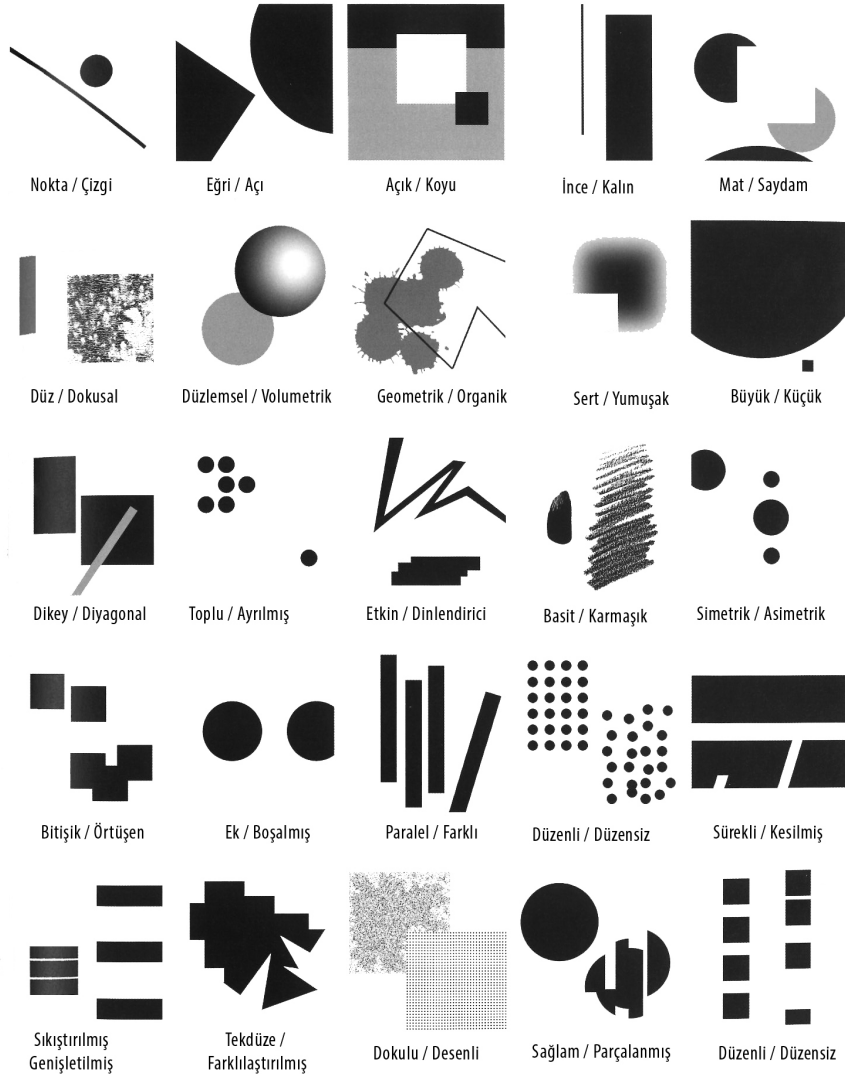
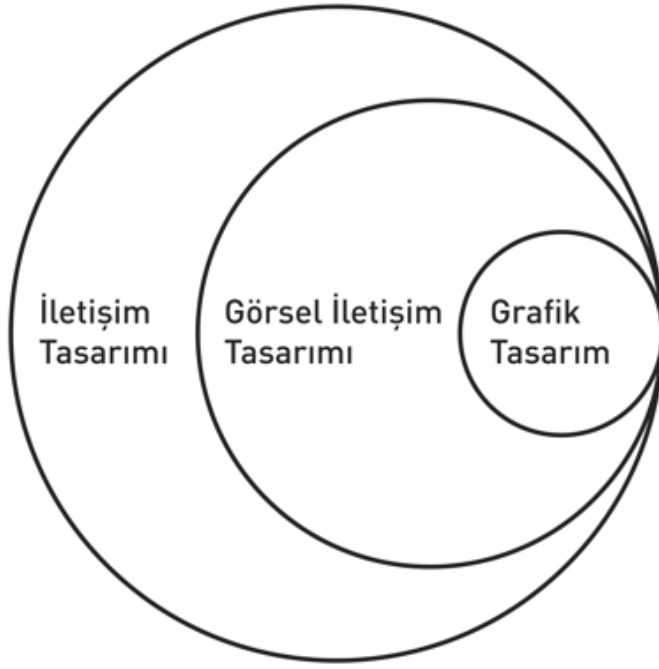




Temel Tasarıma Giriş

- * **Tasarım, İletişim, Görsel İletişim.**
- * **Tasarımda Kompozisyon.**
- * **Tasarım Öğeleri; Nokta, Çizgi, Renk, Doku, Strüktür, Biçim, Leke, Açık-Koyu, Işık-Gölge, Form, Hacim, Tipografi.**
- * **Tasarım İlkeleri; Ritim, Denge, Oran, Hareket, Hiyerarşi, Zıtlık, Uygunluk, Egemenlik.**
- * **Birliğe Ulaşma Yolları.**
- * **Soyutlama.**
- * **Transformasyon / Dönüşüm.**

Prof. Dr. Hasip Pektaş
İstinye Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü



*** Tasarım**, bilgiyi organize etmektir. Düşünceleri görünür ya da elle tutulur hale getirmektir. Tasarım insanın kalbine seslenir.

*** İletişim**, bilgi alışverişidir, bir tür paylaşımdır. Sözlü ya da görüntülü olabilir.

*** Görsel İletişim**, görüntülü bilgi alışverişidir. Sözlü iletişime göre daha güçlü ve daha etkilidir.

*** Görsel İletişim Tasarımı**, grafik tasarım ve dijital medya tasarımını içeren yaratıcı bir alandır.

*** Güçlü bir iletişim ağı içinde yaşıyoruz. Bilgi aktarımı çok hızlı. Bilgi çağı ile yaşam daha da kolaylaştı.**



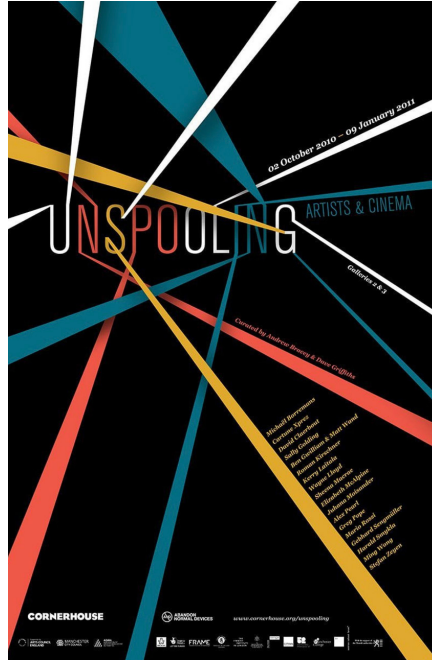
** Baskı teknolojileri, elektronik ve film sektörü, televizyon yayıncılığı çok gelişti. Elle yazılan kitaplardan elektronik kitaplara gelmemiz, gelişmenin hızını göstermektedir.*

** Dijital araçların kullanımı ve kolay bilgi paylaşımı sayesinde, tasarım disiplinlerinde sınırlar kalkmıştır. Artık **“İletişim Tasarımı”**, **“Grafik Tasarım”**, **“Görsel İletişim”**, **“Görsel İletişim Tasarımı”** kavramları eş anlamlı kullanılıyor.*

** **Görsel İletişim Tasarımcısı**, bir ürünü, bir hizmeti ya da bir fikri, hedef kitleye tanıtmak, tercih etmesini sağlamak amacıyla görsel düzenlemeler yapan kişidir.*



- * İletişim sektörü çok gelişmiştir. Görsel iletişim diline hakim tasarımcılara ihtiyaç vardır. Özellikle **"Multidisipliner Tasarımcılar"** öne çıkmaya başlamıştır.
- * Okulda öğrenilenin yetmeyeceğine, yaşam boyu öğrenmek zorunda olduğunuza inanmalısınız. Ekip çalışmasının önemi artmıştır.
- * Unutmayın ki **tasarımcı fark yaratandır** ve yarattığı farkı fırsata dönüştürendir.
- * Öğrenme isteğe bağlıdır. **İstekle başlarsanız** başaramayacağınız iş yoktur.
- * Zamanı verimli kullanınız. **Zaman mühendisi** olanlar, **ertelemeyenler**, engelleri kolay aşar.
- * Derse devam etmek iyi öğrenmenizin temel koşuludur. Eleştiri alamazsanız ilerleyemezsiniz .

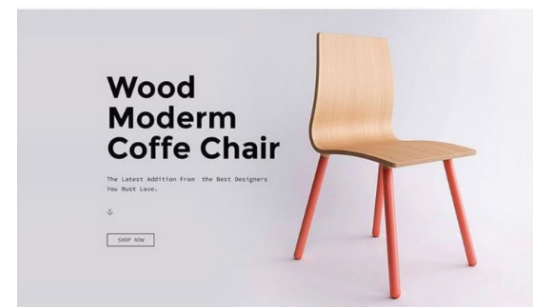
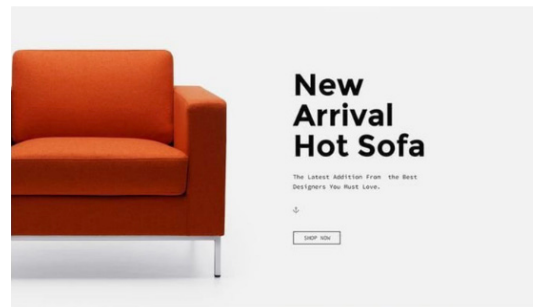
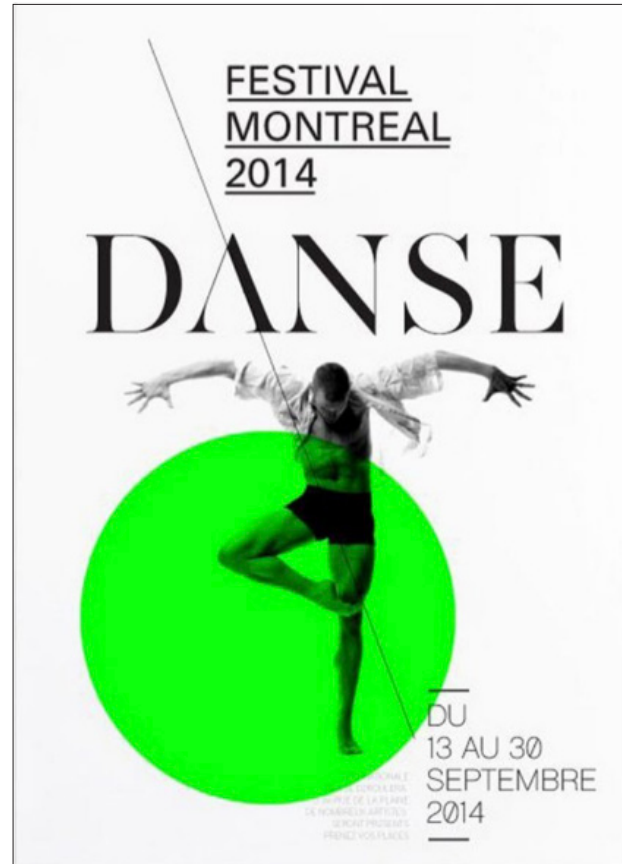


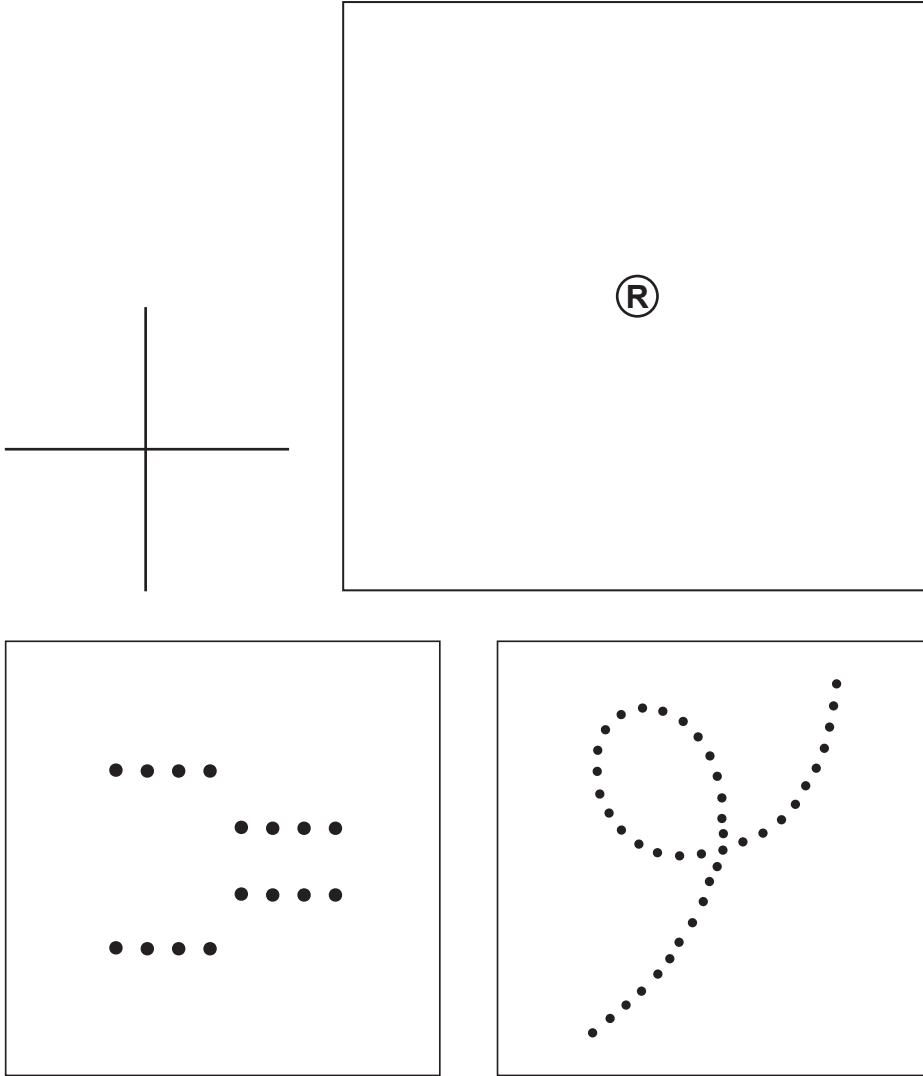
* **Tasarımda Kompozisyon**

* **Kompozisyon, görsel öğelerin (nokta, çizgi, renk, doku, biçim) belirli bir düzen içinde bir araya gelmeleri ile oluşur.** Kompozisyonda en önemli ilke, her şeyin bütüne ait ve uygun olması, hiç bir öğenin birbirine yabancı ve uyumsuz olmamasıdır. Kompozisyon, bütünlük ve bütünlük içinde çeşitliliktir.

* **Alacağınız görsel eğitimle görsel ifadenizi geliştirecek, görsel analiz yapmayı öğreneceksiniz. Eğer iyi gözlem yapar, doğru algılar, ayrıntıyı fark eder, hayal gücünüzü geliştirirseniz doğru kompozisyonla tasarımınızı gerçekleştirirsiniz.**

* **Kompozisyon, tüm öğelerin bir sistem içinde, tasarımın temel ilkeleri (**denge, ritim, hareket, hiyerarşi, oran, egemenlik, zıtlık, uygunluk, birlik**) yardımıyla bir araya getirilmesidir.**



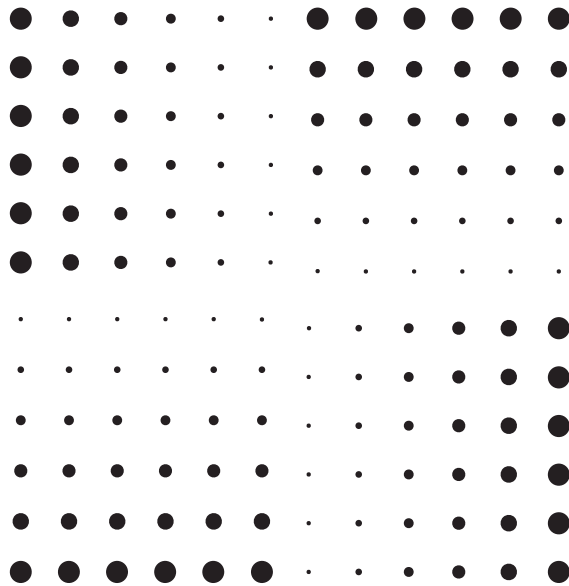
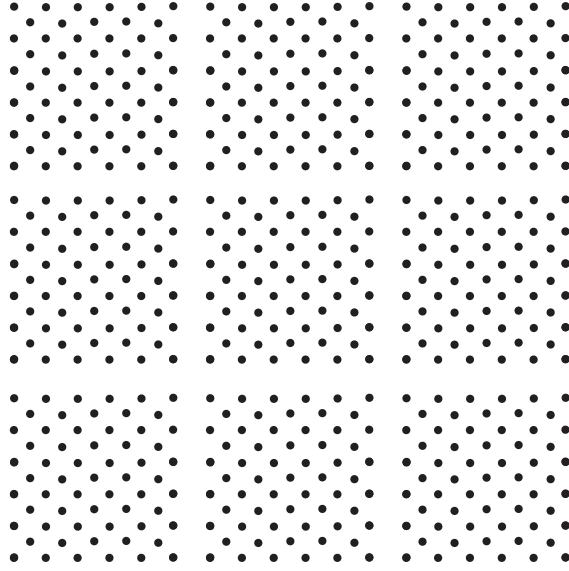


* **Tasarım Öğeleri:**

* **Nokta**, görsel anlatımın en temel, en küçük ögesidir. Yer belirleyicidir. Bulunduğu mekanda pozisyon gösterir. Evren içinde dünya bir noktadır. Bir tipografik öge nokta olarak algılanabilir.

Nokta, iki çizginin birleştiği ya da kesiştiği yeri gösterir. Düzensizliğin içinde ilk düzen elemanıdır. Yüzey üzerinde sayıları arttıkça etkileri de değişir olur. Tekrarla kullanılan noktalar, yön ve hareket işaret eder. Düzensiz nokta dizisi, bir böceğin uçuş hareketini gösterir.

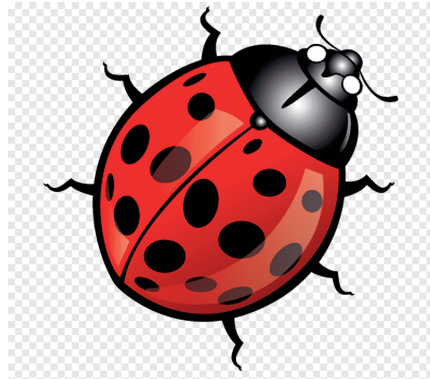
Nokta, tek başına durağandır, çoğaltıldıkça dinamizme, ritime ya da kargaşaya dönüşebilir.



Nokta açık, koyu, büyük, küçük, dağınık, planlı, yan yana gelirse çizgi, eşit aralıklarla kullanılırsa bir **yüzey** oluşturabilir.

Noktalar yanyana geldiklerinde birbirleriyle ilişkiye girer, bu bağıntı bazen çizgiselliğe, bazen de lekeselliğe dönüşebilir. Büyükten küçüğe düzenli bir dizi ile **desen** oluşabilir.

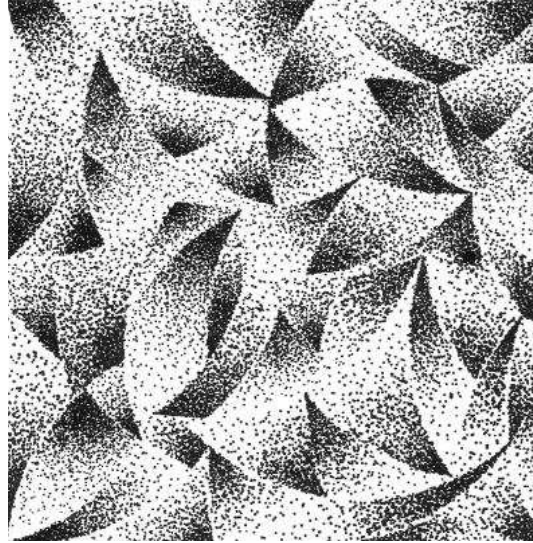
Doğada görebileceğimiz çok sayıda ve sınırsız özelliklere sahip noktasal oluşumlar vardır. Bazı bitki ve hayvanların yapılarında da noktasal düzenlere rastlanır.



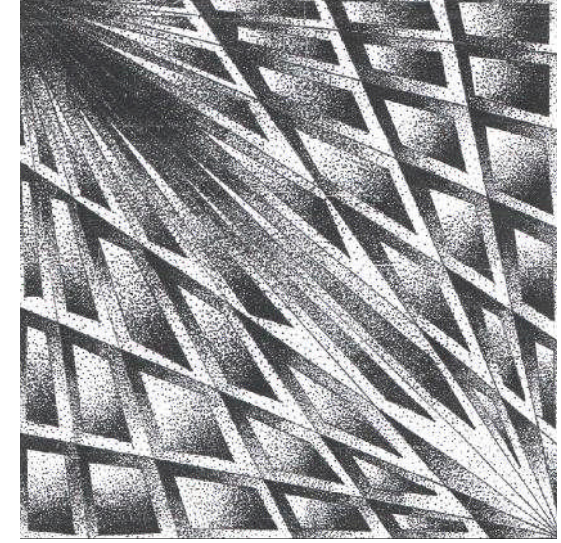
Nokta ile Yapılmış Çalışmalar



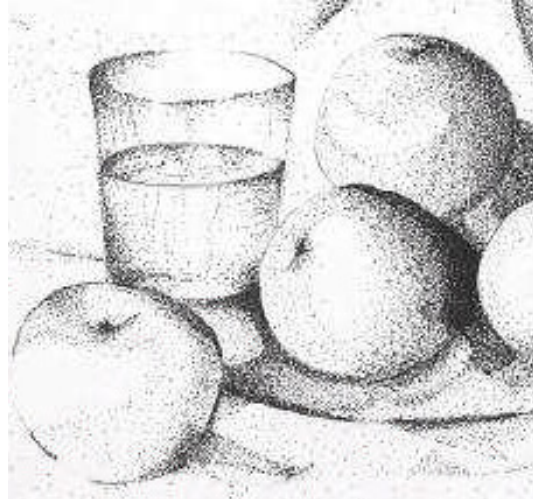
Açık koyu etkisi



Serbest yüzey düzenleme

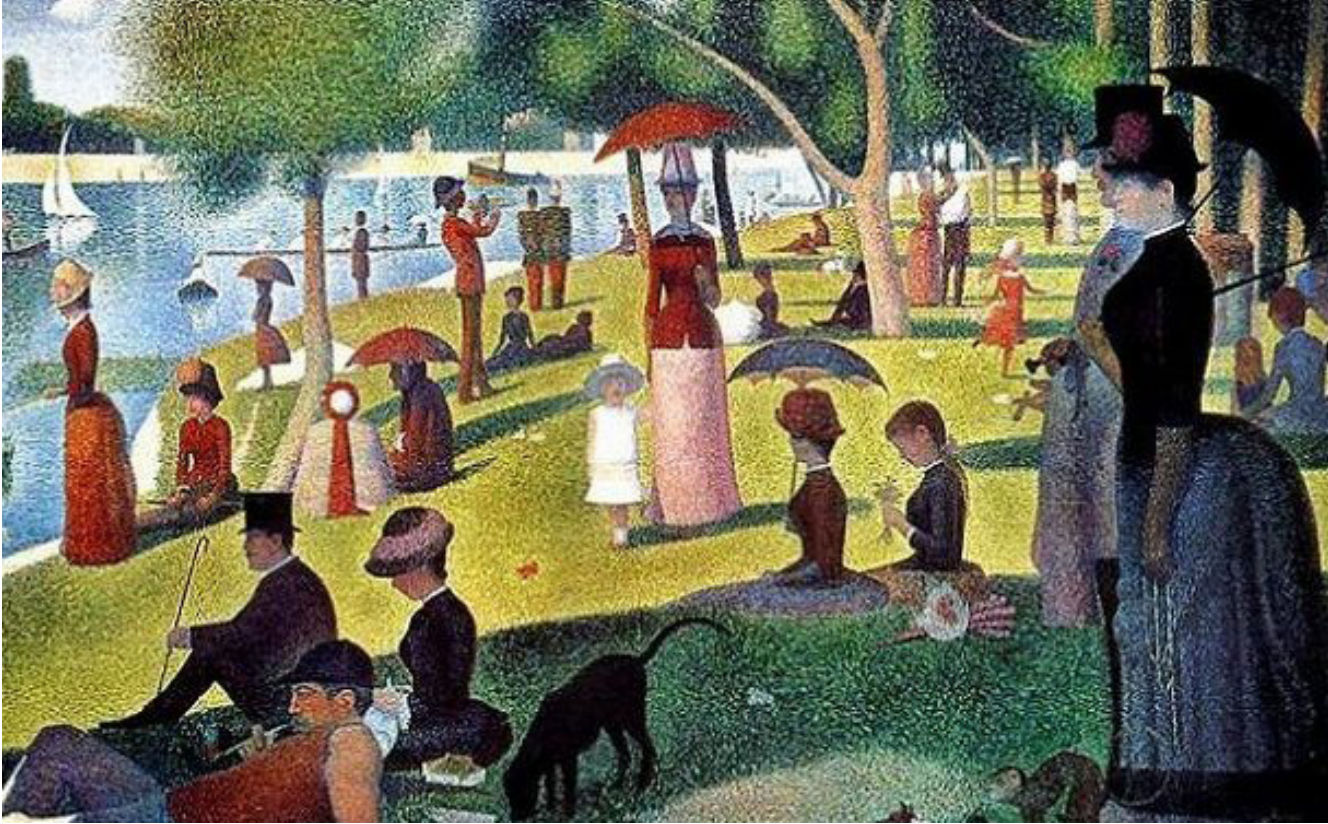


Serbest yüzey düzenleme



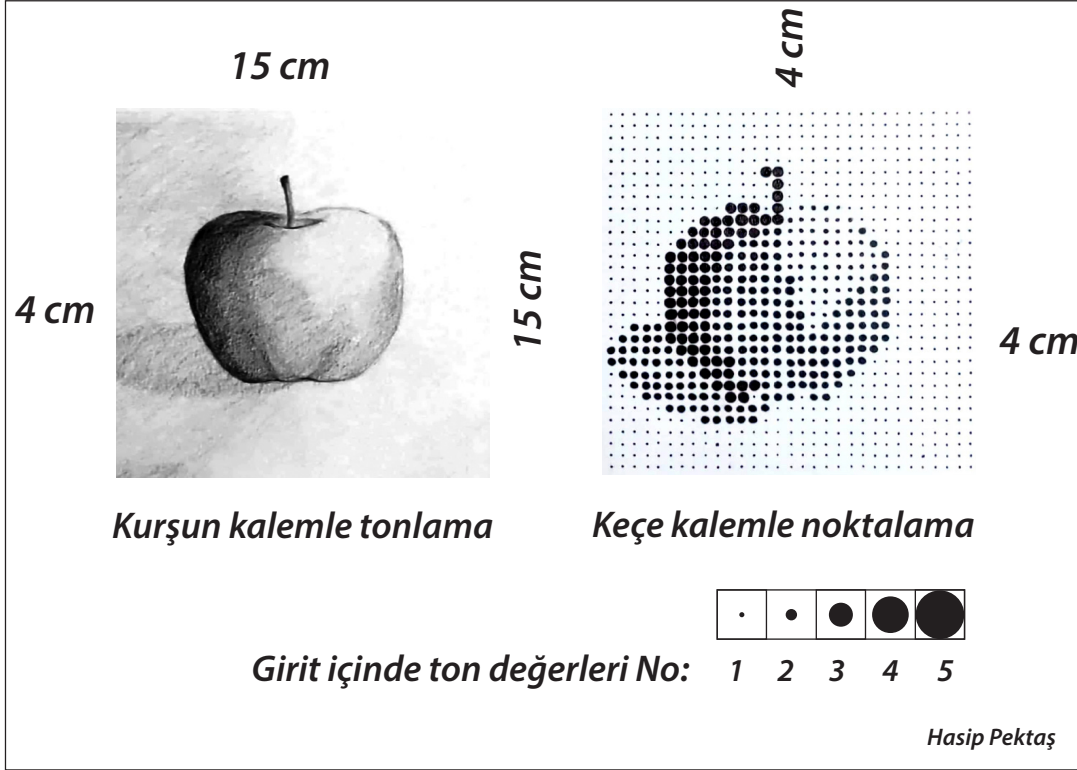
***Natürmort
çalışması***

*Noktayı diğer öğelerle birlikte; çizgiyle, lekeyle kullanan sanatçıların yanında sadece noktayla çalışan sanatçılar da vardır. Puantilizm tekniğini başarıyla kullanan ressamlar arasında **Georges Seurat**, Paul Signac, Camille Pissarro sayılabilir.*

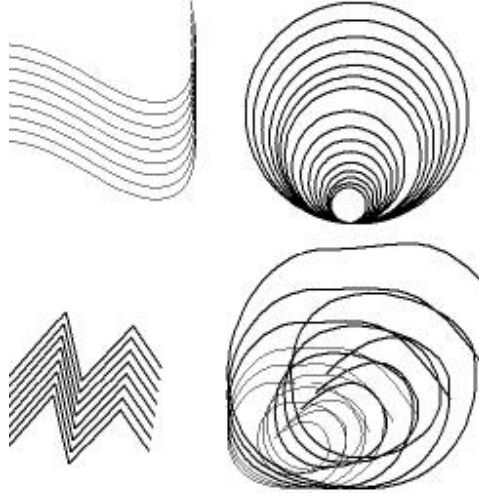
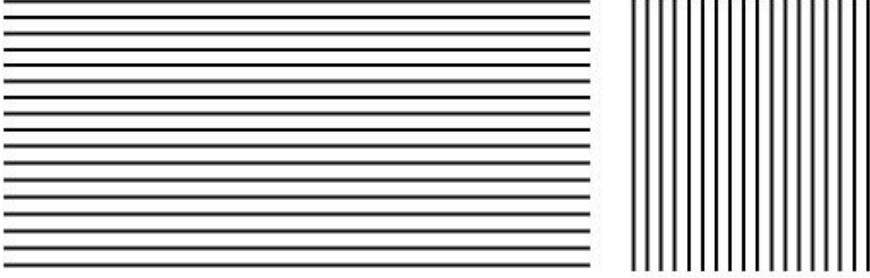


Georges Seurat, "Grand Jatte Adası'nda Pazar günü öğleden sonra", Y. Boya, 207x308 cm. 1884-86, Chicago Sanat Ens.

Ödev 1: Nokta Uygulama



1. A3 (29,7x42 cm) resim kağıdında 15x15 cm 2 kare çiziniz.
2. Bir objeye tek yönden ışık vererek aydınlık ve karanlık alanlar oluşturunuz.
3. Objeyi k. kalemle tonlayarak çiziniz.
4. Ton alanlarının konturlarını aydınlar kağıdına aktarınız.
5. Sağdaki karede 5 mm'lik girit (örgü) hazırlayınız. (5x30=150 mm)
6. K. kalemle koyuluklara bağlı noktaları işaretleyiniz. Açık tonlar No.1, Orta tonlar No.3, Koyu tonlar No.5
7. Aydınlar kağıdındaki deseni sağ kareye kopyalayınız. Ton değerlerini siyah keçe kalemle noktalayınız.
8. Sağ alt kenara adınızı kurşun kalemle (küçük harflerle, okunaklı) yazınız. Bunu her ödev kağıdında yapınız.



*** Çizgi**, hareket eden noktanın oluşturduğu hattır. Bir yüzeyde noktayla başlayıp, bunun hareketlerinden doğan izdir. Sınır belirleyicisidir.

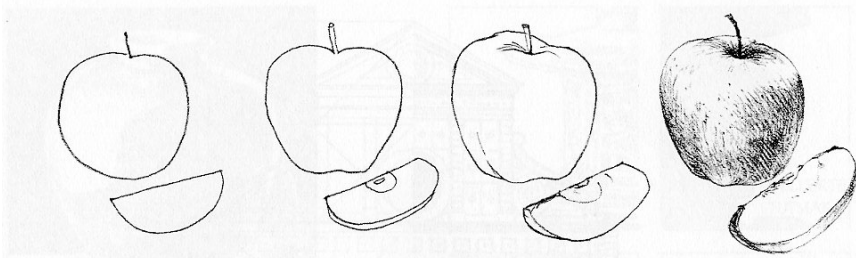
Tasarım dilinde çizgi, basitleştirmenin, sadeleştirmenin sonucudur. Doğada çizgi yoktur. Biz biçimlere, yüzeylere rastlarız. Yüzeylerin bittiği yerler veya birbiriyle ilişkili olduğu kenarlar çizgi etkisi yapar. Doğada çeşitli çizgisel yapılarla karşılaşırız. Bunlar ahşap dokuları, ağaç dalları, zebralar vb. İnsan elinden çıkan malzemeler olan metaller, kumaşlar vb.



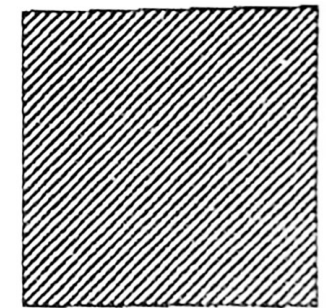
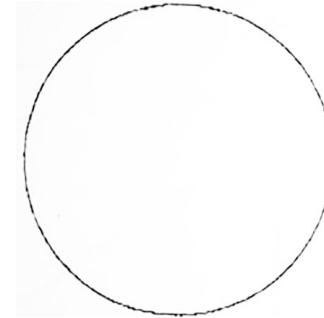
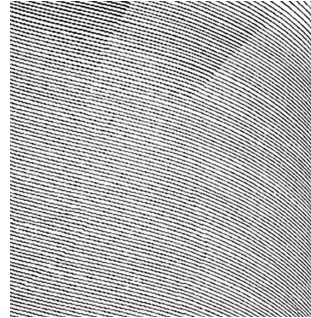
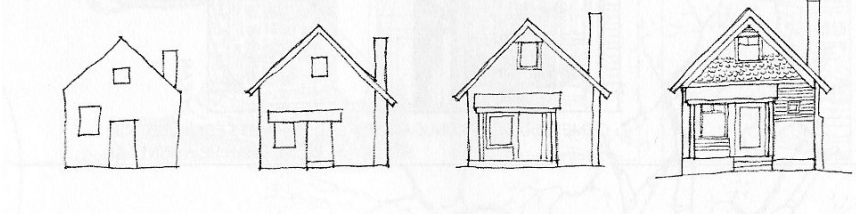
Çizginin uyandırdığı duygular:

- 1. Doğru çizgiler;** sakinlik, sağlamlık, devamlılık.
a) Yatay doğru çizgiler; hareketsizlik, durağanlık,
b) Dikey doğru çizgiler; (göz seviyesinin üstünde ise) hayat, canlılık, (göz seviyesi altında ise) bitkinlik, korku.
- 2. Eğri çizgiler;** kıpırdanma, kaynaşma, hareket.
- 3. Kırık çizgiler;** sertlik.
- 4. Dalgalı eğri çizgiler;** yumuşaklık.

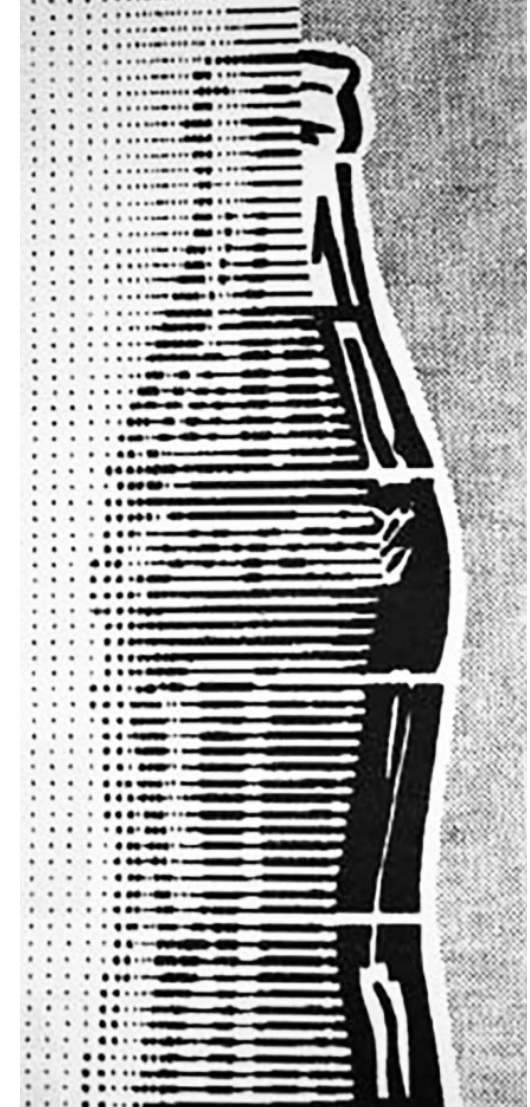
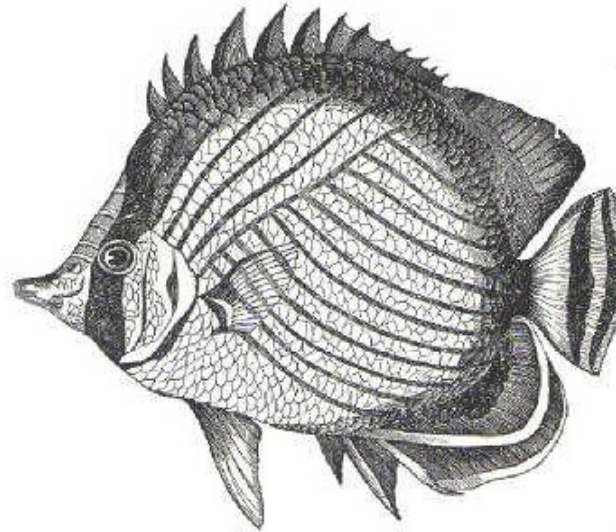
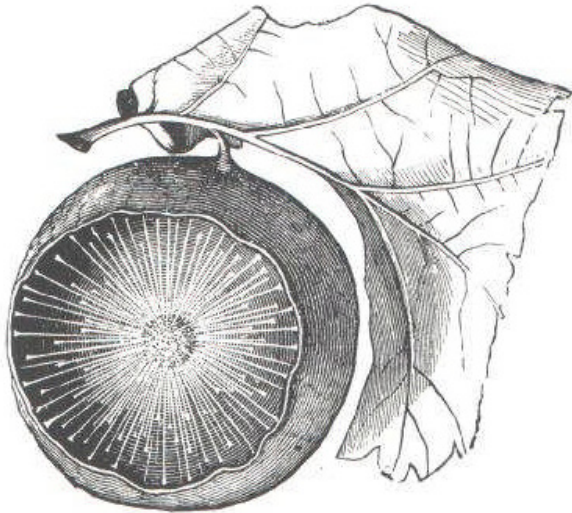
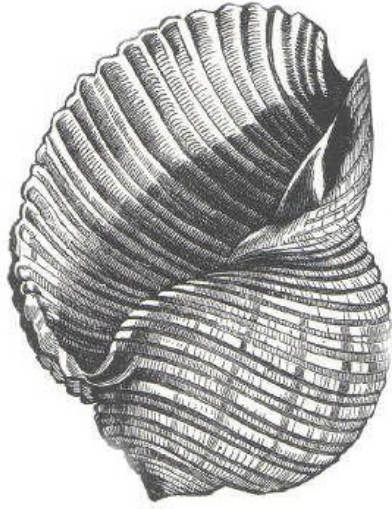
Bir objeyi kağıt üzerinde ifade ederken ilk yaptığımız objenin dış hatlarını çizmektir. Çizgi ile oluşturulmuş ve kapalı form meydana getirmiş biçimler, **yüzeyi** meydana getirir.



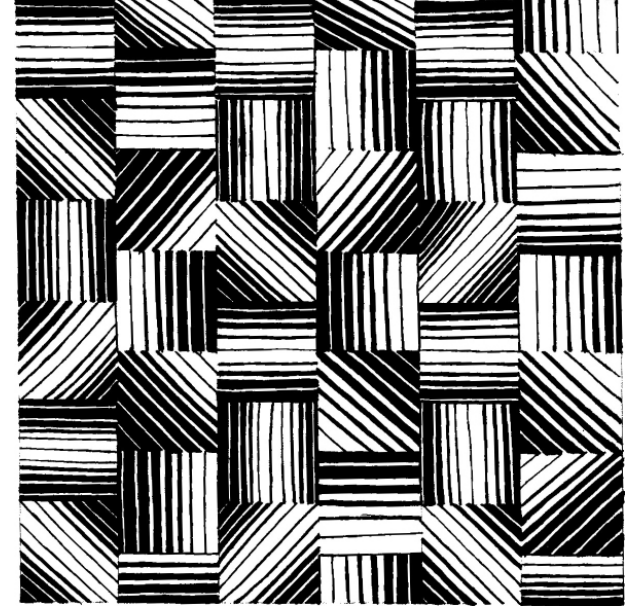
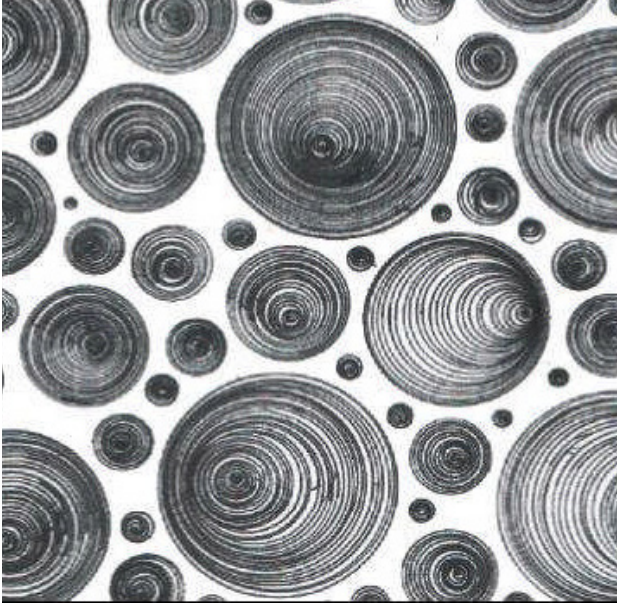
.. ÇİZMEK, DİKKATLE BAKMAYI ÖZENDİREREK, GÖRSEL BELLEĞİ GÜÇLENDİRİR.



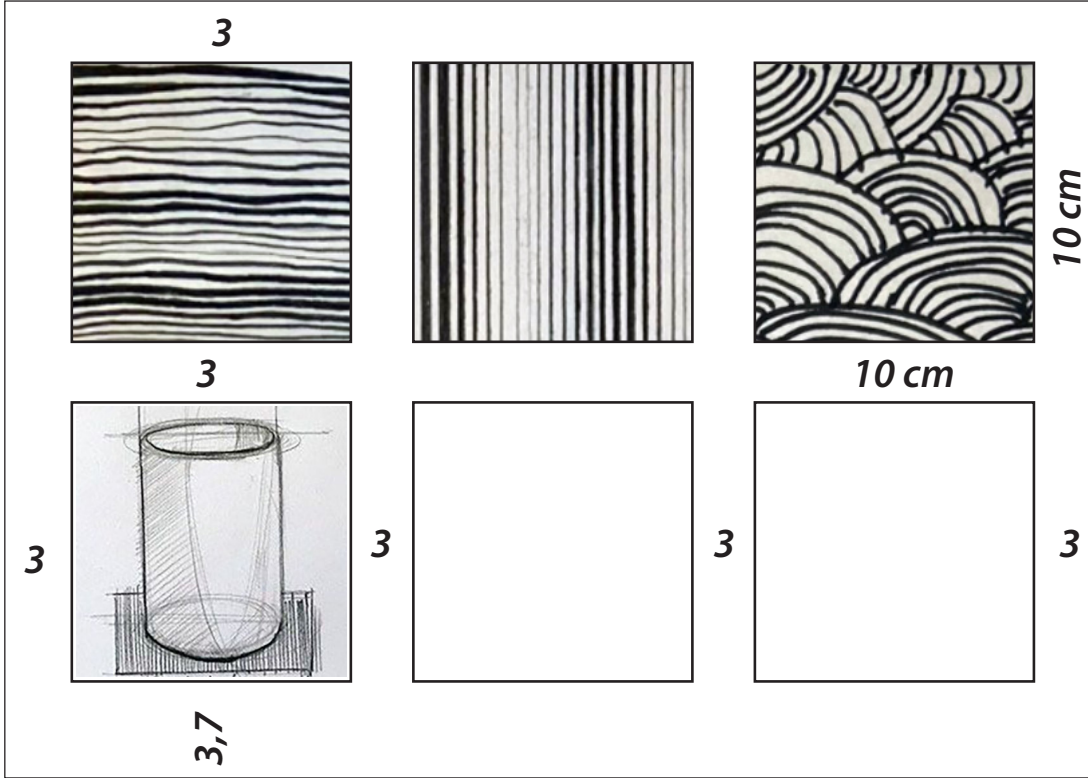
Çizgi ile Yapılmış Obje Etüdları



Çizgi ile Yapılmış Yüzey Düzenlemeleri



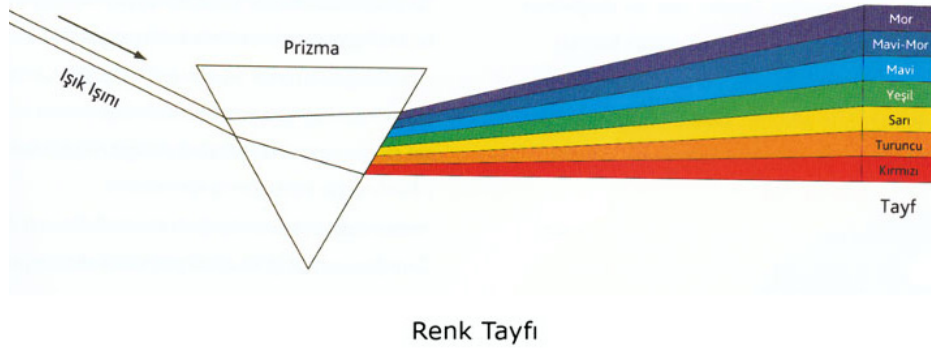
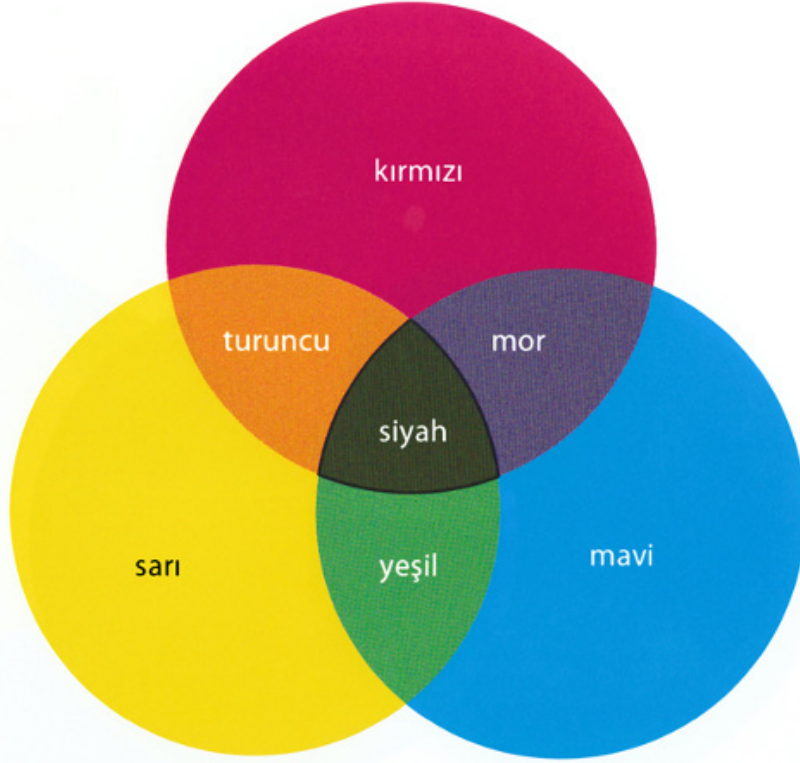
Ödev 2: Çizgi Uygulama



1. 29,7x42 cm (A3) resim kağıdında 10x10 cm 6 kare çizersiniz.

2. İlk kareye yatay, ikinci kareye dikey, üçüncü kareye eğri çizgi ile serbest yüzey düzenlemeleri yapınız. Çizgi kalınlıkları farklı olabilir.

3. Diğer üç kareye yakın çevrenizde bulduğunuz üç farklı objeyi etüd yapınız. Açık yerleri ince ve aralıklı çizgilerle, koyu yerleri kalın ve sık çizgilerle belirleyebilirsiniz. Böylece obje üzerindeki ışık gölgenin sezilebileceği tonlamayı oluşturmuş olacaksınız.

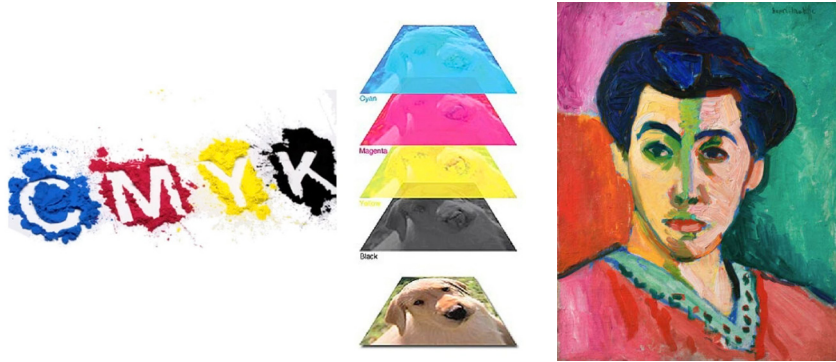
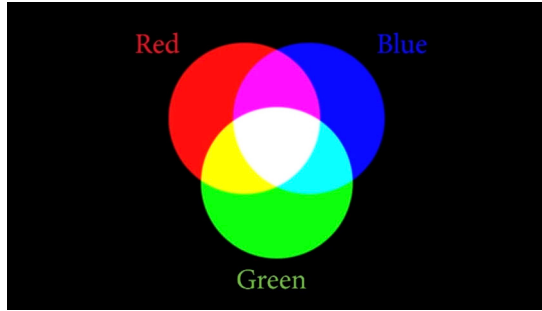


Renk Tayfı

*** Renk**, Renk ışığın cisimlere çarptıktan sonra yansıyarak görme duyusuna bırakmış olduğu etkidir. Renkler ışıkla birlikte oluşurlar, ışığın dışavurumudur.

Nesnenin üzerine düşen ışığın bir bölümü nesne tarafından emilir; yansıyan ışık olarak gözümüze gelen ışıklar ise renktir. Kırmızı domates, dalga boyundaki ışınların tümünü emer ve kırmızıyı yansıtır.

Renk Tayfı (Spektrum): Güneş ışığı bir prizmadan geçirildiğinde dalga boylarına göre çeşitli renklere ayrılır. Renk tayfı bir dizi renk bandından ibarettir. Tayfı 1672'de ilk olarak **Newton** ayırmayı başarmıştır. Ortaya **mor, lacivert, mavi, yeşil, sarı, turuncu, kırmızı** çıkmıştır. Tayfın en bilindik örneği **gökkuşağı**dır.

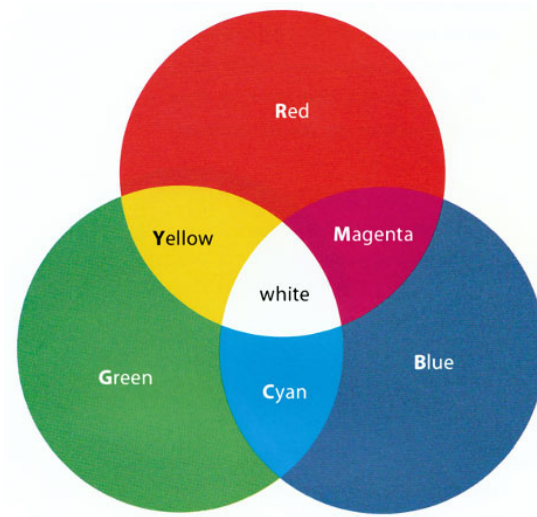


Resim sanatında renk denince boya; kamerada ve gözde (görme) ise renk denince akla ışık gelmelidir.

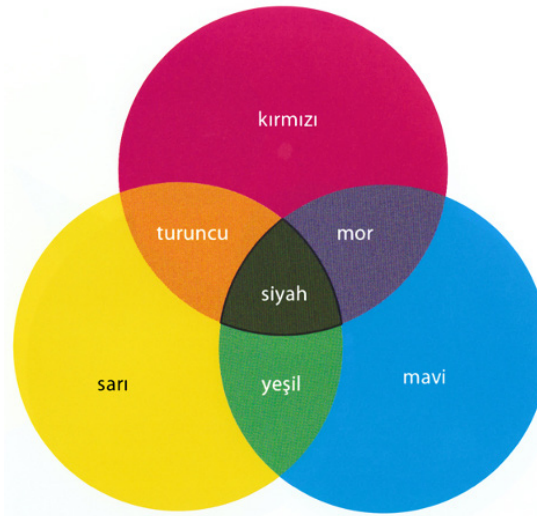
Işık ana renkleri, kırmızı, mavi ve yeşildir, hepsinin karışımı beyazı oluşturur. Boya ana renkleri ise magenta, cyan ve sarıdır.

Renk, tasarımcı için güçlü bir iletişim aracıdır. Genelde sıcak renkler uyarıcı, soğuk renkler ise gevşetici ve dinlendirici etki bırakırlar. Sıcak renk grubu sarı, kırmızı ve turuncu renklerden, soğuk renk grubu ise yeşil, mavi ve mor renklerden oluşmaktadır.

Renk, tasarımda dikkati artırır, izleyen üzerinde güçlü, duygusal ve psikolojik etkileri vardır.



Toplamsal Renkler



Çıkarımsal Renkler

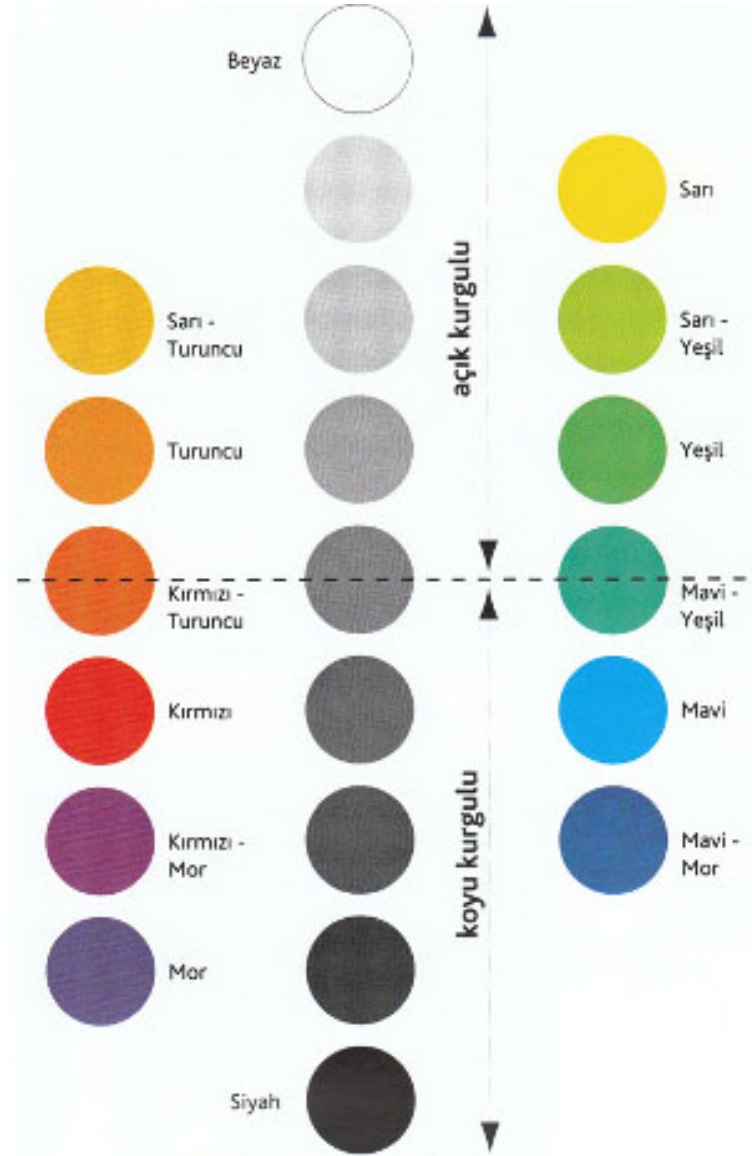
* Işık ve Renk

Bütün renkler iki temel süreçle oluşur:

1. Toplamsal Renkler: Üç ana ışık renginin yani **Kırmızı, Yeşil ve Mavinin** karışımından **Magenta, Cyan ve Yellow** çıkar. Bu renkteki ışıkların üçü üst üste geldiğinde **"Beyaz"** çıkar. Televizyon, bilgisayar, kamera, dijital fotoğraf makinesi bu yöntemle uygun bir teknoloji ile çalışır. Kısaca renk burada ışık ile elde edilir.

Toplamsal renklere **"ışık renkleri"** de denir. **RGB (Red, Gren, Blue)** olarak ifade edilir.

2- Çıkarımsal Renkler: Bu karışım **"pigment" boya**larla oluşturulur. Çıkarımsal renk karışımı Cyan, Magenta ve Yellow'u temel renk olarak kabul eder. Bu ana renklerin karışımından **"siyah"** çıkar. Bu renklerden birinin, ikisinin



Rengin Ton Değerleri

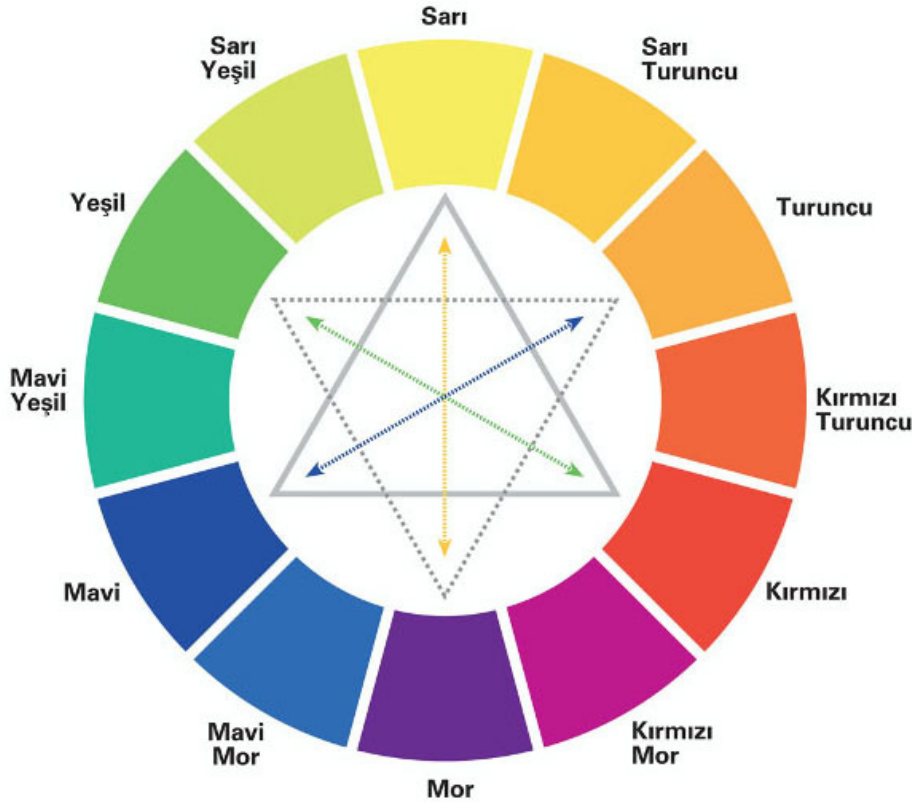
veya üçünün yoğunlukları değiştirilerek birleştirildiğinde **istenen diğer bütün renkler** elde edilir.

Rengin üç temel niteliği (boyutu) vardır:

1. Temel Renk (Hue): Rengin kendisidir, türüdür. Rengin renk çemberindeki yerini belirtir. Rengin içindeki dalga boyuna göre adlandırılır. Kırmızı, mavi gibi.

2. Ton Değeri ve Parlaklık (Value): Rengin ışık yansıtma boyutudur. Renklerin açıklık ve koyuluğunun ölçümüdür. Renk açıldıkça parlak renk grubuna girer. Sarı, daha parlak bir renk, mor daha koyu bir renktir. **Siyah, beyaz ve gri nötr renklerdir.** Bir rengin ton değerini siyah ve beyaz eklenerek değiştirmek olasıdır.

3. Yoğunluk / Doygunluk (Saturasyon): Rengin saflık derecesidir. Rengin ışık değeriyle ilgilidir.



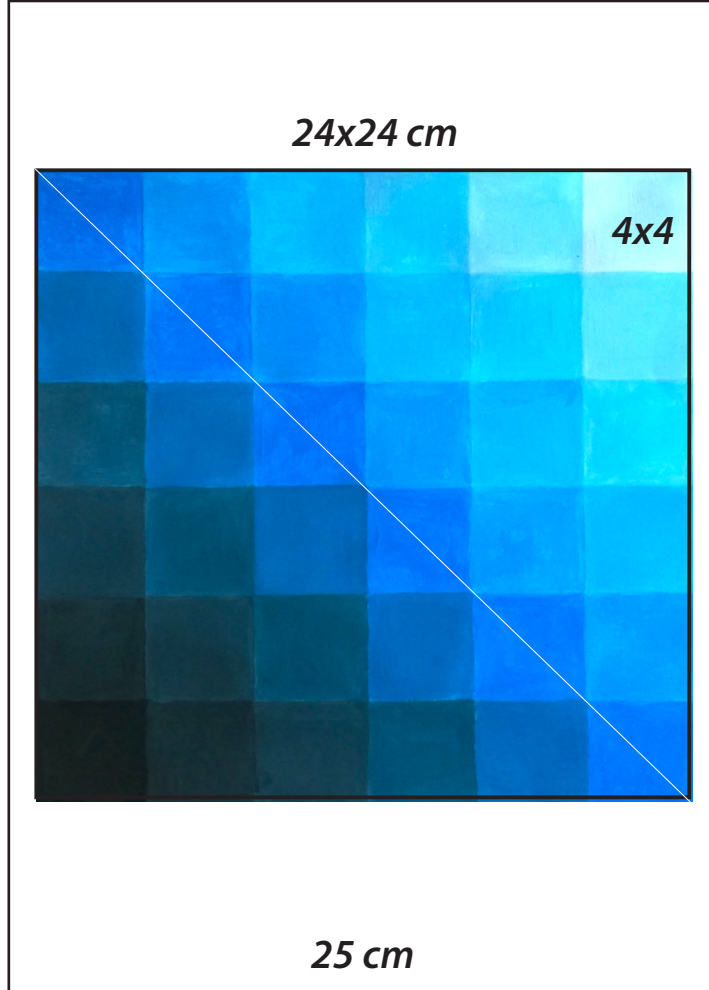
Renk Çemberi

Rengin yoğunluğunu değiştirmenin en etkili yolu tamamlayıcı rengi eklemektir. Kırmızıyı en doğru gösteren en doygun olandır. Bu, “doygunluk” ya da “safılık” olarak da ifade edilebilir.

*** Renk Çemberi:** Üç ana renk ile başlar. Bunlara temel renkler ya da birinci derece renkler denir. Bunlar **sarı, kırmızı ve mavi**dir. Hiç bir rengin karışımıyla elde edilemezler. İki ana rengin karışımından ikinci derece renkler meydana gelir. Bunlar **turuncu, mor ve yeşil**dir. Birinci ve ikinci derecedeki renkleri karıştırdığımızda ise bu iki rengin tam ortasında ve her iki renge de yakın olan üçüncü derece renkler meydana gelir.

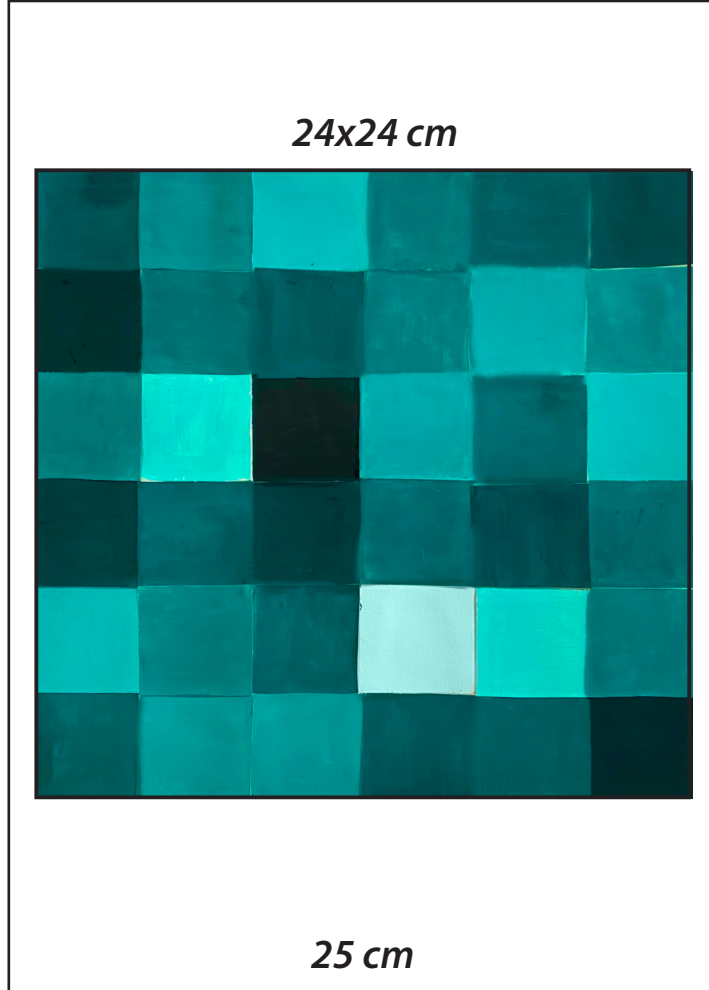
Renk çemberi içinde tam karşı karşıya duran renklere **tamamlayıcı renkler (Kontrast/**

Ödev 3: Bir Renge Açıklık ve Koyuluk Verilmesi



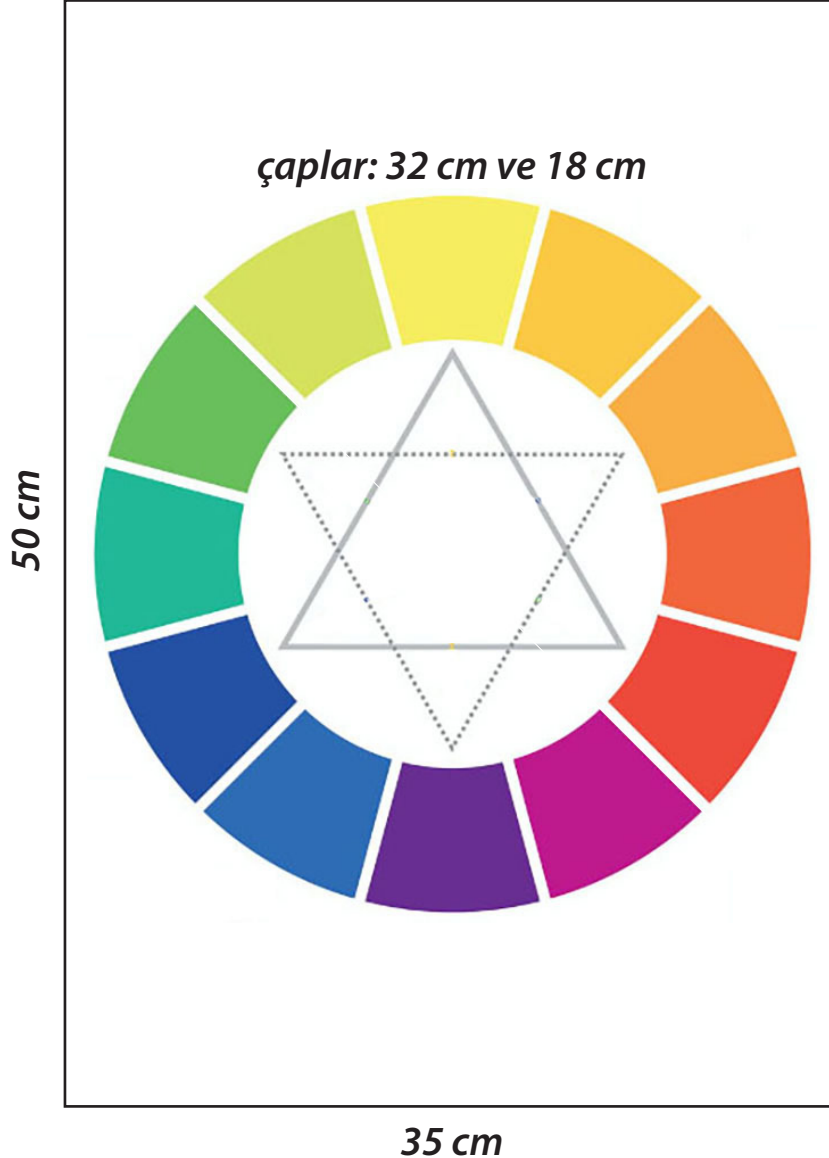
1. 35x50 cm **250** gr Canson veya Schoeller resim kağıdını ortadan ikiye bölünüz. **25x35 cm** iki kağıdın da ortasına **24x24 cm** birer **kare** çiziniz.
2. Bu kareler üzerine her biri **4 cm** olan **36 kare** çiziniz. İnce çizgilerle bu işlemi iki kağıtta da yapınız.
3. Diyagonal beyaz çizginin olduğu kareleri mavi ile boyayınız. Beyaz kare yönündeki kareleri kademeli olarak az beyaz renk karıştırarak mavinin açık ton değerlerini oluşturunuz.
4. Diyagonal beyaz çizginin solunda kalan kareleri de kademeli olarak az siyah renk karıştırarak mavinin koyu ton değerlerini oluşturunuz. Açık-koyu tonları öğrendiniz.

Ödev 3a: Açık ve Koyu Tonlarla Düzenleme



5. Çalışmanın fotoğrafını çektiinden sonra kareleri kesip diğer kağıttaki kareli yüzeye serbest düzenleme yapıp yapıştırınız.

Ödev 4: Renk Çemberi

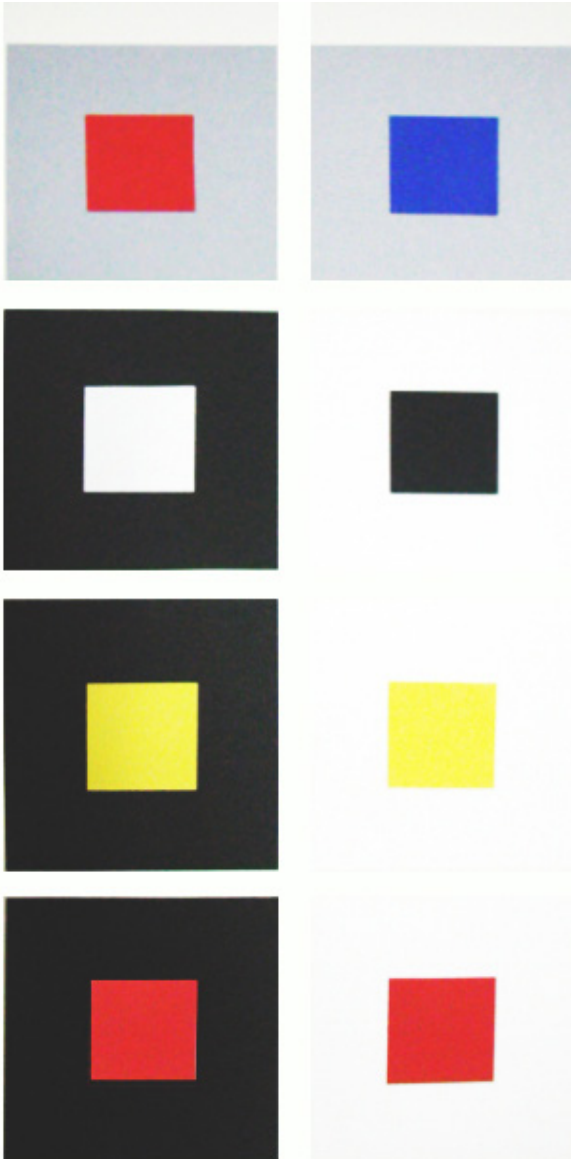


1. 35x50 cm **250** gr Canson veya Schoeller resim kağıdına **32 cm** çapında bir daire, içine de **18 cm** çapında ikinci bir daire çiziniz.

2. Daireyi **12 dilime** ayırınız. Bu dilimlerin yarısını sıcak renklerle (**kırmızı, turuncu, sarı**) ve onların ara değerleriyle, diğer yarısını soğuk renklerle (**mor, mavi, yeşil**) ve onların ara değerleriyle boyayınız.

3. Renk çemberi içinde tam karşı karşıya duran renklerin **tamamlayıcı (kontrast/zıt)** renkler olduğunu unutmayınız. Kırmızının tamamlayıcısı yeşil, morun tamamlayıcısı sarı, mavinin tamamlayıcısı turuncudur.

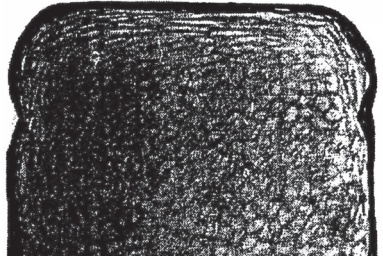
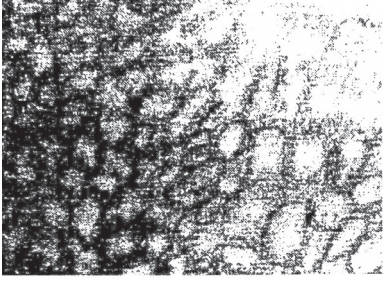
4. Renk çemberinin 3 ana renk ile (**sarı, kırmızı, mavi**) başladığını hatırlayınız. Ara renklerin onların



* Renklerin Derinlik Algısı

Bir kompozisyonda perspektifle, biçimleri üst üste getirerek, ön ve arkaya yerleştirerek, ton değerleriyle ve renklerle derinlik algısı yaratılabilir.

- 1. Nötr (gri) alanda sıcak renkler yakın, soğuk renkler uzakmış gibi görünür.*
- 2. Beyaz badanalı oda geniş, koyu renkli oda dar görünür.*
- 3. Siyah zemine yerleştirilen beyaz kare, beyaz zemin üzerine yerleştirilen siyah kareden daha büyük görünür.*
- 4. Siyah zemindeki açık renk daha büyük ve parlak, beyaz zemindeki açık renk daha yakın ve daha koyu görünür.*
- 5. Kırmızı kare siyah zeminde daha parlak ve sıcak, beyaz zeminde daha az ışıklı ve koyu görünür.*



* **Doku (Tekstür / Dış yapı)**, yüzeylerin özelliğidir. Göz ve dokunma ile fark edilir.

* **Strüktür** (İç yapı), birbirleriyle sık bağlantılı, benzer formların iki ya da üç boyut üzerinde yinelenmesidir. Mekan yaratır.

Objelerin dış görünüşlerindeki farklılıkları üzerlerindeki **dokusal** yapı sağlar. **Doku**, yüzeyleri oluşturur. Yüzeye dokunulduğunda sert ya da yumuşak pürüzler hissederiz. Bu pürüzler, o cismin dokusudur.

Dokunun oluşması için uygun ışık gerekir. Işık, girinti ve çıkıntıları, doku derinliğini verir. Renk değişimi dokuya görsel karakter kazandırır. Gözle görülen doku yani **görsel doku**, yüzeylere dokunmakla elde edilmeyip, görme yoluyla elde edilen doku etkisine denir.



Dokunma ile hissedilen doku yani **dokunsal doku**, yüzeylere dokunularak elde edilen doku etkisine denir. Doku, sert ve yumuşak doku diye ikiye ayrılır. **Yumuşak doku**, uzaklık hissi verir. Sükunet, rahatlık, monotonluk, soğuk, güçsüzlük duygusu yaratır. **Sert doku**, yakınlık hissi verir. Dinamik, uyarıcı, ilgi çekici, güçlü, sıcak, heyecan verici bir duygu yaratır.

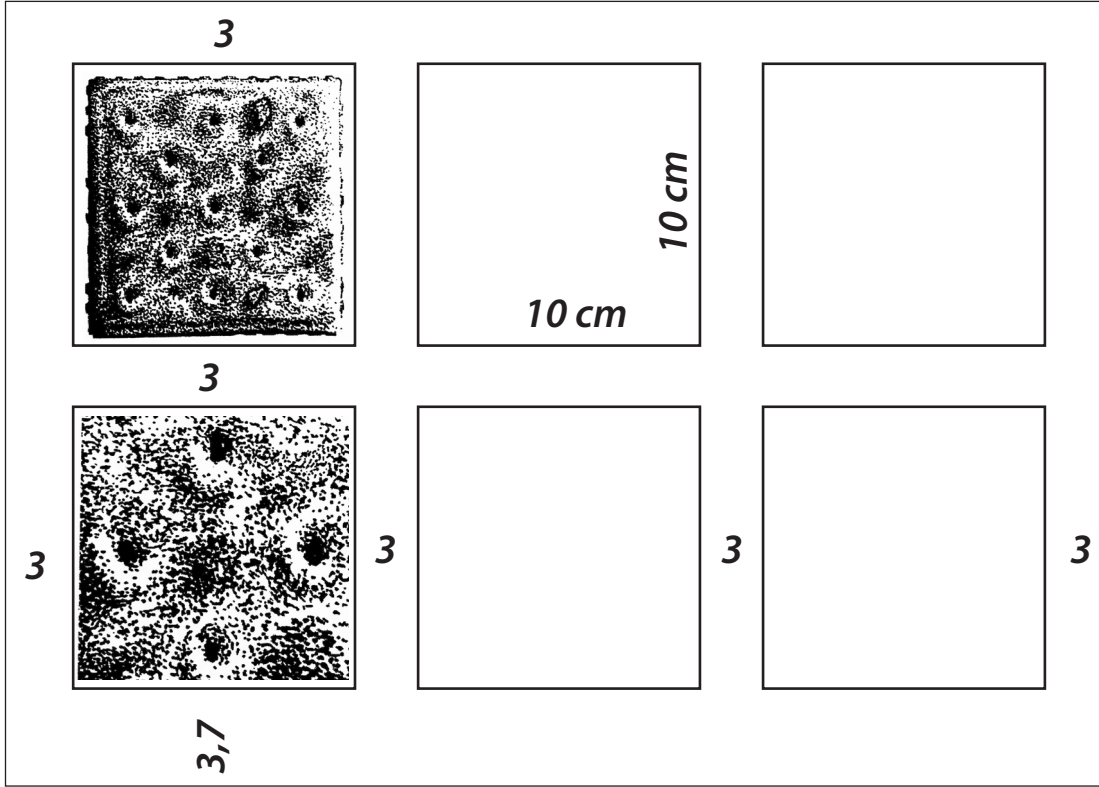
Yapılarına Göre Dokular:

1. Doğal doku, işlevsellikle ilgilidir ve dış yapıyla iç yapı arasında uyum vardır. Doğadaki dokulardır. Kaya, ağaç kabuğu, yaprak, tahta, balık, portakal, kozalak, deri vb.

2. Yapay Doku, birim eleman sistemleri ile matematiksel düzenlerle oluşturulur. Tuğla, beton, demir, kağıt, kumaş, cam vb.



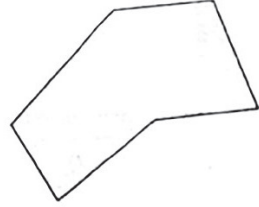
Ödev 5: Doku Uygulama



1. 29,7x42 cm (A3) resim kağıdında 10x10 cm 6 kare çiziniz.

2. Üstteki üç kareye doğadan doku içeren üç obje görselini yapıştırınız.

3. Objeler dokusal yapılarındaki özelliklerine uygun olarak altındaki karede etüt yapınız. Bu çalışmada esas olan, etüt edilen objenin doku yapısını oluşturan birim biçimlerinin yan yana geliş sistemleri ve sistem içinde birimlerin aldığı şekillerin algılanmasıdır. Etütleri noktalarla yapabilirsiniz.

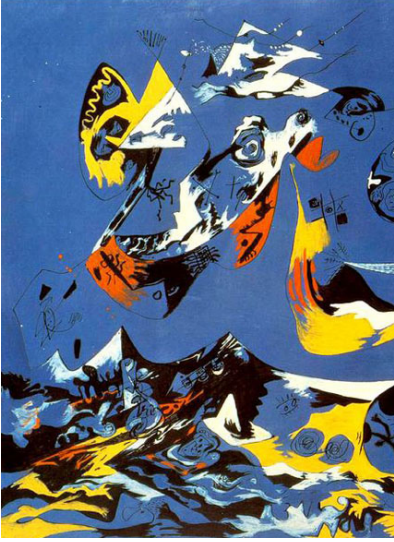


*** Biçim / Şekil**, iki boyutlu kapalı alandır. Belli sınırları olan, yükseklik ve genişliğe sahip, yüzeysel alanlardır. Farklı şekiller bir araya gelerek anlamlı bir bütün oluşturabilir.

Şekiller, bir cismin kenar çizgileriyle görüntülenmesinde kullanılabilir. Buna **siluet** denir.

Başlıca üç temel şekil vardır. **Kare, Daire, Üçgen**. Diğer bütün şekiller bu üç şeklin birleştirilmesinden veya değiştirilmesinden oluşur. Şekiller doğada bulunabilmektedirler.

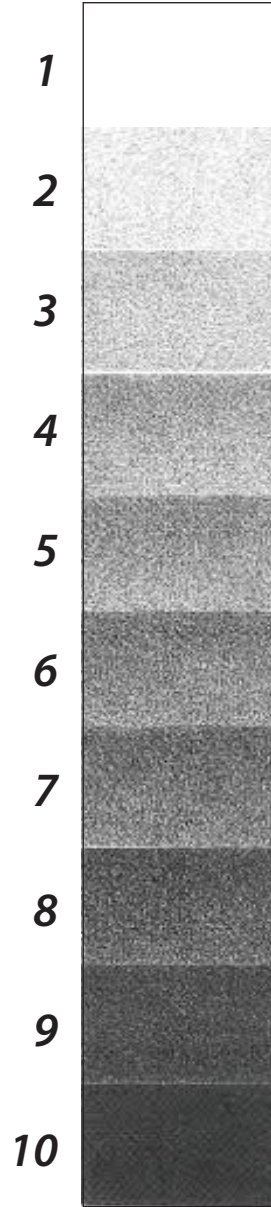
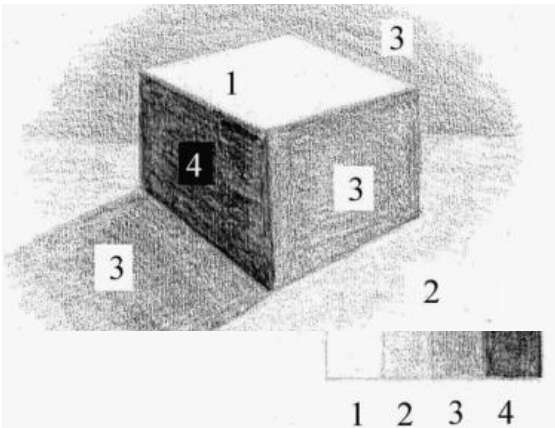
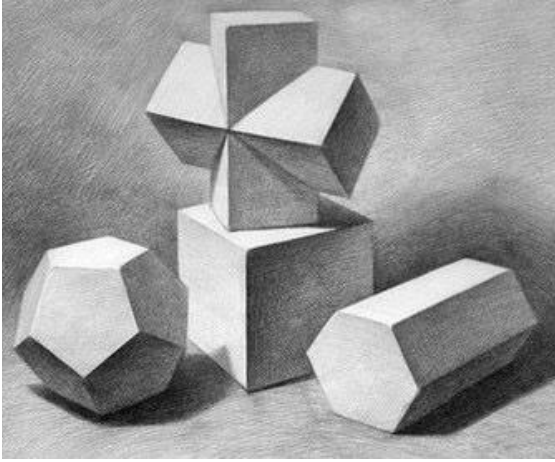
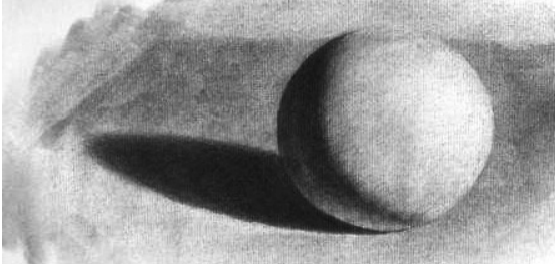




* **Leke**, resim yüzeyi üzerinde boya ile yapılan izdir. Belli renkteki yüzey üzerinde başka renkteki kısımlardır. Açık-koyu, dolu-boş, pozitif-negatif alanlar lekeyi gösterir. Lekecilik, yani **Taşizm**, sanatçının düşünmeden ve rahat bir şekilde attığı boyaların tuval yüzünde meydana getirdiği lekelerin etkisine dayanan anlayıştır. Lekeciliğin temsilcisi **Pollock**'tur. **Matisse** de lekeye dayalı çalışmalar yapmıştır.



Soldaki ilandaki leke değeri, algıladığımız koyu tonlardır. Bunlar genelde **fotoğraf**, **illüstrasyon** gibi görsellerdir. Orta tonlar metinler, açık tonlar boş alanlar, zeminlerdir. Leke dengesi doğru olduğu için tasarım estetik görünmektedir. Tasarıma başlamadan önce küçük eskizlerle açık, orta ve koyu değerleri, görselleri de yerleştirerek belirleyebiliriz.



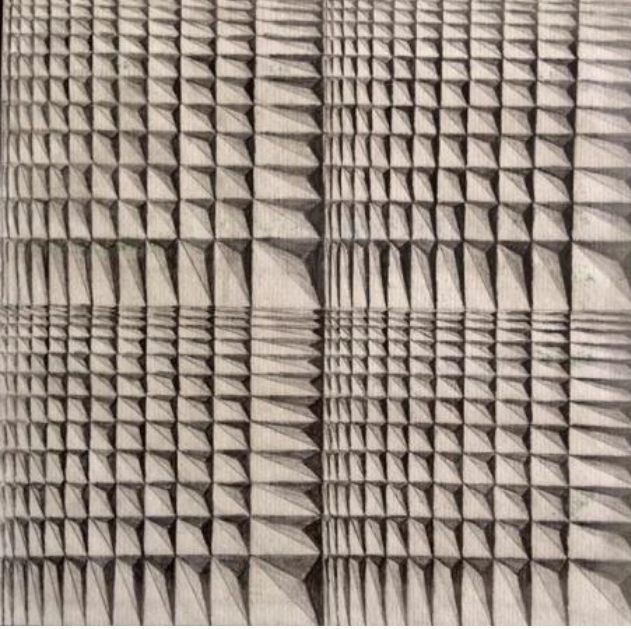
*** Işık-Gölge,** Işığın nesneler, objeler ve cisimler üzerinde yayılırken oluşturduğu **açık, orta** ve **koyu ton değerlerine** denir.

Işık, objeyi her noktadan aynı şiddetle aydınlatmadığı için; ışığın geliş yönüne yakın yüzeyler daha fazla ışık aldığından **açık**; ışığa uzak ve arkada kalan yüzeyler daha az ışık alacağından **koyu** görünürler. Resim dilinde buna **açık-koyu** denir.

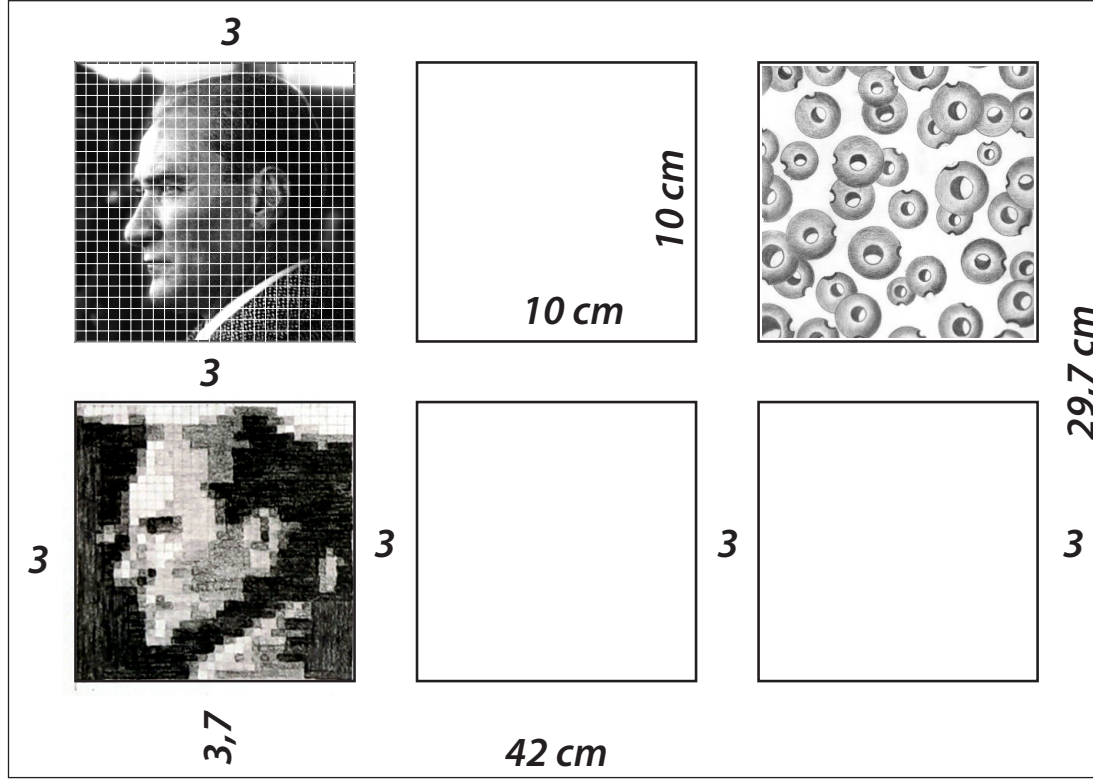
Objeye üzerine yansıyan ışığın, aydınlıktan karanlığa geçiş değerine **ton** denir.

Ton değerleri ve ton çubuğu

Açık-Koyu Tonlarla Yüzey Düzenlemeleri



Ödev 6: Açık-Koyu Tonda Yüzey Düzenleme



1. 29,7x42 cm (A3) resim kağıdında 10x10 cm 6 kare çiziniz.
2. Üstteki kareye Atatürk portresini yapıştırınız.
3. Aydınger kağıda örnekteki gibi grid çiziniz (30-32 kare). Ton çubuğundaki değerleri grid üzerinde numaralandırıp aydınger alttaki kareye kopyalayınız. Portredeki ton (1,2,3,4) değerlerini alttaki karede uygulayınız. Esas olan portredeki ton değerlerini algılamak ve doğru aktarmaktır. Karikatür yapmayınız. Fotografa sadık kalınız. Fotoğraf tam benzemeyebilir ama tonlama görülmelidir.
4. Diğer 4 kareye örnek gibi serbest ama özgün yüzey düzenlemeleri yapınız. Biçimler yakın aralıklarla olsun



Açık-Koyu Yüzey Düzenlemeleri için Uyarılar

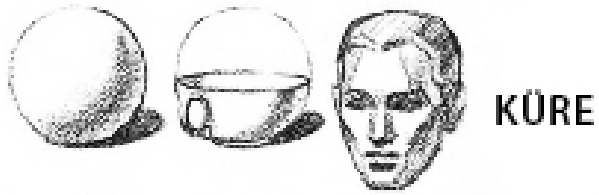
Düzenlemede biçimlerin birbirine yakın aralıklar oluşturmalarına özen gösteriniz. Birbirinden uzak olan biçimler bütünlük sağlamaz.

Işığın aynı noktadan geldiğini düşününüz.

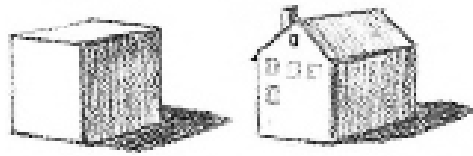
Işık-gölgenin açık-koyu değerleri, ön-arka plan oluşmasına yardım etsin. Yakındakiler daha belirgin ve koyu ton, uzaktakiler daha açık ton kullanılır.



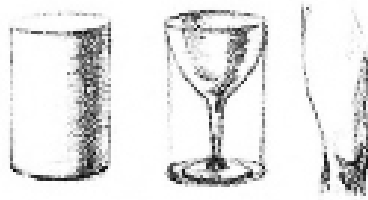
Zıtlık oluşturmak, görsel anlamda estetik olabilir.



KÜRE



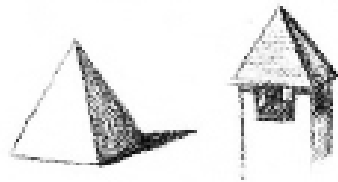
KÜP



SİLİNDİR



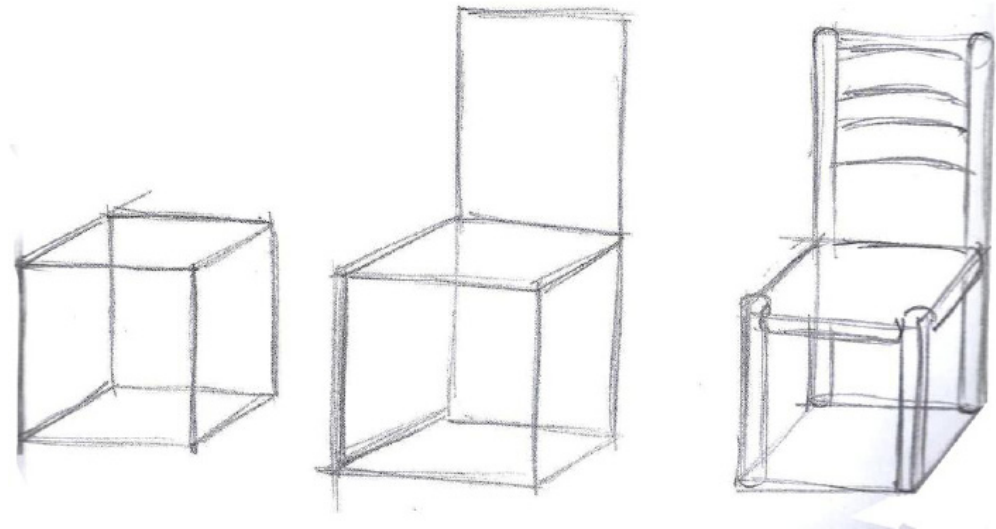
KONI



PRAMİT

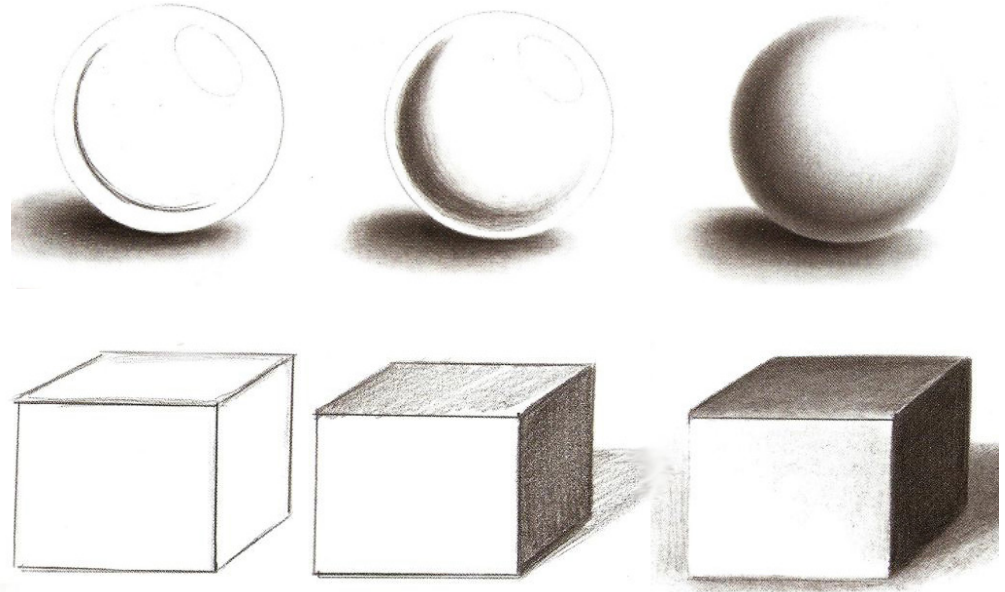
*** Form**, sınırları belirlenmiş üç boyutlu alandır. Başlıca 5 çeşit form vardır. **Küre, küp, silindir, koni, pramit**. Diğer bütün formlar, bunların birleşimi veya değişimi ile oluşur. Çevremizdeki her şey aslında genel hatları ile farklı geometrik formlara benzerler.

Bir çizime başlamadan önce çizeceğimiz nesnenin hangi forma benzediğini iyi **gözlemlemek** çok önemlidir.





*** Hacim (Volüm),** biçimlerin ve mekânların anlatımının üçüncü boyut kazanmasıdır. Üç boyutlu olarak boşlukta yer kaplayan gerçek biçimdir. Yüzeyde ise tasarımcı görsel yanılsama ile hacim izlenimi verebilir. **Fernand Leger** "Kadın ve Kitabı" tablosunda üç boyutlu volüm etkisi vermek için kabartma tekniğini kullanmıştır.



Tonlama ile hacim verme



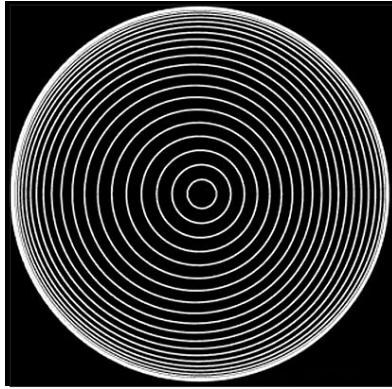
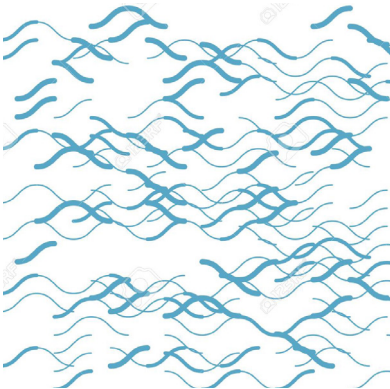
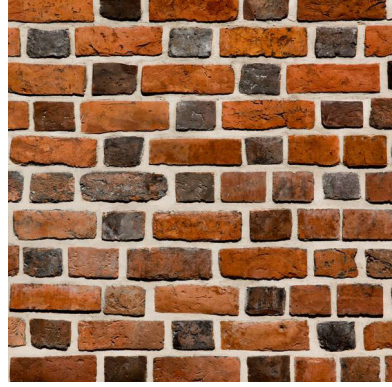
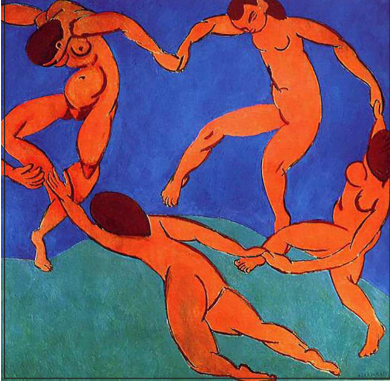
* **Tipografi**, harflerin ve görsel iletişime ilişkin diğer öğelerin görsel, işlevsel ve estetik düzenlemesi ve bu öğelerle oluşturulan bir tasarım dilidir. Yunancada “typos” (form) ve “graphia” (yazmak)’dan gelmektedir.

Görsel iletişim tasarımında doğru yazı tipi, yazılar arasındaki **uyum**, **süreklilik** ve **basitlik** temel sorundur.



Yazının algılanması, zemin yazı ilişkisine, renk kontrastlığına, harfler ve satırlar arasındaki boşluğa (**espas**) bağlıdır. Örnekteki gibi sarı renk yazı, gri ve beyaz üzerinde zor algılanır. Çünkü ton değerleri bir birine çok yakındır.

Tasarımda espasın olmaması ya da az olması okunmayı güçleştirir. Boşluk algıyı kolaylaştırır.

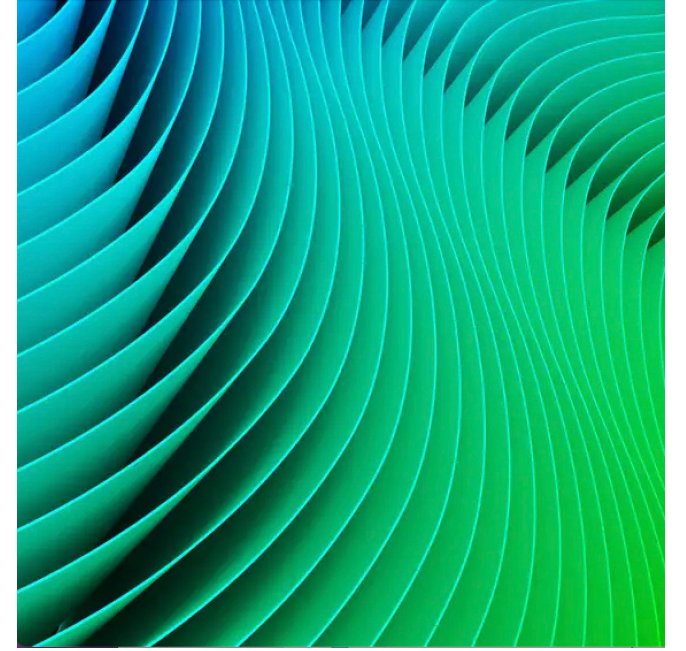


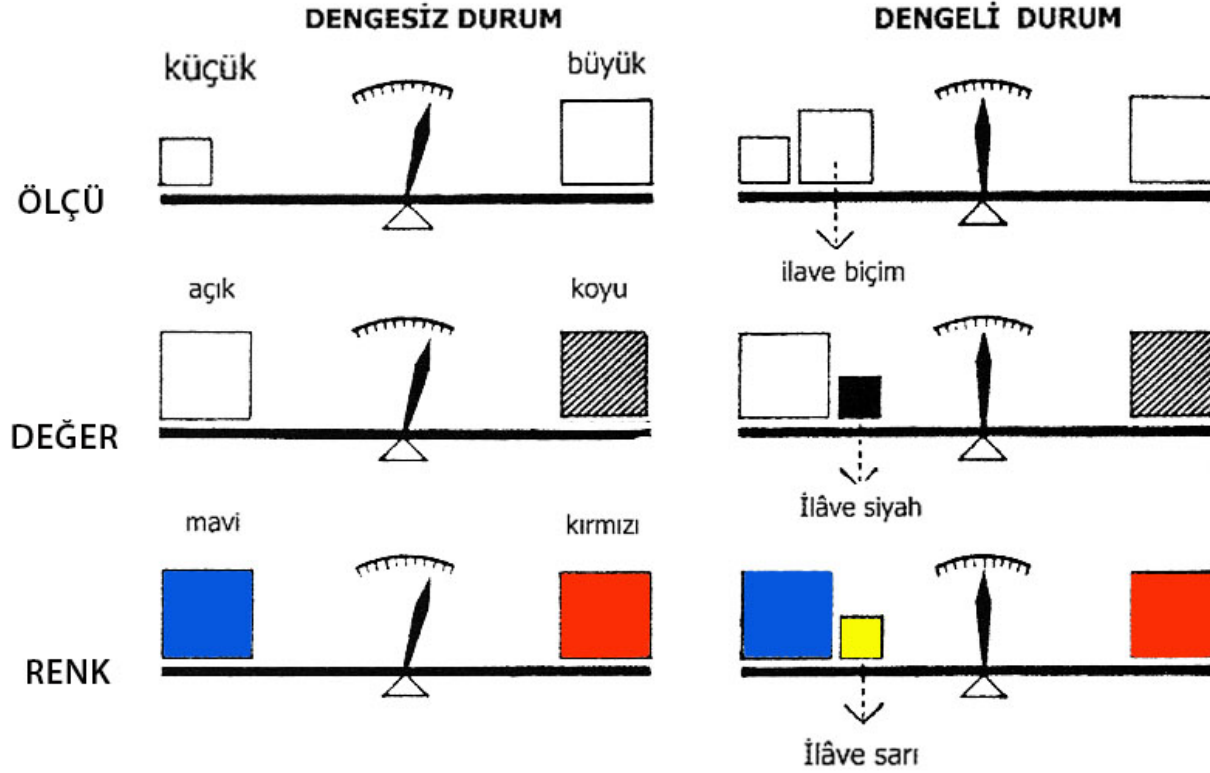
* **Tasarım İlkeleri:**

* **Ritim**, benzer ve eşit parçaların tekrarından oluşan akışkanlıktır. Görsel öğelerin değişen uyumlu tekrarıdır. Otoparkta duran arabalar, raftaki kitaplar, kuyruktaki insanlar, görsel ritimi yaratan öğelerdir. Ritim, soğukluk ve donukluğun yerine sıcaklık ve hareketlilik getirir. Sol üstte **Matisse**'in resmine dikkat.

Görsel ritim, rastlantısal, düzenli, ardışık, akışkan ve aşamalı olabilir. Metrodaki insanlar, yerdeki yapraklar **rastlantısal ritimi** oluşturur. Park alanları, gökdelen pencereleri **düzenli ritimi**, briket tuğla ile örülen duvar **ardışık ritimi**, okyanus dalgaları **akışkan ritimi**, iç içe girmiş kareler, daireler **aşamalı ritimi** oluştururlar.

Ritim Örnekleri



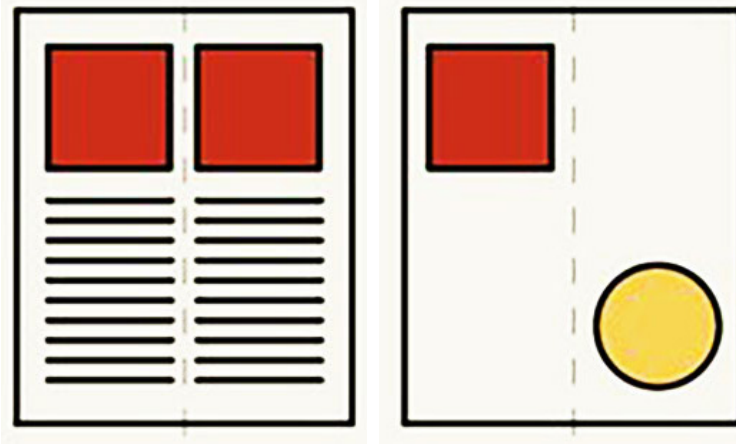


Ölçü, değer ve renk bakımından dengesiz durumları gidermek için alınacak önlemler.

*** Denge**, tasarım öğelerinin görsel etkisinin uyum içerisinde sunulmasını sağlayan temel tasarım ilkesidir. Karşıt iki gücün denk gelmelerinden doğan bir durumdur. Bir tasarımdaki **nesnelerin, biçimlerin, renklerin, dokuların, yönlerin, ton değerlerinin, aralık ve ölçülerin** ilişkileriyle denge sağlanır.

Dengesizlik bozukluk, yanlışlık demektir. Görsel uyarı, dengedeki doğruluk ya da rahatsız edicilik sonucu oluşur.

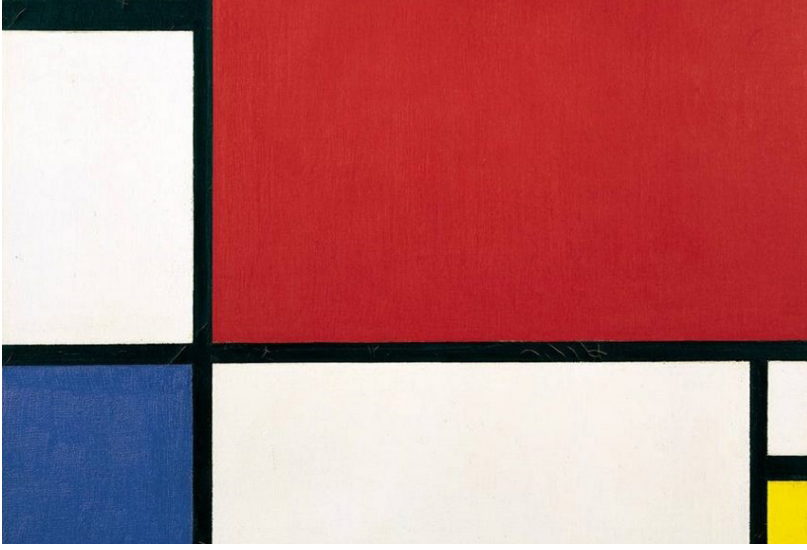
Bir kompozisyon içinde öğelerin düzenlenmesi, onların görsel ağırlığıyla ilgilidir. Büyük bir biçim küçük bir biçimden daha ağırmış gibi görünür. Parlak renk, sönük renkten; sıcak renk, soğuk renkten daha fazla görsel ağırlığa sahiptir.



Görsel denge, kompozisyondaki denge derecesinin oranını belirler; öğelerin iki boyutlu düzlemde doğru şekilde düzenlendiğini hissetmemizi sağlar. **Görsel dengesizlik** rahatsızlık duygusu yaratır ki bu durumda öğelerin yeniden düzenlenmesi gereksinimi hissedilir. (Duvarda dengesiz duran resmi düzeltme isteği gibi).

Denge, **simetrik (bakışık)** ve **asimetrik (bakışısız) denge** olarak ikiye ayrılır.

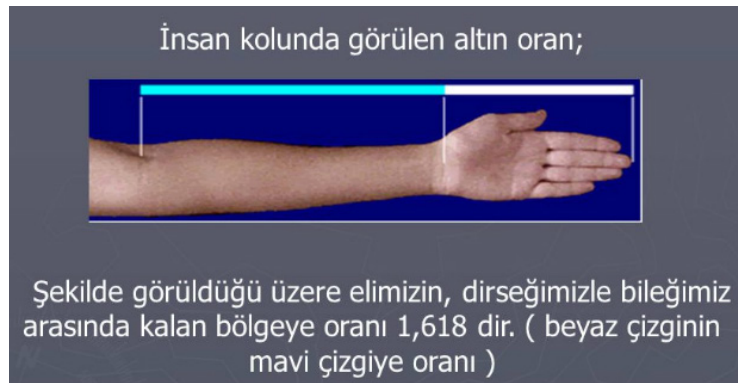
Simetrik (bakışık) denge, bir eksene göre öğelerin aynı durumda tekrar etmesiyle oluşur. Tasarımlarda statik, durağan bir etki yaratır. Genel yaşamda sıkça başvurulan ve sade, dinlendirici ve doğal etkisi nedeniyle tercih edilen simetrik denge, tasarımda kullanıldığında sıkıcı, monoton bir etki yaratır.



Asimetrik (bakışsız) **denge**, benzer olmayan objelerin görsel algılama sırasında eşit görsel ağırlık yaratabilecek şekilde tasarlanmasıyla oluşur. İzleyeni hareketlendirmenin yanında meraklandırır da. İlgi çekici olması yönünden kompozisyon daha başarılı olur.

Sanatçılar, tasarımcılar, devinimi, hareketi, enerjiyi, rahatsızlığı görsel ilişkilerle dışa vurmak için asimetrik dengeyi tercih ederler. Anlatımı oluşturan öğeler, **benzerlik-zıtlık**, **uygunluk-değişkenlik**, **renk-renksizlik**, **hareket-durağanlık**, **açık-koyu** ilişkileriyle asimetrik dengeyi oluştururlar.

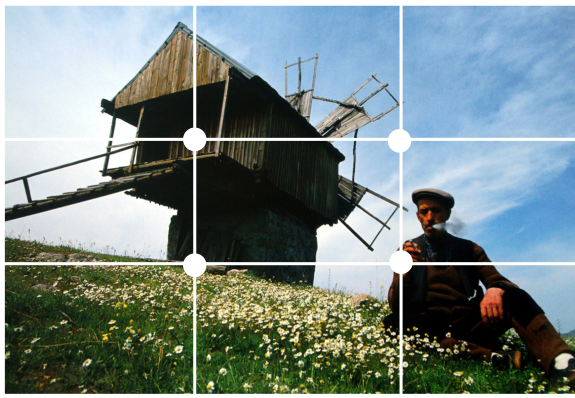
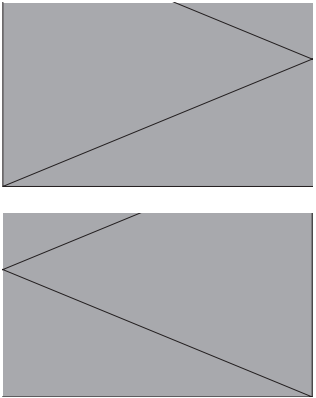
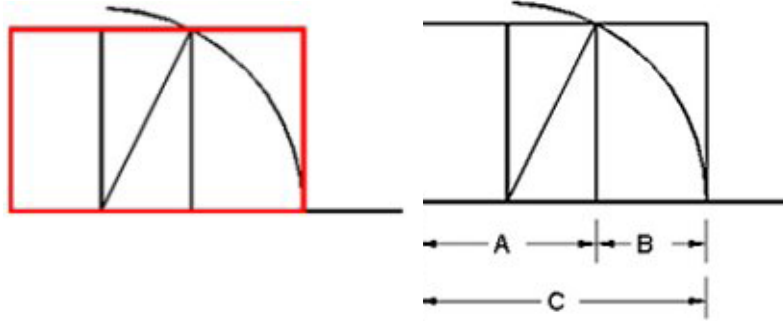
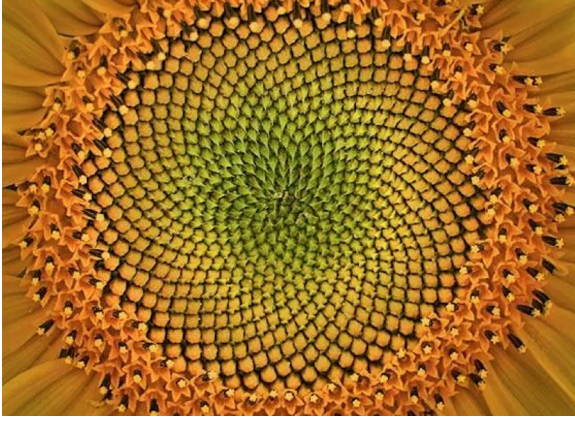




*** Oran / Orantı**, ölçütler arasındaki ilişkidir. Bir tasarımda yer alan öğelerin eniyle boyu ya da genişliğiyle yüksekliği gibi birbirleriyle kurduğu ilişkiler, tasarım izleyicisini etkileyen öğelerdir.

Tasarımın çekici hâle gelmesi için orantısal oyunlardan yararlanmak; görsel bir hareketlilik yaratabilir. Bir nesneye, doğadaki bir canlıya, görkemli bir yapıya ya da bir insana baktığınızda dengeli bir form ve hoş giden bir görüntü ile karşılaşıyorsanız bu altın oranın yarattığı büyüleyici etki olabilir.

Altın oran, matematik ve sanatta, bir bütünün parçaları arasında gözlemlenen, uyum açısından en yetkin boyutları veren geometrik ve sayısal bir oran bağıntısıdır. $(1+\sqrt{5})/2$ oranı yaklaşık olarak 1.618 sayısına eşittir.



*İnsan yüzünde ve vücudunda, piramitlerde, salyangoz kabuğunda, ayçiçeğindeki dizilimde, çam kozalağında **Altın Oran** görmek mümkün.*

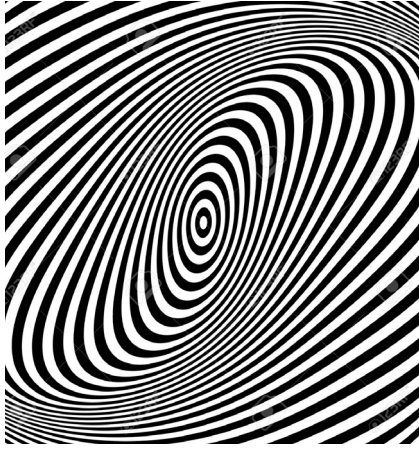
*Altın Oran, **Fibonacci** Serisi diye bilinen sayı dizisindeki elemanlarda da görülmektedir. Bu serideki sayılar; 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, 377, 610, 987, 1597, şeklinde, her sayı bir önceki iki sayının toplamı şeklindedir.*

Solda elde ettiğimiz dikdörtgen, bir Altın dikdörtgendir. Uzun kenarın, kısa kenara oranı 1.618 dir, yani Altın Oran'dır.

*Fotoğraf çekerken çerçeveyi yatay ve dikey üçe bölen çizgilerin kesiştiği noktalar, ana konu için en uygun noktalardır. Bu noktalara **altın nokta** da diyebiliriz.*

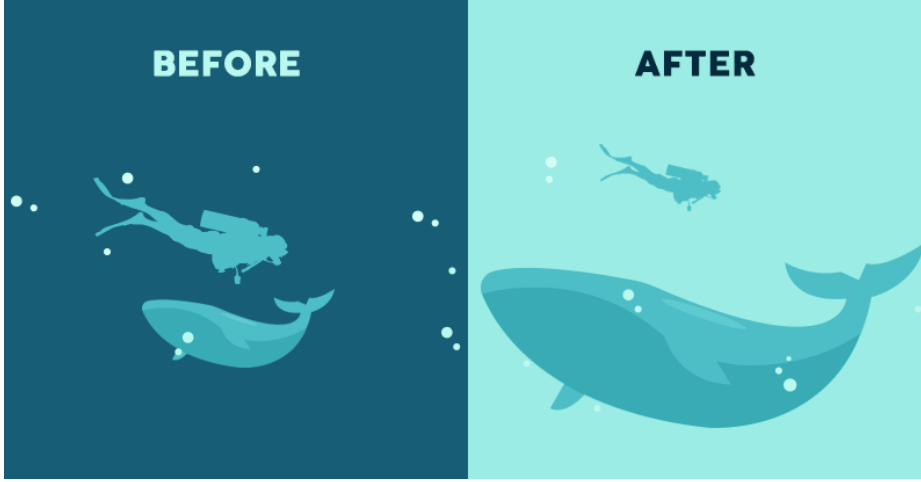


*** Hareket**, gözünün kompozisyonun içine ya da çevresine doğru yönlendirilme yoludur. Bir cismin sabit bir noktaya göre devamlı olarak durumunu değiştirmesine **hareket** denir. Bir resmin yüzeyi bir leke ya da bir çizgi ile bölünmediği sürece durağandır. Amaç durağan yüzeyi canlandırmaktır. Hareketi kontrastlık meydana getirir. Işık gölge yardımıyla oluşmuş hacimli parçaların birbirine zıt yönlerde yerleştirilmesi yani kontrastlığı hareketi yaratır.

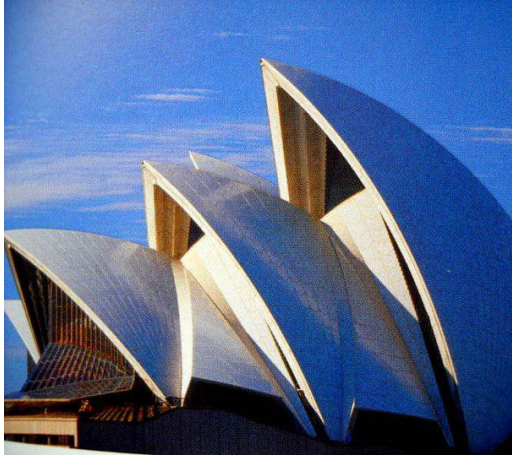


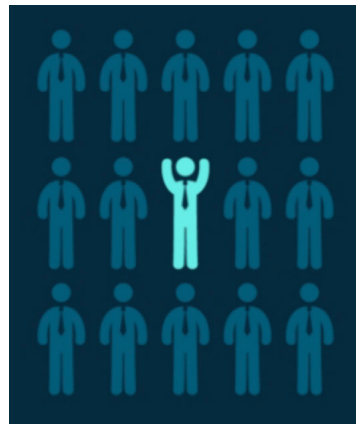
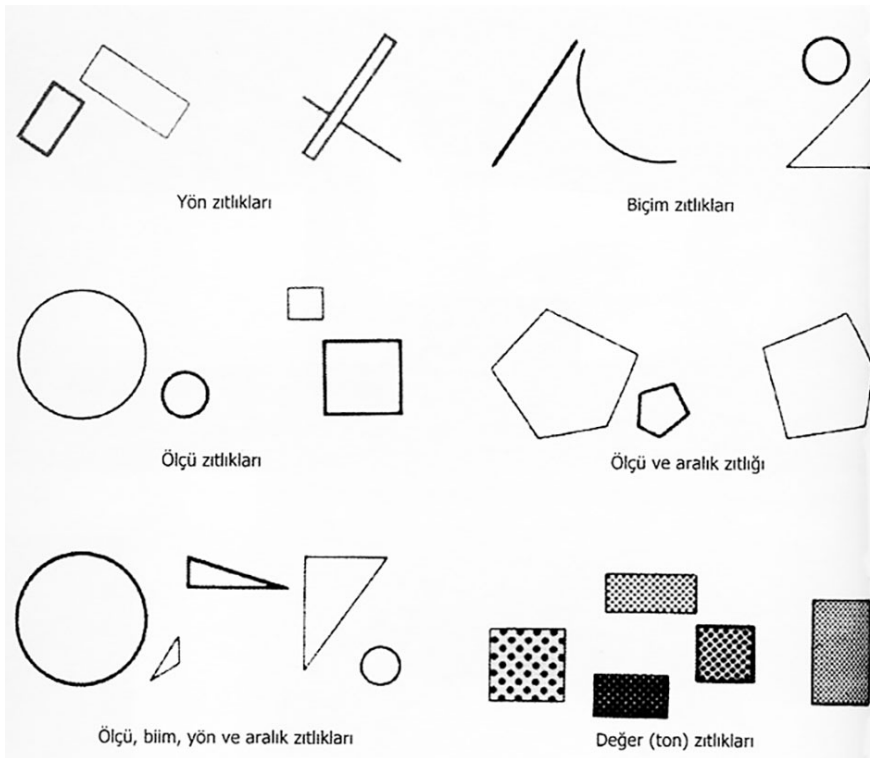
Hareket, tasarıma **canlılık** verir, **odaklanmayı** kolaylaştırır, izleyiciyi **dinamik** tutar, **duygulara** yön verir, **monotonluğu** engeller.

Yön değişikliği, açık-koyu ilişkisi, boşluk-doluluk ilişkisi, çizgi değişikliği, abartı ve zıtlıklarla hareket oluşturabilir.



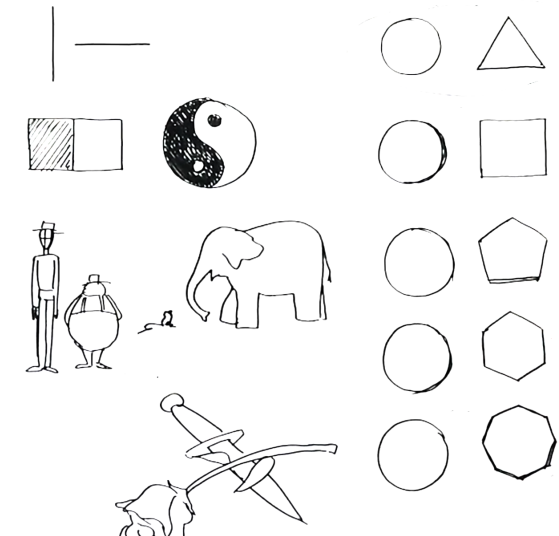
*** Hiyerarşi (Koram),** tasarım elemanlarının önem derecelerine göre sıralanmasıyla oluşmaktadır. İki karşıt ucu uygun kademeler aracılığıyla birbirine bağlayan temel tasarım ilkesidir. Görsel hiyerarşi insanların, bilginin nasıl organize edildiğini anlamasına ve görseli gözden geçirmesine yardımcı olur.

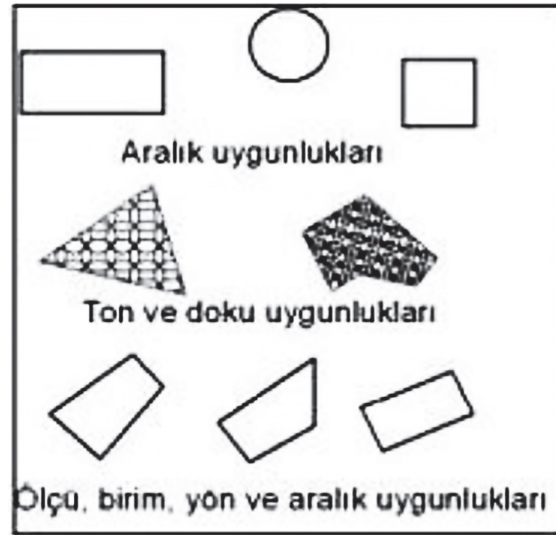
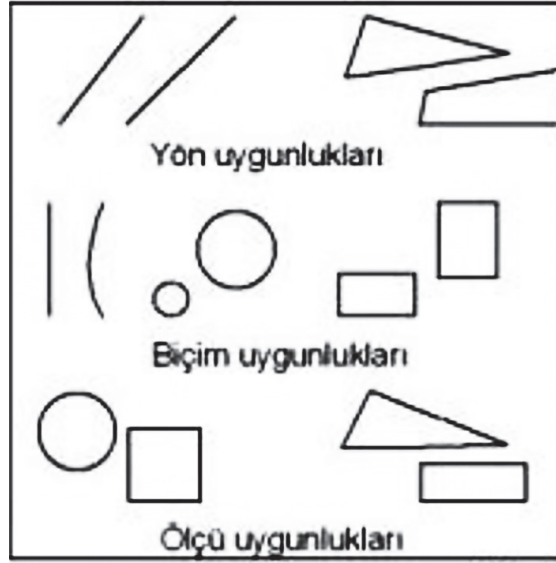




*** Zıtlık,** (Karşıtlık / Kontrast), öğeler arasında farklılık yaratmadır. Bunlar yön, biçim, ölçü, aralık, ton, renk, doku, çizgi, üslup zıtlıkları ile olabilir. Zıtlık, uyumsuzluk, hareket, ilgi, denge, gerilim, vurgu oluşturur.

Uyuşmazlık, farklılık, değişiklik, çelişki, kontrast etkisi oluşturur.





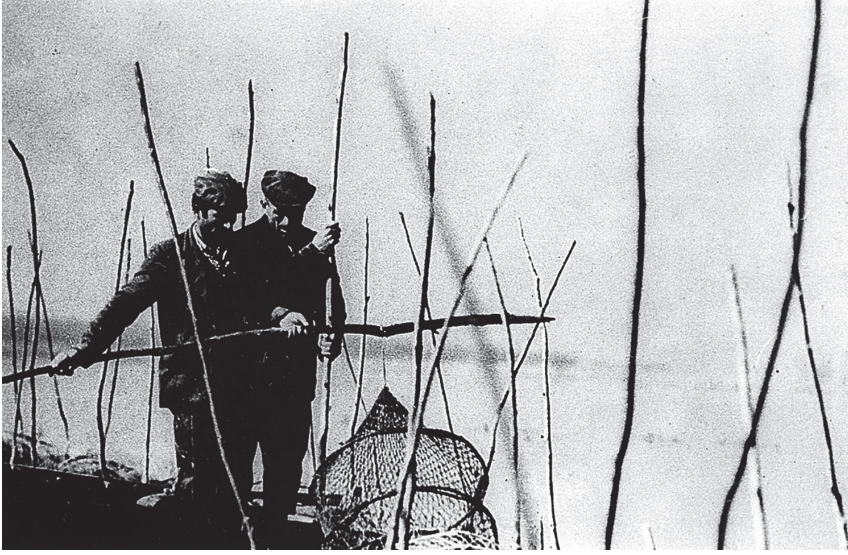
* **Uygunluk**, cisimler arasında ortak veya hissedilir benzerliklerin bulunmasına denir. Bu özellik cisimler arasında kolay bağlantı kurabilmemizi kolaylaştırır. Uygunluk, **biçim, ölçü, renk, ton, doku** vb. yönlerden olabilir. Bunların biri ya da birkaçı da bir arada olabilir.

* **Fiziksel uygunluk** (dış yapıdaki uygunluk): Tasarımı oluşturan öğelerin ölçü, biçim, ton doku, yön vb bakımlardan benzeşmesi.

* **Hizmet uygunluğu**: Biçim yönünden farklı olsalar da aynı hizmet için birleştiklerinden uygundur. Sabunluk , diş fırçası kabı gibi.

* **Biçim uygunluğu**: Bazı formlar birbirleri ile ilgileri olmadıkları halde, biçim yönünden benzerlik gösterebilirler.

* **Üslup uygunluğu**: Öğeler arasındaki yakınlık ve birlik, parça ile bütün arasındaki uyum üslup uygunluğu ile sağlanır.

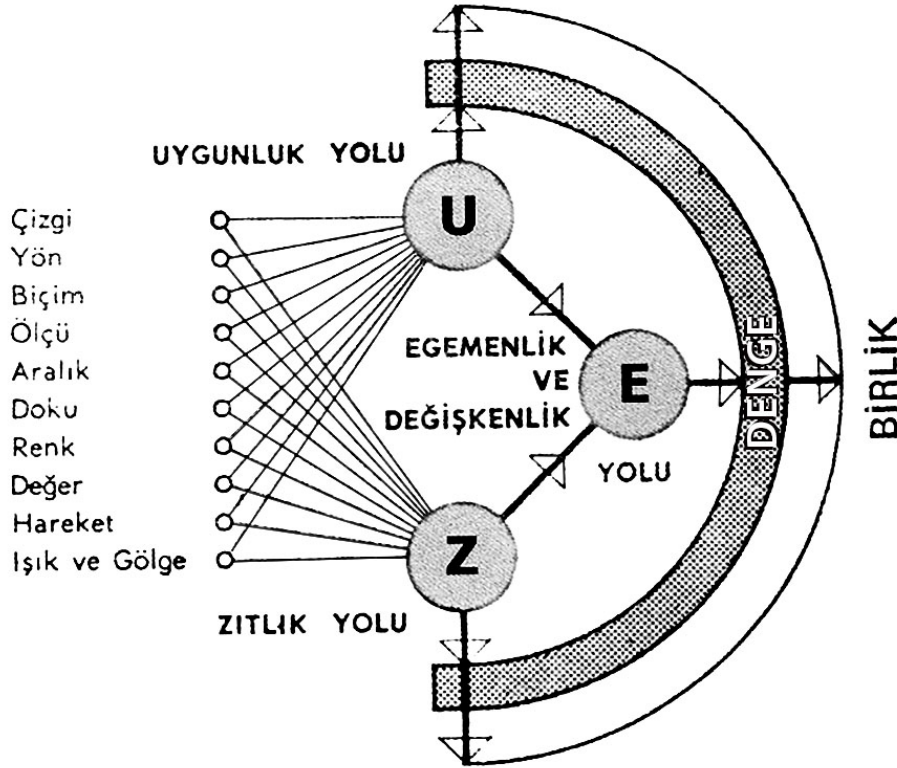


*** Egemenlik**, kompozisyonda kullanılan öğelerden birinin ya da bir grubun diğer öğelere göre ölçü, değer, renk, doku bakımından üstünlük sağlamasıdır. Her türlü egemenlik zıtlıkla sağlanır. Tasarımın esas düşmanı tek düzeliktir.

Bir kompozisyonda **odak noktası** oluşturmak dikkat çekmeyi, bakan kişide haz uyandırmayı sağlar. Dikey öğelerin egemen olduğu bir düzenlemede bir yatay öğenin kestiği nokta odak noktası olabilir. Bu oluşum bir zıtlıktır.

Zıtlıkla oluşturulmuş bir hareket, bir şiddettir. Beklemmeyen, ilginç öğeler dikkat çekerler.



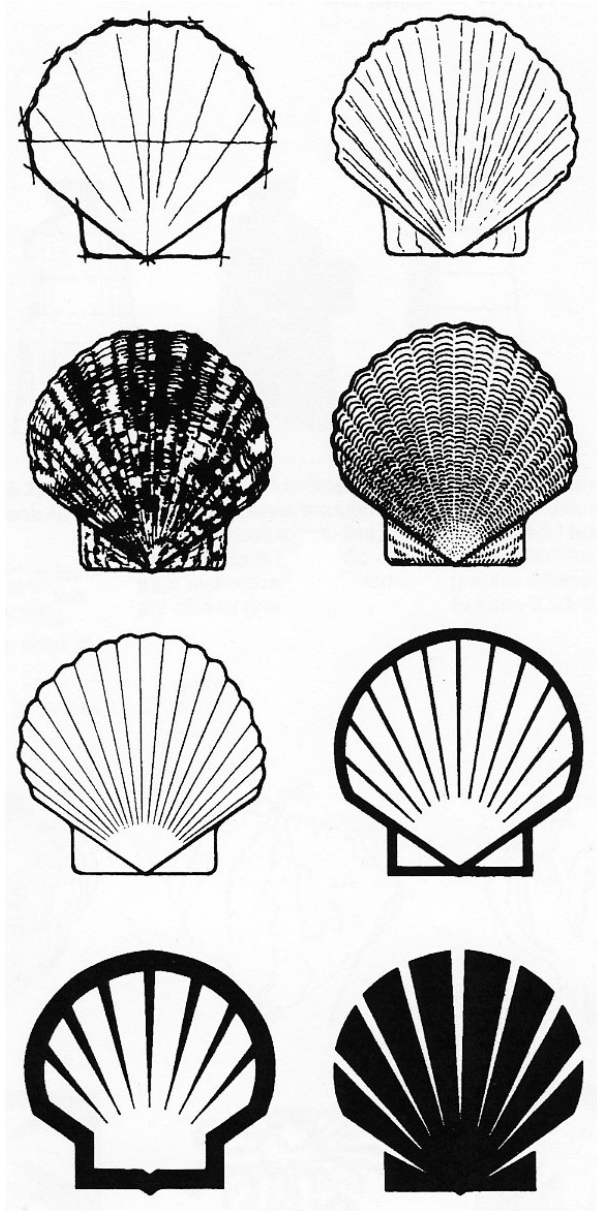


* Birliğe Ulaşma Yolları:

Bir kompozisyonda kullanılan öğelerle **dengeli** bir **birliğe ulaşmanın** 3 yolu vardır. Bu yollar bütün sanat dallarında, müzikte, tasarımda baş vurulan yöntemlerdir.

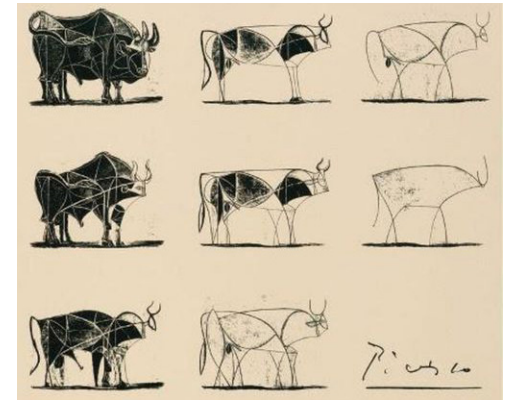
Ögelerin kendi içinde uygunluk göstermesi **uygunluk yolu** ile, zıtlık göstermesi **zıtlık yolu** ile, içinde zıtlık yani değişkenlik taşıyan uygunluk / egemenlik ise **egemenlik ve değişkenlik yolu** ile olur.

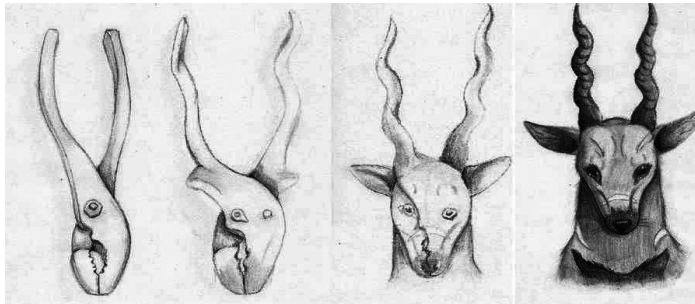
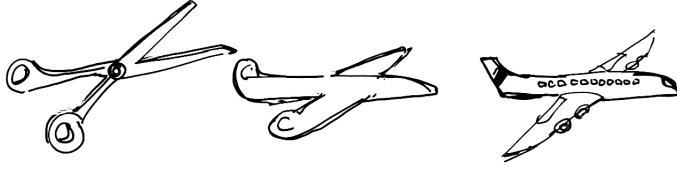
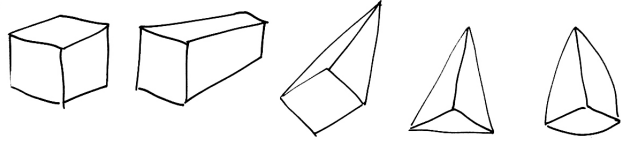
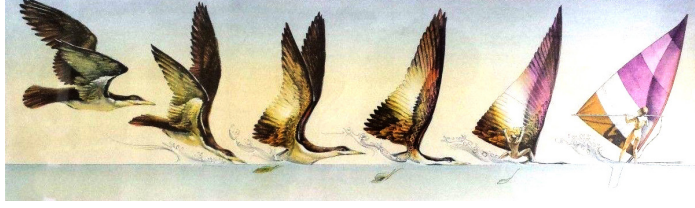
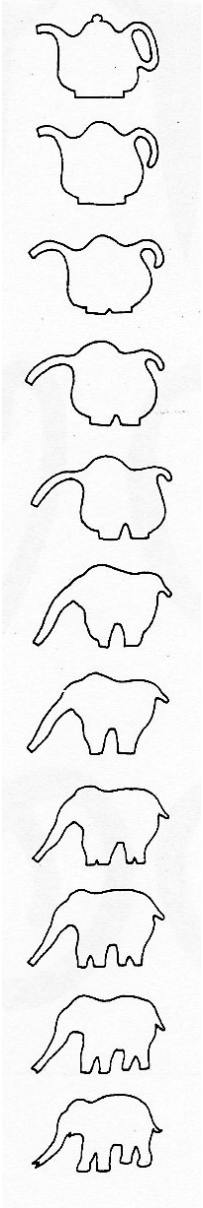
Bu üç yoldan en çok tercih edileni egemenlik ve değişkenlik yoludur. Monoton değildir, kavgalı da değildir. Heyecan taşır.



* Soyutlama:

Tasarımcılar, iki boyutlu şekilleri soyutlayıp onları simgelere dönüştürebilirler. Bunun için önce objeyi çizgisel basitliğe indirgemek, görsel karakterini koruyarak renginde, ışığında, dokusunda ayıklama yapmak, sadeleştirmek, kısaca basitleştirmek gerekir.





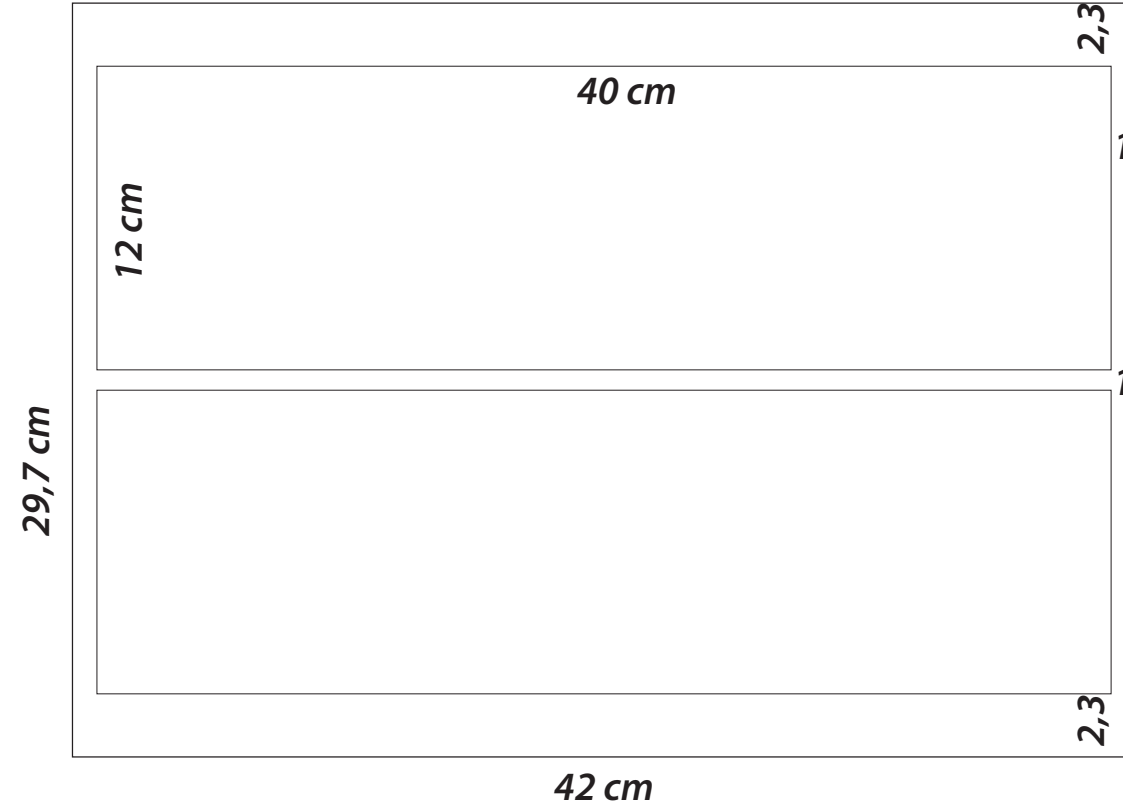
* **Transformasyon / Dönüşüm:**

Doğada var olan bir objenin, bir canlının aşamalı olarak biçim değiştirmesi, başkalaşım, başka bir şeye dönüşmesine transformasyon denir.

Transformasyon, yaratıcı düşünce oluşumuna katkı sağlar, gözlem gücünü geliştirir, tasarımda dönüşüm kullanımı için fikir zenginliği yaratır.

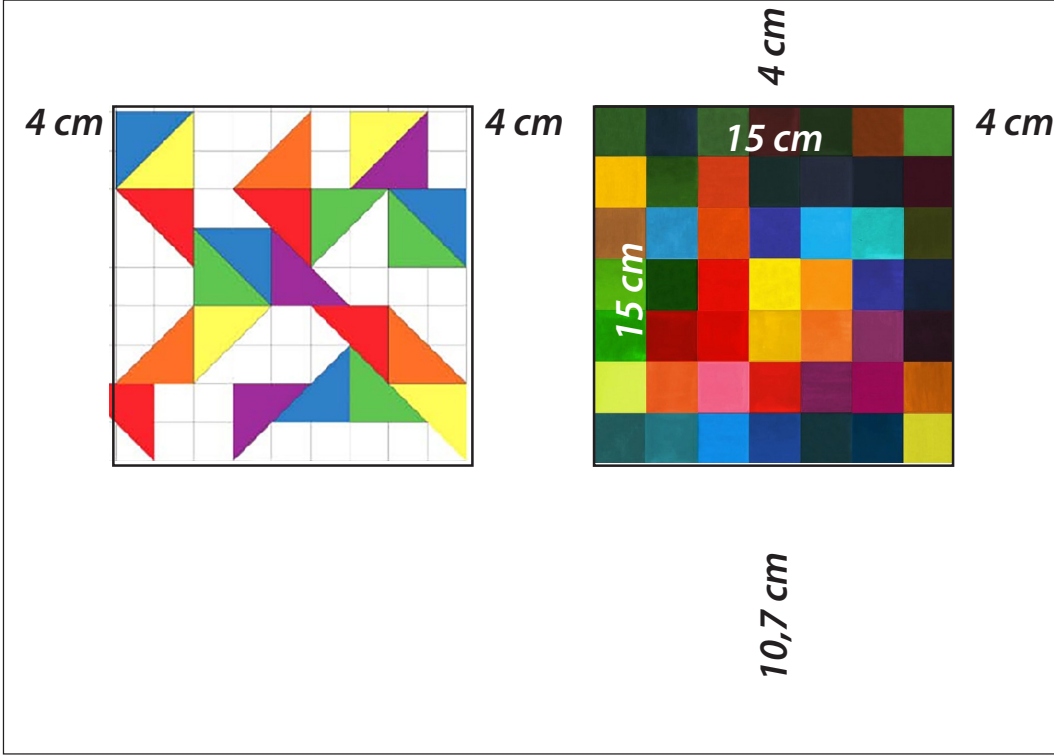
*Transformasyon ile gözlük bisiklete, cetvel kırkayağa, yılan, şemsiyeden mantara, pirzoladan pipoya, kurşun kalemden füzeye, dürbünden baykuşa, şapkadan tavşana, mousedan fareye, teraziden tahtaravalliye, kablumbağadan cevize, taburaden ahtapota, kurbağadan arabaya, masadan file dönüşüm yapmak mümkün. **Dönüşüm karesi ne kadar fazla olursa sonuç o kadar başarılı olur.***

Ödev 7: Transformasyon / Dönüşüm Uygulaması



1. 29,7x42 cm (A3) resim kağıdında 12x40 cm 2 dikdörtgen çiziniz.
2. Transformasyona uygun seçtiğiniz bir obje ya da bir canlıyı aşamalı olarak başkalaştırıp, olmasını istediğiniz biçime dönüştürünüz.
3. Dönüştürmede objenin olası dokusunu, formunu, ışık gölgesini nokta ve çizgilerle belirleyiniz.
4. İsteyen renkli de çalışabilir.
5. İsteyen kağıdı dik de tutabilir.
6. İki farklı çalışma yapınız.

Ödev 8: Kolaj Tekniği ile Kompozisyon



1. 29,7x42 cm (A3) resim kağıdında 15x15 cm 2 kare çizersiniz.
2. Her hangi bir dergiden, gazeteden kestiğiniz kare, daire, üçgen şekillerini kullanarak iki farklı düzenleme yapınız.
3. Her karede en fazla iki çeşit şekil kullanınız. Egemenlik ve değişkenlik yolunu hatırlayınız.
4. Şekiller farklı büyüklükte, aralıkta, dokuda, renkte olabilir.

Kaynakça:

Akçadoğan, I. İnan (2006), **Temel Sanat Eğitimi ve Dijital Ortam**, Epsilon Yayınları

Becer, Emre, (2011), **İletişim ve Grafik Tasarım**, Dost Kitabevi

Güngör, İ. Hulusi, (2016), **Temel Tasar**, Patates Baskı Yayınevi

Öztuna, H. Yakup, (2007), **Görsel İletişimde Temel Tasarım**, Yorum Sanat ve Yayıncılık

Uçar, T. Fikret (2021), **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**, İstanbul: İnkılap Kitabevi