İllüstrasyon

Doç. Dr. Sefa Ersan KAYA, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi
ORCID No: 0000-0003-1754-3901

4. Bölüm: Reklam ve Marka İllüstrasyonu

Doç. Dr. Özlem KUM, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi
ORCID No: 0000-0002-6567-7974

5. Bölüm: Afiş ve Kültürel Etkinlik İllüstrasyonu

Dr. Öğr. Üyesi Merve EKİZ KAYA, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi
ORCID No: 0000-0001-6323-3969

6. Bölüm: Veri Görselleştirme ve İnfografik İllüstrasyon

Doç. Orhun TÜRKER, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi
ORCID No: 0000-0001-5106-570X

7. Bölüm: Oyun ve Karakter Tasarımı

Öğr. Gör. Kadir Berat AKDEMİR, Bahçeşehir Üniversitesi
ORCID No: 0009-0000-0931-9251

8. Bölüm: Sanal Gerçeklikte Animasyon ve İllüstrasyon

Doç. Dr. Hüseyin BARAN, Düzce Üniversitesi
ORCID No: 0000-0002-2456-7760

9. Bölüm: UI İllüstrasyonları ve Dijital İkonografi

Doç. İrem BİLGİ, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
ORCID No: 0000-0001-5356-5572

10. Bölüm: Yapay Zeka, Üretken Araçlar, Etik ve Özgünlük: İnsan ve Yapay Zeka Görsel

Üretiminde Şiir İllüstrasyonu Örneği

Doç. Dr. Hülya DEMİR, Ondokuz Mayıs Üniversitesi
ORCID No: 0000-0002-9505-0347

İÇİNDEKİLER

Ön Söz.....	iii
Bölümler ve Yazarları.....	iv

1. BÖLÜM

EDİTORYAL İLLÜSTRASYON

Giriş.....	1
Editoryal İllüstrasyonun Tanımı ve İşlevi	3
Editoryal İllüstrasyon Kavramı.....	3
Yayıncılık ve Görsel İletişimdeki Rolü.....	4
Metni Yorumlama ve Görsel Anlatım Oluşturma.....	5
Kısa Tarihsel Çerçeve	7
Basılı Yayınlarda İllüstrasyon.....	7
Dijital Yayıncılığa Geçiş.....	9
Editoryal İllüstrasyonda Üretim Süreci.....	11
Brief, Araştırma ve Konu Analizi	11
Kavram Geliştirme ve Metafor Kullanımı.....	12
Eskiz ve Kompozisyon Denemeleri.....	14
Final Görselin Hazırlanması	15
Üretim Teknikleri ve Kullanılan Programlar	17
Geleneksel ve Dijital Üretim Yaklaşımları	18
Kolaj, Dijital Çizim ve Karma Teknikler	19
Illustrator, Photoshop, Procreate ve Benzeri Programlar.....	20
Yayın Mecraları ve Görsel Kullanım	22
Gazete, Dergi ve Dijital Yayınlarda Kullanım	22
Kapak ve İç Sayfa İllüstrasyonları.....	24
Telif, Kaynak Gösterimi ve Etik Sınırlar.....	25
Görsel İnceleme	27
Seçilmiş Editoryal İllüstrasyon Örnekleri.....	27
Kompozisyon, Renk ve Anlatım Dili Açısından Değerlendirme.....	30
Sonuç.....	32
Kaynakça.....	34

2. BÖLÜM

ÇOCUK KİTABI İLLÜSTRASYONLARI

Giriş	36
İllüstrasyon Kavramı.....	38
İllüstrasyon Alanları.....	38

Çocuk Kitabı İllüstrasyonları ve Temel Teknikler	40
Geleneksel Üretim Teknikleri	40
Dijital Üretim Teknikleri	42
Deneysel Teknikler	43
Kültürel Kimlik ve Görsel Temsil	45
İllüstrasyonlarda Kültürel Kodların İnşası	47
Kültürel Kimlik Odaklı Dijital Çocuk Kitapları	48
“Princess Kwan-Yin” (Asya / Çin kültürü)	48
The Doll That Bommakka Made	51
Gabby Abby (Küresel Estetik ve Evrensel Çizgi)	55
Bulgular ve Karşılaştırmalı Model	56
Sonuç	57
Kaynakça	58

3. BÖLÜM

MEDİKAL VE BİLİMSEL İLLÜSTRASYON

Giriş	61
Medikal ve Bilimsel İllüstrasyon	63
Tarihsel Çerçeve	64
Üretim Teknikleri ve Görselleştirme Yaklaşımları	68
Geleneksel ve Dijital Üretim Yaklaşımları	68
2B ve 3B Görselleştirme	70
Kullanım Alanları	73
Eğitim Amaçlı Kullanım	73
Yayın Amaçlı Kullanım	74
Bilgilendirme Amaçlı Kullanım	74
Üretim Süreci	75
Brief, Araştırma ve Görselleştirme	75
Bilimsel Doğruluk ve Etik Sınırlar	76
Örnek Uygulamalar	78
Vaka Çalışması	78
Üretim Süreci ve İş Akışı	87
Kaynakça	89

4. BÖLÜM

REKLAM VE MARKA İLLÜSTRASYONU

Giriş	90
Reklamcılığın Tarihsel Gelişimi ve Reklam Türlerinin Stratejik Rolü	91
Bir İletişim Türü Olarak Reklam	96

Marka Kimliği ve İmajının Güçlendirilmesinde İllüstrasyonların Stratejik Rolü	97
Reklam ve Marka İllüstrasyonlarında Kullanılan Temel İllüstrasyon Teknikleri ve Yöntemleri	98
Reklam ve Marka İllüstrasyonunda Üretim Süreci.....	100
Reklam ve Marka İllüstrasyonunun Kullanım Alanları	100
Google Doodles: Reklam ve Marka İllüstrasyonu Bağlamında Bir Örnek Uygulama.....	101
Google Doodles'ın Ortaya Çıkışı ve Gelişim Süreci	101
Google Doodles İllüstrasyonlarının Çözümlemesi	103
Google Doodles'ın Reklam ve Marka İllüstrasyonu Açısından Analizi	109
Biçim (Form).....	109
Anlam (Meaning).....	109
İleti / İletişim (Communication).....	109
Marka Algısı (Brand Perception).....	110
Kaynakça.....	111

5. BÖLÜM

AFİŞ VE KÜLTÜREL ETKİNLİK İLLÜSTRASYONU

Giriş.....	114
Afiş İllüstrasyonunun Tanımı ve Kapsamı.....	115
Kültürel Etkinlik Afişlerinin Tarihsel Gelişimi.....	116
Kültürel Etkinlik Afişlerinde Görsel Dilin Bileşenleri.....	121
Etkinlik Türlerine Göre İllüstrasyon Yaklaşımları	122
Afiş ve Kültürel Etkinlik İllüstrasyonunda Güncel Eğilimler	129
Kültürel Etkinlik Afişinde Tasarım Süreci	132
Tasarım Sürecinin Uygulamalı Örneği.....	133
Kaynakça.....	135

6. BÖLÜM

VERİ GÖRSELLEŞTİRME VE İNFOGRAFİK İLLÜSTRASYON

Giriş.....	137
Kavramsal Çerçeve.....	139
Veri Görselleştirme ile İnfografik İllüstrasyon Arasındaki Farklar ve Kesişimler.....	141
Tarihsel Gelişim ve Dönüşüm.....	143
Anlatı Yapısı ve Bilginin Görsel Kurgusu	146
Veri Görselleştirme Türleri	147
Uygulama Alanları ve Güncel Eğilimler.....	149
Sonuç.....	152
Kaynakça.....	154

7. BÖLÜM

OYUN VE KARAKTER TASARIMI

Giriş.....	157
Karakterin Oyun Dünyasındaki Yeri ve Önemi.....	157
Oyuncu ve Karakter Arasındaki Bağ.....	158
Konseptten Kimliğe: Karakterin Doğuşu.....	159
Karakterin Kişiliği ve Hikâye İçindeki Rolü.....	160
Duygu ve Mimik: İfade ve Karakter Derinliği.....	161
Oyuncu Deneyimi: Rol Yapma ve Karakter Şekillendirme.....	162
Masaüstünden Dijitale: D&D ve Modern RPG Yansımaları.....	163
Oynanabilirlik: Tasarımın Oyun Mekaniklerine Etkisi.....	163
Görsel İnşa ve Teknik Süreç.....	164
Referans ve Taslak: Fikir Sonrası İlk Çizgiler.....	164
Karakterlerin Silüetleri: Formun Gücü ve Tanınabilirlik.....	165
Çizgi (Line Art) ve Form: Karakterin Somutlaşması.....	166
Karakterin Dilini Konuşmak: Detaylar ve Estetik.....	167
Kostüm ve Aksesuar: Detaylarla Hikâye Anlatmak.....	167
Renk Teorisi ve Psikoloji: Karakterin Ruh Hâlini Yansıtmak.....	168
Tamamlayıcı Figürler: Yan Karakter Tasarımları.....	169
Rol ve Görevler: Tasarımın Amacı.....	169
Görsel Hiyerarşi: Odak Noktasını Korumak.....	170
Sosyal Doku: Gruplar ve Topluluklar.....	170
Stilize Çizimler ve Uygulamalar.....	171
Keskin Hatlar ve Mitolojik Dramatizasyon: Hades Tarzı.....	171
Çizgi Roman Estetiği ve Endüstriyel Dokular: Borderlands Etkisi.....	172
Antropomorfik Tasarımlar ve Sembolik Anatomi.....	172
Sentez ve Özgün Bir Dil Oluşturmak.....	173
Boyutlar Arası Geçiş: 2B Tasarımdan 3B Modellemeye.....	174
Endüstri Standardı Modelleme Programları ve Araç Setleri.....	174
Modelleme Temelleri: T-Pose ve Anatomi.....	176
UV Map ve Doku Hazırlığı (Unwrapping).....	176
Teknik Kararların Tasarıma Etkisi.....	178
Sonuç.....	178
Kaynakça.....	180

8. BÖLÜM

SANAL GERÇEKTE ANİMASYON VE İLLÜSTRASYON

Giriş.....	181
Sanal Gerçeklik ve Yaratıcı Üretim Pratikleri.....	183
Sanal ve Gerçek Kavramlarının Yeniden Tanımlanması.....	185

Donanım, Yazılım ve Yeni Tasarım Ekosistemi.....	187
Sanal Gerçeklikte İllüstrasyon: Mekânsal Üretim Deneyimi.....	188
Sanal Gerçeklikte Animasyon ve Kurgu Süreçleri	190
Deneyimlenebilir Animasyon ve Çok Duyulu Anlatım.....	191
Sonuç.....	193
Kaynakça.....	195

9. BÖLÜM

UI İLLÜSTRASYONLARI VE DİJİTAL İKONOĞRAFI

Giriş	196
UI İllüstrasyonlarının Dijital Deneyimdeki Rolü	198
Bölümün Kapsamı ve Yaklaşımı.....	199
Alanın Tanımı.....	199
UI İllüstrasyonu Nedir?	199
Dijital İkonografi Nedir?	200
Görsel İletişim Bağlamında Temel Amaç ve İşlev.....	201
Kısa Tarihsel Çerçeve.....	202
UI İllüstrasyonları ve Kullanım Alanları	206
Dijital İkonografi ve Kullanım Alanları	211
Sonuç.....	214
Kaynakça.....	216

10. BÖLÜM

YAPAY ZEKÂ, ÜRETKEN ARAÇLAR, ETİK VE ÖZGÜNLÜK: İNSAN VE YAPAY ZEKÂ GÖRSEL ÜRETİMİNDE ŞİİR İLLÜSTRASYONU ÖRNEĞİ

Giriş	218
Yöntem	220
Bulgular	222
İnsan İllüstratörün Üretim Süreci	222
Görsel Metaforun Kurulması.....	222
Görsel Temsil Stratejileri	223
Yapay Zekâ Destekli Üretim Süreçleri	224
Karşılaştırmalı Yorum.....	228
Sonuç.....	230
Kaynakça.....	230

1. BÖLÜM

EDİTORYAL İLLÜSTRASYON

Doç. Dr. Sefa Ersan KAYA, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi
ORCID No: 0000-0003-1754-3901



GİRİŞ

Editoryal illüstrasyon, yazılı içeriğin görsel olarak açıklanması, yorumlanması ve okuyucuya yeni bir bakış açısıyla sunulması sürecidir. Gazete, dergi, kitap eki, kültür-sanat yayını ve dijital haber platformları gibi farklı yayın ortamlarında kullanılan bu görseller, çoğu zaman metnin söylediğini tekrar etmek yerine, onun arka planındaki fikri görünür kılmaktadır. Bir haberin toplumsal etkisi, bir maddenin eleştirel yönü, bir kültür yazısının atmosferi ya da güncel bir olayın düşündürücü tarafı, illüstrasyon aracılığıyla daha yoğun ve etkili bir anlatıma kavuşabilir. Bu nedenle editoryal bağlamda üretilen illüstrasyonlar, yalnızca süsleyici