

Sanat Elemanları

Tasarım elemanları aracılığı ile bireyin duygu, düşünce ve hayalleri karşı tarafa aktarılabilir. Duygu ve düşüncelerin estetik bir biçimde aktarımına imkân tanıyan tasarım elemanları sayesinde yeni eserler ortaya konması kolaylaşır.

Estetik insanın duygu ve düşüncelerle kişinin içindeki güzellik vurgusunu, insanlarda heyecan uyandıracak şekilde ifade etmesidir. Estetik "güzelliğin kuramsal bilimi" olarak da tanımlanabilir.

Nokta: Temel tasarım elemanlarının başında gelir. Gözün algılayabileceği en küçük görsel birim olması noktayı önemli hale getirmektedir. İlk anda önemsizmiş gibi görünen bu kavram bir arada kullanıldığında tasarımın en

temel ögesi olarak dikkat çeker. Tek başına kullanıldığında durağanlığı ifade eden nokta; kâğıt yüzeyine sık, seyrek, büyük, küçük, sürekli tekrarlanarak uygulandığında farklı etkiler oluşturur.

Çizgi: Grafik olarak hareket hâlindeki bir noktanın belirli bir yönde eğiliminden doğar. Noktaların yan yana, aynı yönde kullanılması çizgi etkisi oluşturur. Çizgi noktaların birleşmesidir. Renk alanlarını sınırlar, kendi başına plan etkisi yapar, perspektif oluşturur ya da formlara dış kenar unsuru olarak kullanılır. Çizgi; görsel düzende hareketi, dengeyi, dokuyu, zıtlığı, bütünlüğü oluşturur. Doğada bulunan her şeyde çizgi gözlemlenebilir. İnsan, ağaç dikey çizgi; ufuk çizgisi, deniz yatay çizgidir. Gördüğümüz her şeyi yüzeye aktarırken sadeleştirme aracı olarak çizgiyi kullanırız. Herhangi bir objeyi, figürü stilize etmek için çizgiyi kullanırız. Düz, kıvrımlı, kesikli veya kalın çizgiler, farklı duygusal etkiler yaratır.



Renk: Işığın cisimlere çarptıktan sonra görme duyumuzda bıraktığı etkiye denir. Sıcak renkler enerji ve hareket, soğuk renkler ise dinginlik ve durağanlık hissi verir. Nötr renkler etkisizdir.

Işığın maddelere çarpıp, maddelerin üzerinden yansımaları gözle algılanması sonucu renk oluşur. Güneşli bir günde renklerin daha parlak ve daha canlı; kapalı havalarda ise daha mat ve soluk görünmeleri, renkleri görme konusundaki temel unsurun ışık olduğunu gösterir.

İki Boyut-Üç Boyut Kavramı

Eni ve boyu olan yüzeyler iki boyutludur. Örneğin; kare, dikdörtgen, daire, üçgen iki boyutludur. Gerçek olan, bir mekânda yer alan her nesne üç boyutludur ve hacme sahiptir. Eni, boyu ve yüksekliği vardır. Örneğin; küp, dikdörtgenler prizması, küre, üçgen prizma üç boyutludur. Nesnelerin kendisi üç boyutlu, gölgeleri iki boyutludur

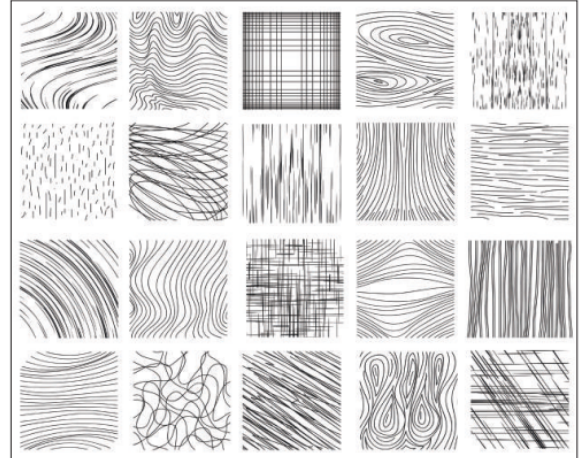
Form; Eni, boyu ve derinliği olan, mekânda yer alan üç boyutlu gerçek nesnelere için kullanılan ifadedir. Her nesnenin bir formu vardır. Form iki boyutlu yüzeyde açık-koyu ile hacimlendirilerek ifade bulur.

Biçim; Canlı ve cansız varlıkların tüm karakteristik özelliklerinin nokta-çizgi, leke, açık-koyu, doku, renk gibi öğelerle ifade edilmiş hâline denir.

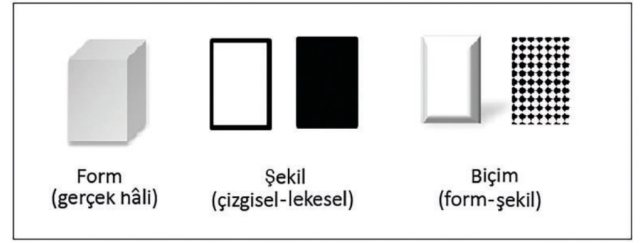


BİLGİ KUTUSU

Öklid'in "küçük parçanın büyük parçaya oranı" olarak tanımladığı altın oran, sanatta "altın kesim" olarak da anılır ve bir kareye yansı kadar daha eklenerek bulunan altın dikdörtgenle gösterilir. Altın oran yaklaşık 1,618 sayısına karşılık gelir.



Şekil; Nesnelerin iki boyutlu hâli olup dış hatlarının ifadesidir. Bir yüzeyi diğer yüzeyden ayırır. Her form bir şekle sahiptir. **Çizgisel** (çizgilerle oluşturulmuş) ya da **lekesel** (tek ton değeri kullanılarak ifade edilmiş) olabilir. Algılanması için bir zemin şarttır.



Doku: Yüzeyin dokusunu, eserin hissini ve gerçeklik algısını etkiler. Pürüzlü, düz, kabartmalı...

Mekam/Uzam: Sanata özgü olan sınırlanmış uzay parçasına "mekan" ya da "uzam" adı verilir. Mekan, tüm figürleri ile sanatsal evrenin içinde yaşam bulduğu bir alandır.

Tasarım İlkeleri

Ritim: Benzerliklerin düzenli tekrarı ile oluşan bir durumdur. Uyum, süreklilik ve düzen içerir. Doğada ritim içeren unsurlara sıklıkla rastlarız. Uğur böceğinin üzerindeki noktalar, zebrenin çizgileri, bal peteğinin gözenekleri, bir çiçeğin yaprakları gibi. Bir müzik parçasında, saatin tik taklarında, koşan bir insanın adımlarında da ritim vardır. Tasarımda şekil, biçim, ton, renk gibi elemanlarla oluşturulan ritim, farklı ya da aynı yön ve aralıklarda belirli bir düzen içinde olur. Bu düzen, denge ve uyumu beraberinde getirir. Ritim kompozisyona hareket kazandırarak tasarımı monotonluktan kurtarır.

Denge: Form, biçim ya da şekillerin büyüklük, ton, renk, nokta-çizgi, doku gibi özelliklerinin yüzey ya da mekân içinde birbirlerinin ağırlıklarını karşılayacak biçimde dizilmesidir. Denge, kompozisyonda bütünlük sağlar. Simetrik ve asimetric olmak üzere iki çeşidi bulunur

Tekrar: Şekil ya da formların biçim, renk, ölçü, değer, doku gibi özelliklerinin aynı olması; farklı yön ve aralıklarda birden çok kullanılmasıdır. Tam tekrar, değişken tekrar, aralıklı tekrar ve serbest tekrar olmak üzere dört çeşittir.

Oran-Orantı: Tasarımda nesnelere arasındaki denge halidir. Verilmek istenen mesaja göre değişim gösterir.

Vurgu: Tasarımın ortaya çıkış amacıdır. Vurgu ne kadar başarılı ise tasarım da amacına o kadar ulaşmıştır.

- Vurgu eserin en göze batan kısmıdır.
- Vurgu ana konunun öne çıkarılmasıdır.
- Vurgu en ilginç bölümdür.
- Vurgu tasarımda ilk görülen noktadır
- Vurgu bir ögenin diğerlerine göre baskın olmasıdır. Vurgu sanatçının izleyiciyi çekmek istediği ilgi merkezidir.

Birlik/Bütünlük: Bütünü oluşturan parçaların birbiriyle ilişkili olması durumudur. Göz benzer nesnelere gördüğünde, Gestalt ilkelerine göre, bunları doğal olarak gruplandırır. Kompozisyonda kullanılan biçim, doku, renk vb. bakımından benzerliklerin dengeli yerleşimleri bütünlük oluşturur. Birbirine zıt olan parçaların birlik içinde olması uyum ve dengeli bir düzen gerektirir.

Çeşitlilik: Tasarımın monoton olmaması için farklı unsurlar barındırmasıdır

Sadelik : Anlatılmak istenen ifadenin yalın olana yönelmesidir. İnsan gözü sade biçimleri daha kolay algılar. Bütüne uymayan ve anlatımı bozan unsurlar, uyumsuz biçim, şekil, doku vb. öğeler ve fazla olan ayrıntılar tasarımdan çıkarılarak sadeliğe ulaşılır. Farklı biçim, renk, doku gibi öğelerin sayısının fazla olması sadeliği bozar.

Zıtlık / Kontrast : Şekil ya da formların doku, renk, açık-koyu, ölçü, yön durumlarına göre zıtlık oluşturur. Gece ve gündüzün bir günü; kuzey, güney, doğu ve batının yönleri oluşturması gibi zıt unsurların birlikteliği bütünü oluşturur. Zıtlıklar, birbirlerinin daha iyi algılanmasını sağlar. Biçim, ölçü, renk, ton, doku, yön gibi öğelere uygulanan zıtlık, kompozisyonda çeşitlilikle gelen bir denge sağlar.

Hareket: Belirli bir zaman aralığında, başlangıcı ve sonu olan ya da aralıksız devam eden bir eylemdir. Ögelerin konum değişikliğidir. Bu değişim tasarıma çeşitlilik katar.

Ritim harektir ancak her hareket ritmik özellik taşımaz. Giden bir araba, uçan bir balon ritmik olmayan harekete örnek verilebilir. Hareket unsurunu tasarımda, çizgi ve biçimlerdeki yön değişikliği ve mevcut durumdaki değişim (ton, renk, doku, ölçüdeki farklılıklar) olarak ifade edebiliriz

Perspektif : Doğada bulunduğumuz noktaya yakın yerlerdeki varlıklar gözümüze gerçek boyut ve renkleriyle açık net biçimde gözükür, bulunduğumuz noktadan uzaklaştıkça varlıkların boyutları küçülür, renkleri soluklaşmış gözükür. Gözdeki bu algılama olayının çizim ve renk olarak betimlenmesine perspektif denir.

Zıtlık/Kontrast: Şekil ya da formlar doku, renk, açık-koyu, ölçü, yön durumlarına göre zıtlık oluşturur. Gece ve gündüzün bir günü; kuzey, güney, doğu ve batının yönleri oluşturması gibi zıt unsurların birlikteliği bütünü oluşturur. Zıtlıklar, birbirlerinin daha iyi algılanmasını sağlar. Biçim, ölçü, renk, ton, doku, yön gibi öğelere uygulanan zıtlık, kompozisyonda çeşitlilikle gelen bir denge sağlar.

Koram / Hiyerarşi : İzleyicinin gözünün kompozisyonda yönlendirilmesini sağlar. Ölçü, renk, açık-koyu ve espas; hiyerarşi oluşturmada etkindir. Büyükten küçüğe, koyudan açığa, maviden turuncuya geçiş azalan ya da artan kademelerle sağlanır. Koram, öğelerin diziliş şekline göre çeşitlenir.

Gestalt Psikolojisi Kuramı

Gestalt kuramının temel dayanağı, insan zihninin nesnelere gruplandırarak bir bütün olarak algılamasıdır. Bir sanat eserini ya da tasarımı oluşturmak sanatçı veya tasarımcının uzun zamanını alsa da izleyicinin eseri algılaması anlık bir durumdur. İzleyici, Gestalt kuramına göre bütünü görür. Gestalt kuramına göre;

- Eksik kalan şekiller zihinde tamamlanır (Şekil 2.1).
- Benzer nesnelere gruplandırılarak algılanır (Şekil 2.2).
- Simetrik nesnelere bir bütün olarak algılanır (Şekil 2.3).
- Tasarımdaki unsurların birbirini tamamlaması bütünlük oluşturur.
- Unsurların birbiriyle bağdaşması uyum hissi verir.
- Tasarımda farklı şekiller, tonlar vb. kullanılması çeşitlilik sağlar.
- Biçim, ton, doku vb. öğelerde aykırılık olması zıtlık oluşturur.
- Bir öğenin birden fazla sayıda kullanılması tekrar sağlar.
- Öğelerin belli bir düzen içinde tekrarlanması ritim ve hareket oluşturur.
- Öğelerin ağırlığının yatay ve dikeyde her iki tarafa eşit dağılımı denge oluşturur



Şekil 2.1



Şekil 2.2



Şekil 2.3



Harf Formunu Oluşturan Temel Ögeler

Tipografik Unsurlar

Tipografi : Yazılarda ve metinlerdeki her tür harf ve işaretin tasarlanma sanatına denir.

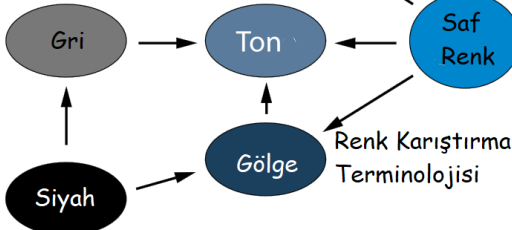
Font Seçimi: Okunabilirlik için uygun bir font seçin. Basit ve temiz fontlar genellikle tercih edilir. Başlıklar ve gövde metinleri için farklı fontlar kullanarak hiyerarşi oluşturabilirsiniz.

- Font Boyutu:** Metni rahatça okumak için uygun font boyutları seçin. Başlıklar daha büyük boyutlarda olabilirken, gövde metinleri daha küçük boyutlarda olmalıdır.
- Satır Aralığı:** Metinler arasındaki boşluğu belirlemek için satır aralığı ayarlayın. Aşırı sıkışık veya fazla geniş satır aralıkları okunabilirliği etkileyebilir.
- Paragraf Uzunluğu:** Metin paragraflarının uzunluğunu kontrol edin. Çok uzun veya çok kısa paragraflar okuma deneyimini olumsuz etkileyebilir.
- Renk ve Kontrast:** Metin rengini arka plana göre seçin ve yeterli kontrast sağlayın. Okunabilirlik için genellikle siyah veya koyu renk metinler tercih edilir.
- Vurgulamalar:** Vurgulamak istediğiniz bölümleri italik, bold veya renk gibi yöntemlerle vurgulayın. Ancak bu vurguları aşırı kullanmaktan kaçınin.
- Ayrıca Dikkat Edilmesi Gerekenler:** Kesme işaretlerini düzeltin, noktalamaları doğru yerleştirin ve tırnak işaretlerini düzgün kullanın.
- Duyarlı Tasarım:** Metinlerin farklı ekran boyutlarına uyum sağlayabilmesi için duyarlı tasarımı göz önünde bulundurun.
- İçerik Hiyerarşisi:** Başlıkları ve alt başlıkları farklı büyüklüklerde ve stillerde kullanarak içerik hiyerarşisini gösterin.
- Kutulu Metinler ve Bloklar:** Metinleri kartlar veya kutular içine yerleştirerek içeriği düzenleyin ve vurgulayın.
- Uzak Durulması Gerekenler:** Çok fazla farklı font kullanmaktan, aşırı süslemeli fontlardan ve karmaşık arka planlardan kaçınin.

Renk Modelleri

Ana renkler, nesnelere yansıyan ışığın temel anlamda algılanma halidir. Bu renkler homojen şekilde bulunur, iki rengin birleşmesi ile bu renkleri elde etmek mümkün değildir. 3 ana renk vardır. Bunları sarı, kırmızı ve mavidir.

Ara renkler, ana renklerin karışımı ile oluşan, ışığın farklı açılardan yansımaları ile ortaya çıkan renklerdir. Bu renkler, ana renklerin karışımı ve nötr renklerin desteği ile oluşur.



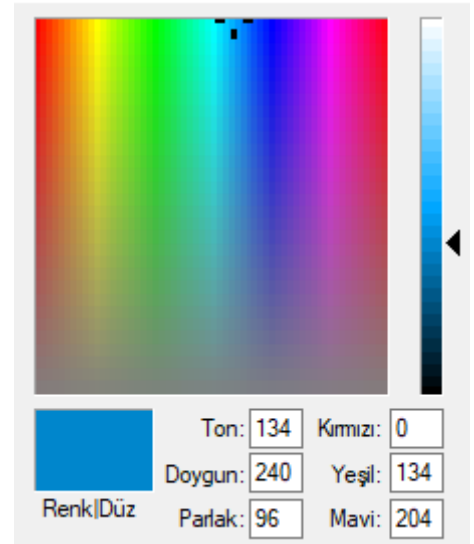
Başlıca renk terimleri:

Ton(Hue): Renk çarkındaki bir rengin daha aydınlık veya karanlık halidir. Koyu mavi, açık mavi gibi.

Ton Açıklığı(Tint) : Bir renk tonuna beyaz eklediğimiz zaman elde ettiğimiz tonlardır.

Gölge (shade) :Bir renk tonuna siyah eklediğimiz zaman elde ettiğimiz tonlardır.

Doygunluk (saturation): Bir renk tonuna hem beyaz hem siyah eklediğimiz zaman elde ettiğimiz zaman elde ettiğimiz tonlardır.



Dijital Tasarımda Kullanılan Renkler

a) RGB (Red, Green, Blue), Kırmızı, Yeşil, Mavi ve CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black) Cam Göbeği, Eflatun, Sarı, siyah/Anahtar **RGB, insan gözünün gördüğü tüm renklerden oluşurken , CMYK 4 rengin karışımıyla ışığın yansımalarını gösteren renk uzayıdır. RGB renkleri daha canlıdır.** Bu yüzden bilgisayar gibi teknolojik cihazların renk düzeni RGB iken, matbaa sektöründe CMYK kullanılır.

Kısaca çalışmamız **ekranda yayınlanacaksa RGB, basılacaksa CMYK** kullanmak daha sağlıklı olur.

NOT: CMYK ve RGB gibi başka renk uzayları da vardır.

Örneğin bayrağımızın kırmızı renk kodu renk uzaylarına göre şu şekildedir: HSL(356,92,46), HSV(356,96,89), HSLUV(12,98,48), CMYK(0,96,90,11), RGB(227,10,23)

b) Renklerin psikolojik etkileri vardır.

Kırmızı: Ateş, Enerji, öfke, canlılık, cesaret, aşk, heyecan.

Mavi: Huzur, sadelik, güven, sadakat ve sadelik.

Yeşil: Doğa, sağlık, başarı, refah ve yaratıcılık.

Sarı: Neşe, mutluluk, enerji, ilham ve öğrenme.

Not: Kültürlere, zamana göre renklerin anlamları ve uyandırdıkları hisler değişebilir.

Mor: Gizem, incelik, zenginlik ve bilgelik.

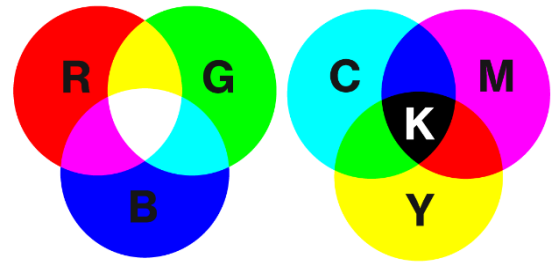
Siyah: Ciddiyet, güç, saygınlık ve prestij.

Beyaz: Safflık, temizlik, namus ve adalet.

Gri: Ortak, nötr, sıradan ve güvenli.

c) Verilmek istenen mesajın etkisinde renk seçiminin önemlidir. Kontras renk kullanımında etkiyi artırır. Verilmek istenen mesaja göre sıcak ve soğuk renkleri tasarımda kullanılmamalıdır.

d) Tasarımlarda renk kombinasyonları (renk paleti) kullanarak tasarımın etkisi artırılabilir. Birçok program ve web2.0 aracında renk paletleri hazır olarak bulunmaktadır.



Derleyen: Hasan ARSLANTAŞ

Yararlanılan kaynakların bir kısmı: https://meetyourwardrobe.com/wp-content/uploads/2022/12/Depositphotos_536943498_L-1024x682.jpg , , <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/0d/HLSphere.svg/550px-HLSphere.svg.png> , <https://www.printplace.com/blog/reasons-for-cmyk-printing/> https://en.m.wikipedia.org/wiki/Tint,_shade_and_tone <https://dribbble.com/stories/2021/09/22/cmyk-vs-rgb> , https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/125871/mod_resource/content/1/Temel%20Sanat%20E%C4%9Fitim%20Hafta%2011.pdf , <https://www.ogocer.com/blog/tipografi-nedir-nasil-yapilir/> , <https://www.renk.gen.tr/sicak-renkler.html> , <https://www.protan.com.tr/web-tasarimi-icin-renk-psikolojisi/> <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/d6/Tint-tone-shade.svg/853px-Tint-tone-shade.svg.png> , MEB MTAL GFA Temel Tasarım 9 Ders Kitabı , <https://www.sifirbirayinlari.com.tr/> , <https://pubhtml5.com/bookcase/dofw/>