

# Yeni nesil çizim teknolojilerinin tasarım alanına katkısı: Procreate örneği

*The contribution of new generation drawing technologies to the field of design: Example of Procreate*

İncilay Yurdakul<sup>1</sup> 

Gülçin Çavdar<sup>2</sup> 

Nilüfer Ünay Çubukcu<sup>3</sup> 

Esra Sunerli Topan<sup>4</sup> 

<sup>1</sup>Prof., Uşak Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatları Bölümü, Türkiye, e-mail: [incilay.yurdakul@usak.edu.tr](mailto:incilay.yurdakul@usak.edu.tr)

<sup>2</sup>Öğr. Gör., Uşak Üniversitesi, Eşme Meslek Yüksekokulu, El Sanatları, Türkiye, e-mail: [gulcin.cavdar@usak.edu.tr](mailto:gulcin.cavdar@usak.edu.tr)

<sup>3</sup>Öğr. Gör., Uşak Üniversitesi, Rektörlük, Türkiye, e-mail: [nilufer.unay@usak.edu.tr](mailto:nilufer.unay@usak.edu.tr)

<sup>4</sup>Öğr. Gör., Uşak Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Türkiye, e-mail: [esra.sunerli@usak.edu.tr](mailto:esra.sunerli@usak.edu.tr)

## Öz

Tasarım ve çizim programları, bilgisayar veya mobil çizim araçlarıyla tasarım, grafik oluşturma ve düzenleme işlemlerini hızlı ve verimli bir şekilde yapmak için kullanılan yazılımlardır. Bu yazılımlar, kullanıcıların çizim, tasarım ve düzenleme işlemlerini dijital olarak yapmalarına olanak tanır. Çizim araçlarının, tabletlerin ve uygulamalarının geleneksel yöntemlere göre üstünlüğü, yüzey tasarımı geliştirme süreçlerinde pratik çözümler sunması, iş akışında hız avantajı sağlaması ve düzenleme aşamalarında kolaylık sağlamasıyla ilgilidir. Çizim tabletleri ve programları dijitalleşme ile ortaya çıkan önemli bir araç haline gelmiştir. Bu süreçler kullanım alanını genişletmekte ve tasarımcıların yaratıcılığını beslemektedir. Ayrıca, bu teknolojilerin üretim süreçlerine kolay adaptasyonu, kullanıcılara avantaj sağlamaktadır. Endüstriyel akımlarla yaygınlaşan çizim programları içerisinde, online çalışma platformunda aktif bir çizim programı olan Procreate, iOS tabanlı cihazlarda kullanılabilen bir uygulamadır. iPad ile uyumlu çalışır ve Apple Pencil gibi basınca duyarlı bir kalemle birlikte kullanılabilir. Bu, kullanıcılara doğal bir çizim deneyimi sunar ve geleneksel çizim araçlarına benzer bir his yaratır. Yapılan çalışma içeriğinde, Procreate özelinde yeni nesil çizim teknolojilerinin tasarım alanına katkısı, çizim yöntemleri ve kullanıcı kolaylığı anlatılmaktadır.

**Anahtar kelimeler:** Tasarım, Endüstri 5.0, Çizim Programı, Tablet, Procreate App

**Citation/Atf:** YURDAKUL, İ., ÇAVDAR, G., ÜNAY ÇUBUKÇU, N. & SUNERLİ TOPAN, E. (2023). Yeni nesil çizim teknolojilerinin tasarım alanına katkısı: Procreate örneği. *Journal of Arts*. 6(4): 325-332, DOI: 10.31566/arts.2138

**Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:**  
İncilay Yurdakul  
E-mail: [incilay.yurdakul@usak.edu.tr](mailto:incilay.yurdakul@usak.edu.tr)



Bu çalışma, Creative Commons Atif 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.  
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

## Abstract

Design and drawing programs are software used to design, create, and edit graphics and drawings quickly and efficiently using computer or mobile drawing tools. These software allow users to digitally perform drawing, designing, and editing. The superiority of drawing tools, tablets, and applications over traditional methods is related to their ability to provide practical solutions in surface design development processes, provide a speed advantage in workflow, and facilitate editing stages. Drawing tablets and programs have become significant tools that emerged with digitization. These processes expand the scope of use and nurture the creativity of designers. Additionally, easy adaptation of these technologies to production processes provides users with advantages.

Procreate, an active drawing program on an online working platform, is a popular drawing program that has gained popularity with industrial trends. It is an application that can be used on iOS-based devices and works specifically with iPad, utilizing a pressure-sensitive stylus like the Apple Pencil. This provides users with a natural drawing experience and a feeling similar to traditional drawing tools. The content of the work discusses the contribution of Procreate, specifically, to the design field with new generation drawing technologies, drawing methods, and user convenience.

**Keywords** Design, Industry 5.0, Drawing Program, Tablet, Procreate App

## 1. GİRİŞ

Sanat ve tasarım inovasyonu doğasında barındıran, sürekli farklı ve yeni perspektifler edinme kaygısı taşıyan kavramlardır. Sanat ve tasarımın geçmiş yüzyıllardaki öyküsünü incelediğimizde hep farklı ve yeniyi arama ve bulma arzusu ile karşımıza çıkmaktadır. Malzeme arayışları, form arayışları, farklı akımlar yaratma ve değişik anlatım dilleri geliştirme isteği sanat ve tasarımı birleştiren unsurlardır. Bünyesinde barındırdığı yenilenme arzusuyla sosyal, sayısal, endüstriyel, beşeri birçok farklı alanla bütünleşerek gelişimini sürdüren sanat ve tasarım, endüstriyel akımların hızlanmasıyla ivme kazanarak, teknolojik gelişimlerden faydalanmıştır. İnsan ve nesne arasındaki etkileşimin en üst düzeyde sağlandığı, olabilecek en üst düzeyde katma değer yaratabilmek için veri akışının eş zamanlı, organize ve sistemli bir şekilde sağlanabildiği, makine ve ekipmanların otonom olarak faaliyet gösterebildiği Endüstri 4.0 sürecinde (Görçün, 2020: 141) özellikle tasarım küresel etkileşim ağını genişletmiştir. Üretim sürecinin yanı sıra yaratma sürecinde de dijitalleşme ile inovatif ve pratik çözümler üreten kullanıcılar, portatif ve dokunmatik cihazlara entegre uygulama ve programlarla sürdürülebilir ve ekolojik yaklaşımlara duyarlılık geliştirmişlerdir. Tam da bu sebeple her ne kadar geleneksel yöntemler deneysel işler üretme konusunda varlığını sürdürerek değerini korusa da dijital uygulamaların yayılımı,

kaynakların tükenmesi ve küresel entegrasyon sorunsalına çözüm olması açısından da önem taşımaktadır.

Tasarım ve çizim programları, grafik tasarımı, endüstriyel tasarım, mimari, mühendislik, animasyon ve diğer alanlarda bilgisayar veya mobil çizim araçlarıyla, tasarım, grafik oluşturma ve düzenleme işlemlerini hızlı ve verimli bir şekilde yapmak için kullanılan yazılımlardır. Bu programlar, kullanıcıların çizim, modelleme ve düzenleme işlemlerini dijital olarak yapmalarına olanak tanır. Çizim programları, yüzey tasarımı geliştirme süreçlerinde kullanıcıya kazandırdığı pratik çözümler, iş akışındaki hız avantajı, revize ve yenileme aşamalarında sunduğu kolaylıklar ile geleneksel yöntemlerin rekabet edemeyeceği düzeyde üstünlüğe sahiptir. Estetik görünüm, marka imajı, satış grafiği gibi birçok unsura direkt etki eden yüzey tasarım aşamasında, özgün yaklaşımlar üretmek manuel yöntemler aracılığıyla alışlageldik olsa da, dijital dünyanın kullanıcı kitleye sunduğu ergonomi ve işlevsellik, teknoloji koşullarının sağladığı dokunsal fark yaratma ve kişiselleştirebilme deneyimi çoğunluk tarafından tercih nedeni olmaktadır. Birçok disiplinin tasarıma dair birincil etki alanını oluşturan yüzey tasarımında, her ne kadar bireysel üretime endeksli, bilinen yöntemler varlığını sürdürse de 2011 yılında Almanya Hannover fuarında tanıtılan Endüstri 4.0 akımı (Görçün, 2020: 141) ile beraber bir üst boyuta taşınan ta-

sarım ve çizim programları, birçok farklı alanda tasarım üreten bireyin en önemli aracı olmuştur. Endüstri 4.0 sonrasında da, “fiziksel cihazların, makinelerin, taşıtların, binaların ve çeşitli elektronik veya mekanik donanım ile yazılım içeren nesnelerin veri toplamak, dağıtmak ve iletişim kurmak için oluşturduğu ağ” (Banger, 2018: 43) olarak tanımlanan Endüstri 5.0, nesnelerin interneti ve makine öğrenmesi ile kullanım ve kapsama alanını genişleten, ayrıca tasarımcı konforunu artıran tasarım ve çizim programları, inovatif yaklaşımlar oluşturma konusunda yaratıcılığı besleyen nitelikte teknolojiler olup, üretim prosesine kolay adaptasyonu ile de kullanıcı kitleye avantaj sağlamaktadır.

Makine öğrenmesi ile verilerin depolanarak sistem tarafından analiz edilmesi ve yeni nesil cihaz, teknoloji, yazılım ve uygulamaların altyapılarının oluşturulması amacıyla kullanılmaları sanat ve tasarımın gelişimi ve farklı boyutlara ulaşması açısından değer oluşturmaktadır.

Araştırmanın yönetimini oluşturan bu nitel çalışmada, geçmişten günümüze sanat ve tasarım üretiminde anlatımı zenginleştiren ortak bileşen olan malzeme ile tekniği dijital ortamda kullanıcıya sunan, çizim ve tasarım yazılımlarının sağladığı konfor alanı aktarılmaya çalışılarak, yeni nesil çizim programlarından Procreate özelinde yazılım ve uygulamaların tasarım alanına katkıları tespit edilmeye çalışılmaktadır. Dijital grafik çizim araçlarının tarihçesine değinerek gelişim sürecini aktaran araştırma içeriğinde, kronolojik bir anlatım biçimi benimsenerek, dijital grafik çizim tabletleri çeşitleri ile 20. yy. sonlarından bu yana sanat ve tasarımcıların kullanımına sunulmuş programlar anlatılmaktadır. Özellikle kullanıcıya sağladığı konfor, yaratım sürecinde sağladığı kolaylıklar, kazandırdığı hız, sınırsız malzemeye kolay erişim pratiği ve kişiselleştirilebilirlik avantajlarıyla geniş kitlelere hitap eden yeni nesil yazılım ve uygulamalarının sanat ve tasarım evrenine katkıları incelenerek aktarılmaktadır.

## 2. DİJİTAL (GRAFİK) ÇİZİM ARAÇLARININ TARİHÇESİ

Sayısallaştırıcı, dijital grafik tablet, kalem tablet, çizim tableti, harici çizim tableti veya dijital sanat panosu olarak da bilinen grafik tablet, kullanıcının özel bir özellik ile görüntüleri, animasyonları ve grafikleri elle çizmesini sağlayan bir bilgisayar girişi aygıtıdır.<sup>1</sup> Bu aygıtlar, kullanıcının kalem benzeri bir çizim aparatı kullanarak üzerine bir görüntüyü “çizebileceği” veya izleyebileceği bir yüzeyden oluşur. Görüntü bilgisayar ekranında ya da kendi ekranında görülebilir.

Bazı tabletler, masaüstü bilgisayarlar için birincil işaretleme ve gezinme aygıtı olan bilgisayar faresinin yerini almak üzere tasarlanmıştır. Günümüzde dijital çizim tabletleri, sanatçılar, tasarımcılar ve diğer kreatif profesyoneller tarafından sıklıkla kullanılmaktadır. Bu cihazlar, geleneksel kağıt ve kalem tekniklerine alternatif olarak sunulmuştur ve birçok avantaj sağlamaktadır. Dijital çizim tabletlerinin tarihçesine bakıldığında; ilk olarak 1950’lerde bilgisayarların gelişmesiyle birlikte ortaya çıktığı söylenebilir. Bu dönemde, bilim adamları ve mühendisler, çizimleri dijital ortamda saklamak ve düzenlemek için bu cihazlarla ilgilenmişlerdir. Bu amaçla, ilk dijital çizim tabletleri üretilmiştir. Ancak bu cihazlar, bugünkü dijital çizim tabletlerinin özelliklerinden uzak ve sadece çizimleri dijitalleştirmek için kullanılabilen cihazlardır (Demirel İnal ve Tarlakazan, 2022: 263).

1970’lerde, daha gelişmiş dijital çizim tabletleri üretilmeye başlanmıştır. Bu cihazlar, analog kalem ve kâğıtla çalışan geleneksel çizim tekniklerini taklit etmek için tasarlanmıştır. Bu sayede, dijital sanatçılar, geleneksel çizim tekniklerini dijital ortamda kullanarak çalışmalarını yapabilmıştır. 1980’lerde, Wacom firması tarafından üretilen dijital çizim tabletleri piyasaya sürülmüştür. Wacom’un tabletleri, yüksek hassasiyetli ve basınç duyarlılığına sahip kalem teknolojisi ile donatılmıştır. Bu özellikler, sanatçıların dijital çizimlerinde doğal bir his vererek gerçekçi çizimlerin önünü açmıştır. 2000’li yıllarda, dijital çizim tabletleri popüler hale gelmiştir ve birçok farklı marka ve model piyasaya sürülmüştür. Ekranlı dijital çizim tabletleri de bu dönemde ortaya çıkarak, sanatçı ve tasarımcılar için daha

doğal bir çizim deneyimi sağlamaya başlamıştır. Günümüzde, dijital çizim tabletleri, dijital sanatçılar, animatörler, grafik tasarımcılar ve diğer yaratıcı profesyoneller tarafından yaygın olarak kullanılmaktadır.

## 2.1. Ekranlı Dijital Çizim (grafik) Tabletleri

Ekranlı dijital çizim tabletleri, cihaz üzerinde doğrudan çizim yapılmasına izin veren bir tür dijital çizim tablettir. Bu cihazlar, dijital çizim yapmak isteyenlerin geleneksel kağıt ve kalem kullanmaktan vazgeçmelerini sağlayan cihazlardır. Bu tabletler, kalem veya stylus yardımıyla doğrudan çizim yapılabilen bir yüzeye sahiptir. Piyasada birçok farklı ekranlı dijital çizim tableti markası ve modeli bulunmaktadır. Örnekler şu şekildedir;

Wacom Intuos, dijital sanatçılar arasında en popüler markalardan biridir. Ekranlı bir tablet olarak tasarlanmıştır ve farklı boyutlarda mevcuttur.



Görsel 1. Wacom Intuos Tablet

Kaynak: <https://store.wacomturkiye.com/kategoriler/intuos-serisi>

## 2.2. Ekranlı Dijital Çizim Tabletleri

Ekranlı dijital çizim tabletleri, kullanıcının çizim yaparken doğrudan bir ekran üzerinde çalışabilmesine olanak tanıyan cihazlardır. Bu tabletler, kalem veya stylus ile çizim yapmak için özel olarak tasarlanmış bir ekrana sahiptir. Bu cihazlar genellikle dijital sanatçılar, animatörler, grafik tasarımcılar ve diğer yaratıcı profesyoneller tarafından kullanılır. Piyasada birçok farklı ekranlı dijital çizim tabletleri markası ve modeli bulunmaktadır (Henzen vd. 2005: 58). En yaygın kullanıma sahip olan Wacom Cintiq tablet, farklı

boyutlarda ve çözünürlüklerde mevcuttur ve yüksek kaliteli bir ekran ve hassas kalem teknolojisi sunar (Karaşahinoğlu, 2021:297).

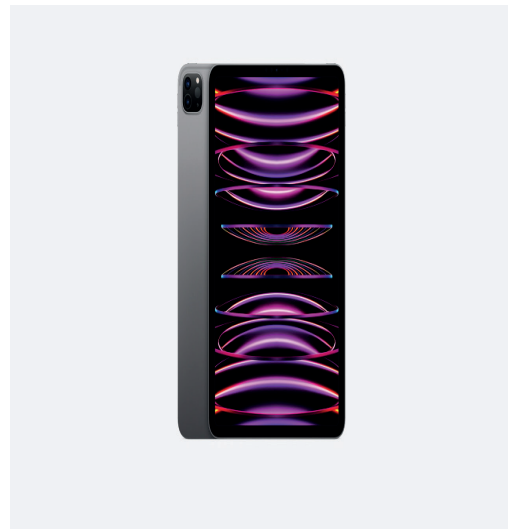


Görsel 2. Wacom Cintiq Tablet

Kaynak: <https://store.wacomturkiye.com/kategoriler/cintiq-serisi>

Yüksek çözünürlüklü ekranı ve uygun fiyatıyla Huion Kamvas isimli tablet, kullanıcılar arasında popüler bir alternatiftir. Ayrıca farklı boyutları mevcuttur. Microsoft Surface Book ise, yüksek kaliteli bir tablet ve bir dizüstü bilgisayarın özelliklerini birleştiren hibrid bir cihazdır. Surface Pen ile kullanıldığında, yüksek hassasiyetli çizim deneyimi sunar.

Son teknoloji ürünü olan ve işletim sistemi ile diğerlerinden ayrılan Apple iPad Pro, Apple markasının ürettiği bir tablettir ve Apple Pencil ile kullanıldığında yüksek kaliteli, ekranlı dijital çizim deneyimi sunar (Picard, vd. 2014: 207).



Görsel 3. Apple iPad Pro

Kaynak: <https://www.apple.com/tr/shop/buy-ipad/ipad-pro/12.9-in%C3%A7-ekran-128gb-uzay-grisi-wifi>

Günümüzde dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte, sanat ve tasarım dünyasında da büyük bir dönüşüm yaşanmaktadır. Dijital çizim tabletleri ve çizim programları, geleneksel çizim tekniklerine alternatif olarak ortaya çıkmış ve sanatçıların yaratıcılıklarını sınırlamadan yeni olanaklar sunmuştur. Bu bağlamda, dijital çizim tabletlerinin ve çizim programlarının kullanımı üzerine odaklanılarak, sanat ve tasarımın dijital dönüşümü irdelenmektedir.

### 3. DİJİTAL ÇİZİM PROGRAMLARI

En yaygın kullanılan programlar kategorisinde ilk sıralarda yer alabilecek yazılım ürünü olan Photoshop, Adobe şirketi tarafından tasarlanıp, üretilmiş, profesyonel düzeyde fotoğraf düzenleme ve grafik tasarımı için kullanılan bir programdır. İlk olarak 1988 yılında piyasaya sürülen Photoshop aynı zamanda çizim, web tasarımı, 3D modelleme ve diğer grafik tasarım işleri için de kullanılabilir. Yaygın cazibesinin bir kısmı, bazı son derece karmaşık görüntü düzenleme ve filtreleme tekniklerini uygulamayı oldukça basit hale getiren bir kullanıcı arayüzü ile ilgilidir (Cole, Williams, 2010: 17). Photoshop, katmanlar, fırçalar, efektler, filtreler, maskeleme ve çok daha fazlasını içeren geniş bir özellik yelpazesine sahiptir. Programın kullanıcı konfor alanını genişleten arayüzü, kullanıcıların görsel içeriklerini kolayca düzenlemelerine olanak tanırken, renk düzeltmeleri, farklı filtre uygulamaları ile yaratıcılık düzeyi artırılmış görseller oluşturma, zengin çeşitliliğe sahip fırça uygulamalarıyla çizim yapabilme, video düzenleme gibi birçok olanak sunmaktadır. Kullanıcıların farklı öğeleri katmanlar halinde çalışmasına olanak tanıyan program, birçok farklı unsuru ve tasarım öğesini aynı anda ve platformda düzenleme olanağına sahiptir. Piksel tabanlı olarak geliştirilen ve sürekli güncellenen programın günümüze kadar birçok versiyonu çıkartılmıştır. Kullanım pratikliği açısından da amatör ve profesyonel olmak üzere geniş bir kullanıcı kitlesine sahip olan program lisansı satın alındıktan sonra kullanıcıların erişimine açılmaktadır. Fırça ve boylarla geleneksel elde desen üretme yöntemlerini dijital ortamda deneyimlemeyi sağlayan Fresco yine Adobe firmasının geliştirdiği bir yazılımdır. Kullanıcıya sunduğu fırça seçenekleri sayesinde

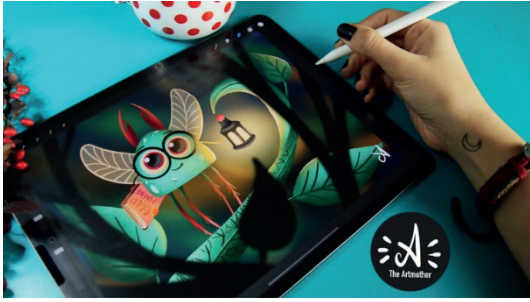
özellikle illüstratörler, animasyon sanatçıları ve desinatörler için cazip bir uygulama olan Fresco, son teknoloji, dokunmatik ve dijital kalemli cihazlar için geliştirilmiş bir yazılım ürünüdür. İlk olarak 2019 yılında ürüne özel olarak tasarlanarak kullanıcı ile buluşturulan yazılım, vektörel tabanlı bir dijital çizim ve boyama uygulamasıdır. Dijital çizim programlarından söz ederken listede mutlaka yer alması gereken, yazılımı Alludo firmasına ait olan Corel Draw vektör<sup>2</sup> ve bitmap tabanlı bir çizim programıdır. Grafik sanatçıları ve illüstratörlerin yanısıra tipografi yaratımları için de geliştirilmiş olan programın ilk sürümü 1989 yılında piyasaya sürülmüştür. Vektör tabanlı programların avantajı olan boyut ve çözünürlüğün farklı ebatlarda kullanılmasına rağmen çözünürlüğün bozulmaması kriteri media ve reklamcılık alanında da programı cazip hale getiren bir unsurdur.<sup>3</sup> Corel Draw kolay kullanımı dolayısıyla da yaygın olarak tercih edilmektedir.

Adobe Illustrator, baskı, multimedya ve online grafikler için hazırlanmış, endüstri standardı haline gelmiş bir illüstrasyon programıdır. (Adobe Creative Team-2004) Illustrator, kullanıcılarına, çizim araçları, renk paletleri, tipografi seçenekleri, katmanlar ve filtreler gibi birçok özellik sunmaktadır. Geliştirilen versiyonuyla logo tasarımı, tipografi ve font tasarımı, el yazısı ve simge tasarımı, infografik tasarımı, banner tasarımı (web tasarımı), çizelge tasarımı ile duvar kağıdı oluşturma araçlarına sahip olan program vektör tabanlıdır. Çözünürlükten bağımsız olarak yapılan çalışmalar herhangi bir değer kaybına uğramadan istenilen oranda büyütülüp küçültülmektedir. Ayrıca, Adobe Creative Cloud ile kullandığı için de diğer Adobe yazılımlarına entegre olan program, tasarımcıya oldukça rahat bir kullanım süreci sağlamaktadır. Procreate ise, iPad gibi mobil cihazlara entegre profesyonel bir dijital çizim uygulamasıdır.

#### 3.1. Procreate'in Yüzey Tasarımında Kullanımı

Birçok kullanıcı kullanım kolaylığı sebebiyle dijital çizim programları ile yakından ilgilenmektedir. Günümüzde bu çizim programları arasında kolay arayüzü, ulaşılabilirliği ve geliştirilen özellikleri ile öne çıkan bir uygulama bulunmaktadır. Savage Interactive tarafından geliştirilen

Procreate, iOS ve iPad OS için ve yayınlanan dijital boyama için bir raster grafik düzenleyici uygulamasıdır.<sup>4</sup> App Store'da 2011 yılında piyasaya sürülmüştür. Procreate in en belirgin özelliği dijital ortamda gerçek çizim hissi yaratmasıdır. Bunun için Ios tabanlı bir Ipad ve Apple kaleme sahip olmak gerekmektedir. Procreate, çizimleri, bilinen dosya formatında ve galeriler biçiminde düzenlemeyi sağlamaktadır. Ayrıca kullanım aşamasında el ve parmak hareketleri ile resimleri yakınlaştırmaya ve uzaklaştırmaya olanak tanımaktadır. 130 'dan fazla geliştirilebilir özelliğe sahip olan programın, katmanlar, maskeleyme, perspektif, renk tonları, yüksek çözünürlük ve sanatsal fırçalar gibi özellikleri bulunmaktadır. Procreate, 2013 yılında üstün tasarım ve inovasyon dalında ilk Apple Tasarım Ödülü'nü kazanmıştır.<sup>5</sup> Bu alanda, birçok farklı aygıt ve yazılım bulunsada dijital çizim yapan tasarımcılar tarafından en çok tercih edilen program olarak ilk sıralarda yer almaktadır. Kendi arka planını, yüzeyleri, çizgileri ve basınç ile koyu açık dengesini ayarlayabilen fırça oluşturma gibi en sevilen özelliklerinden birkaçını kullanıcıya sunmaktadır (Brown, 2020 :17). Adeta çağa ayak uyduran dijital bir eskiz defteridir.

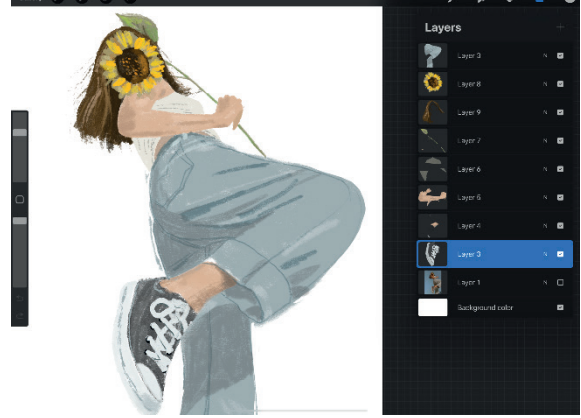


Görsel 4. Procreate çizimi Apple, iPad, 2023

**Kaynak:** <https://blog.udemy.com/wp-content/uploads/2022/04/7-Things-To-Draw-In-Procreate-Udemy-Blog-1.jpg>

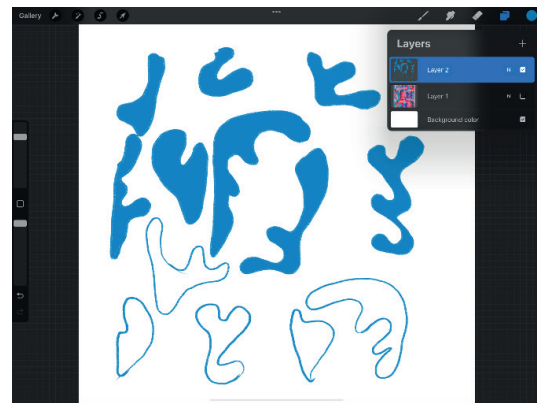
Programda çalışmaya başlamadan önce boş bir tuvale ihtiyaç duyulmaktadır. Öncelikle *Gallery* bölümünden sağ üst köşede yer alan yeni "tuval oluştur" seçeneğini seçilmelidir. Tuvale açıldıktan sonra sağ, sol ve üst kısımda araç takımları yer almaktadır. Mevcut özelliklere göre ayarlamalar açılan sekme üzerinden yapılmaktadır. Kalem olarak edinilen fırçalar ile istenilen görseller elde edilebilmektedir. Procreate özelleştirilebilir bir program olduğu için farklı tarzlar yakalayabilir,

lekeler ve renkler ile sanatsal karışımlar ortaya çıkarılabilir. Ayrıca sketch, pattern ya da sanatsal boyamalar yapılabilir. Farklı tarzlar için, boyama veya sketch şeklinde görseller oluşturulabilmektedir. Bunun örneği Görsel 5' de gösterilmiştir. Burada yine katmanlardan yararlanılarak her bir parça sağ tarafta yer alan akış panosunda görülebilmektedir. Böylelikle düzeltmeler kolaylıkla ayarlanabilmektedir.

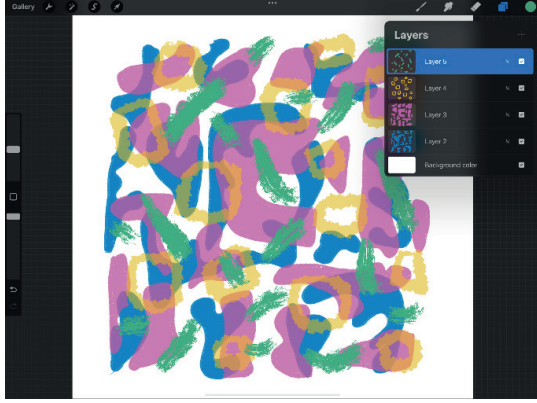


Görsel 5. Gülçin Çavdar Arşivi, 2022

Kişisel kullanım dışında profesyonel olarak yapılan yüzey tasarımlarında bu program kullanılmaktadır. Görsel 6 ve 7' de tekstil, seramik veya kağıt baskı yapılan alanlarda pattern yapımının aşaması katmanlar aracılığı ile belirtilmiştir. Burada üst üste yapılan boyamalar farklı fırça seçenekleri, renkler ve şekillerde oluşturularak üst üste bindirilmiştir.



Görsel 6. Gülçin Çavdar Arşivi, 2023



Görsel 7. Gülçin Çavdar Arşivi, 2023

Kullanıcılar çoğunlukla masaüstü cihazlarda kullanılagelen uygulamalara kıyasla, procreate'in eğlenceli, ulaşılabilir ve öğrenilmesi kolay bir uygulama olduğunu ifade etmektedirler. Dijitalleşme süreci bilgisayarın icadı ile başlamış sanatçılar ve tasarımcılar eserlerini yaratabilmek adına yeni arayışlara yönelmişlerdir. Bu arayışların sonucunda sanatçılar ve tasarımcılar, geleneksel boyama yöntemlerinin neredeyse birçoğunu bilgisayar destekli programlar ve donanımlar ile dijital ortamlarda yaratabilmektedirler. Yüzey tasarımları son yıllarda farklı teknikler ile yapılmış olsa da, arka planda teknolojinin ciddi desteklerini belirgin etkiler ile görmekteyiz. Dijitalleşme sanat ve tasarım uygulama süreçlerinde vazgeçilmez katkıları olan araçlar olarak yer almaktadır. Özellikle tasarım ve çizim alanında ciddi bir çeşitlilik artışı bulunmaktadır. Bu uygulamalar ve aygıtlar ister çizim ister nesnelerin grafik görüntülerinin fiziki aktarılması olarak bilinse de belirli ölçü, modelleme ve çizimler sonucunda hedef nesneye dönüşmesine katkı sağlamaktadır.

#### 4. SONUÇ

Procreate diğer bilgisayar ve ekran ortamlarından ayrılarak, piksel tabanlı kendi monitörüne yansıyan çizimlerin matematiksel evren içindeki yazılım ilişkisi ile oluşturulmuş yeni bir programdır. Bu programla paternler, boyamalar, boyutlandırma ve kolay şekillendirmeler sayesinde istenilen görseli elde etmek mümkündür. Bu makalede özellikle yüzey tasarım alanında kullanılmakta olan belli başlı aygıtlar ve programlara yer verilmiştir. Sonrasında ise dijital boyama tekniklerinin gelişimini gösteren ve en fazla ter-

cih edilen Procreate uygulamasının, bilgisayar destekli üretim alanlarında sanal ortamda oluşturulan ve sonrasında üretimi fiziki hale dönüştürülebilen yüzey tasarımlarına destek sağlayan bir program olduğu sonucuna varılmıştır.

#### KAYNAKÇA

- ADOBE CREATIVE TEAM Çev: Serkan Artun (2004). Adobe Illustrator CS Yetkili Eğitim Kılavuzu. 1. Basım ISBN: 975-6675-22-5, 1.
- BANGER, G. (2018). *Endüstri 4.0 uygulama ve dönüşüm rehberi* 1.Basım ISBN: 978-605-249-191-1, 43.
- DEMİREL İNAL, A. & TARLAKAZAN, E. (2022). Tasarımda yenilik; grafik tablet özelinde bir inceleme. *Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 4(2), 257-276.
- GÖRÇÜN, Ö.F. (2020). *Dördüncü endüstri devrimi. Endüstri 4.0.3*. Basım ISBN: 978-605-242-614-2, 141.
- HENZEN, A. vd. (2005). Sketching with a low-latency electronic ink drawing tablet. In Proceedings of the 3rd International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques in Australasia and South East Asia (GRAPHITE '05). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 51-60.
- KARASHAHİNOĞLU, S. (2021). Sayısal resimlemede güncel yaklaşımlar. *Aart Uluslararası Anadolu Sanat Sempozyumu*.
- KOHLER BROWN, L. (2020). *Hand Lettering On The Ipad With Procreate: Ideas And Lessons For Modern And Vintage Lettering* E-Book , 17.
- PICARD, D., vd. (2014). iPads at School A Quantitative Comparison of Elementary Schoolchildren's Pen-on-Paper versus Finger-on-Screen Drawing Skills. *Journal of Educational Computing Research*, 50(2), 203-212.
- <https://www.webopedia.com/definitions/digitizing-tablet/> Erişim: 03.05.2023
- [https://store.wacomturkiye.com/uploads/urun\\_26baa78238dba824a2df2d2576451faa.jpeg](https://store.wacomturkiye.com/uploads/urun_26baa78238dba824a2df2d2576451faa.jpeg) Erişim: 16.05.2023
- [https://store.wacomturkiye.com/uploads/urun\\_26baa78238dba824a2df2d2576451faa.jpeg](https://store.wacomturkiye.com/uploads/urun_26baa78238dba824a2df2d2576451faa.jpeg) Erişim: 16.05.2023
- <https://www.apple.com/tr/>Erişim:18.05.2023
- <https://www.alludo.com/en/>Erişim:11.05.2023

<https://www.coreldraw.com/en/learn/guide-to-vector-design/?ft> Eriřim: 11.05.2023

<https://blog.udemy.com/wp-content/uploads/2022/04/7-Things-To-Draw-In-Procreate-Udemy-Blog-1.jpg> Eriřim:11.05.2023

#### **NOTLAR**

1-<https://www.webopedia.com/definitions/digitizing-tablet/>

2- <https://www.alludo.com/en/>

3-<https://www.coreldraw.com/en/learn/guide-to-vector-design/?ft>

4-<https://iastate.pressbooks.pub/visualgraphiccomm2/chapter/chapter-8-ipad-procreate/>

5- <https://procreate.com/ipad>