

Bu kitaba sığmayan daha neler var!

eba
www.eba.gov.tr



Karekodu okut, bu kitapla
ilgili EBA içeriklerine ulaş!

Teknoloji Yolculuğumuz



**BU DERS KİTABI MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞINCA
ÜCRETSİZ OLARAK VERİLMİŞTİR.
PARA İLE SATILAMAZ.**

ISBN: 978-625-5498-67-0

Bandrol Uygulamasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmeliğin Beşinci Maddesinin
İkinci Fıkrası Çerçevesinde Bandrol Taşınması Zorunlu Değildir.

MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ
GRAFİK VE FOTOĞRAF ALANI

TEMEL TASARIM



9
DERS
MATERYALİ



GRAFİK VE FOTOĞRAF ALANI **TEMEL TASARIM** 9 DERS MATERYALİ

MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ

GRAFİK VE FOTOĞRAF ALANI

TEMEL TASARIM

9

DERS MATERYALİ

YAZARLAR

Arife ARDIÇ
Esra ARKALI
Penbegül DEMİR



MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI	10992
YARDIMCI VE KAYNAK KİTAPLARI DİZİSİ	3911

Her hakkı saklıdır ve Millî Eğitim Bakanlığına aittir.
Ders materyalinin metin, soru ve şekilleri kısmen de olsa hiçbir surette alınıp yayımlanamaz.

HAZIRLAYANLAR	
Dil Uzmanı	Aybüke ÖZKAN
Program Geliştirme Uzmanı	Dr.Filiz GÖKTÜRKER
Rehberlik Uzmanı	Cahide GÜRNAZ KAFALI
Ölçme ve Değerlendirme Uzmanı	Neslihan KOSER
Görsel Tasarım Uzmanı	Dilara Melek KÖKSAL

ISBN: 978-625-5498-67-0

Millî Eğitim Bakanlığının 24.12.2020 gün ve 18433886 sayılı oluru ile Meslekî ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğünce ders materyali olarak hazırlanmıştır.



İSTİKLÂL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;
O benimdir, o benim milletimindir ancak.

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilâl!
Kahraman ırkıma bir gül! Ne bu şiddet, bu celâl?
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helâl.
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl.

Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım.
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!
Kükremiş sel gibiyim, bendimi çiğner, aşarım.
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.

Garbın âfâkını sarmışsa çelik zırhlı duvar,
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.
Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imanı boğar,
Medeniyet dediğin tek dişi kalmış canavar?

Arkadaş, yurduma alçakları uğratma sakın;
Siper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.
Doğacaktır sana va'dettiği günler Hakk'ın;
Kim bilir, belki yarın, belki yarından da yakın.

Bastığın yerleri toprak diyerek geçme, tanı:
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.
Sen şehit oğlusun, incitme, yazıktır, atanı:
Verme, dünyaları alsan da bu cennet vatanı.

Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki feda?
Şüheda fışkıracak toprağı sıksan, şüheda!
Cânı, cânânı, bütün varımı alsın da Huda,
Etmesin tek vatanımdan beni dünyada cüda.

Ruhumun senden İlâhî, şudur ancak emeli:
Değmesin mabedimin göğsüne nâmahrem eli.
Bu ezanlar -ki şehadetleri dinin temeli-
Ebedî yurdumun üstünde benim inlemeli.

O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım,
Her cerâhamdan İlâhî, boşanıp kanlı yaşım,
Fışkırır ruh-ı mücerret gibi yerden na'sım;
O zaman yükselerek arşa değer belki başım.

Dalgalar sen de şafaklar gibi ey şanlı hilâl!
Olsun artık dökülen kanlarımın hepsi helâl.
Ebediyyen sana yok, ırkıma yok izmihlâl;
Hakkıdır hür yaşamış bayrağımın hürriyyet;
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl!

Mehmet Âkif Ersoy

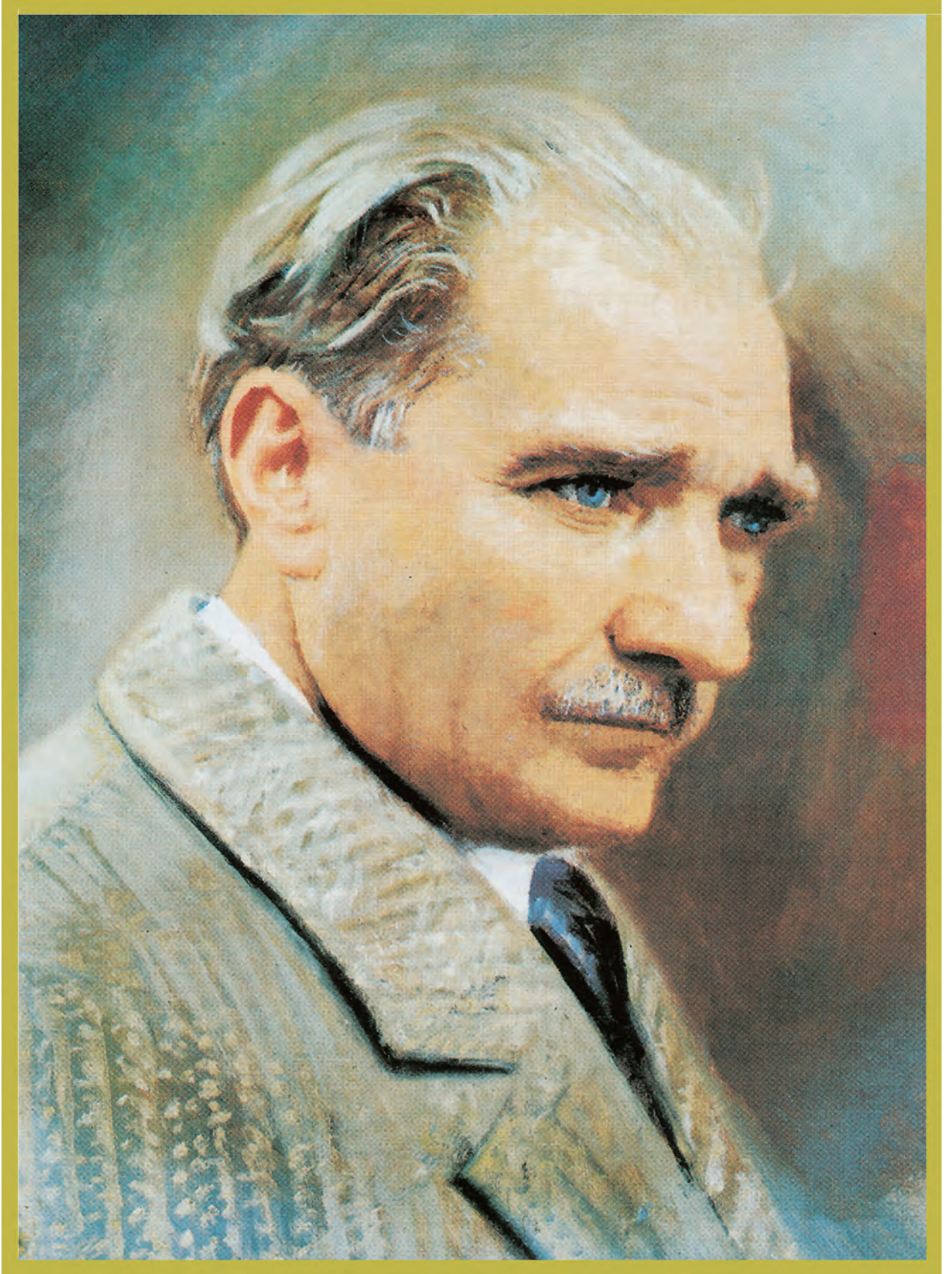
GENÇLİĞE HİTABE

Ey Türk gençliği! Birinci vazifen, Türk istiklâlini, Türk Cumhuriyetini, ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir.

Mevcudiyetinin ve istikbalinin yegâne temeli budur. Bu temel, senin en kıymetli hazinendir. İstikbalde dahi, seni bu hazineden mahrum etmek isteyecek dâhilî ve hâricî bedhahların olacaktır. Bir gün, istiklâl ve cumhuriyeti müdafaa mecburiyetine düşersen, vazifeye atılmak için, içinde bulunacağın vaziyetin imkân ve şeraitini düşünmeyeceksin! Bu imkân ve şerait, çok namüsaît bir mahiyette tezahür edebilir. İstiklâl ve cumhuriyetine kastedecek düşmanlar, bütün dünyada emsali görülmemiş bir galibiyetin mümessili olabilirler. Cebren ve hile ile aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olabilir. Bütün bu şeraitten daha elîm ve daha vahim olmak üzere, memleketin dâhilinde iktidara sahip olanlar gaflet ve dalâlet ve hattâ hıyanet içinde bulunabilirler. Hattâ bu iktidar sahipleri şahsî menfaatlerini, müstevlîlerin siyasî emelleriyle tevhit edebilirler. Millet, fakr u zaruret içinde harap ve bîtap düşmüş olabilir.

Ey Türk istikbalinin evlâdı! İşte, bu ahval ve şerait içinde dahi vazifen, Türk istiklâl ve cumhuriyetini kurtarmaktır. Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur.

Mustafa Kemal Atatürk



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK

DERS MATERYALİNİN TANITIMI12

1. NOKTA VE ÇİZGİ	18
KONUYA BAŞLARKEN	18
1.1. NOKTA VE ÇİZGİYLE YÜZEY DÜZENLEME	18
1.1.1. Temel Tasarım Eğitiminin Önemi	18
1.1.2. Nokta	19
1.1.3. Plastik Sanatlarda Nokta	20
1.1.4. Yüzey Düzenlemede Noktanın Kullanım Şekilleri	22
1.1.5. Tasarımda Kullanılan Araç Gereç	24
1.1.6. Tonlama Tekniği	29
1.1.7. Çizgi	33
1.1.8. Plastik Sanatlarda Çizginin Önemi	33
1.1.9. Çizgi Çeşitleri ve Karakteristik Özellikleri	35
1.1.10. Nokta ve Çizginin Birlikte Kullanılmasının Etkileri	43
1.2. PASPARTU	48
1.2.1. Paspартu Yapmanın Gereklilikleri ve Aşamaları	48
1.2.2. Paspartuda Geri Dönüşümlü Kâğıt Kullanımı	50
1.2.3. Sürdürülebilirlik ve Tasarım Etiği	50
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	53

2. TASARI İLKELERİ	58
KONUYA BAŞLARKEN	58
2.1. BİÇİM OLUŞTURMA	58
2.1.1. Sanat Eğitiminde İki ve Üç Boyutlu Çalışmalar	59
2.1.2. Sanat Eğitiminde İki ve Üç Boyutlu Çalışmanın Önemi	65
2.1.3. Kompozisyonun Öğeleri	65
2.1.4. Zemin ve Biçim İlişkisi	66
2.1.5. Tasarı İlkeleri	68
2.1.6. Koram	81
2.1.7. Form	83
2.2. YÜZEY DÜZENLEME	87
2.2.1. Oluşturulan Formlarla İki Boyutlu Yüzey Düzenleme	87
2.3. FORM OLUŞTURMA	90
2.3.1. Üç Boyutlu Formlarla Düzenleme ve Kompozisyon	90
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	94

3. AÇIK VE KOYU	100
KONUYA BAŞLARKEN	100
3.1. AÇIK VE KOYUYLA HACİMLENDİRME.....	100
3.1.1. Işık ve Gölge.....	102
3.1.2. Farklı Malzemelerde Açık ve Koyu	103
3.1.3. Ton ve Ton Çubuğu	107
3.1.4. Geometrik Formda Hacimlendirme	112
3.2. AÇIK VE KOYUYLA YÜZEY DÜZENLEMESİ	117
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	120

4. RENK.....	124
KONUYA BAŞLARKEN	124
4.1. RENK BİLGİSİ	124
4.1.1. Nört Renk	126
4.1.2. Renk Persektifi	126
4.1.3. Renk Sınıflandırması	126
4.1.4. Renk Çemberi	129
4.1.5. Guaj Boya ve Teknik Özellikleri	131
4.1.6. Ton Skalası	132
4.2. RENK KONTRASTLARI	134
4.2.1. Yalın Renk Kontrastı	134
4.2.2. Açık ve Koyu Kontrastı	134
4.2.3. Sıcak Soğuk Kontrastı	135
4.2.4. Tamamlayıcı Renk Kontrastı.....	136
4.2.5. Yanıltıcı Renk Kontrastı	136
4.2.6. Kalite Kontrastı.....	137
4.2.7. Miktar Kontrastı	138
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	140

5. DOKU VE STRÜKTÜR	144
KONUYA BAŞLARKEN	144
5.1. DOKU	144
5.1.1. Oluşumlarına Göre Doku Çeşitleri.....	148
5.1.2. Görünüş Özelliklerine Göre Doğal Dokular	150
5.1.3. Duyumlarına Göre Doku Çeşitleri	153
5.1.2. Görünüş Özelliklerine Göre Doğal Dokular	156
5.1.4. Doku Etüdü.....	156
5.2. DOKU YORUMLAMA.....	158
5.3. STRÜKTÜR.....	161
5.3.1. Strüktür ve Tasarım İlişkisi	161
5.3.2. Strüktürel Düzenlemede Kompozisyon Öğelerinin Önemi	163
5.3.3. Birim Biçim ve Bağ Elemanı Oluşturma.....	164
5.3.4. Mekânda Üç Boyutlu Strüktür Çalışması	166
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	169

6. GRAFİKSEL YORUMLAR	172
KONUYA BAŞLARKEN	172
6.1. STİLİZASYON	172
6.1.1. Nesnenin Yapısal Özelliklerine Göre Stilizasyon Uygulaması	174
6.1.2. Stilizasyon Edilmiş Nesneyle Yüzey Düzenleme.....	178
6.2. DEFORMASYON	181
6.2.1. Stilizasyon ve Deformasyon Arasındaki Farklar	183
6.2.2. Deformasyon Uygulamasında Dikkat Edilecek Hususlar	184
6.2.3. Deforme Edilmiş Nesneyle Yüzey Düzenleme	188
6.3. TRANSFORMASYON.....	191
6.3.1. Transformasyon Uygulamasının Özellikleri	193
6.3.2. Stilizasyon, Deformasyon, Transformasyonun Ortak ve Ayırt Edici Özellikleri.....	196
6.3.3. Gelenekselden Dijitale Tasarım Süreci	197
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	200
KAYNAKÇA.....	202
Cevap Anahtarları Karekodu.....	203
Genel Ağ ve Görsel Kaynakçası Karekodu	203

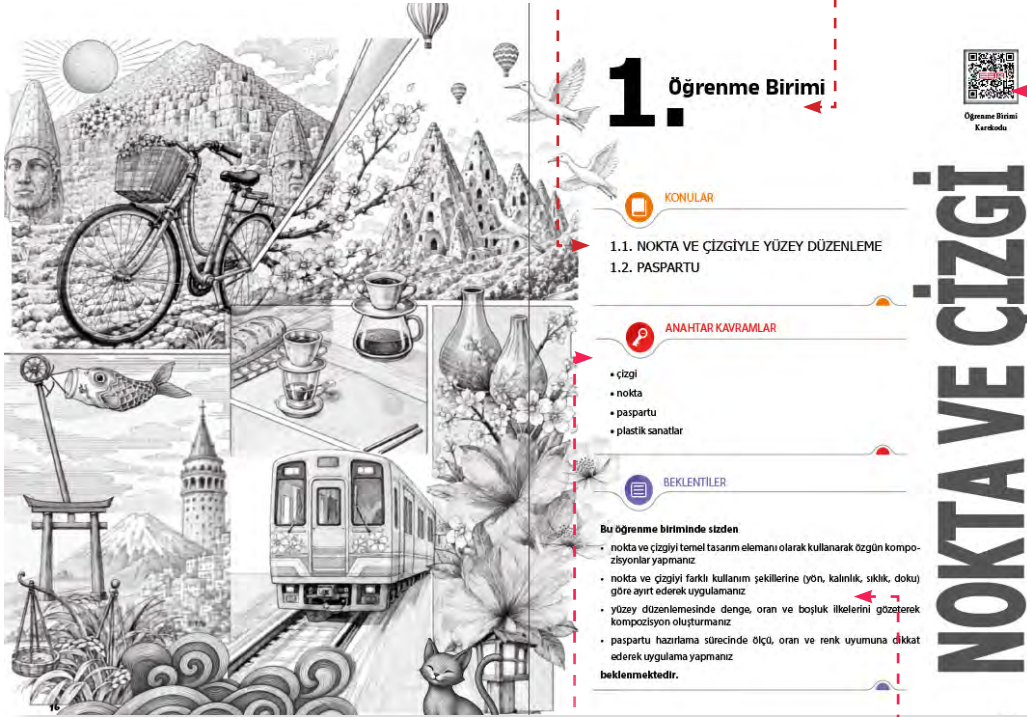


Ders materyalinin
ön yüzünü gösterir.

Öğrenme biriminin
numarasını gösterir.

Öğrenme biriminin
konularını gösterir.

Etkileşimli kitap, video, ses,
uygulama, soru vb. ilave
kaynaklara erişim sağlayan
karekodu gösterir.



Öğrenilecek
kavramları
gösterir.

Öğrenme
biriminde neler
öğrenileceğini
gösterir.

Öğrenme biriminin
adını gösterir.

DERS MATERYALİNİN TANITIMI

5. ÖĞRENME BİRİMİ

HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Doku denildiğinde aklınıza ilk ne geliyor? Günlük yaşamınızdan örnekler veriniz.
2. İlk soruda verdığınız örneklerin benzer ve farklı özellikleri nelerdir? Açıklayınız.
3. Çevrenizdeki nesnelerin yüzeylerini inceleyiniz. Yüzeylerin hangi özelliklerini (pürüzlü, pürüzsüz, sert, yumuşak vb.) fark edersiniz? Örnekler veriniz.

KONUYA BAŞLARKEN

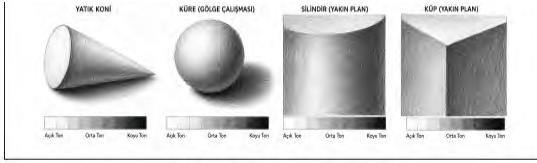
Doku, bir yüzeyin görsel ya da dokunsal özelliklerini ifade eder. **Strüktür**, bir tasarımın taşıyıcı ve düzenleyici yapısını oluşturur. Doğal ve yapay nesnelerde bulunan farklı doku özelliklerinin incelenmesi, gözlem yapma becerilerinin geliştirilmesini sağlar. Bu dokuların yorumlanmasıyla özgün tasarımlar ortaya çıkar. Strüktürel düzenlemeler; ritim, yön, oran, bütünlük gibi tasarım ilkelerinin uygulanmasını destekler.

5.1. DOKU

Nesneye bakıldığında ya da dokunulduğunda alınan his o nesnenin dokusudur. Nesnenin ya da maddenin görme ve dokunma duyularıyla algılanan dış yapısına **doku** denir (Görsel 5.1.a.b).



Görsel 5.1: Dokulu yüzeyler



Görsel 3.14: Nesne üzerinde ton çubuğuyla yapılan görseller

BİLGİ NOTU

Bir rengin açık ya da koyu görünmesi yalnızca kendi tonuna bağlı değildir. Aynı gri ton; açık renkli bir zeminde daha koyu, koyu renkli bir zeminde ise daha açık algılanabilir. Bu durum, çevredeki tonların görsel algıyı etkilediğini gösterir.

Hazırlık çalışmalarını gösterir.

Konu görsellerini gösterir.

Bilgi notunu gösterir.

Etkinlik çalışmasını gösterir.

1. ETKİNLİK

Adı: Ritim Çeşitliliyle Yüzey Çalışması

Amaç: Ritim çeşitliliyle yüzey çalışması yapmak

Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35x50 cm resim kâğıdı, resim kalemi (kurşun kalem), boya kalemleri.

Aşağıda verilen şablona göre etkinlik adımlarını takip ederek ritim çeşitliliyle yüzey üzerinde ritim çalışmasını yapınız.



Etkinlik Adımları

1. 35x50 cm resim kâğıdına verilen şablona göre beş adet kare çiziniz.
 2. Kare alanların içlerinde aşağıdaki ritim türlerini kullanarak düzenlemeler oluşturunuz.
 - 1. karede düzenli ritim
 - 2. karede rastlantısal ritim
 - 3. karede ardışık ritim
 - 4. karede akışkan ritim
 - 5. karede aşamalı ritim
 3. 6. karede seçtiğiniz geometrik biçimi, boyut değişiklikleri ve biçim tekrarlarından yararlanarak özgün ritim kompozisyonuna dönüştürünüz.
 4. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
 5. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.
- Değerlendirme:** Yapacağınız uygulama çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen kontrol listesine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Grup değerlendirme formuna ulaşmak için karekod okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.

1. ÖĞRENME BİRİMİ

1. UYGULAMA

Adı: Nokta Yüzey Düzenlemesi

Amaç: Noktalama yöntemiyle serbest yüzey düzenlemesi tasarlamak

Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35x50 cm resim kâğıdı, 35x50 cm bristol kâğıdı, HB, 2B, 3B vb. resim kalemi, mürekkepli kalem, cetvel, pergel.

Aşağıda verilen şablona göre işlem basamaklarını takip ederek noktalama yöntemiyle serbest yüzey düzenlemesi çalışmasını yapınız.

İşlem Basamakları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.
2. 35x50 cm resim kâğıdına resim kalemi kullanarak cetvel yardımıyla yanda verilen şablona göre 25x25 cm'lik iki tane kare çiziniz.
3. Yanda yer alan 25 x 25 cm ölçülerindeki iki ayrı karenin her birine, nokta ögesini kullanarak birbirinden farklı birer eskiz yüzey düzenlemesi oluşturunuz.
4. Resim kalemiyle kâğıt yüzeyine fazla baskı uygulamadan karenin içine serbest kompozisyonlar oluşturunuz.
5. Kompozisyon içinde aynı büyüklükte büyük küçük, boş dolu noktalar kullanınız. Noktaları sık seyrek yerleştirerek açık, orta, koyu ton değerleri oluşturunuz.
6. Seçtiğiniz eskizi, mürekkepli kalem kullanarak 35 x 50 cm bristol kâğıt üzerinde yer alan 25 x 25 cm'lik kareye temiz ve düzenli bir şekilde aktarınız.
7. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
8. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.



Uygulama çalışmasını gösterir.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen derecelendirme ölçeğine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken derecelendirme ölçeğinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Grup değerlendirme formuna ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içiççe ulaşabilirsiniz.

Tablo 1.1: Biçim ve Zemin Çalışmalarında Gestalt İlişisi

Gestalt İlişisi	Açıklama	Grafik veya Fotoğraf Uygulaması
Bütünlük Closure (Kilojör)	Eksik kalan şekiller, zihinde tamamlanır.	Logolarda boşluk bırakarak tamamlama
Benzerlik Similarity (Similant)	Benzer nesneler, gruplandırılarak algılanır.	Aynı renk veya biçimdeki elementler, ilişkili görünür.
Simetri Symmetry (Simetri)	Simetrik nesneler, bütün olarak algılanır.	Logo ve amblem tasarımlarında denge hissi
Yakınlık Proximity (Proksimite)	Birbirine yakın ögeler, aynı gruba ait görünür.	Menü tasarımı, bilgi grafikleri
Şekil ve Zemin Figure-Ground (Figür Graynd)	Ön plan ve arka plan arasındaki ilişki	Negatif boşluk kullanımı ve çift anlamlı görseller
Süreklilik Continuity (Kontinüite)	Göz, çizgileri ve eğrileri takip eder.	Fotoğrafta yol, nehir gibi rehber çizgiler

Tabloyu gösterir.

Sıra sizde çalışmasını gösterir.

Nokta ve Çizgi

3. SIRA SİZDE

Aşağıdaki yapılandırılmış griddaki harflendirilmiş kutucuklarda nokta konusıyla ilgili bazı kavramlar ve bir isim verilmiştir. Kutucuk harflerini kullanarak aşağıdaki soruları yanıtlayınız. (Her soru için birden fazla kavramı cevap olarak seçebilirsiniz.)

açık koyu	Georges Seurat	sık seyrek	doku
A	B	C	Ç
Form	büyük küçük	ışık gölge	pointizm
D	E	F	(noktacılık)
nokta	dijital sanat	piksel	G
G	H	I	renk
			J

1. Noktayla yapılan yüzey düzenlemesinde ton, doku ve hacim etkisi oluşturmak için kullanılan kavramlar hangileridir?
2. Plastik sanatlarda ve görsel tasarım çalışmalarında temel tasarım elemanı olarak kabul edilen kavramlar hangileridir?
3. Noktanın yüzey üzerinde farklı ton ve görsel etkiler oluşturmaya sağlayan kavramlar hangileridir?
4. Küçük bağımsız renk noktalarının bir araya gelerek ara renkleri ve ton farklılıklarını oluşturmada hangi sanat akımıyla veya teknikle ilişkilidir?
5. Dijital ortamlarda görüntüyü oluşturan en küçük birimler olarak kabul edilen kavramlar hangileridir?

ARAŞTIRMA

1. Markette veya alışveriş merkezinde ton zıtlığının kullanıldığı bir ürün ambalajını inceleyiniz.
2. Bu ambalajda ton zıtlığının (açık ve koyu) nasıl kullanıldığını belirleyerek ürüne dikkat çekilmek amacıyla bu zıtlıktan nasıl yararlandığını açıklayınız.
3. İncelediğiniz ürün ambalajını ton zıtlığı kullanmadan resim kâğıdına yeniden çiziniz. Hazırladığınız tasarımı özgün ambalajla karşılaştırarak ton zıtlığının görsel etkiye katkısını açıklayınız.



77

TEMEL TASARIM

Araştırılacak konuları gösterir.

Nokta ve Çizgi

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki cümlelerin başındaki parantezlere cümle doğru ise "D", yanlış ise "Y" yazınız.

1.	()	Etüt, bir konu hakkında hazırlık amacıyla yapılan inceleme çalışmasıdır.
2.	()	Noktanın büyüklüğü arttıkça görsel etkisi zayıflar.
3.	()	Çizgi, art arda gelen noktaların oluşturduğu izdir.
4.	()	Dikey çizgiler, hareket ve hız duygusu oluşturur.
5.	()	Diagonal çizgiler, hareket hissi verir.
6.	()	Paspартu, eseri dış etkenlerden korumaya yardımcı olur.
7.	()	Kıvrımlı çizgiler, sert ve köşeli görünüm oluşturur.
8.	()	Tarama çizgileri, yüzeyde açık koyu etkisi sağlar.
9.	()	Noktanın konumu, tasarımda değiştirilebilir özelliklidir.
10.	()	Paralel çizgiler, birbirini keserek ilerler.
11.	()	Zigzag çizgiler, yön değiştiren doğrulardan oluşur.
12.	()	Çizginin kalınlığı, ton etkisini değiştirir.
13.	()	Helezon çizgiler, merkez etrafında dönerek ilerler.
14.	()	Tasarımda nokta yalnızca siyah renkte kullanılır.

Ölçme ve değerlendirme alanını gösterir.

B) Aşağıda verilen cümlelerdeki boşlukları kutu içindeki ifadelerden doğru olanlarıyla doldurunuz.

kontur	tarama	ton	paralel
zigzag	koyu ton	çizgi	yay

15. Kâğıt yüzeyine sürekli yan yana uygulanan düz çizgiler, etkisi oluşturur.
16. Nesnenin dış hatlarını belirleyen çizgiye çizgisi denir.
17. Noktalar birbirine yakın ve sık tekrarlandığında elde edilir.
18. Düz çizgilerin belirli aralıklarla yan yana sıralanmasıyla oluşan çizgi türüne çizgi denir.

TEMEL TASARIM

MATERYAL GENELİNDE KULLANILAN İKONLAR



Konular



Hazırlık Çalışmaları



Uygulama



Anahtar Kavramlar



Sıra Sizde



Araştırma



Beklentiler

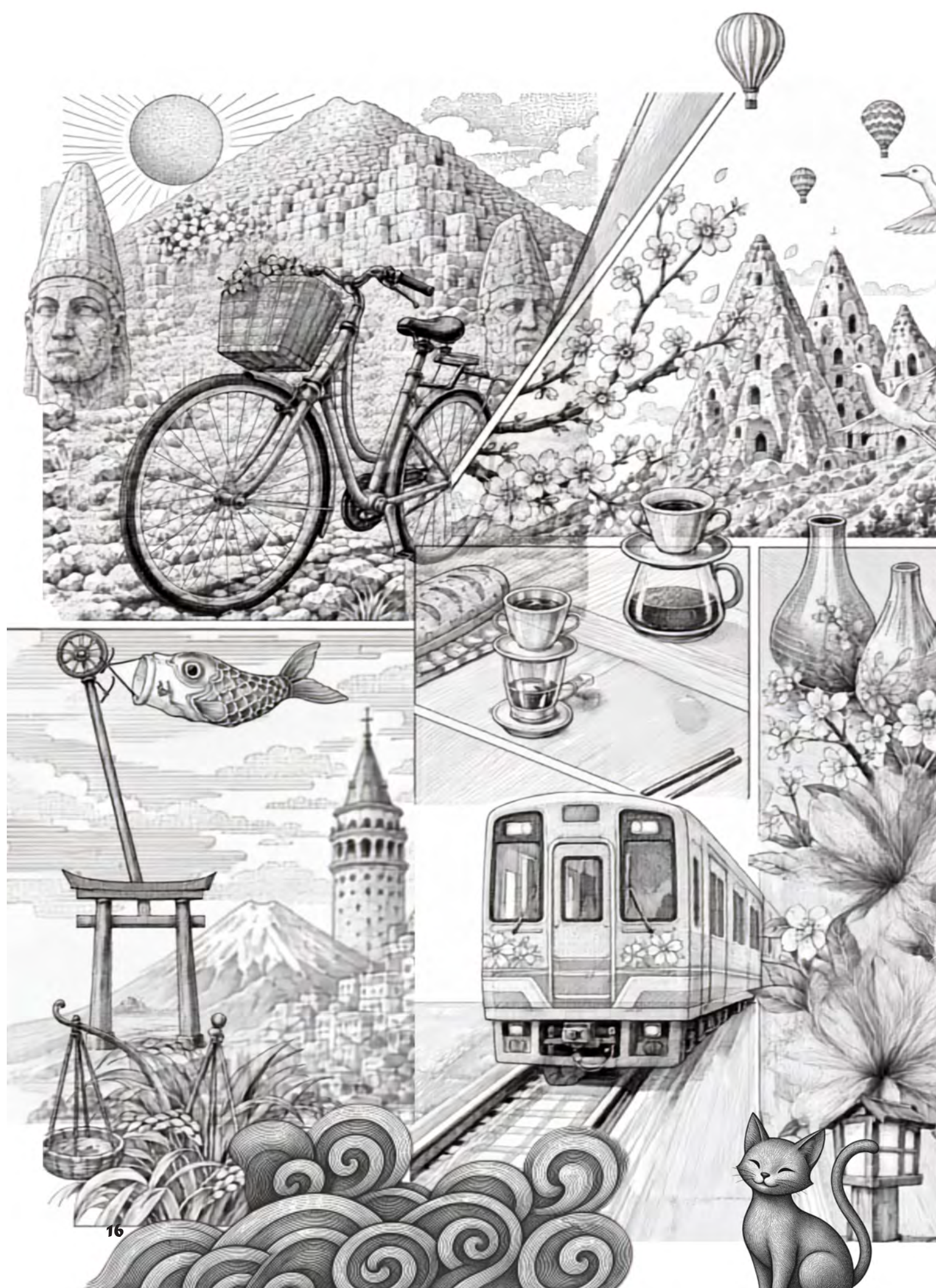


Etkinlik



Ölçme ve Değerlendirme

TEMEL TASARIM





1. Öğrenme Birimi



Öğrenme Birimi
Karekodu



KONULAR

1.1. NOKTA VE ÇİZGİYLE YÜZEY DÜZENLEME

1.2. PASPARTU



ANAHTAR KAVRAMLAR

- çizgi
- nokta
- paspartu
- plastik sanatlar



BEKLENTİLER

Bu öğrenme biriminde sizden

- nokta ve çizgiyi temel tasarım elemanı olarak kullanarak özgün kompozisyonlar yapmanız
- nokta ve çizgiyi farklı kullanım şekillerine (yön, kalınlık, sıklık, doku) göre ayırt ederek uygulamanız
- yüzey düzenlemesinde denge, oran ve boşluk ilkelerini gözeterak kompozisyon oluşturunuz
- paspartu hazırlama sürecinde ölçü, oran ve renk uyumuna dikkat ederek uygulama yapmanız

beklenmektedir.

NOKTA VE ÇİZGİ

**HAZIRLIK ÇALIŞMALARI**

1. Dünya'nın evrende bir nokta olması size ne ifade eder? Bu düşünceden yola çıkarak duygularınızı yalnızca noktalarla nasıl bir görsele dönüştürürsünüz?
2. Günlük yaşamda gördüğünüz trafik levhaları, logolar, emojiler veya ürün ambalajlarında farklı çizgi türleri kullanılmasının amacı sizce ne olabilir?
3. Çerçevesiz ve çerçevesiz tablonun görsel etkileri neler olabilir? Açıklayınız.

KONUYA BAŞLARKEN

Nokta ve çizgi, görsel sanatlar ile tasarımın en temel yapı taşlarıdır. Bir tasarımın ilk adımı, çoğu zaman tek bir noktayla başlar ve bu noktanın farklı yönlerde hareket ettirilmesiyle çizgiler oluşur. Nokta ve çizgiler; ritim, denge, hareket, vurgu, bütünlük gibi tasarım ilkelerinin uygulanmasında önemli rol oynar. Bu iki temel eleman, farklı biçimlerde bir araya getirilerek özgün kompozisyonlar oluşturulur.

1.1. NOKTA VE ÇİZGİYLE YÜZEY DÜZENLEME

Nokta ve çizgiyle yüzey düzenlemeleri, temel tasarım eğitiminin temel uygulamalarındandır. Bu çalışmalar; tasarım elemanlarının tanınmasını, tasarım ilkelerinin uygulanmasını, görsel algı ve kompozisyon becerilerinin gelişmesini sağlayarak daha ileri tasarım çalışmalarına sağlam bir temel oluşturur.

1.1.1. Temel Tasarım Eğitiminin Önemi

Temel tasarım eğitimi; görsel sanatlar ve tasarım alanlarının ortak dilini oluşturan, kişiye görsel düşünme yöntemini ve biçim oluşturma mantığını kazandıran temel eğitim sürecidir. Bu eğitim sayesinde bir sanatçının ya da tasarımcının kendiliğinden yaptığı işler, bilinçli bir sürece dönüşür. Temel tasarım eğitimi, doğadan ve çevreden gözlemlenerek edinilen bilgilerin sanatsal bakış açısıyla yeniden biçimlendirilmesine olanak sağlar. Bu süreçle tesadüfe dayanmayan, sebep sonuç ilişkisi üzerine kurulu görsel mantık oluşturmak hedeflenir.

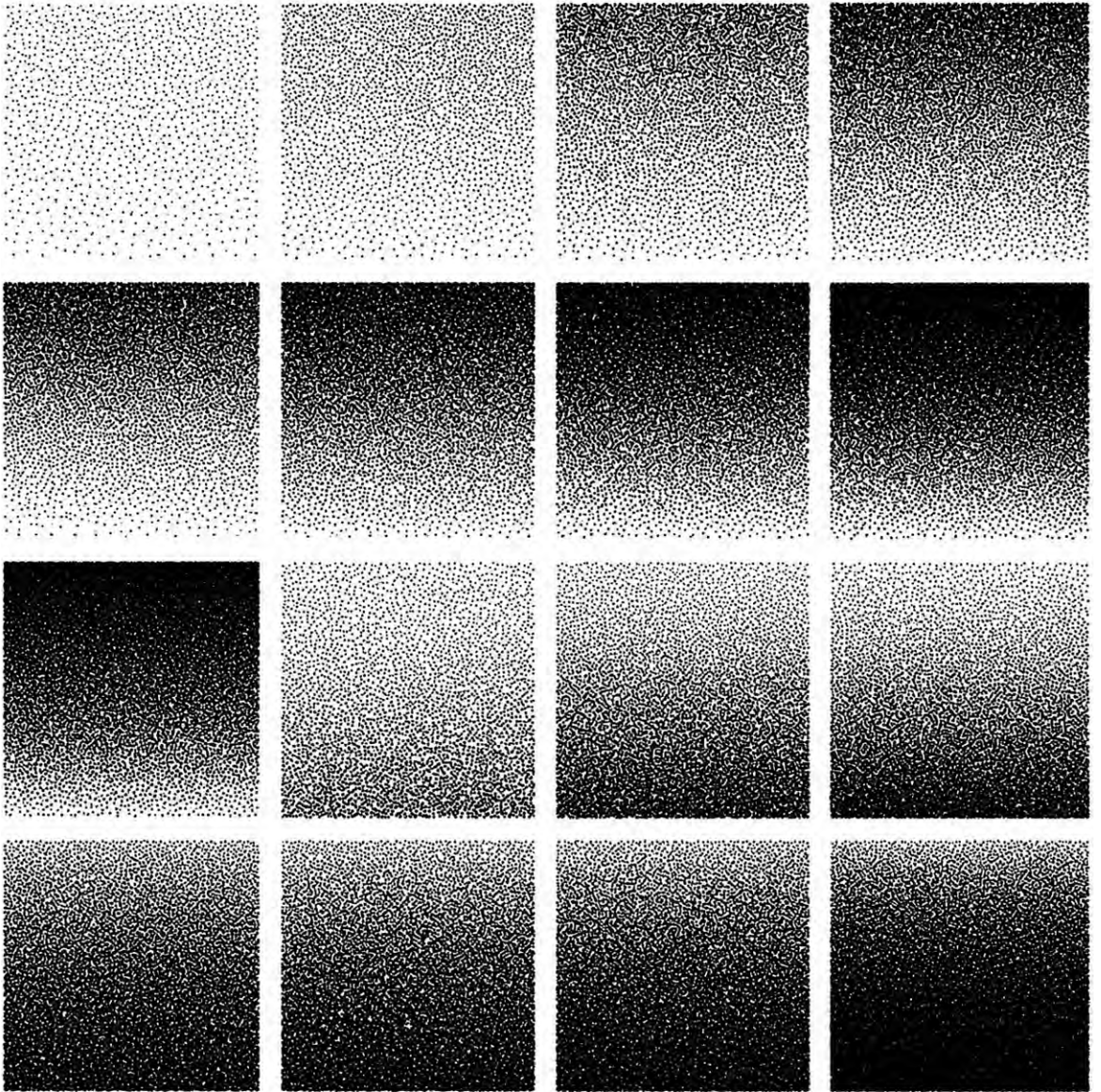
Görsel iletişimin doğru ve etkili biçimde aktarılabilmesi, o iletişimi oluşturan biçimlerin uygun şekilde düzenlenmesine bağlıdır. Bir dili konuşabilmek için kelimelere ve dil kurallarına ihtiyaç duyulduğu gibi görsel ürün ortaya koyabilmek için de nokta, çizgi, düzlem, hacim gibi temel öğelere; denge, ritim, vurgu gibi tasarım ilkelerine ihtiyaç duyulur. Temel tasarım eğitimi, tasarımcıya bu görsel dili öğretirken karmaşık görsel sorunları çözebilme becerisi kazandırır. Bu eğitim alınmadan yürütülen bir üretim süreci, temelsiz yapıya benzer ve estetik açıdan yetersiz kalır.

Temel tasarım eğitimi, yalnızca estetik kaygıyla biçim üretmekten ibaret değildir. Aynı zamanda problem çözme sürecidir. Tasarım, belirli amaca yönelik olarak işlevsellik ile estetiği bir arada sunma çabasıdır. Tasarımcı; kendisine verilen bir soruna (örneğin zıtlık kavramını görsel olarak ifade etmeye) çözüm ararken zihninde pek çok olasılığı değerlendirir, eskizler çizer ve en uygun çözümü somut hâle getirir. Bu süreç, tasarımcının analiz yapma becerisini geliştirirken karar verme yetisini de güçlendirir.

1.1.2. Nokta

Nokta, tasarımın en küçük ve en temel görsel ögesidir. Kalemin kâğıda kısa dokunuşuyla oluşur ve tek başına genellikle durağan (hareketsiz) etki verir. Noktalar bir araya gelip tekrarlandığında büyüklüklerine ve aralarındaki mesafeye göre farklı etkiler oluşturur (Görsel 1.1). Sık kullanılan noktalar, koyu ve yoğun görünüm sağlar. Seyrek kullanılan noktalarla daha açık ve hafif etki oluşturulur. Sık seyrekleştirilen noktalarla ise tonlama etkisi oluşturulur.

Geometrik açıdan bakıldığında nokta; eni, boyu ve derinliği olmayan iki çizginin kesiştiği yerdeki hayali duraktır. Temel tasarımın en küçük birimi olan nokta, geometrik düzlemde boyutsuz yer belirleyici olsa da görsel sanatlarda yüzey üzerinde güçlü enerji barındıran iletişim aracıdır. Noktanın kavramsal derinliği, ona hem soyut hem somut olabilme özelliği verir. Bu soyut kavram, yüzeye temas ettiği anda somutlaşarak özgün kimlik kazanır. Görsel sanatlarda noktayla kastedilen kusursuz daire değil çevresiyle kurduğu ilişki neticesinde **nokta etkisi** yaratan her türlü lekedir.



Görsel 1.1: Noktaların açık, koyu ve orta kullanımı

1.1.3. Plastik Sanatlarda Nokta

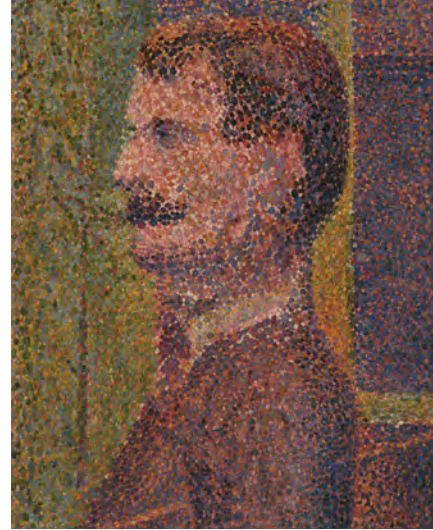
Plastik sanatlar; görme ve dokunma duyularına hitap eden, biçimlendirilebilen (şekil verilebilen) sanat dallarını kapsar. Resim, heykel, mimarlık, seramik, grafik tasarım, baskı sanatları (**gravür, linoyum, taşbaskı**), iç mimarlık ve endüstriyel tasarım plastik sanatlar içinde yer alır. Temel tasarım elemanı olarak; çizgi, renk, doku, form, mekân gibi görsel öğelerle oluşturulan tüm sanat dallarını kapsar. Noktaların yan yana ya da aynı yönde sıralanması çizgiyi, farklı biçimlerde kullanılması şekilleri oluşturur.

Noktanın plastik sanatlardaki en çarpıcı örnekleri **pointilizm (noktacılık) akımıyla** ortaya çıkar (Görsel 1.2). Bu akımın temel özelliği, tuval yüzeyinde fırça darbeleriyle nokta etkisi yaratmaktır. Akım, 19. yüzyıl sonlarıyla 20. yüzyıl başlarında yaygınlaşır. Bu teknikte renk noktaları birbirine karıştırılmadan yan yana getirilir. İzleyicinin gözünde bir araya gelmiş renklerden **ara tonlar** ve **yanılsama** oluşur. Georges Seurat [Jorj Söra (Görsel 1.3)], Paul Signac [Pol Sinyak (Görsel 1.4)], Camille Pissarro (Kamıy Pısaro) ve Henri Edmond Cross (Anrı Edmon Kros) bu akımın öncü isimleri arasında yer alır.

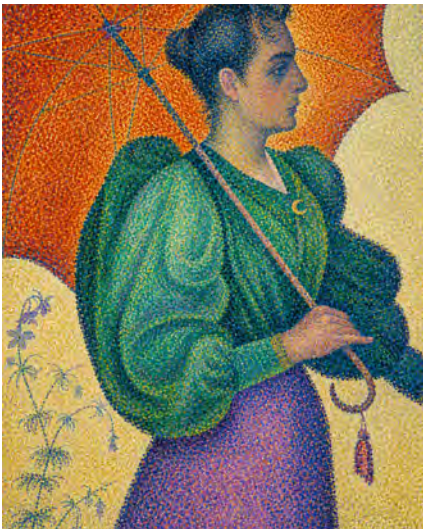
21. yüzyılda sanat ve teknolojinin birleşmesiyle yeni ifade biçimleri ortaya çıkar. **Dijital sanat** olarak adlandırılan bu yeni ifade; bilgisayar, tablet gibi teknolojik araçlar kullanılarak üretilen sanat eserlerini kapsar. Dijital sanatın temelini oluşturan yapı piksellerdir. **Piksel**, dijital görüntüyü meydana getiren en küçük birimdir ve genellikle küçük kareler hâlinde düşünülür (Görsel 1.5). Bu pikseller bir araya gelerek tıpkı noktaların bir araya gelmesi gibi **yüzey** oluşturur. Birçok noktanın birleşmesi de **görüntüyü** oluşturur. Bu nedenle dijital sanat, nokta ve yüzey ilişkisini teknoloji aracılığıyla yeniden yorumlayan sanat alanı olarak da değerlendirilir.



Görsel 1.2: Noktacılıkla yapılan görsel



Görsel 1.3: Georges Seurat'ın eseri



Görsel 1.4: Paul Signac'ın eseri



Görsel 1.5: Piksel görüntü

Nokta ve pikselin sanat eserlerindeki kullanımını kavrayabilmek için öncelikle bazı temel sanat kavramlarının bilinmesi gerekir.

Leke: Bir yüzey üzerinde renk, gölge ya da farklı bir tonun oluşturduğu genişçe alana **leke** denir. Nokta tek başına küçük bir birimken, çok sayıda noktanın sıklaşarak bir araya getirilmesiyle gözle fark edilen bir leke ortaya çıkar. Ayrıntıya girmeden önce eserin genel etkisinin oluşturulması için lekelerden yararlanılır.

Yön: Bir eserdeki çizgilerin, biçimlerin ya da noktaların yerleştiriliş biçiminin izleyicinin bakışını belirli bir tarafa doğru yönlendirmesine **yön** denir. Yatay düzenleme, durgunluk ve genişlik hissi verir. Dikey düzenleme, yükseklik ve güç izlenimi uyandırır. Çapraz yönler ise hareket sağlar.

Doku: Bir yüzeyin gözle ya da elle algılanan yapısına **doku** denir. **Gerçek doku**, elle dokunulduğunda hissedilen pürüzlü ya da düz yapıyı ifade eder. **Görsel doku**, yüzeyde gerçekte var olmadığı hâlde gözün algıladığı doku hissidir. Noktaların sık ya da seyrek kullanılması, yüzeyde farklı doku etkileri yaratabilir.

Hacim: Bir biçimin derinlik, genişlik ve yükseklik izlenimi oluşturmaya **hacim** denir. İki boyutlu bir yüzeyde ışık ve gölge kullanımıyla, renk tonlamalarıyla nesnelere sanki gerçekten kabarıkmış ya da içbükeymiş gibi görünüm kazandırılabilir. Pointilist ressamlar tarafından, yan yana koyulan renk noktalarıyla hem ışık etkisi hem de hacim duygusu aynı anda yakalanmaya çalışılmıştır.

Noktanın Plastik Sanatlardaki Önemi

Noktanın boyut değişimi, yoğunluk ve dokusu, büyüklük ile derinlik algısı, ritim ve hareketi farklı nokta denemelerini oluşturur (Görsel 1.6).

1. Yüzeyde doku ve titreşim yaratır.
2. Ritim ve hareket hissi verir.
3. Büyüklük farkıyla **derinlik illüzyonu** kurar.
4. Kümeleşerek leke oluşturur.
5. Tek başına **odak noktası** işlevi görür.

BİLGİ NOTU

Geometrik ve matematiksel tanıma göre noktanın eni, boyu ve derinliği yoktur. Nokta aslında sıfır boyutludur. Hiçbir boyutu olmayan bu eleman, plastik sanatlarda yan yana ve üst üste kullanılarak üç boyutlu (derinlikli ve hacimli) devasa eserler oluşturulur.

NOKTA DENEMELERİ

1. Boyut Değişimi



Boyut büyüdükçe öne çıkar, küçüldükçe geri çekilir.

2. Yoğunluk ve Doku



3. Farklı Biçimler



4. Büyüklük ile Derinlik Algısı



Büyük noktalar öne, küçük noktalar uzağa hissi verir.

5. Ritim ve Hareket



Tekrarlayan noktalar ritim ve hareket illüzyonu yaratır.

Görsel 1.6: Nokta denemeleri



1. SIRA SİZDE

Puantiyeli bir kumaş düşününüz. Kumaş üzerindeki noktalar, kumaşın görünümüne nasıl bir etki sağlar ? Bu noktalar olmasaydı kumaşın görünümü nasıl değişirdi? Açıklayınız.

1.1.4. Yüzey Düzenlemede Noktanın Kullanım Şekilleri

Yüzey düzenlemede nokta farklı şekillerde kullanılır.

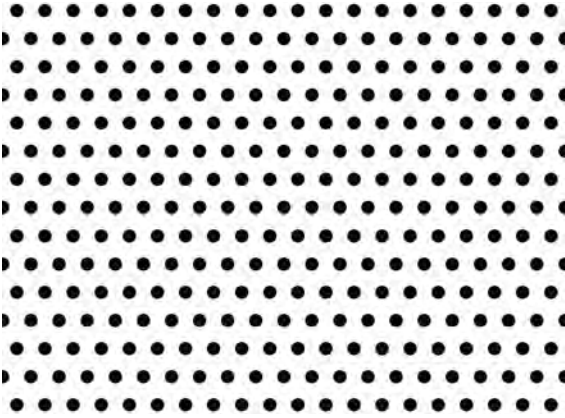
Tekrar Kullanımı: Noktalar yan yana ve serbest şekilde kullanıldığında leke etkisi oluşturulur (Görsel 1.7). Aralıksız ve düzenli dizildiğinde çizgi etkisi verilir.

Büyük Küçük Kullanımı: Büyük noktalarla koyu ton etkisi oluşturulurken küçük noktalarla açık ton etkisi oluşturulur (Görsel 1.8). Büyük noktalar dikkat çeker, ağırlık ve vurgu oluşturur; küçük noktalar ise doku ve derinlik hissini destekler.

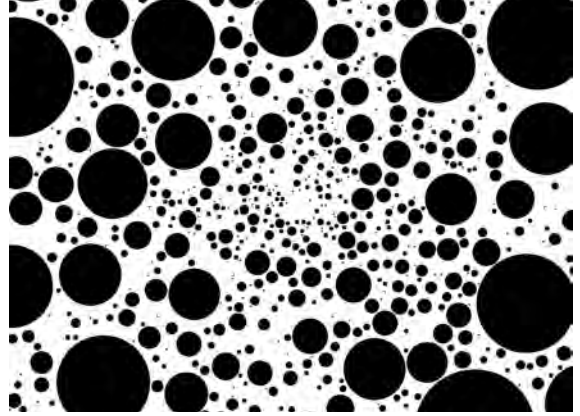
Sık Seyrek Kullanımı: Noktaların bazı yerlerde sık, bazı yerlerde seyrek kullanılmasıyla yüzeyde ton geçişleri ve derinlik etkisi oluşturulur (Görsel 1.9). Tek noktayla durgunluk hissi verilir.

Boş Dolu Kullanımı: Yüzeyde bazı alanların boş, bazılarının dolu bırakılmasıyla görsel çeşitlilik oluşturulur (Görsel 1.10).

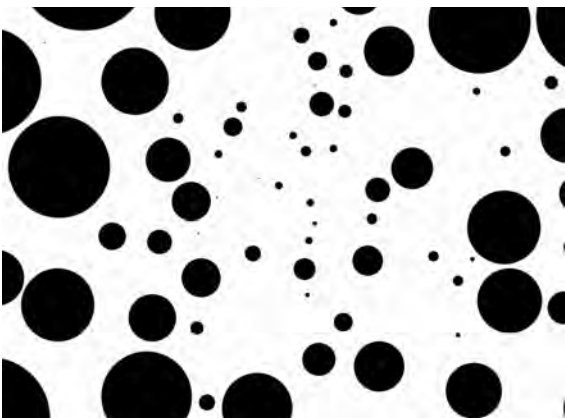
Birlikte Kullanım: Büyük küçük, sık seyrek ve boş dolu özellikler birlikte kullanıldığında daha zengin ve çok katmanlı görsel etkiler elde edilir.



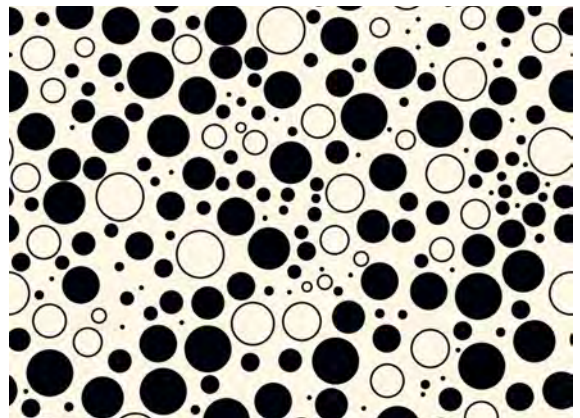
Görsel 1.7: Tekrar kullanımı



Görsel 1.8: Büyük küçük kullanımı

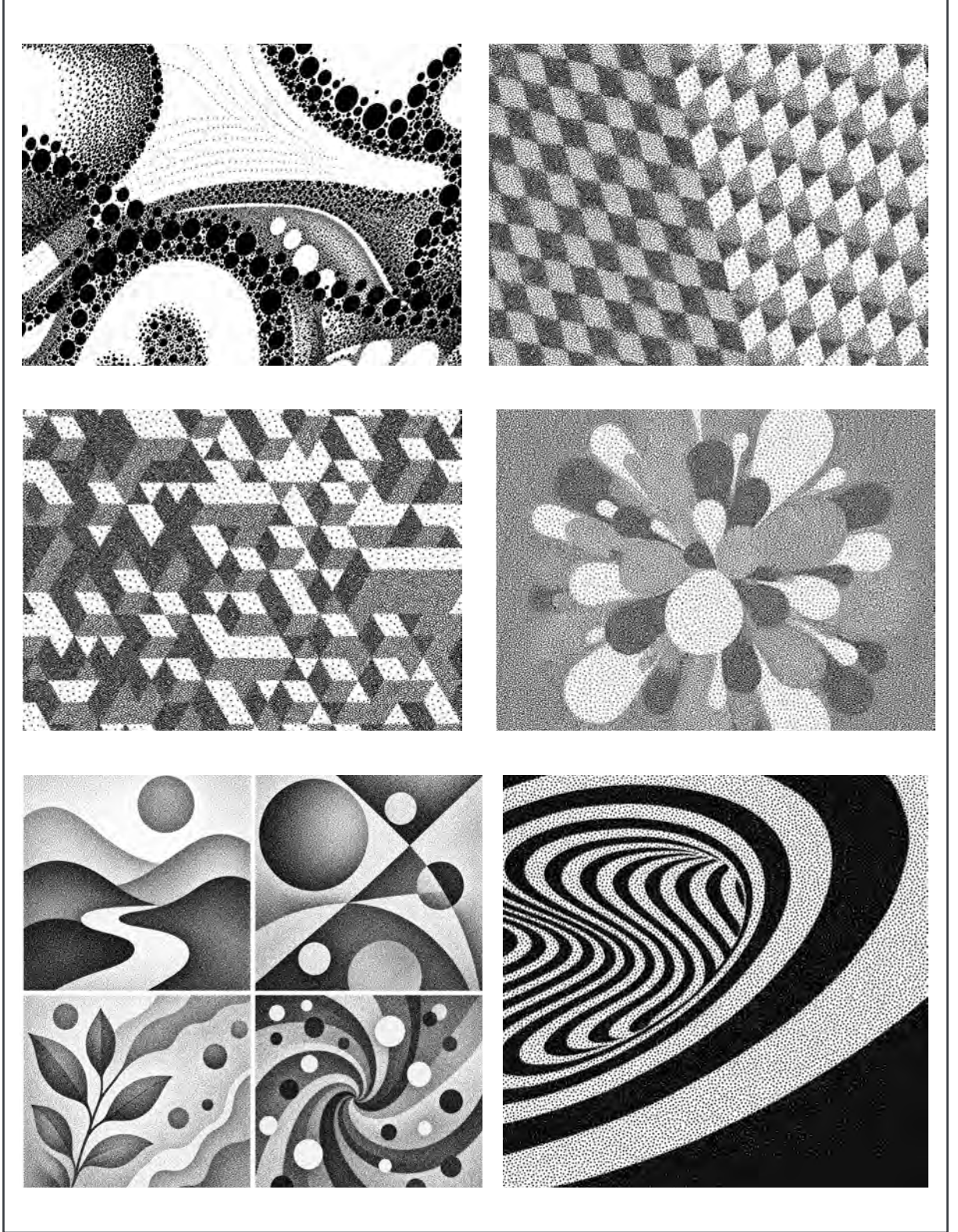


Görsel 1.9: Sık seyrek kullanımı



Görsel 1.10: Boş dolu kullanımı

Görsel 1.11'de büyük küçük nokta çeşitleri ve açık koyu ton tekniği kullanılarak oluşturulan nokta çalışma örnekleri yer almaktadır.

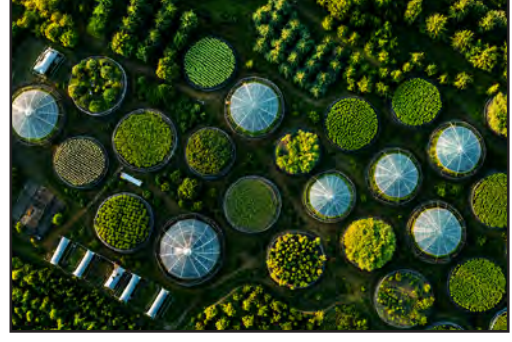


Görsel 1.11: Nokta çalışmaları



2. SIRA SİZDE

Yandaki görselde doğa, kuş bakışıyla görüntülenmiştir. Görselde noktaların büyük küçük, sık seyrek ve boş dolu kullanımına karşılık gelen alanları belirleyiniz. Bu kullanımların yüzeyde oluşturduğu görsel etkileri açıklayınız.



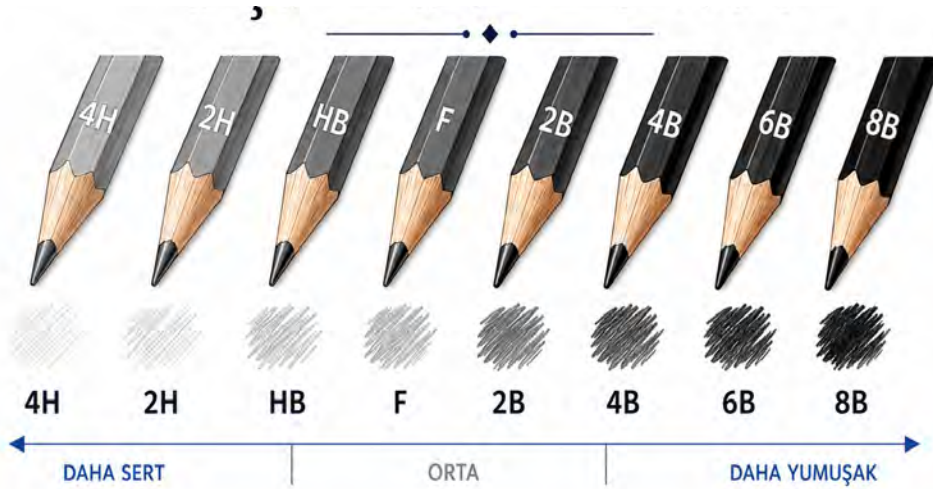
1.1.5. Tasarımda Kullanılan Araç Gereç

Temel tasarım; görsel dili kavratmayı, düşünceyi biçime dönüştürme becerisini kazandırmayı amaçlar. Bu süreçte fikir, elin ve gözün ortak çalışmasıyla somut bir yüzeye ya da hacme aktarılır. Kullanılan araç gerecin niteliği, çalışmanın niteliğini doğrudan etkiler. Her araç; kendine özgü kullanım mantığına, doku özelliğine ve ifade gücüne sahiptir. Kurşun kalemle elde edilen ince gölgelendirme, guaj fırçasının bıraktığı yüzeysel dokudan; cetvelle çizilen keskin doğru, elde serbestçe çizilen çizgiden farklı anlatım taşır. Bu nedenle temel tasarım eğitiminde yalnızca doğru sonucu üretmek değil aynı zamanda kullanılan aracın doğasının tanınması ve olanaklarının keşfedilmesi beklenir. Araç bilgisi, tasarımcının kendine özgü üslup geliştirmesine zemin hazırlar. Temel tasarımda kullanılan başlıca araç gereç şunlardır:

1. Kalemler ve Çeşitleri

Kalem, tasarım eğitiminin en temel ve vazgeçilmez aracıdır. Fikrin ilk kez kâğıda aktarıldığı andan itibaren kalem devreye girer. Taslak çalışmalardan ayrıntılı çizimlere kadar her aşamada kullanılır.

Kurşun kalemler, sertlik derecelerine göre gruplandırılır. Bu sınıflandırma harflerle ifade edilir. H harfi sertliği, B harfi yumuşaklığı ve koyuluğu belirtir. 2H, 4H gibi sert uçlu kalemler; ince, açık tonlu çizgilerde, HB ve F orta sertlikte kalemler; günlük çizimde, 2B, 4B, 6B, 8B gibi yumuşak uçlu kalemler; koyu, dokulu ve gölgeli anlatımlarda tercih edilir (Görsel 1.12).



Görsel 1.12: Kurşun kalem dereceleri

Renkli kalemler; kuru boya mantığıyla çalışan, yüzeye sürtünerek renk bırakan kalemlerdir. Kompozisyon çalışmalarında hızlı renk denemeleri yapmak için kullanılır.

Mürekkepli (teknik çizim) kalemler; mürekkep esaslı, uç kalınlığı standart olan kalemlerdir (Görsel 1.13). Kesin, temiz ve değişmez kalınlıkta çizgi gerektiren çalışmalarda özellikle cetvelle birlikte kullanılarak teknik çizimlerde tercih edilir.



Görsel 1.13: Mürekkepli kalemler

Keçeli kalemler ve markörler; geniş yüzeyleri hızlıca renklendirmek, kompozisyon denemeleri yapmak ya da sunum çizimlerinde canlı renk etkisi elde etmek amacıyla kullanılır (Görsel 1.14).



Görsel 1.14: Keçeli kalemler ve markörler

2. Silgiler

Silgi, çizim sürecinin doğal tamamlayıcısıdır ve yalnızca hata düzeltme aracı olarak değil aynı zamanda anlatım aracı olarak da değerlendirilir.

Kauçuk silgiler, sert yapılıdır ve kâğıt yüzeyinden kalın kurşun kalem izlerini kolayca temizler. Hassas kâğıtlarda yüzeyi zedeleyebilir.

Yumuşak (plastik) silgiler, kâğıt yüzeyine daha az zarar verir. İnce ayrıntıların düzeltilmesinde tercih edilir.

Hamur silgi, yoğrulabilir yapısı sayesinde istenilen şekle getirilebilir (Görsel 1.15). Özellikle kömür ve pastel çalışmalarında silmekten çok ışık açma amacıyla kullanılır. Yüzeydeki tozu emerek açık tonlar oluşturmaya yarar.

Silgi seçimi, kullanılan kalemin cinsine ve kâğıdın yapısına göre değişir. Yanlış silgi tercihi kâğıt yüzeyinde lekelenmeye veya yıpranmaya yol açabilir.



Görsel 1.15: Hamur silgi

3. Boya Çeşitleri

Temel tasarımda renkle yapılan yüzey çalışmaları önem taşır. Bu nedenle farklı boya türleri, farklı amaçlarla kullanılır.

Guaj boya, opak (mat ve örtücü) yapısı sayesinde temel tasarım derslerinde en sık tercih edilen boya türüdür. Üst üste sürülebilmesi, düzeltmeye açık olması ve tek parça renk yüzeyleri oluşturmaya elverişli olması nedeniyle kompozisyon çalışmalarında yaygın kullanılır.

Suluboya, şeffaf yapılıdır. Kâğıdın beyazlığından yararlanılarak ton ve geçişler elde edilir. Kontrolü güç ama sonuçları etkileyici bir tekniktir. Genellikle daha ileri düzey çalışmalarda tercih edilir.

Akrilik boya, hızlı kuruması ve su bazlı olması nedeniyle hem kâğıt hem de farklı yüzeylerde (karton, ahşap, tuval) kullanılabilir. Kalıcı ve dayanıklı sonuç verir.

Pastel boyalar, kuru ve yağlı olmak üzere iki türe ayrılır. Kuru pastel; toz bırakan yapısıyla yumuşak geçişlere, yağlı pastel ise daha yoğun ve parlak renk etkilerine imkân tanır (Görsel 1.16).



Görsel 1.16: Pastel boyalar (kuru ve yağlı)

Mürekkep, özellikle siyah beyaz çalışmalarda leke ve doku denemelerinde kullanılır. Fırça ya da mürekkepli kalemle uygulanabilir.

4. Kâğıt Çeşitleri

Kâğıt, tasarımın üzerine kurulduğu zemin olması bakımından belirleyici bir gereçtir. Kullanılan tekniğe uygun kâğıt seçimi, çalışmanın başarısını doğrudan etkiler.

Fabriano kâğıdı, dokulu yüzeyi sayesinde özellikle guaj ve sulu boya çalışmalarında tercih edilir. Boyayı iyi tutar ve yüzeyde pürüzsüz dağılım sağlar.

Aydinger kâğıdı, yarı saydam yapısı nedeniyle çizimlerin üzerine aktarılması işleminde ve teknik çizim ile kopyalama işlemlerinde kullanılır.

Kanson kâğıdı; pürüzsüz ve orta gramajlı yapısıyla kalem, pastel ve karışık teknik çalışmalar için uygundur.

Mukavva ve maket kartonu, üç boyutlu çalışmalarda taşıyıcı zemin ya da yapı malzemesi olarak kullanılır. Kesilip katlanarak model ve maketlerin oluşturulmasında kullanılır.

Kareli ve milimetrik kâğıtlar, ölçülü çizim ve oran orantı çalışmalarında yardımcı zemin olarak tercih edilir.

Kâğıdın gramajı (ağırlığı) önemlidir. İnce gramajlı kâğıtlar, sulu tekniklerde dalgalanabilir. Kalın gramajlı kâğıtlar, sulu teknikler için daha uygundur.

5. Kesici Aletler

Üç boyutlu çalışmalarda ve maket üretiminde kesici aletler kullanılır.

Maket bıçağı; ince ve keskin ucu sayesinde karton, kâğıt, mukavva gibi malzemeleri hassas biçimde kesmeye yarar. Temel tasarım atölyelerinin en temel aracıdır.

Makas, daha kalın olmayan yüzeylerde hızlı ve genel kesimler için kullanılır.

Kesim altlığı, hem çalışma masasını korur hem de bıçağın daha kontrollü hareket etmesine yardımcı olur.

Kesici aletlerin kullanımında dikkat ve güvenlik önemlidir. Bıçağın yönü her zaman vücuttan uzağa doğru tutulmalı, elin bıçağın hareket yönünde bulunmamasına özen gösterilmelidir.

6. Fırçalar

Fırça, boya ile yüzey arasındaki en doğrudan bağlantıyı kuran araçtır. Farklı türlerdeki fırçalar farklı işlemlerde kullanılır (Görsel 1.17). Fırçanın kalitesi ve türü, boyanın yüzeye nasıl yayılacağını belirler.

Yassı (düz) fırçalar, zemin çalışmalarında tercih edilir. Geniş yüzeyleri, hızlı ve düzenli biçimde boyamak için kullanılır.

Yuvarlak (ince uçlu) fırçalar; detay çalışmalarında, ince çizgi ve kontur oluşturmada kullanılır.

Sentetik kıllı fırçalar; guaj, akrilik gibi yoğun boylarla, doğal kıllı fırçalar ise suluboya gibi akıcı boylarla daha uyumludur. Doğal kıl, su tutma kapasitesi bakımından daha elverişlidir.

Fırça numaraları, ucun kalınlığını belirtir. Küçük numaralar ince uçlu, büyük numaralar ise geniş yüzeyli fırçaları ifade eder. Farklı numara ve türde birkaç fırça bulunması, hem geniş yüzeylerin boyanmasına hem de ince detayların işlenmesine olanak tanır.

7. Cetveller

Cetvel, ölçü ve doğrultu gerektiren tüm çizimlerde temel yardımcı araçtır.

Düz cetvel, doğru çizgilerin çizilmesinde ve ölçü almada kullanılır. Genellikle şeffaf plastik ya da metal malzemeden üretilir.

Gönye (T cetveli, üçgen gönye), dik açı ve paralel çizgiler oluşturmada kullanılır. Teknik çizimlerde doğru açılarda elde edilmesini sağlar.

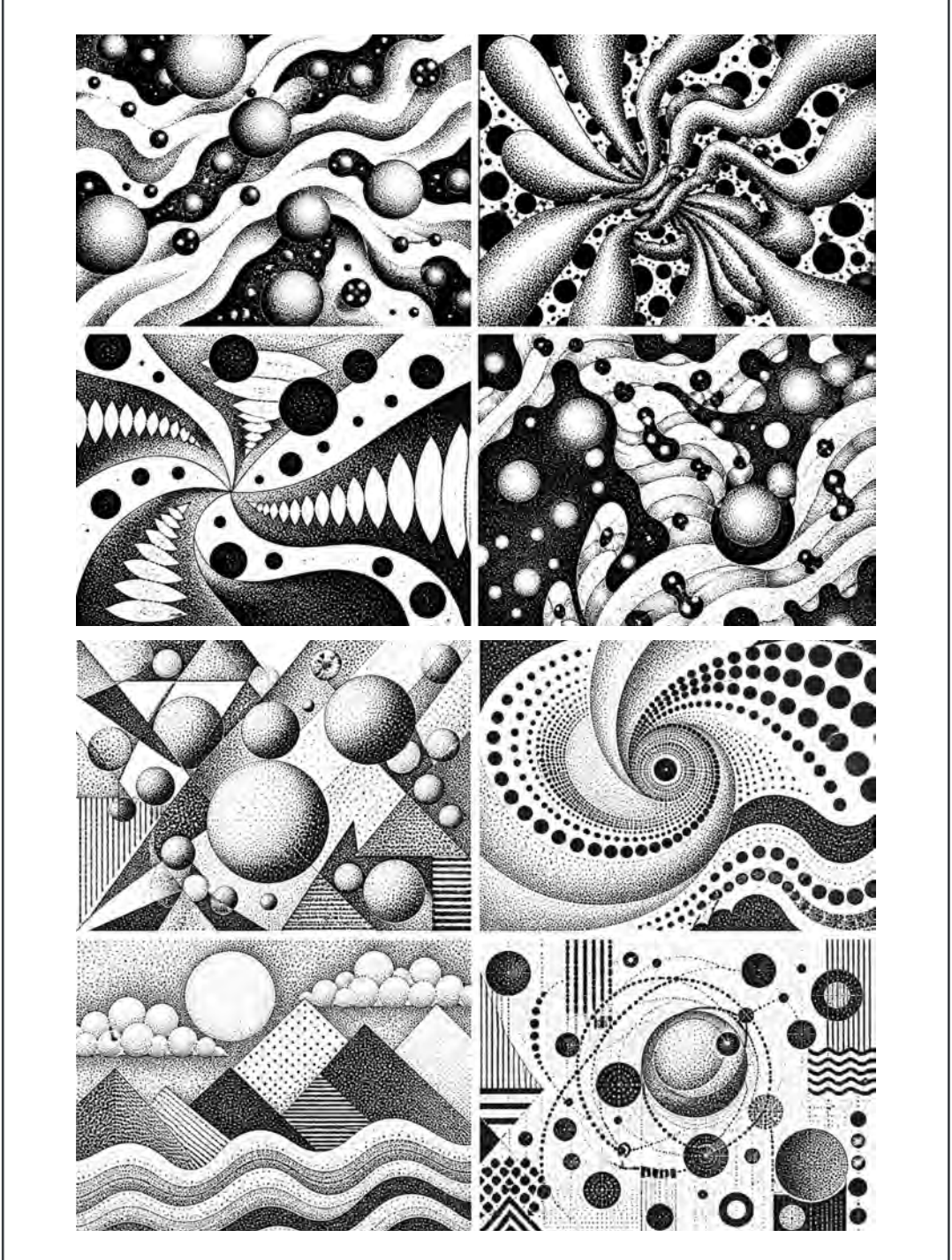
Metal (çelik) cetvel, kesim işlemlerinde plastik cetveller yerine tercih edilir. Maket bıçağının kenarını aşındırmadan düz ve güvenli kesim çizgisi sağlar.



Görsel 1.17: Fırça türleri

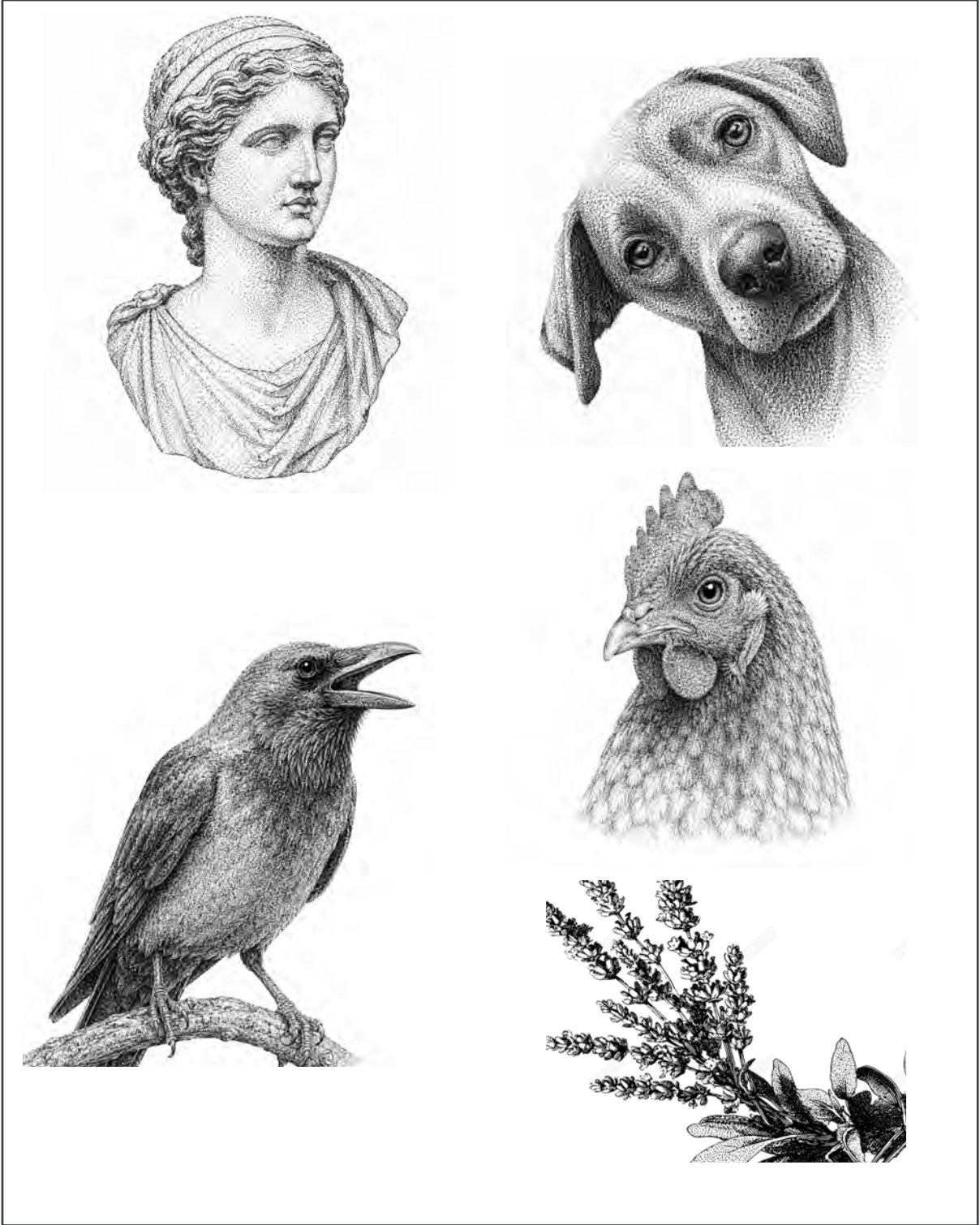
1.1.6. Tonlama Tekniği

Nokta çalışmasında **tonlama**, noktaların yüzey üzerindeki sıklığı değiştirilerek oluşturulur. Noktalar birbirine yaklaştıkça koyu, noktaların aralarındaki boşluk arttıkça açık ton elde edilir. Nokta yoğunluğu aşamalı olarak değiştirilerek açık, orta ve koyu tonlar arasında yumuşak geçişler sağlanır. Bu uygulamada noktaların büyüklüğü ve yüzeye dengeli dağılımı da ton etkisini güçlendirir. Görsel 1.18’de büyük küçük nokta çeşitleri ve açık koyu tonlama tekniği kullanılarak oluşturulan soyut nokta çalışma örnekleri yer almaktadır.



Görsel 1.18: Soyut nokta çalışmaları

Görsel 1.19'da açık koyu ve sık seyrek noktalama tekniği kullanılarak oluşturulan bitki, hayvan ve heykel çizimi örnekleri yer almaktadır.



Görsel 1.19: Nokta çalışmaları



3. SIRA SİZDE

Aşağıdaki yapılandırılmış griddeki harflendirilmiş kutucuklarda nokta konusuyla ilgili bazı kavramlar ve bir isim verilmiştir. **Kutucuk harflerini kullanarak aşağıdaki soruları yanıtlayınız. (Her soru için birden fazla kavramı cevap olarak seçebilirsiniz.)**

açık koyu A	Georges Seurat B	sık seyrek C	doku Ç
form D	büyük küçük E	ışık gölge F	pointizm (noktacılık) G
nokta Ğ	dijital sanat H	piksel I	renk İ

1. Noktayla yapılan yüzey düzenlemesinde ton, doku ve hacim etkisi oluşturmak için kullanılan kavramlar hangileridir?

.....

2. Plastik sanatlarda ve görsel tasarım çalışmalarında temel tasarım elemanı olarak kabul edilen kavramlar hangileridir?

.....

3. Noktanın yüzey üzerinde farklı ton ve görsel etkiler oluşturmasını sağlayan kavramlar hangileridir?

.....

4. Küçük bağımsız renk noktalarının bir araya gelerek ara renkleri ve ton farklılıklarını oluşturması hangi sanat akımıyla ve sanatçısıyla ilişkilidir?

.....

5. Dijital ortamlarda görüntüyü oluşturan en küçük birimler olarak kabul edilen kavramlar hangileridir?

.....



1. UYGULAMA



Adı: Noktayla Yüzey Düzenlemesi

Amaç: Noktalama yöntemiyle serbest yüzey düzenlemesi tasarlamak

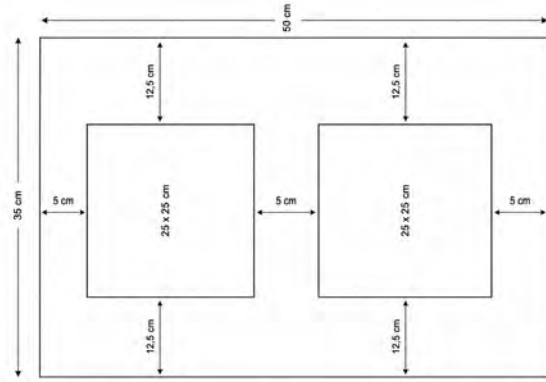
Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35x50 cm resim kâğıdı, 35x50 cm bristol kâğıdı, HB, 2B, 3B vb. resim kalemi, mürekkepli kalem, cetvel, pergel.

Aşağıda verilen şablona göre işlem basamaklarını takip ederek noktalama yöntemiyle serbest yüzey düzenlemesi çalışmasını yapınız.

İşlem Basamakları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.
2. 35x50 cm resim kâğıdına resim kalemi kullanarak cetvel yardımıyla yanda verilen şablona göre 25x25 cm'lik iki tane kare çiziniz.
3. Yanda yer alan 25 × 25 cm ölçülerindeki iki ayrı karenin her birine, nokta ögesini kullanarak birbirinden farklı birer eskiz yüzey düzenlemesi oluşturunuz.
4. Resim kalemiyle kâğıt yüzeyine fazla baskı uygulamadan karenin içine serbest kompozisyonlar oluşturunuz.
5. Kompozisyon içinde aynı büyüklükte büyük küçük, boş dolu noktalar kullanınız. Noktaları sık seyrek yerleştirerek açık, orta, koyu ton değerleri oluşturunuz.
6. Seçtiğiniz eskizi, mürekkepli kalem kullanarak 35 × 50 cm bristol kâğıt üzerinde yer alan 25 × 25 cm'lik kareye temiz ve düzenli bir şekilde aktarınız.
7. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
8. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.



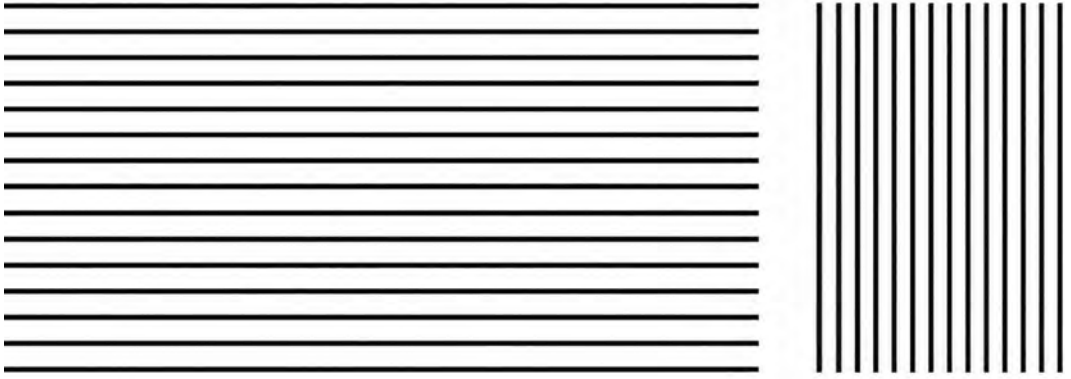
Değerlendirme: Yapacağınız uygulama çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen derecelendirme ölçeğine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken derecelendirme ölçeğinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Derecelendirme ölçeğine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



1.1.7. Çizgi

Hareket hâlindeki noktanın, belirli yönde uzanmasıyla bir iz ortaya çıkar. Noktaların yan yana ve aynı yönde dizilmesine **çizgi** denir. Bu anlamda çizgi, noktaların birleşiminden doğar. Renk alanlarını sınırlandırır, tek başına plan etkisi yaratır, perspektif oluşturur ya da biçimlere dış kenar olarak işlev görür. Çizgi; görsel üstünde hareketi, dengeyi, dokuyu, zıtlığı ve bütünlüğü kurar. Ucu olmayan bir elemandır. Doğada her şeyde varlığını kanıtlar. Örneğin insan ve ağaç dikey, ufuk ve deniz yüzeyi yatay çizgiyi temsil eder (Görsel 1.20).



Görsel 1.20: Dikey ve yatay çizgi oluşumu

1.1.8. Plastik Sanatlarda Çizginin Önemi

Resim sanatında temel tasarım elemanlarından biri olan çizgiye öncelikle mağara duvarlarında yer verilmiştir (Görsel 1.21.a.b). Eski insanlar tarafından; av sahneleri, günlük yaşamlar, bereket ritüelleri ve inançlar çizgisel anlatımlarla mağara duvarlarına aktarılmıştır. Bu çizimler sayesinde duygu ve düşünceler ifade edilmiş, sonraki nesillere aktarılmıştır.



a)



b)

Görsel 1.21: Mağara resimleri

Erken çocukluk dönemi, ince motor becerilerinin ve kalem tutma kontrolünün geliştiği dönemdir. Bu dönemde çizgi temelli görsel üretimlerle tanışılır. Çizgi, bu süreçte görsel ifade gelişiminin temelidir. İlk resimsel denemelerin oluşumunda önemli rol üstlenir. Okul döneminde ise yazının oluşumunda kullanılan ilk görsel öğelerden biri yine çizgidir. Bu yönüyle yazı öğretiminin temel yapı taşları arasında yer alır. Sanat eğitimi sürecinde bu temel, aynı şekilde devam eder. Çizgi, yalnızca başlangıç değil aynı zamanda gelişimin de aracıdır. **Tek ve iki kaçış noktalı perspektif çizimleri**, belirlenen noktalardan çıkan çizgilerle derinlik kazanır. Sanat tarihinde **taş baskı, linol baskı, gravür** gibi tekniklerde anlatımın temel unsuru çizgidir.

20. yüzyıl başlarındaki **kübizm akımıyla** çizgiler özgürleşir. 1940'larda başlayan soyut sanatla birlikte çizginin belirleyici rolü pekişir. Rembrandt [Rembrand (Görsel 1.22.a.b)], H. Matisse (Metis), Kandisky [Kandinski (Görsel 1.23)], Picasso (Pikasso), Mondrian (Mondriyan) gibi ustalar çizgisel çalışmalarıyla bu alanda iz bırakanlardır. 1960'larda doğan **op-art akımı**, çizginin yüzey üzerinde uygulandığı, çoğunlukla siyah beyaz renklerin kullanıldığı optik yanılsama çalışmalarını kapsar (Görsel 1.24). **Tek çizgi sanatı**, kalemin yüzeyden hiç kesilmeden oluşturulduğu sanat örnekleri arasındadır.

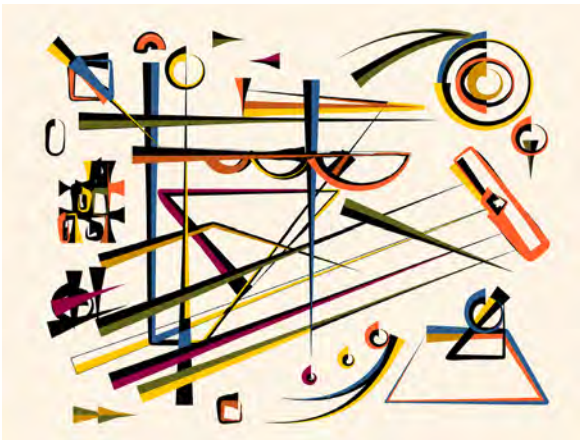


a)



b)

Görsel 1.22: Rembrandt'ın eserleri



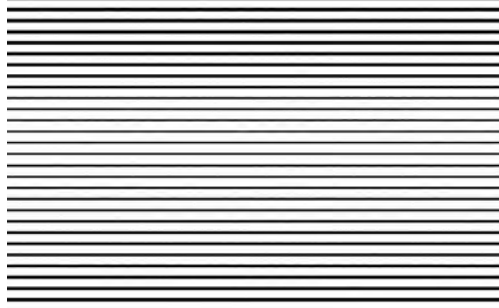
Görsel 1.23: Kandinsky'nin eseri



Görsel 1.24: Siyah beyaz optik yanılsaması

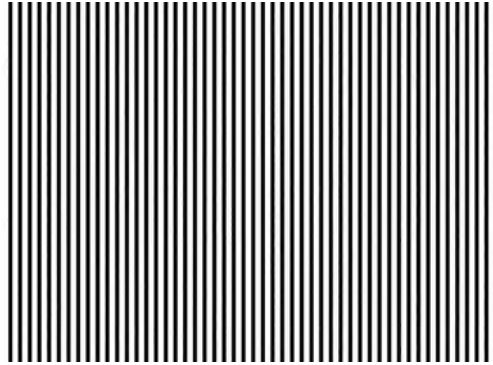
1.1.9. Çizgi Çeşitleri ve Karakteristik Özellikleri

Yatay Çizgi: Bir noktadan başlayarak soldan sağa ya da sağdan sola doğru çizilen düz çizgidir (Görsel 1.25). Dengeli ve durağan yapı oluşturur. İnsana sakinlik, huzur, dinginlik, güven duyguları verir. Örneğin doğada ufuk çizgisi, deniz yüzeyi vb.



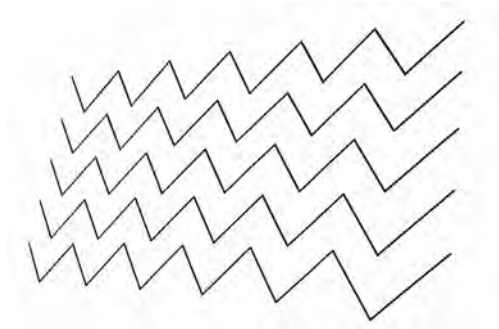
Görsel 1.25: Yatay çizgi

Dikey Çizgi: Düşey çizgi olarak da adlandırılır. Bir noktadan başlayarak yukarıdan aşağıya doğru çizilen düz çizgidir (Görsel 1.26). Yer çekimi etkisiyle yere düşen cismin izlediği yönü temsil eder. Örneğin sütunlar, binalar gibi mimari yapılarda sıkça görülür. İnsana güç, kararlılık, ciddiyet, yücelik (yukarı yön hissi) hissi verir.



Görsel 1.26: Dikey çizgi

Zikzak Çizgi: Kırık çizgi olarak da adlandırılır. Kalemın yüzeyle teması kesilmeden yukarı aşağı yön değiştirerek çizilen kırık çizgidir (Görsel 1.27). Art arda ve ters yönlü açılar çizilerek oluşturulur. Hareketli ve dikkat çekicidir. İnsana enerji, gerilim, heyecan, hareketlilik hissi verir.



Görsel 1.27: Kırık çizgi

Kalın İnce Çizgi: Kalın ince çizgilerin birlikte kullanılması boyut oluşturarak yüzeye hareket ve vurgu kazandırır. Yatay çizgiler ise bu hareketi dengeleyerek daha düzenli ve okunabilir bir kompozisyon oluşturur (Görsel 1.28). Düzenli tekrar içerir. Bu sayede ritim ve düzen meydana gelir. İnsanda düzen, disiplin, sistemlilik etkisi oluşturur.



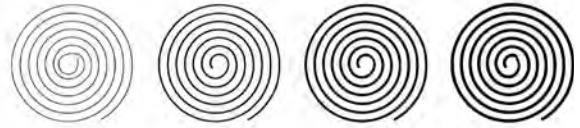
Görsel 1.28: Kalın ince çizgi

Eğik Çizgi: Bir noktadan başlayarak sağa veya sola, yukarı veya aşağı çapraz yönelen çizgidir (Görsel 1.29). Dikey ve yatay doğrular arasında geçiş oluşturur. İnsana hareket, dinamizm hissi verir. Zaman zaman dengesizlik duygusu da oluşturabilen eğik çizgiler, görsel anlatımda geçişi ve değişimi temsil eder.



Görsel 1.29: Eğik çizgi

Helezon: Spiral çizgi olarak da adlandırılır. Bir merkez etrafında dönen, içe ya da dışa doğru kıvrılarak ilerleyen çizgi türüdür (Görsel 1.30). Doğada deniz kabukları, hortumlar ve galaksilerde görülür. İnsana hareket, gelişim, enerji, sonsuzluk ve dinamizm hissi verir.



Görsel 1.30: Helezon (spiral) çizgi

Dalgalı Çizgi: Ritmik iniş çıkışlarla ilerleyen, doğada deniz dalgalarını ve rüzgâr etkisiyle oluşan hareketleri andıran çizgilerdir (Görsel 1.31). İnsana akıcılık, hareket ve canlılık hissi verir.



Görsel 1.31: Dalgalı çizgi



4. SIRA SİZDE

Aşağıdaki görselde yüzey dokusu fotoğrafı verilmiştir. Aşağıdaki soruları verilen görsele göre cevaplayınız.

1. Görselde hangi çizgi çeşitleri kullanılmıştır? Açıklayınız.

.....

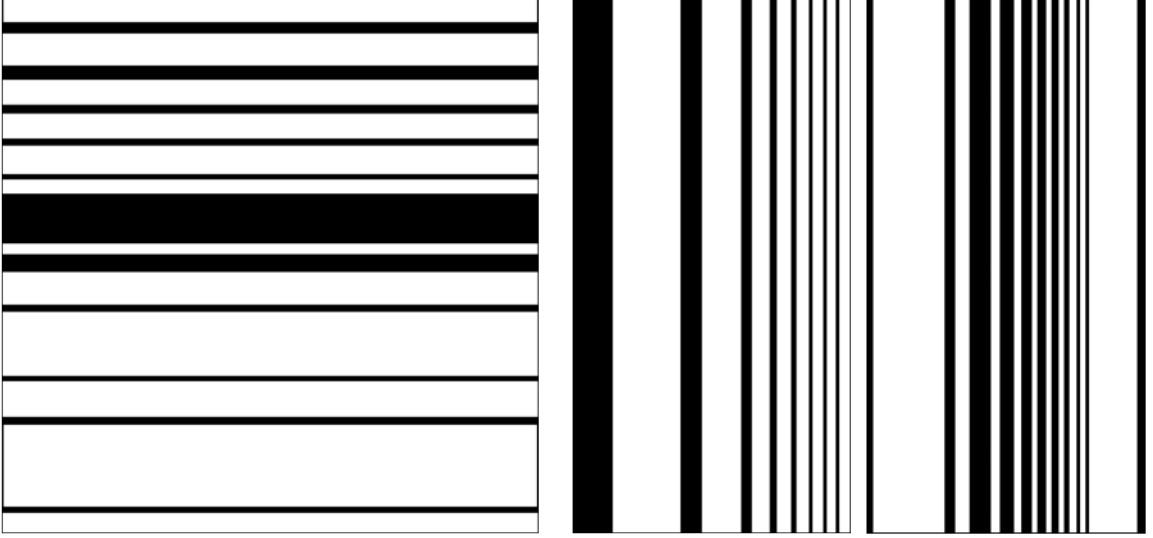
2. Sınıftaki nesneleri inceleyerek çizgi görüntüsü etkisi yarattığını düşündüğünüz nesnelere örnek veriniz.

.....

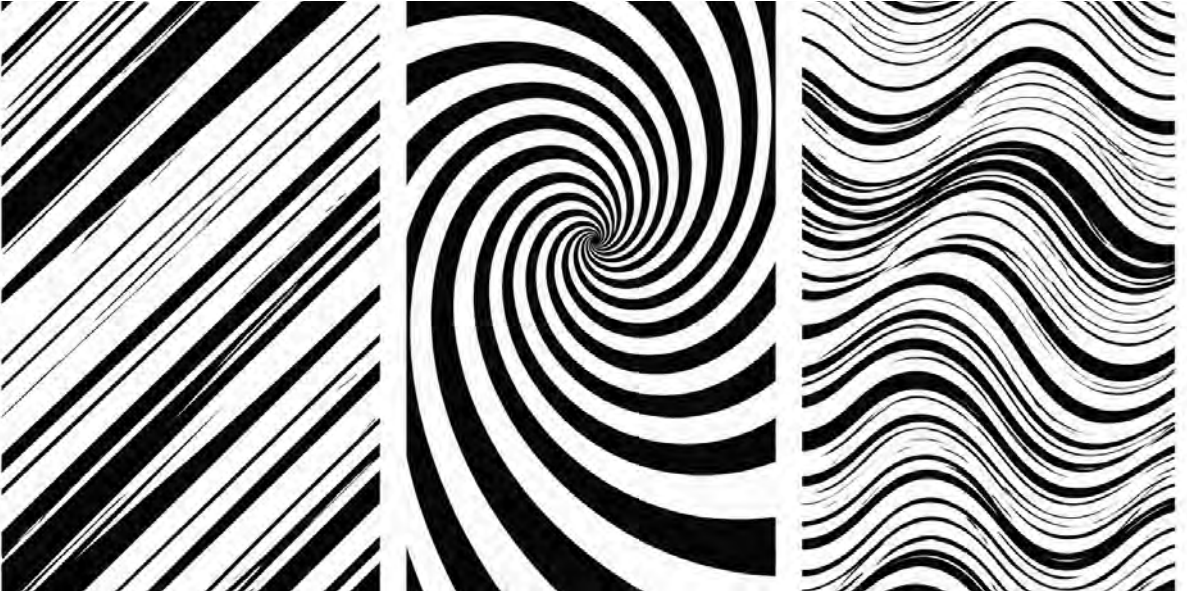


Çizgiyle Yüzey Düzenleme

Çizginin farklı yoğunluk ve biçimlerde kullanımı, yüzeyde ton değerleri oluşturarak hacimsel etki yaratılmasına olanak tanır. Bunlar; kalın, orta, ince çizgiler; boş dolu çizgiler; uzun kısa çizgilerdir (Görsel 1.32). Eğik çizgi, helezyon ve dalgalı çizgi örneği (Görsel 1.33).



Görsel 1.32: Kalın ince çizgi, boş dolu çizgi

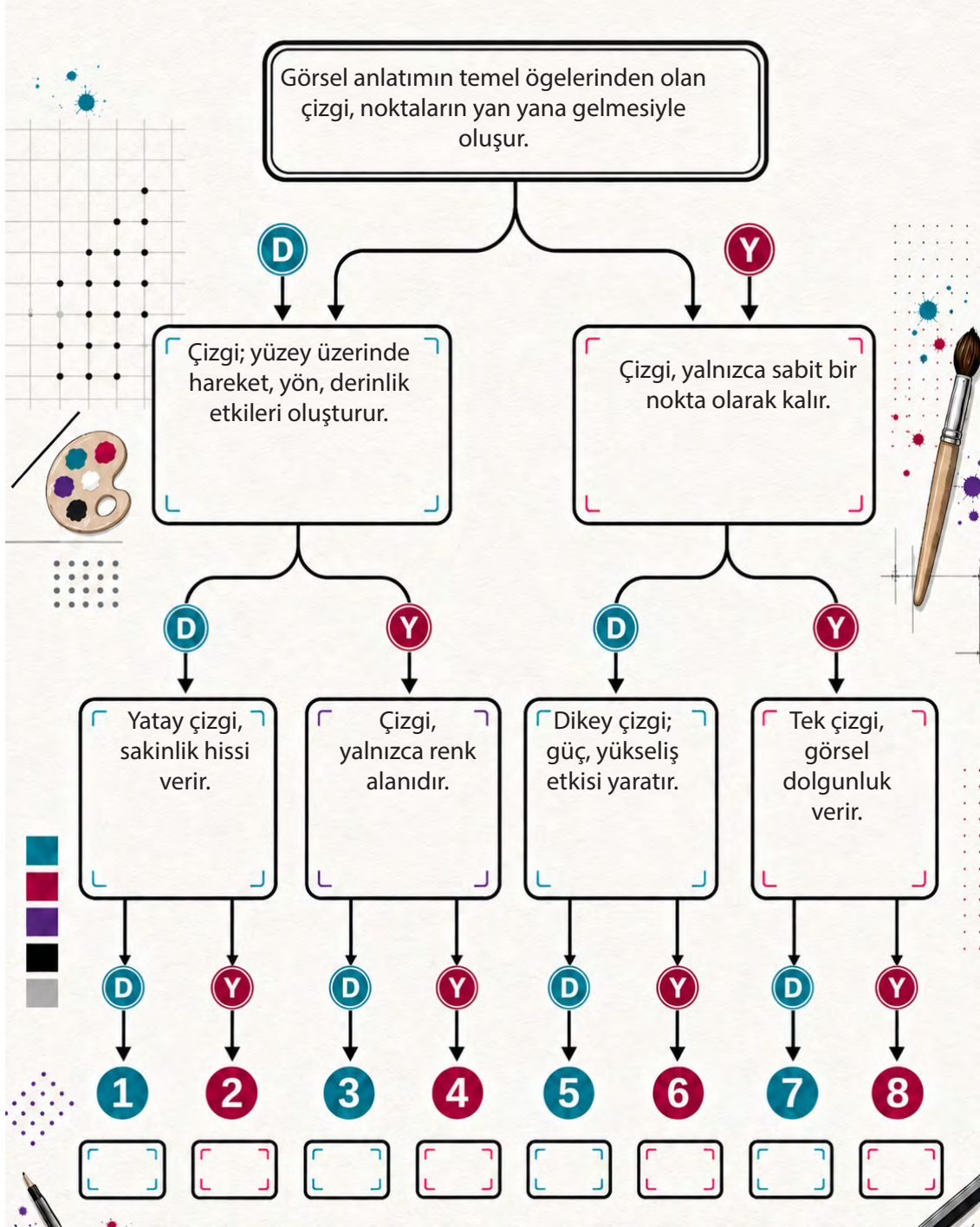


Görsel 1.33: Eğik, helezyon, dalgalı çizgi



5. SIRA SİZDE

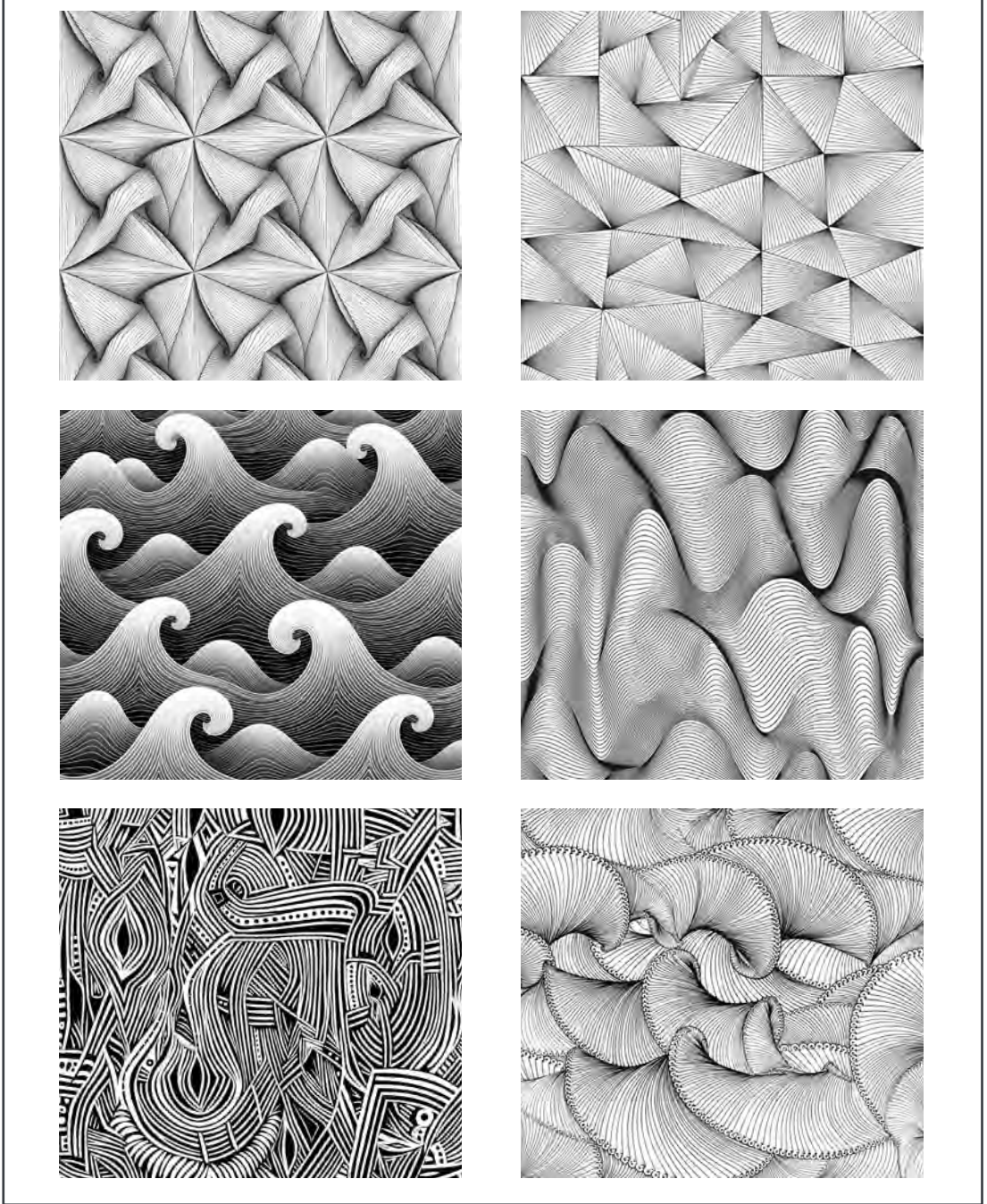
Aşağıda Doğru (D) -Yanlış (Y) önermeleri içeren tanılayıcı dallanmış ağaç verilmiştir. **Verilen önermenin doğru olduğunu düşünüyorsanız (D), yanlış olduğunu düşünüyorsanız (Y) seçeneğini işaretleyiniz. İlk önermeden başlayarak yapacağınız doğru ya da yanlış seçimiyle çıkışa ulaşınız.**



Soyut çizgi çalışmalarında çizgiler, belirli bir nesneyi doğrudan göstermek amacıyla kullanılmaz. Çizginin yönü, kalınlığı, uzunluğu, sıklığı ve hareketi değiştirilerek ritim, denge, hareket ve görsel etki oluşturulur.

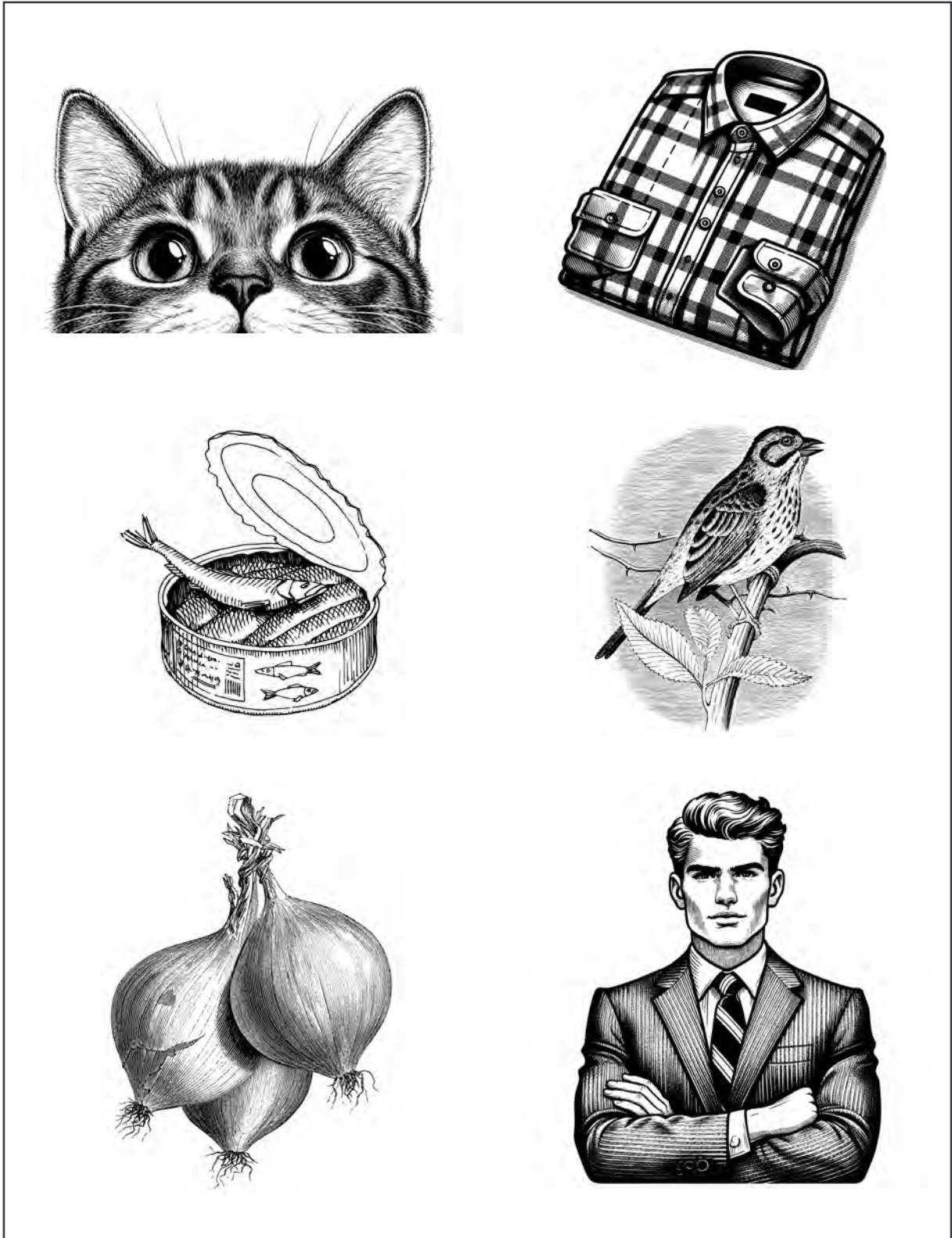
Nesne üzerinde çizgi çalışmalarında çizgiler; nesnenin biçimini, yüzey özelliğini, hacmini ve ayrıntılarını anlatmak için kullanılır. Çizgilerin yönü ve yoğunluğu, nesnenin yapısına ve ışığın geliş yönüne göre düzenlenir.

Soyut çalışmalarda çizgi, bağımsız bir anlatım ögesi iken nesne çalışmalarında görülen biçimi açıklayan ve belirginleştiren bir araçtır. Görsel 1.34'te çizgi tekniği kullanılarak oluşturulan yüzey düzenleme örnekleri yer almaktadır.



Görsel 1.34: Soyut çizgi çalışmaları

Görsel 1.35'te çizgi tekniği kullanılarak oluşturulan bitki, hayvan ve eşya çizimi örnekleri yer almaktadır.



Görsel 1.35: Çizgi çalışmaları



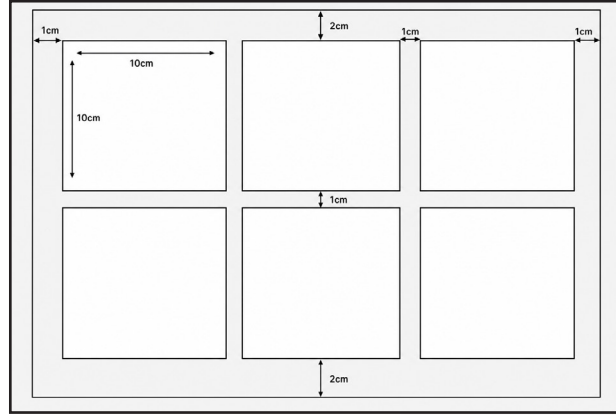
Adı: Yüzey Üzerinde Çizgi Çalışması

Amaç: Tonlama yöntemiyle yüzey üzerinde çizgi çalışması yapmak

Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35×50 cm resim kâğıdı, resim kalemi (kurşun kalem), mürekkepli kalem.

Aşağıda verilen şablona göre etkinlik adımlarını takip ederek tonlama yöntemiyle yüzey üzerinde çizgi çalışmasını yapınız.



Etkinlik Adımları

1. Üst sıradaki karelere

- 1. karede düz yatay çizgiler kullanarak açık ton oluşturunuz.
- 2. karede dikey çizgiler kullanarak açık ton ile orta ton arasında ton geçişleri elde ediniz.
- 3. karede zigzag çizgiler kullanarak koyu ton oluşturunuz.

2. Alt sıradaki karelere

- 1. karede dalgalı çizgiler kullanarak açık koyu ton geçişlerini düzenleyiniz.
- 2. karede boş dolu çizgilerle kompozisyon oluşturunuz.
- 3. karede yatay çizgileri kalın ince, sık seyrek ve boş dolu noktalarla birlikte kullanarak özgün yüzey düzenlemesi yapınız.

Değerlendirme: Yapacağınız etkinlik çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen kontrol listesine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Kontrol listesine ulaşmak için karekodu okutunuz.

Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



2. UYGULAMA



Adı: Çizgi Çeşitleriyle Serbest Yüzey Düzenlemesi

Amaç: Çizgi çeşitleriyle serbest yüzey düzenlemesi yapmak

Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35x50 cm resim kâğıdı, 35x50 cm bristol kâğıdı, HB, 2B, 3B vb. resim kalemi, mürekkepli kalem, cetvel, pergel.

Aşağıda verilen şablona göre işlem basamaklarını takip ederek çizgi çeşitleriyle serbest yüzey düzenlemesi çalışmasını yapınız.

İşlem Basamakları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.

2. 35x50 cm resim kâğıdına resim kalemi kullanarak cetvel yardımıyla yanda verilen şablona göre 25x25 cm'lik iki kare çiziniz.

3. Resim kalemiyle kâğıt yüzeyine fazla baskı uygulamadan karenin içine serbest kompozisyonlar oluşturunuz.

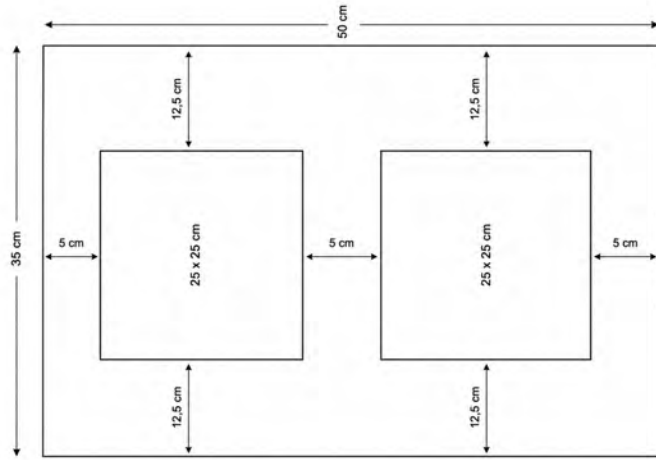
4. Kompozisyon içinde dikey, yatay, zigzag ve dalgalı çizgiler; kalın ince ve içi boş dolu çizgiler kullanınız. Çizgileri sık seyrek yerleştirerek açık, orta ve koyu ton değerleri oluşturunuz.

5. Seçtiğiniz eskizi, mürekkepli kalem kullanarak 35 x 50 cm bristol kâğıt üzerinde yer alan 25 x 25 cm'lik kareye temiz ve düzenli şekilde aktarınız.

6. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.

7. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen derecelendirme ölçeğine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken derecelendirme ölçeğinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.



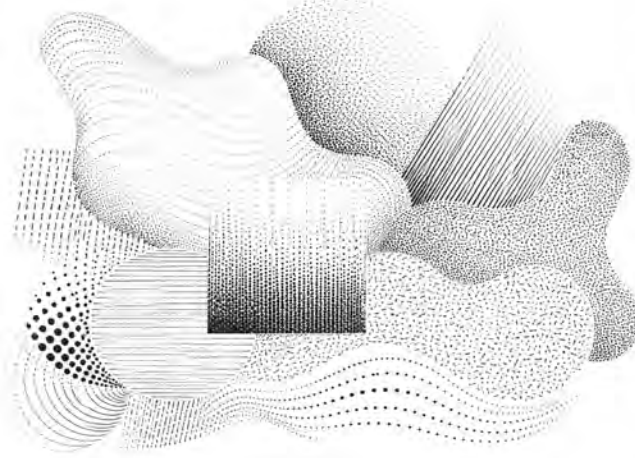
Derecelendirme ölçeğine ulaşmak için karekodu okutunuz.

Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



1.1.10. Nokta ve Çizginin Birlikte Kullanılmasının Etkileri

Plastik sanatlarda nokta ve çizgi, temel tasarımın en önemli öğelerindendir. Bu iki öğe, yüzey düzenlemenin (kompozisyonun) temelini oluşturur. Nokta ve çizginin birlikte kullanılması dinamiklik etkisi yaratır. Nokta, genellikle merkez ya da duraklama noktası olarak algılanır. Çizgi, hareketi ve sürekliliği ifade eder. Bazı sanat eserlerinde ise çizgi sınırları belirlerken nokta doku özelliği taşır (Görsel 1.36). Nokta ve çizgi, birlikte kullanıldığında doku çeşitliliği sağlar. Çalışmaya hareket kazandırarak ton geçişlerini daha etkili hâle getirir. Basit bir yüzey; anlamlı, güçlü tasarıma döner ve estetik değer kazanır.



Görsel 1.36: Doku özelliği

Hiyerarşi ve Odak Noktası: Bir çalışmada nokta ve çizgiden birinin diğerine göre daha yoğun kullanılması, yoğun olan öğenin baskın hâle gelmesini sağlar. Görsel hiyerarşi oluşturur. Bu durum sanatçının, izleyicinin dikkatini nereye çekmek istediğine bağlı olarak değişir.

Biçimsel Geçişler: Çizgiyle oluşturulan yuvarlak biçimler, izleyicide bir noktayı çağrıştıracaktır. Bu da çizgi ve noktanın aslında birbirinin devamı niteliğinde olduğunu gösterir.

Değer ve Derinlik (Işık Gölge): Koyu bölgeler oluşturulurken hem noktaların hem de çizgilerin aralıkları kademeli olarak sıklaştırılır. Bu yöntem, yüzeye üç boyutlu derinlik ve hacim hissi kazandırır (Görsel 1.37).



Görsel 1.37: Işık gölge yüzeyi

Görsel 1.38’de nokta ve çizgi tekniği kullanılarak oluşturulan yüzey düzenleme örnekleri yer almaktadır.



Görsel 1.38: Nokta ve çizgiyle yüzey çalışmaları



ARAŞTIRMA

Basılı veya dijital ortamlardan nokta ve çizginin birlikte kullanıldığı görsel bulunuz. **Bu görseli inceleyerek aşağıdaki soruyu cevaplayınız.**

Hangi etkileri gözlemliyorsunuz? Gerekçesiyle yazınız.

İncelediğiniz örnekten yola çıkarak aşağıdaki alana nokta ve çizgi kullanarak kendi yüzey düzenlemenizi oluşturunuz.



3. ETKİNLİK



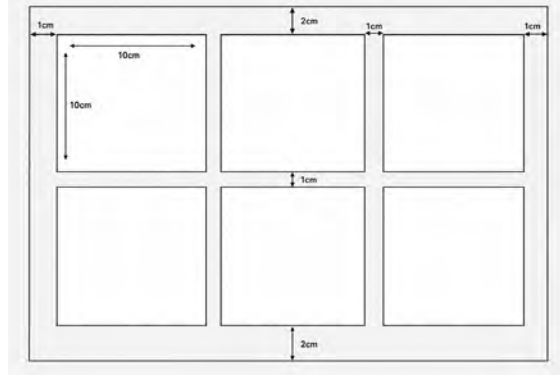
Adı: Çizgi ve Nokta Ögelerini Kullanarak Ton Değerleri İçeren Yüzey Düzenlemesi

Amaç: Çizgi ve nokta ögelerini kullanarak ton değerleri içeren yüzey düzenlemeleri oluşturmak

Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35×50 cm resim kâğıdı, resim kalemi (kurşun kalem), mürekkepli kalem.

Aşağıda verilen şablona göre etkinlik adımlarını takip ederek çizgi ve nokta ögeleriyle ton değerleri içeren yüzey düzenlemeleri oluşturma çalışmasını yapınız.



Etkinlik Adımları

1. Üst sıradaki karelere

- 1. karede düz çizgiler ve bu çizgilerin aralarına yerleştireceğiniz seyrek noktalarla açık ton oluşturunuz.
- 2. karede dikey çizgiler ve dikey hatlar oluşturan noktaları bir arada kullanarak açıktan orta tona doğru kademeli geçişler elde ediniz.
- 3. karede sık zikzak çizgiler ve bu çizgilerin kesişim noktalarında yoğunlaşan sık noktalar yardımıyla koyu ton oluşturunuz.

2. Alt sıradaki karelere

- 1. karede kare, üçgen vb. geometrik formların sınırlarını çizgilerle çizin ve içlerini tona göre sıklaşan veya seyrekleşen noktalarla düzenleyiniz.
- 2. karede soyut nesneye benzemeyen, serbest ve akıcı çizgilerle irili ufaklı noktaları bir arada kullanarak soyut kompozisyon oluşturunuz.
- 3. karede odak noktası belirleyerek bir merkezden dışarıya yayılan çizgiler ve bu çizgilerin arasında yoğunlaşan noktalarla derinlik hissi veren dokusal yüzey yapınız.

Değerlendirme: Yapacağınız etkinlik çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen kontrol listesine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Kontrol listesine ulaşmak için karekodu okutunuz.

Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



3. UYGULAMA



Adı: Nokta ve Çizgi Çeşitleriyle Yüzey Düzenlemesi

Amaç: Nokta ve çizgi çeşitleriyle serbest yüzey düzenlemesi yapmak

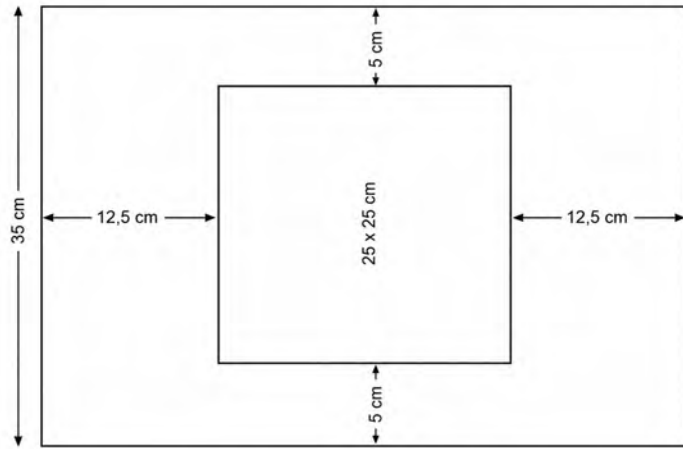
Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35x50 cm resim kâğıdı, 35x50 cm bristol kâğıdı, HB, 2B, 3B vb. resim kalemi, mürekkepli kalem, cetvel, pergel.

Aşağıda verilen şablona göre işlem basamaklarını takip ederek nokta ve çizgi çeşitleriyle serbest yüzey düzenlemesi çalışmasını yapınız.

İşlem Basamakları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.
2. 35x50 cm resim kâğıdına resim kalemi kullanarak cetvel yardımıyla yanda verilen şablona göre 25x25 cm'lik bir tane kare çiziniz.
3. Yanda yer alan 25 x 25 cm ölçülerindeki karenin içine, nokta ve çizgi öğelerini kullanarak bir eskiz yüzey düzenlemesi oluşturunuz.
4. Resim kalemiyle, kâğıt yüzeyine fazla baskı uygulamadan karenin içine serbest kompozisyonlar oluşturunuz.
5. Kompozisyonunuzda öğrendiğiniz farklı nokta ve çizgi türlerini kullanınız. Nokta ve çizgileri sık seyrek yerleştirerek açık, orta ve koyu ton değerleri oluşturunuz.
6. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
7. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.



Değerlendirme: Yapacağınız uygulama çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen derecelendirme ölçeğine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken derecelendirme ölçeğinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Derecelendirme ölçeğine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



1.2. PASPARTU

Bir tabloyu ya da fotoğrafı çerçeveletirken çoğu zaman eserle çerçeve arasında ince bir boşluk bırakılır. Bu boşluğu oluşturan malzemeye **paspartu** denir. Paspartu; uygulanacak çalışmanın ölçülerine göre ortası oyulmuş mukavva, karton ya da fon kâğıdından yapılan çerçeve parçasıdır (Görsel 1.39). Genellikle tek renkten oluşur ve eserle asıl çerçeve arasında geçiş alanı görevi görür.



Görsel 1.39: Paspartu çerçeveleri

1.2.1. Paspartu Yapmanın Gereklilikleri ve Aşamaları

Paspartu, sadece süs amacıyla kullanılan bir parça değildir. Eserin daha iyi algılanmasında önemli rol oynar. Bir tablo ya da fotoğraf doğrudan çerçeveye yerleştirildiğinde göz, eserle çerçeveyi bir bütün gibi algılayabilir. Paspartu, araya girerek göze dinlenme alanı sunar. Böylece izleyicinin dikkati doğrudan eserin kendisine yönelir. Ayrıca paspartu, eseri çerçevenin kenarına ve camına değmekten koruyarak hem estetik hem de koruyucu bir işlev üstlenir.

Sergilenecek eseri çerçevenin boğucu etkisinden kurtarmak için görseli ön plana çıkartmak gerekir. Paspartu, küçük bir çalışmada daha büyük çerçeve kullanımına olanak sağlar. Kâğıt gibi hassas malzemeler üzerine yapılmış eserleri sergilenebilir hâle getirir. Eseri yıpranma ve hasara karşı korur. Çalışmanın etkisini artırır ve eserin daha dikkat çekici olmasını sağlar. Nemden, tozdan ya da çerçeveye sürtünmeden kaynaklanabilecek zararları da bir ölçüde engeller.

Paspartu Çeşitleri

Paspartular; kullanılan malzemeye, renge ve tasarım biçimine göre farklı türlerde hazırlanabilir (Görsel 1.40).

Tek Paspartu: Eserle çerçeve arasına tek bir renk ve genişlikte kartondan yapılan, en sık kullanılan paspartu türüdür.

Çift Paspartu: Birbirinden farklı renk ya da tonda iki kat kartonun üst üste kullanılmasıyla yapılır. İçteki kartonun kenarından dışa doğru ince bir şerit görünecek şekilde hazırlanır ve esere daha zengin görünüm kazandırır.

Renkli Paspartu: Beyaz ya da krem tonların dışında, eserin renklerine uygun seçilen canlı ya da koyu renkte kartonlarla yapılan paspartudur. Eserdeki belirli bir rengi vurgulamak amacıyla tercih edilir.

Dokulu Paspartu: Yüzeyinde kabartma, keten, kadife gibi farklı dokulara sahip özel kartonlarla hazırlanan paspartu türüdür. Eserin niteliğine göre daha zarif sunum sağlar.

Ölçekli (Oranlı) Paspartu: Kenar genişliklerinin belirli bir oranla hazırlandığı, alt kenarın diğer kenarlara göre biraz daha geniş bırakıldığı paspartu türüdür.



Görsel 1.40: Paspартu çeşitleri

Paspартu yapım aşamaları şu şekildedir (Görsel 1.41):

- Paspартu yapılacak çalışma belirlenir.
- Çalışmanın ölçüleri cetvel yardımıyla tespit edilir.
- Çalışmaya uygun renkte malzeme (karton, fon kâğıdı vb.) temin edilir.
- Siyah beyaz çizgisel çalışmalar için farklı renklerde fon kâğıdı tercih edilir.
- Paspартu genişliği belirlenir (örneğin 5 cm).
- Tüm kenarları eşit olan biçim seçilir.
- Kesilecek alan, cetvel ve gönye yardımıyla köşeleri 90° olacak şekilde çizilir.
- Yapıştırma payı için paspartu kesim ölçüsünün çalışma ölçüsünden ikişer cm kısa tutulmasına dikkat edilir.
- Belirlenen alan maket bıçağı ya da kretuarla kesilerek içi boş çerçeve elde edilir.
- Çalışma, çerçevenin arka tarafından yapıştırılarak paspartu tamamlanır.
- İstenirse çalışmanın yüzeyi koruma amacıyla jelatinle kaplanabilir.



Görsel 1.41: Paspартu yapım aşamaları

1.2.2. Paspartuda Geri Dönüşümlü Kâğıt Kullanımı

Sanat eserlerinin korunmasında rol üstlenen paspartu, geleneksel olarak asitsiz ve yüksek kalitede özel kâğıtlardan üretilir. Bu kâğıtlar, düşük **lignin** oranı sayesinde sararma, kırılma gibi bozulmalara karşı dirençlidir. Doğru üretim koşullarında üretilen asitsiz paspartu kartonları, esere doğrudan temas etmesine rağmen uzun süreli kullanılabilir.

Çevre bilincinin ve yeşil teknolojinin hızla yaygınlaşmasıyla geri dönüşüm kâğıt makinelerinde paspartu kâğıdı üretimi de giderek artar (Görsel 1.42). Asit ve lignin içeriğinin kontrol edilebilirliği, hem pazarlama hem de koruma seçenekleri açısından geleneksel seçeneklere göre güvenilir alternatif sunar. Böylece kaliteyle sürdürülebilirlik paspartu tasarımında bir arada kullanılır.



Görsel 1.42: Geri dönüşümlü kâğıt kullanımı

1.2.3. Sürdürülebilirlik ve Tasarım Etiği

Sürdürülebilirlik; tasarım sürecinde kullanılan malzemelerin nasıl üretildiğini, nasıl kullanıldığını ve yeniden değerlendirilip değerlendirilemeyeceğini dikkate alan bir yaklaşımdır. Tasarım için malzeme seçilirken çevreyle etkisinin de göz önünde bulundurulması gerekir. Böylece tasarımın yalnızca estetik bir ürün değil aynı zamanda sorumluluk gerektiren üretim süreci olduğu anlaşılır.

Atölye çalışmalarında artık kâğıtların paspartu yapımında değerlendirilmesi bu anlayışın uygulamadaki örneklerinden biridir. Yeniden kullanılacak malzemelerin tercih edilmesi hem doğal kaynakların korunmasına katkı sağlar hem de kullanılabilir malzemelerin değerlendirilmesine olanak tanır.

Çalışmaya uygun malzemenin seçilmesi, gereksiz malzeme kullanımını önler ve üretim sürecinin daha planlı yürütülmesine katkı sağlar. Tasarımda doğru malzeme seçimi; işlevselliğin, dayanıklılığın ve kullanım amacının birlikte değerlendirilmesini gerektirir. Bu yaklaşım, daha az kaynakla nitelikli ürün ortaya koymanın önemini gösterir.



4. UYGULAMA



Adı: Paspartu Yapma

Amaç: Çalışmaya uygun malzeme ve renk seçimi kullanarak paspartu yapmak

Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35x50 cm resim kâğıdı, 35x50 cm bristol kâğıdı, HB, 2B, 3B vb. resim kalemi, mürekkepli kalem, renkli fon cetvel, pergel.

Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek uygun malzeme ve renk seçimiyle paspartu çalışmasını yapınız.

İşlem Basamakları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Paspartu yapımında kullanabileceğiniz temiz ve sağlam durumdaki atık kartonları, ambalaj kâğıtlarını veya daha önceki çalışmalardan kalan malzemeleri inceleyiniz. Uygun olan malzemeleri yeniden değerlendirmek üzere ayırınız.
3. Daha önce hazırladığınız nokta ve çizgi çalışmalarından sergilemek istediğiniz bir çalışmayı seçiniz.
4. Seçtiğiniz çalışmanın yatay, dikey veya kare biçiminde olma durumunu; açık ve koyu değerlerini, çizgi yoğunluğunu, kontrastını; görsel etkisini inceleyiniz.
5. Paspartuda; kullanacağınız rengi, seçtiğiniz çalışmanın özelliklerine göre belirleyiniz. Rengin çalışmanın önüne geçmemesine, çalışmadaki tonları ve görsel etkiyi desteklemesine dikkat ediniz.
6. Çalışmanın enini ve boyunu cetvel yardımıyla ölçünüz. Paspartunun dış ölçüsünü ve kenar genişliğini çalışmanın boyutlarına göre planlayınız.
7. Paspartunun biçimini çalışmanın yönüne göre yatay, dikey veya kare olarak belirleyiniz. Kenar boşluklarının çalışmayla dengeli ve orantılı olmasına dikkat ediniz.
8. Seçtiğiniz kartonun arka yüzüne paspartunun dış sınırlarını cetvel ve gönye yardımıyla çiziniz. Köşelerin dik açı oluşturmasını sağlayınız.
9. Paspartunun içinde açılacak pencerenin ölçülerini belirleyiniz. Çalışmanın çerçevenin arkasından sabitlenebilmesi için pencere açıklığını, çalışmanın ölçülerinden her kenarda birkaç milimetre daha küçük olacak şekilde çiziniz.
10. Çizdiğiniz pencere alanını kesim altlığı üzerinde cetvel ve maket bıçağı yardımıyla dikkatlice kesiniz. Maket bıçağını öğretmeninizin gözetiminde kullanınız.
11. Kesilen paspartuyu çalışmanın üzerine yerleştiriniz. Renk, biçim, oran ve ölçü bakımından uygunluğunu kontrol ediniz. Çalışmanın pencere içinde dengeli ve düzgün görünmesini sağlayınız.
12. Gerekli kontrolleri yaptıktan sonra çalışmayı paspartunun arka yüzüne ortalayarak kâğıt bantla veya uygun bir yapıştırıcıyla sabitleyiniz. Yapıştırıcının çalışmanın görünen yüzeyine taşmamasına dikkat ediniz.

13. Hazırladığınız paspartuyu bristol kâğıdı üzerine yerleştirerek arka yüzeyini tamamlayınız. Çalışmanın paspartu içinde temiz, düzgün ve sergilenmeye hazır olmasını sağlayınız.
14. Kesim sonrasında kalan kullanılabilir karton ve kâğıt parçalarını başka çalışmalarda değerlendirmek üzere ayırınız. Kullanılamayacak durumdaki kâğıt ve karton atıkları uygun geri dönüşüm kutusuna bırakınız.
15. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
16. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen derecelendirme ölçeğine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken derecelendirme ölçeğinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Derecelendirme ölçeğine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



NOT ALANI





ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki cümlelerin başındaki parantez içlerine cümle doğru ise “D”, yanlış ise “Y” yazınız.

1.	()	Etüt, bir konu hakkında hazırlık amacıyla yapılan inceleme çalışmasıdır.
2.	()	Noktanın büyüklüğü arttıkça görsel etkisi zayıflar.
3.	()	Çizgi, art arda gelen noktaların oluşturduğu izdir.
4.	()	Dikey çizgiler, hareket ve hız duygusu oluşturur.
5.	()	Diagonal çizgiler, hareket hissi verir.
6.	()	Paspartu, eseri dış etkenlerden korumaya yardımcı olur.
7.	()	Kıvrımlı çizgiler, sert ve köşeli görünüm oluşturur.
8.	()	Tarama çizgileri, yüzeyde açık koyu etkisi sağlar.
9.	()	Noktanın konumu, tasarımda değiştirilebilir özelliktir.
10.	()	Paralel çizgiler, birbirini keserek ilerler.
11.	()	Zigzag çizgiler, yön değiştiren doğrulardan oluşur.
12.	()	Çizginin kalınlığı, ton etkisini değiştirir.
13.	()	Helezon çizgiler, merkez etrafında dönerek ilerler.
14.	()	Tasarımda nokta yalnızca siyah renkte kullanılır.

B) Aşağıda verilen cümlelerdeki boşlukları kutu içindeki ifadelerden doğru olanlarıyla doldurunuz.

kontur	tarama	ton	paralel
zigzag	koyu ton	çizgi	yay

15. Kâğıt yüzeyine sürekli yan yana uygulanan düz çizgiler, etkisi oluşturur.
16. Nesnenin dış hatlarını belirleyen çizgiye çizgisi denir.
17. Noktalar birbirine yakın ve sık tekrarlandığında elde edilir.
18. Düz çizgilerin belirli aralıklarla yan yana sıralanmasıyla oluşan çizgi türüne çizgi denir.

19. Merkezden dışa doğru genişleyen sarmal çizgiye denir.
20. Noktaların hareketle birbirine eklenmesiyle oluşur.
21. Yüzeyde koyu ve açık değerlerin oluşturulmasına denir.

C) Aşağıdaki soruların doğru cevabını işaretleyiniz.

22 ve 23. soruları aşağıdaki senaryoya göre cevaplayınız.

Grafik tasarımcısı, sergi kataloğu kapağını hazırlarken yalnızca nokta ve çizgi kullanmaya karar verir. Noktaları düzenli ve büyük, düzenli ve küçük biçimde kullanır. Çizgileri kalın ve yakın, ince ve seyrek olarak konumlandırır. Sonuçta izleyicide hem derinlik hem de hareket hissi uyandırır.

22. Grafik tasarımcının nokta ve çizgileri farklı yoğunluk ve büyüklüklerde kullanmasıyla elde edilen görsel etki aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Açık ton etkisi
- B) Yüzey yüksekliği
- C) Koyu ton etkisi
- D) Leke etkisi
- E) Ton geçişi

23. Çizgilerin kalın ince ve sık seyrek biçimde düzenlenmesi aşağıdaki hangi görsel etkiyi destekler?

- A) Yüzeyi düz gösterme
- B) Hacim hissi
- C) Yalnızca renk etkisi
- D) Nokta ve çizgiyi ayırt etme
- E) Lekelerin ortadan kaldırılması

24. Aşağıdakilerden hangisi, bir konu veya nesnenin ayrıntılı biçimde araştırılıp incelenmesi sonucunda yapılan çizimleri ifade eder?

- A) Etüt
- B) Çizgi
- C) Form
- D) Kompozisyon
- E) Şekil

25. Aşağıdakilerden hangisi dijital ortamdaki görüntüyü oluşturan küçük karelerin adıdır?

- A) Çizgi
- B) Eskiz
- C) Işık
- D) Piksel
- E) Şekil

26. Aşağıdakilerden hangisi sergilenecek çalışmada çerçeve ile tablo arasında bırakılan tek renkli boşluğun adıdır?

- A) Eskiz
- B) Kompozisyon
- C) Paspartu
- D) Piksel
- E) Resim

C) Aşağıdaki senaryoya göre 27. ve 28. soruların cevaplarını bırakılan boşluklara yazınız.

Bir sanat galerisi, öğrencilerin nokta ve çizgi öğelerini kullanarak hazırladıkları siyah beyaz çalışmalardan oluşan sergi düzenlemeyi planlar. Sergide yer alan çalışmalardan birinde farklı büyüklükte ve sıklıkta noktalar, diğerinde ise farklı yön, kalınlık ve uzunlukta çizgiler kullanır. Küratör; izleyicinin önce noktalardan oluşan çalışmayı, ardından çizgilerden oluşan çalışmayı fark etmesini ister.

27. Nokta ve çizgilerin yüzeyde belirgin biçimde algılanması için açık koyu dağılımı nasıl düzenlenmelidir? Açıklayınız.

.....

.....

.....

28. Mat gri duvar üzerinde sergilenen siyah beyaz nokta ve çizgi çalışmalarında zemin ile görsel öğeler arasında nasıl bir ilişki oluşur?

.....

.....

.....



2. Öğrenme Birimi



Öğrenme Birimi
Karekodu



KONULAR

2.1. BİÇİM OLUŞTURMA

2.2. YÜZEY DÜZENLEME

2.3. FORM OLUŞTURMA



ANAHTAR KAVRAMLAR

- altın oran
- gestalt kuramı
- şekil
- biçim
- iki boyut
- tasarım ilkeleri
- biçim ilişkisi
- kompozisyon
- tekrar
- çizgisel
- kompozisyon öğeleri
- ölçü
- form
- krom
- üç boyut



BEKLENTİLER

Bu öğrenme biriminde sizden

- kompozisyon öğelerini kullanarak iki boyutlu çalışmalar oluşturmanız
- iki boyutlu ve üç boyutlu çalışmaların özelliklerini karşılaştırarak uygulamalar yapmanız
- kompozisyonda zemin ve biçim ilişkisini dikkate alarak özgün düzenlemeler yapmanız
- tasarım ilkelerini kullanarak görsel kompozisyonlar oluşturmanız
- zemin, biçim, form öğelerini kullanarak iki ve üç boyutlu çalışmalar yapmanız
- tasarım ilkelerine göre iki boyutlu kompozisyonlar tasarlamanız
- tasarım ilkelerine göre üç boyutlu kompozisyonlar tasarlamanız

beklenmektedir.

TASARI İLKELERİ



HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

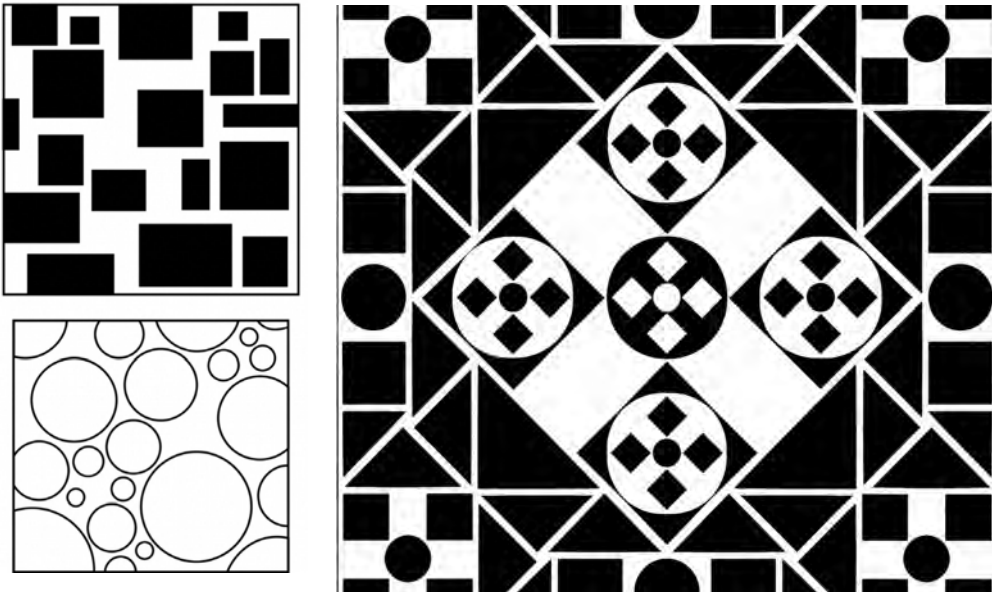
1. Doğadaki petek yapısını veya kar kristallerini geometrik açıdan düşündüğünüzde bu düzenin yüzeye taşınması tasarım açısından nasıl kullanılabilir? Açıklayınız.
2. Beyaz duvar üzerinde sergilenen tablo ve yoğun desenli duvar üzerinde sergilenen aynı tablonun görsel etkileri arasında ne gibi farklılıklar olabilir? Açıklayınız.
3. Silgi, kalem kutusu, kitap vb. bir nesneyi farklı açılardan inceleyiniz. Bu nesneleri üç boyutlu olarak kâğıda aktarmak için hangi yöntemleri kullanırsınız? Açıklayınız.

KONUYA BAŞLARKEN

Görsel sanatların ve tasarımın temelini oluşturan **tasarım ilkeleri**, görsel öğelerin belirli düzen ile estetik anlayış çerçevesinde iki veya üç boyutlu yüzeylerde düzenlenmesini sağlayan evrensel kurallar bütünüdür. Sanat eğitiminde kompozisyon; yüzey üzerindeki öğelerin konumu, büyüklüğü, ışığı ve dinamik ilişkileriyle hatasız zemin ve biçim dengesi kurmayı amaçlar.

2.1. BİÇİM OLUŞTURMA

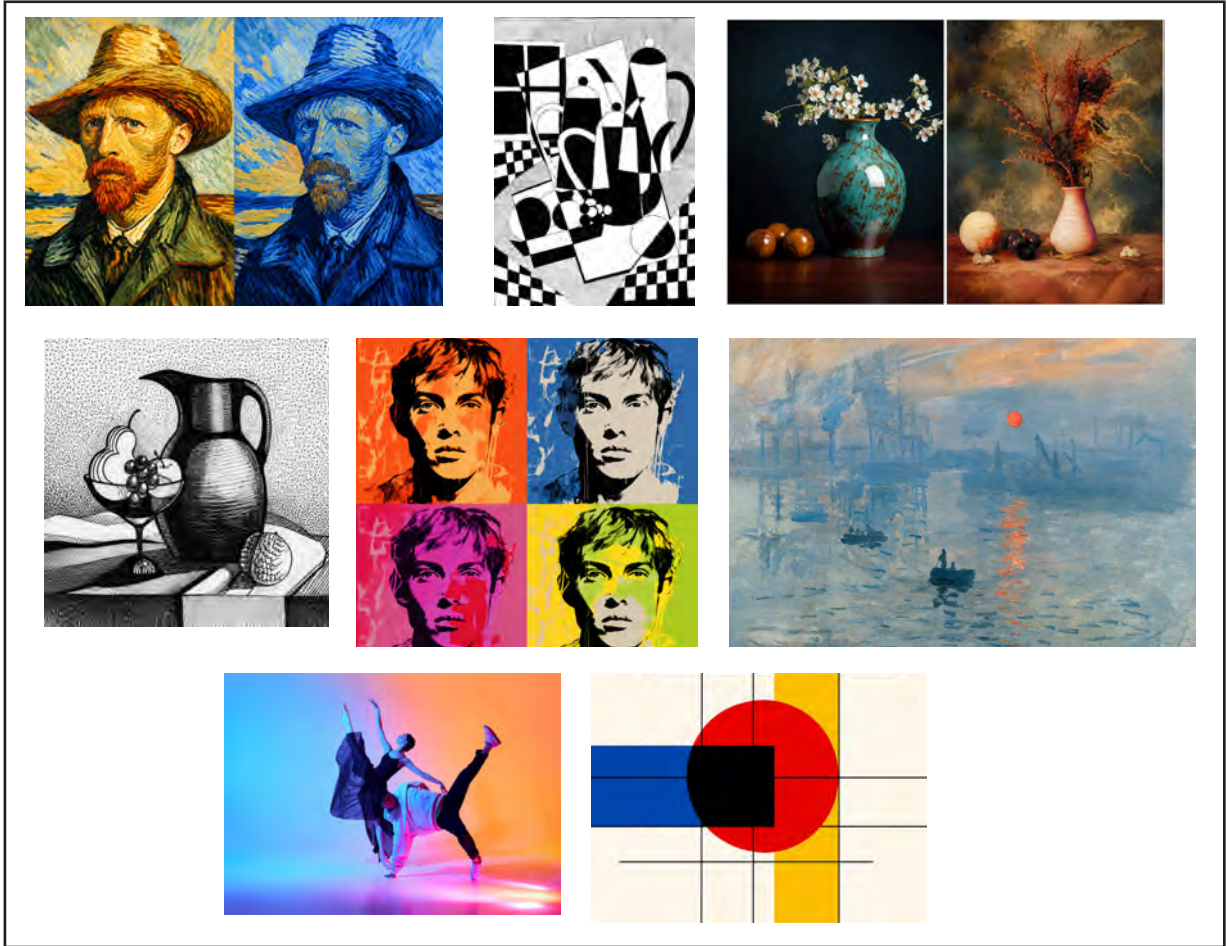
Görsel sanatlarda **iki boyutlu yüzey düzenleme**, geometrik şekillerin tasarı ilkeleri doğrultusunda planlı ve estetik kompozisyon düzeni içinde bir araya getirilmesidir. Kare, üçgen, daire, dikdörtgen gibi temel geometrik şekiller; çizgi, leke, yön, doku gibi yapısal öğelerle desteklenir (Görsel 2.1). Yüzey üzerinde hareketli veya durgun görsel dil oluşturulur. Bu süreçte şekillerin yerleşimi; bütünlük, denge, ritim, aşama sırası, zıtlık gibi tasarı ilkeleri doğrultusunda gerçekleşir. **Bütünlük**; bir çalışmadaki biçim, renk, çizgi ve diğer öğelerin birbiriyle uyum içinde kullanılmasıdır. Bu uyum sayesinde çalışma, ayrı parçalardan oluşsa da tek bir bütün olarak algılanır. **Denge**, görsel öğelerin yüzey üzerinde herhangi bir yöne ağırlık vermeyecek biçimde yerleştirilmesidir. **Ritim**; biçimlerin, çizgilerin veya renklerin belirli bir düzene göre tekrar edilmesidir. Bu tekrarlar çalışmaya hareket kazandırır ve gözün yüzey üzerinde belirli bir akış içinde ilerlemesini sağlar. **Aşama sırası**; görsel öğelerin büyükten küçüğe, koyudan açığa ya da sık olandan seyrek olana doğru kademeli biçimde değişmesidir. **Zıtlık** ise birbirinden farklı özelliklere sahip öğelerin bir arada kullanılmasıdır. Büyük küçük, düz eğri, sıcak soğuk gibi karşıtlıklar çalışmada dikkat çekici etki ve vurgu oluşturur. Yüzeyde kullanılan modüler tekrarlar, örtüşmeler, sınırlandırmalar veya boşluk kullanımları iki boyutlu düzlemde hareket ve derinlik algısı oluşturur.



Görsel 2.1: Kare, daire ve üçgenle yapılan yüzey biçim örnekleri

2.1.1. Sanat Eğitiminde İki ve Üç Boyutlu Çalışmalar

Kompozisyon; sanatta, tasarımda görsel öğelerin belirli amaç ve düşünce doğrultusunda bilinçli, düzenli şekilde bir araya getirilmesidir (Görsel 2.2). Nokta, çizgi, leke, biçim, açık ve koyu, renk, doku gibi tasarım öğeleri estetik anlayışla düzenlendiğinde anlamlı ve bütünlüklü yapı oluşturur. İyi kompozisyon; izleyicinin gözünü yönlendirir, görsel denge sağlar ve öğeler arasında uyum kurar. Kompozisyonda yer alan her öğe tek başına anlam taşısa da diğer öğelerle birlikte kullanıldığında bütünü güçlendiren yeni işlev kazanır.



Görsel 2.2: Kompozisyon örnekleri

Kompozisyonda en önemli ilke, tüm görsel öğelerin bütüne ait olması ve birbirini desteklemesidir. İyi kompozisyonun temeli, bütünlük içinde çeşitliliklerdir. Temel sanat eğitiminde kompozisyon kavramı **iki boyut** ve **üç boyut** olarak iki şekildedir.

İki Boyut

İki boyut çalışmalar; şekil, renk, doku ve ton değerlerinin bir yüzey üzerinde belirli bir düzen içinde bir araya getirilmesiyle oluşturulan görsel düzenlemelerdir. Bu düzenlenme, izleyicinin bakışını belirli yöne çekmek ve görsel bütünlük sağlamak amacıyla tasarımcı tarafından kasıtlı olarak kurgulanır. Görsel sanatların ve tasarımın en önemli öğelerinden biridir.

İki boyutlu kompozisyonlar; grafik tasarım ve afiş, resim ve çizim, fotoğraf, desen ve tekstil tasarımı, logo ve ikon tasarımı alanlarında kullanılır.

Grafik Tasarım ve Afişler: Yazı karakterleri, görsel öğeler ile renk seçimlerinin geniş kapsamlı, uyumlu ve dengeli şekilde bir araya getirilmesiyle üretilen çalışmalardır. Etkinlik duyuru tasarımları, bu anlayışın en somut örneklerindendir (Görsel 2.3.a.b).



a)



b)

Görsel 2.3: Afiş tasarımları

Resim ve Çizim: Duygu, düşünce ile gözlemlerin farklı teknik ve malzemeler kullanılarak iki boyutlu yüzey üzerinde görsel olarak ifade edilmesini sağlayan temel anlatım biçimleridir. Bu çalışmalarda açık ve koyu tonların dengeli kullanımı; biçimlerin belirginleşmesine, derinlik etkisinin oluşmasına ve izleyicinin dikkatinin kompozisyonun odak noktasına yönelmesine katkı sağlar (Görsel 2.4.a.b).



a)



b)

Görsel 2.4: Resim yüzey çalışmaları

Fotoğraf: Gerçek dünyanın makine merceği kullanılarak düz çerçeveye yansıtılmasıdır (Görsel 2.5.a.b).



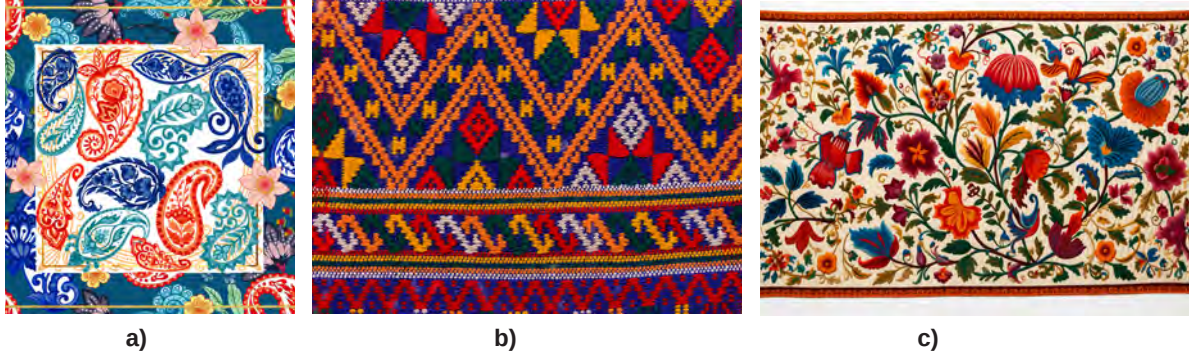
a)



b)

Görsel 2.5: Fotoğraf çekim kareleri

Desen ve Tekstil Tasarımı: Esnek geometrik veya doğadan alınan şekilleri, sistematik tekrarlarla yüklemeye dayanan tasarım biçimidir (Görsel 2.6.a.b.c).



Görsel 2.6: Tekstil desen motifleri

Logo ve İkon Tasarımı: Karmaşıklığından uzak, sade ve kalıcı iz bırakan iki boyutlu görsel kimlik öğelerinin tasarlanmasıdır (Görsel 2.7.a.b).



a)



b)

Görsel 2.7: Logo ve ikon örnekleri

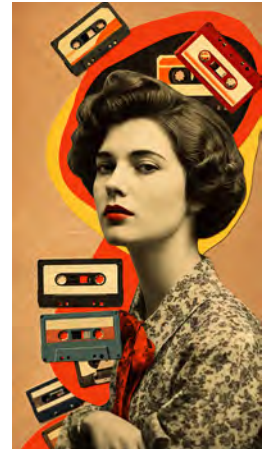
Kolaj: Gazete, dergi, fotoğraf, renkli kâğıt, kumaş, ip, yaprak gibi farklı doku ve yüzey özelliklerine sahip malzemelerin tek bir zemin üzerinde bir araya getirilmesiyle oluşturulan görsel düzenlemedir (Görsel 2.8.a.b.c).



a)



b)



c)

Görsel 2.8: Kolajla yapılan yüzey çalışmaları

Üç Boyut

Üç boyutlu farklı malzeme ve parçaların bir araya getirilmesiyle oluşturulan, hacim ve derinlik etkisi taşıyan görsel düzenlemelerdir (Görsel 2.9).

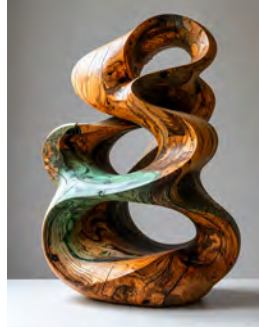


Görsel 2.9: Taş kazımayla yapılan üç boyutlu eser

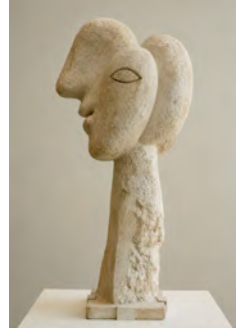
Bu çalışmalarda eser yalnızca ön yüzünden değil farklı açılardan da incelenebilir. Bakış açısı değiştikçe eserin bazı ayrıntıları ve görsel etkisi de farklı biçimlerde algılanabilir.

Heykel, seramik, yerleştirme, mimari gibi çok farklı sanat ve tasarım alanlarında kullanılır.

Heykel: Taş, ahşap, metal gibi çeşitli malzemelerin yontulması, döküm yoluyla biçimlendirilmesi veya birleştirilmesiyle oluşturulan hacimsel sanat yapıtlarıdır (Görsel 2.10.a.b).



a)



b)

Görsel 2.10: Taş ve ağaçla yapılan biçimlendirmeler

Seramik: Kil başta olmak üzere çeşitli doğal malzemelerin şekillendirilip pişirilmesiyle elde edilen, işlevsel ve estetik değer içeren hacimsel formlardır (Görsel 2.11).



Görsel 2.11: Seramik desenleri

Yerleştirme: Enstalasyon olarak da adlandırılır. Esnek mekânın, sanatsal amaç doğrultusunda taşınabilir düzen içinde yeniden kurgulanarak izleyiciye sunulduğu çağdaş sanat uygulamalarıdır (Görsel 2.12.a.b).



a)



b)

Görsel 2.12: Mekân içinde yer alan eserler

Mimari: İnsanların yaşama, çalışma, ortak kullanım ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla tasarlanan yapıların planlanması ve oluşturulmasıdır. Mimari yapılarda işlevsellik ile estetik bir arada değerlendirilir. Bu nedenle yapılar, hem kullanıma uygun hem de görsel açıdan etkileyici olacak şekilde tasarlanır (Görsel 2.13.a.b).



a)

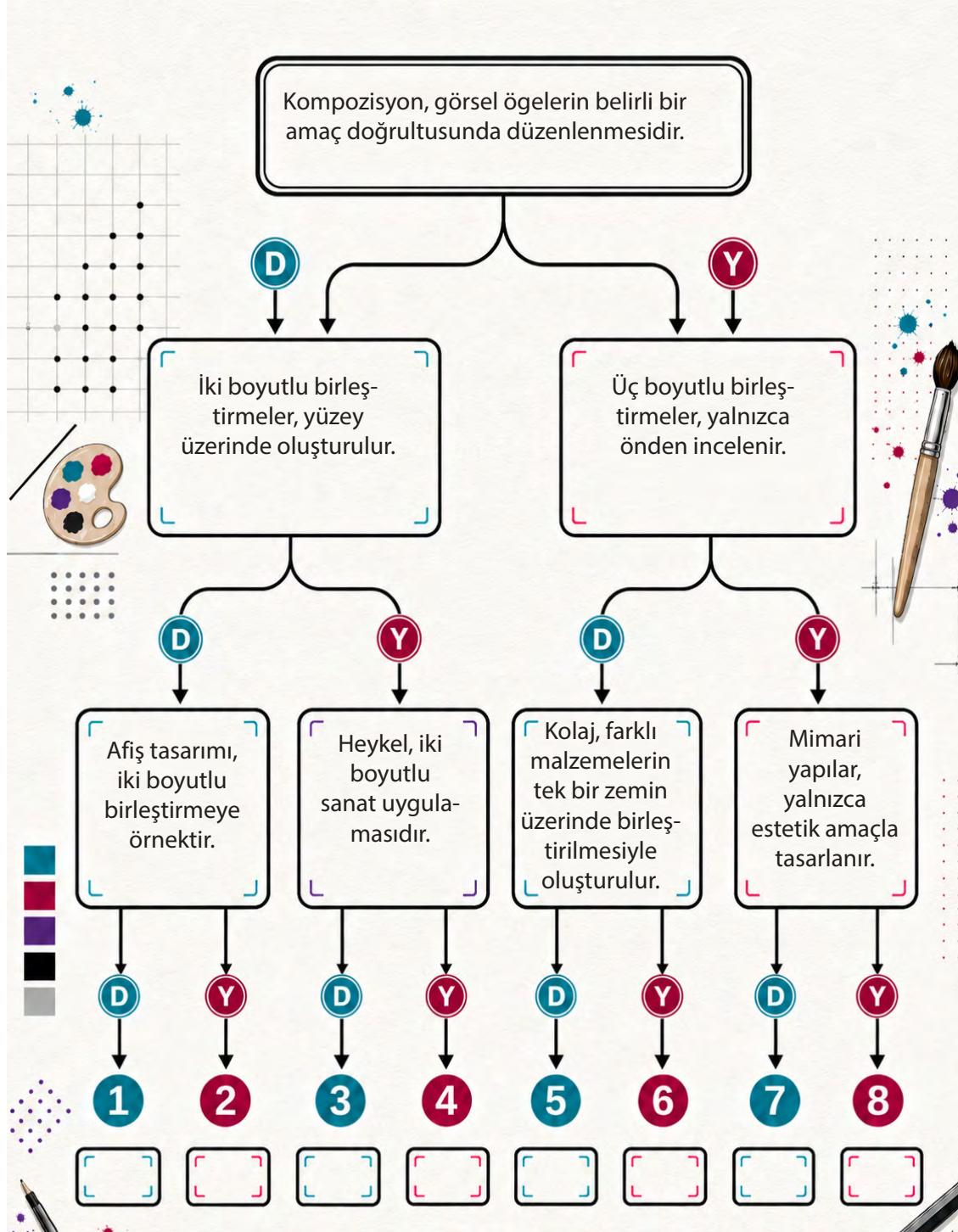


b)

Görsel 2.13: Mimari eserler

1. SIRA SİZDE

Aşağıda Doğru (D)-Yanlış (Y) önermeleri içeren tanılayıcı dallanmış ağaç verilmiştir. **Verilen önermenin doğru olduğunu düşünüyorsanız (D), yanlış olduğunu düşünüyorsanız (Y) seçeneğini işaretleyiniz. İlk önermeden başlayarak yapacağınız doğru ya da yanlış seçimiyle çıkışa ulaşınız.**



2.1.2. Sanat Eğitiminde İki ve Üç Boyutlu Çalışmanın Önemi

Sanat eğitimi, bireyin görsel dünyayı anlamlandırma ve ifade etme kapasitesini geliştiren çok boyutlu bir süreçtir. Bu sürecin **iki boyutlu** ve **üç boyutlu çalışmalar** olmak üzere iki temel uygulama alanı vardır.

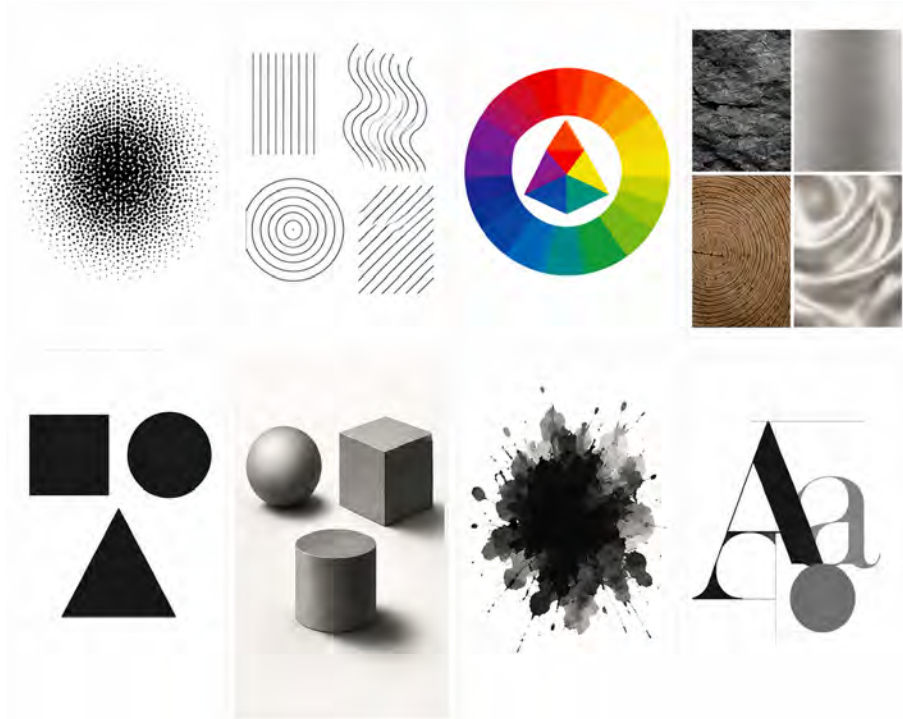
İki boyutlu çalışmalarda çizgi, renk, biçim, doku gibi tasarım elemanları bir arada kullanılır. Bu elemanların düzenli ve dengeli bir biçimde bir araya getirilmesiyle yüzey üzerinde kompozisyonlar oluşturulur. Bu çalışmalar, görsel düzenleme becerilerinin gelişmesine katkı sağlar ve tasarım sürecinin daha yakından tanınmasına yardımcı olur.

Üç boyutlu çalışmalarda biçimler hacim kazanır ve farklı açılardan incelenebilir. Çeşitli malzemeler bir araya getirilerek üç boyutlu çalışmalar oluşturulur. Bu çalışmalar, biçim ile mekân arasındaki ilişkinin anlaşılmasına katkı sağlar ve tasarımların farklı yönlerden değerlendirilmesine olanak tanır.

İki ve üç boyutlu çalışmalar birbirini tamamlar. İki boyutlu uygulamalarda kazanılan bilgi ve beceriler, üç boyutlu tasarımların oluşturulmasına yol gösterir. Bu çalışmalar; planlı çalışma, farklı çözüm yolları geliştirme ve özgün tasarımlar oluşturma becerilerinin gelişmesine katkı sağlar. İki ve üç boyutlu çalışmaların birlikte ele alınması, tasarım sürecinin bütüncül bir bakış açısıyla değerlendirilmesini destekler. Böylece uygulama becerileri ve tasarım düşüncesi geliştirilir.

2.1.3. Kompozisyonun Öğeleri

Kompozisyon, tasarım öğeleri olarak adlandırılan temel görsel birimler üzerine kuruludur. Bu öğeler, iki ve üç boyutlu biçimlerde yer alır ve resim ya da tasarımın temel yapı taşlarını oluşturur. Her görsel çalışma, tasarım öğelerinin bir araya getirilmesiyle oluşur. Tasarım öğeleri, düz yüzeylerde ve hacimli yapılarda farklı biçimlerde kullanılır. Kompozisyon öğeleri nokta, çizgi, renk, leke, doku, biçim, şekil gibi unsurlardan oluşur (Görsel 2.14). Bu öğelerin her biri, sanat eserinde farklı bir görev üstlenir ve birbiriyle ilişki içinde kullanılarak kompozisyonu meydana getirir.



Görsel 2.14: Kompozisyon öğeleri

Nokta, görsel anlatımın en küçük birimidir. **Puantilizm** ve **fotoğraf noktaları** uygulamalarının temel yapı taşıdır.

Çizgi, hareket eden noktanın oluşturduğu görsel ögedir. Birden fazla noktanın yan yana dizilimiyle oluşur. **Kontur çizgisi**, nesnenin dış sınırını belirler. **Tarama**, ton ve doku etkisi oluşturur.

Renk, ışığın nesneler üzerindeki etkisiyle oluşan görsel ögedir. Ana renkler ve sıcak soğuk renklerin kalitesi, bu ögenin temel kavramlarıdır.

Leke, yüzeyde açık ve koyu değerlerin bir araya gelmesiyle oluşan alan etkisidir.

Doku, yüzeylerin görsel ve dokunsal özelliklerini ifade eder. Kaba, pürüzsüz, mat ve parlak yüzeyler dokunun farklı görünümüdür.

Biçim ve şekil, iki boyutlu kapalı alanları ifade eder. Kare, daire ve üçgen temel örnekleridir.

Biçim ve hacim, üç boyutlu sınırlı mekânsal alanlar içerir. Küre, küp ve silindir temel örnekleridir.

Tipografi, tasarımı görsel ve estetik açıdan yazı kullanarak düzenleme sanatıdır. Yazı tipi seçimi ve satır aralığı bu ögenin unsurlarıdır.

2.1.4. Zemin ve Biçim İlişkisi

Zemin (fon veya arka plan) ve biçim (figür veya ön plan) arasındaki ilişki, kompozisyonun anlaşılmasında etkilidir. İzleyici, yüzeyde zemini veya biçimi ön plan olarak algılar. İkisi aynı anda odakta olamaz. Siyah zemin üzerindeki beyaz biçim, aynı boyuttaki beyaz zemin üzerindeki siyah biçimden daha büyük algılanır (Görsel 2.15).



Görsel 2.15: Zemin ve biçim ilişkisi, açık koyu karşılaştırması

Zemin ve biçimin benzer ton değerleri taşıması algılamayı güçleştirir. **Boşluk**, biçimi destekler ve kompozisyona alan açar.

Zemin

Zemin, biçimlerin yerleştirildiği ve algılandığı yüzeydir. İki boyutlu çalışmalarda biçimin arkasında kalan boş alan, zemin olarak adlandırılır. Üç boyutlu çalışmalarda ise zemin, nesnelerin bulunduğu mekânı ifade eder. Zeminin rengi, tonu ve dokusu; üzerinde yer alan biçimlerin nasıl algılanacağını doğrudan etkiler. Örneğin koyu renkli zemin üzerindeki açık renkli biçimler daha belirgin görünür. Açık renkli zemin üzerindeki koyu biçimler, farklı görsel etki oluşturur. Bu nedenle, zemin yalnızca arka plan değil kompozisyonun aktif parçasıdır.

Zemin ve biçim arasındaki ilişki, bazen görsel yanılsamalar oluşturabilir. Bunun en bilinen örneklerinden biri **vazo-yüz illüzyonudur**. Beyaz alanlara odaklanıldığında vazo, siyah alanlara bakıldığında karşılıklı duran iki insan yüzü görülür (Görsel 2.16.a). Bu örnek, zemin ve biçimin birbirini nasıl etkilediğini gösterir. Görsel 2.16.b'de verilen atlar da bir başka örnektir.



Görsel 2.16: Zemin yüzey çalışmaları

Gestalt, insanların gördüklerini tek tek parçalar hâlinde değil bir bütün olarak algılama eğilimini açıklayan bir yaklaşımdır. Görsel tasarımda biçim, zemin, renk, yakınlık, benzerlik gibi öğeler bir araya gelerek algıyı etkiler. Bu nedenle bir kompozisyon oluşturulurken öğelerin birbiriyle kurduğu ilişki önem taşır. Gestalt ilkeleri, bu ilişkilerin nasıl algılandığını anlamaya yardımcı olur. (Tablo 1.1).

Tablo 1.1: Biçim ve Zemin Çalışmalarında Gestalt İlkesi

Gestalt İlkesi	Açıklama	Grafik veya Fotoğraf Uygulaması
Bütünlük Closure (Kılojr)	Eksik kalan şekiller, zihinde tamamlanır.	Logolarda boşluk bırakarak tamamlatma
Benzerlik Similarity (Simileriti)	Benzer nesneler, gruplandırılarak algılanır.	Aynı renk veya biçimdeki elementler, ilişkili görünür.
Simetri Symmetry (Simetri)	Simetrik nesneler, bütün olarak algılanır.	Logo ve amblem tasarımlarında denge hissi
Yakınlık Proximity (Proksimiti)	Birbirine yakın öğeler, aynı gruba ait görünür.	Menü tasarımı, bilgi grafikleri
Şekil ve Zemin Figure-Ground (Figür Graynd)	Ön plan ve arka plan arasındaki ilişki	Negatif boşluk kullanımı ve çift anlamlı görseller
Süreklilik Continuity (Kontinüiti)	Göz, çizgileri ve eğrileri takip eder.	Fotoğrafta yol, nehir gibi rehber çizgiler

Biçim

Biçim; nesnenin çizgi, renk, ton, doku, leke gibi görsel öğeler kullanılarak oluşturulan dış görünüşüdür. Doğadaki her varlığın kendine özgü biçimi vardır. Sanatçılar, bu biçimleri gözlemleyerek kendi yorumlarıyla çalışmalarına aktarır.

Biçimler iki boyutlu veya üç boyutlu olabilir. Temel sanat eğitiminde genellikle iki boyutlu yapılar için **biçim**, üç boyutlu yapılar için **form** terimi kullanılır.

Biçimler; **geometrik**, **organik** ve **soyut** olarak sınıflandırılır (Görsel 2.17). Kare, üçgen ve daire geometrik biçimlere; yaprak, insan silüeti ve bulut organik biçimlere örnektir. Gerçek nesneyi doğrudan temsil etmeyen biçimler ise soyut biçimlerdir.

Biçimler; doğal yapay, sert yumuşak, simetrik asimetrik gibi farklı özelliklere sahip olabilir. Bu özellikler, sanatçının vermek istediği duyguya ve anlatıma göre değişiklik gösterir.



Görsel 2.17: Geometrik, organik ve soyut biçim örnekleri

BİLGİ NOTU

Bir yüzeyde biçim ve zemin her zaman sabit değildir. Bazı düzenlemelerde izleyicinin dikkati değiştikçe biçim zemin olarak, zemin ise biçim olarak algılanabilir. Bu tür görsellerde aynı anda iki farklı görüntü fark edilebilir. Böylece tasarım; izleyicinin bakışına göre değişen, hareketli ve şaşırtıcı bir algı oluşturur.

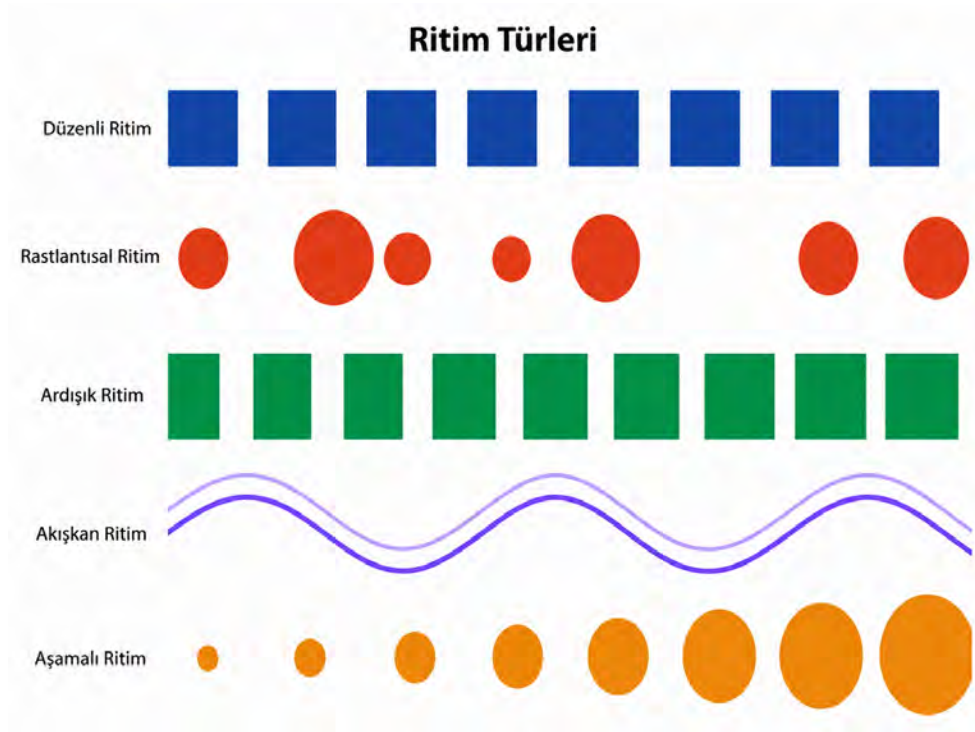
2.1.5. Tasarı İlkeleri

Tasarı ilkeleri, görsel öğelerin bir araya getirilerek anlamlı ve etkili kompozisyonlar oluşturulmasını sağlayan kurallardır. Bu ilkeler, hem iki hem de üç boyutlu çalışmalarda geçerliliğini korur. İlkeler, birbirinden bağımsız değildir. Birbirini destekler ve tamamlar. **Ritim, denge, oran ve orantı, hareket, hiyerarşi, zıtlık, uygunluk, egemenlik, tekrar** en önemli temel tasarı ilkeleridir.

Ritim

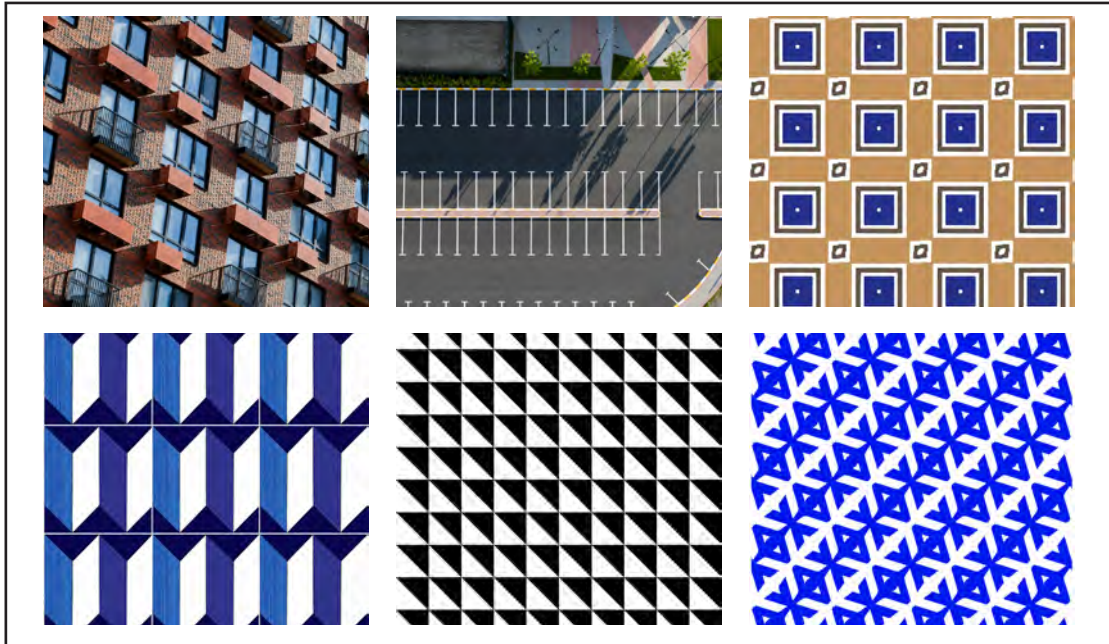
Ritim, benzer veya eşit görsel öğelerin tekrarlanmasından doğan akışkanlık ve harekettir. Müzikal ritim gibi görsel ritim de izleyicinin gözünü bir noktadan diğerine yönlendirir ve kompozisyona canlılık katar.

Düzenli, rastlantısal, ardışık, akışkan ve aşamalı ritim şeklinde beş çeşit ritim vardır (Görsel 2.18).



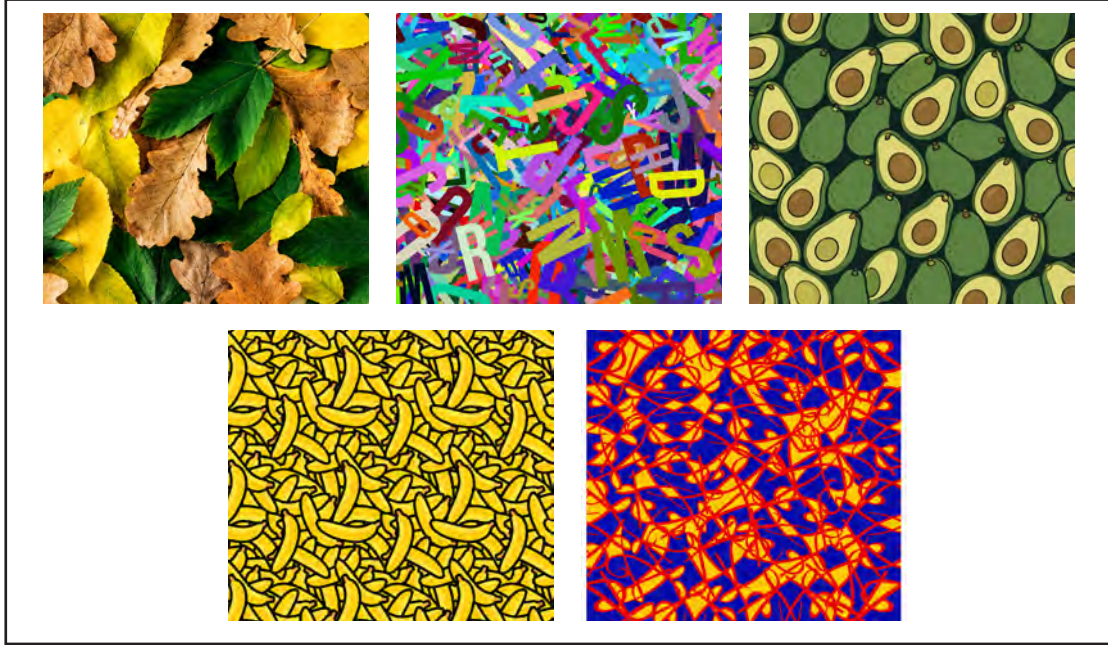
Görsel 2.18: Ritim türleri

Düzenli Ritim: Eşit aralıklarla tekrar eden öğelerden oluşur (Görsel 2.19). Yüzey üzerinde aynı büyüklükteki dairelerin eşit aralıklarla sıralanması, mimari yapılarda tekrar eden sütunlar, park alanlarının düzeni ve tekstil desenlerindeki motifler düzenli ritme örnek gösterilir. Düzenli ritim; izleyicide sakinlik, denge ve düzen duygusu oluşturur.



Görsel 2.19: Düzenli ritim

Rastlantısal Ritim: Öğelerin belirli bir düzen olmadan yerleştirilmesiyle oluşan ritim türüdür (Görsel 2.20). Düzensiz görünmesine rağmen kompozisyonda görsel bütünlük oluşturur. Sonbaharda yere düşen yapraklar rastlantısal ritme örnek gösterilir.



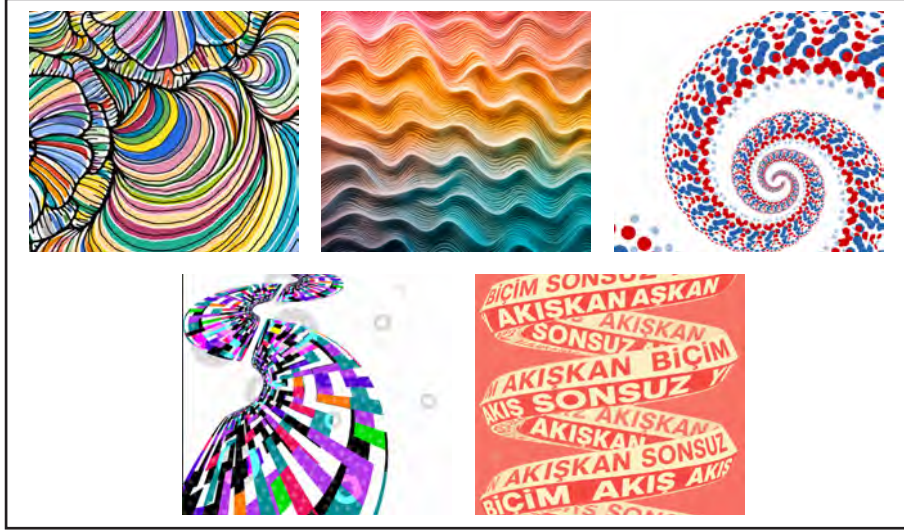
Görsel 2.20: Rastlantısal ritim

Ardışık Ritim: Aynı ya da benzer biçimlerin belirli bir sıra ve düzen içinde art arda tekrarlanmasıyla oluşur (Görsel 2.21). Bu tekrar, kompozisyonda düzenli bir akış ve süreklilik hissi oluşturur. Tuğla duvar örgüsü ve birbirini izleyen desenler ardışık ritme örnek gösterilir.



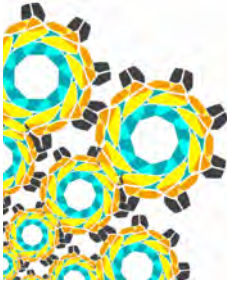
Görsel 2.21: Ardışık ritim

Akışkan Ritim: Eğrisel çizgi ve biçimlerin belirli düzen içinde yinelenmesiyle oluşur (Görsel 2.22). Bu tekrar, kompozisyonda kesintisiz bir hareket ve akıcılık hissi oluşturur. Deniz dalgaları ve rüzgârın etkisiyle oluşan kum desenleri akışkan ritme örnek gösterilir.



Görsel 2.22: Akışkan ritim

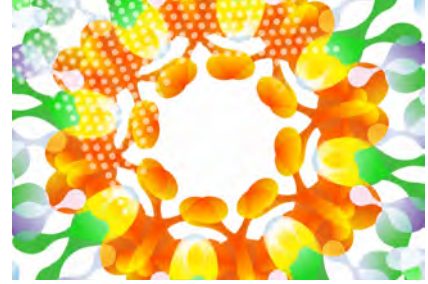
Aşamalı Ritim: Biçim, boyut, renk, aralık gibi görsel özelliklerin belirli düzen içinde kademeli olarak değişmesiyle oluşur (Görsel 2.23.a.b.c). Bu değişim; kompozisyonda hareket, derinlik ve yön duygusunu güçlendirir. İç içe daireler, giderek büyüyen ya da küçülen biçimler ve renk geçişleri aşamalı ritme örnek gösterilir.



a)



b)



c)

Görsel 2.23: Aşamalı ritim



2. SIRA SİZDE

Aşağıdaki görseli inceleyiniz ve verilen soruyu görsele göre cevaplayınız.

Görsele hangi ritim çeşitleri kullanılmıştır?

Gerekçenizle yazınız.

.....

.....

.....

.....





1. ETKİNLİK

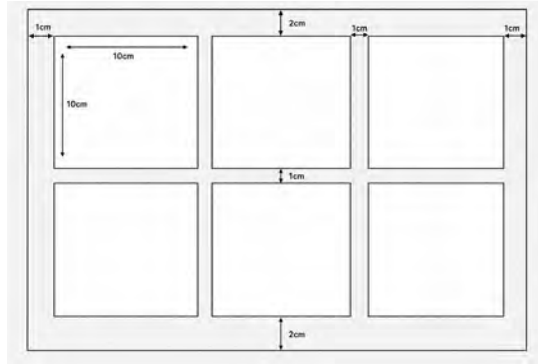
Adı: Ritim Çeşitleriyle Yüzey Çalışması

Amaç: Ritim çeşitleriyle yüzey çalışması yapmak

Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35×50 cm resim kâğıdı, resim kalemi (kurşun kalem), boya kalemleri.

Aşağıda verilen şablona göre etkinlik adımlarını takip ederek ritim çeşitleriyle yüzey üzerinde ritim çalışmasını yapınız.



Etkinlik Adımları

1. 35×50 cm resim kâğıdına verilen şablona göre beş adet kare çiziniz.

2. Kare alanların içerisinde aşağıdaki ritim türlerini kullanarak düzenlemeler oluşturunuz.

- 1. karede düzenli ritim
- 2. karede rastlantısal ritim
- 3. karede ardışık ritim
- 4. karede akışkan ritim
- 5. karede aşamalı ritim

3. 6. karede seçtiğiniz geometrik biçimi, boyut değişiklikleri ve biçim tekrarlarından yararlanarak özgün ritim kompozisyonuna dönüştürünüz.

4. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.

5. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.

Değerlendirme: Yapacağınız etkinlik çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen kontrol listesine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Kontrol listesine ulaşmak için karekodu okutunuz.

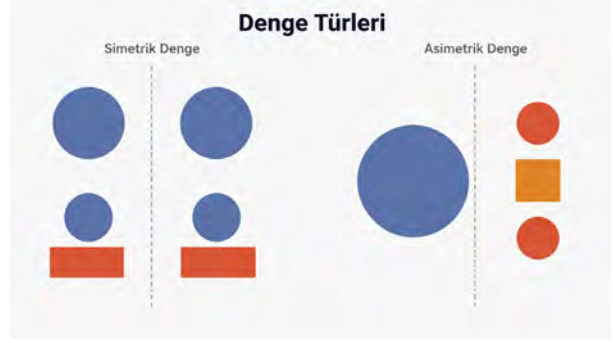
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



Denge

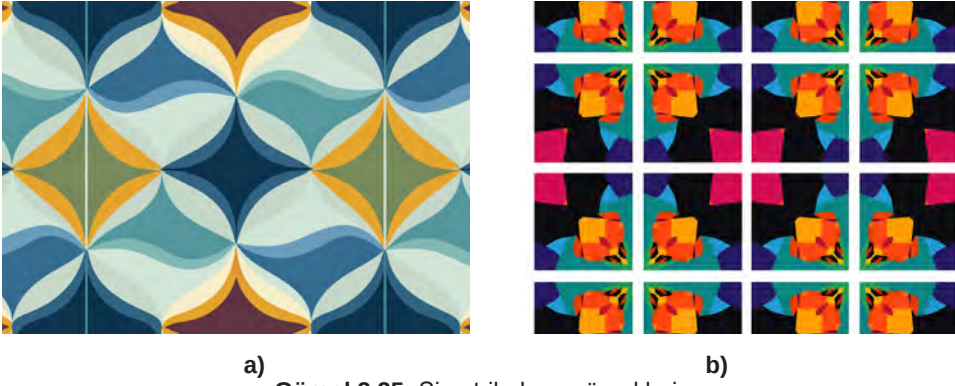
Denge, kompozisyondaki görsel ağırlıkların dengeli biçimde dağıtılmasıdır. Karşıt güçlerin birbirini dengelemesinden doğar. Dengesizlik izleyicide rahatsızlık duygusu yaratır.

Simetrik ve **asimetrik denge** şeklinde iki çeşit denge vardır (Görsel 2.24).



Görsel 2.24: Simetrik ve asimetrik denge karşılaştırması

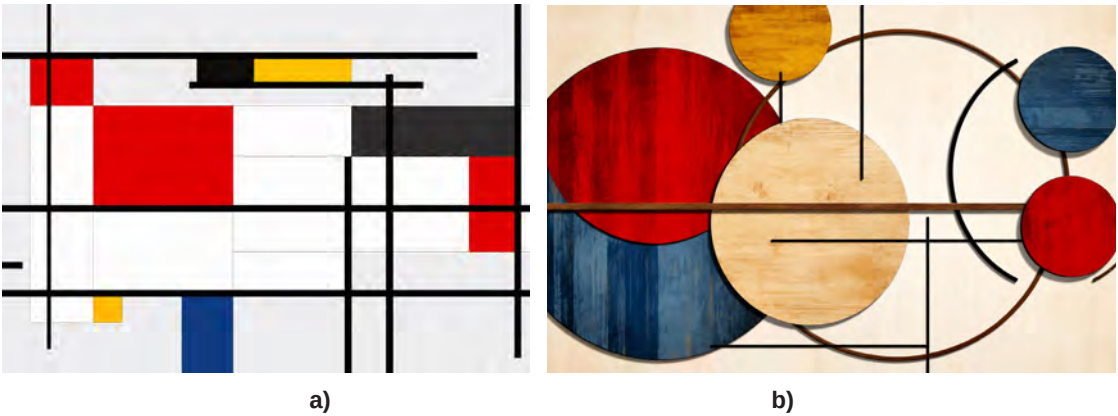
Simetrik Denge: Bakışık denge olarak da adlandırılır. Eksen etrafında öğelerin yansıtılmasıdır (Görsel 2.25.a.b). Durağan ve güvenilir etki yaratır.



Görsel 2.25: Simetrik denge örnekleri

Asimetrik Denge: Bakışsız denge olarak da adlandırılır. Farklı büyüklük, renk veya değerdeki öğelerin görsel ağırlıkça eşit biçimde yerleştirilmesidir (Görsel 2.26.a.b). Dinamik ve ilgi çekici etki yaratır. Aşağıda görsel ağırlığı etkileyen etkenler yer alır.

- Büyük biçimler, küçük biçimlere göre daha ağır algılanır.
- Sıcak ve parlak renkler, soğuk ve sönük renklere göre daha fazla dikkat çeker.
- Koyu değerler, açık değerlere göre daha baskın görünür.



Görsel 2.26: Asimetrik denge örnekleri



2. ETKİNLİK



Adı: Denge Yöntemiyle Yüzey Üzerinde Kompozisyon Oluşturma

Amaç: Tasarı ilkelerinden denge ilkesini kullanarak kompozisyon oluşturmak

Süre: 2 saat

Araç Gereç: resim kalemi, kitap, kalem kutusu, üç boyutlu nesneler, dijital fotoğraf makinesi.

Aşağıdaki etkinlik adımlarını takip ederek denge yöntemiyle yüzey üzerinde kompozisyon oluşturma çalışmasını yapınız.

Etkinlik Adımları

1. Sınıfınızdaki nesneleri (kitap, kalem kutusu, sulu boya vb.) masanın üzerinde önce simetrik, sonra asimetrik denge oluşturacak şekilde düzenleyiniz.
2. Her iki düzenlemenin fotoğraflarını çekiniz.
3. Çektiğiniz fotoğrafları atölye panosunda sergileyiniz.
4. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
5. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.

Değerlendirme: Yapacağınız etkinlik çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen kontrol listesine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Kontrol listesine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



Oran ve Orantı

Oran, bir nesneye ait iki büyüklüğün birbirine göre ne kadar büyük ya da küçük olduğunu gösteren karşılaştırmadır. **Orantı** ise iki ya da daha fazla oranın eşitliğini ifade eder. Başka bir deyişle, farklı büyüklüklerdeki nesnelerin ölçüleri aynı ilişkiyi koruyorsa bu durum orantı olarak adlandırılır.

Oran ve Orantı Arasındaki Fark

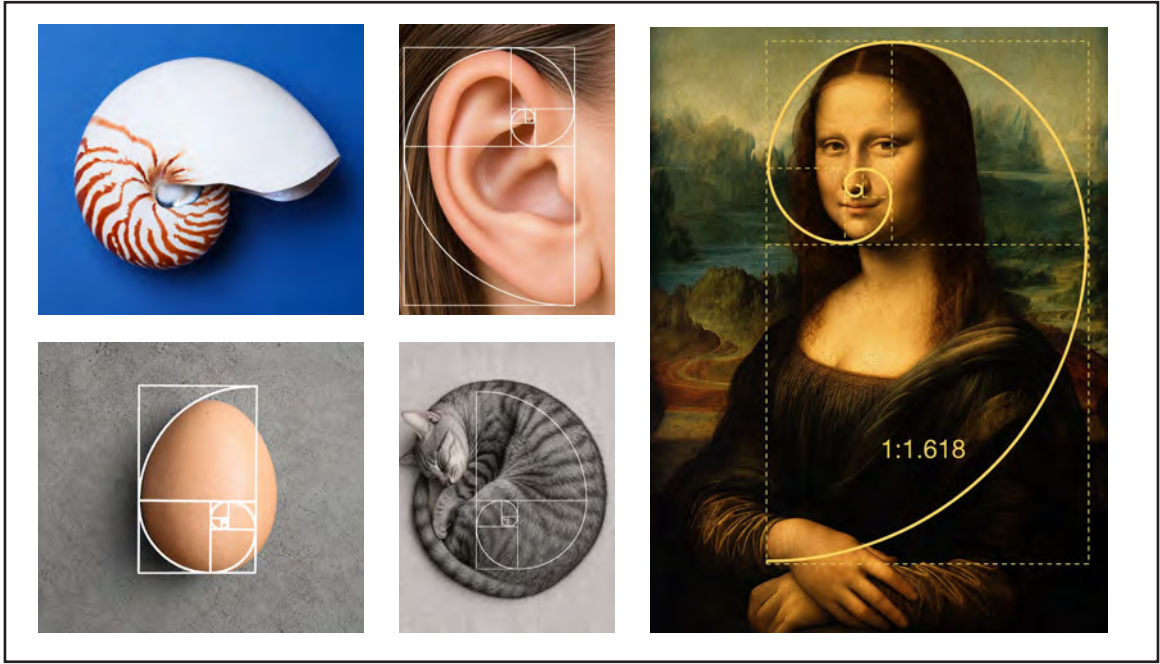
Oran ve orantı birbiriyle ilişkili kavramlar olmakla birlikte aynı anlamı taşımaz.

Oran, bir nesneye ait iki ölçünün birbiriyle karşılaştırılmasıdır.

Orantı ise, bu ölçüler arasındaki ilişkinin farklı boyut veya ölçeklerde de aynı şekilde korunmasını ifade eder.

Altın oran, bir resim veya tasarımın bölümleri arasında estetik ve dengeli bir görünüm sağlayan yaklaşık 1 : 1,618 oranıdır. Sanatçılar ve tasarımcılar bu oranı kullanarak izleyicinin dikkatini önemli noktalara

çekebilir ve daha uyumlu kompozisyonlar oluşturabilirler. Ancak güzel bir eser oluşturmanın tek yolu altın oran değildir; bu oran, tasarımda kullanılabilecek araçlardan yalnızca biridir. Mona Lisa tablosunda, yumurta formunda, uyuyan kedinin gövde ve kulak yapısında gözlemlenebilir (Görsel 2.27).

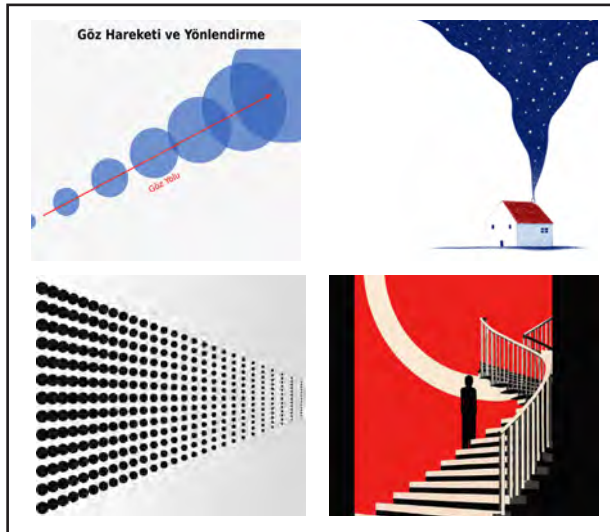


Görsel 2.27: Altın oran

Hareket

Hareket, izleyicinin gözünün kompozisyon yüzeyinde yönlendirilme biçimidir (Görsel 2.28). Öğelerin yerleştirilmesi, büyüklükleri, renkleri ve yönleri göz hareketini belirler (Görsel 2.29). Hareket; tasarıma canlılık verir, odaklanmayı kolaylaştırır, izleyiciyi dinamik tutar, duygulara yön verir, monotonluğu engeller. Hareket, gözün kompozisyonun içine veya çevresine doğru yönlendirilme yoludur. Cismin sabit bir noktaya göre devamlı olarak durumunu değiştirmesine **hareket** denir. Resmin yüzeyi, leke veya çizgiyle bölünmediği sürece durağandır.

Amaç durağan yüzeyi canlandırmaktır. Hareketi **kontrastlık** meydana getirir. Işık ve gölge yardımıyla oluşan hacimli parçaların birbirine zıt yönlerde yerleştirilmesi kontrastlığı ve hareketi yaratır.



Görsel 2.28: Göz hareketi ve yönlendirme



Görsel 2.29: Göz hareketi ve artan büyüklükle yönlendirme

Hareket, aşağıdaki yöntemlerle oluşturulur.

Yön Değişikliği: Dikey, yatay ve diyagonal öğelerin birlikteliğidir.

Açık ve Koyu Zıtlığı: Ton farklarının yarattığı gerilim ve yönelimdir.

Boşluk Doluluk İlişkisi: Negatif ve pozitif alanların dönüşümlü kullanımıdır.

Çizgi Değişikliği: Farklı türde çizgilerin ritmiyle oluşan akıştır.

Boyutsal Abartı: Orantılı olmayan büyüklük farklarının yarattığı dinamizmdir.

Hiyerarşi

Hiyerarşi, kompozisyondaki öğelerin önem sıralarına göre düzenlenmesidir. İzleyicinin neye önce, neye sonra bakacağını hiyerarşi belirler.

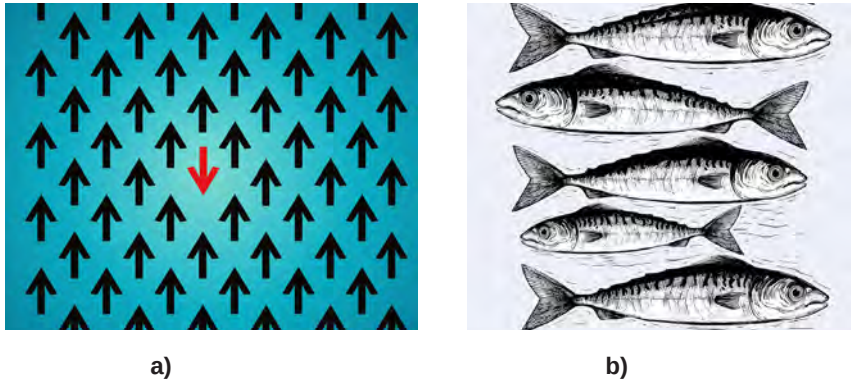
Hiyerarşi kurmak için boyut farklılığı, renk yoğunluğu, konum, doku, **tipografik ağırlık** ve beyaz alan (boşluk) kullanımı yöntemlerine başvurulur (Görsel 2.30).



Görsel 2.30: Görsel hiyerarşi, boyut ve ton farkıyla önceliklendirme

Zıtlık

Zıtlık, kontrast olarak da adlandırılır. Öğeler arasında belirgin farklılıklar yaratarak dikkat çekme ve vurgulama işlevidir (Görsel 2.31.a.b). Her türlü egemenlik zıtlıkla sağlanır. Zıtlık kullanılmayan kompozisyon monotondur.



Görsel 2.31: Zıtlık

Yön, biçim, ölçü, ton, renk ve doku zıtlığı şeklinde altı çeşit zıtlık vardır (Görsel 2.32).

Yön Zıtlığı: Yatay ve dikey unsurların karşıtlığıyla oluşur.

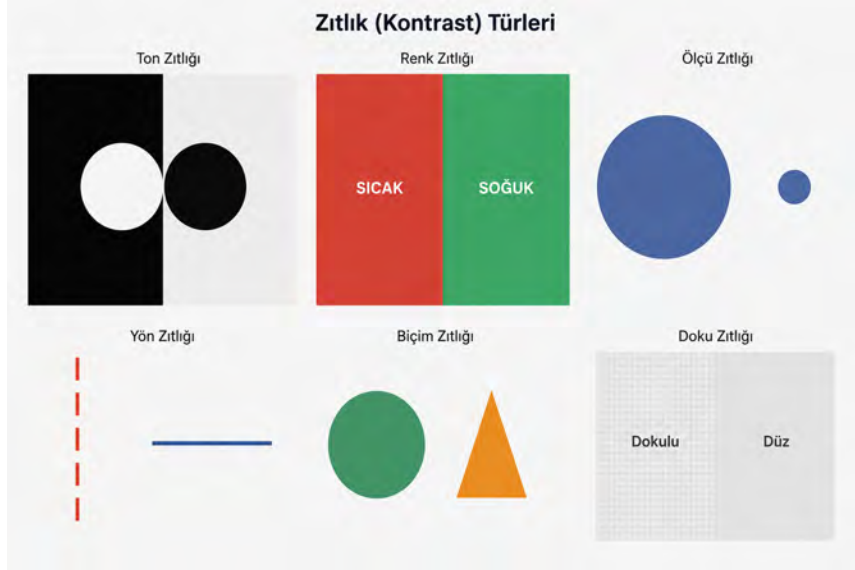
Biçim Zıtlığı: Geometrik ve organik formların bir arada kullanımıyla oluşur.

Ölçü Zıtlığı: Büyük küçük, geniş dar karşıtlığıdır.

Ton Zıtlığı: Açık ve koyu değerlerin karşıtlığıdır.

Renk Zıtlığı: Tamamlayıcı renklerin birlikte kullanımıdır (kırmızı ve yeşil vb.).

Doku Zıtlığı: Pürüzlü ve pürüzsüz yüzeylerden oluşur.



Görsel 2.32: Zıtlık türleri: ton, renk, ölçü, yön, biçim, doku

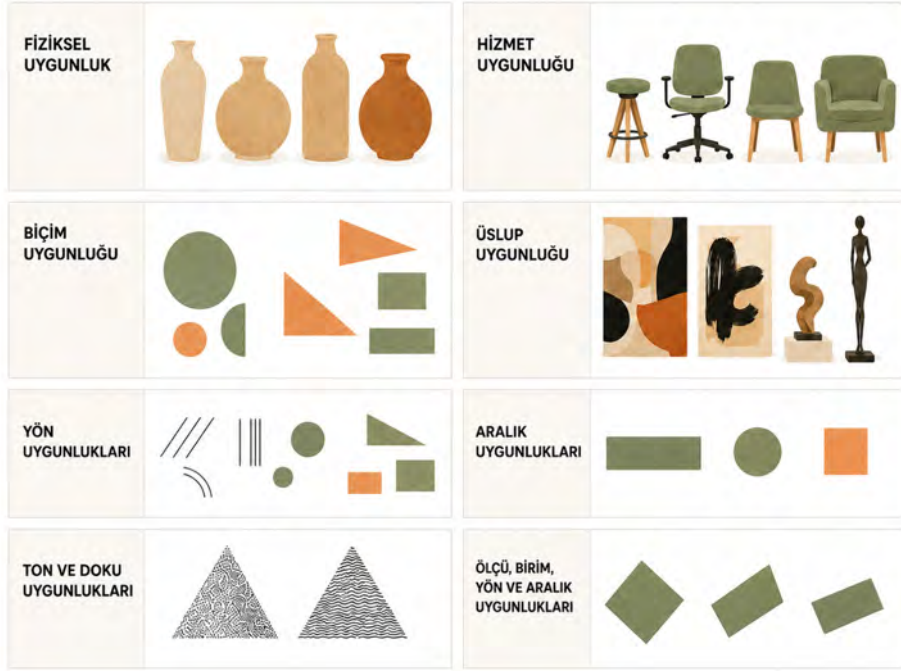


ARAŞTIRMA

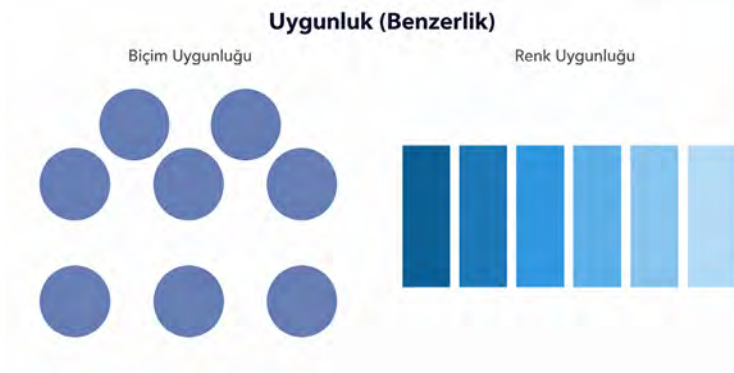
1. Markette veya alışveriş merkezinde ton zıtlığının kullanıldığı bir ürün ambalajını inceleyiniz.
2. Bu ambalajda ton zıtlığının (açık ve koyu) nasıl kullanıldığını belirleyerek ürüne dikkat çekilmek amacıyla bu zıtlıktan nasıl yararlandığını açıklayınız.
3. İncelediğiniz ürün ambalajını ton zıtlığı kullanmadan resim kâğıdına yeniden çiziniz. Hazırladığınız tasarımı özgün ambalajla karşılaştırarak ton zıtlığının görsel etkiye katkısını açıklayınız.

Uygunluk

Uygunluk, öğeler arasında paylaşılan ortak niteliklerdir (Görsel 2.33). Renk, biçim, ölçü, doku, yön gibi özelliklerdeki benzerlikler; kompozisyonun birliğini ve okunabilirliğini artırır (Görsel 2.34).



Görsel 2.33: Uygunluk motifi



Görsel 2.34: Biçim ve renk uygunluğu

Fiziksel, hizmet, biçim ve üslup uygunluğu şeklinde dört çeşit uygunluk vardır.

Fiziksel Uygunluk: Biçim, ölçü, ton, doku açısından benzeşmedir.

Hizmet Uygunluğu: Aynı işleve hizmet eden nesnelerin birliğidir.

Biçim Uygunluğu: İşlev ilişkisi olmasa da biçimce benzeyen formlardır.

Üslup Uygunluğu: Aynı sanatsal yaklaşımı paylaşan öğelerin uyumudur.

Egemenlik

Egemenlik, ögenin ya da öge grubunun diğerlerine göre görsel olarak öne çıkmasıdır. Egemen öge, kompozisyonun odak noktasını oluşturur ve izleyicinin dikkatini yönlendirir (Görsel 2.35). Egemenlik, her zaman zıtlıkla kurulur (Görsel 2.36.a.b).



Görsel 2.35: Egemenlik, odak noktası olan ve olmayan kompozisyon



a)



b)

Görsel 2.36: Egemenlik çalışmaları



3. SIRA SİZDE

Aşağıdaki görselde siyah zemin fotoğrafı yer almaktadır. Görsel göre soruları cevaplayınız.

1. Görselde egemen unsur hangisidir? Bu unsuru öne çıkaran özellikler nelerdir?
2. Görseldeki hiyerarşiyi açıklayınız. Hangi unsur birinci, hangisi ikinci planda yer alır? Yazınız.

.....

.....

.....

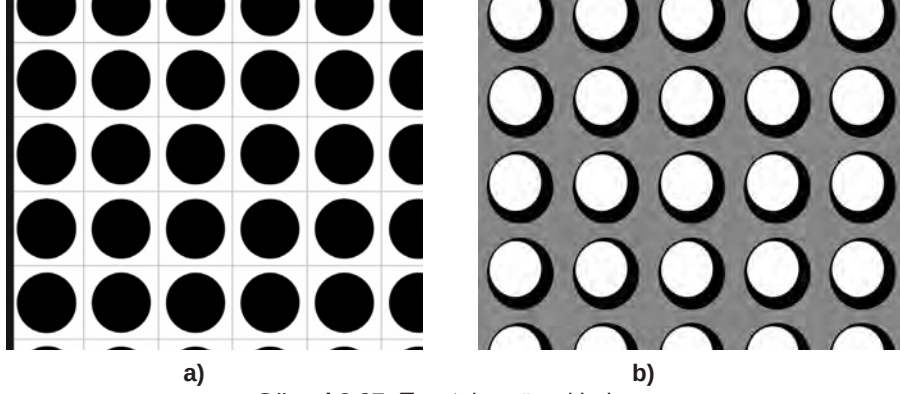
.....



Tekrar

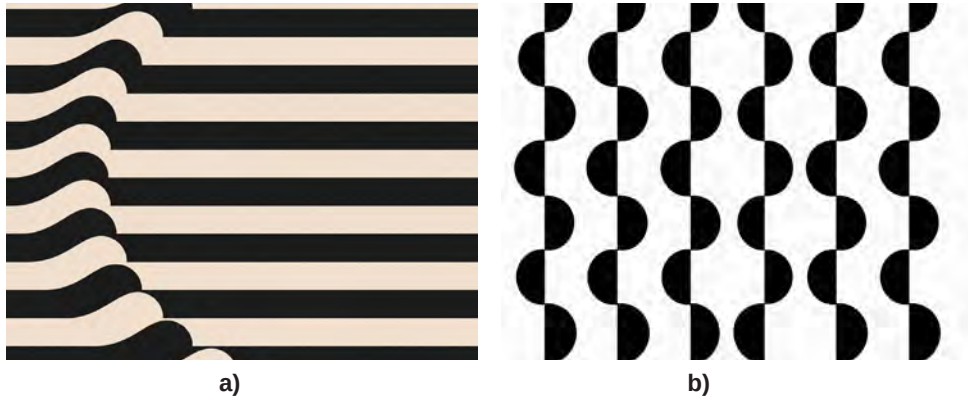
Tam, değişken, aralıklı ve serbest tekrar şeklinde dört çeşit tekrar vardır.

Tam Tekrar: Biçim, yön, ölçü ve aralık farklılığı olmadan yapılan tekrardır (Görsel 2.37.a.b). İnsanda monotonluk ve durgunluk hissi yaratır.



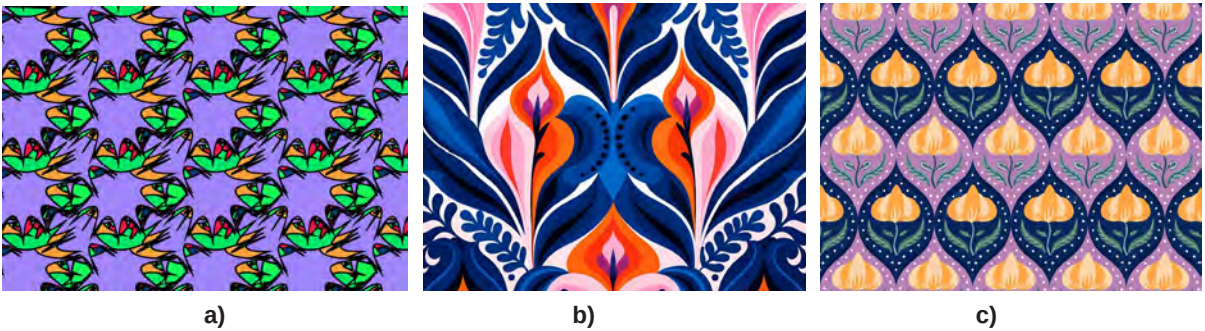
Görsel 2.37: Tam tekrar örnekleri

Değişken Tekrar: Aynı ölçü ve biçim, farklı aralık ve yöndür (Görsel 2.38.a.b). İnsanda hafif hareketlilik, uyumluluk ve ritmik hissi yaratır.



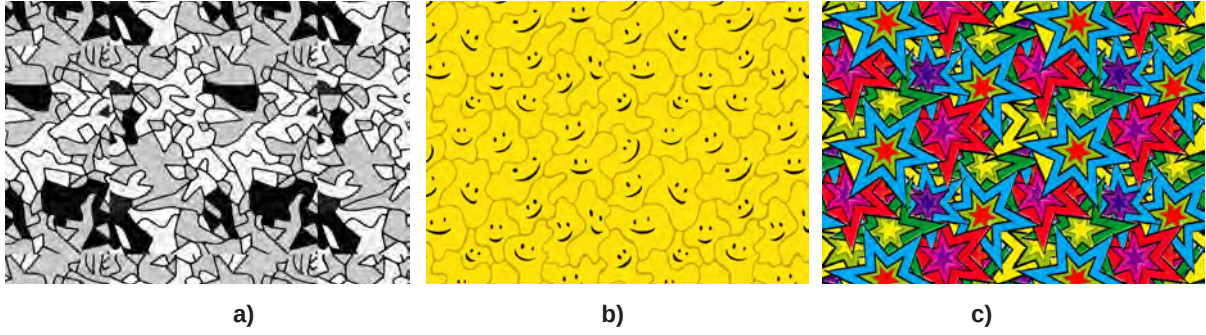
Görsel 2.38: Değişken tekrar örnekleri

Aralıklı Tekrar: Birden fazla biçim, farklı yön, ölçü ve aralıktır (Görsel 2.39.a.b.c). Zıtlık içerdiğinden insanda hareketlilik hissi yaratır.



Görsel 2.39: Aralıklı tekrar örnekleri

Serbest Tekrar: Tüm öğelerin küçük değişimlerle sırasız tekrarıdır (Görsel 2.40.a.b.c). Tasarı ilkelerinin neredeyse tamamını içerir. İnsanda dinamiklik ve yaratıcılık hissi yaratır.

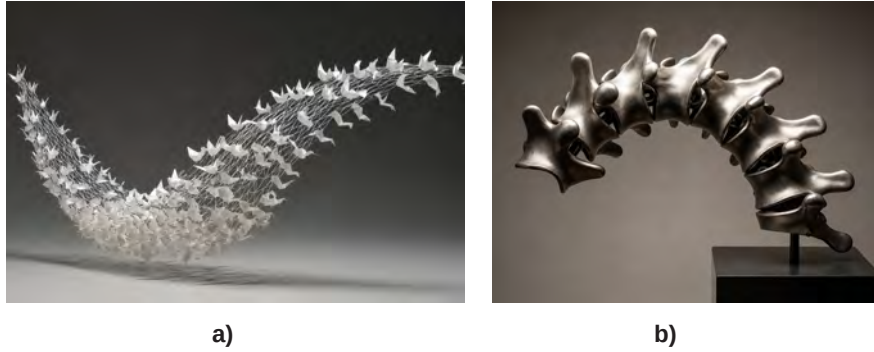


Görsel 2.40: Serbest tekrar örnekleri

2.1.6. Koram

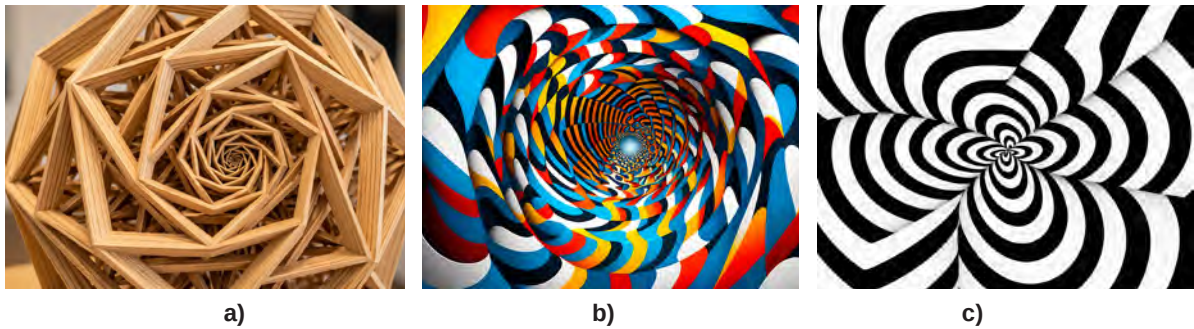
Koram; benzer biçimlerin boyut, yön, aralık veya özelliklerinin belirli düzen içinde kademeli olarak değişmesiyle oluşan görsel düzenleme yöntemidir. Bu kademeli değişim; kompozisyonda hareket, geçiş ve uyum duygusu oluşturur. Koram, tasarımda görsel bütünlüğü güçlendirmek ve dikkat yönlendirmesi sağlamak amacıyla kullanılır. **Merkezi** ve **eksensel** şeklinde iki çeşit koram vardır.

Eksensel Koram: Yatay, dikey veya eğri doğruların oluşturduğu varsayılan eksene göre kurulan kademeli geçiştir (Görsel 2.41.a.b.c).



Görsel 2.41: Merkezi koram Eksensel koram

Merkezi Koram: Biçimlerin bir merkezden dışa doğru yayılması ya da dıştan merkeze doğru yönelmesiyle oluşan kademeli düzenlemedir. **Radyal (ışınsal) düzenleme**, biçimlerin ortak merkez etrafında ışınsal biçimde yerleştirildiği merkezi koram uygulamalarına örnek olarak gösterilebilir (Görsel 2.42.a.b).



Görsel 2.42: Merkezi koram



4. SIRA SİZDE

Aşağıdaki yapılandırılmış griddeki harflendirilmiş kutucuklarda tasarı ilkeleri konusuyla ilgili bazı kavramlar verilmiştir. **Kutucuk harflerini kullanarak aşağıdaki soruları yanıtlayınız. Her soru için birden fazla kavramı cevap olarak seçebilirsiniz.**

ritim A	denge B	orantı C
hareket Ç	hierarchy D	zıtlık E
uygunluk F	egemenlik G	tekrar Ğ

1. Aynı biçimlerin belirli aralıklarla yinlendiği ve çapraz bir yönde sıralanarak gözün yüzey üzerinde ilerlemesini sağladığı bir kompozisyonda hangi tasarı ilkeleri kullanılır?

.....

2. Büyük küçük biçimlerin ölçü ilişkisi korunarak yüzeyde dengeli biçimde kullanılması hangi tasarı ilkeleriyle ilişkilidir?

.....

3. Bir afişte başlığın diğer yazılardan daha büyük ve koyu kullanılarak açık zemin üzerinde öne çıkarılması hangi tasarı ilkeleriyle ilişkilidir?

.....

4. Benzer renk, biçim ve dokuların kullanıldığı bir kompozisyonda aynı motiflerin farklı aralıklarla yinelenmesi hangi tasarı ilkeleriyle açıklanabilir?

.....

5. Biçimlerin küçükten büyüğe doğru sıralanması ve gözü bir yöne yönlendirmesi hangi tasarı ilkeleriyle ilişkilidir?

.....

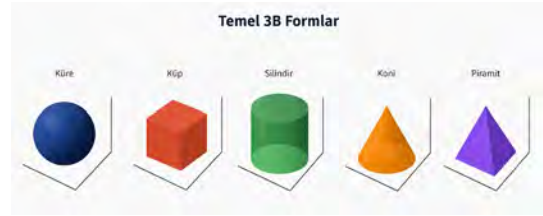
2.1.7. Form

Form; sanat ve tasarımda nesnenin dış görünüşünü, yapısını, hacimsel biçimini ifade eden kavramdır. Form; genişlik, yükseklik ve derinlik özelliklerine sahip olduğu için üç boyutlu yapıyı anlatır. Nesnenin uzayda kapladığı alan, onun formunu oluşturur.

Geometrik, organik ve soyut şeklinde üç çeşit form vardır (Görsel 2.43). Küp, küre, silindir ve koni geometrik formlara örnektir (Görsel 2.44). İnsan bedeni, taş ve ağaç gövdesi organik formlara örnektir. Belirli nesneyi temsil etmeyen özgün yapılar ise soyut form olarak değerlendirilir.

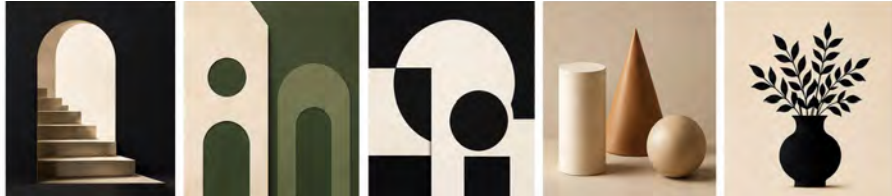


Görsel 2.43: Form çeşitleri



Görsel 2.44: Temel 3B formlar: küre, küp, silindir, koni, piramit

Sanatta form; küp, küre, silindir, prizma vb. geometrik biçimlerde olabileceği gibi doğadaki insan, hayvan, bitki formları şeklinde organik yapılarda da görülebilir. Form kavramı, nesnelere hacim ve gerçeklik duygusu kazandırır. Görsel anlatımı güçlendirir. Zemin, biçim, form bütünlüğü önemlidir (Görsel 2.45).



Görsel 2.45: Zemin, biçim, form bütünlüğü

Formun özellikleri şunlardır:

- Formun eni, boyu ve derinliği vardır.
- Işık ve gölge, formun hacmini ve derinliğini hissettirir. Işık alan kısımlar açık, gölgede kalan kısımlar koyu renkte görünür.
- Düz kâğıt üzerinde form vermek için açık ve koyu ton geçişleriyle perspektif kullanılır.

Üç boyutlu form çalışmalarında dikkat edilecek hususlar şunlardır:

- Formlar bir araya getirilirken oran ve denge gözetilmelidir.
- Farklı aralıklardaki formlar ritim kazandırır.

- Formlar arasındaki boş alanlar da en az formun kendisi kadar önemlidir.
- Çalışmanın farklı ışık açılarından incelenerek ışık ve gölge dengesi değerlendirilmelidir.
- Zemin, biçimin algılanmasını sağlar; biçim ise formun oluşmasına temel oluşturur.
- Biçimler bir araya gelerek formu oluşturur ve güçlendirir.
- Zıtlık, tekrar ve boşluk kullanımı kompozisyonda denge ve görsel bütünlük sağlar.
- Form, ışık, gölge doku etkisiyle daha belirgin hâle gelir, hacim kazanır.
- Zemin; biçim ve formun uyumlu kullanımı kompozisyonda anlam ve estetik bütünlük oluşturur.

Zemin, Form ve Biçim Oluşturma

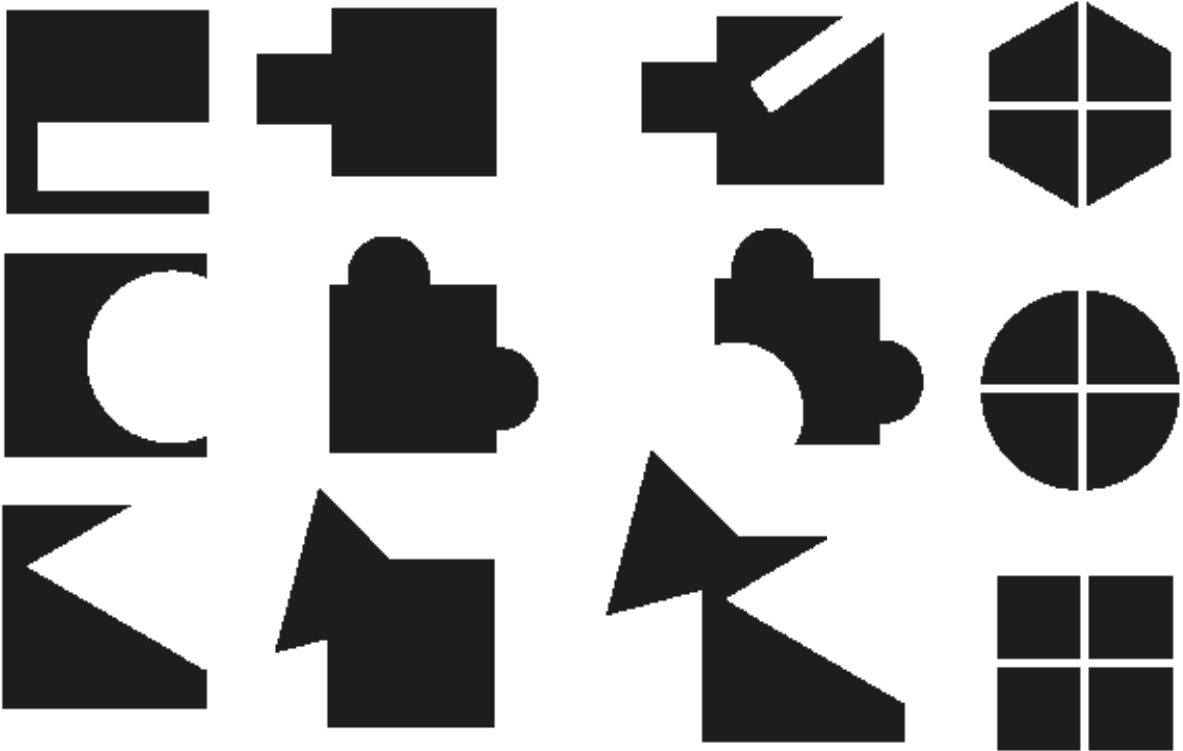
Temel geometrik form ya da şekillerden hareket ederek çeşitli yöntemler aracılığıyla özgün biçimler üretmek mümkündür.

Yeni biçimler oluşturmada **eksiltme**, **eksiltme artırma** ve **çizgiyle bölme** yöntemleri kullanılır (Görsel 2.46).

Eksiltme Yöntemi: Geometrik şekilden, başka geometrik form ya da şeklin çıkarılmasıdır. Çıkarma sonucu oluşan boşluk, yeni biçim kimliği kazanır.

Eksiltme Artırma Yöntemi: Geometrik şekilden alınan parçanın yeniden kendisine eklenmesiyle gerçekleştirilir. Ayrılan parçalar, çoğaltılıp yan yana getirilerek de kullanılabilir.

Çizgiyle Bölme Yöntemi: Geometrik şeklin el veya cetvel yardımıyla çizilen çizgilerle bölünerek parçalara ayrılmasıdır. Eksiltme, eksiltme artırma ya da birleştirme işlemlerini de kapsayabilir.



Görsel 2.46: Eksiltme, eksiltme artırma, çizgiyle bölme örnekleri



3. ETKİNLİK



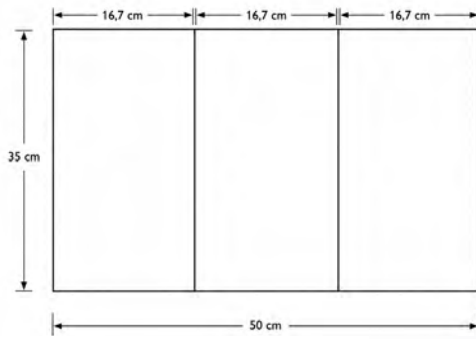
Adı: Eksiltme, Artırma ve Bölme Yöntemleriyle Biçim Çalışması

Amaç: Temel geometrik biçimlerden yola çıkarak eksiltme, eksiltme artırma ve çizgiyle bölme yöntemleriyle özgün biçimler oluşturmak

Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35×50 cm resim kâğıdı, resim kalemi (kurşun kalem), cetvel, gönye, pergel, boya kalemleri.

Aşağıda verilen şablona göre etkinlik adımlarını takip ederek eksiltme, artırma ve çizgiyle bölme yöntemleriyle biçim oluşturma çalışmasını yapınız.



Etkinlik Adımları

1. 35×50 cm resim kâğıdınızı üç eşit alana bölünüz.
2. Birinci alana bir geometrik biçim (kare, daire ya da üçgen) çiziniz. Bu biçimden eksiltme yöntemiyle parça çıkararak yeni bir form elde ediniz.
3. İkinci alana geometrik biçim çiziniz. Bu biçimden aldığınız bir parçayı çoğaltıp yan yana getirerek eksiltme artırma yöntemiyle ritmik bir yüzey oluşturunuz.
4. Üçüncü alana geometrik biçim çiziniz. Bu biçimi cetvel ya da elinizle çizdiğiniz çizgilerle bölerek çizgiyle bölme yöntemiyle parçalara ayırınız.
5. Parçaları farklı bir kompozisyon ilişkisiyle yeniden düzenleyiniz.
6. Üç çalışmanızda da denge, ritim, zıtlık gibi tasarı ilkelerini gözetiniz.
7. Çalışmalarınızı boya kalemleriyle renklendiriniz.
8. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
9. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.

Değerlendirme: Yapacağınız etkinlik çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen kontrol listesine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Kontrol listesine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



1. UYGULAMA



Adı: Geometrik Formlarda Eksiltme, Çoğaltma ve Bölme İşlemleri

Amaç: Geometrik şekillerle tasarı ilkelerine uygun eksiltme, çoğaltma ve bölme işlemlerini kullanarak iki boyutlu biçim oluşturmak

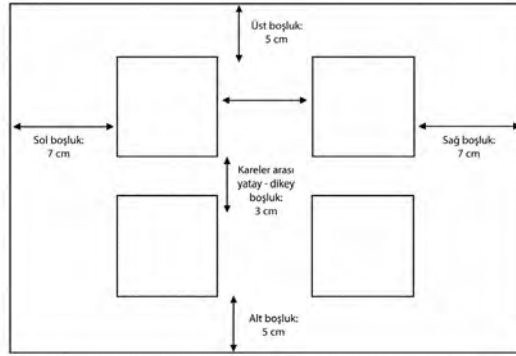
Süre: 2 saat

Araç Gereç: 25x35 cm ve 20x30 cm resim kâğıdı, kurşun kalem, siyah keçeli kalem, silgi, cetvel, pergel, pistole, daire şablonu.

Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek geometrik şekillerle tasarı ilkelerine uygun eksiltme, çoğaltma ve bölme işlemlerini kullanarak iki boyutlu biçim oluşturma çalışmasını yapınız.

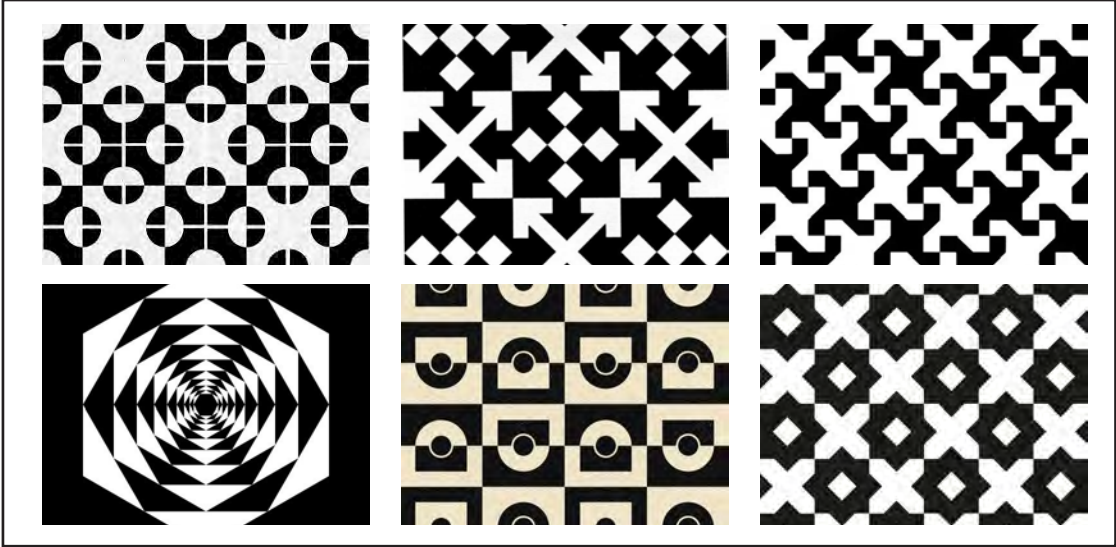
İşlem Basamakları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.
 2. 35 × 50 cm resim kâğıdına resim kalemi kullanarak cetvel yardımıyla yanda verilen şablona göre 10 × 10 cm'lik dört tane kare çiziniz.
 3. Her karede temel geometrik şekillerden (kare, üçgen, daire, dikdörtgen vb.) yararlanarak aşağıdaki uygulamaları gerçekleştiriniz.
 - 1. karede yalnızca eksiltme yöntemiyle yeni biçimler oluşturunuz.
 - 2. karede yalnızca çoğaltma yöntemiyle yeni biçimler oluşturunuz.
 - 3. karede yalnızca bölme yöntemiyle yeni biçimler oluşturunuz.
 - 4. karede eksiltme, çoğaltma ve bölme yöntemlerini birlikte kullanarak yeni biçimler oluşturunuz.
 4. Oluşturduğunuz yeni biçimleri inceleyiniz ve içlerinden en az iki tane biçimi seçiniz.
 5. Seçtiğiniz biçim ya da biçimleri kullanarak kâğıdın uygun bir bölümünde iki boyutlu özgün bir kompozisyon oluşturunuz. Kompozisyonunuzda yalnızca geometrik biçimlerden yararlanınız.
 6. Çalışmanızı kurşun kalemle tamamladıktan sonra siyah keçeli kalemle belirginleştiriniz.
 7. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
 8. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.
- Değerlendirme:** Yapacağınız uygulama çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen derecelendirme ölçeğine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken derecelendirme ölçeğinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.



2.2. YÜZEY DÜZENLEME

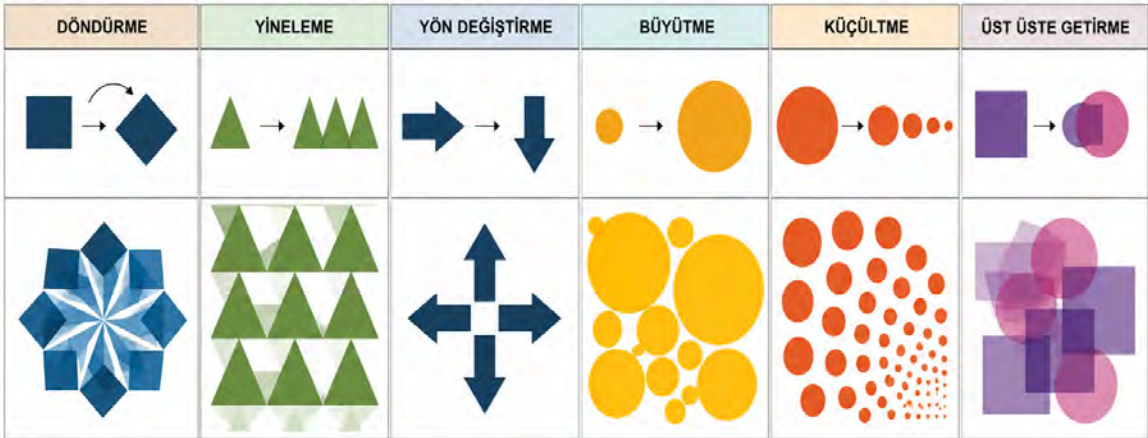
Sanat ve tasarım eğitiminde iki boyutlu çalışmalar, görsel düşünme becerilerinin geliştirilmesini amaçlar. Nokta, çizgi, leke, renk, biçim gibi görsel öğeler; tekrar, denge, ritim, oran, vurgu, uyum gibi tasarım ilkeleriyle bir yüzey üzerinde düzenlenir (Görsel 2.47). Böylece basit geometrik biçimler; estetik, düzenli ve anlamlı kompozisyonlara dönüşür. İki boyutlu tasarım çalışmaları; görsel anlatım, yaratıcı düşünme ve problem çözme becerilerinin gelişimine katkı sağlayan önemli bir eğitim alanıdır.



Görsel 2.47: Eksiltme, eksiltme artırma, çizgiyle bölme örnekleri

2.2.1. Oluşturulan Formlarla İki Boyutlu Yüzey Düzenleme

Geometrik biçimlerden farklı yöntemlerle elde edilen yeni formlar, iki boyutlu yüzey düzenlemelerinde kullanılabilir (Görsel 2.48). Bu formlar; döndürme, yinleme, yön değiştirme, büyütme, küçültme, üst üste getirme gibi uygulamalarla farklı kompozisyonlara dönüştürülebilir. Tasarım sürecinde amaç, yalnızca biçimleri çoğaltmak değil aralarındaki ilişkiyi düzenleyerek dengeli ve özgün bir yüzey oluşturmaktır.



Görsel 2.48: Geometrik formlarla yüzey kompozisyonu

İki boyutlu yüzey düzenlemeleri hazırlanırken ritim, denge, oran, yön, zıtlık, tekrar gibi tasarım ilkeleri dikkate alınmalıdır. Aynı formun farklı büyüklüklerde, yönlerde veya aralıklarla kullanılması kompozisyonun görsel etkisini güçlendirir. Çalışma sürecinde farklı yerleşim denemeleri yapmak en uygun düzenlemeye ulaşmayı kolaylaştırır.

Tasarıma başlamadan önce hazırlanan **eskizler**, farklı fikirlerin hızlı şekilde değerlendirilmesine yardımcı olur. Eskiz çalışmaları sayesinde formların yüzey üzerindeki yerleşimi, büyüklüğü ve birbirleriyle olan ilişkisi önceden planlanabilir. Böylece uygulama aşamasında daha bilinçli tasarım kararları alınabilir.

Bugün iki boyutlu yüzey düzenlemeleri, dijital tasarım programlarıyla da hazırlanabilir. Dijital ortamda yapılan denemeler, kâğıt ve baskı malzemesi kullanımını azaltarak gereksiz malzeme tüketiminin önüne geçer. Böylece tasarım süreci daha verimli yürütülürken doğal kaynakların korunmasına ve enerji tasarrufuna da katkı sağlanabilir.



4. ETKİNLİK

Adı: Formlarla İki Boyutlu Yüzey Düzenleme

Amaç: Geometrik biçimleri farklı yöntemlerle çoğaltarak tasarı ilkelerine uygun yüzey düzenlemesi yapmak

Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35×50 cm resim kâğıdı, resim kalem (kurşun kalem), cetvel, gönye, pergel, eskiz kâğıdı, boya kalemleri.

Aşağıda verilen etkinlik adımlarını takip ederek geometrik biçimleri farklı yöntemlerle çoğaltarak tasarı ilkelerine uygun yüzey düzenleme çalışmasını yapınız.

Etkinlik Adımları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Çalışmaya başlamadan önce eskiz kâğıdına birkaç farklı fikir taslağı çizin.
3. Temel geometrik biçimlerinden birini (kare, daire, üçgen vb.) seçiniz.
4. Seçtiğiniz biçimi aşağıdaki yöntemlerden en az ikisini kullanarak çoğaltınız.
 1. Döndürme
 2. Yineleme
 3. Yön değiştirme
 4. Büyütme küçültme
 5. Üst üste getirme
5. Oluşturduğunuz formları 35×50 cm resim kâğıdına yerleştirirken denge, ritim, oran, zıtlık, tekrar gibi tasarı ilkelerini göz önünde bulundurunuz.
6. Formlar arasındaki ilişkiyi kurarken yalnızca çoğaltmayla yetinmeyip, aralarındaki uyumu ve bütünlüğü de gözetiniz.
7. Çalışmanızı boya kalemleriyle renklendirerek tamamlayınız.
8. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
9. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.

Değerlendirme: Yapacağınız etkinlik çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen kontrol listesine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken kontrol listesine yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Kontrol listesine ulaşmak için karekodu okutunuz.

Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.





2. UYGULAMA

Adı: Tasarı İlkelerine Uygun İki Boyutlu Yüzey Düzenleme

Amaç: Tasarı ilkelerine uygun iki boyutlu yüzey düzenleme oluşturmak

Süre: 2 saat

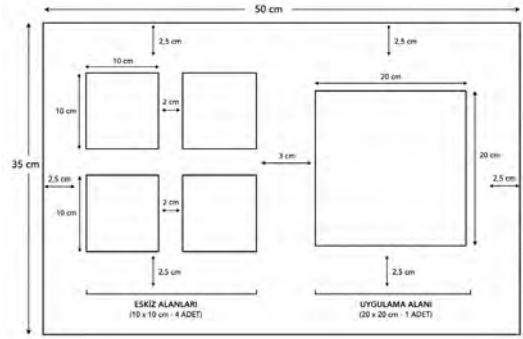
Araç Gereç: 35x50 cm resim kâğıdı, kurşun kalem, siyah keçeli kalem, silgi, cetvel, pergel, pistole, daire şablonu.

Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek oluşturduğunuz geometrik biçimleri kullanarak tasarı ilkelerine uygun iki boyutlu yüzey düzenlemesi çalışmasını yapınız.

İşlem Basamakları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.

2. 35 x 50 cm bristol kâğıdına resim kalemi kullanarak cetvel yardımıyla yanda verilen şablona göre kareleri çiziniz. Kâğıdın sol bölümüne, iki satır ve iki sütun hâlinde 10 x 10 cm'lik dört tane kare çiziniz. Kareler arasında 2 cm, kâğıdın kenarlarından ise yaklaşık 2,5 cm boşluk bırakınız. Kâğıdın sağ bölümüne 20 x 20 cm'lik bir tane kare çiziniz. Eskiz alanlarıyla uygulama alanı arasında yaklaşık 3 cm boşluk bırakınız.



3. Önceki uygulamalarda eksiltme, çoğaltma ve bölme yöntemlerini kullanarak oluşturduğunuz geometrik biçimlerden yararlanınız.

4. Sol bölümde yer alan dört eskiz alanının her birinde aynı biçimleri farklı yerleşim düzenleriyle kullanarak dört farklı iki boyutlu yüzey düzenlemesi hazırlayınız.

5. Çalışmalarınızda denge, tekrar, ritim, vurgu, bütünlük gibi tasarı ilkelerini dikkate alınız.

6. Hazırladığınız eskizleri biçimlerin yerleşimi, görsel denge, boşluk doluluk ilişkisi ve kompozisyon bütünlüğü açısından inceleyiniz.

7. Değerlendirme sonucunda en başarılı olduğunuzu düşündüğünüz bir eskizi belirleyiniz.

8. Seçtiğiniz eskizi sağ bölümde yer alan 20 x 20 cm ölçülerindeki uygulama alanına daha düzenli ve ayrıntılı biçimde aktarınız.

9. Gerekli gördüğünüz küçük düzenlemeleri yaparak kompozisyonunuzu geliştiriniz.

10. Çalışmanızı tamamladıktan sonra çizgileri siyah keçeli kalemle belirginleştiriniz. Gereksiz kurşun kalem izlerini dikkatlice silerek temiz bir görünüm elde ediniz.

11. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.

12. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen derecelendirme ölçeğine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken derecelendirme ölçeğinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Derecelendirme ölçeğine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



2.3. FORM OLUŞTURMA

Üç boyutlu formlar; eni, boyu, derinliği olan, fiziksel mekânda yer kaplayan, hacim ve kütleye sahip gerçek nesnelerdir.

Tasarı ilkelerinin uygulandığı alan, yalnızca iki boyutlu yüzeylerle sınırlı değildir. Müzik eserinin bestesinde, heykelin veya afişin tasarımında aynı ilkeler geçerlidir. Görsel sanatlarda iki boyutlu çalışmalarla yetinilmemelidir. İçinde yaşanan Dünya'nın üç boyutlu yapısı, görsel ve mekânsal anlayışla kavranmalıdır.

Üç boyutlu formlar; içinde yer aldıkları mekânda farklı yönlerde, farklı yüksekliklerde ve farklı konumlarda bulunabilir. Hafif veya ağır, hareketli veya sabit olabilir. Tasarımcı bu formları, farklı açılardan nasıl göründüklerini düşünerek düzenlemelidir. Üç boyutlu kompozisyon çalışmaları; uzamsal düşünme becerisini geliştirir ve iki boyutlu tasarımlarda en, boy, derinlik ilişkilerini anlamlandırmayı kolaylaştırır.

2.3.1. Üç Boyutlu Formlarla Düzenleme ve Kompozisyon

Üç boyutlu düzenlemelerde iki boyutlu tasarım ilkeleri geçerlidir. Bu ilkelerin en belirleyicileri; benzerlikle gelen uyum, tekrarlarla sağlanan ritim ve harekettir. Benzerlik ve tekrar temelli çalışmalarda dengeli bütünlük elde edilir. Üç boyutlu formlarla yapılan kompozisyonların, bir mekânda veya kaide üzerinde farklı yön ve açılardan da etkileyici biçimde görünecek şekilde düşünülmesi ve tasarlanması gerekir (Görsel 2.49.a.b).



a)



b)

Görsel 2.49: Üç boyutlu formlar



5. ETKİNLİK



Adı: Üç Boyutlu Kompozisyon Oluşturma

Amaç: Üç boyutlu geometrik formlarla tasarı ilkelerine uygun kompozisyon oluşturmak

Süre: 5 saat

Araç Gereç: 250 ml'lik beyaz ahşap tutkalı, büyük plastik kap, su, eski gazete veya atık kâğıtlar veya 4 adet kâğıt havlu, fırça, akrilik boya veya guaj boya, vernik (isteğe bağlı), makas, maket bıçağı, kurşun kalem, silgi.

Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek üç boyutlu geometrik formlarla tasarı ilkelere uygun kompozisyon oluşturma çalışmasını yapınız.

Etkinlik Adımları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Gazete kâğıdını, atık kâğıtları veya beyaz havlu kâğıtları küçük parçalara ayırınız. Kâğıtları su dolu kapta birkaç saat bekletiniz.



3. Yumuşayan kâğıtları ezerek hamur hâline getiriniz ve içine tutkal ekleyiniz.
4. Yoğun kıvamlı hamur elde ediniz.
5. Balon, karton veya tel yardımıyla basit iskelet hazırlayınız. Hazırladığınız kâğıt hamuru, iskelet üzerine katmanlar ve üçgen formlar hâlinde uygulayınız.
6. Biten çalışmayı kurumaya bırakınız.
7. Kurutma esnasında boya malzemelerinizi hazırlayınız, kuruyan yüzeyi zımparalayınız.
8. Boyama işlemini tek renk olacak şekilde gerçekleştiriniz.
9. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.

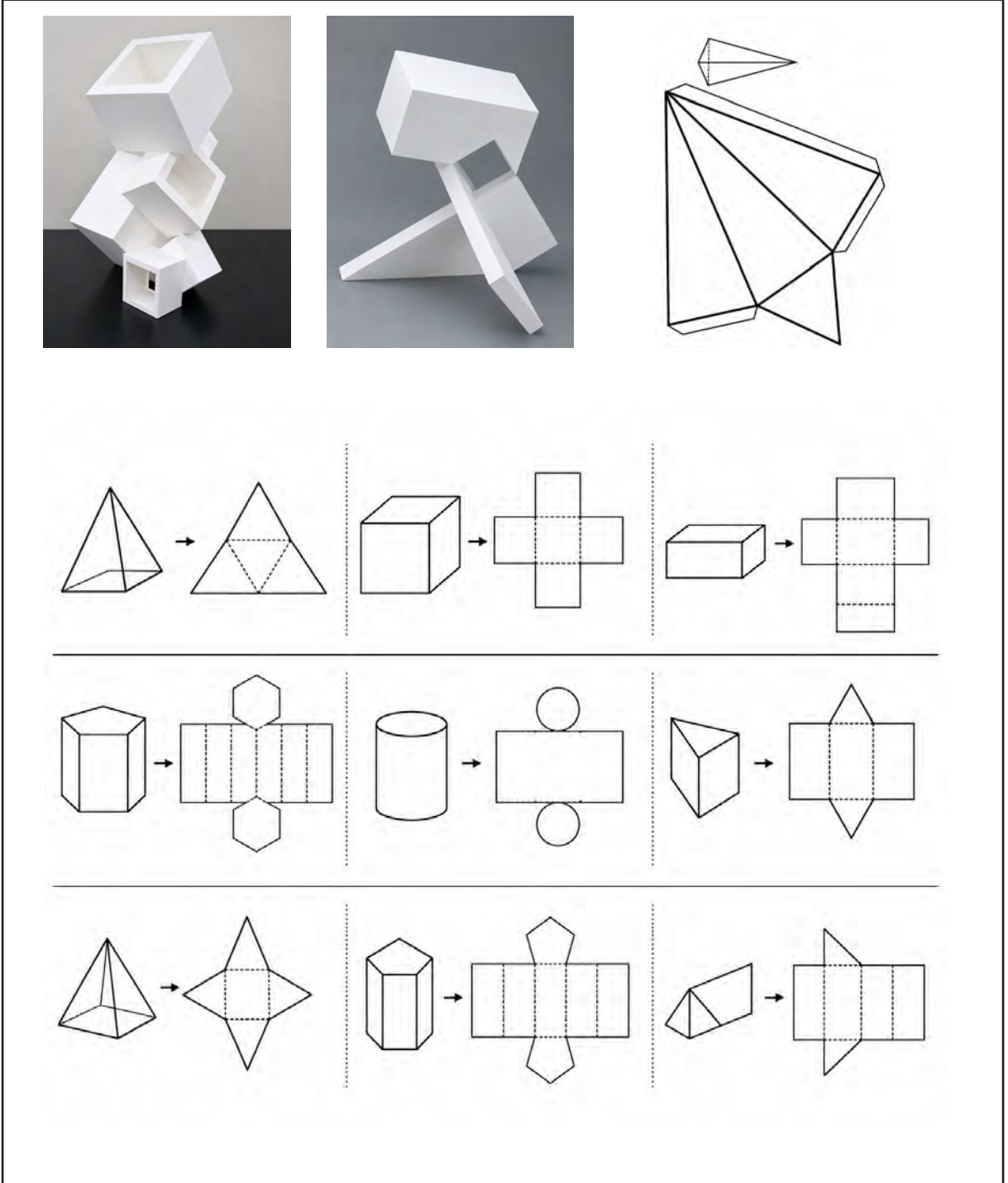
Değerlendirme: Yapacağınız etkinlik çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen kontrol listesine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Kontrol listesine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



Üç Boyutlu Özgün Formlar Oluşturma

Üç boyutlu özgün formlar oluşturmak için eksiltme, eksiltme artırma ve çizgiyle bölme yöntemlerinden yararlanılır. İki boyutlu biçimleri üç boyutlu form hâline getirmek için kalınlık (üçüncü boyut) eklenmelidir. Bu amaçla bristol kâğıdı, karton, maket kartonu, fotoblok gibi malzemeler kullanılabilir. Ortaya çıkan üç boyutlu formlar; zemin ve biçim ilişkisi, yön, ölçü, aralık gibi kompozisyon öğeleri çerçevesinde birlik, sadelik, uyum, denge gibi tasarı ilkelerine göre düzenlenir (Görsel 2.50).



Görsel 2.50: Üç boyutlu form örnekleri

3. UYGULAMA



Adı: Geometrik Şekillerle Üç Boyutlu Form Oluşturma

Amaç: Geometrik şekiller kullanarak üç boyutlu formlar tasarlamak ve bu formların yüzeylerini tasarım ilkeleri doğrultusunda düzenlemek.

Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35 × 50 cm fon kartonu veya mukavva, renkli karton, cetvel, gönye, pergel, kurşun kalem, makas, maket bıçağı, yapıştırıcı.

Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek geometrik şekillerden yararlanıp üç boyutlu formlar oluşturunuz ve oluşturduğunuz formları bir yüzey üzerinde tasarı ilkelerine uygun biçimde düzenleme çalışmasını yapınız.

İşlem Basamakları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Kare, dikdörtgen, üçgen, daire gibi temel geometrik şekillerden yararlanarak en az üç farklı üç boyutlu form tasarlayınız. Küp, prizma, silindir, piramit gibi formlar oluşturunuz.
3. Oluşturacağınız formların açınımlarını karton üzerine çiziniz.
4. Ölçülerini kontrol ettikten sonra dikkatlice kesiniz ve katlama çizgilerini belirleyiniz.
5. Kesilen parçaları katlayıp yapıştırarak üç boyutlu formlar oluşturunuz. Birleştirme işlemlerini temiz ve sağlam yapmaya özen gösteriniz.
6. Yaklaşık 20 × 20 cm ölçülerinde bir yüzey hazırlayınız. Oluşturduğunuz formları yüzey üzerinden farklı yerleşim seçenekleriyle deneyiniz. Formlar arasında denge, oran, yön ve boşluk ilişkisini göz önünde bulundurunuz.
7. En uygun yerleşimi belirledikten sonra formları yüzey üzerine sabitleyiniz. Kompozisyonunuzun tüm yönlerden dengeli görünmesine dikkat ediniz.
8. Çalışmanızı tamamladıktan sonra bağlantı noktalarını kontrol ediniz. Gerekli görülen yerlerde küçük düzenlemeler yaparak çalışmanızı son hâline getiriniz.
9. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
10. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen derecelendirme ölçeğine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken derecelendirme ölçeğinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Derecelendirme ölçeğine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.





ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki cümlelerin başındaki parantez içlerine cümle doğru ise “D”, yanlış ise “Y” yazınız

1.	()	Kompozisyondaki öğeler düzene girdiklerinde kendi anlamlarını taşır.
2.	()	Simetri, biçimlerin belirli aralıklarla veya aralıksız biçimde birbirine yönelmesidir.
3.	()	Aynı aralık, aynı biçim, aynı ölçüyle kurulan yatay düzenlemeler; hareketlilik hissi uyandırır.
4.	()	Tasarı ilkeleri, tüm kültürlerde geçerli olması nedeniyle evrensel nitelik taşır.
5.	()	Farklı biçim, renk ve doku öğelerinin aşırı kullanımı tasarımdaki sadeliği bozar.
6.	()	Merkezi koram, yatay veya dikey eksene göre kurulan kademeli geçiştir.

B) Aşağıda verilen cümlelerdeki boşlukları kutu içindeki ifadelerden doğru olanlarıyla doldurunuz.

çeşitlilik	uygunluk	bütünlük	koyu tonlu
egemenlik	ritim	koram	biçim

7. Gestalt kuramına göre tasarımdaki unsurların birbirini tamamlaması oluşturur.
8. Gestalt kuramına göre kompozisyonda farklı şekiller ve tonlar kullanılması sağlar.
9. Nesne formunun nokta, çizgi, açık ve koyu, doku gibi öğelerle ifade edilmiş hâline denir.
10. Açık tonlu zemin üzerindeki şekillerin algılanabilmesi için şeklin olması gerekir.
11. Kompozisyondaki bağımsız unsurların ortak özellikler taşıyarak birleşmesi oluşturur.
12. Tasarımı monotonluktan kurtaran..... benzerliklerin düzenli tekrarıdır.
13. Kompozisyonda öğelerin diğer öğelere göre baskın olması durumu..... ilkesidir.

C) Aşağıdaki soruların doğru cevabını işaretleyiniz.

14. Aşağıdakilerden hangisi tasarım öğelerinin belirli düzen içinde bir araya gelerek anlamlı bütün oluşturmasıdır?

- A) Denge
- B) Estetik
- C) Form
- D) Kompozisyon
- E) Ritim

15. Aşağıdakilerden hangisi kompozisyonda dengeyle ilgili doğru bir ifadedir?

- A) Benzer nesnelerin gruptandırılarak algılanması
- B) Bir ögenin birden fazla kez kullanılması
- C) Eksik şekillerin zihinde tamamlanması
- D) Öğelerin ağırlığının yatay ve dikeyde eşit dağılması
- E) Simetrik nesnelerin bütün olarak algılanması

16. Aşağıdakilerden hangisi üç boyutludur?

- A) Beşgen
- B) Dikdörtgen
- C) Kare
- D) Küp
- E) Üçgen

17. Aşağıdakilerden hangisi şekil için söylenemez?

- A) Hacmi ve kütlesi vardır.
- B) Bir yüzeyi diğerinden ayırır.
- C) Çizgisel ya da lekesel olur.
- D) Nesnelerin dış hatlarının ifadesidir.
- E) Nesnelerin iki boyutlu hâlidir.

18. Aşağıdakilerden hangisi eni, boyu, derinliği olan; mekânda yer kaplayan üç boyutlu gerçek nesneleri ifade eder?

- A) Biçim
- B) Boyut
- C) Form
- D) Şekil
- E) Yüzey

19. Aşağıdakilerden hangisi biçim, doku, renk gibi tasarım öğeleri arasındaki benzerliklere dayalı oluşturulan tasarı ilkesi değildir?

- A) Bütünlük
- B) Sadelik
- C) Uygunluk
- D) Tekrar
- E) Zıtlık

20. Aşağıdakilerden hangisi tüm öğelerin küçük değişimlerle sıralı düzen takip etmeden tekrarlanması türüdür?

- A) Aralıklı
- B) Değişken
- C) Serbest
- D) Sıralı
- E) Tam

Ç) Aşağıdaki senaryoya göre 21, 22 ve 23. soruların cevaplarını bırakılan boşluklara yazınız.

Deneyimli grafik tasarımcısı, köklü ve uluslararası alanda faaliyet gösteren büyük şirketin yıllık faaliyet raporunun kapak tasarımını hazırlama görevini üstlenir. Tasarımcı; söz konusu kurumsal kimliği görsel düzeyde en iyi biçimde yansıtabilmek için şirketi güçlü, güvenilir ve dinamik yapıda göstermeyi hedefler. Tasarımda yalnızca geometrik formlara başvurmaya karar verir. Geometrik biçimler; düzen, denge, profesyonellik gibi kurumsal değerleri sezgisel olarak aktarma konusunda oldukça etkilidir. Tasarım bütçesinin kısıtlı olması nedeniyle renkli baskı yerine tek renk baskı kullanılacaktır. Tasarımın yalnızca dijital ortamda değil siyah beyaz baskıda da güçlü ve etkileyici görsel etki bırakması beklenir. Bu durum tasarımcıyı renk yerine form, ton değeri, kontrast, kompozisyon gibi temel tasarım ilkelerine dayanarak etkili görsellik oluşturmaya yönlendirir.

21. Tasarımcı, şirketi güçlü ve güvenilir göstermek için hangi kompozisyon türünü ve hangi yön türünü tercih etmelidir? Seçiminizi tasarım ilkeleriyle açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

22. Siyah beyaz baskıda görsel hiyerarşi oluşturmak için ton değerleri nasıl kullanılmalıdır? Zemin biçim ilişkisi ve egemenlik ilkelerini bu bağlamda açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

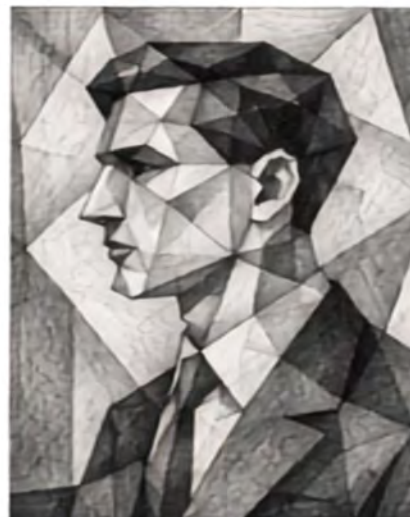
23. Tasarımcı kapakta dinamizm hissi yaratmak isterse hangi tekrar türü ve hangi koram biçimi en uygun olur? Gerekçenizi tasarım ilkeleriyle açıklayınız.

.....

.....

.....

.....



3. Öğrenme Birimi



Öğrenme Birimi
Karekodu



KONULAR

3.1. AÇIK VE KOYUYLA HACİMLENDİRME

3.2. AÇIK VE KOYUYLA YÜZEY DÜZENLEMESİ



ANAHTAR KAVRAMLAR

- açık ve koyu
- form
- geometrik form
- hacim
- ışık ve gölge
- kompozisyon
- ton
- ton çubuğu
- yüzey düzenleme



BEKLENTİLER

Bu öğrenme biriminde sizden

- açık ve koyu ton değerlerini ayırt etmeniz
- ton çubuğu oluşturarak ton değerlerini doğru sırayla göstermeniz
- ışığın nesneler üzerinde oluşturduğu açık ve koyu ton değerlerini belirlemeniz
- geometrik formları açık, orta ve koyu ton değerlerini kullanarak hacimlendirmeniz
- açık, orta ve koyu ton değerlerini kullanarak dengeli yüzey düzenlemesi oluşturmanız
- kara kalem tekniğiyle açık, orta ve koyu tonlar arasında yumuşak ton geçişleri uygulamanız
- geometrik formları kullanarak açık ve koyu ilişkisini yansıtan özgün kompozisyon oluşturmanız

beklenmektedir.

AÇIK VE KOYU

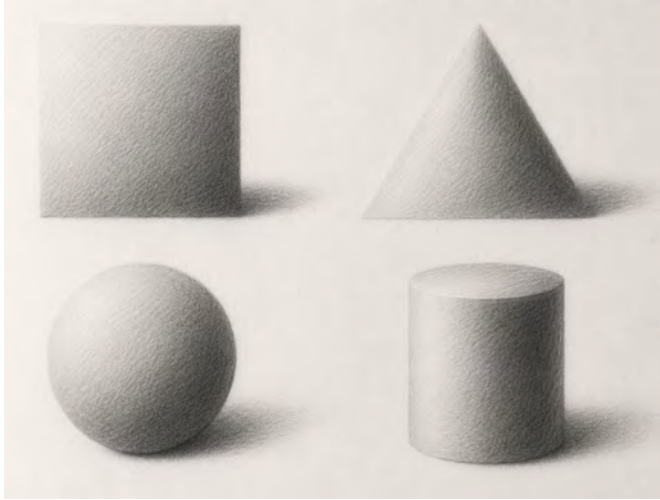


HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

Günlük yaşamda çevrenizde gördüğünüz nesneler, ışığa ve ışığın geliş yönüne göre neden farklı görünür? Düşüncelerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.

KONU YA BAŞLARKEN

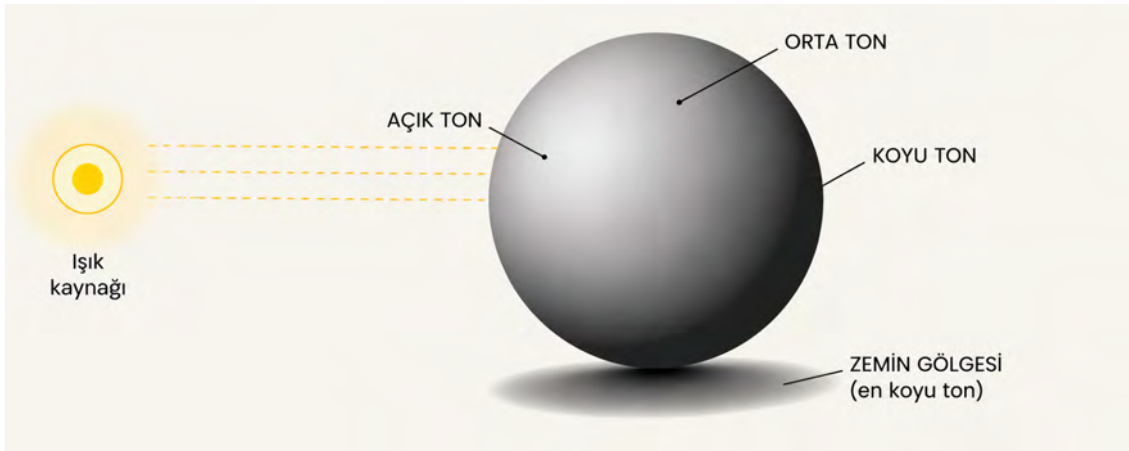
Açık ve koyu; bir yüzeyde ışığın etkisini göstererek nesnelere hacim, derinlik ve gerçeklik kazandıran temel tasarım öğeleridir. Bir nesnenin ışık alan bölümleri açık, gölgede kalan bölümleri ise koyu tonlarla ifade edilir. Açık ve koyu ton değerlerinin bilinçli kullanımı, iki boyutlu yüzeylerde üç boyut etkisi oluşturmaya sağlar. Ton geçişleri sayesinde geometrik formlar hacim kazanır ve görsel anlatım güçlenir (Görsel 3.1).



Görsel 3.1: Küre, küp ve silindir formlarını hacimlendirme

3.1. AÇIK VE KOYUYLA HACİMLENDİRME

Açık ve koyu, ışığın nesne üzerinde yansıtılma biçimidir. Güneş ışığı alan kürenin aydınlık kısmı açık tonlarda, ışık almayan kısmı koyu tonlarda görülür. Zemin gölgesi en koyu tonu taşır. Ton farkı, kürenin üç boyutlu algılanmasını sağlar (Görsel 3.2).



Görsel 3.2: Tek ışık kaynağının küre üzerinde oluşturduğu açık, orta, koyu ve en koyu ton bölgeleri



ARAŞTIRMA

Çevrenizde bulunan farklı geometrik nesneleri (küp, silindir, küre, koni vb.) tek ışık kaynağı kullanarak inceleyiniz. Aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Geometrik nesneleri farklı açılara taşıyarak oluşan gölge değişimlerini gözlemleyiniz.
2. Işık ve gölge kavramlarının sanat tarihindeki gelişimini ünlü ressamların eserlerinde açık ve koyu değerini inceleyiniz. Araştırma sonuçlarınızı görsellerle destekleyerek sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

3.1.1. Işık ve Gölge

Işık ve gölge; derinlik oluşturmada, hacim vermede, ritim ve denge öğelerinin estetik biçimde düzenlenmesinde belirleyici rol oynar. Işık olmadan form algılanamaz. Nesnenin görülmesini sağlayan enerji kaynağına **ışık** denir. Fotoğrafta, resimde nesnelerin biçimini, dokusunu ve rengini ortaya çıkarır.

Işığın nesne tarafından engellenmesi sonucu oluşan karanlık alana **gölge** denir. Gölge, nesnelerin üç boyutlu algılanmasına ve derinlik hissinin oluşmasına yardımcı olur.

Bir yüzeye düşen ışık, o yüzey üzerinde farklı ton değerleri oluşturur. Işık kaynağının yönü değiştikçe nesnenin üzerindeki açık ve koyu alanlar da değişir. Aynı nesne farklı yönlerden ışık aldığı anda aynı kalmaz. Işık yönlerinin oluşturduğu etkiler birbirinden çok farklıdır (Görsel 3.3).

IŞIK YÖNLERİ VE OLUŞAN ETKİLER					
IŞIK VE GÖLGE TEMEL İLKESİ	1. ÖNDEN IŞIK (CEPHEDEN)	2. YANDAN IŞIK (YAN IŞIK)	3. ALTTAN GELEN IŞIK (ALTTAN IŞIK)	4. ARKADAN IŞIK (KONTRA IŞIK / ARKA IŞIK)	5. YUKARIDAN IŞIK (TEPE IŞIĞI)
 Bir yüzeye düşen ışık, o yüzey üzerinde farklı ton değerleri oluşturur. Işık kaynağının yönü değiştikçe açık ve koyu alanlar da değişir.  Açık - Koyu Ton Değerleri	 Nesne düz aydınlatır. Gölge çok azdır. Nesne yassı ve derinliksiz görünür. Bu genellikle "düz ışık" olarak adlandırılır. 	 Nesnenin bir tarafı açık, diğer tarafı koyu olur. Form belirginleşir, hacim hissi verir. 	 Normalin tersine, gölgeler yukarı düşer. Alışılmamış ve rahatsız edici bir etki yaratır. Genellikle sinemada korku sahnelerinde ve grafik tasarımında dikkat çekmek için kullanılır. 	 Nesnenin önü tamamen karanlık kalır, çevresinde parlak bir çerçeve oluşur. Silüet etkisi (halo) oluşur. 	 Güneşin tam tepede olduğu öğle zamanıdır. Gölgeler kısalmış ve aşağı düşer. Yüzeylerde sert gölgeler oluşur. 
AYNI NESNEYE FARKLI YÖNLERDEN IŞIK					
 ÖNDEN IŞIK (CEPHEDEN)	 YANDAN IŞIK (YAN IŞIK)	 ALTTAN IŞIK (ALTTAN IŞIK)	 ARKADAN IŞIK (KONTRA / ARKA IŞIK)	 YUKARIDAN IŞIK (TEPE IŞIĞI)	 FARKLI YÖNLERDE IŞIK (SONUÇ DEĞİŞİR)

Görsel 3.3: Işık yönleri ve oluşan etkiler

Önden gelen ışık, cepheden gelen ışık veya **düz ışık** olarak da adlandırılır. Nesneyi düz aydınlatır. Gölge çok az, nesne yassı ve derinliksiz görünür.

Yandan gelen ışık, yan ışık olarak da adlandırılır. Nesnenin bir tarafı açık, diğer tarafı koyu olur. Form belirginleşir, hacim hissi verir.

Alttan gelen ışık, alışılmamış ve rahatsız edici etki yaratır. Normalin tersine gölgeler yukarı düşer. Bu ışık türü genellikle sinemada korku sahnelerinde kullanılır. Grafik tasarımında dikkat çekmek için faydalanılır.

Arkadan gelen ışık, kontra ışık veya **arka ışık** olarak da adlandırılır. Nesnenin önü tamamen karanlık kalır. Çevresinde parlak, çerçeve **silüet etkisi (halo)** oluşur.

Yukarıdan gelen ışık, tepe ışığı olarak da adlandırılır. Güneşin tam tepede olduğu zaman öğle zamanıdır. Işık tepeden gelir. Öğle zamanı gölgeler kısalmır ve aşağı düşer. Yüzlerde sert gölgeler oluşur.

Açık Ton

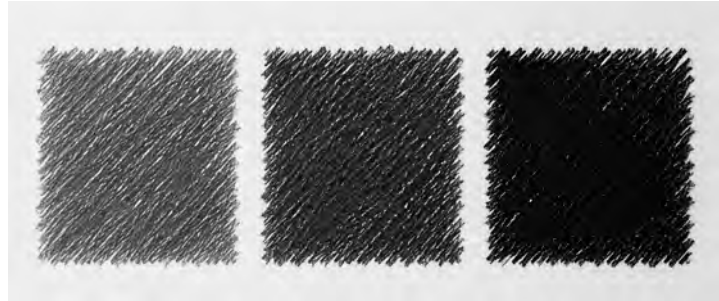
Açık ton, yüzeyin ışığı daha fazla aldığı bölgelerde oluşan parlak veya aydınlık tonlardır (Görsel 3.4). Açık tonlar her zaman doğrudan ışık kaynağı değildir. Sadece daha aydınlık görünen alanlardır.



Görsel 3.4: Açık ton

Koyu Ton

Koyu ton, yüzeyin daha az ışık aldığı bölgelerde oluşan karanlık tonlardır (Görsel 3.5). Koyu tonlar, formun hacmini ve derinliğini göstermede önemlidir.



Görsel 3.5: Koyu ton

3.1.2. Farklı Malzemelerde Açık ve Koyu

Farklı malzemelerde ışığın yüzey üzerindeki etkisi farklı şekillerde görünür.

Metal (çelik, alüminyum) yüzeyde ışığın etkisi parlak ve keskin yansıma yapar. Açık ve koyu arasındaki fark çok belirgindir (Görsel 3.6).



Görsel 3.6: Metal üzerinde yüksek kontrast, keskin yansıma

Porselen ve seramik yüzeyde ışığın etkisi parlak ama metalden yumuşaktır. Yüzey üzerinde geçişler, biraz daha yumuşak aralıkta geçer (Görsel 3.7).



Görsel 3.7: Porselen üzerinde orta kontrast, yumuşak yansıma

Ahşap ve tahta yüzeyde ışığın etkisi genellikle mattır. Yüzey üzerinde ışın dağılımı azdır. Açık ve koyu arasındaki geçiş daha yavaş ve yumuşak ilerler (Görsel 3.8).



Görsel 3.8: Ahşap üzerinde düşük kontrast, dağınık yansıma

Kumaş yüzeyde ışığın etkisi mat ve emicidir. Ton geçişleri çok yumuşaktır (Görsel 3.9).



Görsel 3.9: Kumaşta en düşük kontrast, yumuşak ton dağılımı

Cam ışığı direk kırar. Yüzeyinde şeffaflık ve parlama noktaları oluşur (Görsel 3.10).



Görsel 3.10: Cam geçirgen ve parlama (halo etkisi)



1. ETKİNLİK



Adı: Farklı Yüzeylerde Işık ve Gölge İncelemesi

Amaç: Farklı yüzeylerde ışık ve gölge incelemesi yapmak

Süre: 5 saat

Araç Gereç: metal kaşık veya metal kutu, porselen fincan, cam bardak, ahşap parça veya tahta blok, masa lambası veya el feneri, beyaz kâğıt, kurşun kalem, silgi.

Aşağıdaki etkinlik adımlarını takip ederek farklı yüzeylerde ışık ve gölge inceleme çalışmasını yapınız.

ETKİNLİK ADIMLARI

1. Metal, cam, porselen ve ahşap nesneleri masa üzerine yerleştirerek gözlem alanınızı oluşturunuz.
2. Yapay ışık kaynağını nesnelere tek yönden tutarak oluşan ışık, gölge ve parlaklık etkilerini gözlemleyiniz.
3. Işık kaynağının yönünü değiştirerek nesneleri farklı açılardan yeniden gözlemleyiniz.
4. Işığın yönüne bağlı olarak gölgenin yönü ve büyüklüğüyle açık, orta, koyu ton bölgelerinde meydana gelen değişimleri inceleyiniz.
5. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
6. Gözlem sonuçlarınızı aşağıdaki Farklı Yüzeylerde Işık ve Gölge Gözlem Formu'na göre yanıtlayınız.
7. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.

Değerlendirme: Yapacağınız etkinlik çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen kontrol listesine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

FARKLI YÜZEYLERDE IŞIK VE GÖLGE GÖZLEM FORMU

1. Bölüm

Işık ve Gölge Gözlemi

Bu form; farklı yüzeylerde ışığın yansıması, gölge oluşumu ve yüzey özelliklerini gözlemlemeniz amacıyla hazırlanmıştır.

Bu bölümü Farklı Yüzeylerde Işık ve Gölge İncelemesi etkinliğinde yaptığınız gözlemler doğrultusunda doldurunuz.

Metal

- Yüzeyi parlak mı? () Evet () Hayır
- Işığı güçlü şekilde yansıtıyor mu? () Evet () Hayır
- Gölgesi belirgin mi? () Evet () Hayır

Cam

- Yüzeyi parlak mı? () Evet () Hayır
- Işığı geçiriyor mu? () Evet () Hayır
- Gölgesi belirgin mi? () Evet () Hayır



Porselen

- Yüzeyi parlak mı? () Evet () Hayır
- Işığı yansıtıyor mu? () Evet () Hayır
- Gölgesi belirgin mi? () Evet () Hayır

Ahşap

- Yüzeyi mat mı? () Evet () Hayır
- Işığı yansıtıyor mu? () Evet () Hayır
- Gölgesi belirgin mi? () Evet () Hayır

2. Bölüm

Yüzey Özelliklerini Karşılaştırma

Bu bölümü yaptığınız gözlemlerden yararlanarak uygun kutucuğu işaretleyiniz.

İncelenen Yüzey	Işığı Yansıtma	Işığı Geçirme	Gölge Belirginliği	Yüzey Özelliği
Metal				
Cam				
Porselen				
Ahşap				

3. Bölüm

Çıkarım

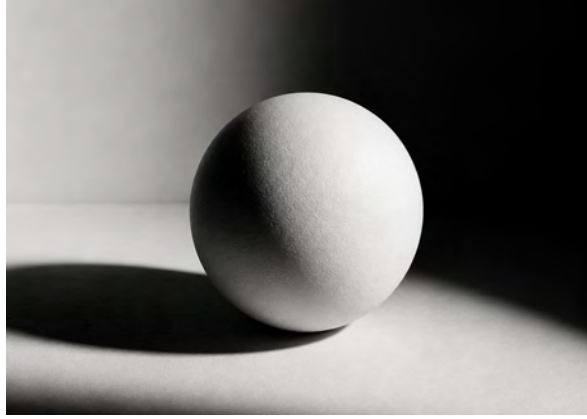
Gözlem formunda elde ettiğiniz verilerden yararlanarak farklı yüzeylerin ışığı yansıtma ve gölge oluşturma özelliklerini karşılaştıran kısa bir sunum hazırlayınız. Hazırladığınız sunumu sınıfta sununuz.

Kontrol listesine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



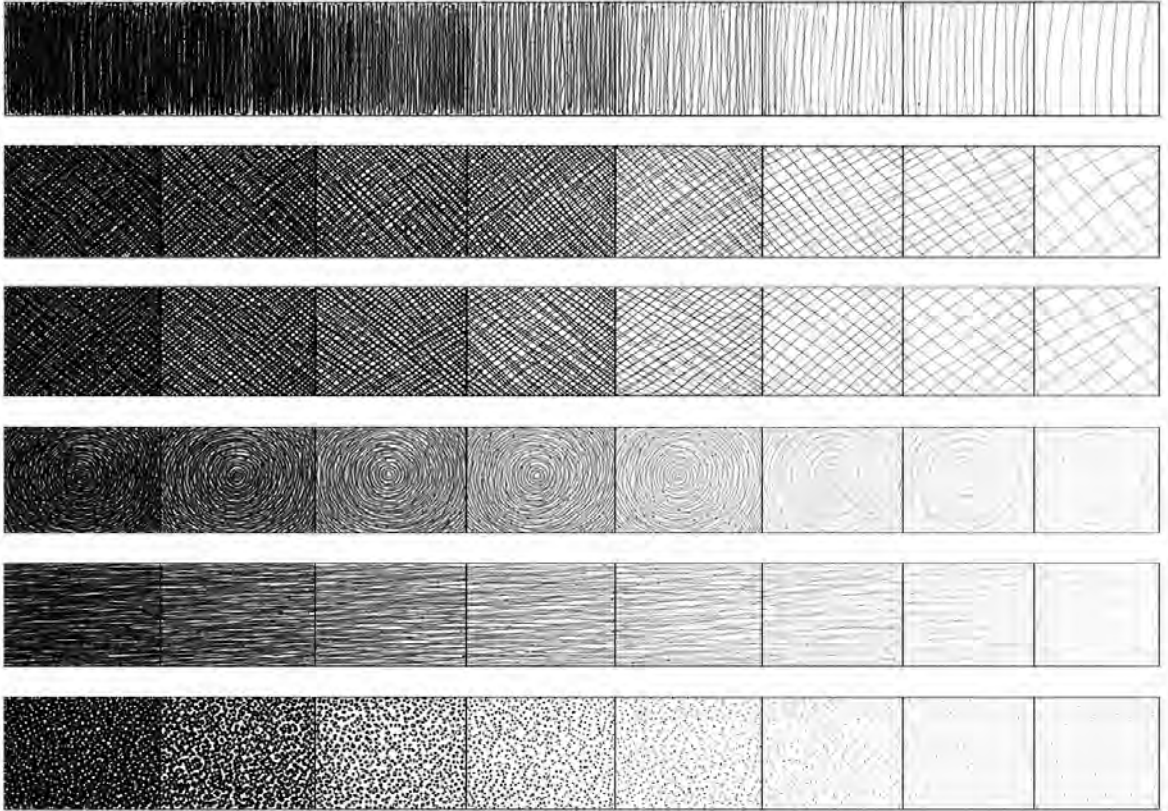
3.1.3. Ton ve Ton Çubuğu

Işık kaynağı sağdan geldiğinde nesnenin sağ tarafı bol ışık alır ve açık ton değerleri taşır (Görsel 3.11). Sol tarafı ışık almayacağı için koyu ton değerleri oluşur. Ortadaki geçiş bölgesi en açık ile en koyu arasında kalan orta ton değerlerini içerir.



Görsel 3.11: Işık kaynağı

Ton, rengin veya yüzeyin açıklık ve koyuluk derecesidir. Beyazdan siyaha doğru oluşan geçişler, ton değerlerini oluşturur (Görsel 3.12). Nesnenin hacimli görünebilmesi için ton farklılıklarının doğru kullanılması gerekir. Ton geçişleri ne kadar kontrollü yapılırsa hacim etkisi de o kadar güçlü olur.



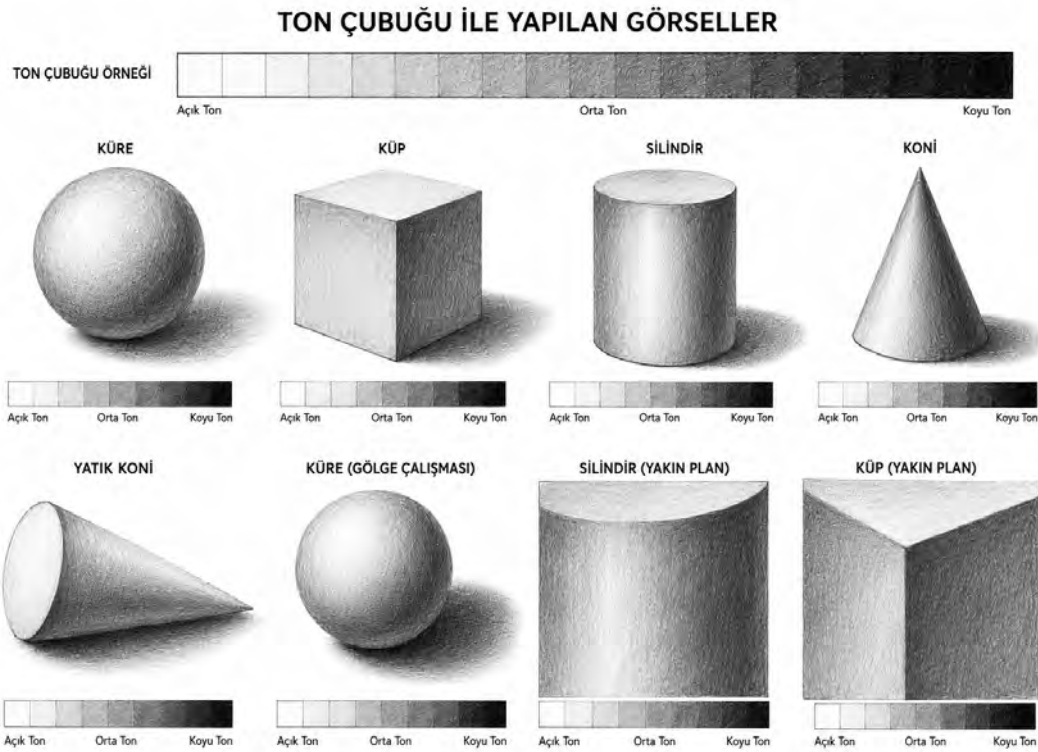
Görsel 3.12: Tarama teknikleriyle ton geçişleri

Ton çubuğu, beyazdan siyaha uzanan ton değerlerinin aşamalı olarak gösterildiği bir düzenlemedir (Görsel 3.13). **Valör** olarak da adlandırılan bu uygulamada açık, orta ve koyu tonlar birbirine yumuşak geçişlerle sıralanarak ton farklılıkları görsel olarak ifade edilir.



Görsel 3.13: Ton çubuğu dokuz kademedeki açıktan koyuya geçiş

Ton çubuğu çalışmaları, ışık ve gölge ilişkisinin daha iyi kavranmasını sağlayan temel uygulamalardan biridir. Bu çalışmalar sayesinde açık ve koyu değerler arasındaki farklar ayırt edilir (Görsel 3.14). Nesneler üzerindeki ışığın oluşturduğu gölge değerleri dikkatle gözlemlenerek görsel algı becerilerinin geliştirilmesi hedeflenir. Tonlar arasındaki geçişleri yumuşak ve dengeli biçimde uygulamak hacim, derinlik ve gerçelik etkisi oluşturulmasına yardımcı olur.

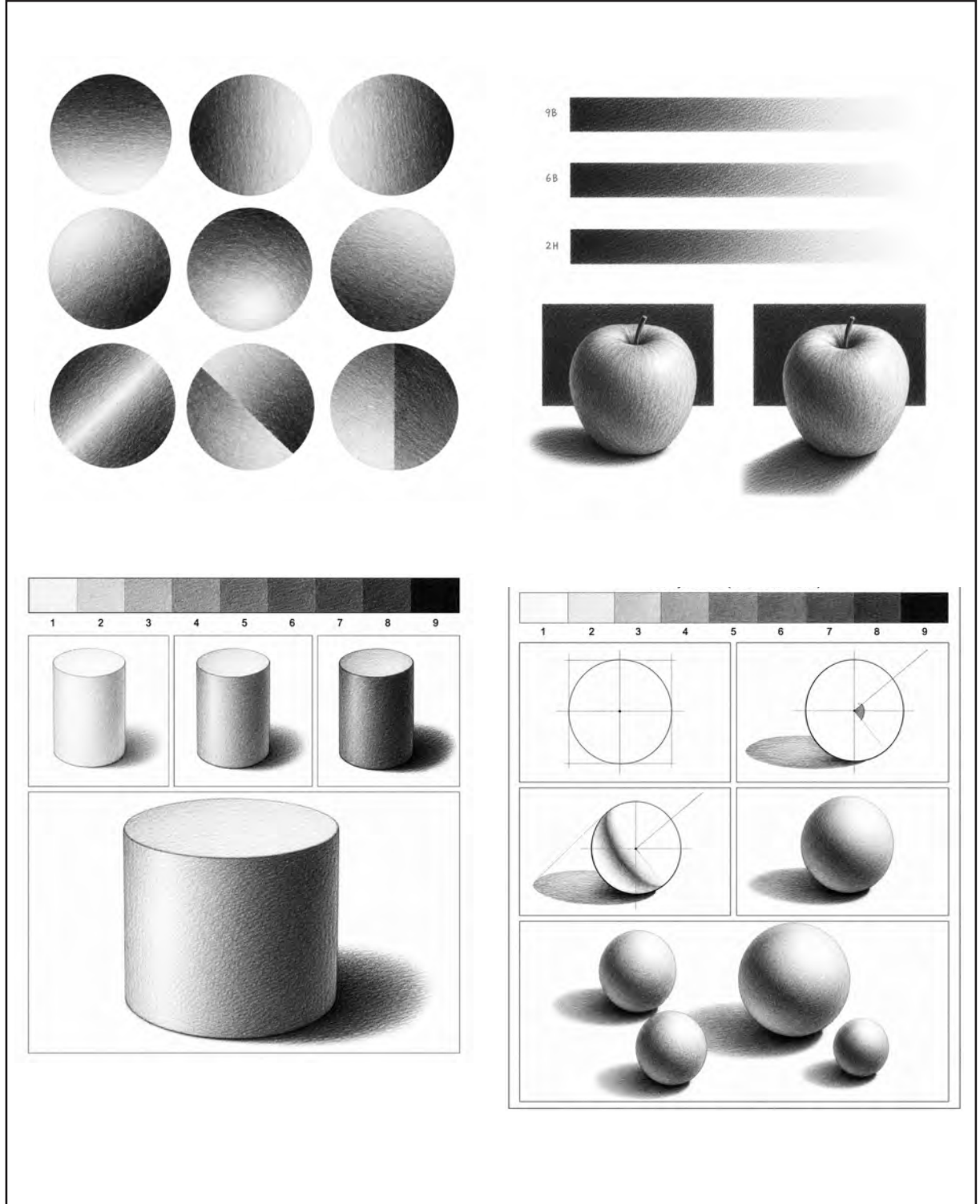


Görsel 3.14: Nesne üzerinde ton çubuğuyla yapılan görseller

BİLGİ NOTU

Bir rengin açık ya da koyu görünmesi yalnızca kendi tonuna bağlı değildir. Aynı gri ton; açık renkli bir zeminde daha koyu, koyu renkli bir zeminde ise daha açık algılanabilir. Bu durum, çevredeki tonların görsel algıyı etkilediğini gösterir.

Görsel 3.15'te yüzey üzerinde ton çubuğu kullanılarak oluşturulan çalışmalar yer almaktadır.

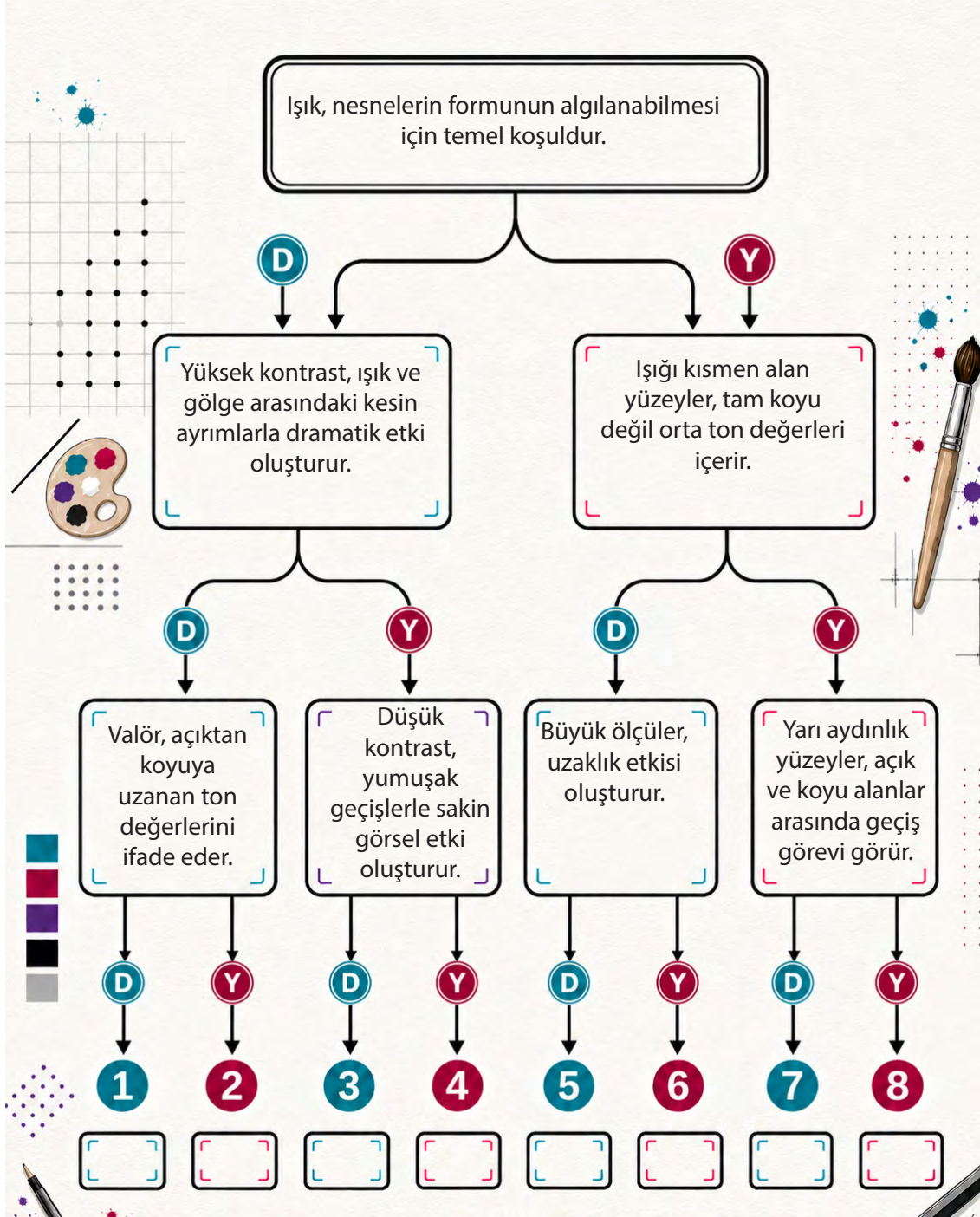


3.15: Üç boyutlu form örnekleri



1. SIRA SİZDE

Aşağıda Doğru (D)-Yanlış (Y) önermeleri içeren tanılayıcı dallanmış ağaç verilmiştir. **Verilen önermenin doğru olduğunu düşünüyorsanız (D), yanlış olduğunu düşünüyorsanız (Y) seçeneğini işaretleyiniz. İlk önermeden başlayarak yapacağınız doğru ya da yanlış seçimiyle doğru çıkışa ulaşınız.**



1. UYGULAMA



Adı: Ton Çubuğu Oluşturma

Amaç: Beyazdan siyaha doğru ton çubuğu oluşturmak

Süre: 2 saat

Araç Gereç: 25x35 cm resim kâğıdı, 2B, 3B, 4B resim kalemleri, silgi, cetvel.

Aşağıda verilen şablona göre işlem basamaklarını takip ederek beyazdan siyaha doğru ton çubuğu oluşturma çalışmasını yapınız.

İşlem Basamakları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.
2. 25x35 cm resim kâğıdına resim kalemi kullanarak cetvel yardımıyla aşağıda verilen şablona göre 10x15 cm'lik dokuz tane dikdörtgeni, yan yana gelecek şekilde çiziniz.

EN AÇIK								EN KOYU

3. İlk bölümü beyaz bırakınız. Son bölümü siyah tonlayınız.
4. Aradaki bölümlerde açık, orta ve koyu ton geçişleri oluşturunuz.
5. Ton geçişlerinin yumuşak ve tarama geçişlerinin aynı olmasına özen gösteriniz.
6. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
7. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.

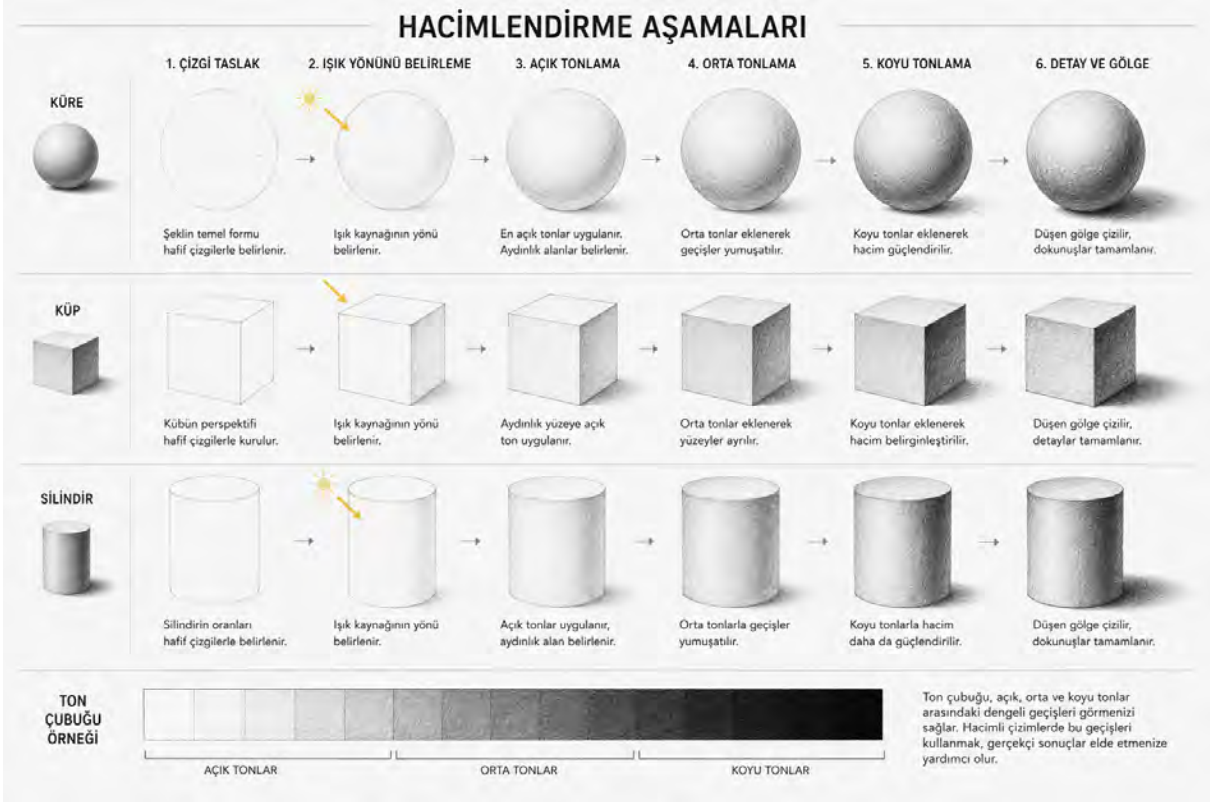
Değerlendirme: Yapacağınız uygulama çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen derecelendirme ölçeğine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken derecelendirme ölçeğinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Derecelendirme ölçeğine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



3.1.4. Geometrik Formda Hacimlendirme

Geometrik şekiller, ışık ve gölge kullanılarak üç boyutlu görünüme kavuşturulabilir. Bu işleme **hacimlendirme** denir. Hacim etkisi oluşturulurken ışığın yönü belirlenir ve şeklin aydınlık, yarı gölge, koyu gölge ile düşen gölge bölgeleri tonlanır (Görsel 3.16). Açık, orta ve koyu tonlar arasındaki dengeli geçişler; küp, küre, silindir, koni gibi geometrik şekillerin daha gerçekçi görünmesini sağlar. Hacimlendirme çalışmaları; gözlem yapma, tonlama ve çizim becerilerinin gelişimine katkı sağlar.



Görsel 3.16: Geometrik nesne üzerinde hacimlendirme aşamaları

Küp

Küp, düz yüzeylerden oluşur. Işığı doğrudan alan yüzey açık, yan yüzey orta, ışık almayan yüzey ise koyu tonda görünür. Yüzeyler arasındaki ton farkı, küpün hacim etkisini ortaya çıkarır.

Küre

Küre, eğrisel yapıya sahip olduğu için tonlar yumuşak geçişlerle uygulanır. En aydınlık noktadan gölgeye doğru kademeli tonlama yapılır. Bu geçişler, kürenin yuvarlak biçimini belirginleştirir.

Silindir

Silindirin gövdesinde tonlar, yüzeyin eğimine bağlı olarak yavaş yavaş değişir. Üst yüzey ışığın geliş yönüne göre farklı ton değerleri alabilir. Zemine düşen gölge, silindirin hacim etkisini güçlendirir.

Koni

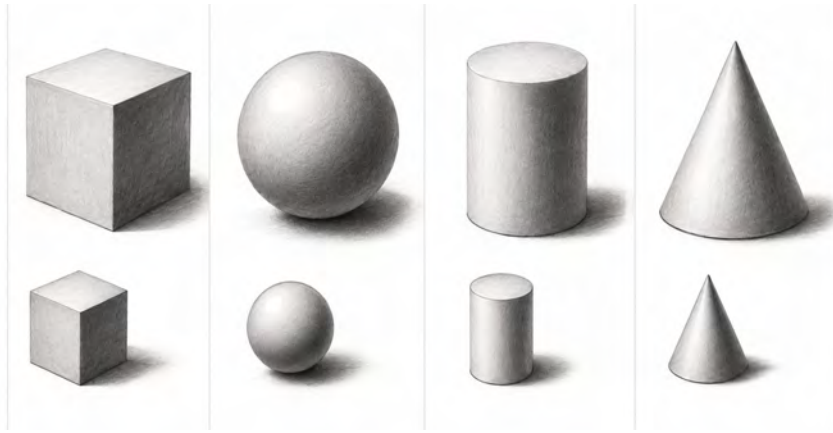
Konide ışık ve gölge, yüzeyin eğimine göre değişir. Ton geçişleri doğru uygulandığında koninin yüksekliği ve üç boyutlu görünümü daha belirgin hâle gelir.

Hacimlendirmede Ton Geçişlerinin Önemi

Hacimlendirme çalışmalarında açık, orta ve koyu tonlar arasında dengeli geçişler oluşturulmalıdır (Görsel 3.17). Özellikle eğrisel yüzeylerde yumuşak ton geçişleri, biçimin doğal görünmesini sağlar. Kara kalem çalışmalarında farklı kalem sertlikleri ve tarama teknikleri kullanılarak istenen ton değerleri elde edilebilir.

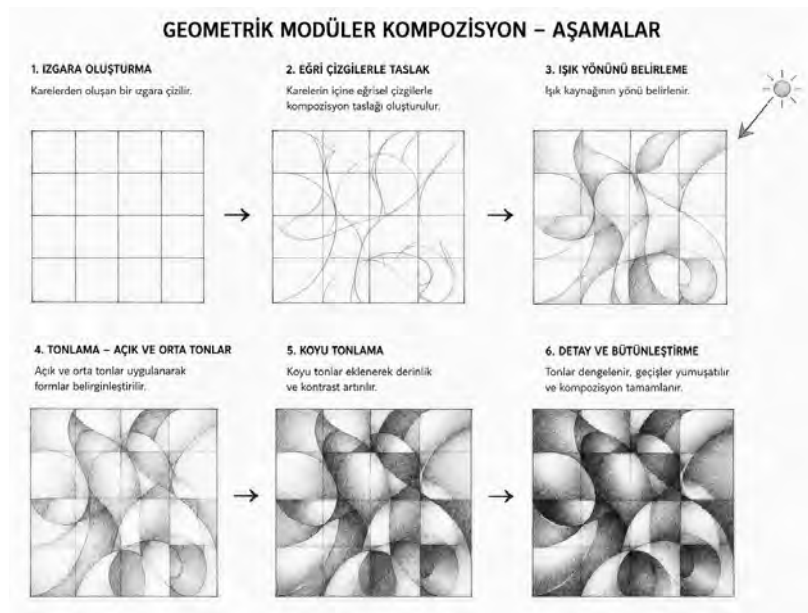
Aşağıda hacimlendirme yapılırken dikkat edilmesi gereken hususlar verilmiştir.

- Çizime başlamadan önce ışık kaynağının yönü belirlenmelidir.
- Açık, orta ve koyu tonlar arasında dengeli geçişler oluşturulmalıdır.
- Düşen gölge, ışığın geliş yönüne uygun çizilmelidir.
- Şeklin yüzey özelliğine uygun tonlama tekniği kullanılmalıdır.
- Ton değerleri sürekli karşılaştırılarak hacim etkisi korunmalıdır.



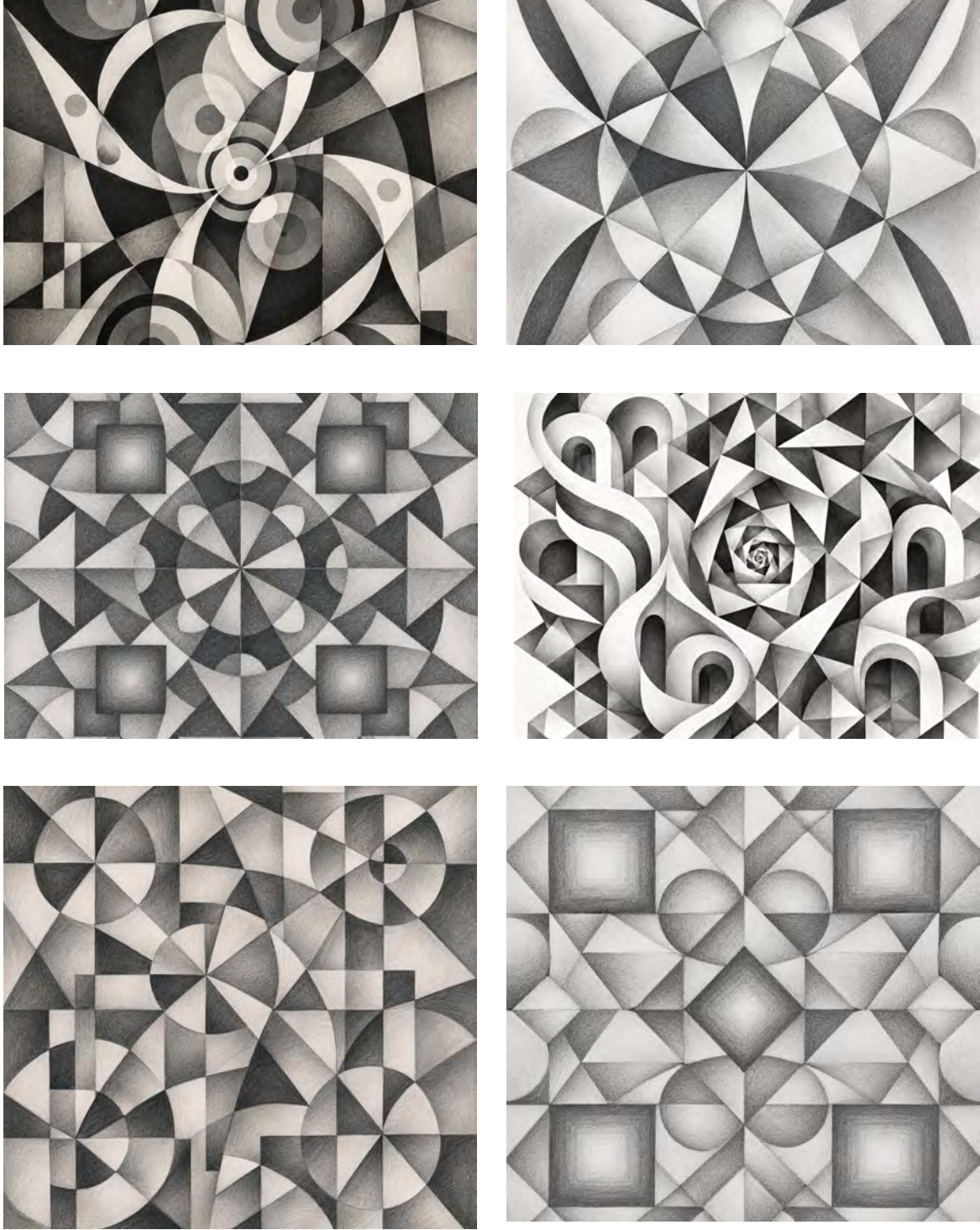
Görsel 3.17: Dengeli ton geçişleri

Görsel 3.18’de geometrik formda kompozisyon aşamaları yer almaktadır.



3.18: Geometrik modüler kompozisyon aşamaları

Görsel 3.19'da açık ve koyu etkisi yaratarak özgün geometrik formlarla oluşturulan kompozisyon örnekleri yer almaktadır.



Görsel 3.19: Geometrik formda kompozisyon aşamaları



2. ETKİNLİK



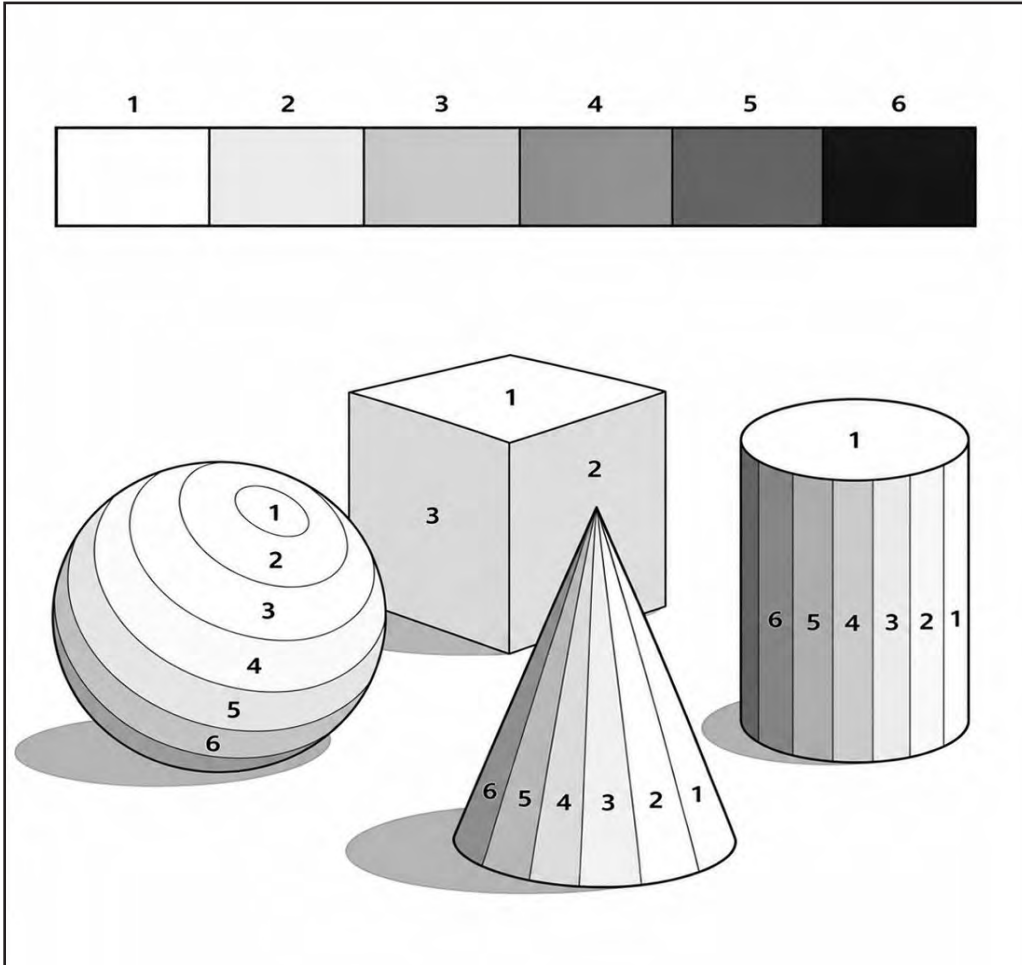
Adı: Geometrik Biçimlere Tonlama Çalışması

Amaç: Geometrik biçimlere tonlama çalışması yapmak

Süre: 2 saat

Araç Gereç: 2B, 3B, 4B resim kalemleri, silgi, cetvel.

Aşağıdaki ton çubuğunu inceleyiniz. Geometrik biçimlerin üzerindeki numaraları, ton çubuğundaki karşılık gelen ton değerleriyle eşleştirerek biçimleri kara kalemle tonlayınız. Tonlama sırasında açık, orta ve koyu tonlar arasındaki geçişleri yumuşak şekilde uygulayınız.



Değerlendirme: Yapacağınız etkinlik çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen kontrol listesine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Kontrol listesine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



2. UYGULAMA



Adı: Geometrik Şekilleri Hacimlendirme

Amaç: Geometrik formları açık ve koyu ton değerleriyle hacimlendirmek

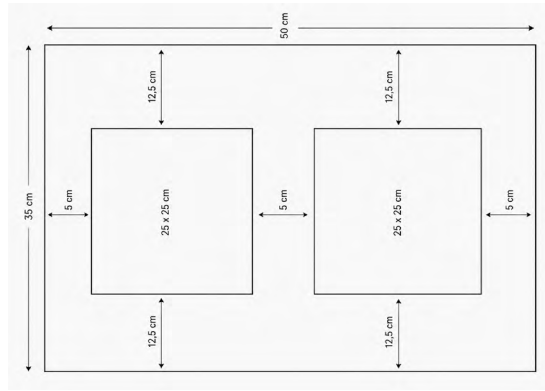
Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35x50 cm resim kâğıdı, HB, 2B, 3B, 4B vb. resim kalemleri, silgi, cetvel, kalemtraş.

Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek geometrik formları açık ve koyu ton değerleriyle hacimlendirme çalışmasını yapınız.

İşlem Basamakları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.
2. 35x50 cm resim kâğıdına resim kalemi kullanarak cetvel yardımıyla aşağıda verilen şablona göre 25x25 cm'lik iki tane kare çiziniz.



3. Belirlediğiniz geometrik formları alanın içine çiziniz.
4. Işık yönünü belirleyiniz. Açıkta kalacak alanları işaretleyiniz.
5. Geometrik formda orta tonları oluşturunuz.
6. En koyu bölgeyi belirleyiniz ve düşen gölgeyi ekleyiniz.
7. Ton geçişlerini yumuşatarak çalışmanızı tamamlayınız.
8. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
9. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.

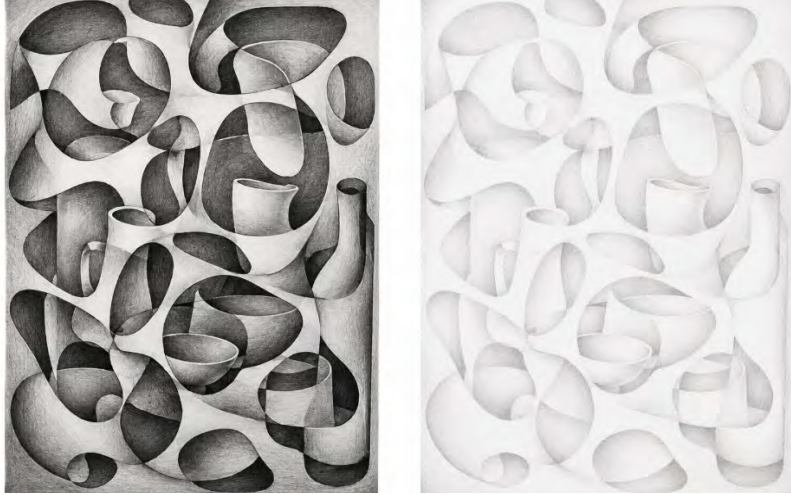
Değerlendirme: Yapacağınız uygulama çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen derecelendirme ölçeğine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken derecelendirme ölçeğinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Derecelendirme ölçeğine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



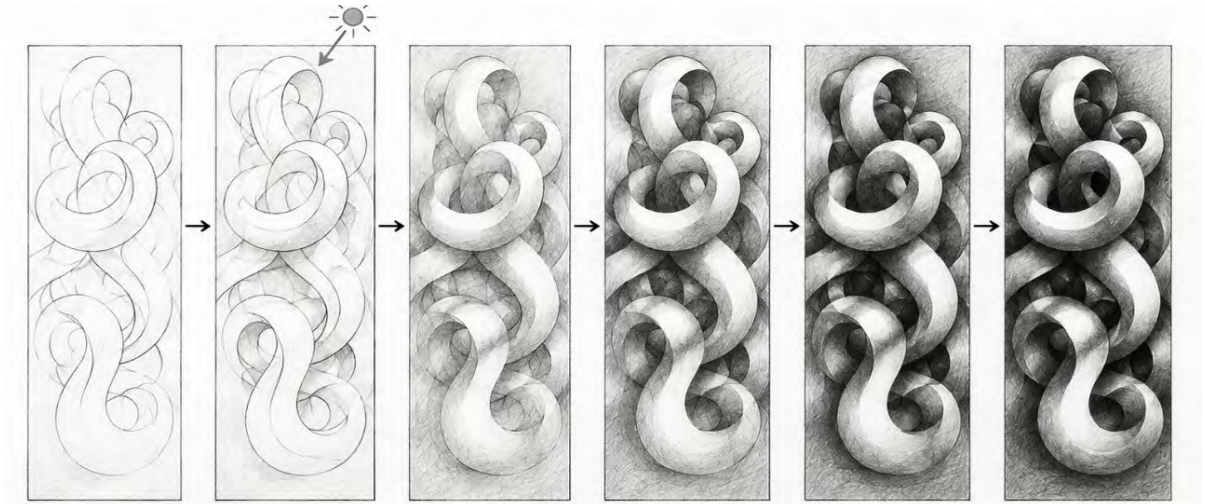
3.2. AÇIK VE KOYUYLA YÜZEY DÜZENLEMESİ

Tasarı ilkelerine uygun yüzey düzenlemesi yapmak, görsel açıdan çekici ve bütünlüklü kompozisyon elde etmenin temel koşullarından biridir. Estetik kompozisyon oluşturmak için form, biçim, renk, aralık gibi öğelerin yanı sıra açık ve koyu ton değerlerinin de dengeli biçimde kullanılması önemlidir. İki boyutlu yüzey düzenlemeleri, formlara hacim kazandırmadan sade biçimde yapılabileceği gibi ton geçişleriyle hacim etkisi yaratılarak da uygulanabilir (Görsel 3.20).



Görsel 3.20: Ton geçişleriyle hacim etkisi yaratılmış yüzey düzenleme

Görsel 3.21’de iki boyutlu düzlemde yüzey düzenleme aşamaları yer almaktadır.



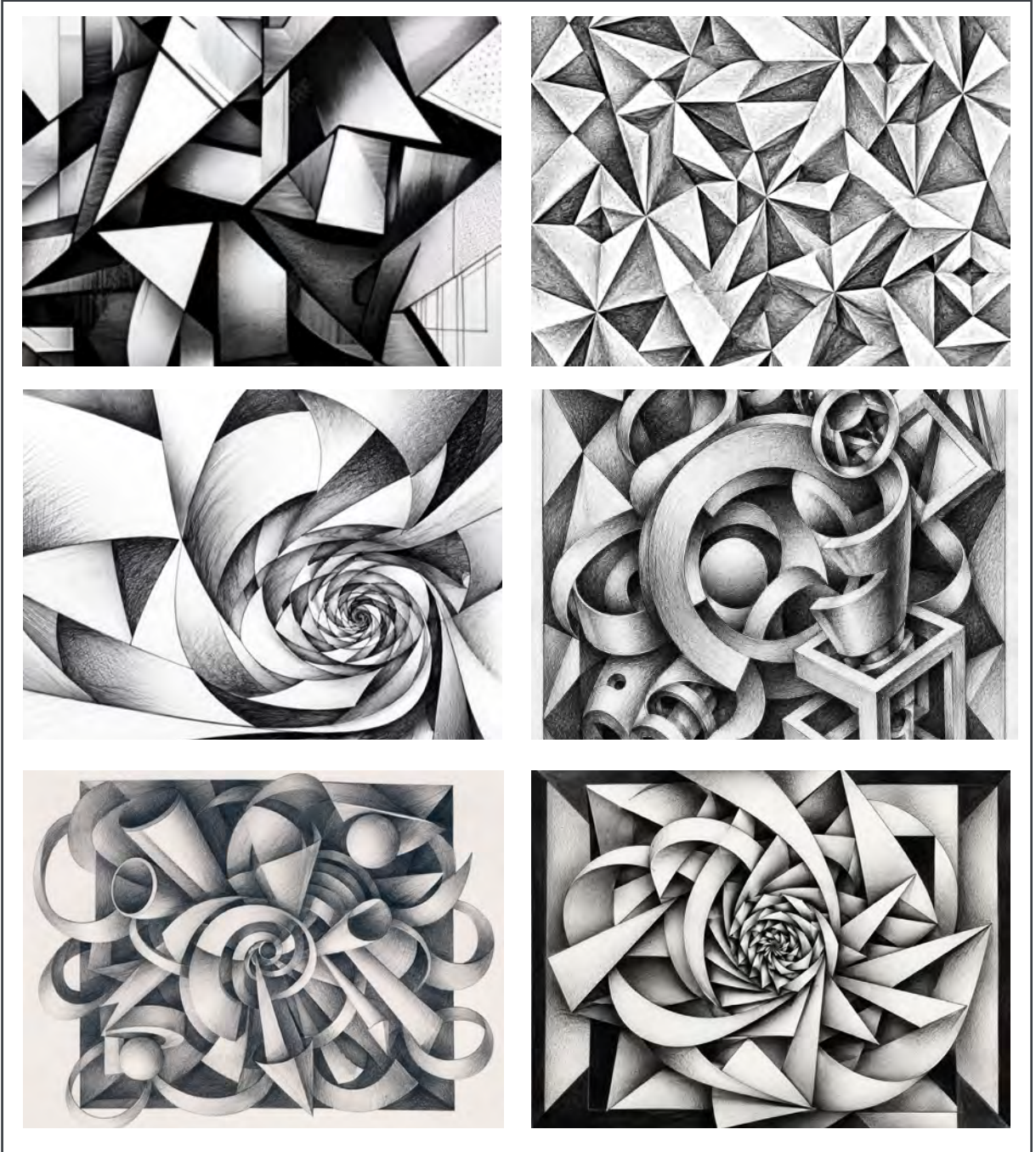
Görsel 3.21: Yüzey düzenleme aşamaları

Aşağıda yüzey düzenleme yapılırken dikkat edilmesi gereken hususlar verilmiştir.

- Yüzey düzenlemeye başlamadan önce tasarı ilkeleri (ritim, tekrar, benzerlik, uyum, denge, kontrast, ölçü, aralık vb.) göz önünde bulundurulmalıdır.
- Küçük biçimler uzaklık etkisi, büyük biçimler yakınlık etkisi yaratır. Bu durum **mekânsal derinlik illüzyonu** oluşturur.

- Aralıkların birbirine yakın tutulması bütünlük sağlar. Aşırı uzak bırakılan aralıklar, kompozisyonu bölüp parçalara ayırır.
- Aralık, şekil, biçim gibi öğelerin farklı büyüklüklerde kullanılması monotonluğu engeller ve görsel zenginlik katar.
- Form veya şekiller kompozisyona yerleştirilirken zemin ve biçim ilişkisine özen gösterilmelidir.

Görsel 3.22'de açık ve koyu etkisi yaratılarak özgün geometrik formlarla oluşturulan yüzey düzenleme örnekleri yer almaktadır.



Görsel 3.22: Özgün geometrik formlarla yüzey örnekleri



Adı: Açık ve Koyuyla Yüzey Düzenlemesi

Amaç: Geometrik formlarla iki boyutlu yüzey üzerinde özgün kompozisyonlar oluşturmak

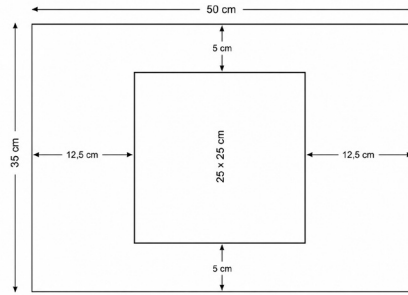
Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35x50 cm resim kâğıdı, HB, 2B, 3B, 4B resim kalemleri, silgi, fon kâğıdı, yapıştırıcı, maket bıçağı, cetvel.

Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek geometrik formlarla iki boyutlu yüzey üzerinde özgün kompozisyonlar oluşturma çalışmasını yapınız.

İşlem Basamakları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.
2. 35x50 cm resim kâğıdına resim kalemı kullanarak cetvel yardımıyla aşağıda verilen şablona göre 25x25 cm'lik bir tane kare çiziniz.



3. Geometrik formları farklı boyutlarda karenin içine tasarlayınız.
4. Formları yüzeye dengeli biçimde yerleştiriniz.
5. Formlar arasında ritim, vurgu ve hareket oluşturmaya çalışınız.
6. Açık, orta ve koyu tonları uygulayarak ışığın yönünü belirleyiniz.
7. Tamamlanan çalışmanızı paspartulayınız.
8. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
9. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen derecelendirme ölçeğine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken derecelendirme ölçeğinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Derecelendirme ölçeğine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.





ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki cümlelerin başındaki parantez içlerine cümle doğru ise “D”, yanlış ise “Y” yazınız.

1.	()	Nesne üzerinde değişen değerlerde oluşan aydınlık karanlık alanlara ışık ve gölge denir.
2.	()	Nesnenin ışığı kısmen yansıttığı yüzeyleri, orta ton değerleri içeren yarı aydınlık bölgeler oluşturur.
3.	()	Yüzey düzenlemede büyük ölçülerin kullanılması uzaklık hissi verir.
4.	()	Kompozisyonda aralık, şekil, biçim gibi öğelerin farklı büyüklüklerde kullanılması monotonluğu engeller.
5.	()	Valör, yalnızca renksiz (siyah beyaz) ortamda kullanılan ton kademelerini ifade eder.
6.	()	Hacimlendirme çalışmalarında tonlama, en açık tondan başlanarak kademeli biçimde uygulanmalıdır.

B) Aşağıda verilen cümlelerdeki boşlukları kutu içindeki ifadelerden doğru olanlarıyla doldurunuz.

açık ve koyu	belirsiz	birlik	kontrast
hacimlendirme	ton	valör	ışık ve gölge

7. Işık ve gölge alanlarında beliren farklı her aydınlatma derecesine denir.
8. Yüksek kontrast ortamında keskin, net; düşük kontrast ortamında biçim ve gölgeler görülür.
9. İki boyutlu yüzeyde ifade edilen form veya nesnelere, üç boyutlu hissi kazandırmak amacıyla yapılan işleme denir.
10. Estetik kompozisyon hazırlanırken değerlerinin dengeli kullanılması önem taşır.
11. Yüzey düzenlemede aralıkların birbirine yakın tutulması sağlarken aşırı uzak bırakılması kopukluğa yol açar.
12. Objenin ışık ve gölge alanları arasında oluşan, en açıktan en koyuya sıralanan ton kademelerine denir.
13. Nesne yüzeyindeki aydınlık ve karanlık bölgelerin birbirini tamamlayacak biçimde zıtlık oluşturmalarına etkisi denir.

C) Aşağıdaki senaryoya göre 14, 15. soruların cevaplarını bırakılan boşluklara yazınız.

Müze Sergi Tasarımı

Sanat müzesi, öğrenci çalışmalarından oluşan ışık ve biçim temalı sergi açmayı planlar. Küratör (sergi sorumlusu), sergi duvarlarının mat gri renkte olduğu bir alanda küre ve küp formlarını içeren, siyah kalemle çizilmiş, hacimlendirilmiş özgün birer çalışmayı yan yana sergilemek ister. İzleyicinin önce küreyi, sonra küpü fark etmesini hedefler.

14. Küratörün istediği görsel hiyerarşinin (önce küre, sonra küp) sağlanması için iki çalışma arasındaki hangi açık ve koyu ton ilişkisi belirleyici olacaktır? Kontrast, ton değeri ve egemenlik kavramlarını kullanarak açıklayınız.

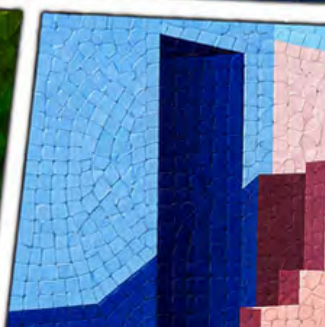
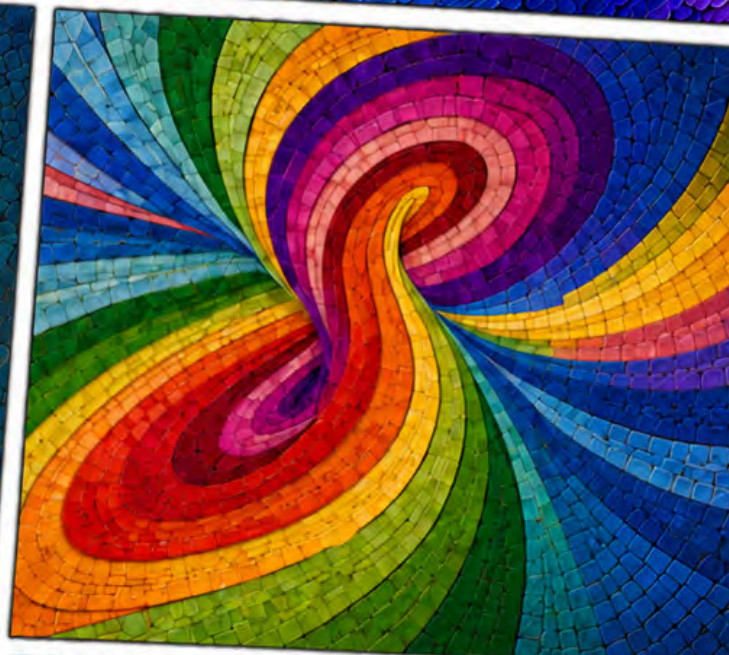
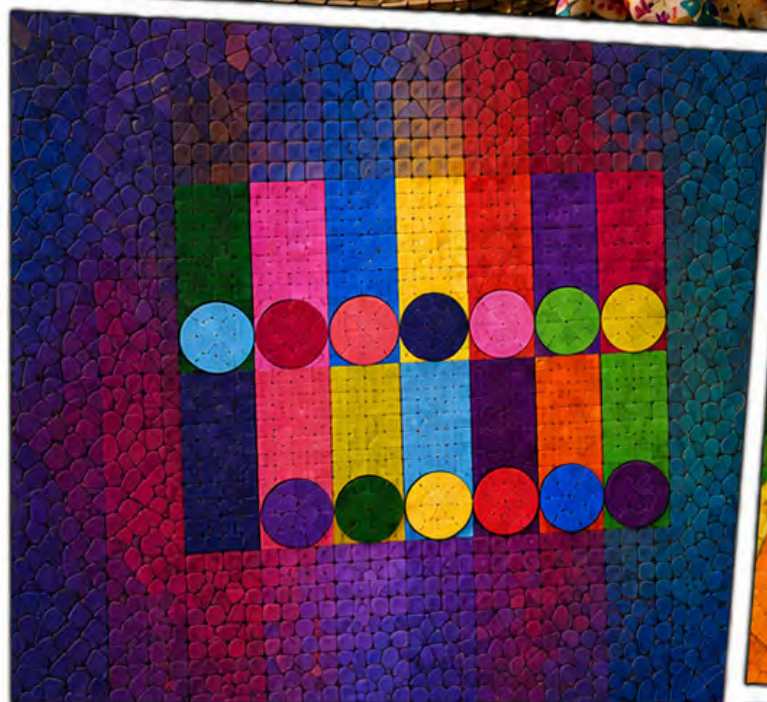
15. Mat gri duvar zemininde siyah beyaz çalışmaların sergilenmesi zemin ve biçim ilişkisi açısından nasıl etki yaratır? Bu durumda çalışmaların ton dağılımı nasıl düzenlenmelidir? Açıklayınız.

16. Aşağıdaki senaryoya göre 16. sorunun cevabını bırakılan boşluklara yazınız.

Reklam Afişi Tasarımı

Grafik tasarımcısı, siyah beyaz reklam afişinde tek geometrik form kullanarak ürünü güçlü ve hacimli göstermek ister. Bütçenin sınırlı olması nedeniyle yalnızca kara kalem tonlarından yararlanılacaktır.

16. Tasarımcı, hangi geometrik formu seçmelidir? Seçtiği formu hacimlendirmek için ışık kaynağını nereden konumlandırmalıdır? Yüksek kontrast, valör ve form yapısına uygun ton geçişi kavramlarıyla ilişkilendirerek yanıtlayınız.



4. Öğrenme Birimi



Öğrenme Birimi
Karekodu



KONULAR

4.1. RENK BİLGİSİ

4.2. RENK KONTRASTLARI



ANAHTAR KAVRAMLAR

- guaj boya
- kontrast
- renk
- renk çemberi
- ton skalası



BEKLENTİLER

Bu öğrenme biriminde sizden

- rengin psikolojik etkilerini yorumlamanız
- guaj boyanın teknik özelliklerini açıklamanız
- renk çemberi ve ton skalası uygulamaları yapmanız
- ana ve ara renkleri doğru yerlerde kullanmanız
- renk kontrastlıklarını ayırt etmeniz
- renk kontrastlarını kullanarak özgün ve soyut yüzey düzenlemeleri yapmanız

beklenmektedir.

RENK



HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

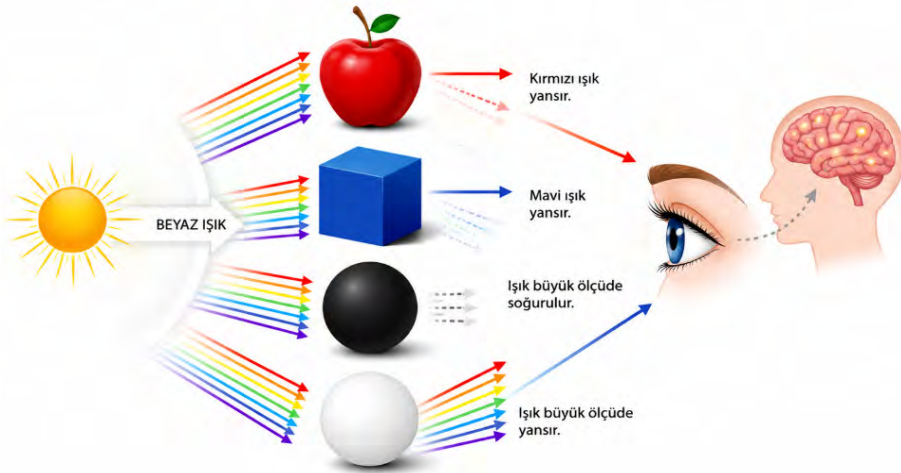
1. Sabahın erken saatlerindeki ışık ile gün batımındaki ışık, çevrenizdeki nesnelerin renklerini farklı tonlarda algılamaya neden olur. **Bu durumu tasarımcı bakış açısıyla yorumlayınız.**
2. Sıcak soğuk renkler denildiğinde aklınıza neler gelir? Günlük yaşamdan örnekler vererek açıklayınız.
3. Tasarımcıların renk seçimleri, tüketici tercihlerini ve davranışlarını nasıl etkiler? Ürünlerin renk kimliğinin tüketiciler üzerindeki etkilerini örneklerle açıklayınız.

KONUYA BAŞLARKEN

Doğadaki varlıkların algılanmasını sağlayan renkler; tasarımlarda duygu, anlam ve görsel etki oluşturma yanı sıra dikkat çekme, vurgu yapma ve kompozisyonu güçlendirme işlevi görür. Renklerin birbiriyle olan ilişkilerini anlamak, başarılı tasarım oluşturma temel koşullarındandır.

4.1. RENK BİLGİSİ

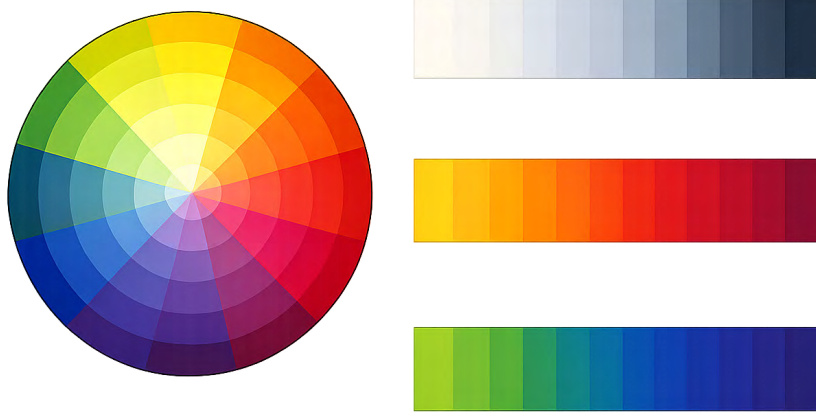
Renk; ışığın nesnelerden **yansımaları** veya **soğurulması** sonucu gözle görülen, beyinle algılanan görsel etkidir (Görsel 4.1). Renk ve ışık arasında güçlü ilişki vardır. Işık olmadan renk oluşmaz. Bu ilişki görsel tasarımın temelini oluşturur. Renk, sadece görsel süsleme değil duyguları etkileyen ve farklı anlamlar taşıyan iletişim aracıdır. **Yansımaları**, ışığın bir nesnenin yüzeyine çarptıktan sonra geri dönmesidir. Bir nesnenin hangi renkte görüldüğü, o nesnenin ışığı ne kadar yansıttığıyla ilgilidir. **Soğurulma (absorpsiyon)**, ışığın bir kısmının nesne tarafından tutulup içine alınmasıdır. Nesne, soğurmadığı ışığı yansıtır ve yansıyan ışığın rengi görülür.



Görsel 4.1: Renk

Görsel sanatlarda ve temel tasarımda renk, resmin veya tasarımın düzenlenmesinde önemli yere sahiptir. Rengi doğru kullanabilmek için ton, uyum, zıtlık, denge gibi temel kavramların anlaşılması gerekir.

Ton, bir rengin açıklık veya koyuluk derecesidir. Bir renge beyaz eklenerek açık tonlar, siyah eklenerek koyu tonlar elde edilir (Görsel 4.2).



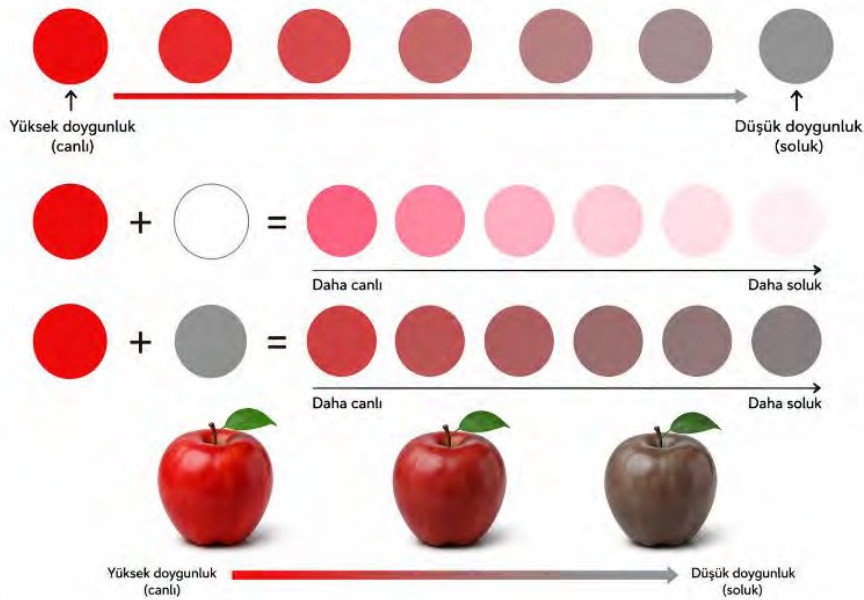
Görsel 4.2: Ton değerleri

Uyum, birbirine yakın ya da birbirini tamamlayan renklerin bir arada kullanılarak göze hoş gelen bir bütünlük oluşturmaktır.

Zıtlık, birbirinden farklı ya da renk çemberinde karşılıklı yer alan renklerin bir arada kullanılmasıyla oluşan çarpıcı etkidir.

Denge, kompozisyonda renklerin görsel ağırlığının dağılımıyla oluşan kararlılık hissidir. Sıcak ve koyu renkler göze daha ağır, soğuk ve açık renkler ise daha hafif görünür. Renklerin yerleşimi kompozisyonun dengesini doğrudan etkiler.

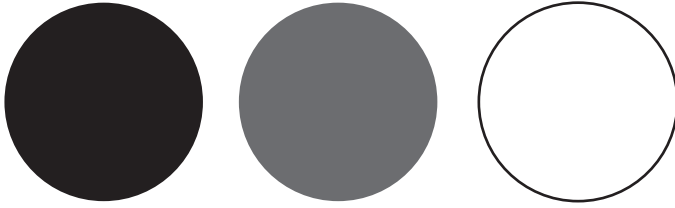
Doygunluk, kroma olarak da adlandırılır. Rengin saflık derecesi veya canlılığıdır. Başka renklerle karıştırıldıkça renk soluklaşır ve doygunluğunu yitirir (Görsel 4.3).



Görsel 4.3: Doymunluk (kroma)

4.1.1. Nötr Renk

Bir cisim aldığı ışığı tamamen yansıtıyorsa beyaz, tamamen emiyorsa siyah olarak görünür. Siyah ve beyaz, renk olarak kabul edilmez. Saf beyaz ve siyahın karışımından gri oluşur (Görsel 4.4). Bu siyah, beyaz ve griye **nötr renkler** denir. Nötr renkler etkisizdir. Yanındaki renkleri etkilemez ancak yanına gelen renklerin etkisi altında kalır. Bir renge siyah eklenirse o rengin mat ve koyu tonu, beyaz eklenirse pastel ve açık tonu elde edilir. Ancak renge eklenen siyah ya da beyazla ortaya çıkan griler, eklendiği rengin etkisini taşıdığından nötr renkler sınıfına girmez. Örneğin yeşilimsi gri, kırmızımsı gri vb.



Görsel 4.4: Siyah, gri, beyaz

4.1.2. Renk Perspektifi

Varlıklar gözden uzaklaştıkça küçülüyorlarmış gibi görünür. Bununla beraber renklerinde de solma gözlemlenir. Bunun nedeni göz ile nesne arasındaki hava tabakasının artmasıdır. Nesne ne kadar uzaksa gözle nesne arasına o kadar fazla hava katmanı girer, nesneler gerçek renklerini kaybederek daha soluk görünür. Bu yüzden aynı renkteki nesne, yakından daha canlı ve parlak görünürken uzaklaştıkça matlaşır ve soluklaşır. Bu duruma **renk** ya da **hava perspektifi** denir (Görsel 4.5).

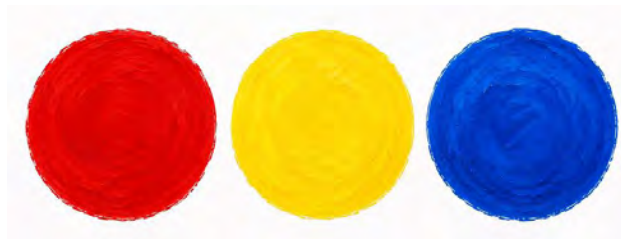


Görsel 4.5: Renk perspektifi

4.1.3. Renk Sınıflandırması

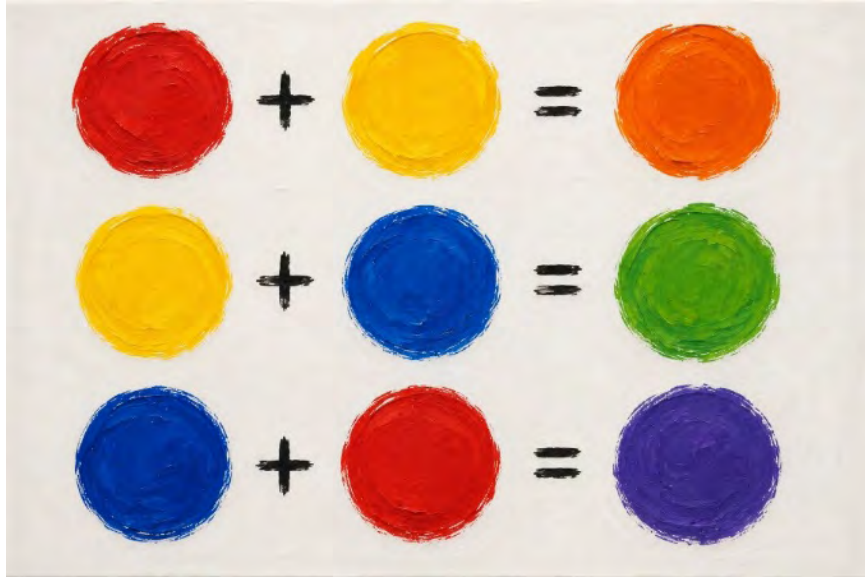
Boya renkleri kullanım ve elde edilmiş biçimlerine **ana renkler**, **ara renkler** ve **ikincil ara renkler** olarak sınıflandırılır.

Ana Renkler: Kırmızı, sarı ve mavi olmak üzere **üç ana renk** vardır (Görsel 4.6). Ana renkler, başka renklerin birleştirilmesinden elde edilemez. Diğer tüm renkler, bu üç rengin değişik oranlarda birleştirilmesiyle oluşur.



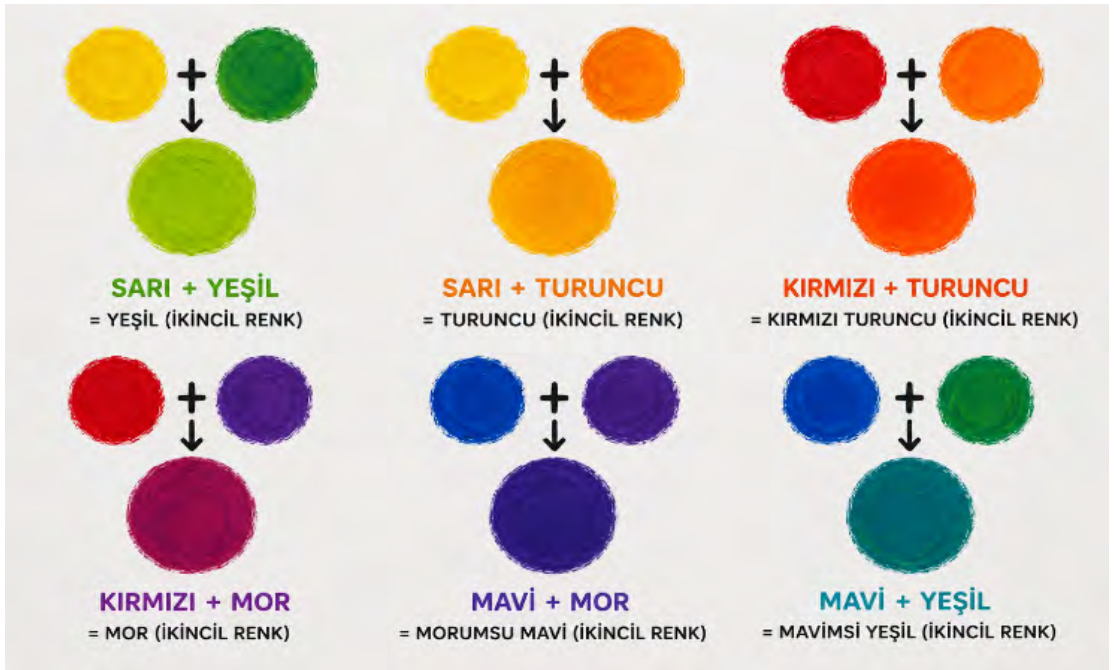
Görsel 4.6: Ana renkler

Ara Renkler: İki ana rengin eşit oranlarda birleştirilmesiyle elde edilir. Turuncu (kırmızı ve sarının birleştirilmesi), yeşil (sarı ve mavinin birleştirilmesi) ve mor (mavi ve kırmızının birleştirilmesi) olmak üzere **üç ara renk** vardır (Görsel 4.7).



Görsel 4.7: Ara renkler

İkincil Ara Renkler: Ana renk ve **komşu ara rengin** birleştirilmesiyle elde edilir. Sarı ve yeşil, sarı ve turuncu, kırmızı ve turuncu, kırmızı ve mor, mavi ve mor, mavi ve yeşil bu gruba girer (Görsel 4.8).



Görsel 4.8: İkincil ara renkler



1. ETKİNLİK



Adı: Renklerin Sınıflandırılmasıyla Yüzey Düzenlemesi Oluşturma

Amaç: Renkleri sınıflandırarak ana, ara, sıcak, soğuk ve nötr renk gruplarını yüzey düzenlemesinde bilinçli biçimde kullanmak

Süre: 2 saat

Araç Gereç: resim kâğıdı, renkli fon kartonları veya renkli kâğıtlar, guaj ya da akrilik boya (isteğe bağlı), makas, yapıştırıcı, cetvel, kurşun kalem.

Aşağıdaki etkinlik adımlarını takip ederek renkleri sınıflandırıp; ana, ara, sıcak, soğuk ve nötr renk gruplarını bilinçli biçimde kullanıp yüzey düzenlemesi çalışmasını yapınız.

Etkinlik Adımları

1. Çevrenizde bulunan dergi, katalog, ambalaj, broşür veya renkli kâğıtlardan farklı renk örnekleri toplayınız. Topladığınız renkleri dikkatlice inceleyerek benzer özellik gösterenleri bir araya getiriniz.
2. Çalışma kâğıdınızın yüzeyini beş bölüme ayırınız. Bölümleri **Ana Renkler, Ara Renkler, Sıcak Renkler, Soğuk Renkler ve Nötr Renkler** başlıklarıyla düzenleyiniz. Topladığınız renk örneklerini uygun başlıkların altına yerleştirerek renklerin sınıflandırılmasını gösteren bir yüzey düzenlemesi oluşturunuz.
3. Oluşturduğunuz düzenlemeyi inceleyiniz. Her renk grubunun yüzey üzerinde oluşturduğu görsel etkiyi gözlemleyiniz. Hangi renk gruplarının daha hareketli, hangilerinin daha sakin ve dengeli görünüm oluşturduğunu değerlendiriniz.
4. Çalışmanızdaki renk gruplarından birini seçiniz. Seçtiğiniz renk grubunun günlük yaşamda veya tasarım ürünlerinde hangi amaçlarla kullanılabileceğine ilişkin kısa bir açıklama hazırlayınız.
5. Çalışmanızı sınıf ortamında arkadaşlarınızla paylaşınız. Farklı öğrencilerin oluşturduğu yüzey düzenlemelerini inceleyerek renklerin sınıflandırılmasındaki benzerlik ve farklılıkları karşılaştırınız.
6. Çalışmanız sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
7. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.

Değerlendirme: Yapacağınız etkinlik çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen kontrol listesine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Kontrol listesine ulaşmak için karekodu okutunuz.

Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



4.1.4. Renk Çemberi

Renk çemberi; ana renkler, ara renkler ve ikincil ara renklerin dairesel düzen içinde yer aldığı sistematik renk şemasıdır (Görsel 4.9). Renkler arasındaki ilişkileri görselleştirmenin en etkili yollarından biri olan renk çemberi; **uyum, kontrast** ve **renk harmonisi** analizlerinde temel araç olarak kullanılır.

Standart renk çemberi on iki renk diliminden oluşur. Bu yapıda üç ana renk, üç ara renk ve altı ikincil ara renk bulunur. Renklerin dairesel biçimde sıralanması, birbirine komşu renkler arasındaki uyumu ve karşılıklı konumlanan renklerin (**tamamlayıcı renkler**) oluşturduğu zıtlığı açık şekilde gösterir.



Görsel 4.9: Renk çemberi üstünde ana, ara ve ikincil ara renkler

BİLGİ NOTU

Mor renk için bir ışık dalga boyu yoktur. Mor [**macenta** (kırmızı ile mor arasında yer alan canlı bir renk)], **spektrumda** (görünür ışığın oluşturduğu renklerin tümü) gerçek dalga boyuna sahip değildir. Kırmızı ve mavi **ışık reseptörleri** (alıcı) aynı anda uyarıldığında ancak yeşil ışık uyarılmadığında beyin bu rengi uydurur. Mor, beynin icat ettiği bir renktir.



1. SIRA SİZDE

Aşağıdaki yapılandırılmış griddeki harflendirilmiş kutucuklarda renk konusuyla ilgili bazı kavramlar verilmiştir. **Kutucuk numaralarını kullanarak aşağıdaki soruları yanıtlayınız. (Her soru için birden fazla kavramı cevap olarak seçebilirsiniz.)**

ana renkler A	ara renkler B	ikincil ara renkler C	renk çemberi Ç
ton (renk değeri) D	değer (açık ve koyu) E	doygunluk (kroma) F	tamamlayıcı renkler G
ışık renkleri Ğ	boya renkleri H	beyaz ışık I	siyah İ

1. Rengin temel özellikleri arasında yer alan kavramlar hangileridir?

.....

2. Boya renklerinin sınıflandırılmasında kullanılan temel renk grupları hangileridir?

.....

3. Renk ilişkilerini incelemek ve renk uyumlarını belirlemek için kullanılan kavramlar hangileridir?

.....

4. Işık ve boya renk sistemleriyle ilişkili kavramlar hangileridir?

.....

5. Renk çalışmalarında ton oluşturulurken kullanılan, açık ve koyu değerleri ifade eden kavramlar hangileridir?

.....

4.1.5. Guaj Boya ve Teknik Özellikleri

Guaj (gouache) boya, su bazlı ve **opak** (örtücü) boya türüdür. Suluboyadan farkı şeffaf olmamasıdır. Işığı yansıtma yerine yüzeyi tamamen kapatır. Bu özelliği sayesinde açık renklerin üzerine koyu renkler, koyu renklerin üzerine açık renkler kolayca uygulanabilir. Temel tasarım çalışmalarında saf ve canlı renk yüzeyleri oluşturmak için tercih edilir (Görsel 4.10).

Guaj boyanın teknik özellikleri şunlardır:

Opaklık: Guaj boya, yüzeyi tamamen örter. Altındaki renk veya zemin görünmez. Bu özellik, hata düzeltmeyi kolaylaştırır ve katmanlı çalışmalarda esneklik sağlar.

Suyla İnceltilebilirlik: Guaj boya, suyla istenilen kıvama getirilebilir. Az su; mat, yoğun ve opak görünüm verir. Fazla su; yarı saydam, suluboya etkisine yakın görünüm verir.

Hızlı Kuruma: Guaj boya, diğer boyalara göre daha çabuk kurur. Bu nedenle geniş alanları hızlıca kapatmak mümkündür. Renk karıştırma ve geçiş çalışmalarında dikkatli olunması gerekir.

Mat Yüzey: Guaj boya, kurduğunda parlak değil mat yüzey bırakır. Bu özellik, grafik ve tasarım çalışmalarında tercih nedenidir.

Renk Değişimi: Guaj boya, kuruyunca hafifçe açılır. Koyu renkler biraz daha açık görünebilir. Bu nedenle renk karışımları oluşturulduğu sırada bu değişim göz önünde bulundurulmalıdır.

Yeniden Islatılabilirlik: Kurumuş boya, üstüne su eklenerek yeniden açılabilir. Bu durum hem avantaj (hata düzeltme) hem dezavantaj (alt katmanın bozulması) oluşturur.



Görsel 4.10: Guaj boya uygulaması

Aşağıda guaj boya kullanımında dikkat edilmesi gereken hususlar verilmiştir.

- Boyanın kıvamı krema kıvamında olmalıdır (ne çok sulu ne çok koyu).
- Fırça, her renk değişiminde iyice yıkanmalı ve kurutulmalıdır. Aksi hâlde renkler birbirine karışır.
- Geniş alanlar, geniş fırça; ince detaylar, ince fırçayla uygulanmalıdır.
- Bir katman tamamen kuruduktan sonra üstüne yeni renk uygulanmalıdır.
- **Palet** kullanımı, renk karışımlarının kontrollü yapılmasını sağlar ve boyanın israf edilmesini önler.
- Kullanılmayan boya tüplerinin ağızları sıkıca kapatılmalıdır.

4.1.6. Ton Skalası

Ton skalası, rengin en açık tonundan en koyu tonuna kadar sıralanmasıyla oluşan renk düzenidir (Görsel 4.11). Rengin ton skalasını oluşturmak için saf renge belirli oranlarda beyaz veya siyah renk eklenir. Bu çalışma, rengin farklı tonlarını görmeyi ve kullanmayı kolaylaştırır. Ton skalası, renklerin derinlik ve hacim etkisini ortaya çıkarır.

Renge aşamalı olarak beyaz renk eklendiğinde **açık tonlar** oluşur. Açık tonlar, daha aydınlık ve ferah görünüm sağlar. Renge aşamalı olarak siyah renk eklendiğinde koyu tonlar elde edilir. Koyu tonlar, derinlik ve ağır görünüm sağlar. Güçlü etki oluşturur. Ton skalası çalışmaları, renklerin doğru ve kontrollü kullanılması için önemlidir.



Görsel 4.11: Ton skalası

1. UYGULAMA



Adı: Renk Çemberi ve Ton Skalası

Amaç: Guaj boya tekniğini kullanarak renk çemberi ve ton skalası çalışması yapmak

Süre: 2 saat

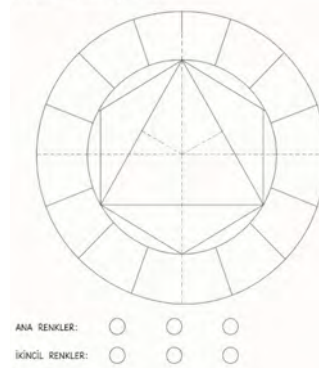
Araç Gereç: 35x50 cm bristol kâğıdı, guaj boya seti, farklı kalınlıkta fırçalar, cetvel, pergeli, kurşun kalem, su kabı, palet, temizleme bezi.

Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek guaj boya tekniğiyle renk çemberi ve ton skalası çalışmasını yapınız.

İşlem Basamakları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.
2. 35x50 cm bristol kâğıdına resim kalemi kullanarak cetvel ve pergeli yardımıyla yanda verilen şablona göre on iki dilimli renk çemberiyle ton skalasını çiziniz.
3. Ana renkleri yerleştirdikten sonra ara renkleri ve ikincil ara renkleri oluşturunuz.
4. Boyaları karıştırırken uygun renk oranlarını deneyerek doğru renkleri elde etmeye özen gösteriniz.
5. Renk çemberini tamamladıktan sonra seçtiğiniz bir renk için on basamaklı ton skalasını hazırlayınız.
6. Açık, orta ve koyu tonlar arasında yumuşak geçişler oluşturmaya dikkat ediniz.
7. Boya karışımlarını palet üzerinde hazırlayınız. Fırçalarınızı kullandıktan sonra temizleyerek malzemelerinizi özenli kullanınız.
8. Çalışmanızı tamamladıktan sonra renk geçişlerini ve ton farklılıklarını inceleyiniz. Elde ettiğiniz sonuçları değerlendirerek gerekli gördüğünüz düzeltmeleri yapınız.
9. Çalışmanız sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
10. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.

2 DİLİMLİ RENK ÇEMBERİ



TON ÇALIŞMASI
(SEÇİLEN RENK: _____)

AÇIK TONLAR (BEYAZ İLE AÇARAK)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

KOYU TONLAR (SİYAH İLE KOTULAŞTIRARAK)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Değerlendirme: Yapacağınız çalışma, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen derecelendirme ölçeğine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken derecelendirme ölçeğindeki ölçütleri dikkate alınız.

Derecelendirme ölçeğine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.

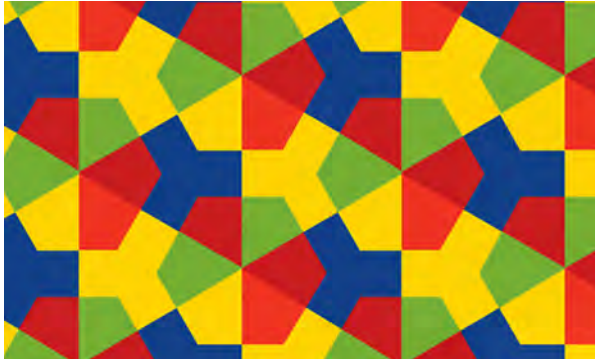


4.2. RENK KONTRASTLARI

Renk kontrastı, iki veya daha fazla renk bir arada bulunduğunda renklerin birbirini belirgin biçimde farklılaştırmasıdır. Renk çiftleri veya grupları arasındaki bu farklılık ne kadar büyükse kontrast o kadar güçlüdür. İlgi odağı yaratmak, hiyerarşi oluşturmak, duygusal etki üretmek ve izleyicinin dikkatini yönlendirmek amacıyla kontrast ilkelerinden yararlanılır.

4.2.1. Yalın Renk Kontrastı

Yalın renk kontrastı, ana ve ara renklerin bir arada kullanılmasıyla oluşur (Görsel 4.12.a.b). Bu kontrast türünde renkler, başka renklerle karıştırılmadan en saf hâllerinde kullanılır. Kırmızı, sarı, mavi gibi ana renkler ile turuncu, yeşil, mor gibi ara renklerin bir arada kullanılması güçlü, dikkat çekici ve enerjik etki oluşturur. Bu nedenle yalın renk kontrastı; halk sanatlarında, çocuk kitabı resimlerinde ve uyarı işaretlerinde kullanılır.



a)

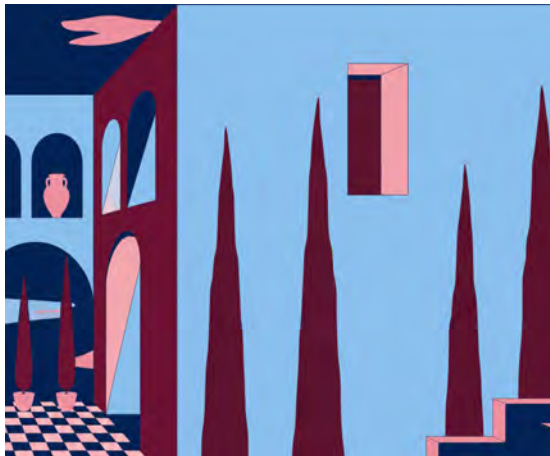


b)

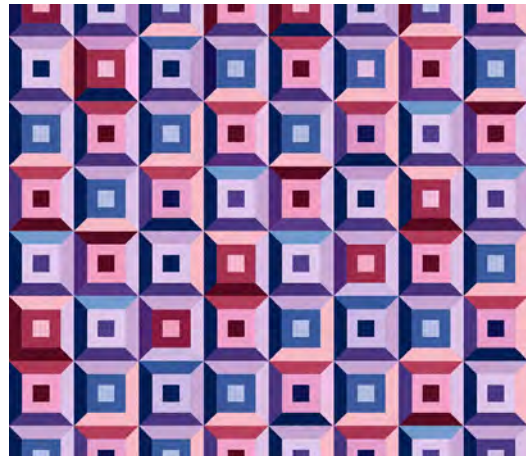
Görsel 4.12: Yalın renk kontrastı çalışmaları

4.2.2. Açık ve Koyu Kontrastı

Açık ve koyu kontrastı, açık ve koyu renklerin bir arada kullanılmasıyla oluşur (Görsel 4.13.a.b). Bu kontrast türü, ışık ve gölge arasındaki farklılara dayanır. Açık ve koyu renkler yan yana geldiğinde daha güçlü etki oluşturur. Bu kontrast, tasarım da öğelerin daha belirgin görünmesini sağlar. Derinlik, hacim ve şekil algısını güçlendirdiği için sıkça kullanılır.



a)



b)

Görsel 4.13: Açık ve koyu kontrast çalışmaları

4.2.3. Sıcak Soğuk Kontrastı

Sıcak soğuk renk kontrastı, sıcak soğuk renklerin bir arada kullanılmasıyla oluşur (Görsel 4.14.a.b.c). Kırmızı, turuncu, sarı gibi renkler sıcak; mavi, mor, yeşil gibi renkler soğuk renklerdir. Sıcak renkler enerji, canlılık ve yakınlık hissi verir. Soğuk renkler sakinlik, huzur ve uzaklık hissi verir. Manzara resimlerinde ön planda sıcak renklerin, arka planda soğuk renklerin kullanılması derinlik etkisini artırır. Bu kontrast türü; tasarımlarda ve resimlerde hareketli, dikkat çekici etki oluşturur.



a)



b)



c)

Görsel 4.14: Sıcak soğuk kontrastı çalışmaları



2. SIRA SİZDE

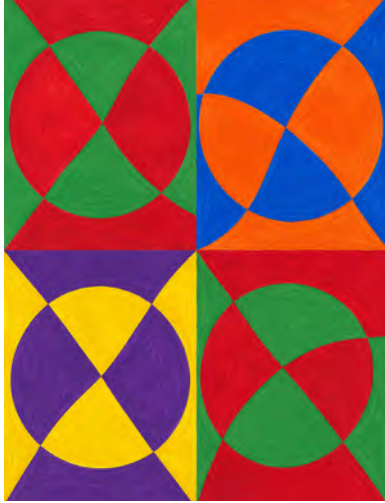
Aşağıdaki görseli inceleyerek soruları cevaplayınız.

1. Çalışmada kaç farklı renk kontrastı kullanılmıştır? Bularak açıklayınız.
2. En baskın kontrastı belirleyiniz. Sanatçının neden bu kontrastı ön plana çıkardığını tahmin ediniz.
3. Çalışmada kullanılan kontrast türünden farklı kontrast türü kullansaydınız nasıl bir görünüm elde ederdiniz? Açıklayınız.

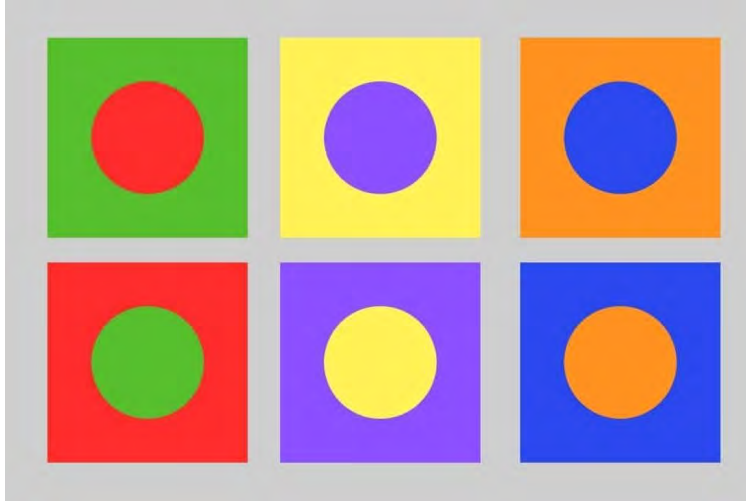


4.2.4. Tamamlayıcı Renk Kontrastı

Tamamlayıcı renk kontrastı, renk çemberinde birbirinin karşısında bulunan renklerin bir arada kullanılmasıyla oluşur (Görsel 4.15). Kırmızı ve yeşil, sarı ve mor, turuncu ve mavi bu renk çiftlerine örnektir. Bu renkler yan yana kullanıldığında birbirini daha canlı ve parlak gösterir (Görsel 4.16).



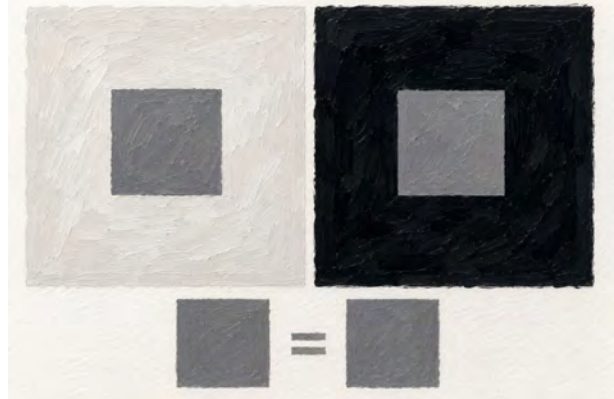
Görsel 4.15: Tamamlayıcı renk kontrastı



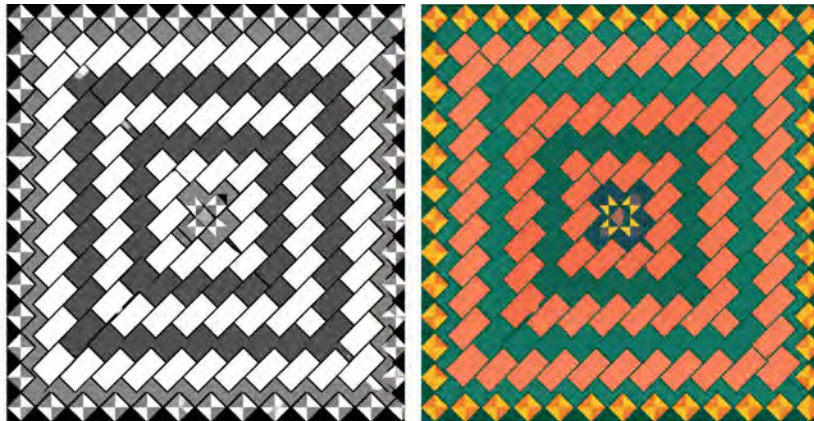
Görsel 4.16: Tamamlayıcı renk kontrastı

4.2.5. Yanıltıcı Renk Kontrastı

Yanıltıcı renk kontrastı, aynı rengin farklı zemin renkleri üzerinde farklı algılanmasıyla oluşur. Renkler, çevresindeki renklerden etkilendiği için aynı renk her zaman aynı şekilde görünmez. Örneğin koyu gri şekil, açık renkli zeminde daha koyu; koyu renkli zeminde daha açık görünebilir (Görsel 4.17). Bu kontrast türü, rengin tek başına değil bulunduğu ortamla birlikte değerlendirildiğini ortaya koyar. Renklerin çevresindeki renklerle birlikte algılandığını gösterir (Görsel 4.18.a. b).



Görsel 4.17: Yanıltıcı renk kontrastı



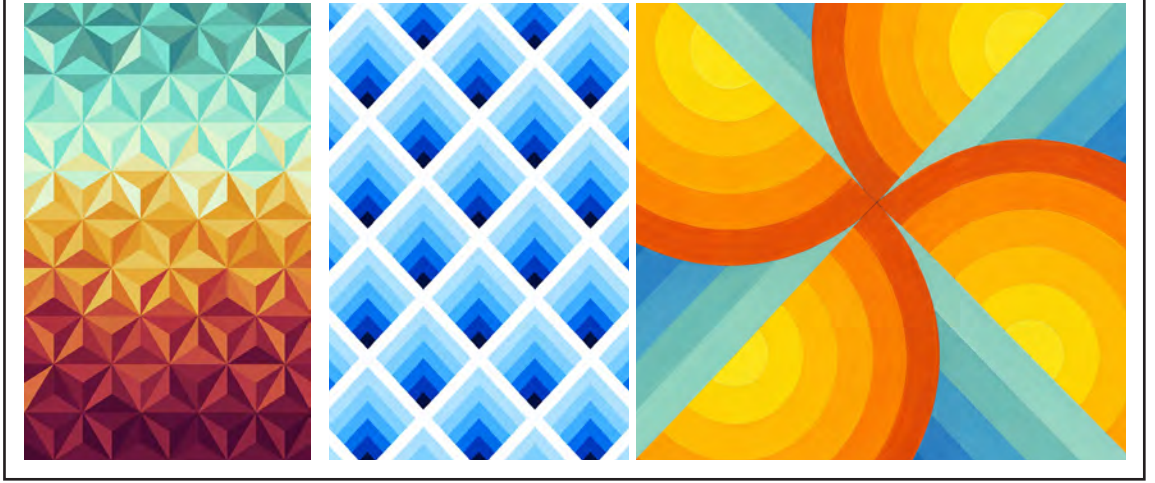
a)

b)

Görsel 4.18: Yanıltıcı renk kontrastı

4.2.6. Kalite Kontrastı

Bir rengin en koyu hâlden en açık hâline kadar olan renk geçişlerinin bir arada kullanılması ile oluşturulur. Renk skalasındaki gibi rengin başka renkle karışımından oluşan geçişler ya da renk ton çubuğundaki gibi rengin siyah ya da beyazla karışımından oluşan ton geçişleri kullanılarak yapılır (Görsel 4.19).



Görsel 4.19: Kalite kontrastı



ARAŞTIRMA

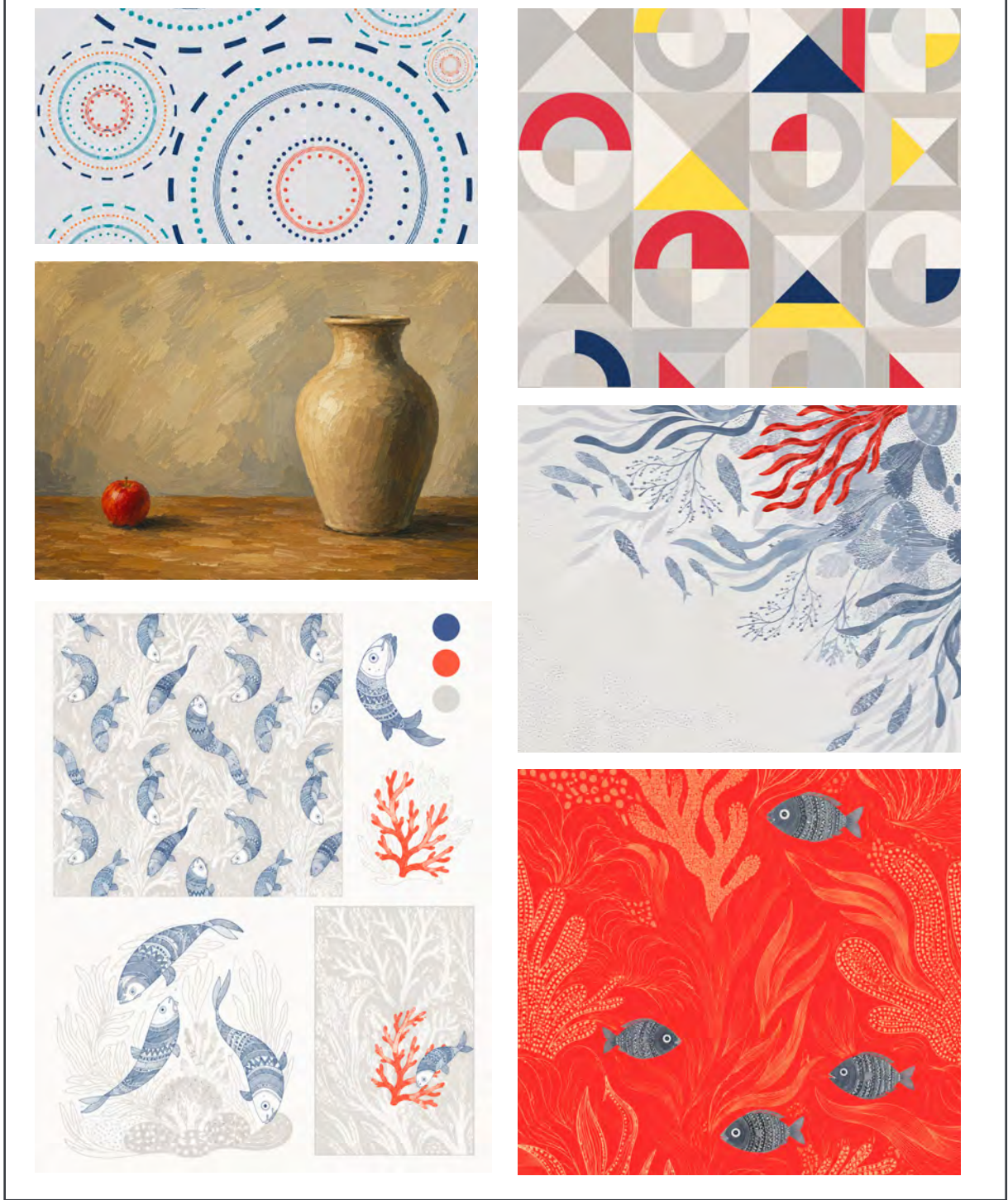
Basılı veya dijital ortamlardan renk kontrastlarının yoğun kullanıldığı bir tasarım eseri bulunuz (afiş, ambalaj, tablo vb.). **Bu eseri inceleyerek aşağıdaki soruyu yanıtlayınız.**

1. Seçtiğiniz eserde hangi renk kontrastı kullanılmıştır? Bu kontrastlar, tasarımın mesajını nasıl güçlendirmiştir? Açıklayınız.
2. İncelediğiniz eserden ilham alarak aşağıdaki alana kendi renk kontrastı düzenlemenizi oluşturunuz.

4.2.7. Miktar Kontrastı

Miktar kontrastı, renklerin yüzeyde kapladığı alanların farklı olmasıyla oluşur (Görsel 4.20). Bu kontrast türü, renkler arasındaki dengeyi etkiler. Küçük fakat canlı renk, geniş nötr renk alanı içinde dikkat çekici odak noktası oluşturur. Büyük canlı renk alanı, küçük nötr rengin farkedilmesini zorlaştırır.

Miktar kontrastı, tasarımda dikkat çekilecek yerleri belirlemek ve görsel dengeyi sağlamak için kullanılır.



Görsel 4.20 : Miktar kontrastları

2. UYGULAMA



Adı: Renk Kontrastlarıyla Soyut Yüzey Düzenlemesi

Amaç: Renk kontrastlarını kullanarak özgün ve soyut yüzey düzenlemesi oluşturmak

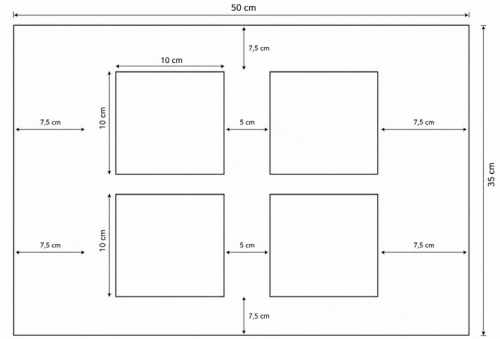
Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35x50 cm bristol kâğıdı, guaj boya seti, çeşitli kalınlıkta fırçalar, cetvel, kurşun kalem, su kabı, palet, temizleme bezi.

Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek renk kontrastlarını kullanıp özgün ve soyut yüzey düzenlemesi oluşturma çalışmasını yapınız.

İşlem Basamakları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.
2. 35 x 50 cm resim kâğıdına resim kalemi kullanarak cetvel yardımıyla yanda verilen şablona göre 10 x 10 cm ölçülerinde dört tane kare çiziniz.
3. Her karede kullanacağınız temel geometrik şekilleri belirleyiniz. Kare, üçgen, daire, dörtgen gibi şekilleri kullanarak çalışma planınızı oluşturunuz.
4. Birinci karede geometrik şekillere eksiltme yöntemi uygulayarak yeni biçimler oluşturunuz.
5. İkinci karede geometrik şekiller üzerinde eksiltme ve artırma yöntemlerini birlikte kullanınız.
6. Üçüncü karede geometrik şekilleri çizgilerle bölerek yeni biçimler elde ediniz.
7. Dördüncü karede önceki karelerde oluşturduğunuz biçimlerden birini seçiniz ve bu biçimi geliştirerek özgün bir biçime dönüştürünüz.
8. Oluşturduğunuz yeni biçimlerden yararlanarak kâğıdın uygun bir bölümünde özgün iki boyutlu yüzey düzenlemesi hazırlayınız.
9. Çalışmanızın kompozisyon düzenini kontrol ediniz. Biçimlerin yerleşimi, boşluk doluluk dengesi ve bütünlük ilişkisini gözden geçiriniz.
10. Çalışmanızı kurşun kalemle tamamladıktan sonra siyah keçeli kalemle belirginleştiriniz ve gereksiz kurşun kalem izlerini siliniz.
11. Çalışmanız sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
12. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.



Değerlendirme: Yapacağınız uygulama çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen derecelendirme ölçeğine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken derecelendirme ölçeğinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Derecelendirme ölçeğine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.





ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki cümlelerin başındaki parantez içlerine cümle doğru ise “D”, yanlış ise “Y” yazınız.

1.	()	Renk çemberinde birbirinin karşısında bulunan renklere tamamlayıcı renkler denir.
2.	()	Ana renkler, başka renklerin karışımıyla elde edilir.
3.	()	Ton skalası, rengin açıktan koyuya doğru kademeli dizilişini gösterir.
4.	()	Ara renkler, üç ana rengin eşit oranlarda karıştırılmasıyla elde edilir.
5.	()	Yalın renk kontrastında saf ve karıştırılmamış renkler birlikte kullanılır.
6.	()	Guaj boya, suyla inceltilemeyen boya türüdür.
7.	()	Doygunluk (kroma), rengin canlılık ve saflık derecesini ifade eder.
8.	()	Sıcak renk grubu yalnızca yeşil renkten oluşur.
9.	()	Miktar kontrastı, renklerin yüzeyde kapladığı alan oranlarından kaynaklanır.
10.	()	Açık ve koyu kontrastında yalnızca siyah beyaz renkler kullanılır.
11.	()	Kalite kontrastı, saf renklerle soluk renklerin bir araya getirilmesiyle oluşur.
12.	()	Yansıtıcı renk kontrastı, zemin renginin aynı rengin farklı algılanmasına dayanır.

B) Aşağıda verilen cümlelerdeki boşlukları kutu içindeki ifadelerden doğru olanlarıyla doldurunuz.

tamamlayıcı	ton skalası	yalın renk	sıcak soğuk	ana renkler
miktar	renk çemberi	soğuk renk	kalite	renk perspektifi

13. Turuncu, yeşil ve mor renklerin oluşmasını sağlayan temel renk grubuna denir.
14. Ana ve ara renklerin dairesel düzenlendiği şemaya denir.
15. Rengin beyazdan siyaha doğru kademeli biçimde sıralanmasına denir.
16. Canlı rengin, soluk rengin yanına yerleştirilmesiyle oluşan kontrast türüne kontrastı denir.
17. Renk çemberinde karşılıklı yer alan renklere renkler denir.
18. Boya renklerinde karıştırılmamış saf renklerin birlikte kullanılmasına kontrastı denir.

19. Tasarımda renklerin kapladığı alan oranlarından doğan kontrast türüne kontrastı denir.
20. Kırmızı ve turuncu tonların, mavi ve mor tonlarla birlikte kullanılması kontrastını oluşturur.

C) Aşağıdaki soruların doğru cevabını işaretleyiniz.

21. Aşağıdakilerden hangisinde renk çemberinin on iki dilimini oluşturan renk grupları doğru biçimde sıralanmıştır?

- A) Ana, tamamlayıcı ve nötr
- B) Ana, ara ve ikincil ara
- C) Sıcak, soğuk ve nötr
- D) Yalın, ton ve gölge
- E) Işık, boya ve karışık

22. Aşağıdakilerden hangisi aynı rengin farklı zemin renkleri üzerinde, farklı biçimlerde algılanmasına neden olan kontrast türüdür?

- A) Yalın
- B) Tamamlayıcı
- C) Sıcak soğuk
- D) Yanıltıcı
- E) Miktar

23. Aşağıdakilerden hangisinde tasarımda küçük kırmızı alan, büyük gri alan içinde dikkat çekici biçimde öne çıkar?

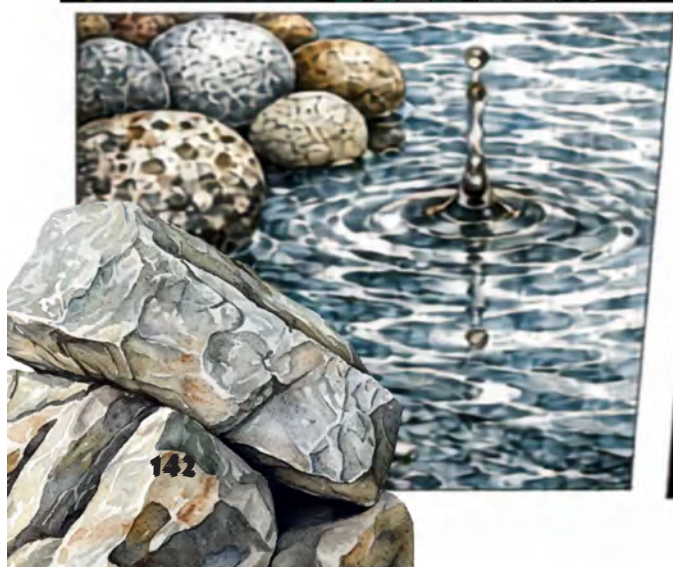
- A) Açık ve koyu
- B) Yanıltıcı renk
- C) Miktar
- D) Kalite
- E) Sıcak soğuk

24. Aşağıdakilerden hangisi renk çemberinde sarıya karşı konumlanan tamamlayıcı renktir?

- A) Turuncu
- B) Yeşil
- C) Kırmızı
- D) Mor
- E) Mavi

25. Aşağıdakilerden hangisi dijital ortamdaki görüntülerde renk üretmek için kullanılan eklemeli renk modelinin ana renkleridir?

- A) Kırmızı, sarı, mavi
- B) Kırmızı, yeşil, mavi
- C) Turuncu, yeşil, mor
- D) Sarı, mavi, yeşil
- E) Kırmızı, turuncu, mavi



5. Öğrenme Birimi



Öğrenme Birimi
Karekodu



KONULAR

- 5.1. DOKU
- 5.2. DOKU YORUMLAMA
- 5.3. STRÜKTÜR



ANAHTAR KAVRAMLAR

- bağ elemanı
- iki boyut
- biçim
- sistem
- birim
- strüktür
- doku
- üç boyut



BEKLENTİLER

Bu öğrenme biriminde sizden

- doğal ve yapay dokuları birbirinden ayırt etmeniz
- kara kalem ve guaj boya teknikleriyle özgün doku çalışmaları yapmanız
- birim, bağ elemanı ve sistem kavramlarını kullanarak iki ve üç boyutlu strüktürel düzenlemeler oluşturmanız
- çalışmalarınızı uygun paspartulama yöntemiyle sunmanız
- üretim sürecinizi belgeleyerek çalışmalarınızdan dijital veya fiziksel portfolyo oluşturmanız

beklenmektedir.

DOKU VE STRÜKTÜR



HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Doku denildiğinde aklınıza ilk ne geliyor? Günlük yaşamınızdan örnekler veriniz. Verdiğiniz örneklerin benzer ve farklı özellikleri nelerdir? Açıklayınız.
2. Çevrenizdeki nesnelerin yüzeylerini inceleyiniz. Yüzeylerin özellikleri (pürüzlü, pürüzsüz, sert, yumuşak vb.) nelerdir? Örnekler veriniz.

KONUYA BAŞLARKEN

Doku, bir yüzeyin görsel ya da dokunsal özelliklerini ifade eder. **Strüktür**, bir tasarımın taşıyıcı ve düzenleyici yapısını oluşturur. Doğal ve yapay nesnelerde bulunan farklı doku özelliklerinin incelenmesi, gözlem yapma becerilerinin geliştirilmesini sağlar. Bu dokuların yorumlanmasıyla özgün tasarımlar ortaya çıkar. Strüktürel düzenlemeler; ritim, yön, oran, bütünlük gibi tasarım ilkelerinin uygulanmasını destekler.

5.1. DOKU

Nesneye bakıldığında ya da dokunulduğunda alınan his o nesnenin dokusudur. Nesnenin ya da maddenin görme ve dokunma duyularıyla algılanan dış yapısına **doku** denir (Görsel 5.1.a.b).



a)



b)

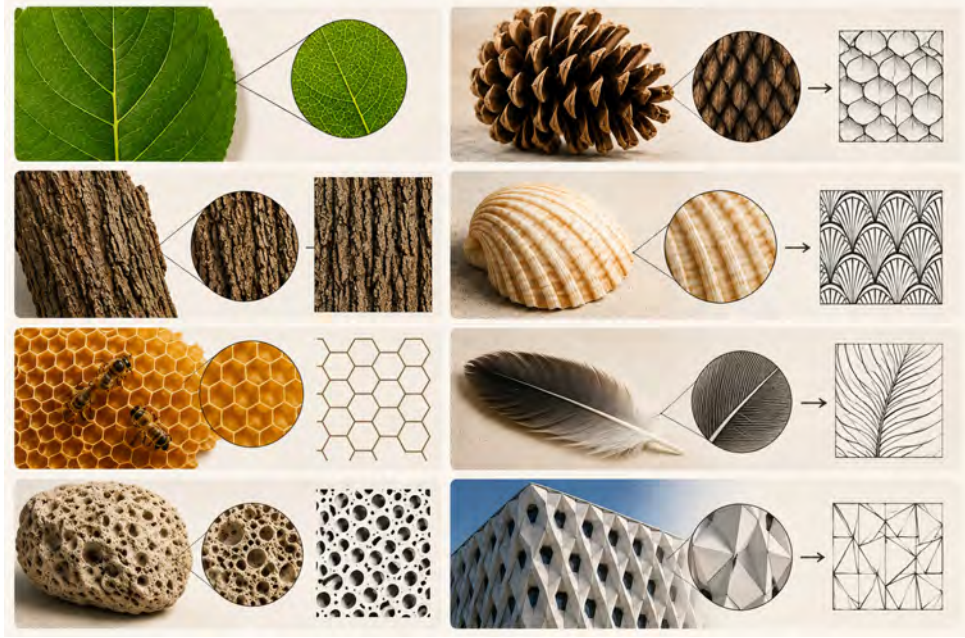
Görsel 5.1: Dokulu yüzeyler

Doku, temel tasarım öğelerinden biridir (Görsel 5.2). Bir bütünün yapısını ve özelliğini oluşturur. Tasarıma zenginlik ve çeşitlilik katması bakımından plastik sanatlarda vazgeçilmez unsurdur.

Aşağıda dokunun temel özellikleri verilmiştir.

- Doğadaki her varlığın kendine özgü dokusu bulunur.
- Yüzeyler; renk, doku, parlaklık gibi görsel özellikleriyle sertlik, pürüzlülük gibi dokunsal özellikleri sayesinde algılanır.
- Dokuyu oluşturan birimler, belirli düzen içinde yan yana gelerek bütüncül yüzey etkisi oluşturur.
- Nesnelerin dış yapısı ile iç yapısı arasında uyum söz konusudur.

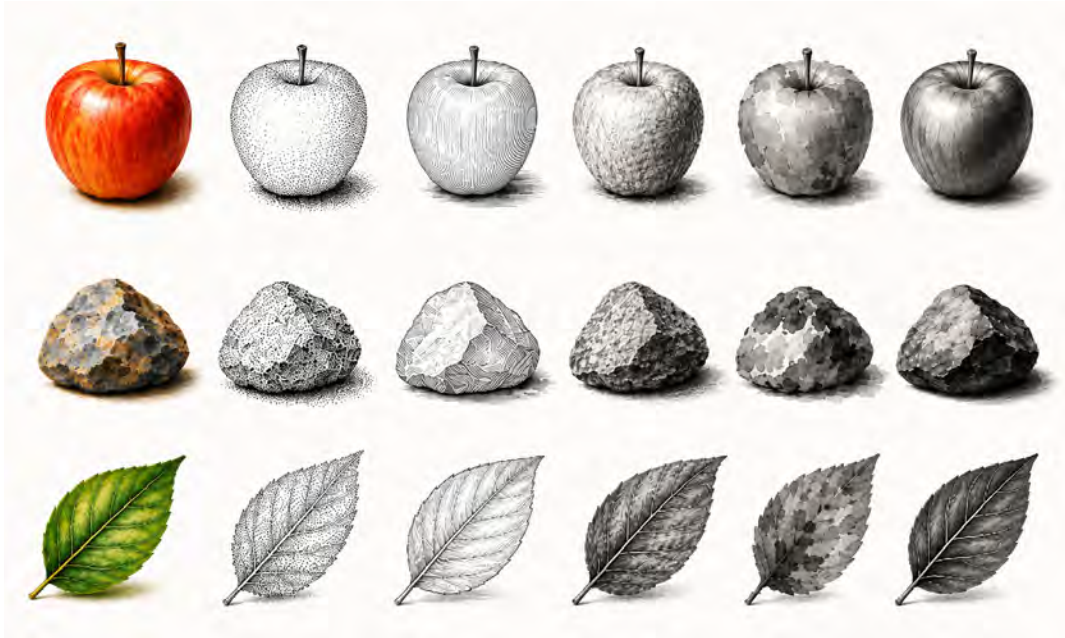
- Doku, birbirine benzeyen ve birbirini tamamlayan birim biçimlerden oluşur.
- Dokunun oluşumu işlevsellikle doğrudan ilişkilidir.



Görse 5.2: Doku örnekleri

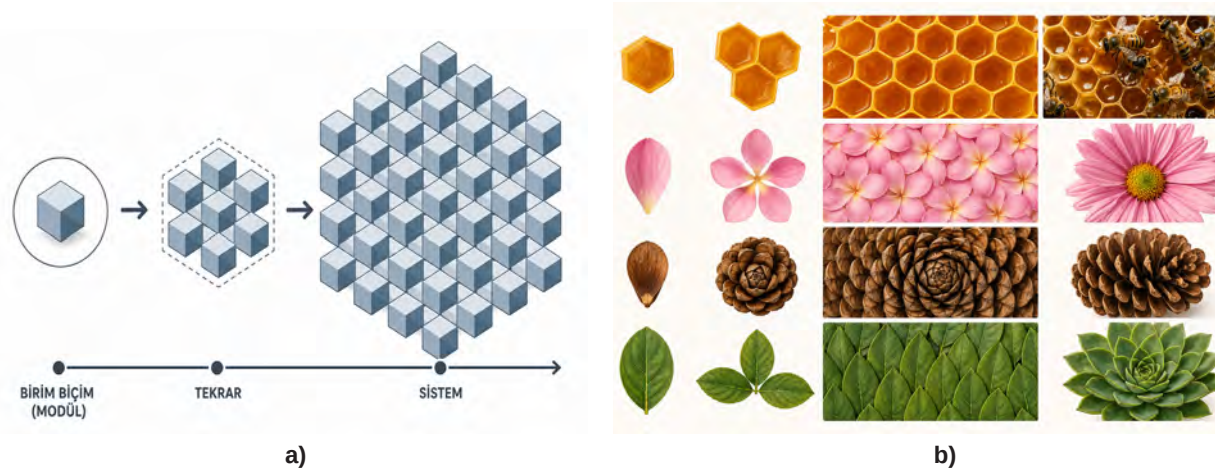
Dokuyla ilgili **biçim**, **birim biçim (modül)**, **bağ elemanı**, **sistem**, **strüktür**, **tekstür** gibi temel kavramlar vardır. Bu temel kavramların iyi anlaşılması gerekir.

Biçim: Canlı ve cansız varlıkların tüm karakteristik özelliklerinin nokta ve çizgi, doku ve renk, açık ve koyu, leke gibi öğelerle ifade edilmesidir (Görsel 5.3). Nesnenin dış çizgileri, görünüşü ve şekliyle algılanan kendine özgü hâlidir.



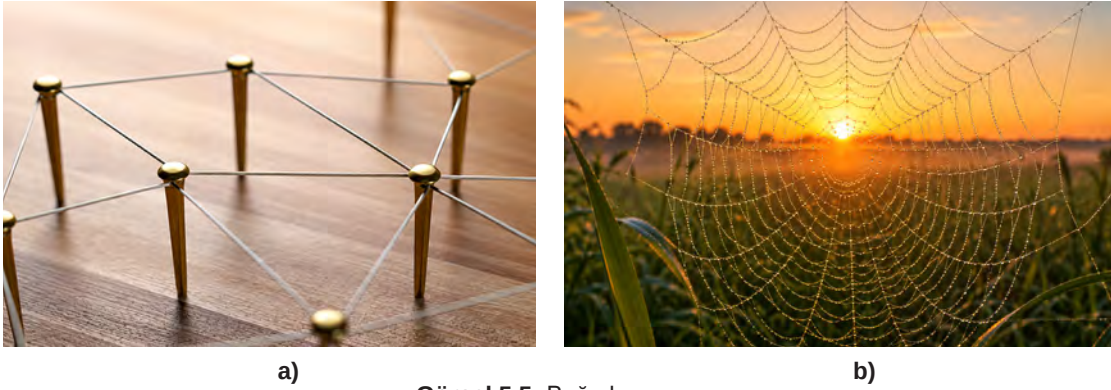
Görsel 5.3: Biçim örnekleri

Birim Biçim: Modül olarak da adlandırılır. Biçimi oluşturan ve birbirinin aynısı olan her bir parçadır. Birim biçimler, belirli düzen içinde tekrarlanarak yan yana gelip birbirini tamamladığında biçimler ortaya çıkar (Görsel 5.4.a). Örneğin bal peteği, çiçek yaprakları, kozalak vb. (Görsel 5.4.b.)



Görsel 5.4: Birim biçim örnekleri

Bağ Elemanı: Birleşik sistemlerde birim biçimlerden oluşan yapıyı bir arada tutan ve birimlerin bağlantısını sağlayan parçadır (Görsel 5.5.a.b). Birim biçimlerin bağ elemanlarıyla birleşmesi bütünlüğü oluşturur.



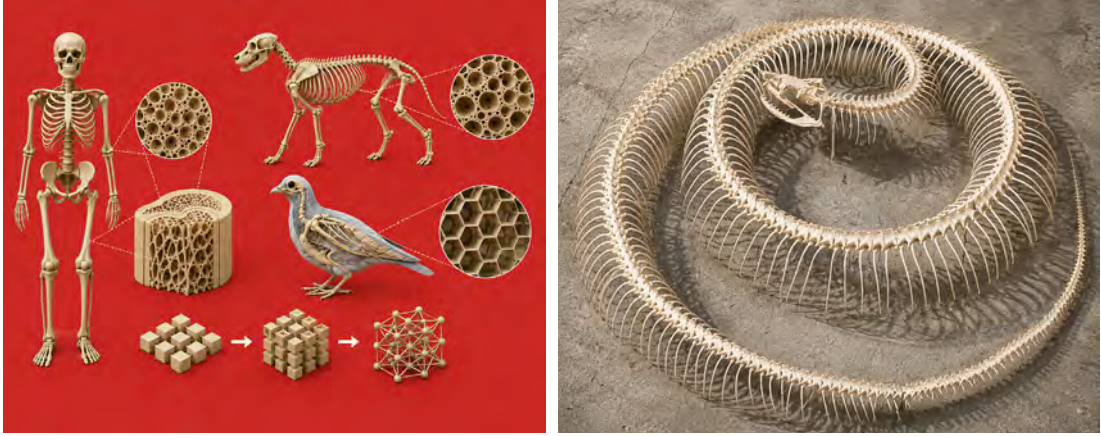
Görsel 5.5: Bağ elemanı

Sistem: Birbirleriyle etkileşimde bulunan nesnelerin, belirli ilkelere dayanarak belirli amacı gerçekleştirmek için uyum içinde ve düzenli biçimde tekrarlanmasını sağlayan düzendir (Görsel 5.6). Sistemdeki bir birim değişirse tüm sistem bundan etkilenir.



Görsel 5.6: Sistem

Strüktür: İç doku olarak da adlandırılır. Nesnelerin iç yapılarını oluşturan eş ya da birbirleriyle bağlantılı birimlerin, tekrarlanarak bir araya gelmesiyle oluşan sistemler bütünüdür. Örneğin insan ve hayvan iskeleti (Görsel 5.7.a.b).



a)

Görsel 5.7: İç doku örnekleri

b)

Tekstür: Dış doku olarak da adlandırılır. Varlıkların iç yapısının karakteristik özelliklerine uygun olarak oluşan, görme ve dokunma duyularıyla algılanan dış yapıdır (Görsel 5.8.a.b). Nesnenin dış yüzeyidir.



a)

Görsel 5.8: Dış doku örnekleri

b)

Tekstür incelemesi, bir nesnenin dış yüzey özelliklerinin görme ve dokunma duyuları aracılığıyla sistemli biçimde değerlendirilmesi sürecidir. İnceleme sırasında yüzeyin karakteristik yapısını belirleyen fiziksel ve görsel özellikler birlikte ele alınmalıdır. Aşağıda dikkate alınması gereken hususlar verilmiştir.

- Yüzeyin pürüzlü, pürüzsüz, girintili veya çıkıntılı olması
- Yüzeyin sertlik, yumuşaklık ve esneklik özellikleri
- Yüzeyin matlık, parlaklık ve ışığı yansıtma durumu
- Dokuyu oluşturan birim biçimlerin düzeni, sıklığı ve tekrar ilişkisi
- Yüzeydeki çizgisel, lekese veya noktasal oluşumlar
- Dokunma duyusunda oluşturduğu hissel özellikler (kaygan, kuru, pütürlü, lifli vb.)

Bu ölçütler doğrultusunda yapılan gözlemler, nesnelerin tekstür özelliklerinin doğru analiz edilmesini, benzer ve farklı yönlerinin belirlenmesini ve yapılacak doku etütleriyle özgün doku yorumlamalarının oluşturulmasını sağlar.



1. SIRA SİZDE

Sınıfınızdaki bir nesneyi seçiniz. Nesnenin yüzeyini dokunma duyunuzla inceleyiniz. Dokunun özelliklerini (sert, yumuşak, pürüzlü, pürüzsüz vb.) belirleyiniz. Aşağıdaki soruların cevaplarını bırakılan boşluğa yazınız.

1. Nesnenin dış görünüşüne göre dış çizgileri, görünüşü ve şekliyle ilgili gözlemlerinizi yazınız. Biçimi oluşturan ve birbirinin aynısı olan parçaları varsa belirtiniz.

.....

2. Nesnenin yüzeyi mat mı parlak mıdır? Gerekçesiyle yazınız.

.....

3. Yüzeydeki çizgisel, lekesele veya noktasal oluşumlar nelerdir belirtiniz.

.....

5.1.1. Oluşumlarına Göre Doku Çeşitleri

Dokular oluşum biçimlerine göre **doğal doku** ve **yapay doku** olarak sınıflandırılır.

Doğal Doku

Doğada kendiliğinden oluşan dokulardır. Zamana ve doğa koşullarına bağlı olarak değişim gösterirler. Doğal dokular, **organik** ve **inorganik dokular** olarak sınıflandırılır.

Organik Dokular: Çoğalarak ve büyüyerek gelişim gösteren canlı dokulardır. Büyüme, yaşama, çoğalma ve korunma işlevleri taşır. Örneğin odun dokusu, yaprak vb. (Görsel 5.9.a.b.c).



a)

b)

c)

Görsel 5.9: Organik doku örnekleri

İnorganik Dokular: Cansız kimyasal yapıların oluşturduğu dokulardır. Örneğin su, mineral, tuz ve karbon atomu içermeyen maddeler vb. (Görsel 5.10.a.b).



a)

b)

Görsel 5.10: İnorganik doku örnekleri

Yapay Doku

İnsanlar tarafından ihtiyaçlar doğrultusunda bilgi, emek ve teknikle üretilen dokulardır (Görsel 5.11.a.b.c). Sonsuz çeşitliliğe sahiptir. Örneğin cam, kâğıt, beton, metal, kumaş, plastik, sünger, fiber, poliüretan vb.



a)

b)

c)

Görsel 5.11: Yapay doku örnekleri

Rölyef Doku

Kabartma olarak da adlandırılır. İki boyutlu yüzeyler üzerine mermer, taş, metal, kil gibi malzemelerle yapılan kabarık çalışmalardır (Görsel 5.12.a.b.c). **Alçak** ve **yüksek kabartma** olarak iki çeşit rölyef doku vardır.



a)

b)

c)

Görsel 5.12: Kabartma doku örnekleri

5.1.2. Görünüş Özelliklerine Göre Doğal Dokular

Dokular yalnızca oluşum biçimlerine göre değil yüzeyde oluşturdukları görsel özelliklere göre de farklı biçimlerde incelenebilir. Bu açıdan doğal dokular; **geometrik**, **kristal**, **dinamik** ve **aktüel doku** olarak sınıflandırılır.

Geometrik Doku: Belirli tekrarlarla oluşan geometrik dizilimler bütünüdür. Örneğin arı peteği, örümcek ağı, kozalak, çiçek dokusu vb. (Görsel 5.13).



Görsel 5.13: Geometrik doku örnekleri

Kristal Doku: Saydam veya yarı saydam kristalize yapılardır. Örneğin elmas, kar tanesi, tuz, buz v.b (Görsel 5.14).



Görsel 5.14: Kristal doku örnekleri

Dinamik Doku: Enerjiye ve harekete dayalı anlık oluşan ve kaybolan dokulardır. Örneğin şimşek, deniz dalgası, ateş, kıvılcım vb. (Görsel 5.15).



Görsel 5.15: Dinamik doku örnekleri

Aktüel Doku: Güncel olarak da adlandırılır. Nesnenin esas yapısı bozulmadan dış yüzeyindeki görünümünün zamanla değişmesidir. Örneğin yaşlanan deri, mevsime göre değişen orman, Pamukkale Travertenleri vb. (Görsel 5.16).



Görsel 5.16: Aktüel doku örnekleri



2. SIRA SİZDE

Aşağıdaki yapılandırılmış griddeki harflendirilmiş kutucuklarda doku konusuyla ilgili bazı kavramlar verilmiştir. **Kutucuk harflerini kullanarak aşağıdaki soruları yanıtlayınız. (Her soru için birden fazla kavramı cevap olarak seçebilirsiniz.)**

doku A	biçim B	birim biçim ve modül C	bağ elemanı Ç
sistem D	strüktür iç yapı E	tekstür dış yapı F	doğal doku G
yapay doku Ğ	organik doku H	optik doku I	geometrik form İ
yüzey J	ritim K	denge L	zıtlık M

1. Bir yüzey düzenlemesinde dokunun oluşumunu ve yüzeydeki görsel etkisini açıklamak için hangi kavramlar birlikte kullanılır?

.....

2. Strüktür sistemi oluşturabilmek için birlikte bulunması gereken kavramlar hangileridir?

.....

3. Doğadan esinlenerek hazırlanan yüzey düzenlemesinde hangi kavramlardan yararlanılması uygun olur?

.....

4. Hem doku hem de strüktürü bir arada kullanarak özgün bir yüzey düzenlemesi oluşturmak için hangi kavramlar birlikte kullanılır?

.....

5. Çalışmanızın görsel bütünlüğünü güçlendirmek ve daha etkili görünmesini sağlamak için değerlendirilen kavramlar hangileridir?

.....

5.1.3. Duyumlarına Göre Doku Çeşitleri

Dokular insanları sadece görsel ya da fiziksel olarak etkilemekle kalmaz, psikolojik olarak da insanlarda çeşitli duygular uyandırır. Bu etkileri anlamak tasarımcılar için çok önemlidir. Tablo 5.1’de bu etki türleri verilmiştir.

Tablo 5.1: Dokunun Etki Türleri

Etki Türü	Yakınlık Hissi	Uzaklık Hissi
Yapı Etkisi	sert dokulu yüzeyler	yumuşak dokulu yüzeyler
Renk Etkisi	sıcak renkli dokular	mat yüzeyli dokular
Işıklılık Etkisi	parlak yüzeyli dokular	soğuk renkli dokular
İşleniş Etkisi	ince ve ayrıntılı işlenmiş dokular (keskinlik ve yakınlık hissi)	dağınık ve belirsiz işlenmiş dokular

Görsel sanatlarda dokular; görme ve dokunma duyuları aracılığıyla beyin tarafından algılanan ve hissedilenler olarak ayrılır. Bu açıdan **dokunsal, taklit, buluş ve optik dokular** olarak sınıflandırılır.

Dokunsal Doku: Gerçek doku olarak da adlandırılır. Hem gözle görülen hem de dokunulduğunda yüzey pürüzleri, yumuşaklığı ve sertliği hissedilen dokulardır. Örneğin ağaç kabuğu, kum, kadife kumaş, taş vb. (Görsel 5.17.a.b.c).



a)



b)



c)

Görsel 5.17: Dokunsal doku örnekleri

Taklit Doku: Gerçek nesnenin birebir etüt edilmesiyle iki boyutlu yüzey üzerinde üç boyutlu etki yaratan dokulardır (Görsel 5.18.a.b). Gözle görünür ama dokunulduğunda hissedilmez. Örneğin aşırı gerçekçi resim çalışmaları.



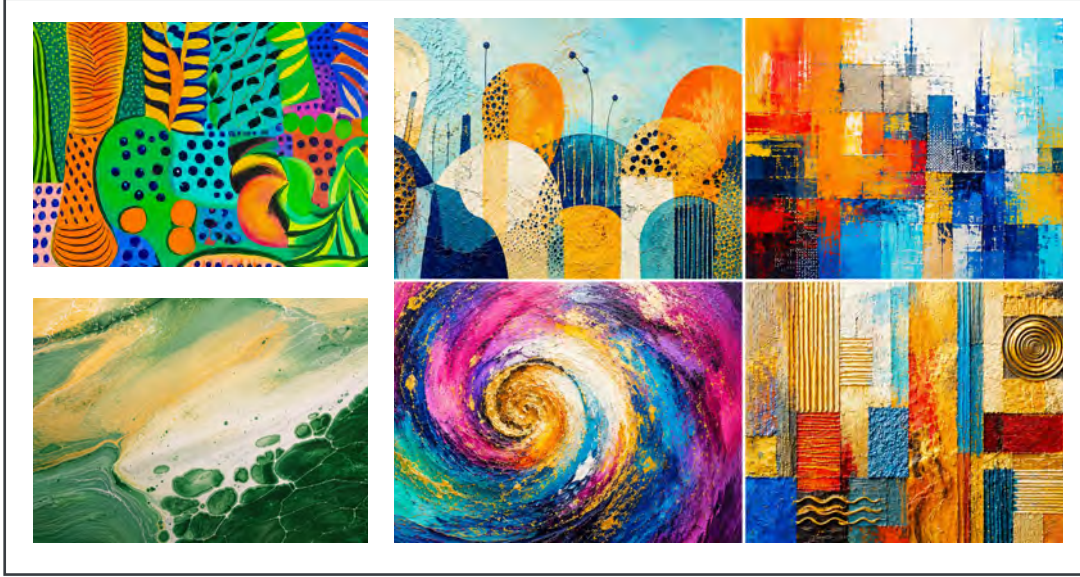
a)



b)

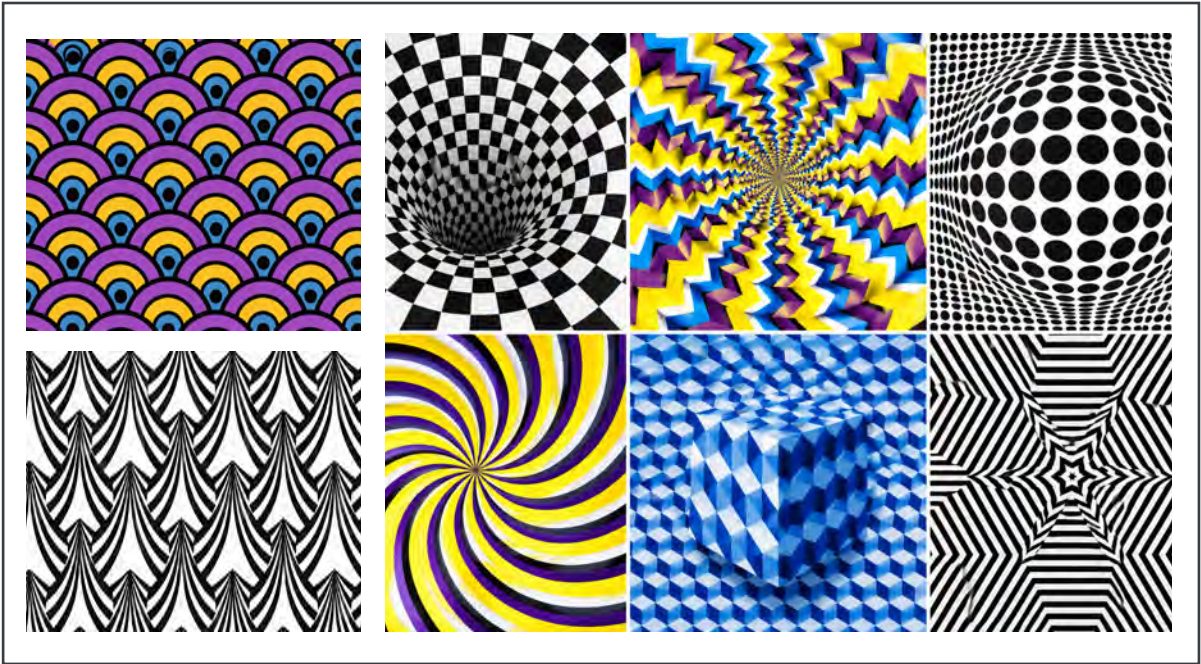
Görsel 5.18: Taklit doku örnekleri

Buluş Doku: Tasarımcının kendi özgür düşüncesini ve bireysel duygularını kullanarak, bir nesneden yola çıkıp özgün yorumla oluşturduğu dokulardır (Görsel 5.19). Örneğin soyut yorumlamalar, sanatçı doku çalışmaları vb.



Görsel 5.19: Buluş doku örnekleri

Optik Doku: Yüzey üzerinde göz aldanması sonucu hareket etkisi veren dokulardır (Görsel 5.20). Birim biçimlerin büyüüp küçülmesi ya da yön değiştirmesiyle oluşur. Örneğin geometrik illüzyon çalışmaları vb.



Görsel 5.20: Optik doku örnekleri



ARAŞTIRMA

Çevrenizden bir doğal ve bir yapay nesne seçiniz. Seçtiğiniz nesnelerin yüzey özelliklerini (tekstür) inceleyiniz. Gözlemlerinizi yararlanarak aşağıdaki çalışmaları yapınız.

1. Seçtiğiniz doğal ve yapay nesnenin gözlem eskizini çizin ve çektiğiniz fotoğrafı çalışma alanınıza ekleyiniz.
2. İncelediğiniz yüzey özelliklerinden yararlanarak doğal ve yapay dokuyu birlikte kullandığınız özgün bir yüzey düzenlemesi hazırlayınız.

5.1.4. Doku Etüdü

Nesnenin çizilebilmesi için önce iyi gözlemlenmesi gerekir. Doku etüdü, nesnenin karakteristik ve dokusal yapısını resmetmek demektir. Bu sayede nesne derinlemesine anlaşılır, çalışmalarda kullanılacak gözlem yetkinliği kazanılır.

Tarihte birçok ünlü ressam ve heykeltıraş, nesnelerin formunu ve yapısını gözlemleyerek aslına en yakın etütler yapmış; bu çalışmalar sonucunda realizm, empresyonizm, kübizm gibi sanat akımları doğmuştur (Görsel 5.21).



Görsel 5.21: Doku etütleri

Kara kalemle doku etüdü yaparken aşağıdaki aşamalar gerçekleştirilmelidir.

- Işığın geliş yönü ve açısı iyi belirlenmelidir. Çalışma hep aynı açıdan yapılmalıdır.
- Nesnenin üzerindeki ışık ve gölge alanları dikkatlice incelenmelidir.
- En açık ton belirlenerek çalışmaya başlanmalıdır. Tonlama aşama aşama koyulaştırılmalıdır.
- Objenin özelliğine göre nokta, çizgi, tarama ve leke değerleri kullanılmalıdır.
- Birim biçimleri doğru algılanarak tekrar ilkesine uygun çizilmelidir.
- Nesnenin yere düşen gölgesi çalışmaya mutlaka eklenmelidir.
- Temiz çalışmak için çalışmanın altına koruyucu kâğıt konmalıdır.
- Pratik kazanmak için farklı nesnelerle eskiz defterine sürekli çalışılmalıdır.



Adı: Kara Kalem Doku Etüdü

Amaç: Karakteristik doku yapısı belirgin olan doğal bir nesnenin kara kalem ve guaj boya teknikleriyle doku etüdünü yapmak

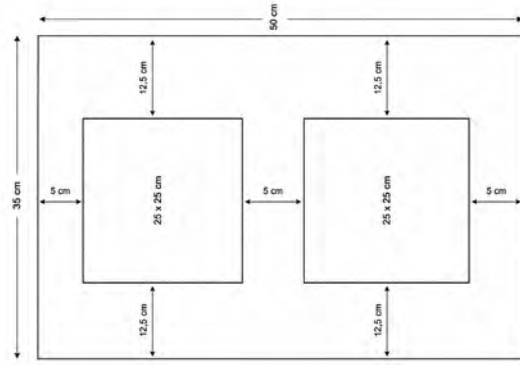
Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35×50 cm bristol kâğıdı, resim kâğıdı, HB, 2B, 3B resim kalem, guaj boya, sulu boya, pastel boya veya renkli kalem, silgi, cetvel, pergel, maket bıçağı, yapıştırıcı, karton veya fon kâğıt, etüt edilecek doğal nesne (soğan, deniz kabuğu, kuru çiçek vb.), 0, 1, 3, 5 numara fırçalar.

Aşağıda verilen şablona göre, işlem basamaklarını takip ederek karakteristik doku yapısı belirgin olan doğal nesneyi (dış doku yapısını göz önünde bulundurarak) kara kalemle etüt etme çalışmasını yapınız.

İşlem Basamakları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.
2. 35 × 50 cm bristol kâğıdına resim kalem kullanarak cetvel yardımıyla yanda verilen şablona göre 25 × 25 cm'lik iki tane kare çizin.
3. En az üç farklı doğal nesne seçiniz ve her birinin kara kalemle etüt çalışmasını resim kâğıdına yapınız.
4. Etüt ettiğiniz nesnelerden birini seçerek farklı kompozisyon denemeleri içeren eskizler hazırlayınız.
5. Hazırladığınız eskizlerden en uygun olanını seçerek bristol kâğıdındaki birinci kareye siyah beyaz olarak uygulayınız.
6. Etüt ettiğiniz aynı nesnenin doku özelliklerini, guaj boya tekniği kullanarak bristol kâğıdındaki ikinci kareye renkli olarak uygulayınız.
7. Siyah beyaz ve renkli uygulamalarınızda açık, orta ve koyu ton değerlerini dikkate alarak çalışmanızı tamamlayınız.
8. Çalışmanızı uygun malzeme ve renk seçimiyle paspartulayarak teslim ediniz.
9. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
10. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.



Değerlendirme: Yapacağınız uygulama çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen derecelendirme ölçeğine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken derecelendirme ölçeğinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Derecelendirme ölçeğine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



5.2. DOKU YORUMLAMA

21.yüzyılda görsel tasarım dünyasında ambalaj tasarımı, tekstil, mimari, dijital yayıncılık gibi birçok alanda özgün doku yorumlarına ihtiyaç duyulur. Özgün doku yorumunun amacı nesnenin resimsel kopyasını çıkarmak değil nesneye kimliğini kazandıran biçimsel değerleri yeniden yorumlamaktır (Görsel 5.22).



Görsel 5.22: Özgün doku yorumu

Aşağıda özgün doku yorumu yaparken dikkat edilmesi gereken hususlar verilmiştir (Görsel 5.23).

- Nesnelerden çeşitli kesitler alınarak dokular farklı açılardan incelenmelidir.
- Büyüteç ya da fotoğraf makinesi (**makro çekim**) kullanarak doku yakından keşfedilmelidir.
- Olanak varsa mikroskop yardımıyla iç doku sistemleri gözlemlenmelidir.
- Nokta ve çizgi elemanlarından yararlanılarak doku oluşturulmalıdır.
- Tasarım ilkelerinin sunduğu olanaklardan yararlanılmalıdır.
- Farklı leke çalışmalarıyla doku yorumları zenginleştirilmelidir.
- Eskiz kâğıdına kara kalemle özgün doku yorumlamaları yapılmalıdır.



Görsel 5.23: Özgün doku yorumu yaparken dikkat edilecekler

Görsel 5.24'te özgün doku yorumlama örnekleri, Görsel 5.25'te farklı birim biçim denemesi ve yüzey düzenleme örneği yer almaktadır.



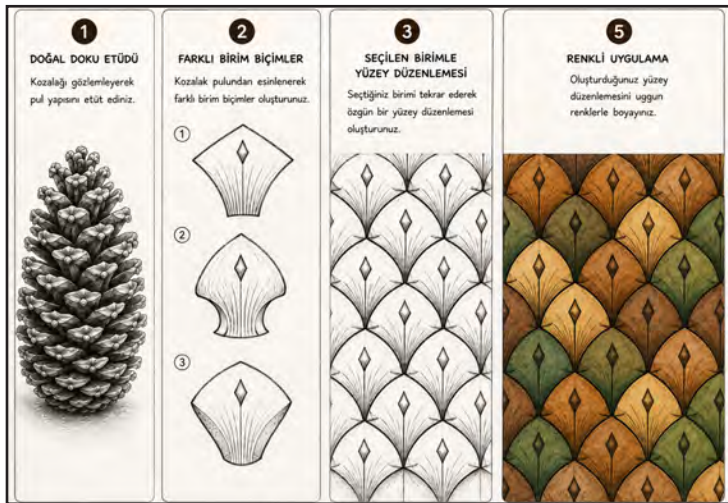
a)

ÖZGÜN DOKU YORUMLAMA ÖRNEKLERİ



b)

Görsel 5.24: Özgün doku yorumlama örnekleri



Görsel 5.25: Farklı birim biçim ve yüzey düzenleme örneği



3. SIRA SİZDE

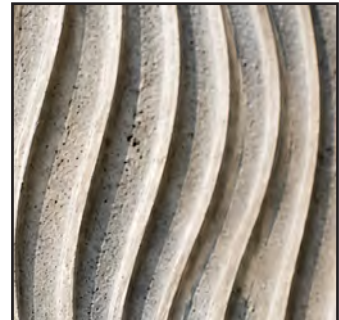
Görselde yüzey dokusu örneği verilmiştir. Aşağıdaki soruları verilen görsele göre cevaplayınız.

1. Görselde yer alan yüzey dokusunu hangi özellikleriyle tanımlarsınız? Açıklayınız.

.....

2. Görseldeki dokuya benzer doğal ve yapay yüzeylere günlük yaşamdan iki örnek veriniz.

.....





2. UYGULAMA



Adı: Özgün Doku Yorumlarıyla Yüzey Düzenleme

Amaç: Doğal bir nesnenin doku özelliklerinden yararlanarak yüzey üzerinde özgün doku yorumları oluşturmak ve bu çalışmayı uygun renklerle renklendirmek

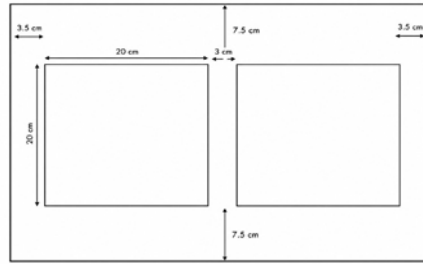
Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35x50 cm bristol kâğıdı, resim kâğıdı, HB, 2B, 3B vb. resim kalemi, guaj boya, suluboya, pastel boya veya renkli kalem, silgi, cetvel, pergel, maket bıçağı, yapıştırıcı, karton veya fon kâğıdı, etüt edilecek doğal nesne (soğan, deniz kabuğu, kuru çiçek vb.), 0, 1, 3, 5 numara fırçalar.

Aşağıda verilen şablona göre işlem basamaklarını takip ederek doğal bir nesnenin doku özelliklerinden yola çıkıp yüzey üzerinde özgün doku yorumları oluşturma ve renklendirme çalışmasını yapınız.

İşlem Basamakları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.
2. 35x50 cm bristol kâğıdına resim kalemi kullanarak cetvel yardımıyla yanda verilen şablona göre 25x25 cm'lik iki tane kare çiziniz.
3. En az üç farklı doğal nesne seçiniz ve her birini kara kalemle resim kâğıdına etüt ediniz.
4. Etüt ettiğiniz nesnelerden birini seçiniz. Nesnenin karakteristik doku özelliklerini inceleyerek bu özellikleri yansıtan farklı birim biçim denemeleri hazırlayınız.
5. Hazırladığınız birim biçimlerden uygun olanını seçiniz. Tekrar ilkesinden yararlanarak resim kâğıdında özgün yüzey düzenlemelerine yönelik farklı eskizler oluşturunuz. Gerekli gördüğünüz yerlerde farklı düzenleme denemelerine yer veriniz.
6. Hazırladığınız eskizlerden en uygun olanını seçerek bristol kâğıdındaki birinci kareye siyah beyaz olarak uygulayınız.
7. Aynı yüzey düzenlemesini, nesnenin yapısal özelliklerine uygun renkler seçerek guaj boyayla bristol kâğıdındaki ikinci kareye uygulayınız.
8. Çalışmanızda oluşturduğunuz özgün doku yorumlarını ve renk seçimlerini gözden geçirerek gerekli düzenlemeleri yapınız.
9. Çalışmanızı uygun malzeme ve renk seçimiyle paspartulayarak teslim ediniz.
10. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
11. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.



Değerlendirme: Yapacağınız uygulama çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen derecelendirme ölçeğine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken derecelendirme ölçeğinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Derecelendirme ölçeğine ulaşmak için karekodu okutunuz.

Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



5.3. STRÜKTÜR

Eş veya birbirleriyle bağlantılı benzer formların iki ya da üç boyutlu yüzeyde bir araya gelerek tekrarlanmasıyla oluşan iç yapı sistemi ve düzenine **strüktür** denir (Görsel 5.26.a.b).



a)



b)

Görsel 5.26: Strüktür örnekleri

Strüktür yapının ayakta kalmasını sağlayan sistem iskelet sistemi gibidir. İnsan iskeleti gibi düşünüldüğünde kemikler, birim; omurga, biçim; eklemler ise bağ elemanları gibi işlev görür. Bu, doğanın sunduğu mükemmel bir strüktür örneğidir.

5.3.1. Strüktür ve Tasarım İlişkisi

Tasarımcılar, doğadaki strüktürel yapıları inceleyerek ilham alır ve bunları kendi özgün ürünlerine yansıtır (Görsel 5.27). Doğa, tasarım için en zengin ilham kaynağıdır.

Strüktürel prensipler, bugün pek çok alanda kullanılır. Örneğin aydınlatma sistemleri, ambalaj tasarımı, oyuncaklar, mobilyalar, mimari yapılar, takı tasarımı ve iç dekorasyon vb.

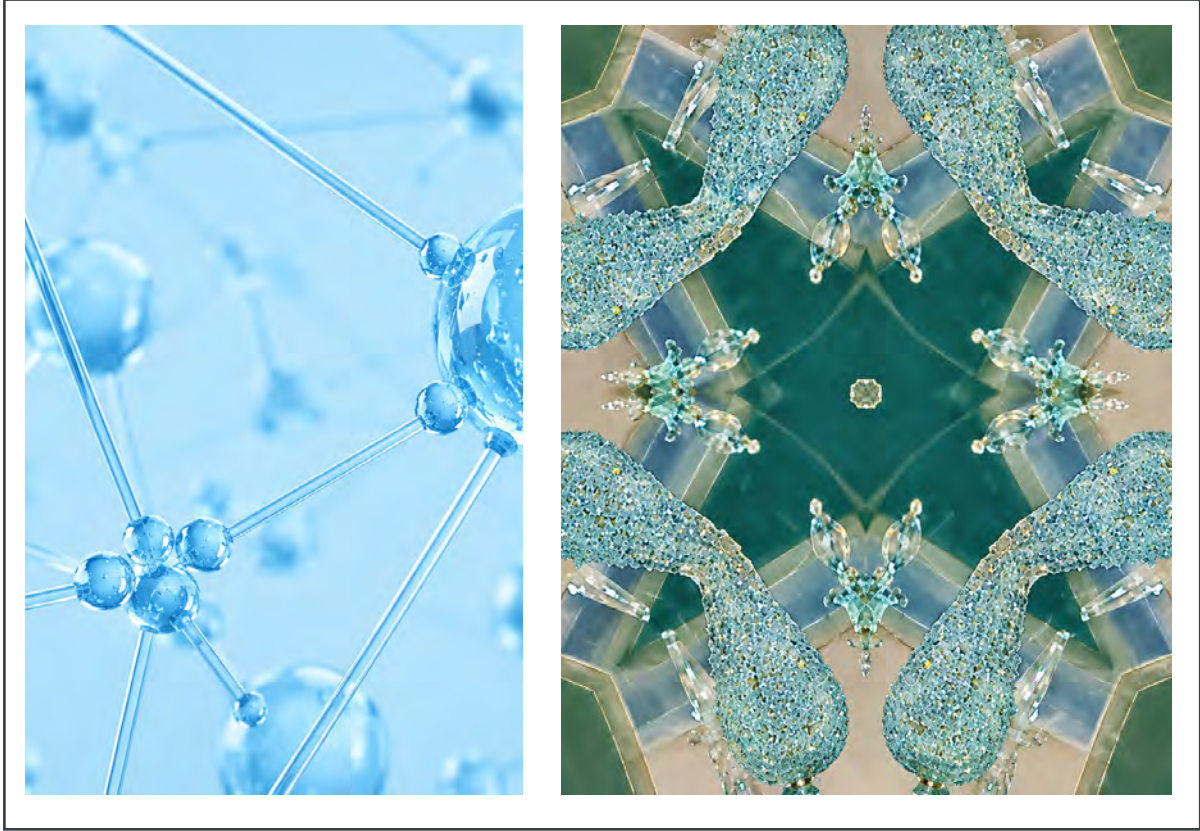


Görsel 5.27: Tasarımda strüktürel uygulama alanları

Aşağıda doğadan tasarıma strüktür örnekleri verilmiştir.

- Arı peteği → Oluklu karton ve petek yapılı ambalaj malzemeleri
- İnsan iskeleti → Taşıyıcı mimari sistemler
- Yaprak damarları → Su ve enerji dağıtım ağları
- Deniz kabuğu spirali → Merdiven ve mimari tasarımlar
- Kar tanesi → Kristal simetri temelli takı tasarımları

Görsel 5.28'de doğadaki strüktürel oluşum örnekleri yer almaktadır.



Görsel 5.28: Doğadaki strüktürel oluşum

BİLGİ NOTU

Doğadaki **Voronoi (Voronoy)** diyagramları ve petek yapıları, matematiksel olarak mükemmel birer modül bağ elemanı sistemidir. Örneğin arı petekleri; minimum balmumuyla maksimum bal depolayabilmek için mükemmel altıgen modül düzenine, bağ elemanı mantığına sahiptir. Yapıların hem hafif hem de olağanüstü dayanıklı olmasını sağlayan bu doğal strüktür, biyonik mimari ve üç boyutlu tasarımlarda tasarımcılar tarafından sıklıkla taklit edilir.

5.3.2. Strüktürel Düzenlemede Kompozisyon Öğelerinin Önemi

Strüktürel düzenleme yapılırken **ritim**, **yön**, **oran**, **denge** ve **espas** kompozisyon öğeleri kullanılır.

Ritim: Aynı ya da farklı birimlerin belirli aralıklarla tekrarlanmasıdır (Görsel 5.29.a.b). Kompozisyona hareket katar ve monotonluğu önler.



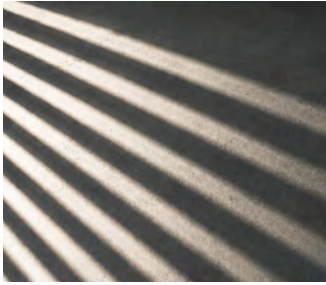
a)



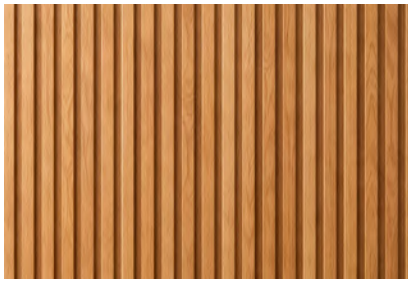
b)

Görsel 5.29: Ritim

Yön: Birimler sağa sola, yukarı aşağı veya çapraz yerleştirilir (Görsel 5.30.a.b.c). Yatay yön durgunluk, dikey ve çapraz yön hareket hissi verir.



a)



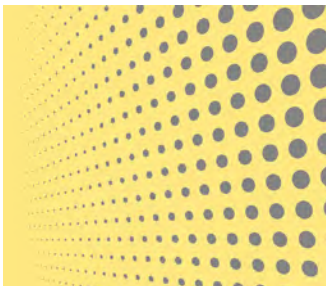
b)



c)

Görsel 5.30: Yön

Oran: Büyük küçük birimlerin birlikte kullanımı derinlik etkisi (perspektif) yaratır (Görsel 5.31.a.b.c). Küçük birimler uzaklık, büyük birimler yakınlık hissi uyandırır.



a)



b)



c)

Görsel 5.31: Dokuda oran

Denge: Birimler arasındaki uyumlu dağılım görsel dengeyi sağlar. Simetrik ve asimetrik denge kullanılabilir (Görsel 5.32.a.b).



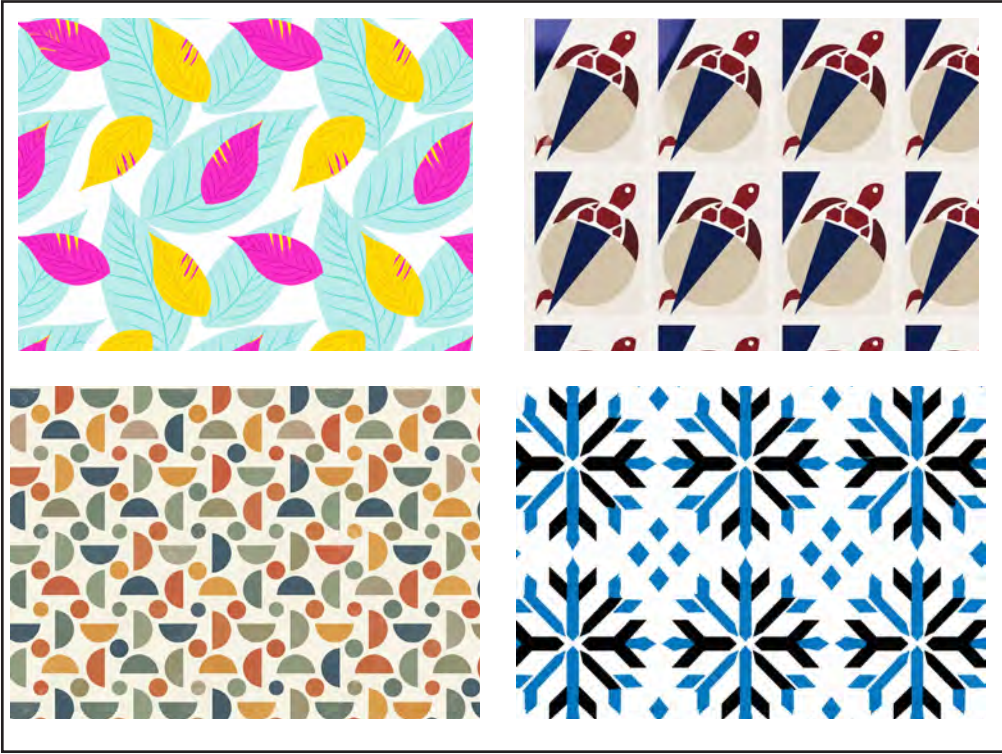
a)



b)

Görsel 5.32: Simetrik ve asimetrik denge

Espas: Birimler arasındaki boşluk da kompozisyonun bir parçasıdır (Görsel 5.33). Doğru espas düzenlenmesi bütünlük ve nefes alma hissi verir.

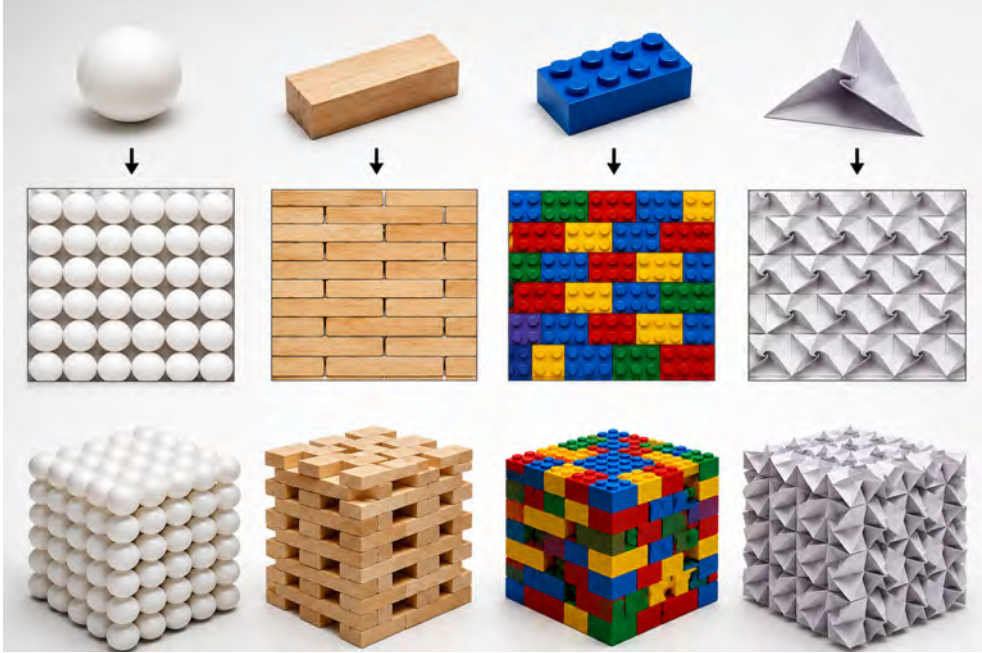


Görsel 5.33: Espas örneği

5.3.3. Birim Biçim ve Bağ Elemanı Oluşturma

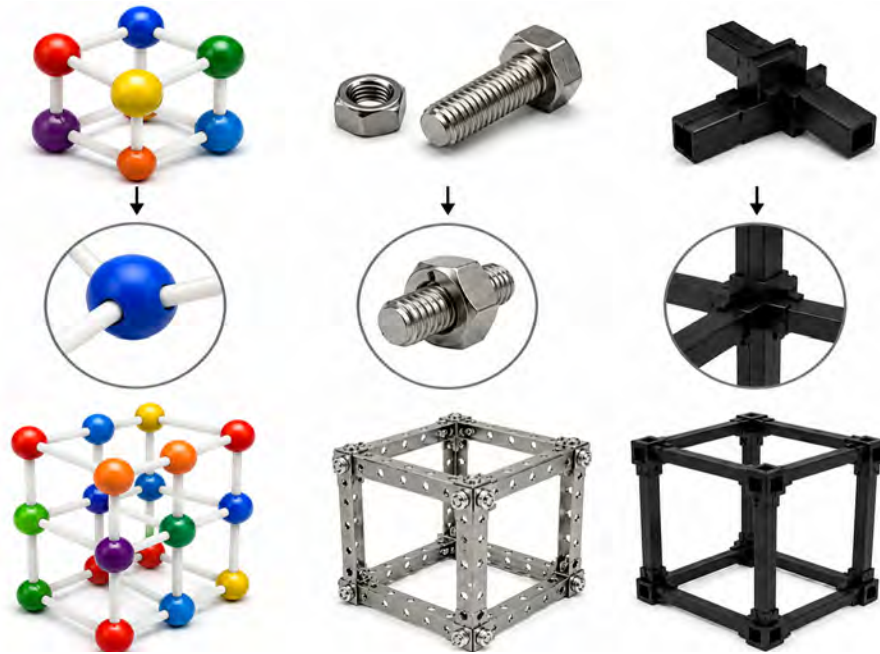
Strüktürel düzenlemede ilk adım, kullanılacak birim biçimin belirlenmesidir. Birim biçimler belli düzen içinde çoğalarak bütünü (strüktürü) meydana getirir. Bu çoğalmayı düzenli ve dengeli kılmak için bağ elemanlarına ihtiyaç duyulur.

Birim biçim, modül olarak da adlandırılır. Sistemin temel yapı taşı olan ve tek başına bağımsız işlev gören parçadır. Sistem içinde yan yana, üst üste bir araya gelerek bütünü oluşturur. Örneğin pinpon topu, jenga taşı, lego parçası, origami birimi (Görsel 5.34).



Görsel 5.34: Birim örnekleri

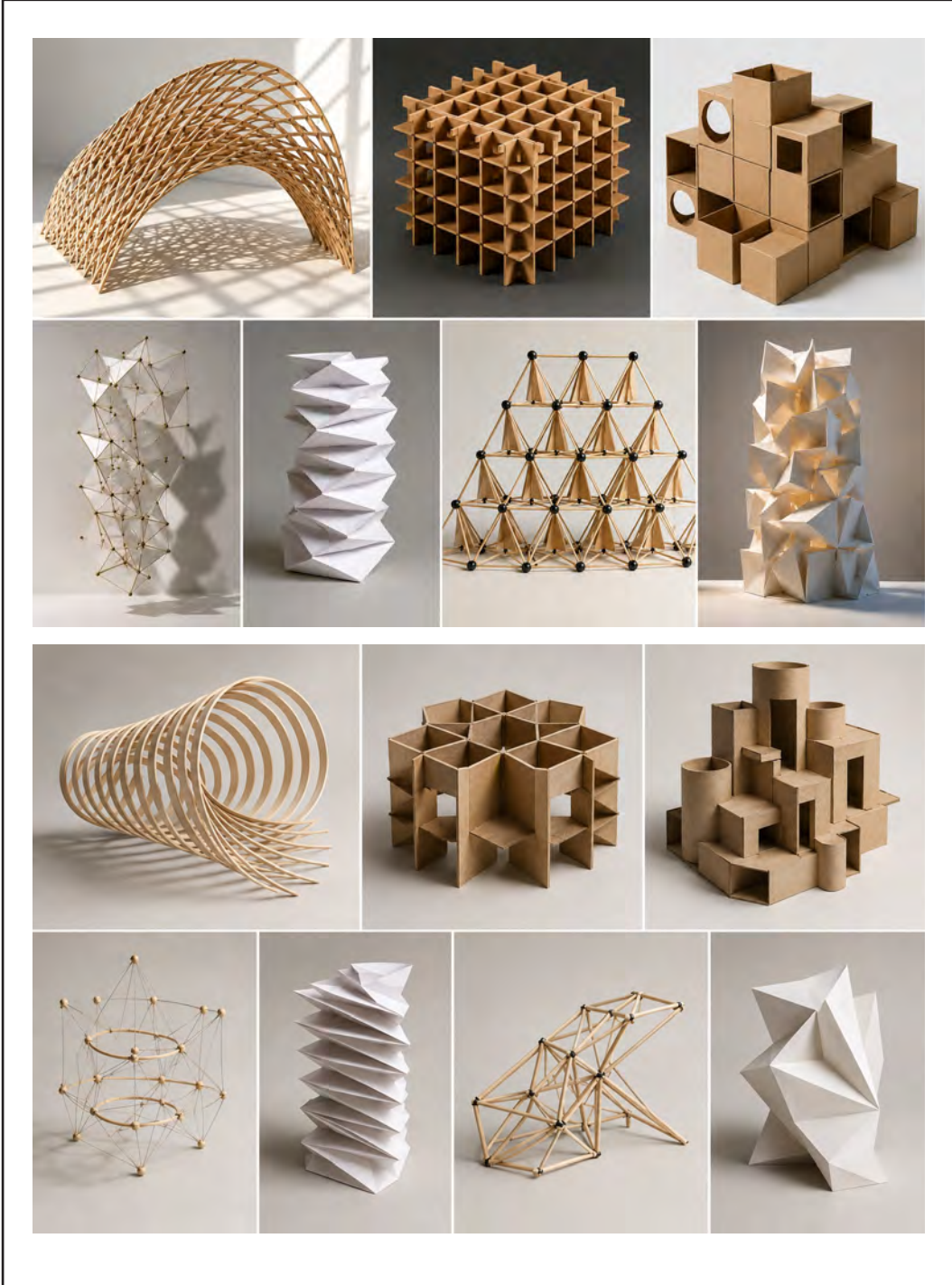
Bağ elemanı, birim biçimleri birbirine bağlayan ve sistemde hareket kabiliyeti sağlayan yapı elemanıdır. Sistemin işlevsel olarak ayakta kalmasını sağlar. Örneğin pipetle birbirine eklenen toplar, somun ve cıvata, kilit parçası (Görsel 5.35).



Görsel 5.35: Bağ elemanı

5.3.4. Mekânda Üç Boyutlu Strüktür Çalışması

Üç boyutlu strüktür çalışmaları mimari nitelik taşır (Görsel 5.36). İnsanın mekân algısı; nesneler arasındaki boyut, yön, hareket, uzaklık ve derinlik ilişkilerini değerlendirmesiyle oluşur. Üç boyutlu tasarımlarda denge çok önemlidir. Malzeme seçiminde sertlik, yumuşaklık, katlanabilirlik gibi özellikler göz önünde bulundurulmalıdır.



Görsel 5.36: Üç boyutlu strüktür çalışmaları



1. ETKİNLİK



Adı: Doku ve Strüktür Kullanarak Üç Boyutlu Yüzey Düzenleme

Amaç: Tasarım ilkelerini dikkate alarak, doku ve strüktür kavramlarını birlikte kullanıp özgün üç boyutlu yüzey düzenlemesi oluşturmak

Süre: 2 saat

Araç Gereç: doğal nesneler, mukavva veya sert karton, fon kartonu, yapıştırıcı, makas, cetvel, boya kalemli, farklı dokuya sahip yardımcı malzemeler, paspartu kartonu.

Aşağıdaki etkinlik adımlarını takip ederek tasarım ilkelerini dikkate alıp, doku ve strüktür kavramlarını birlikte kullandığınız özgün üç boyutlu yüzey düzenlemesi oluşturma çalışmasını yapınız.

Etkinlik adımları

1. Çalışmanıza başlamadan önce kullanacağınız doğal nesneyi belirleyiniz. Doku ve strüktür özelliklerini gözlemleyiniz.
2. Gözlemlerinizi kullanarak tasarımınıza ilişkin eskiz çalışmaları hazırlayınız.
3. Çalışmanızı oluştururken doku ve strüktür kavramlarını bir arada kullanınız.
4. Tasarımınızda ritim, denge, oran, yön, espas gibi tasarım ilkelerinden yararlanınız.
5. Eskizlerinizden yararlanarak özgün üç boyutlu yüzey düzenlemesi oluşturunuz.
6. Çalışmanızı tamamladıktan sonra uygun malzeme ve renk seçimi yaparak paspartulayınız.
7. Hazırladığınız çalışmayı öğretmeninizin belirlediği tarih ve saatte sınıfta sununuz.
8. Sunum sırasında çalışmanızın çıkış noktasını, kullandığınız malzemeleri ve tasarım sürecinizi kısaca açıklayınız.
9. Sunumunuzun ardından çalışmanızı değerlendirilmek üzere öğretmeninize teslim ediniz.
10. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
11. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.

Değerlendirme: Yapacağınız etkinlik çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen kontrol listesine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Kontrol listesine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



3. UYGULAMA



Adı: Üç Boyutlu Strüktür Çalışması

Amaç: Oluşturulan birim formları kullanarak tasarı ilkelerine uygun üç boyutlu strüktür oluşturmak

Süre: 2 saat

Araç Gereç: HB, 2B, 3B vb. resim kalemi, pinpon topları (birim), pipetler (bağ elemanı), makas, kretuar veya maket bıçağı, yapıştırıcı.

Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek, oluşturulan birim formları kullanıp tasarı ilkelerine uygun üç boyutlu strüktür oluşturma çalışmasını yapınız.

İşlem Basamakları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.
2. Çalışmanızda kullanacağınız pipetleri uygun uzunluklarda kesiniz.
3. İş güvenliği kurallarına uyarak kretuar veya maket bıçağı yardımıyla pinpon toplarında pipetlerin yerleşeceği genişlikte çapraz kesiler oluşturunuz.
4. Kestiğiniz pipetleri pinpon toplarındaki kesilere yerleştirerek birimleri oluşturunuz.
5. Strüktür çalışmanız için yeterli sayıda birim hazırlayınız.
6. Hazırladığınız birimleri farklı biçimlerde birleştirerek modül denemeleri yapınız.
7. Oluşturduğunuz modüllerden en uygun olanını seçiniz.
8. Seçtiğiniz modülleri bir araya getirerek espas, yön, ritim ve denge ilkelerini dikkate alıp strüktür yapıyı oluşturunuz.
9. Çalışmanızı tamamladıktan sonra strüktür yapınızı inceleyerek gerekli gördüğünüz düzenlemeleri yapınız.
10. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
11. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız. Çalışma sürecinde temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen derecelendirme ölçeğine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken derecelendirme ölçeğinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Derecelendirme ölçeğine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.





ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki cümlelerin başındaki parantezlere cümle doğru ise “D”, yanlış ise “Y” yazınız.

1.	()	Doku, bir yüzeyin iç yapısını ifade eder.
2.	()	Doku, görme ve dokunma duyularıyla algılanabilen dış yapıya verilen addır.
3.	()	Nesnelerin dış çizgileriyle belirlenen görünüşüne leke denir.
4.	()	Yüzey üzerinde göz aldanması sonucunda oluşan hareket etkisine optik doku denir.
5.	()	Birim biçimlerin birbirine bağlı ve uyum içinde tekrarlanmasını sağlayan düzene sistem denir.

B) Aşağıda verilen cümlelerdeki boşlukları kutu içindeki ifadelerden doğru olanlarıyla doldurunuz.

ışık	organik dokular	yapay dokular
modül	dış doku	doğal dokular

6. Görme duyusuyla algılanabilen dokulara denir.
7. Nesnelerin görsel doku ve renkleri sayesinde algılanır.
8. Doğada kendiliğinden oluşan dokulara denir.
9. Çoğalarak ve büyüyerek gelişim gösteren dokularadenir.
10. İnsanların ihtiyaçları doğrultusunda ürettikleri dokulara denir.

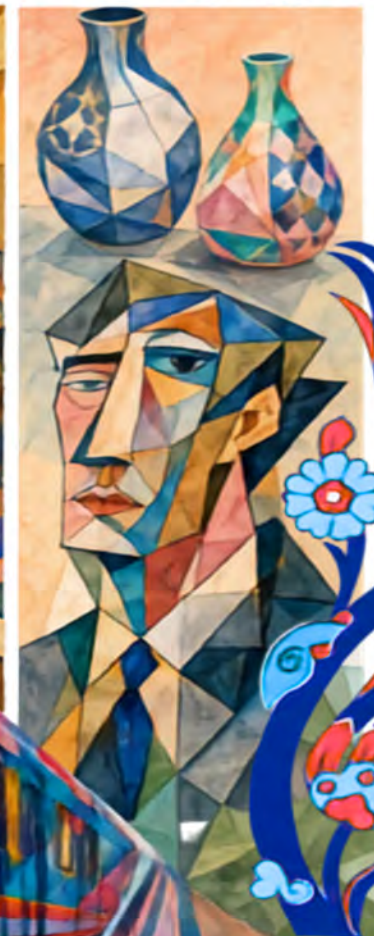
C) Aşağıdaki soruların doğru cevabını işaretleyiniz.

11. Aşağıdakilerden hangisi doğal doku örneğidir?

- A) Cam
- B) Hamur
- C) Kaya
- D) Plastik
- E) Poşet

12. Aşağıdakilerden hangisi dokunsal (gerçek) doku değildir?

- A) Ağaç kabuğu
- B) Cam
- C) Kâğıt
- D) Pamuk
- E) Resim



6. Öğrenme Birimi



Öğrenme Birimi
Karekodu



KONULAR

- 6.1. STİLİZASYON
- 6.2. DEFORMASYON
- 6.3. TRANSFORMASYON



ANAHTAR KAVRAMLAR

- deformasyon
- etüt
- soyutlama
- stilizasyon
- transformasyon



BEKLENTİLER

Bu öğrenme biriminde sizden

- doğal nesneleri yapısal özelliklerine uygun stilize etmeniz
- deformasyon ve stilizasyon kavramlarını karşılaştırmanız
- nesneleri karakteristik özelliklerine uygun deforme etmeniz
- transformasyon yöntemini kullanarak nesneyi endüstriyel ürüne dönüştürmeniz

beklenmektedir.

GRAFIKSEL YORUMLAR



HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Basit bir gül resmi çizmeniz istense gülün doğadaki gerçek hâlinin hangi özelliklerini çiziminize yansıtırsınız? Gerekeçsiyle söyleyiniz.
2. Çevrenizde gördüğünüz herhangi bir nesnenin görünümünde değiştirmek istediğiniz bir özelliği belirleyiniz. Bu değişikliğin nesneyi nasıl etkileyeceğini birkaç cümleyle açıklayınız.

KONU YA BAŞLARKEN

Grafiksel yorumlar, bir nesnenin yalnızca görünen biçimini değil karakteristik özelliklerini de farklı tasarım yaklaşımlarıyla yeniden yorumlama sürecidir. Gözlemlenen nesneler; **stilizasyon**, **deformasyon** ve **transformasyon** yöntemleriyle özgün ve işlevsel tasarımlara dönüştürülebilir.

6.1. STİLİZASYON

Temel tasarım eğitimi kapsamında doğal ve yapay biçimler incelenerek farklı görsel anlatım yöntemleriyle yeniden yorumlanır. Stilizasyon, bu dönüşümün başlangıç noktalarından biridir (Görsel 6.1). Bu süreçte doğal nesnenin ayrıntıları iyi gözlemlenmelidir.



Görsel 6.1: Stilizasyon örneği (doğal nesne ve stilize biçim karşılaştırması)

Stilizasyon; nesnenin doğadaki gerçek görünümünün ve yapısal özelliklerinin korunarak sadeleştirilmesi, belirli üsluba kavuşturulmasıdır (Görsel 6.2). Bu yöntemde nesnenin özüne ait temel biçim, çizgi ve lekeler korunur. Gereksiz ayrıntılar ayıklanır. Elde edilen yeni görsel, özgün nesneyle benzerliğini korur. Nesne, sanatsal süzgeçten geçer. Daha düzenli ve etkileyici görünüm kazanır.



Görsel 6.2: Nesneye ait stilizasyon denemeleri

Stilizasyon; seramik ve duvar dekorasyonu, tekstil desenciliği, grafik tasarımı, logo tasarımı gibi birçok alanda yaygın biçimde kullanılır (Görsel 6.3.a.b.c). tilizasyon yöntemiyle sade şekillere dönüştürülür. Endüstriyel üretimde ve dekoratif sanatlarda kullanılır.



a)



b)



c)

Görsel 6.3: Grafik, tekstil ve dekorasyon ürünlerde stilizasyon kullanımı

Aşağıda stilizasyon yönteminde dikkat edilmesi gereken hususlar verilmiştir.

- Nesnenin yapısal özellikleri-genel silüeti, belirgin çizgileri ve leke değerleri-korunmalıdır.
- Ayrıntılar basitleştirilirken nesnenin tanınabilirliği korunmalıdır.
- Stilize edilen biçim, uygulanacağı yüzeye ve amaca göre ölçeklenebilir olmalıdır.
- Siyah beyaz ve renkli uygulamalar birbirini tamamlar nitelikte tasarlanmalı, renkler nesnenin doğasına ve üslubuna uygun seçilmelidir.
- Eskiz aşamasında birden fazla stilizasyon denemesi yapılmalı, en uygun ve ifade edici olan çalışma seçilmelidir.

6.1.1. Nesnenin Yapısal Özelliklerine Göre Stilizasyon Uygulaması

Stilizasyon sürecinin ilk adımı, seçilen nesnenin titizlikle gözlemlenip kara kalemle etüt edilmesidir.

Etüt; nesnenin yapısını, hacmini, ışık ve gölge ilişkisini, doku özelliklerini yerinde inceleyerek yapılan doğru gözlem ve çizim çalışmasıdır. Obje etüdü, **kara kalem etüt** ve **renkli etüt** olmak üzere iki şekilde yapılmalıdır (Görsel 6.4).

Aşağıda obje etüdü yapılırken dikkat edilmesi gereken hususlar verilmiştir.



Görsel 6.4: Kara kalem ve renkli etüt aşamaları

- Öncelikle objenin karakteristik özellikleri gözlemlenmelidir.
- Objenin kara kalem ve renkli etüdünü yapmak için ışığın geliş açısı ve yönü tespit edilmelidir.
- Oluşan açık koyu alanlar ile ışık ve gölge dikkatle gözlemlenmelidir.
- Obje üzerindeki en koyu ve en açık tonların yerleri tespit edilmelidir.
- Tonlamalar en açık tondan başlanıp aşama aşama yapılmalıdır.
- Objenin formuna, yapısına, özelliğine göre nokta, çizgi, tarama, lekeyle objeye doku ve hacim verilmelidir.
- Objenin doğal renkleri gözlemlenerek açık, orta ve koyu renk tonları doğru şekilde uygulanmalıdır.
- Renk geçişleri ve ton uyumu dikkate alınarak objeye doğal görünüm kazandırılmalıdır.
- Uygulamada daha realist (gerçekçi) etüt için üst üste ve kat kat çalışılmalıdır.
- Objeye yere düşen gölgesi verilmelidir

Etüt çalışmaları sonrasında nesnenin karakteristik yapısı korunarak farklı stilizasyon denemeleri yapılır (Görsel 6.5). Bu aşamada ayrıntılar sadeleştirilir, ana form güçlendirilir ve nesne farklı çizgisel yorumlarla yeniden düzenlenir. Birden fazla eskiz çalışması yapmak farklı çözüm yolları geliştirmeye yardımcı olur.



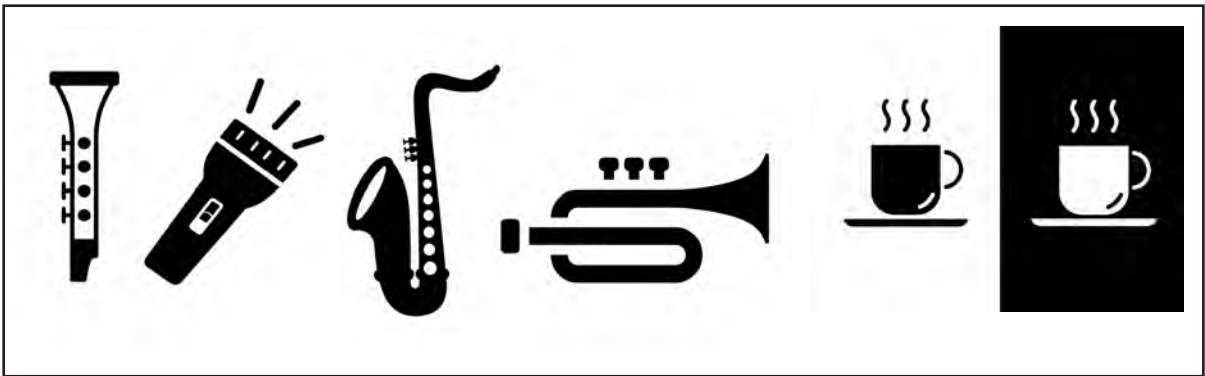
Görsel 6.5: Farklı stilizasyon denemeleri

Seçilen stilizasyon eskizi, siyah beyaz ve renkli olarak uygulanabilir (Görsel 6.6). Siyah beyaz stilizasyon uygulamalarında çizgi, leke ve kontrast ilişkisi ön plandadır. Açık koyu dengesi oluşturularak nesnenin biçimi ve ayırt edici özellikleri güçlü şekilde ifade edilir. Renkli stilizasyon uygulamalarında ise biçimsel sadeleştirmenin yanı sıra renk ögesi de tasarımın önemli bir parçasıdır. Nesnenin doğal renkleri kullanılabileceği gibi tasarımın amacına uygun farklı renkler de tercih edilebilir. Renk seçiminde uyum, kontrast ve görsel denge dikkate alınarak etkili bir kompozisyon oluşturulur. Her iki uygulamada da amaç nesnenin ayırt edici özelliklerini koruyarak sade, dengeli ve etkili görsel anlatım oluşturmaktır.

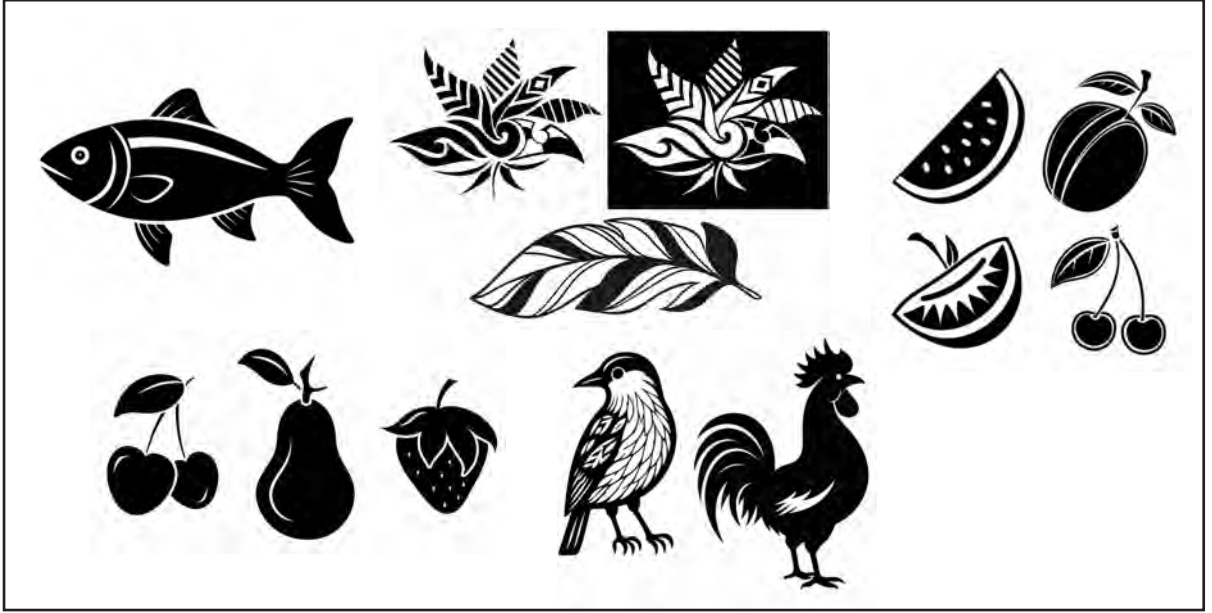


Görsel 6.6: Siyah beyaz ve renkli stilizasyon uygulaması

Görsel 6.7’de nesne stilizasyon örnekleri yer almaktadır. Doğadan esinlenilerek oluşturulan meyve, hayvan, bitki, nesne stilizasyon çalışmalarında temel ve ayırt edici özellikler korunur (Görsel 6.8). Gereksiz ayrıntılar azaltılır. Böylece biçimler daha sade, düzenli ve etkili görsel anlatıma dönüştürülür.



Görsel 6.7: Nesne stilizasyonları



Görsel 6.8: Meyve, hayvan ve bitki stilizasyonları



1. SIRA SİZDE

Aşağıdaki görseli inceleyiniz ve soruların cevaplarını bırakılan boşluklara yazınız.

1. Görselde nesnenin hangi yapısal özellikleri korunmuş, hangileri sadeleştirilmiştir? Açıklayınız.

.....

2. Siz bu stilizasyonu hangi tasarım ürününde kullanmayı tercih edersiniz? Gerekçenizi yazınız.

.....



1. ETKİNLİK

Adı: Kara Kalem ve Renkli Etüt Çalışması

Amaç: Nesnenin aslına uygun karakalem ve renkli etüt çalışması yapmak

Süre: 2 saat

Araç Gereç: 25×35 cm resim kâğıdı, HB,2B,3B guaj boya, resim kalemleri, suluboya, pastel boya veya renkli kalem, silgi, cetvel.

Aşağıdaki etkinlik adımlarını takip ederek kara kalem ve renkli etüt çalışmasını yapınız.

Etkinlik Adımları

1. Doğal veya yapay nesne seçiniz.
2. Çalışılacağı nesneyi dikkatlice inceleyiniz, yapısal ve karakteristik özelliklerini belirleyiniz.
3. Nesnenin kâğıt üzerindeki yerleşimini planlayınız ve genel formu hafif çizgilerle çizin.
4. Nesnenin oran ve orantısını, ana bölümlerini, ayrıntılarını tamamlayınız.
5. Nesneye ışık ve gölge değerleri vererek nesnenin hacim ve doku etkisini güçlendiriniz.
6. Çalışmanızı, nesnenin kendi renklerinden ya da uygun görülen renklerden yararlanarak renklendiriniz.
7. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
8. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.

Değerlendirme: Yapacağınız etkinlik çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen kontrol listesine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.



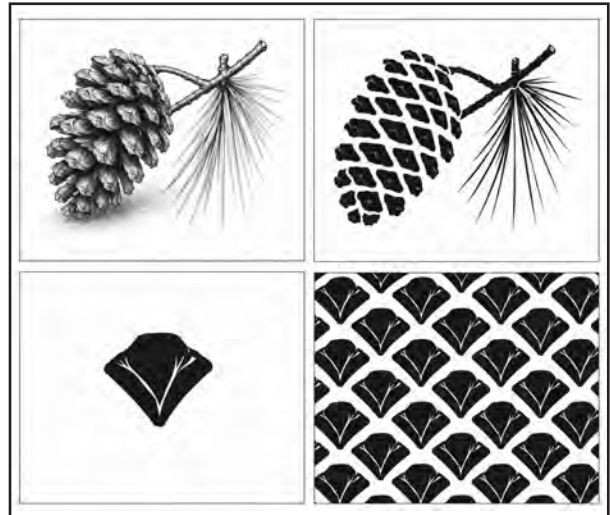
Kontrol listesine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



6.1.2. Stilize Edilmiş Nesneyle Yüzey Düzenleme

Aşağıda stilize edilmiş nesneyle yüzey düzenlemede dikkat edilecek hususlar verilmiştir.

- Yüzey düzenlemesinde kullanılacak nesne veya nesneler önce tanınabilir temel özellikleri korunarak stilize edilmelidir.
- Stilize edilen nesnenin tamamı kullanılabileceği gibi nesneden alınan bir detay da yüzey birimi olarak seçilebilir (Görsel 6.9).
- Seçilen birim, yüzey üzerinde tekrar ederken ritim ve bütünlük oluşturacak şekilde yerleştirilmelidir.
- Birimlerin yönü, aralığı, büyüklüğü ve sıralanışı kompozisyonun dengeli görünmesini sağlamalıdır.



Görsel 6.9: Stilizasyon ve yüzey düzenlemesinde detay örneği

- Yüzey düzenlemesinde gereksiz ayrıntılardan kaçınılmalı, sade ve anlaşılır bir görsel etki hedeflenmelidir.
- Birimlerin birbirleriyle ilişkisi göz önünde bulundurulmalı; boşluk doluluk dengesi korunmalıdır.
- Kompozisyonda tekrar, yön değiştirme, döndürme, büyütme küçültme gibi düzenleme yöntemlerinden yararlanılabilir.
- Renk kullanılacaksa nesnenin doğal renklerinden yola çıkılabileceği gibi tasarıma uygun, özgün renk tercihleri de yapılabilir (Görsel 6.10).
- Siyah beyaz ya da renkli uygulamalarda leke, çizgi ve biçim ilişkisi açık biçimde görülmelidir.
- Oluşturulan yüzey düzenlemesi hem estetik bütünlük taşımalı hem de stilize nesnenin karakterini yansıtmalıdır.



Görsel 6.10: Renklendirilmiş yüzey düzenlemeleri



1. UYGULAMA



Adı: Stilizasyon Çalışması

Amaç: Doğal nesneyi stilize ederek siyah beyaz ve renkli çalışma oluşturmak

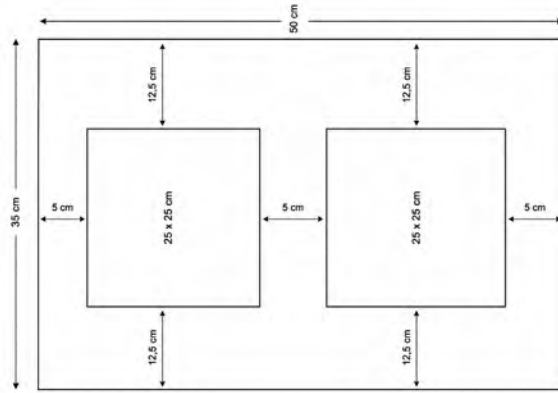
Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35x50 cm bristol kâğıdı, resim kâğıdı, HB, 2B, 3B vb. resim kalemi, mürekkepli kalem, guaj boya, sulu boya, pastel boya veya renkli kalem, silgi, cetvel, pergeli, maket bıçağı, yapıştırıcı, karton veya fon kâğıdı.

Aşağıda verilen şablona göre işlem basamaklarını takip ederek doğal nesneyi stilize edip siyah beyaz ve renkli stilizasyon oluşturma çalışmasını yapınız.

İşlem Basamakları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.
2. 35x50 cm bristol kâğıdına resim kalemi kullanarak cetvel yardımıyla yanda verilen şablona göre 25x25 cm'lik iki kare çiziniz.
3. En az üç farklı doğal nesne seçiniz ve her birini kara kalemle resim kâğıdına etüt ediniz.
4. Etüt çalışmalarınızda uygun renkler kullanınız.
5. Etüt ettiğiniz nesnelerden birini seçerek resim kâğıdına stilizasyon eskizleri hazırlayınız.
6. En beğendiğiniz eskizi bristol kâğıdında yer alan ilk kareye siyah beyaz uygulayınız.
7. Aynı stilizasyon çalışmasının renkli hâlini, bristol kâğıdında yer alan ikinci kareye nesnenin yapısal özelliklerine uygun renk seçimiyle uygulayınız.
8. Çalışmanızı uygun malzeme ve renk seçimiyle paspartulayarak teslim ediniz
9. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
10. Paspartu yaparken geri dönüşümlü kâğıt kullanmayı tercih ederek hem maliyeti düşürünüz hem de sürdürülebilir üretim anlayışına katkıda bulununuz.
11. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.



Değerlendirme: Yapacağınız uygulama çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen derecelendirme ölçeğine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken derecelendirme ölçeğindeki ölçütleri dikkate alınız.

Derecelendirme ölçeğine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



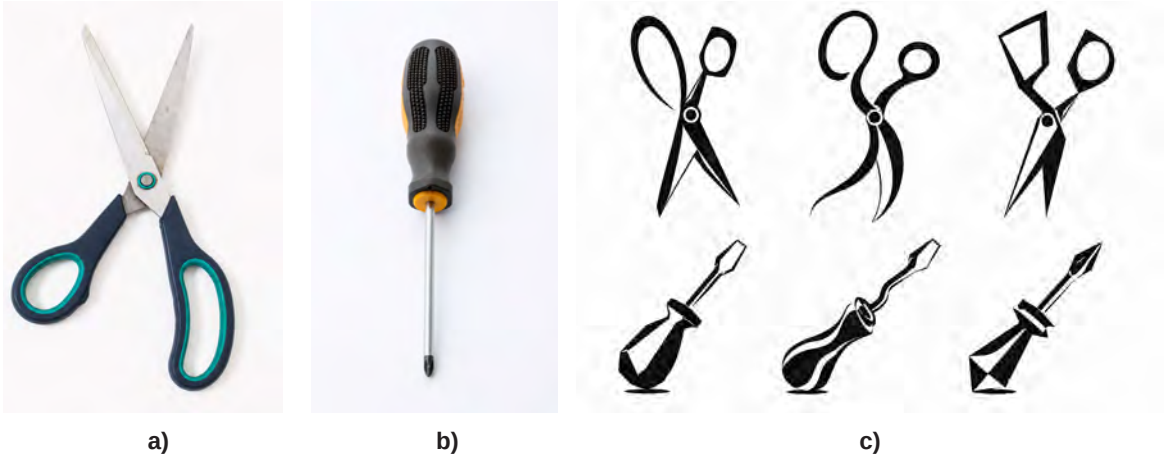
6.2. DEFORMASYON

Stilizasyon çalışmalarında doğal nesnenin yapısal bütünlüğü titizlikle korunur. Deformasyon, bu yaklaşımın bir adım ötesine geçer. Nesnenin karakteristik özelliklerini bilinçli şekilde dönüştürmek ve abartmak esasına dayanır. İki yöntem arasındaki ilişkiyi doğru kavramak, grafik yorumunun zengin olanaklarını anlamamanın temel koşullarından biridir.

Deformasyon; nesnenin doğadaki gerçek biçiminin belirli bir sanatsal amaç doğrultusunda bilinçli olarak bozulması, abartılması ve yeniden yorumlanmasıdır (Görsel 6.11). Bu yöntemde nesnenin özgün biçiminden büyük ölçüde uzaklaşılır; nesneyi diğerlerinden ayıran karakteristik özellikler korunur (Görsel 6.12.a.b.c).



Görsel 6.11: Nesne ve deforme edilmiş baykuş örnekleri

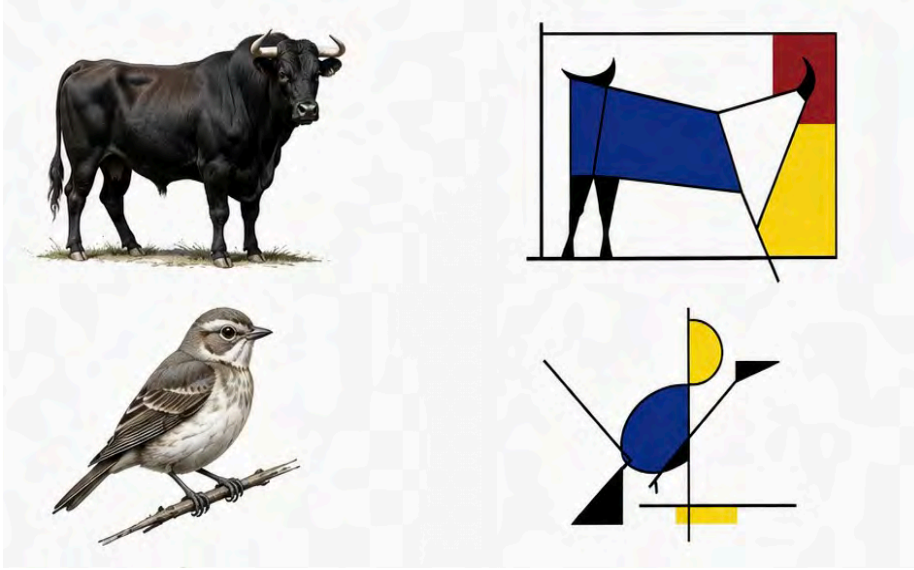


Görsel 6.12: Nesneye ait deformasyon denemeleri

Deformasyon yönteminde nesnenin gerçeklikten koparılma derecesi arttıkça **soyutlaşma (abstraksiyon)** artar. Bu nedenle deformasyon ve soyutlama, sanat tarihinde ve görsel tasarımda birbirini tamamlayan kavramlardır.

Soyutlama; görsel gerçekliği temsil etmek veya taklit etmek amacından vazgeçmektir (Görsel 6.13). Renk, biçim, çizgi, doku gibi görsel öğelerin kendi başına anlam taşıdığına yönelmektir. Soyut eserde nesneyi doğrudan tanımak zorlaşır. Buna karşılık duygu, enerji ve anlam güçlü biçimde aktarılır.

Soyutlama; doğrudan biçimi taklit etmek yerine, onun özünü ve ruhunu yansıtmayı tercih eden yaklaşımdır. Bu yönüyle sanatçıya geniş yaratıcı alan açar.



Görsel 6.13: Soyutlama örneği



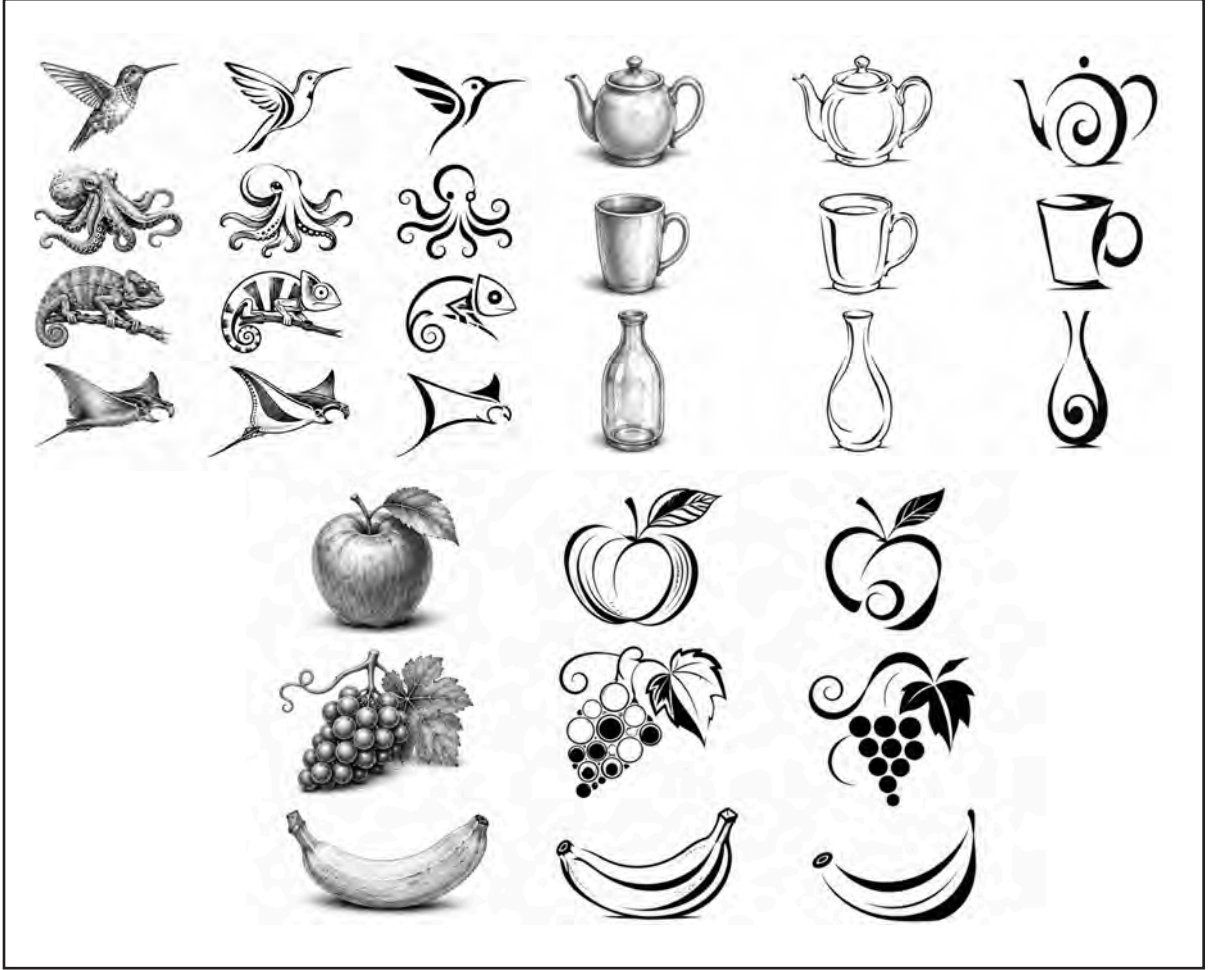
ARAŞTIRMA

Basılı veya dijital ortamlardan stilizasyon ve deformasyonun birlikte kullanıldığı tasarım ürünü bulunuz. Bu ürünü inceleyerek aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. İncelediğiniz tasarımda stilizasyon ve deformasyon hangi amaçlarla kullanılmıştır? Açıklayınız.
2. İncelediğiniz örnekten yola çıkarak aşağıdaki alana kendi deformasyon yorumunuzu oluşturunuz.

6.2.1. Stilizasyon ve Deformasyon Arasındaki Farklar

Stilizasyon ve deformasyon, doğal nesneye sanatsal yaklaşımda bulunma noktasında aynıdır. Yaklaşımın niteliği ve sınırları bakımından birbirinden ayrılır (Görsel 6.14). Tablo 6.1’de stilizasyon ve deformasyon arasındaki farklar ayrıntılı şekilde yer alır.



Görsel 6.14: Stilizasyon ve deformasyon arasındaki farklar

Tablo 6.1: Stilizasyon ve Deformasyon Arasındaki Farklar

Özellik	Stilizasyon	Deformasyon
Nesne Tanınabilirliği	Korunur.	Kısmen veya tamamen bozulabilir.
Müdahalenin Yoğunluğu	Sadeleştirme ve üsluplaştırma olur.	Abartma, bozma ve yeniden biçimlendirme yapılır.
Soyutlaşma Derecesi	Düşük veya ortadır.	Orta veya yüksektir.
Kullanım Alanları	Desen, lego, dekoratif sanat vb. alanlardır.	Karikatür, ekspresif sanat, illüstrasyon vb. alanlardır.

6.2.2. Deformasyon Uygulamasında Dikkat Edilecek Hususlar

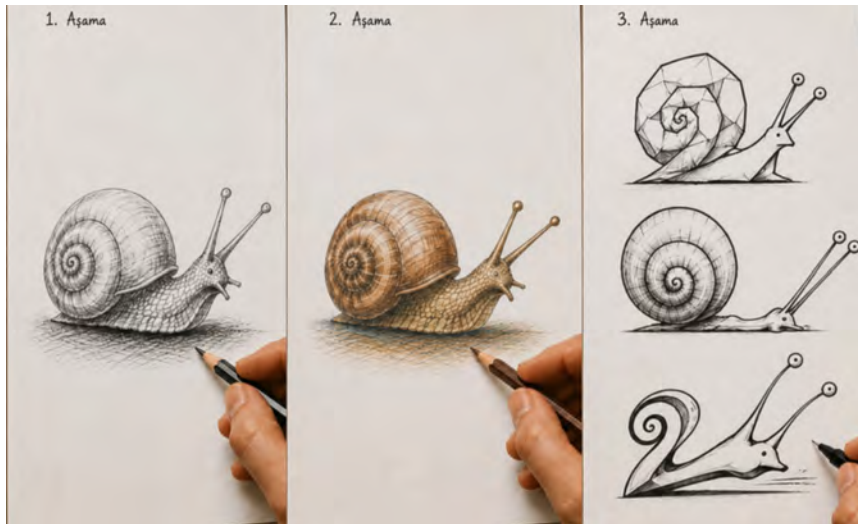
Deformasyon, bilinçli ve kontrollü yaklaşım gerektirir. Aşağıda nitelikli bir deformasyon çalışması için dikkat edilmesi gereken hususlar verilmiştir.

Karakteristik Özelliğin Saptanması: Nesnenin, diğer nesnelerden ayrılan en belirgin özelliği (uzun boyun, sivri uç, kavisli gövde vb.) tespit edilmeli ve bu özellik abartılarak ön plana taşınmalıdır.

Bütünlüğün Korunması: Deformasyon ne kadar abartılsa da nesnenin bütünlük duygusu yitirilmemelidir. Parçalar arasındaki ilişki tutarlı olmalıdır.

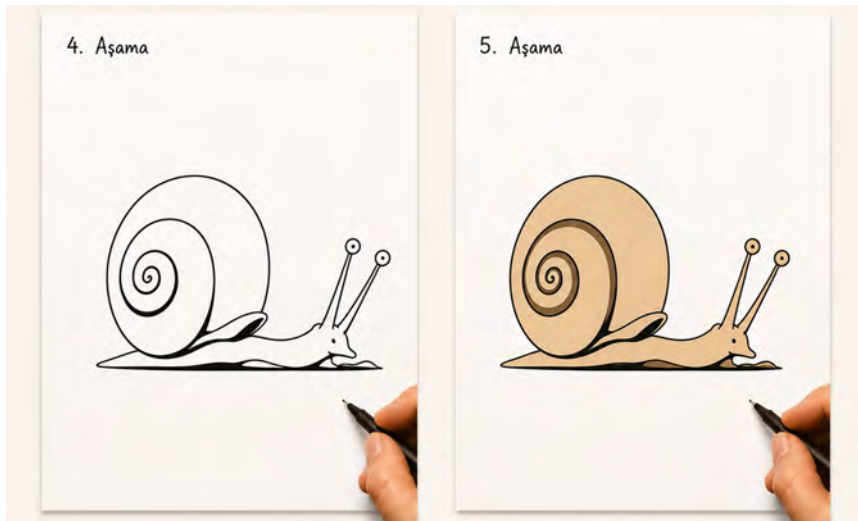
Dengeli Abartma: Abartı rastgele değil belirli sanatsal amaca hizmet etmelidir. Orantısız büyütme, küçültme ya da eğme kasıtlı ve anlamlı olmalıdır.

Eskiz Süreci: Tek çözüme hemen karar vermek yerine farklı deformasyon denemeleri yapılmalı, en ifade edici sonuç dikkatli seçilmelidir (Görsel 6.15).



Görsel 6.15: Deformasyon eskiz denemeleri

Renk Seçimi: Renkler, nesnenin gerçeğine bağlı kalmak zorunda değildir. Kompozisyonla uyumlu olmalı ve bütün oluşturmalıdır (Görsel 6.16).



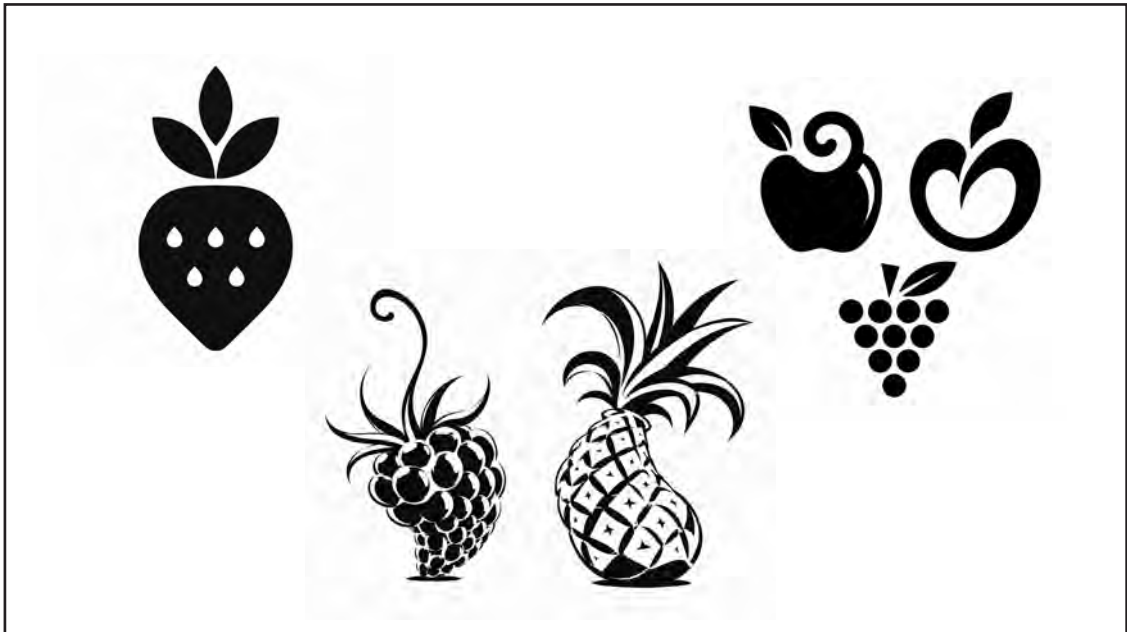
Görsel 6.16: Renklendirilmiş deformasyon çalışması

Deformasyon uygulamasına başlamadan önce nesnenin biçimi, yapısı ve karakteristik özellikleri ayrıntılı olarak incelenir. Nesnenin aslına uygun kara kalem ve renkli etütleri yapılarak formu doğru şekilde kavranır. Daha sonra nesnenin ayırt edici özellikleri korunarak farklı deformasyon eskizleri hazırlanır ve en uygun çalışma seçilir. Seçilen deformasyon, önce siyah beyaz ardından renkli olarak uygulanarak biçimsel değişikliklerin görsel etkisi değerlendirilir (Görsel 6.17).



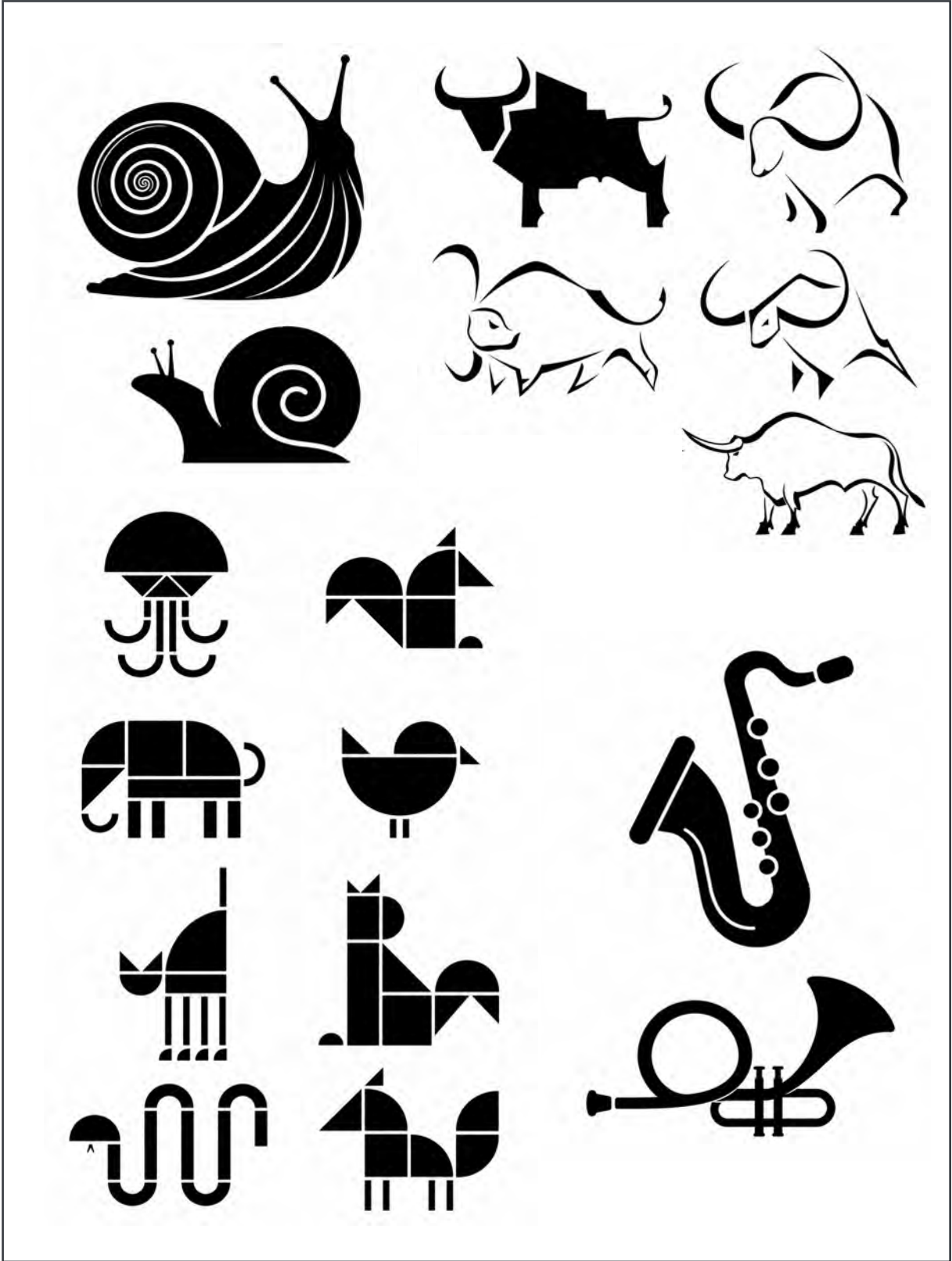
Görsel 6.17: Deformasyon çalışması

Deformasyon çalışmalarında farklı canlı ve cansız varlıklar üzerinde biçimsel değişiklikler gerçekleştirilir. Bu süreçte varlıkların temel ve ayırt edici özellikleri korunur. Oran, biçim ve detaylarında bilinçli müdahaleler uygulanır. Böylece tanınabilirlik korunur, özgün ve dikkat çekici görsel yorumlar elde edilmesi amaçlanır. Karakteristik özellikler esas alınarak gerçekleştirilen deformasyon, tasarım sürecinde yaratıcılığı destekleyen ve farklı ifade olanakları sunan etkili yöntemdir. Görsel 6.18'de deformasyon tekniği kullanılarak oluşturulan meyve ve bitki çizim örnekleri yer almaktadır.



Görsel 6.18: Meyve, bitki deformasyon çalışmaları

Görsel 6.19'da deformasyon tekniği kullanılarak oluşturulan nesne, hayvan çizim örnekleri yer almaktadır.





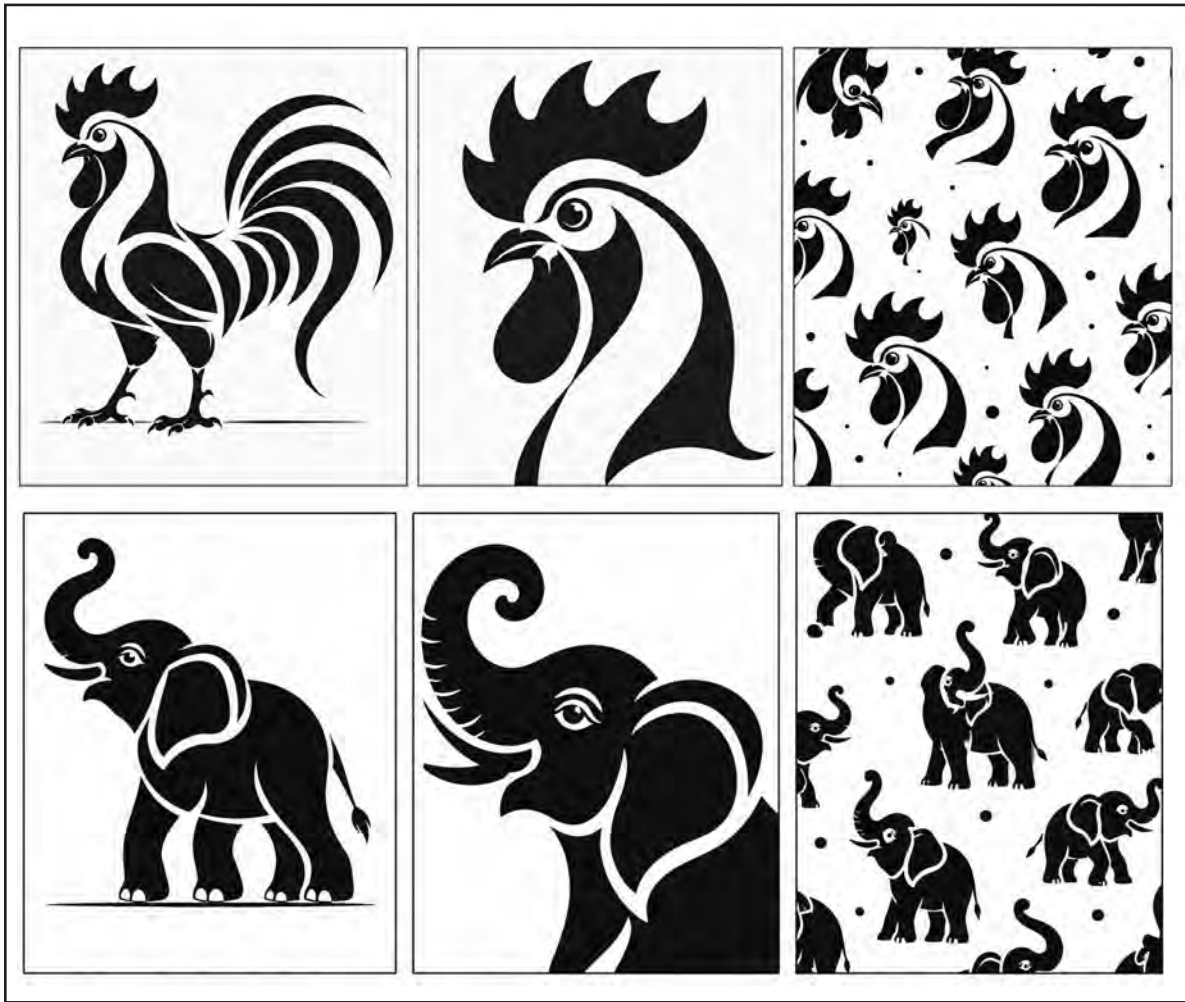
187

6.2.3. Deforme Edilmiş Nesneyle Yüzey Düzenleme

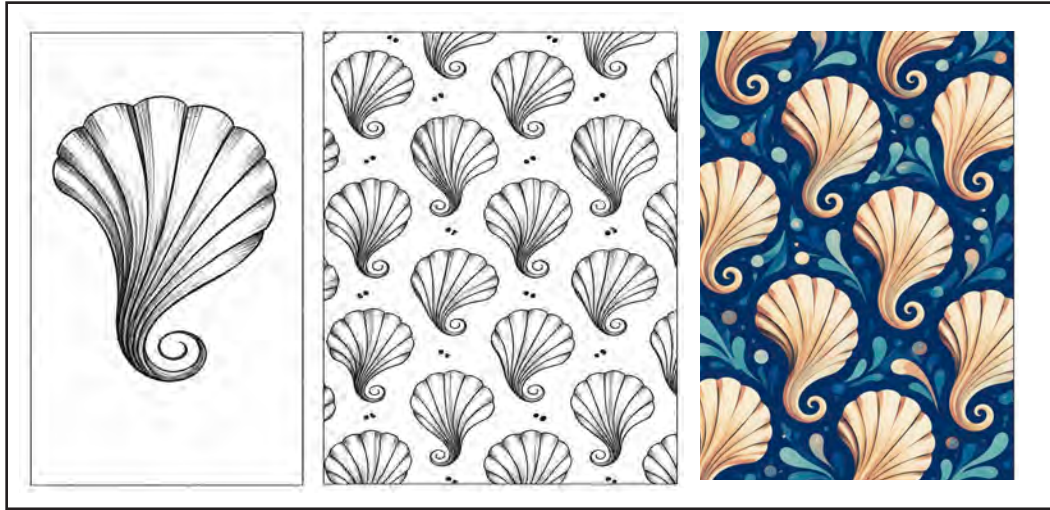
Deforme edilen objenin bütünü veya bir parçası alınarak tasarım kurallarına uygun yüzey düzenleme oluşturulur.

Aşağıda deforme edilmiş nesneyle yüzey düzenleme yapılırken dikkat edilmesi gereken hususlar verilmiştir.

- Negatif, pozitif ve renkli deformasyon çalışmalarından yola çıkılmalıdır.
- Yüzey düzenleme alanı belirlenmelidir.
- Tasarı ilkelerine uygun kompozisyon oluşturulup eskizler hazırlanmalıdır.
- Deformasyon yapılan yüzey düzenleme çalışmalarında deformasyondan alınan bir detay (Görsel 6.20) veya deformasyonun bütünü kullanılabilir (Görsel 6.21).



Görsel 6.20: Hayvan deformasyon çalışmaları



Görsel 6.21: Deformasyon çalışması

- Gerekirse detay büyütülerek, küçültülerek, döndürülerek ya da yönü değiştirilerek çeşitlilik sağlanabilir.
- Yüzey düzenleme siyah beyaz veya renkli olabilir.
- Yüzey düzenleme çalışması renklendirilirken objenin kendi renklerinden yola çıkılabileceği gibi serbest renk uygulaması da yapılabilir (Görsel 6.22).



Görsel 6.22: Renkli yüzey düzenlemeleri



2. UYGULAMA

Adı: Deformasyon Çalışması

Amaç: Doğal nesneyi karakteristik özelliklerine göre deforme ederek siyah beyaz ve renkli deformasyon oluşturmak

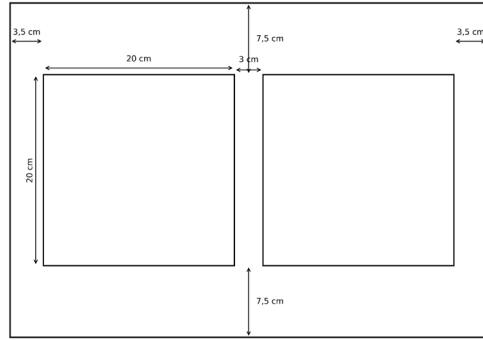
Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35x50 cm bristol kâğıdı, resim kâğıdı, HB, 2B, 3B vb. resim kalemi, mürekkepli kalem, guaj boya, sulu boya, pastel boya veya renkli kalem, silgi, cetvel, pergel, maket bıçağı, yapıştırıcı, karton veya fon kâğıdı.

Aşağıda verilen şablona göre işlem basamaklarını takip ederek doğal nesneyi karakteristik özelliklerine göre deforme edip siyah beyaz ve renkli deformasyon oluşturma çalışmasını yapınız.

İşlem Basamakları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.
2. 35x50 cm bristol kâğıdına resim kalemi kullanarak cetvel yardımıyla yanda verilen şablona göre 20x20 cm'lik iki tane kare çiziniz.
3. En az üç farklı doğal nesne seçiniz. Her birini kara kalemle resim kâğıdına etüt ediniz ve renklendiriniz.
4. Etüt ettiğiniz nesnelerden birini seçiniz ve karakteristik özelliklerine dikkat ederek deformasyon eskizleri hazırlayınız.
5. En beğendiğiniz deformasyon eskizini bristol kâğıda ilk kareye siyah beyaz uygulayınız.
6. Aynı deformasyon çalışmasının renkli hâlini ikinci karede uygulayınız. Renk seçiminde nesnenin karakterine ve kompozisyon bütünlüğüne dikkat ediniz.
7. Çalışmanızı uygun malzeme ve renk seçimiyle paspartulayarak teslim ediniz.
8. Paspartu yaparken geri dönüşümlü kâğıt kullanmayı tercih ederek hem maliyeti düşürünüz hem de sürdürülebilir üretim anlayışına katkıda bulununuz.
9. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
10. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.



Değerlendirme: Uygulama çalışmanız, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen derecelendirme ölçeğine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken derecelendirme ölçeğindeki ölçütleri dikkate alınız.

Derecelendirme ölçeğine ulaşmak için karekodu okutunuz.

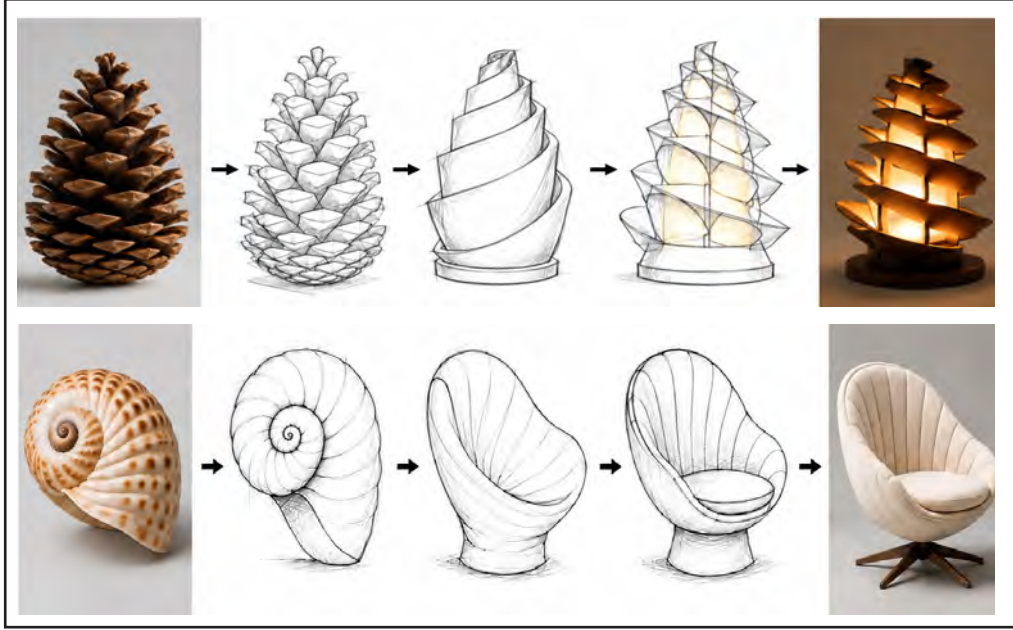
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



6.3. TRANSFORMASYON

Stilizasyon ve deformasyon, doğal nesneyi sanatsal yorum süzgecinden geçiren yöntemlerdir. Transformasyon, bu yorumun bir adım ötesine geçer. Nesneyi farklı işleve ve kimliğe sokar. Görsel yaratıcılıkla işlevsel tasarım birlikte kullanılır.

Transformasyon; nesnenin yapısal ve karakteristik özelliklerinden ilham alınarak bambaşka ürüne veya biçime dönüştürülmesidir (Görsel 6.23). Bu yöntemde kaynak başka bir deyişle nesnenin özü, yeni ürünün tasarımına yansıtılır. Ortaya çıkan sonuç özgün nesneden bağımsız bir nitelik taşır.



Görsel 6.23: Transformasyon süreci (doğal nesne ve endüstriyel ürün örnekleri)

Transformasyon; endüstriyel tasarım, mobilya tasarımı, ürün geliştirme, mimari gibi alanlarda sıklıkla başvurulan yöntemdir. Doğadaki biçimler; lambaya, koltuğa, kaba ya da kap tutacağına, müzik aletine dönüştürülebilir (Görsel 6.24). Bu dönüşümde estetiklik ve işlevsellik bir arada düşünülür.



Görsel 6.24: Transformasyon süreci (doğal nesneden endüstriyel ürüne dönüşüm)

Transformasyon çalışmalarında başarılı bir tasarımın ilk adımı, seçilen doğal nesnenin dikkatlice incelenmesidir. Bu nedenle nesnenin kara kalem etüdü yapılarak biçimi, oranları, yapısal özellikleri ve karakteristik ayrıntıları gözlemlenir. Etüt çalışması, nesnenin ayırt edici özelliklerinin doğru analiz edilmesini ve tasarım sürecinde bu özelliklerden yararlanılmasını sağlar.

Doğadaki bir nesne, sahip olduğu biçimsel özellikler sayesinde farklı endüstriyel ürünler için ilham kaynağı olabilir (Görsel 6.25). Aynı doğal nesneden hareketle kullanım amacı farklı birçok ürün tasarlanabilir. Bu nedenle tasarım sürecinde farklı fikirler geliştirmek ve alternatif ürün önerileri oluşturmak özgün çözümlere ulaşılmasını destekler.



Görsel 6.25: Doğal nesne ve farklı endüstriyel ürün fikirleri

2. ETKİNLİK

Adı: Endüstriyel Ürün Tasarımı

Amaç: Endüstriyel ürün tasarımı yapmak

Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35×50 cm resim kâğıdı, HB, 2B, 3B resim kalemleri, guaj boya, sulu boya veya renkli kalem, silgi, cetvel.

Aşağıdaki etkinlik adımlarını takip ederek endüstriyel ürün tasarımı çalışmasını yapınız.

Etkinlik Adımları

1. İki adet doğal nesne seçiniz.
2. Seçtiğiniz nesnelerin biçimsel, yapısal ve karakteristik özelliklerini inceleyiniz ve kara kalem tekniğiyle etüt ediniz.
3. Nesnelerin formundan yola çıkarak hangi endüstriyel ürünlere dönüşebileceğini düşününüz.
4. Nesnelerin dönüşebileceği endüstriyel ürünlere ait farklı eskiz denemeleri yapınız.
5. Seçtiğiniz endüstriyel ürün eskizlerini kullanım amacına uygun biçimde renklendiriniz.
6. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
7. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.

Değerlendirme: Yapacağınız etkinlik çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen kontrol listesine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı hazırlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Kontrol listesine ulaşmak için karekodu okutunuz.

Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



6.3.1. Transformasyon Uygulamasının Özellikleri

Transformasyon uygulamalarında amaç nesnenin temel biçimsel özelliklerinden yararlanarak onu farklı nesneye dönüştürmektir. Bu süreçte başlangıç ve sonuç nesnesi arasındaki benzerlikler analiz edilir, ortak biçim özellikleri belirlenir ve dönüşüm aşamalı olarak gerçekleştirilir (Görsel 6.26).

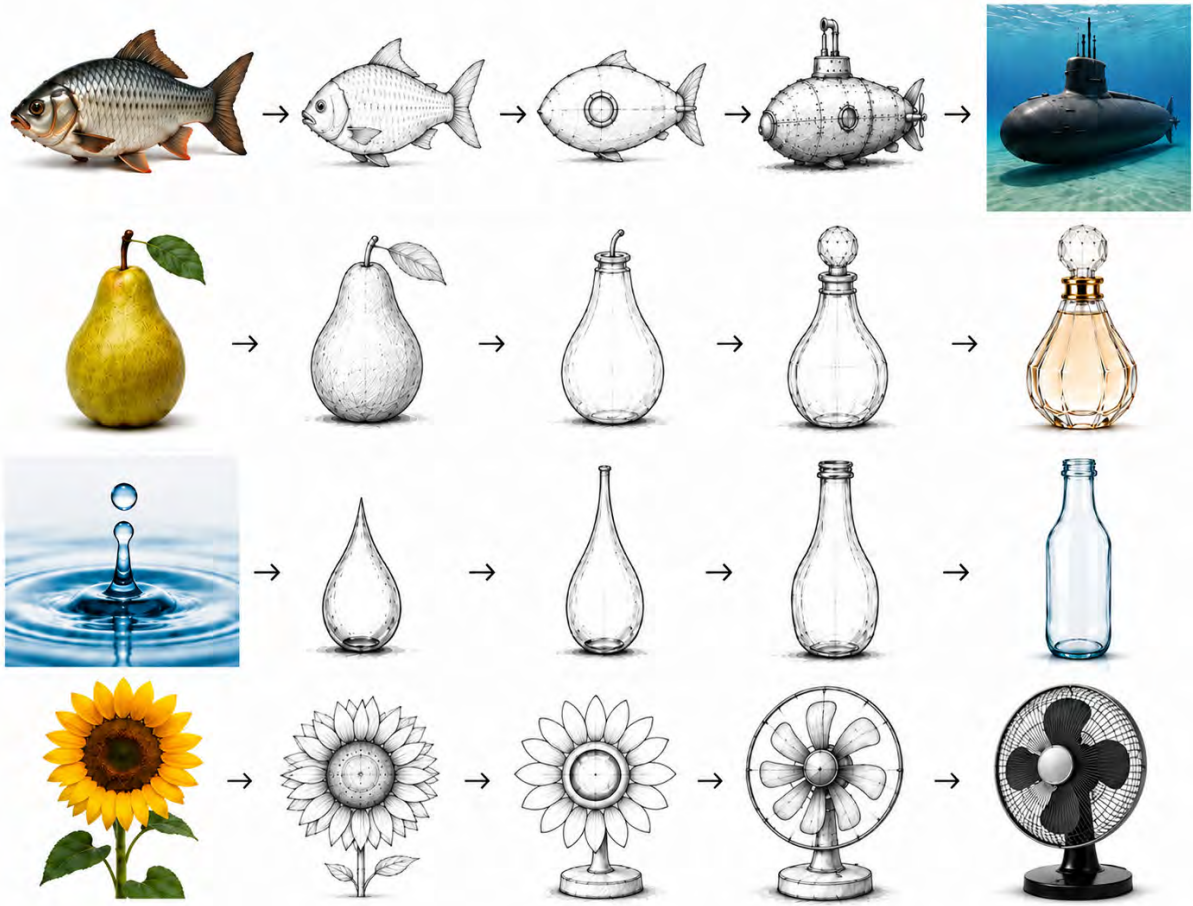


Görsel 6.26: Aşamalı transformasyon çalışması

Aşağıda transformasyon çalışması için uygulanması gereken hususlar verilmiştir.

- İlham kaynağı doğru seçilmeli, nesnenin biçimsel ve karakteristik özellikleri ayrıntılı olarak incelenmelidir.
- Başlangıç ve sonuç nesneleri arasındaki ortak özellikler (biçim, silüet, oran, doku vb.) belirlenmelidir.
- Dönüşümün amacı ve işlevi önceden planlanmalı, yeni formun hangi özellikleri taşıyacağı netleştirilmelidir.
- Dönüşüm aşamalı ve anlaşılır biçimde ilerlemeli, ani ve kopuk geçişlerden kaçınılmalıdır.
- Görsel süreklilik korunmalı, başlangıç nesnesinin karakteristik özellikleri dönüşüm boyunca tamamen kaybolmamalıdır.
- Oran, denge ve yapısal bütünlük gözetilmeli; ortaya çıkan form inandırıcı görünüme sahip olmalıdır.
- Özgün ve yaratıcı çözümler üretilmeli, çalışma yalnızca biçim değiştirme değil tasarım geliştirme süreci olarak ele alınmalıdır.
- Renk ve yüzey özellikleri, ortaya çıkan yeni formun işlevine ve estetik yapısına uygun olarak belirlenmelidir.

Görsel 6.27’de doğal nesnelerden ilham alınarak oluşturulan endüstriyel ürün tasarımı örnekleri yer almaktadır.



Görsel 6.27: Transformasyon çalışmaları (doğa kökenli endüstriyel ürün tasarımları)

3. UYGULAMA



Adı: Transformasyon Yöntemiyle Endüstriyel Ürün Tasarımı

Amaç: Nesnenin yapısal ve karakteristik özelliklerinden yola çıkarak transformasyon yöntemiyle endüstriyel ürün tasarımı yapmak

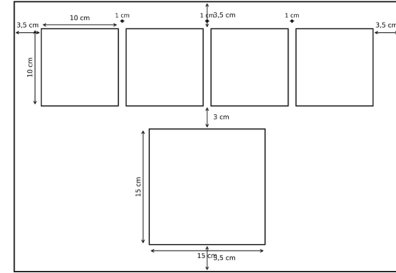
Süre: 2 saat

Araç Gereç: 35x50 cm'lik bristol kâğıdı, resim kâğıdı, HB, 2B, 3B resim kalemeleri, mürekkepli kalem, guaj boya, sulu boya, pastel boya veya renkli kalem, silgi, cetvel, pergel, maket bıçağı, yapıştırıcı, karton veya fon kâğıdı.

Aşağıda verilen şablona göre işlem basamaklarını takip ederek transformasyon yöntemiyle endüstriyel ürün tasarımı çalışmasını yapınız.

İşlem Basamakları

1. Araç gerecinizi hazırlayınız.
2. 35x50 cm bristol kâğıdına resim kalemi kullanarak cetvel yardımıyla yanda verilen şablona göre üstte 10x10 cm'lik dört kare, altta 15x15 cm'lik bir kare olmak üzere beş kareyi çiziniz.
3. Dönüştürülmesini planladığınız doğal ya da yapay iki nesne belirleyiniz.
4. Seçtiğiniz nesnelerin biçimsel özelliklerini inceleyiniz ve her iki nesnenin kara kalem etütlerini yapınız.
5. Birinci nesnenin ayırt edici yapısal özelliklerini belirleyiniz, ikinci nesneye ait biçimsel özellikleri analiz ediniz.
6. Birinci nesneden ikinci nesneye geçişi sağlayacak ara aşamaları planlayınız ve resim kâğıdına eskiz denemeleri yapınız.
7. Geçiş aşamalarında ilk nesnenin biçimini kademeli olarak değiştirirken ikinci nesneye ait özellikleri aşama aşama ekleyiniz.
8. Her aşamada biçimler arasındaki ilişkiyi koruyarak dönüşümün anlaşılır ve görsel olarak tutarlı olmasına dikkat ediniz.
9. En beğendiğiniz dönüşüm eskizini, bristol kâğıdında üstteki karelere aşamalı biçimde uygulayınız.
10. Oluşturduğunuz endüstriyel ürünü, kullanım amacına uygun renklerle bristol kâğıdında aşağıda yer alan kareye uygulayınız.
11. Çalışmanızı uygun malzeme ve renk seçimiyle paspartulayarak teslim ediniz.
12. Paspartu yaparken geri dönüşümlü kâğıt kullanmayı tercih ederek hem maliyeti düşürünüz hem de sürdürülebilir üretim anlayışına katkıda bulununuz.
13. Çalışma sürecinde öğretmeninizin ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak çalışmanızı geliştiriniz.
14. Temiz ve düzenli çalışmaya dikkat ediniz. İşiniz bittiğinde masanızı ve atölyenizi temiz bırakınız.



Değerlendirme: Yapacağınız uygulama çalışması, öğretmeniniz tarafından karekodda verilen derecelendirme ölçeğine göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken derecelendirme ölçeğindeki ölçütleri dikkate alınız.

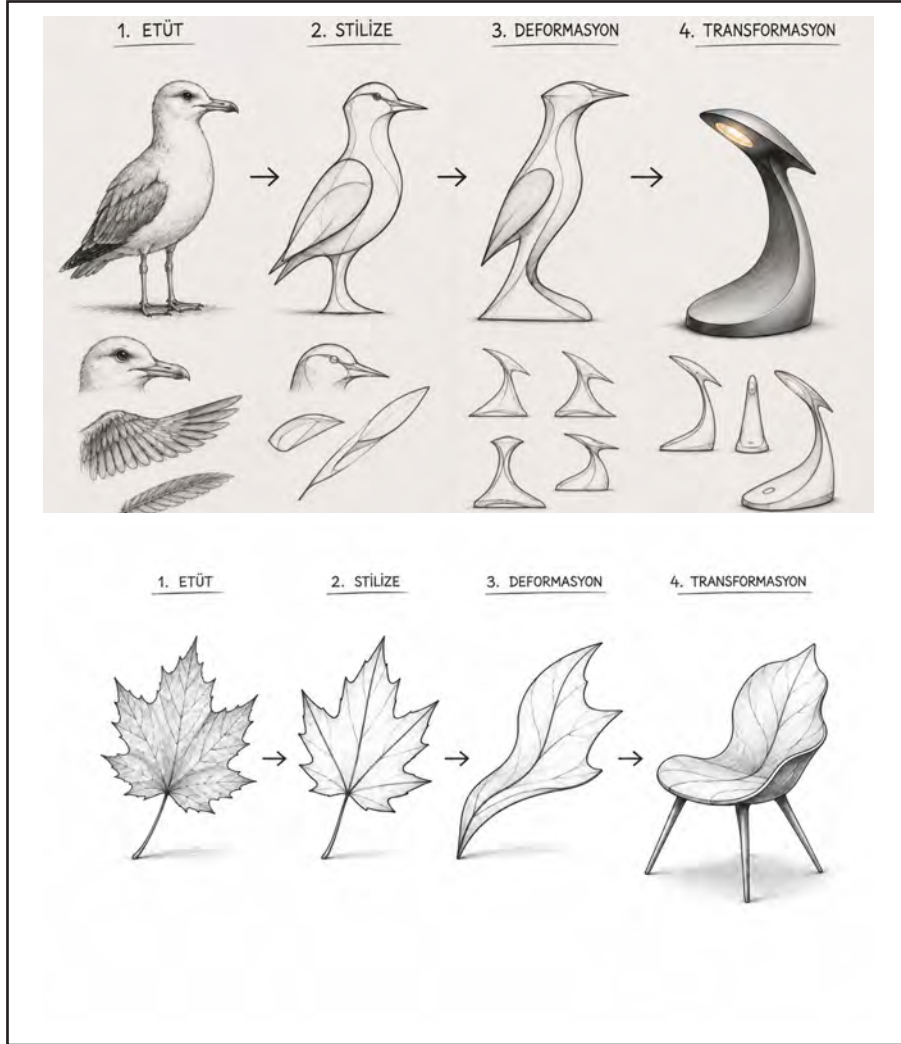
Derecelendirme ölçeğine ulaşmak için karekodu okutunuz.
Dijital yayınlarda karekodun üstüne tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



6.3.2. Stilizasyon, Deformasyon, Transformasyonun Ortak ve Ayırt Edici Özellikleri

Stilizasyon, deformasyon ve transformasyon doğal nesnenin görsel yorumlanmasında birbiriyle ilişkili ancak farklı yöntemlerdir (Görsel 6.28). Aralarındaki benzerlikleri ve farklılıkları kavramak, hangi yöntemin hangi amaca uygun olduğunu belirlemek açısından önemlidir. Üç yöntem de doğal gözlem ve etüt çalışmasıyla başlar. Nesnenin bazı özelliklerini esas alır ve sanatsal dönüşüme tabi tutar. Elde edilen çalışmalar, nesnenin kopyası değil yorumlanmış biçimdir.

Stilizasyon, nesnenin yapısını korur ve sadeleştirir. Deformasyon, karakteristik özellikleri bilinçli olarak abartır veya bozar. Transformasyon ise nesneyi yeni işleve dönüştürür.



Görsel 6.28: Nesnenin üç farklı yöntemle yorumlanması

BİLGİ NOTU

Hareket için gerçek hareket gerekmez. Birbirinden farklı durağan biçimler uygun aralıklarla art arda gösterildiğinde görsel sistem, bu görüntüleri kesintisiz bir dönüşüm olarak algılayabilir. Sinema ve animasyondaki hareket etkisi bu algısal özelliğe dayanır.



2. SIRA SİZDE

Aşağıdaki yapılandırılmış griddeki harflendirilmiş kutucuklarda grafiksel yorumlarla ilgili bazı kavramlar verilmiştir. **Kutucuk numaralarını kullanarak aşağıdaki soruları yanıtlayınız.** (Her soru için birden fazla kavramı cevap olarak seçebilirsiniz.)

stilizasyon A	deformasyon B	transformasyon C	etüt Ç
soyutlama D	karakteristik özellik E	yapısal özellik F	endüstriyel ürün G

1. Nesnenin özgün biçimini koruyarak sadeleştirme yapan yöntemi gösteren kavramlar hangileridir?

.....

2. Nesneyi abartma ve bilinçli biçim bozma yoluyla yeniden yorumlayan yöntemi gösteren kavramlar hangileridir?

.....

3. Nesneyi farklı işleve sahip ürüne dönüştüren yöntemi gösteren kavramlar hangileridir?

.....

4. Stilizasyon, deformasyon ve transformasyonun ortak başlangıç noktasını oluşturan kavramlar hangileridir?

.....

6.3.3. Gelenekselden Dijitale Tasarım Süreci

Sanat ve tasarım eğitimi, nesneyi gözlemleyip kâğıda aktarmaktan ibaret değildir. Etüt, sadeleştirme, deformasyon ve transformasyon çalışmaları; görme, analiz etme, biçimlendirme ve yeni fikir üretme becerilerini geliştirir. Geleneksel yöntemlerle yapılan bu çalışmalar, bugün farklı tasarım alanlarında kullanılabilecek görsel fikirlerin temelini oluşturur.

Bir nesne, kara kalem olarak etüt edilirken nesnenin yapısal özellikleri tanınır. Stilizasyon, deformasyon ve transformasyon uygulamalarıyla bu nesne yeniden yorumlanır. Böylece ortaya çıkan tasarımlar yalnızca çizim çalışması olarak kalmaz. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte tasarım çalışmaları yalnızca geleneksel yöntemlerle değil dijital ortamda da gerçekleştirilebilir.

Dijital araçlar, deneme ve düzenleme işlemlerini kolaylaştırarak çalışma sürecini hızlandırır. Ayrıca gereksiz kâğıt, boya ve diğer malzemelerin kullanımını azaltarak kaynak tasarrufuna katkı sağlar. Çalışmaların planlı yürütülmesi ise zamanın daha verimli kullanılmasına yardımcı olur. Yüzey düzenleme, afiş, ambalaj, desen, kitap kapağı gibi alanlarda kullanılabilecek birer tasarım ürününe dönüşebilir (Görsel 6.29). Bu süreç, geleneksel sanat eğitiminin güncel tasarım anlayışıyla ilişkilendirilebileceğini gösterir. Yapılan çalışmanın farklı kullanım alanlarına uyarlanabileceği fark edilir. Aynı zamanda planlı çalışma, aşamalı ilerleme ve malzemeyi verimli kullanma konusunda deneyim kazanılır.





Görsel 6.29: Geleneksel yöntemle hazırlanan tasarımların ürünler üzerinde kullanımı



ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki cümlelerin başındaki parantez içlerine cümle doğru ise “D”, yanlış ise “Y” yazınız.

1.	()	Stilizasyon, doğal nesnenin yapısal özelliklerini koruyarak sadeleştirme işlemidir.
2.	()	Deformasyon yönteminde nesnenin karakteristik özellikleri tamamen silinmelidir.
3.	()	Transformasyon, nesnenin başka işleve sahip ürüne dönüştürülmesidir.
4.	()	Soyutlama (abstraksiyon), gerçekliği birebir taklit etmeyi amaçlar.
5.	()	Etüt; nesnenin yapısını, hacmini, ışık ve gölgesini inceleyerek yapılan gözlem çizimidir.
6.	()	Stilizasyon ve deformasyon, birbirinden tamamen bağımsız yöntemlerdir.
7.	()	Deformasyon uygulamasında renk seçimi, kompozisyon bütünlüğünü etkiler.
8.	()	Transformasyon çalışmasında ürünün işlevi, tasarım sürecinin belirleyici unsurlarından biridir.
9.	()	Stilizasyonda sanatçı ya da tasarımcı, objeyi olduğu gibi kopyalamak yerine onu kendi bakış açısıyla yeniden biçimlendirir.
10.	()	Stilizasyonda nesnenin tanınabilirliği korunur.
11.	()	Transformasyon yönteminde yalnızca bitkisel motifler kullanılır.
12.	()	Deformasyon, doğada ya da çevrede bulunan bir nesnenin ayrıntılarından arındırılarak temel özellikleriyle yeniden ifade edilmesidir.

B) Aşağıda verilen cümlelerdeki boşlukları kutu içindeki ifadelerden doğru olanlarıyla doldurunuz.

stilizasyon	deformasyon	transformasyon	etüt
soyutlama	karakteristik	yapısal	yorumlama ve üsluplaştırma

13. Nesnenin özgün biçimini koruyarak onu daha sade, düzenli ve üsluplaşmış hâle getirme işlemine denir.

14. Nesnenin karakteristik özelliklerini bilinçli olarak abartma ya da bozma yöntemine denir.

15. Doğal nesnenin yapı ve özelliklerinden esinlenerek onu yeni işleve sahip ürüne kavuşturma sürecine denir.

16. Çizim çalışmasına başlamadan önce nesnenin yapısını, hacmini, ışık ve gölgesini inceleyerek yapılan hazırlık çizimine denir.

17. Nesneyi tanımlamayı güçleştirecek ya da imkânsız kılacak düzeyde biçimden uzaklaşma yaklaşımına denir.

18. Bir nesneyi diğer nesnelerden ayıran belirgin özelliğine özellik denir.

C) Aşağıdaki soruların doğru cevabını işaretleyiniz.

Aşağıdaki senaryoya göre 19, 20 ve 21. soruların cevaplarını bırakılan boşluklara yazınız.

Grafik tasarımcısı; yeni kurulacak spor giyim markası için logo tasarlarlarken markanın güçlü, dikkat çekici ve dinamik kimliğe sahip olmasını istediği için ilham kaynağı olarak kartalı seçer. Kartalın keskin bakişını, güçlü duruşunu, kanat yapısını ve tüy ritmini inceler. Ancak tasarımcı, kartalı olduğu gibi çizmek yerine sadeleştirerek ve belirgin karakteristik özelliklerini öne çıkararak yeniden yorumlar. Çalışma sonunda ortaya çıkan logo, kartalın birebir resmi değildir. Kartalı çağrıştıran, onun güçlü ve etkileyici yapısını yansıtan özgün bir tasarımdır. Tasarımcı bu süreçte nesnenin yapısal özelliklerini inceler, karakteristik ayrıntılarını seçer ve bunları grafik tasarım diline uygun biçimde yeniden düzenler.

19. Aşağıdakilerden hangisi tasarımcının uyguladığı yöntemdir?

- A) Transformasyon
- B) Deformasyon
- C) Stilizasyon
- D) Etüt
- E) Soyutlama

20. Aşağıdakilerden hangisi tasarımcının kartalın karakteristik özelliklerini not alma aşamasına karşılık gelir?

- A) Soyutlama
- B) Etüt
- C) Transformasyon
- D) Renklendirme
- E) Kompozisyon

21. Aşağıdakilerden hangisi tasarımcının logo tasarımına başlamadan önce yaptığı ilk çalışmadır?

- A) Kartalın yapısal ve karakteristik özelliklerini inceleme
- B) Farklı nesneleri birleştirerek yeni bir ürün oluşturma
- C) Kartalı tamamen soyut bir lekeye dönüştürme
- D) Kartalın fotoğrafını doğrudan logoya yerleştirme
- E) Kartalın karakteristik özelliklerini değiştirme

KAYNAKÇA

LİTERATÜR KAYNAKÇASI

- Ankara Üniversitesi. (t.y.). *Temel tasarım ilkeleri ve mimarlık*. Ankara: Ankara Üniversitesi.
- Ankara Üniversitesi. (t.y.). *Temel tasarım*. Ankara: Ankara Üniversitesi.
- Ankara Üniversitesi. (2019). *Açık-koyu, ı ışık-gölge, renk*. Ankara: Ankara Üniversitesi.
- Arnheim, R. (2002). *Sanat ve görsel algı: Yaratıcı gözün psikolojisi* (M. Parker, Trans.). Metis Yayınları.
- Atılım Üniversitesi. (t.y.). *İ ışık ve renk teorisi*. Ankara: Atılım Üniversitesi.
- Başbuğ, Z. (2019). *Renk teorilerinin yansımaları ve resim sanatı üzerine etkileri*. Ulakbilge Dergisi.
- Becer, E. (2009). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Kitabevi Yayınları.
- Cengiz, B. N., & İlden, S. (2025). *Çağdaş resim sanatında desen ve deformasyon*. İzlik.
- Çağlayan, E. (2018). *Temel sanat eğitiminde renk olgusu*. İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi.
- Delen, A. A. (2024). *Stilizasyon tekniklerinin yalınlaştırma üzerine etkileri ve uygulama örneği*. Beykoz Akademi Dergisi.
- Dokuz Eylül Üniversitesi. (t.y.). *Grafiksel yorumlar üzerine yüksek lisans tezi*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Doğru, O. (2025). *Görsel algıdan uygulamaya temel tasarım sürecinin resim eğitimindeki rolü*. DergiPark.
- Eken, B. (2021). *Temel grafik eğitiminde tasarım elemanları ile görsel algı oluşturma: 2. sınıf temel grafik eğitimi dersi proje örneği*. Sanat ve Tasarım Dergisi.
- Enstitü İstanbul İSMEK. (2013). *Fotoğraf ve grafik: Açık-koyu, ı ışık-gölge*. İstanbul: Enstitü İstanbul İSMEK.
- Enstitü İstanbul İSMEK. (2013). *Fotoğraf ve grafik: Nokta-çizgi*. İstanbul: Enstitü İstanbul İSMEK.
- Enstitü İstanbul İSMEK. (2013). *Grafik ve fotoğraf: Strüktür*. İstanbul: Enstitü İstanbul İSMEK.
- Erim, G. (2011). *Temel tasarımda proje çalışmaları ile "hareket ve yön"*. Sanat ve Tasarım Dergisi.
- Erinç, S. (2004). *Resim eleştirisi üzerine*. Ütopya Yayınevi.
- Eskişehir Osmangazi Üniversitesi. (t.y.). *Temel tasarım I*. Eskişehir: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi.
- Eskişehir Teknik Üniversitesi. (t.y.). *EMİM101 temel tasarım*. Eskişehir: Eskişehir Teknik Üniversitesi.
- Gaziantep Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi. (t.y.). *GİS 223 renk teorisi*. Gaziantep: Gaziantep Üniversitesi.
- Gençaydın, Z. (2002). *Sanat eğitimi*. Pegem A Yayıncılık.
- Gombrich, E. H. (1992). *Sanat ve yarılsama* (A. Cemal, Trans.). Remzi Kitabevi.
- Gregory, R. L. (1974). *Göz ve beyin: Görme psikolojisi* (M. Parker, Trans.). Kabalcı Yayınevi.
- Gropius, W. (1965). *The new architecture and the Bauhaus*. MIT Press.
- Itten, J. (1975). *Design and form: The basic course at the Bauhaus*. Thames and Hudson.

- Itten, J. (1975). *Design and form: The basic course at the Bauhaus*. Thames and Hudson.
- Kanlıoğlu, A., & Öztürk, A. (2022). *Fotoğrafik kompozisyon ve Gestalt ilkelerinin ilişkisi üzerine bir çözümleme*. DergiPark.
- Kuruçay Gök, E., & Koca, D. (2024). *Bauhaus Okulu temel tasarım eğitimi: Uygulama odaklı mı, uygulamaya dayalı mı?* DergiPark.
- Kültürel Mirası Koruma Derneği. (2023). *Kâğıt üzerindeki çalışmaların paspartulanması*. İstanbul: Kültürel Mirası Koruma Derneği.
- Manisa Mesleki Eğitim Merkezi. (t.y.). *Işık-gölge ve açık-koyu*. Manisa: Manisa Mesleki Eğitim Merkezi.
- Morgan, C. T. (2011). *Psikolojiye giriş* (S. Karakaş, Trans.). Eğitim Kitabevi.
- Pektaş, H. (t.y.). *Temel tasarıma giriş*. İstanbul: Hasip Pektaş.
- Selçuk, B. (2011). *Resim sanatında çizgi ve çizgi ritmi üzerine*. DergiPark.
- Sengir, S., & Yücel, A. (2016). *Temel tasarımda çizgi üzerine*. DergiPark.
- Ünlüer, A. A. (2017). *Bir sanat dalı olarak piksel sanatının kimlik ve temsil sorunları*. DergiPark.
- Yağmur, Ö., Aydın, N., Saral, N., & Bulat, S. (2018). *Tasarım eğitiminde düşüncüyü üç boyutlu nesneleştirirmede temel tasarım ilkelerinin uygulanması*. DergiPark.
- Wong, W. (1993). *Principles of form and design*. Van Nostrand Reinhold.

Kaynakça, APA 7 kurallarına göre düzenlenmiştir.

CEVAP ANAHTARLARI KAREKODU

Cevap anahtarlarına bu karekodu okutarak ulaşabilirsiniz.

Dijital dokümanlarda karekodun üzerine tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



GENEL AĞ VE GÖRSEL KAYNAKÇASI KAREKODU

Kitabın görsel kaynakçası, genel ağ kaynakçası ve e-içerik kaynakçasına bu karekodu okutarak ulaşabilirsiniz.

Dijital dokümanlarda karekodun üzerine tıklayarak içeriğe ulaşabilirsiniz.



NOTLAR

