

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
GRAFİK ANASANAT DALI

DİJİTAL ORTAMDA TEMEL SANAT EĞİTİMİ

Sanatta Yeterlik Tezi

173012

N. Irmak İNAN

Tez Danışmanı: Prof. Mehmet ÖZER

İstanbul - 2006

ÖNSÖZ

“Temel Sanat Eğitimi” dersinin, tasarımcı ve sanatçı yetiştiren kurumlar açısından önemi ve gerekliliği oldukça açıktır. Bu ders temel tasarım ve sanat ilkeleri çerçevesinde, öğrencilerin yaratıcılıklarını, hayal güçlerini, problem çözme yetilerini, görsel vizyonlarını geliştirirken, gerekli malzeme ve teknik bilgi ile de donatılmalarını sağlar.

Teknolojik gelişmelerin çok büyük bir hız kazandığı günümüzde, sanat ve tasarım alanlarında da, dijital dünyanın sunmuş olduğu olanaklar sonsuz çeşitlilik göstermektedir. Görsel yaratım sürecinde sınırların tamamen ortadan kalktığı ve sonsuz hayal gücü ile üretilebilirlik yine dijital dünyanın imkanları ile gerçekleşebilmektedir.

Çağdaş tasarım ve sanat eğitimi sürecinin başlangıç aşamasında yer alan “Temel Sanat Eğitimi” açısından, bu gelişmelere ve teknik yeniliklere kapalı kalmak doğru gözükmemektedir. Dijital dünyanın sunmuş olduğu olanaklar, temel sanat eğitim sistemi içerisinde yer bularak, günümüz sanatına ve tasarımına yaraşır sanatçıların, teknik yetkinlikte, çağdaş ve yaratıcı bireyler olarak eğitilmeleri amaçlanmalıdır.

Bu amaçlarla yola çıkılarak oluşturulmuş “Dijital Ortamda Temel Sanat Eğitimi” başlıklı tez çalışmasında, tez danışmanı Sn. Prof. Mehmet Özer’in belirlemiş olduğu konu başlıkları çerçevesinde, dijital ortamda örnek çalışmalar ve bu çalışmaların üretim aşamaları adım adım anlatılarak, bu dersi uygulayacak eğitmenlere kaynak teşkil edebilecek yapısal sistem meydana getirilmiştir.

Temel Sanat Eğitimi dersine ek ve teknik açıdan destekleyici böyle bir kaynağın eksikliği sebebiyle yöneldiğim araştırmamda, değerli bilgilerini ve yardımlarını esirgemeyen tez danışmanım Sayın Prof. Mehmet Özer'e, bilgi ve fikirlerinden yararlandığım Sn. Prof. Sema Ilgaz Temel'e, Sn. Prof. Çiler İnan'a, Sn. Doç. Selahattin Ganiz'e ve tez konumun belirlenmesinden, araştırmamın tamamlanmasına kadar geçen sürede, beni yüreklendirerek destek veren eşim Volkan Akçadoğan'a teşekkürlerimi sunarım.



İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	I
ÖZET	III
ABSTRACT	V
GİRİŞ	
1- NOKTA	4
1.1- DİJİTAL ORTAMDA NOKTA ÇALIŞMALARI.....	4
1.1.1- Aynı Boyuttaki Noktalar İle Farklı Düzenlemeler.....	4
1.1.2- Yapı Farklılıkları Olan Noktalar İle Düzenlemeler.....	14
1.1.3- İmajlar Üzerinde, Photoshop Filtreleri ile Nokta Çalışmaları.....	33
1.1.4- Farklı Nokta Çeşitleri İle Yüzey Değerlendirmes.....	36
1.1.5- Farklı Dokulardaki Noktalar İle Yüzey Değerlendirmesi.....	46
2- ÇİZGİ.....	56
2.1- NOKTALARIN OLUŞTURDUĞU ÇİZGİLER.....	59
2.1.1- Eğri Çizgiler.....	59
2.1.2- Düz Çizgiler.....	68
2.2- ÇİZGİLERİN FİZİKSEL YAPI FARKLILIKLARI.....	77
2.2.1- Adobe Photoshop Programında Oluşturulmuş Çizgi Alternatifleri.....	77
2.2.2- Corel Painter Programında Oluşturulmuş Çizgi Alternatifleri.....	96
2.3- NOKTA VE ÇİZGİ ÇALIŞMALARINDAN ÖRNEKLER.....	116
3- IŞIK.....	129
3.1- ADOBE PHOTOSHOP PROGRAMI İLE IŞIK-GÖLGE ÇALIŞMALAR.....	130
3.1.1- Yüzeysel Ton (Açık-Koyu) Çalışmaları	130
3.1.2- Hacimsel Ton (Açık-Koyu) Çalışmaları	147
3.2- İMAJ ÜZERİNDE IŞIK-GÖLGE ARAŞTIRMASI	156
4- FORM	163

4.1- İKİ BOYUTLU FORM ÇALIŞMALARI	165
4.1.1- Adobe Photoshop Programında İki Boyutlu Form Çalışmaları	167
4.1.2- Macromedia FreeHand Programında İki Boyutlu Form Çalışmaları	181
4.2- ÜÇ BOYUTLU FORM ÇALIŞMALARI	187
4.2.1 Macromedia FreeHand Programında Üç Boyutlu Form Çalışmaları	187
4.2.2 Autodesk 3ds Max Programında Üç Boyutlu Form Çalışmaları	195
 5- DOKU (Tekstür)	199
5.1- ADOBE PHOTOSHOP PROGRAMINDA DOKU ÇALIŞMALARI	203
5.2- AUTODESK 3DS MAX PROGRAMI İLE DOKU KAPLAMA ÇALIŞMALARI...	224
 6- STRÜKTÜR	229
6.1- STRÜKTÜREL YAPI ÇEŞİTLERİ	231
6.1.1- Birim+Sistem= Strüktür	231
6.1.2- Birim+Bağlayıcı Eleman+Birim>Sistem=Strüktür	232
6.1.3- Modül+Bağlayıcı Eleman+Modül>Sistem=Strüktür	233
6.2- TEKRAR	233
6.2.1- Tam Tekrar	234
6.2.2- Değişken Tekrar	234
6.3- AUTODESK 3DS MAX PROGRAMINDA STRÜKTÜR ÇALIŞMALARI	235
 7- RENK.....	241
7.1- IŞIK İLE RENK.....	242
7.1.1- Macromedia FreeHand Programı ile Renk Çarkı Yapımı.....	243
7.2- PIGMENTLER İLE RENK.....	247
7.2.1- Pigmentler ile Renk Çarkı.....	248
7.3- RENK KONTRASTLARI.....	250
7.3.1- Yalın Kontrast.....	250
7.3.2- Açık Koyu Kontrast.....	252
7.3.3- Sıcak Soğuk Kontrastı.....	254
7.3.4- Karşıt Kontrast (Tamamlayıcı Kontrast)	255
7.3.5- Kalite Kontrast.....	259

7.3.6- Yanılıcı Kontrast	261
7.3.7- Miktar Kontrastı	262
7.4- RENKLERİN PSİKOLOJİK ETKİLERİ	262
7.5- ADOBE PHOTOSHOP PROGRAMINDA RENK DÜZENLEME ARAÇLARI	265
7.6- DİJİTAL ORTAMDA OLUŞTURULMUŞ ÖRNEK ÇALIŞMALAR	275
8- ZITLIK	289
8.1- GÖRSEL ZITLIK	291
8.1.1- Boyut Öğesine Bağlı Zıtlıklar	292
8.1.2- Yön Öğesine Bağlı Zıtlıklar	293
8.1.3- Aralık (Boşluk) Öğesine Bağlı Zıtlıklar	296
8.1.4- Form Öğesine Bağlı Zıtlıklar	299
8.1.5- Işık Öğesine Bağlı Zıtlıklar	303
8.1.6- Renk Öğesine Bağlı Zıtlıklar	306
8.2- KAVRAMSAL ZITLIK (İşlevsel Zıtlık)	309
8.3- DİJİTAL ORTAMDA OLUŞTURULMUŞ ÖRNEK ÇALIŞMALAR	310
9- SANAT ESERLERİ	316
9.1- NOKTA ELEMANININ ÖNEM KAZANDIĞI SANAT ESERLERİ	316
9.2- ÇİZGİ ELEMANININ ÖNEM KAZANDIĞI SANAT ESERLERİ	320
9.3- FORM ELEMANININ ÖNEM KAZANDIĞI SANAT ESERLERİ	322
9.4- IŞIK ELEMANININ ÖNEM KAZANDIĞI SANAT ESERLERİ	324
9.5- DOKU ELEMANININ ÖNEM KAZANDIĞI SANAT ESERLERİ	327
9.6- STRÜKTÜREL YAPILI SANAT ESERLERİ	329
9.7- RENGİN ÖNEM KAZANDIĞI SANAT ESERLERİ	330
9.8- ZITLIK KAVRAMININ ÖN PLANDA OLDUĞU SANAT ESERLERİ	332
10- DİJİTAL ORTAMDA OLUŞTURULMUŞ KİŞİSEL ÇALIŞMALAR.....	333
SONUÇ	348
KAYNAKÇA	352
RESİMLER LİSTESİ	355

ÖZET

“Dijital Ortamda Temel Sanat Eğitimi” başlıklı sanatta yeterlik tez çalışmasında temel sanat eğitimi dersinin bilgisayar ortamında teorik ve pratik açıdan incelenmesi amaçlanmıştır.

Giriş bölümünde, sanatçı ve tasarımcı yetiştiren kurumların çağı yakalayabilmesi amacıyla ilk yıldan itibaren bilgisayar ve gerekli programların öğretimine yönelik dersleri eğitim programlarına eklemeleri gerekliliği üzerinde durulmuş, bunun da en doğru yönteminin Temel Sanat Eğitimi üzerine kurgulanmasıyla sağlanabileceği belirtilmiştir.

1. **Bölüm’de;** tasarım sürecinin ilk elemanı olan “**NOKTA**” konusu dijital ortamda oluşturulmuş örnek çalışmalar ve yöntemlerinin anlatımlarıyla irdelenmiştir.
2. **Bölüm’de;** “**ÇİZGİ**” konusu ve çeşitleri dijital ortamda oluşturulmuş örnek çalışmalar ve yöntemlerinin anlatımlarıyla irdelenmiştir.
3. **Bölüm’de;** “**İŞİK**” konusu dijital ortamda oluşturulmuş örnek çalışmalar ve yöntemlerinin anlatımlarıyla irdelenmiştir.
4. **Bölüm’de;** “**FORM**” konusu ve çeşitleri dijital ortamda oluşturulmuş örnek çalışmalar ve yöntemlerinin anlatımlarıyla irdelenmiştir.
5. **Bölüm’de;** “**DOKU**” konusu ve çeşitleri dijital ortamda oluşturulmuş örnek çalışmalar ve yöntemlerinin anlatımlarıyla irdelenmiştir.
6. **Bölüm’de;** “**STRÜKTÜR**” konusu ve çeşitleri dijital ortamda oluşturulmuş örnek çalışmalar ve yöntemlerinin anlatımlarıyla irdelenmiştir.
7. **Bölüm’de;** “**RENK**” konusu, çeşitleri ve renk kontrastları dijital ortamda oluşturulmuş örnek çalışmalar ve yöntemlerinin anlatımlarıyla irdelenmiştir.
8. **Bölüm’de;** “**ZİTLİK**” konusu ve çeşitleri dijital ortamda oluşturulmuş örnek çalışmalar ve yöntemlerinin anlatımlarıyla irdelenmiştir.

9. Bölüm’de; Temel Sanat konu ve ilkelerinin irdelenebileceği Sanat Eserlerinden örnekler yanında dijital ortamda oluşturulmuş kişisel çalışmalara da yer verilmiştir.

Sonuç bölümünde ise sanatçı ve tasarımcıların mutlaka çağdaş teknolojide belli bir yetkinliğe kavuşmalarının gerekliliği üzerinde durulmuş, ancak, unutulmaması gereken bir gerçek olarak da; teknik gelişmeler ve yenilikler ne denli sınırsız olursa olsun, önemli olanın, onu kullanan beyinlerin ürettiği düşünceler ve tasarımlar bütünü olduğu, geleneksel yöntemler, fotoğrafın kullanımı, dijital teknolojinin kullanımı yada daha henüz adını bilmediğimiz, hatta keşfedilmemiş yöntemlerin, her birinin sanatçının düşüncesinin aktarım sürecinde sadece birer araç olduğu vurgulanmıştır.



Abstract

In this Competence in Arts Thesis with the title of 'Basic Arts Education in Digital Environment', it has been intended to examine the computer based basic arts education in theoretical and practical terms.

In the Introduction part, it has been stressed that PC and related software training should be included in the curricula in order to enable the institutions that educate/train/raise artists and designers to reach contemporary levels, and it has been noted that the safest course is doing this within 'Basic Arts Education'.

In the 1st section, the subject of 'Point' which is the first element in design process has been considered by examining sample pieces and methodologies that were applied within digital environment.

In the 2nd section, the subject of 'Line' and its various types has been considered by examining sample pieces and methodologies that were applied within digital environment.

In the 3rd section, the subject of 'Light' has been considered by examining sample pieces and methodologies that were applied within digital environment.

In the 4th section, the subject of 'Form' has been considered by examining sample pieces and methodologies that were applied within digital environment.

In the 5th section, the subject of 'Texture' has been considered by examining sample pieces and methodologies that were applied within digital environment.

In the 6th section, the subject of 'Structure' has been considered by examining sample pieces and methodologies that were applied within digital environment.

In the 7th section, the subject of 'Color' has been considered by examining sample pieces and methodologies that were applied within digital environment.

In the 8th section, the subject of 'Contrast' has been considered by examining sample pieces and methodologies that were applied within digital environment.

In the 9th section, there made a room for the consideration of subjects and principles of sample artistic pieces and some personal pieces that were created in digital environment.

In the Conclusion part, it was emphasized that artists and designers need to reach a certain level of competence in modern technology; however it was also stressed that as a fact that should not be forgotten the important thing is the user of technology that comes up with a totality of thoughts and designs whatever the limitlessness of technical developments and innovations is. Therefore it was emphasized that all those traditional methods, usage of photography and digital technology, or even the unnamed, not yet discovered methods are only mere instruments for each artist to transmit their thoughts.

GİRİŞ

Sanat ve tasarım eğitiminin başlangıç aşamasında bulunan öğrencilerin, konuyla ilgili bu güne kadar edinmiş oldukları yanlış ve kalıplaşmış bilgi ve eğilimlerinin tamamen yıkılması, çok farklı bir perspektiften, sınırsız ve sonsuz denemelere olanak tanıyarak yaratıcılıklarının geliştirilmesi temel sanat eğitiminin başlıca amaçları arasındadır.

Temel sanat eğitiminin başlıca konuları olan nokta, çizgi, ışık, form, doku, strüktür, renk, zıtlık ve bu konuların açılımlarıyla öğrenciler; birçok teknik yetkinlik kazanırlarken, özgün yaklaşımlarla yaratıcı düşünce yetilerini, görsel ve kavramsal vizyonlarını da geliştirirler.

Temel sanat eğitiminin başlıca konuları kapsamında üretilen çalışmalar incelendiğinde sonsuz çeşitlilik ve sınırsız hayal gücü göze çarpar. Eğitimciler tarafından desteklenen ve cesaretlendirilen öğrencilerin çılgınlığa varabilecek deneysellikteki çalışmaları sadece konular çerçevesinde sınırlandırılmalıdır.

Açıkça; temel sanat eğitimi, görsel sanat ve tasarım eğitiminin en önemli basamağı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu eğitimin doğru ve nitelikli olarak uygulanabilmesi oldukça önemlidir. Bu da ancak çağdaş teknolojinin, yetkin eğitimcilerin deneyimleriyle birleştirilmesiyle olanaklı kılınmaktadır.

Teknolojik gelişmelerin çok büyük bir devinim içinde olduğu günümüzde: çağdaş eğitim açısından, bu gelişmelere kapalı kalmak doğru gözükmemektedir. Teknolojinin sunmuş olduğu yenilikler ve gelişmeler eğitim sistemine en doğru şekilde adapte edilmeli ve bu sayede de günümüz sanatına ve tasarımına yaraşır sanatçıların, teknik yetkinlikte, çağdaş ve yaratıcı bireyler olarak eğitilmeleri sağlanmalıdır.

Temel sanat eğitimi amaçları gereği deneyseldir. Öğrencilerin çalışmalarını yap-boz oynuyormuşçasına denemeler yaparak sürdürmeleri ve bu sayede de birçok farklı alternatifi kısa sürede gözlemlmeleri çok faydalı olmaktadır. Dijital ortamın sağladığı olanaklar bu açıdan yadsınamayacak kadar önemlidir. Hata yapma korkusu olmadan üretebilirlik, programların “Undo” (geri al) yada “History” (geçmiş günlüğü) komutlarının kullanımıyla, sınırsız denemeler yaparak sağlanabilir. “Adobe Photoshop” programı 1000 aşama geri almayı olanaklı kılarak sınırsız deneme ve yanılma şansını öğrencilere sunmaktadır.

3 boyutlu yada 2 boyutlu tasarım (Autodesk 3ds Max, Cinema 4D, Adobe Photoshop, Macromedia FreeHand), illüstrasyon (Adobe Illustrator) ve hatta resim (Corel Painter) yapmayı dijital ortamda olanaklı hale getiren programların “Temel Sanat Eğitimi” dersleri paralelinde öğretilmesi, çağın gerekliliği olarak düşünülmelidir. Bu programların kullanımı, öğrencilerin fikirlerini çok kısa sürelerde uygulayarak yeni alternatif oluşumları araştırmaları, hayal gücünün sınır tanımaz dünyasıyla buluşarak heyecanlanmalarını sağlamaktadır. Yine dijital ortamın kullanımı ile görsel vizyonları, anı anına dünyada bu alandaki gelişmeleri takip edebilmeleri sebebiyle oldukça gelişmektedir.

Sanatçı yada tasarımcı yetiştiren kurumların çağa ayak uydurabilmek amacıyla 1. yıldan itibaren eğitim programlarına eklemeleri gereken bilgisayar derslerinin “Temel Sanat Eğitimi” dersleri paralelinde kurgulanması en doğru karar olarak gözükmektedir. Burada amaç kesinlikle, kurs mantığı içerisinde salt bilgisayar ve program öğretimi olmamalıdır. Aksine dijital ortamın sağladığı olanaklar, özgün ve yaratıcı kişiliği geliştirme amacıyla kullanılarak, temel sanat dersinin konularının anlatımı ve bu konular çerçevesindeki deneysel ve araştırarak geliştirmeye yönelik çalışmalar ile sürdürülmelidir.

Güzel Sanatlar Fakülte'lerindeki bölümlerin ihtiyaçları doğrultusunda belirlenecek bilgisayar programlarının geleneksel yöntemler ile uygulanan Temel sanat eğitimi ders saatlerine ek olarak programa konulacak "Dijital Ortamda Temel Sanat Eğitimi" isimli ders ile verilmesi oldukça faydalı olacaktır.

"Dijital Ortamda Temel Sanat Eğitimi" başlıklı bu tez çalışmasında "Temel Sanat Eğitimi" dersine ait nokta, çizgi, ışık, form, renk, doku, strüktür, zıtlık gibi konular bilgisayar ortamında teorik ve pratik açıdan araştırılırken, bu konu başlıklarına göre dijital ortamda tasarlanmış çalışmalar, adım adım yapım aşamaları ile anlatılarak, geleneksel yöntemler ile karşılaştırmalı olarak, amaçları ve faydalarının anlatımıyla desteklenerek sürdürülecektir.

Her konu başlığında öncelikle konunun açılımının yapılması ve daha sonra da dijital ortamla bağlantısının kurularak örnek çalışmaların anlatımı ile, bu dersi uygulayacak eğitmenlere kaynak olması amaçlanmıştır. Konular ve çeşitli açılımları farklı birçok tekniğin uygulanmasını gerekli kılmış bu sayede de eğitmenler açısından örnek teşkil edecek yapı ortaya çıkmıştır.

Temel sanat eğitimi derslerinin en önemli özelliği olan kendini sürekli yenileme ve geliştirme, dijital ortamdaki uygulamalar açısından da oldukça gereklidir. Bu nedenle teknolojinin sunmuş olduğu yenilikler ve gelişmeler bu dersi uygulayacak eğitimciler tarafından, titizlikle takip edilmeli ve en doğru şekilde ders programına adapte edilerek "Dijital Ortamda Temel Sanat Eğitimi" dersinin geliştirilmesi amaçlanmalıdır.

1- NOKTA

Nokta, tasarım sürecinin ilk elemanıdır. Yüzey tasarımı, hacim tasarımı yada bir sanatsal anlatım süreci, o ilk adımla başlar. Noktaların yanyana gelmesiyle devam eder. Noktaların oluşturdukları birliktelikler, farklı psikolojik etkiler yaratmaları sebebiyle çok önemlidir. Aralarındaki büyük-küçük , açık-koyu, sık-seyrek, uzaklık-yakınlık ilişkilerini, renk ve konum farklılıklarını insan gözü ve beyni derhal algılayarak anlamlandırır. Bu sebeplerden, sanatsal üretimin ve tasarım sürecinin başlangıcında noktanın önemi çok büyüktür. Temel sanat eğitimi kapsamında yapılan çalışmalar nokta konusuyla başlar ve bu sayede öğrencilerin elde edecekleri bilgi birikimi herhangi bir görsel kompozisyona başlarken onlara yol gösterir.

Dijital ortam açısından da noktaların önemi büyüktür. Görsel tasarımla ilgi birçok program (Adobe Photoshop, Corel Painter v.b.) pixel mantığı ile çalışır. Yani oluşturulacak dökümanlar birçok noktanın bir araya gelmesiyle oluşur. Alana düşen nokta sayısı ne kadar çok ise görüntünün kalitesi okadar artar.

1.1- Dijital Ortamda Nokta Çalışmaları

1.1.1- Aynı Boyuttaki Noktalar İle Farklı Düzenlemeler

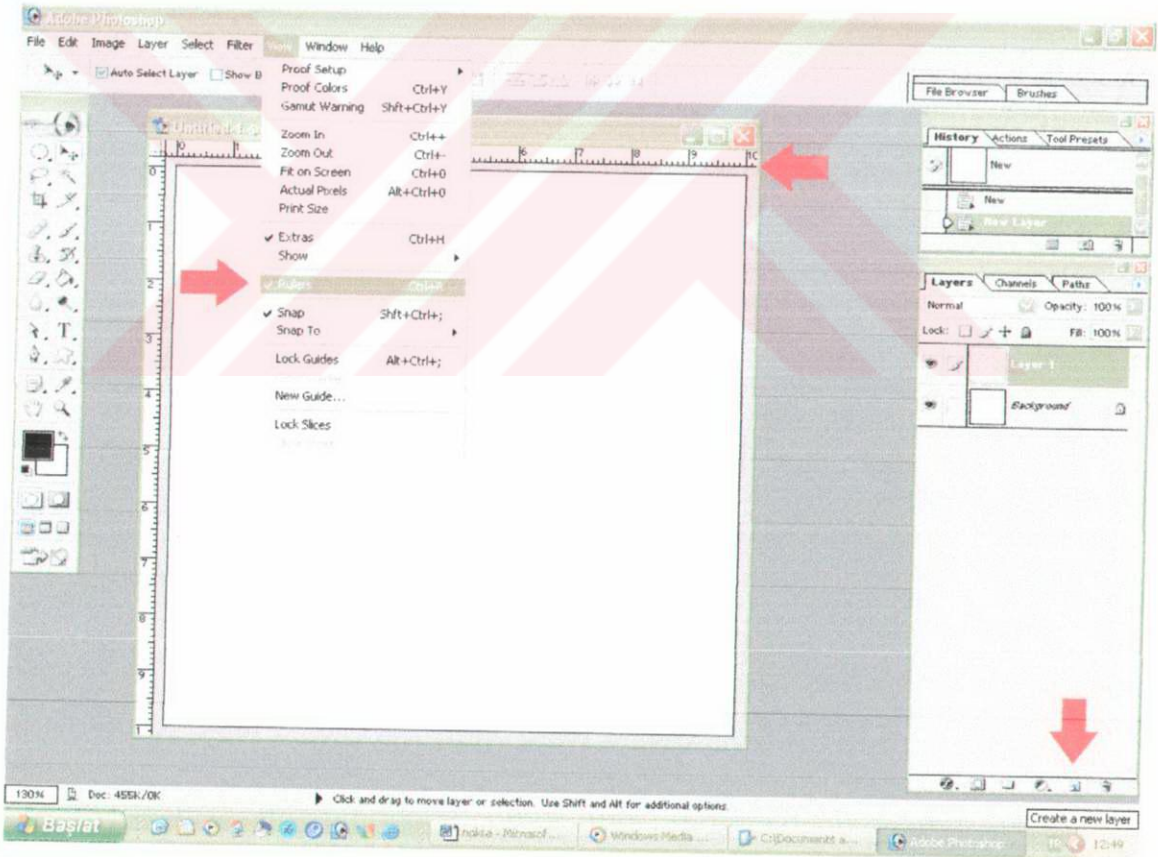
Adobe Photoshop 7.0 programı kullanılarak oluşturulacak çalışmalarda aynı boyuttaki noktaların, farklı düzenlemeler ile ne gibi farklı etkiler yaratacağı araştırılırken, aynı zamanda da programın olanaklarının öğrenimine yönelik başlangıç bilgileri elde edilecektir.

Başlangıç olarak programın “File” menüsünden New seçeneği ile yeni bir döküman açarken, boyutu 10x10cm , resolution: 100 pixel/inch olarak

belirleniyor. Pixel/inch olarak belirlenen bu değer çalışmanın çözünürlüğünü oluşturur. Yazıcıdan alınacak sonuç için, birebir çalışıldığı takdirde yeterli olabilecek görüntü kalitesi sağlanacaktır. Çözünürlüğün artırılması, bilgisayarın ram takviyesine ihtiyaç duymasını ve bu sayede de yavaşlamasına sebep olmaktadır.

Not: Resolution matbaaya gidecek 1/1 bir iş için 300 dpi olmalıdır ki, baskıda kaliteli sonuç alınsın.

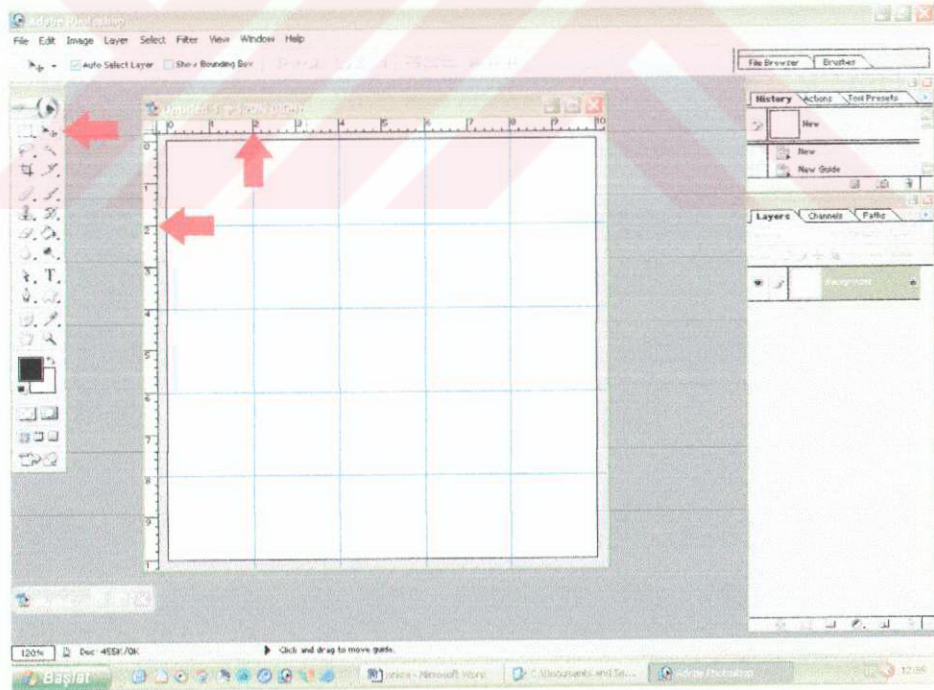
Yeni döküman açıldıktan sonra çalışmaların ölçüler kullanılarak daha kontrollü ilerlemesini sağlamak amacı ile view menüsünden rulers seçeneği işaretlenek cetveller çıkartılır. (Resim 1)



Resim 1

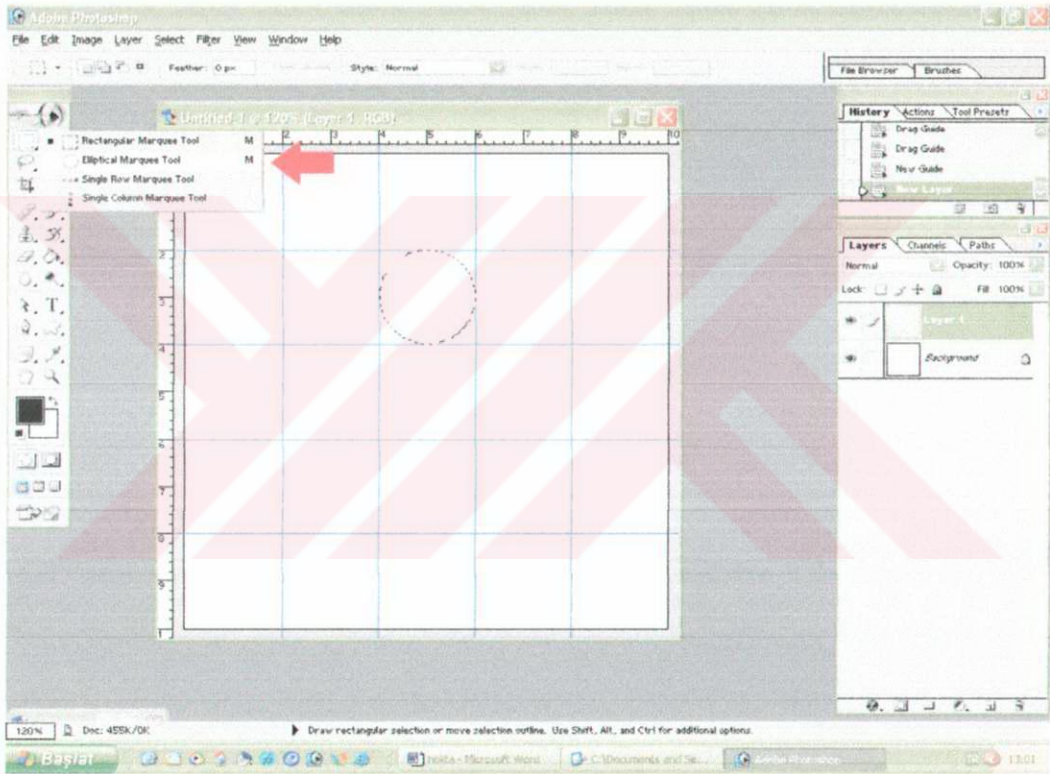
Daha sonra resim 1'in sağ alt köşesindeki okun işaret ettiği küçük kutuya basmak sureti ile yeni bir layer açılacaktır. Bu, layer paleti aktifken uygulanabilecektir. Yeni bir layer, yani katman şeffaf bir asetatta benzetilebilir. Bu alanın üzerinde çalışılacak herhangi bir şey gerekli görülmediği takdirde çöpe atılarak silinebilir. Çöp kovası okun işaret ettiği küçük kutunun hemen sağında bulunmaktadır. Katmanlarla çalışmanın sağladığı çok fazla olumlu özellik dersler ilerledikçe daha iyi anlaşılacaktır.

Katmanlara (layer) istenilen isimler verilebilir. Bu da, katmanlar arttıkça istenilen katmana kolayca ulaşılabilmesini sağlayan bir özelliktir. Katman aktifken yani üzerinde çalışılabilecekken rengi daha koyudur. Resim 1' de layer1 yazan alanın koyu yeşil ve yanındaki küçük kutucukta fırça simgesinin gözüküyor olması o katmanın aktif olduğunun belirtisidir. Layer1 katmanının altındaki background yani arka zemin, dökümana beyaz rengi vermektedir.



Resim2

Resim 2'de sol taraftaki araçlar paletinde okun işaret ettiği bu araç  "move" aracıdır. Herhangi bir katmanı yada parçayı hareket ettirmeye, taşımaya yarar. Burada hareket aracı rehber çizgileri çıkartmak amacıyla kullanılmaktadır. Resimde görmüş olduğumuz çizgiler sol ve üstteki cetvelimiz üzerinden faremiz yardımıyla tutup, çekip bırakmak suretiyle oluşturulmuşlardır. "Rehber çizgileri grafik alanında oluşturulan sanal sınır çizgileridir ve yazdırma işlemlerinden de etkilenmezler."¹

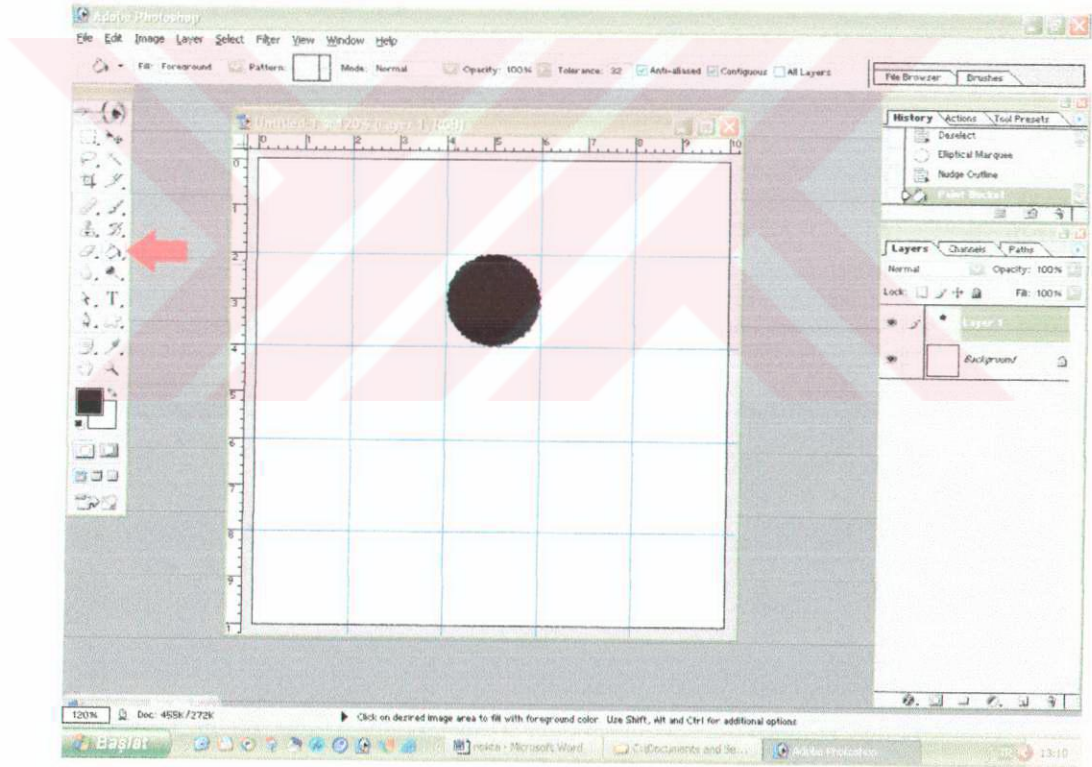


Resim 3

Resim 3'de okun işaret ettiği  bu araç daire seçim aracıdır. Araçlar paletinin sol üstündeki alana uzun basmak suretiyle çıkartılır.

¹ Yavuz Gümüştepe, **Adobe Photoshop 6.0.1**, İstanbul, Türkmen Kitapevi, 2001, s.165

Not: Aynı alandan kare  seçim aracına da ulaşılmaktadır. Daire seçim aracı ile seçim alanını oluşturmak için fare ile istenilen alana tıklanarak sağa ve aşağıya çekmek suretiyle alan oluşturulur. Bu alanın tam bir daire oluşturması için aynı zamanda "shift" tuşunun basılı olarak uygulanması gerekmektedir. Bu şekilde oluşturulmuş alan resim 3'de görüldüğü gibi noktalardan meydana gelmektedir. Seçim alanları da yardımcı elemanlardır. Bunları boya uygulamak için kullanılan şablonlara benzetebiliriz. Bu alanlara doğrudan boya dökülebilir, degrade uygulanabilir yada farklı bir çok fırça çeşidi ile yüzeyler oluşturulabilir. Seçim alanları içerisinde bu işlemlerden herhangi birisi uygulanmadığı takdirde baskıda gözükmezler.

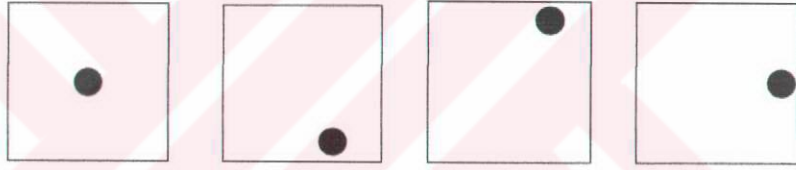


Resim 4

Not: Gerekli uygulama yapıldıktan sonra seçim alanının iptal edilmesi için CTRL+D kestirmesi kullanılmaktadır.

Resim 4'e bakıldığında araç paletinden seçilen boya kovası  yardımı ile seçim alanı içerisine boya dökülmüştür. Araç paletinin alt kısmında  şeklinde görülmekte olan bu alan üst renk ve alt rengi belirler. Üstte görülen siyah renk uygulama yapmak için seçilen renktir. Siyah alana tıklamak suretiyle çıkan renk paletinden renk değişimi sağlanmaktadır. Ancak bu konuda çalışılacak renk siyah olması sebebiyle herhangi bir değişiklik yapılmamıştır.

Boya kovası ile seçim alanı içerisine tıklamak suretiyle elde edilmiş olan nokta resim 4'de gözükmemektedir. Resmin sağ alt tarafındaki "layer" yani katman paletine dikkat edildiğinde layer1'deki şeffaf alan üzerindeki küçük nokta belirmiştir. Bu noktayı kare boyutlu sayfa yüzeyinde farklı alanlara taşıyarak oluşturduğu etki araştırılabilir ve bu öğrenciler ile tartışılabilir.



"Nokta da diğer resim unsurları gibi çeşitlenebilen, büyüyen, küçülen, dinamizmi olan, düzen içerisinde sözü bulunan bir elemandır."²

İlk karede daire, merkezde bulunması sebebiyle stabil bir yapıya sahip, hareketsiz, durgun ve güven veriyor. Bunun yanında tutucu, ben merkezci bir tavra sahip olduğu da söylenebilir.

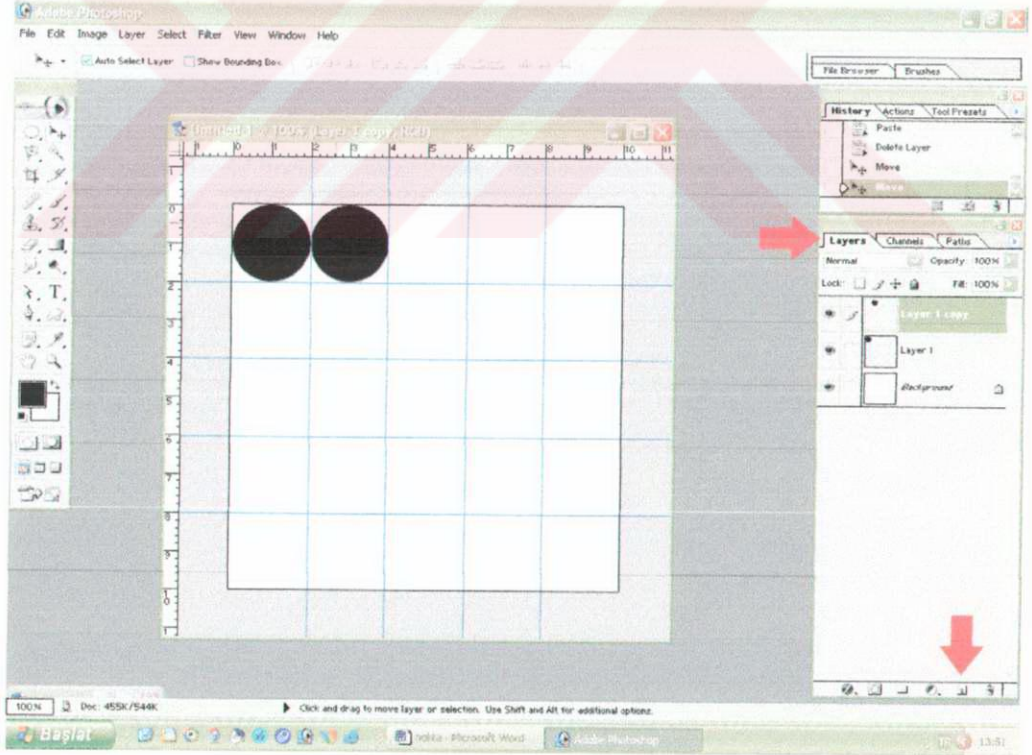
İkinci karedeki dairenin aşağıda olması , yerçekiminin bilinç altında yaratmış olduğu bilgilenimler sebebiyle yere basıyor izlenimi bırakıyor. Bu da dengeli, yakın, huzurlu ve daha güven verici gibi kavramların çağrıştırılmasını sağlıyor.

² Mümtaz Işingör, **Resim 1**, Ankara, Devlet Kitapları, 1986, s.9

Üçüncü karedeki dairenin yukarıda ve sağda olması onu aktif bir pozisyonda tutuyor. Bu karedeki daire hareketli, uzak, uçar, değişimlere açık, meraklı ve havada kalmış gibi kavramların çağrıştırılmasını sağlıyor.

Son karede daire çok dinamik bir yapıya sahip ve her an dışarı çıkmak üzere izlenimi bırakıyor.

Aynı boyuttaki dairelerin bir araya gelerek etkileşimlerini araştırmaya yönelik çalışmaların devamında resim 5'e bakıldığında "move" yani hareket aracı  araç paletinden seçilmiştir. Ve nokta klavyenin alt tuşuna basılı tutularak çekmek sureti ile kopyalanmıştır. Layer paletine bakıldığında ikinci bir katman daha oluştuğu gözlemlenmektedir. Bu 1. katmanın kopyası yani "layer1 copy" şeklinde isimlendirilmiştir.

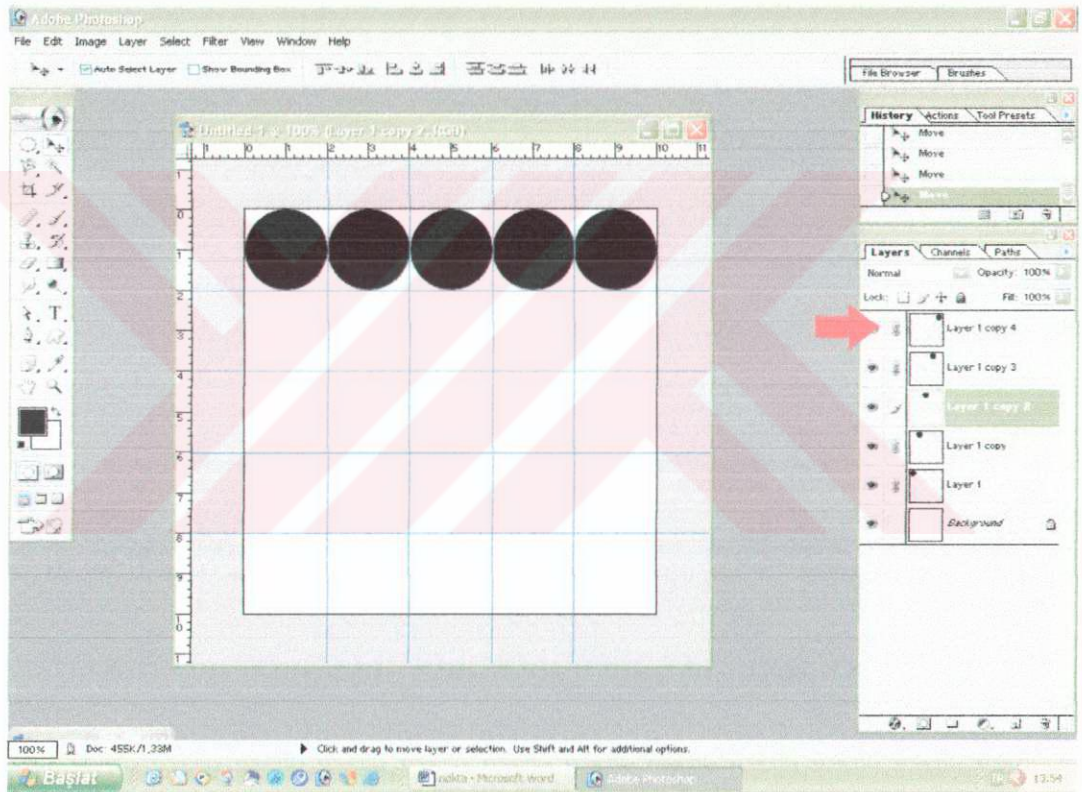


Resim 5

Kopyalama işlemi farklı şekillerde yapılabilir. Resim 5’de layer paletinde “layer 1” katmanı fare ile tutularak alttaki okun işaret ettiği küçük kutuya taşınarak kopyalanmıştır.

Not: Aynı zamanda bu kutu daha önce yeni bir katman açmak içinde kullanılmıştır.

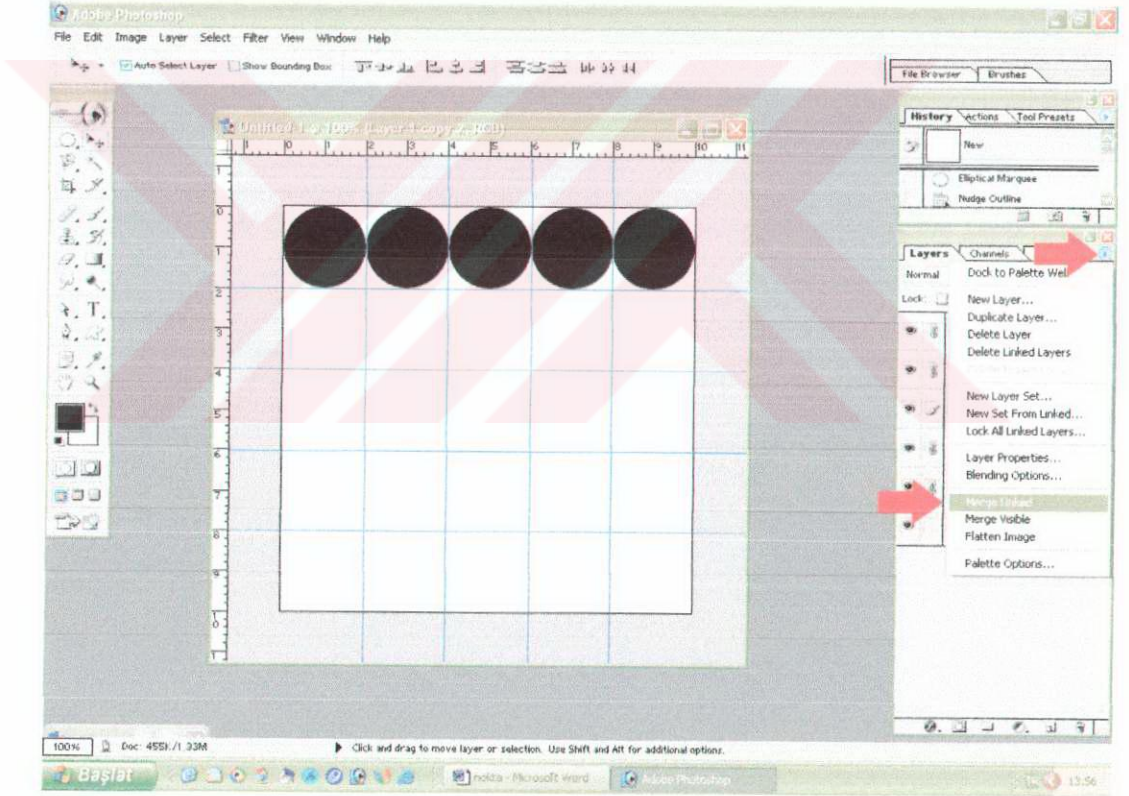
Ayrıca kopyalamak istenilen katman aktif iken Pc için klavye kestirmesi CTRL+C (kopyala) ve CTRL+V (yapıştır) şeklinde yapılabilir. Mac kullanıcıları aynı işlemi klavyenin elma+c, elma+v tuşları ile yapabilmektedirler.



Resim 6

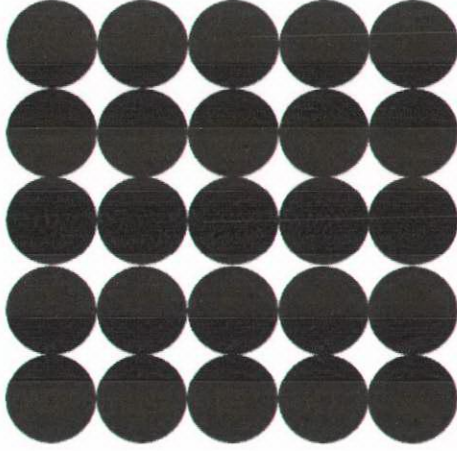
Resim 6’da kopyalama işlemi 4 kez daha tekrarlanmış ve bu sayede farklı katmanlarda yer alan 5 adet nokta elde edilmiştir. Bu noktalar hareket aracı yardımı ile istenilen alanlara taşınarak düzenlenebilirler.

Resim 6'da okun gösterdiği kutucuk işaretlendiği zaman bir zincir oluşur ve bu işlem diğer katmanlar ile de tekrarlanabilir. Bu sayede katmanlar aynı anda hareket edebilir, büyütülüp küçültülebilir. Ancak kopyalanıp çoğaltılabilmeleri için katmanların birleştirilmesi gerekmektedir. Bu işlem için de resim 6'da olduğu gibi zincirleme işlemi yapıldıktan sonra resim 7'deki ilk okun işaret ettiği küçük oka basılı tutulur. Açılan menüden ikinci okun göstermekte olduğu "Merge Linked" seçeneği işaretlenerek 5 dairenin birleşerek tek bir katman haline gelmesi sağlanır. Bu sayede kopyalama işlemi olanaklı hale getirilmiştir. Kopyalama işlemleri tekrarlanarak ve hareket aracı ile bu yeni katmanlar düzenlenerek farklı kompozisyonlar elde edilir.

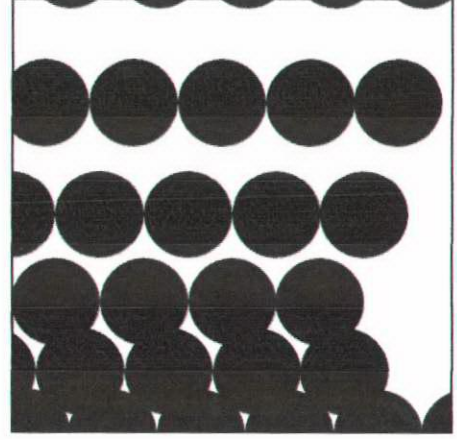


Resim 7

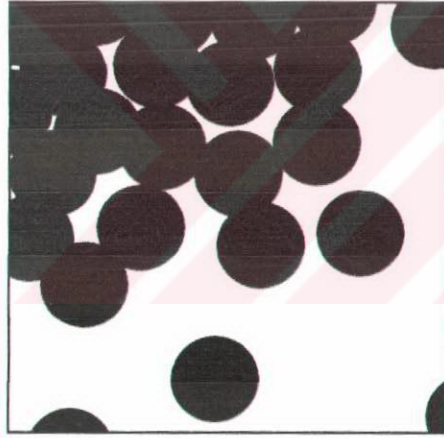
Bu çalışmaları kaydetmek için programın üst bölümünde bulunan "file" menüsünden "save as" seçeneği açılır ve dökümana isim verilerek kaydedilir.



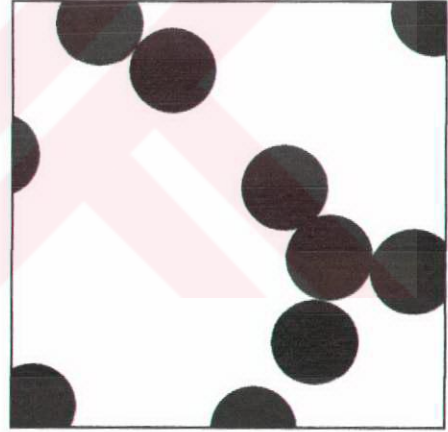
Resim 8



Resim 9



Resim 10



Resim 11

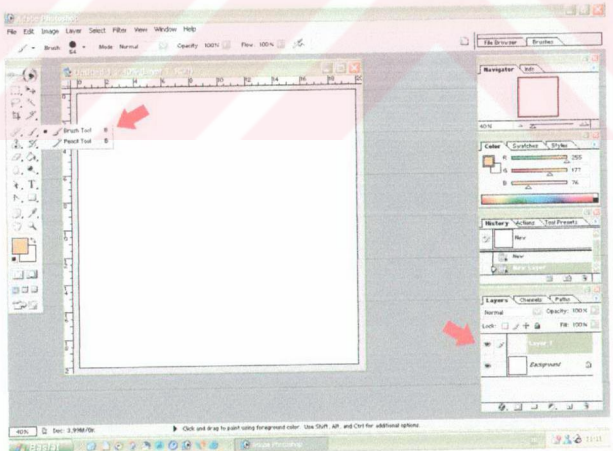
Kopyalama, birleştirme ve farklı düzenlemeler ile oluşturulmuş aynı boyutlu noktalara ilişkin 4 ayrı çalışma yukarıda görülmektedir. Noktaların yüzey üzerindeki dağılımlarının, sayılarının, yönlerinin farklılıklarının kompozisyonu nedeni etkilediği örneklerde görülmektedir. Resim 8'de monotonluk ve durağanlığın yanında bir düzen mevcuttur. Resim 9'da belli bir sistem ve düzen

devam etmektedir ancak monotonluk aşılmıştır. Diğer iki karede ise monotonluk yerini hareket ve kıvrıma, heycana bırakmıştır ancak burada da herhangi bir sistem yada düzenden söz etmek mümkün gözükmemektedir.

1.1.2- Yapı Farklılıkları Olan Noktalar İle Düzenlemeler

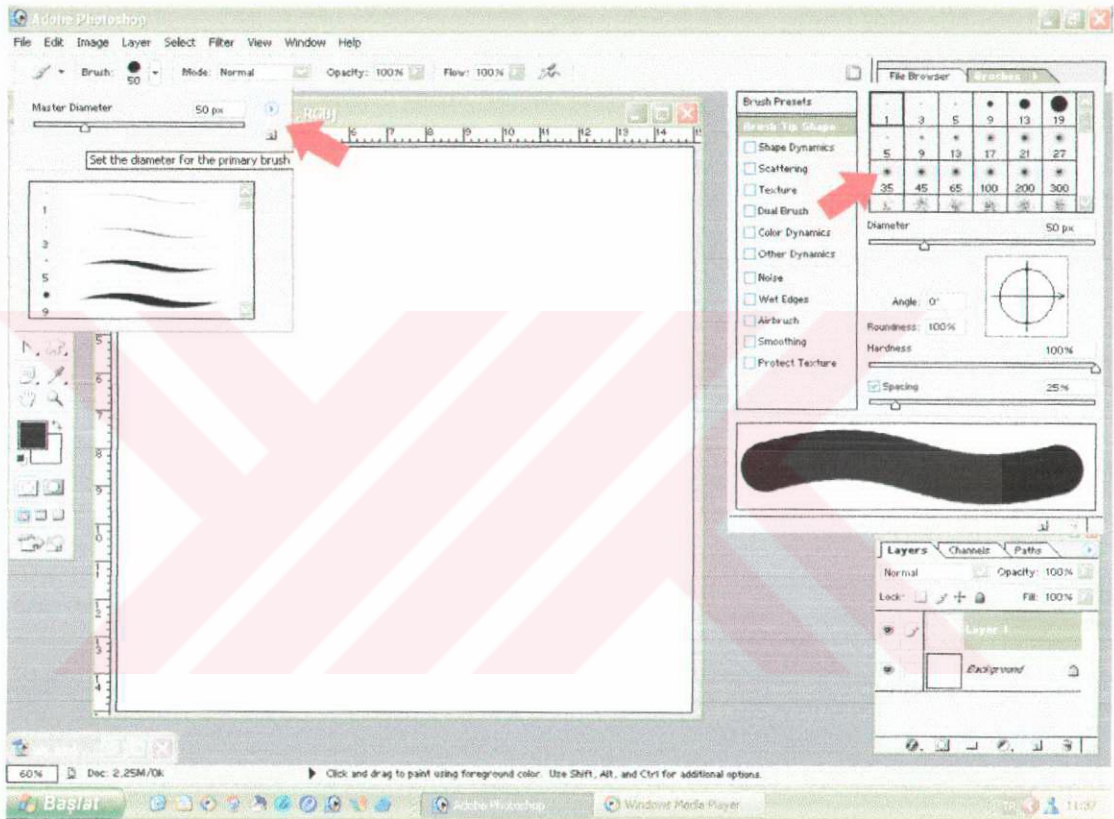
Noktalar bir araya gelirlerken aralarındaki boyut, renk, ton farklılıkları, dizilişlerindeki yön, hareket ve ritm öğeleri, örüntü biçimleri, düzenleri, oluşturdukları sistemler kompozisyonun genel karakteristiğini belirleyerek farklı etkilerin oluşmasını sağlarlar.

Adobe Photoshop 7.0 programı yardımı ile yapılacak araştırma çalışmalarına , programın "File" menüsünden New seçeneği ile yeni bir döküman, boyutu 10x10cm, resolution: 100 pixel/inch olarak belirlenerek açılıyor.



Resim 12

Resim 12’de öncelikle yeni bir “layer” yani katman açılmıştır. (layer paletinin alt bölümündeki sağdan ikinci kutucuk tıklanarak) Bu işlem Shft+Ctrl+N klavye kestirmesi kullanılarak uygulanabilir. Daha sonra programın solundaki araçlar paletindeki “Brush Tool” yani  şeklinde görülen fırçanın seçilmesiyle çalışmaya devam edilmektedir.



Resim 13

Temel sanat eğitimi dersi kapsamında nokta çalışmaları yapılırken elde edilmesi hedeflenen alternatif ve özgün oluşumlar, dijital ortamdaki çalışmalar içinde hedef olmak zorundadır. Dijital ortam artık programların kişisel tercihler ve istekler doğrultusunda geliştirebilmesine olanak sağlamaktadır. Bu sebeple

dijital ortamın gelişmelere açık, kullanıcılarının alternatif çözümler ve özgün yaratılarına olanak veren yapısı temel sanat eğitimi mantığı ile örtüşmektedir.

Photoshop programının sol bölümünde bulunan araçlar paletinden seçilen her aracın, üst panelde opsiyonlarına ulaşabilecek ve amaçlar doğrultusunda geliştirebileceği bir bölümü bulunmaktadır.

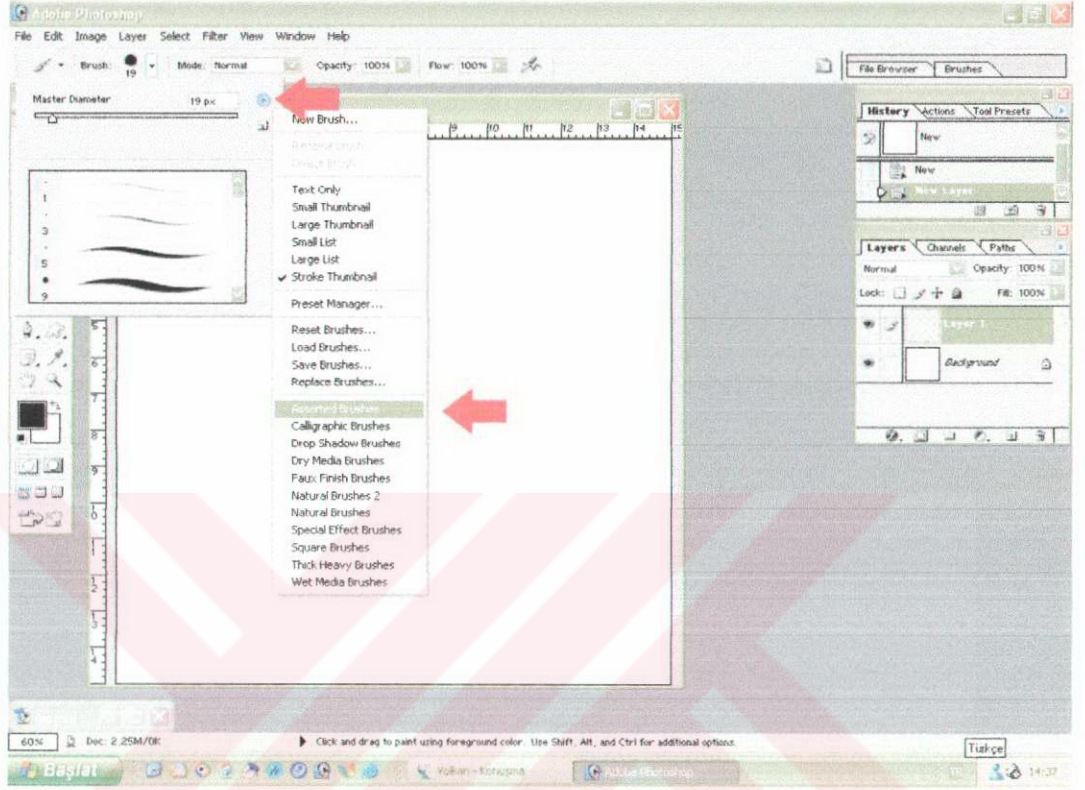
Seçmiş olunan fırça aracının alternatiflerini görebilmek amacıyla resim 13'deki okların işaret ettiği alanlara bakmak gerekmektedir. Soldaki okun göstermekte olduğu menü "Brush" yazılı alanın hemen sağındaki daireye basılarak açılmıştır. Bu bölümden fırça çeşitlerine ulaşılabilir veya fırça boyutu değiştirilebilir. Fırça boyutunu büyütüp küçültmek "Master Diameter" yazılı alandaki oku, farenin imlecini kullanarak sağa sola çekmek sureti ile sağlanır.

Üst barda bulunan "opacity" seçeneği, kullanılan fırçanın renk doygunluğunun değişimine olanak verir. %'de değeri düşürülerek fırçanın şeffaflaşması sağlanır.

Resim 13'ün sağ tarafındaki menü, üst barın en sağında bulunan "brushes" seçeneğine basılı tutmak suretiyle açılır. Bu menü, fırçanın genel olarak birçok fonksiyonuna ulaşılmasını sağlar. Okun işaret ettiği alandan farklı fırça alternatiflerine ulaşılır. Programın içerisinde yeni fırça modelleri bu alana eklenebildiği gibi istenilen herhangi bir yüzey de fırça olarak bu alana yerleştirilebilir. Yada internetten indirilen değişik fırça modelleri ile fırça deposu geliştirilebilir.

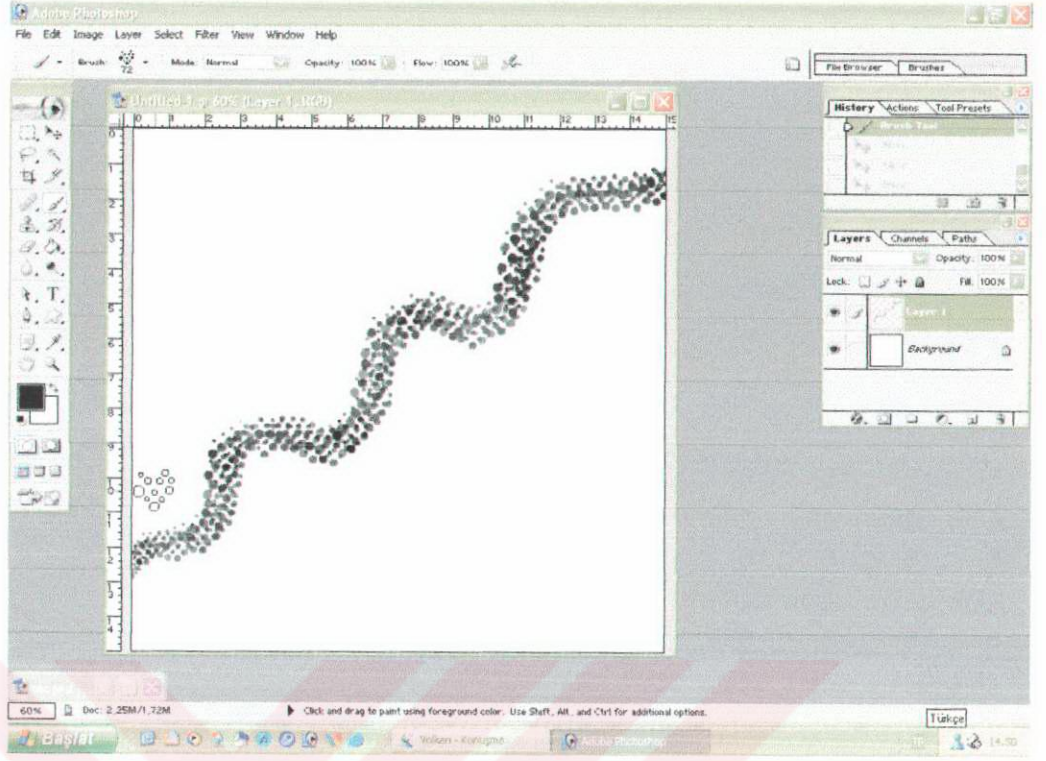
Resim 14'de ilk okun işaret ettiği küçük oka basıldığında gelen menüden programın içerisindeki farklı fırça setlerinin açılması sağlanmaktadır. Fırça

setlerinin isimleri ikinci okun işaretlediği alandır. Buradan istenilen set seçilerek palete eklenebilir.



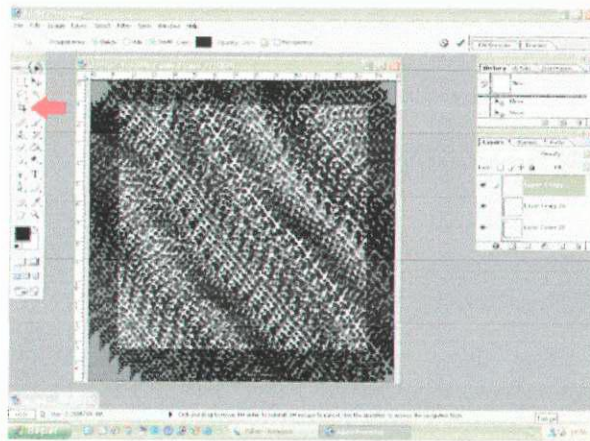
Resim 14

Fırçaların tüm özellikleri öğrencilerinde araştırmasına ve yeni alternatifler geliştirmesine olanak sağlamaktadır. Denemeler yapılarak programın özellikleri ve kullanım kolaylıkları anlaşılmalıdır. Bu ders kapsamında olabildiğince farklı fırça modeli ile boyutları değiştirerek deneysel bir çalışma yapılmalıdır. Öğrencilerin programa hakimiyetlerinin sağlanması, amaçları doğrultusunda programı yönlendirebilmeleri bu denemelerin çokluğu ile doğru orantılı gelişmektedir. Programların mantığını en çabuk kavrayan öğrencilerin en çok alternatif üreterek, denemeler yapanlar olduğu gözlemlenmiştir.



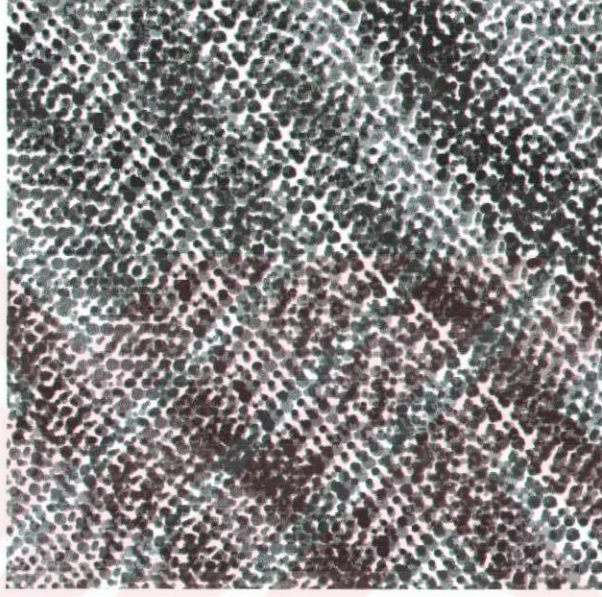
Resim 15

Resim 15’de “Rough Dry Brush” seçilmiştir. Bu fırça “Dry Media Brushes” seti içerisinde yer almaktadır. Seçilen fırça, yeni bir katman üzerinde uygulanmıştır ki bu sayede, kopyalayarak tüm yüzey doldurulmuştur.



Resim 16

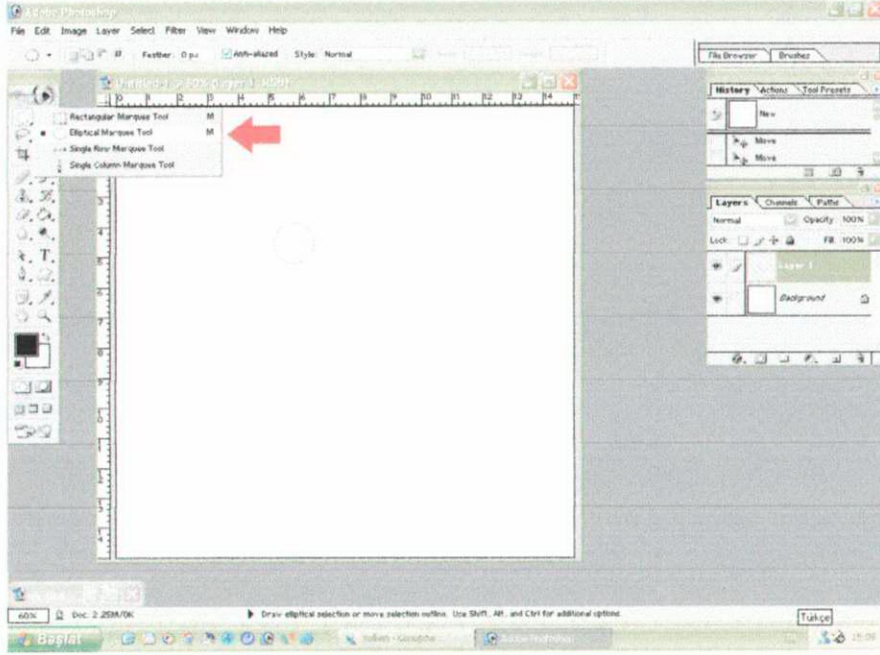
Yeni katman üzerinde oluşturulmuş olan fırça darbesi, kopyalanarak tüm yüzey kaplanmıştır. Bu yüzey resim 16'da okun işaret ettiği "Crop" aracı  kullanılarak gereksiz alanların kesilip atılmasıyla son şeklini almıştır. Bu aracı kullanmak için resim yüzeyinin içerisinde kalmasını istediğimiz alan fare ile soldan sağa ve aşağıya çekerek belirlenir ve klavyenin "enter" tuşuna basılarak onaylanır.



Resim 17

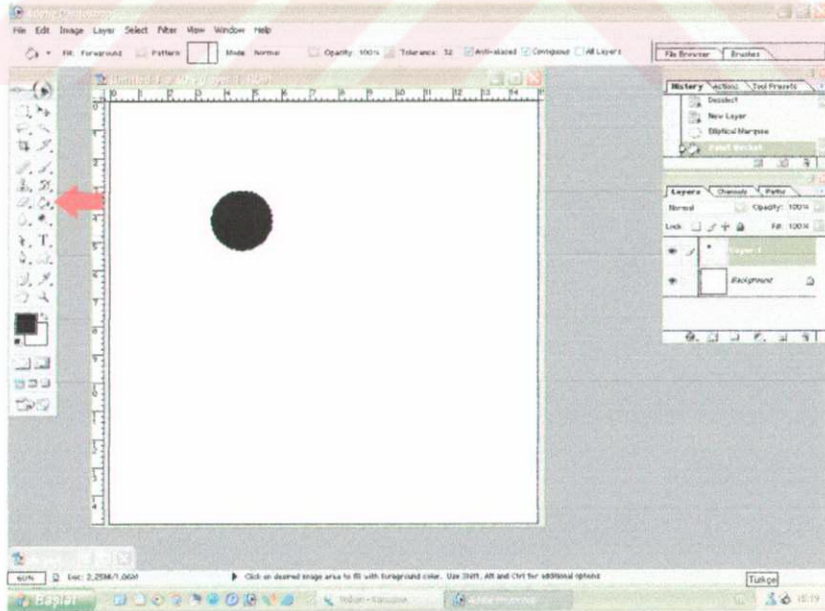
Programın olanakları ile yeni bir fırça üretmekde oldukça kolaydır. Bunun için gerekli alanın seçilerek "edit" menüsündeki "define brush" seçeneğinin işaretlenmesi yeterli olmaktadır. "Tanımladığınız fırça biçimi, aktif fırça paleti içerisine yerleştirilecektir."³ Herhangi resmin bir parçası, dokulu bir yüzey yada çizilmiş her hangi bir grafik fırça haline bu şekilde getirilebilir. Bununla ilgili bir uygulama resim 18,19,20'de görülmektedir.

³ Yavuz Gümüštepe, **Adobe Photoshop 6.01**, İstanbul, Türkmen Kitapevi, 2001, s. 75



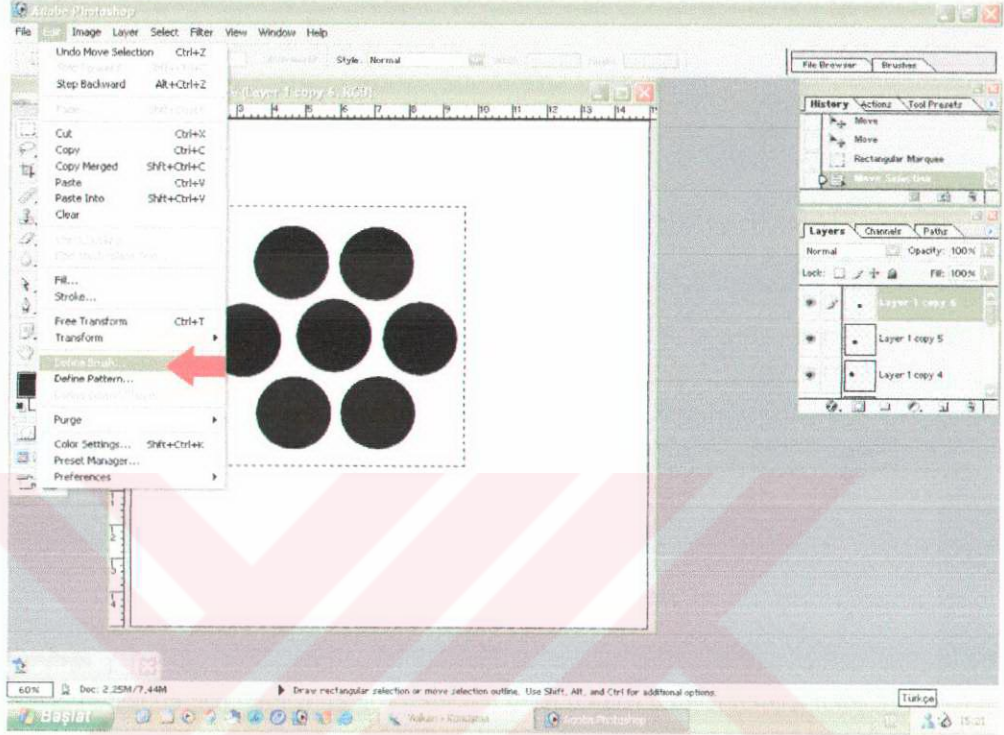
Resim 18

Öncelikle yeni bir katman açıldıktan (shft+ctrl+N) sonra okun işaretlediği daire seçim aracı  ile seçim alanı oluşturuluyor.



Resim 19

Daha sonra araçlar paletinden “Paint Bucket Tool” yani boya kovası  seçilerek , seçim alanının içerisinde üst renkte bulunan siyah renk boşaltılıyor.

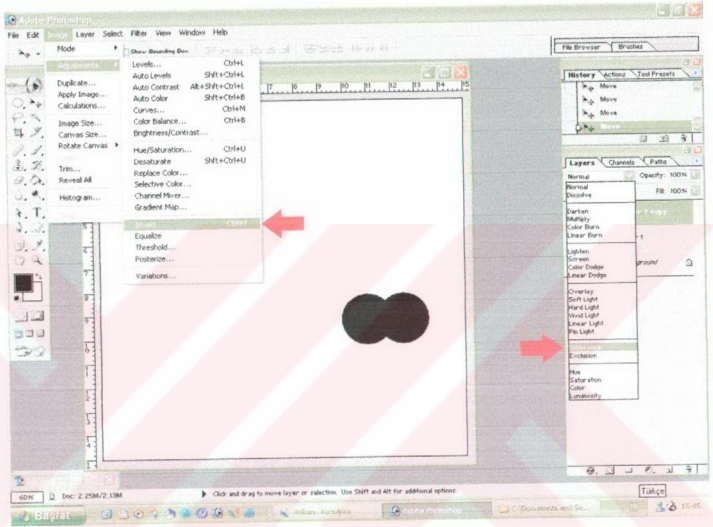


Resim 20

Oluşturulmuş olan bu nokta kopyalanarak dilendiği şekilde düzenlendikten sonra, isteğe bağlı olarak kare yada daire seçim aracı ile seçilerek resim 20'deki okun işaretlediği gibi “Edit”, “Define Brush” şeklinde fırça paletine eklenebiliyor. Bu şekilde tamamen özgün ve kişisel fırçalar üretilebilmektedir. Bu da programların yaratıcılığa, kişisel gelişimlere olanak sağlayan bir yapıya kavuştuğuna iyi bir örnektir.

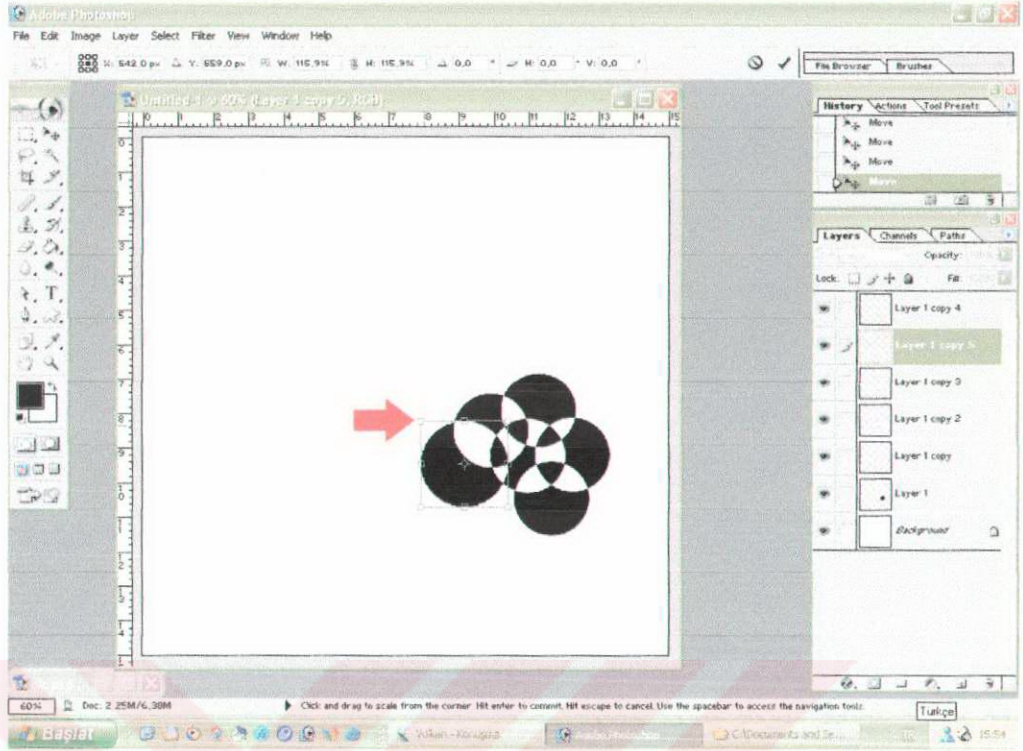
Üretilip palete eklenen fırçalar da programın fırçaları gibi opsiyonlara sahip olmaktadırlar. Boyut değişikliği başta olmak üzere daha birçok özellik fırçaların gelişimine olanak tanır.

Yeni bir çalışmaya başlamak için resim 18 ve 19'da olduğu gibi, nokta oluşturulur. Bu noktanın yeni bir katman üzerinde oluşturulmuş olması gerekmektedir.



Resim 21

Yeni bir katman üzerinde oluşturulmuş olan bu nokta klavyenin alt tuşuna basılı olarak "move"  aracı ile kopyalanarak taşınır. Resim 21'de görüldüğü şekilde birbirlerinin üzerine gelecek şekilde konumlandırılır. Bu aşamadan sonra, üst katmanda bulunan nokta aktifken Resim 21'de görüldüğü gibi "Image", "Adjustments", "Invert" şeklinde yada klavye ile CTRL+I tuşları kullanılarak negatifi alınır. Negatife nönüşmüş üstteki nokta beyaz olarak gözükecektir. Resim 21'deki sağ okun gösterdiği şekilde "layers"ın altında "normal" yazan alana basılarak açılan menüden "Difference" seçeneği işaretlenerek çalışma sürdürülür.

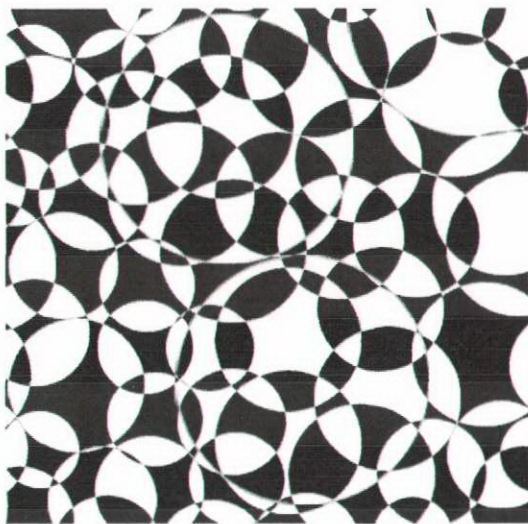


Resim 22

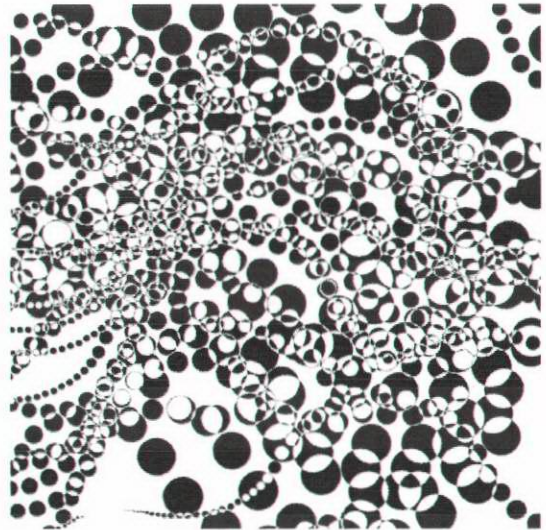
Resim 22'de görüldüğü gibi kopyalama işlemleri ile noktalar artırılmıştır. Eklenen yeni noktalarda boyut değişikliği yapılmak üzere klavyenin CTRL+T tuşları kullanılır. Bu "Free Transform" seçeneğinin klavye kestirmesidir. Boyut değişikliği, farklı şekillerdeki boyut deformasyonlarına olanak sağlayan araçlara "Edit", "Transform" açılan menüsünden ulaşılabilir.

CTRL+T kestirmesi ile "free transform" uygulaması, Resim 22'deki okun işaretlediği şekilde yapılmaktadır. Aktif olan "Layer" çevresinde beliren dikdörtgenin köşelerinden çekmek suretiyle büyütme-küçültme işlemi yapılır ve "Enter" tuşu ile yada farenin çift tıklanması suretiyle onaylanır.

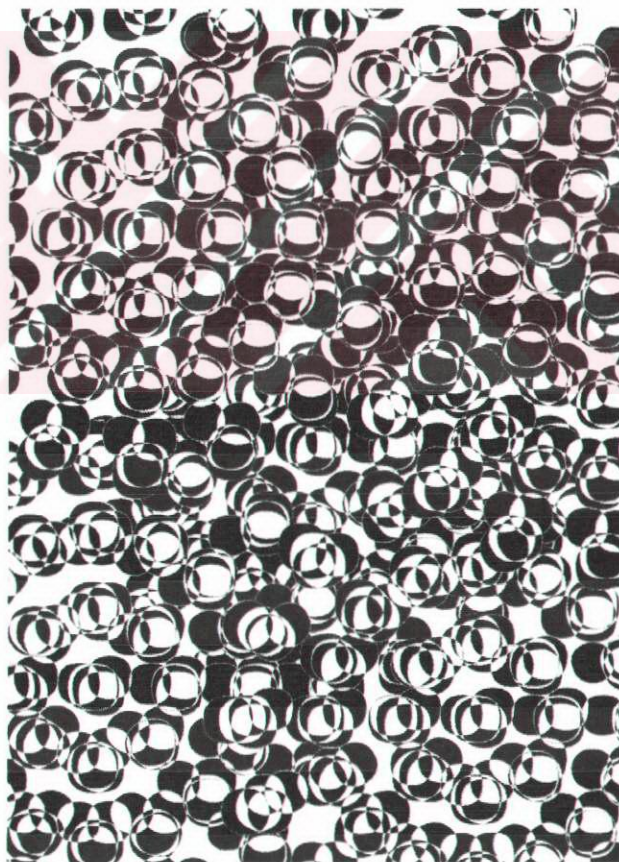
Not: Transform yapılırken, deformasyonun olmaması ve orantılı bir şekilde işlemin gerçekleşmesi için klavyenin "SHIFT" tuşuna basılı tutulması gerekmektedir.



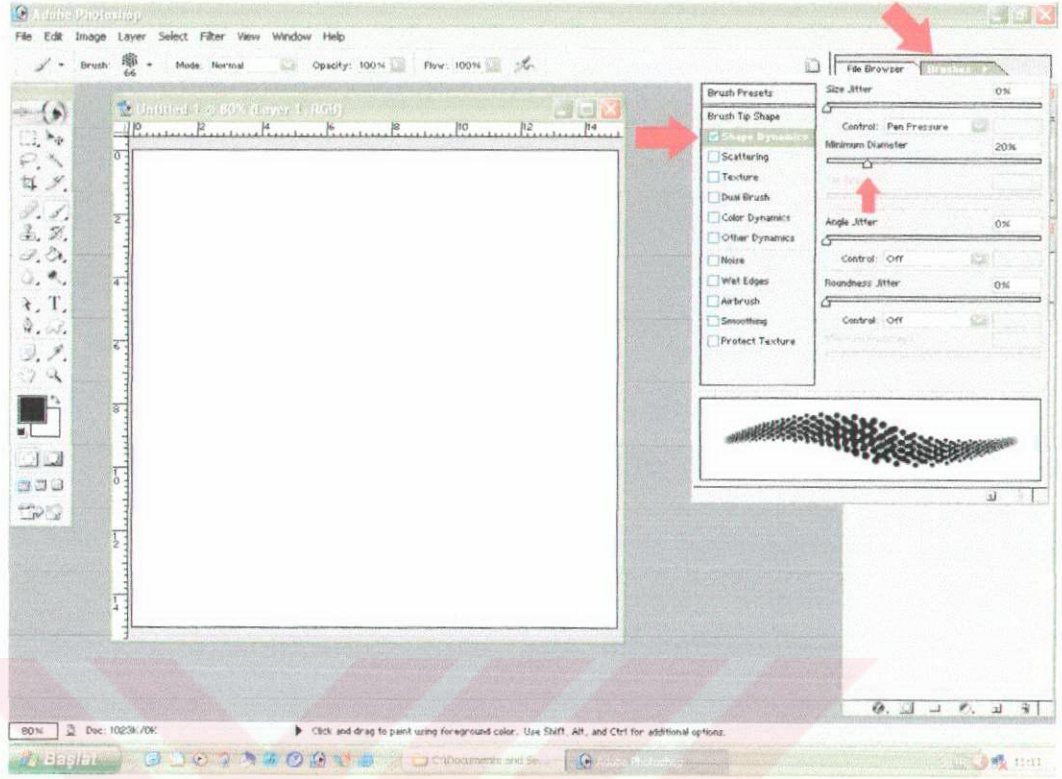
Resim 23



Resim 24



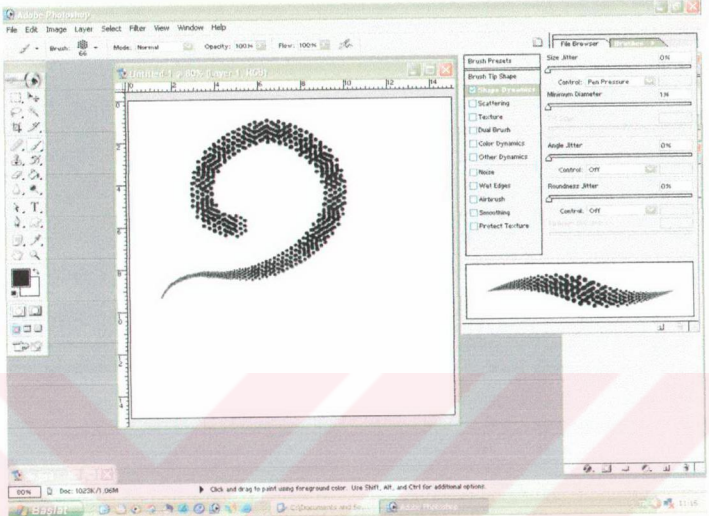
Resim 25



Resim 26

Fırçaların farklı özelliklerini öğrenmeye yönelik çalışmalar için resim 26'nın işaret ettiği alanlar araştırılmalıdır. Fırça aracı "Brush Tool"  araçlar paletinden seçildikten sonra resimdeki okların işaretlediği alanlara basılarak istenilen değişiklikler yapılır. "Brushes" açılan menüsünden "Shape Dynamics" alanı seçilerek farklı uygulamalar yapılmalıdır. Değerler değiştirilirken öğrencilere herhangi bir kısıtlama getirilmemeli, sadece nokta konusunun dışına çıkılmadan alternatifler üretmeleri sağlanmalıdır.

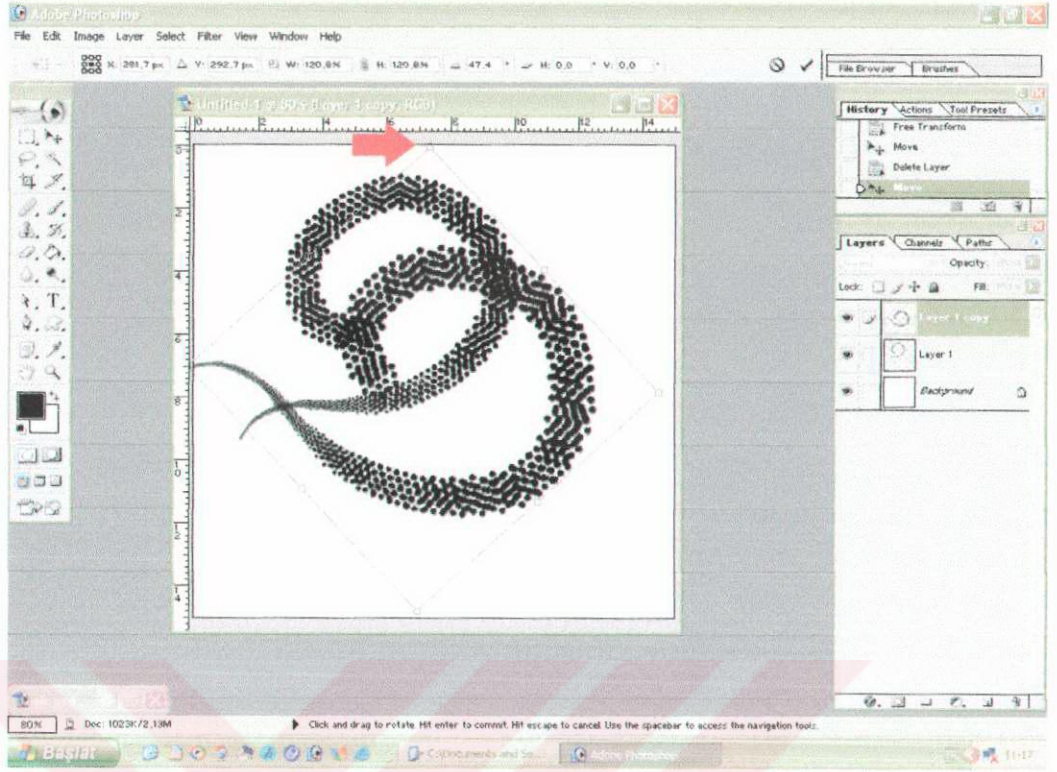
Bu menüde bulunan diğer seçenekler ve onların açılımları da denenerek, bu sayede fırçaların ne şekilde geliştirilebileceği, gerekli olduğunda, amacına yönelik fırçanın nasıl oluşturulabileceği kavratılmalıdır.



Resim 27

Daha önceki çalışmalarda istenilen alanın fırça olarak palete eklenebildiği görülmüştür. Bu çalışmadaki fırça da bu şekilde oluşturulmuş ve resim 26'da olduğu gibi değişiklikler yapılarak istenilen şekli almıştır.

Resim 27'de, bu oluşturulmuş fırça ile helezonik bir hareket yapılmıştır. Fırça aracının kullanıldığı tüm çalışmalarda, fare yerine Wacom tabletin kalemı kullanılmaktadır. Bu da elin baskı şiddetine göre değişik değerlere ulaşılmasını olanaklı kılmaktadır. Geleneksel yöntemlerle yapılan çalışmalara bu şekilde farklı araçların kullanımıyla yaklaşılabilmesi dijital alanı biraz daha heyecan verici ve ilgi çekici hale getirmektedir. Dijital alan, kullanıcı kitlesinin ihtiyacı ve istekleri doğrultusunda çok büyük bir hızla gelişmekte ve bu sayede de tasarımcı ve sanatçıların amaçlarına daha kolay ulaşabilmesi sağlanmaktadır.

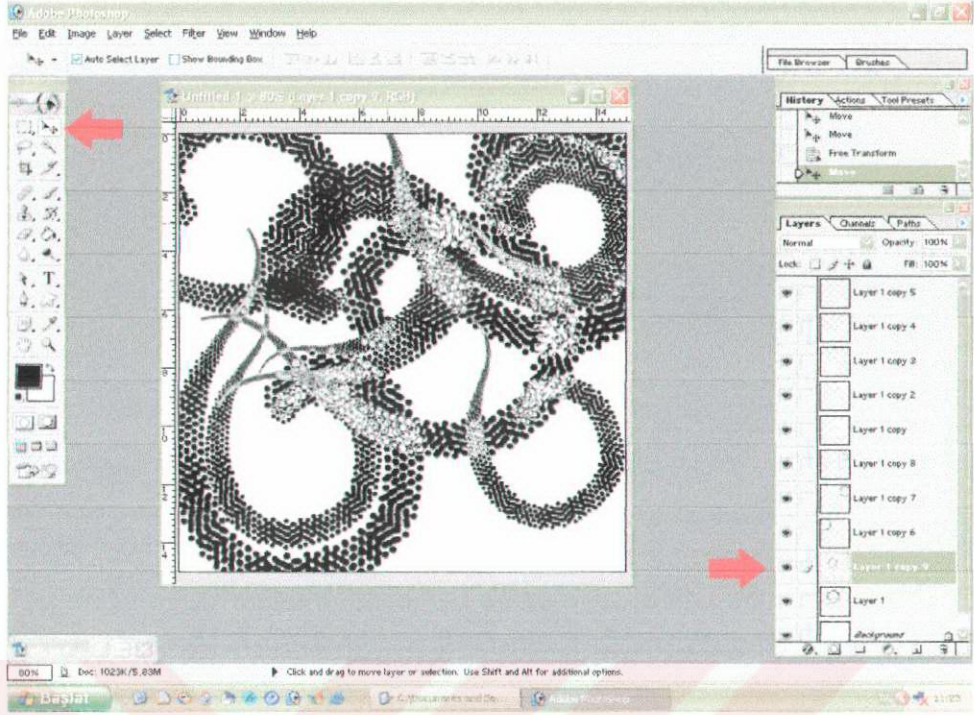


Resim 28

Resim 28'de daha önce yeni bir katman üzerinde oluşturulmuş helezonik fırça darbesi kopyalanak çoğaltılmış ve CTRL+T tuşları ile transform seçeneği açılmıştır. Transform seçeneği kullanılarak burada fırça darbesinin döndürülmüş olduğu görülmektedir. Resimdeki okun işaret ettiği alanda beliren iki yönlü ok yardımı ile döndürme işlemi gerçekleşir. Yön değişikliği istenilen şeklini aldıktan sonra onaylamak için klavyenin "Enter" tuşuna basmak yada fareye çift tıklamak gerekmektedir.

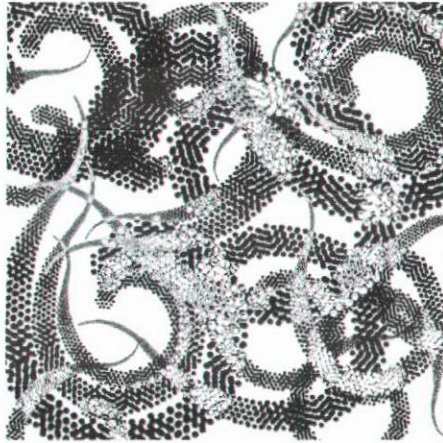
Kopyalama işlemleri , boyut ve yön değişiklikleri yada daha önce görülmüş özellikler ile kompozisyonların oluşturulması sağlanır.

Not: Katmanların üst üste dizilişte düzenleme yapmak için "Layer" paletindeki yerlerinin değiştirilmesi yeterlidir. Katmanlar palettteki diziliş sırasına göre sıralanırlar.

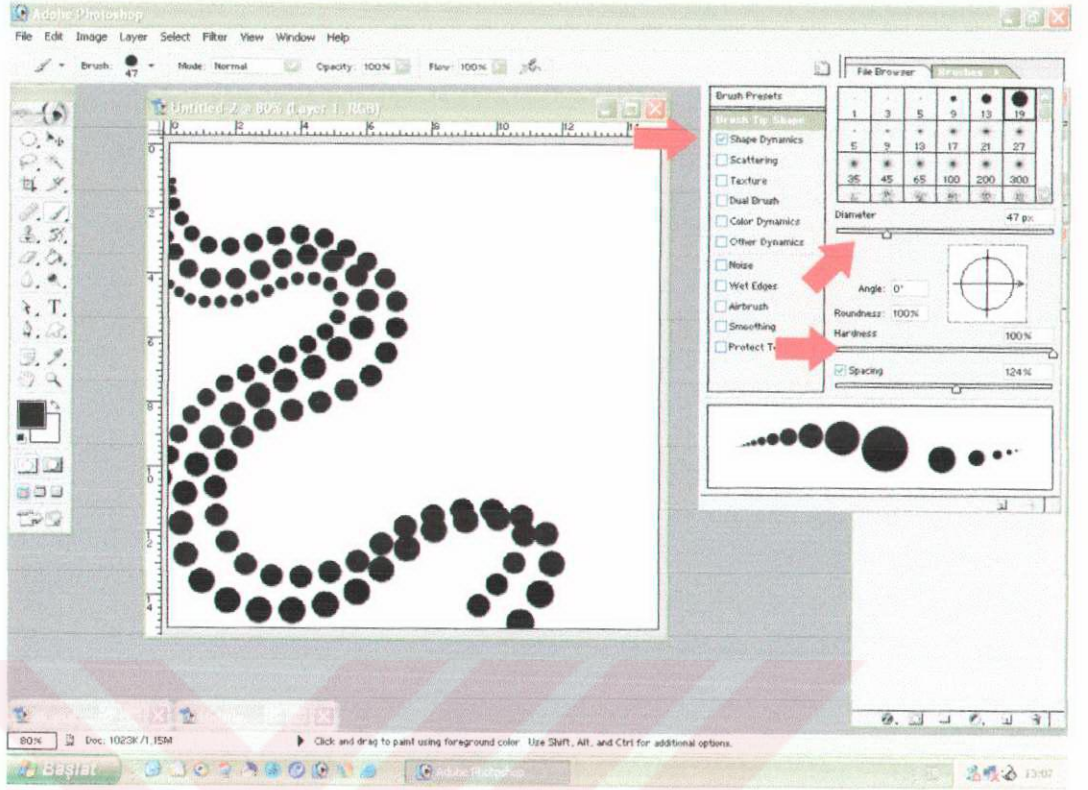


Resim 29

Resim 29'un sağındaki okun işaret ettiği katman fare yardımı ile "Move Tool" hareket  aracı kullanılarak üst tarafa taşınabilir. Katmanların üst-alt ilişkisi bu sayede düzenlenebilir.

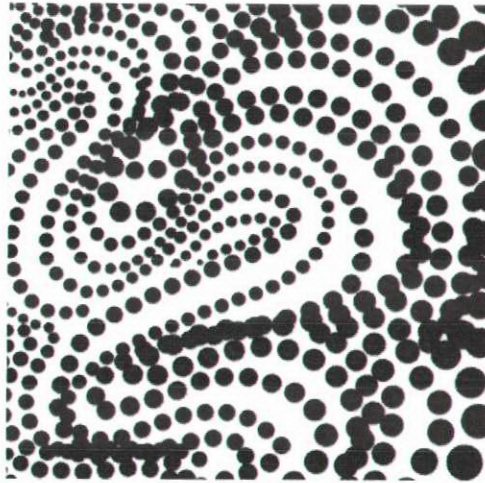


Resim 30

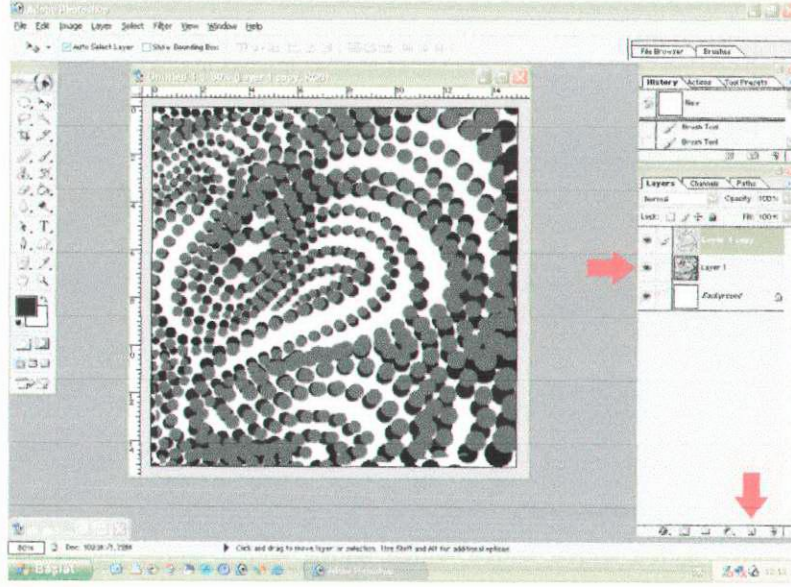


Resim 31

Resim 31'deki okların işaret ettiği alanlar ve etki süreçleri araştırıldıktan sonra resim 32'de görüldüğü gibi bir çalışma çok kısa sürede oluşturulabilir.

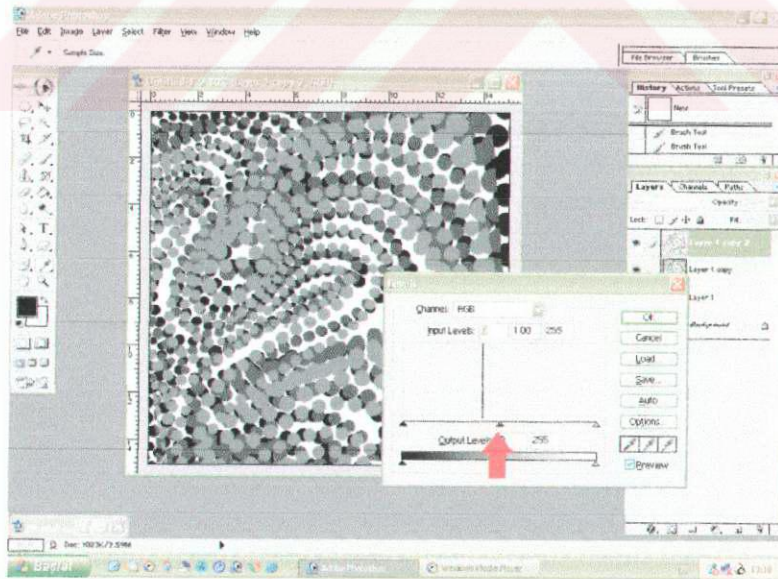


Resim32



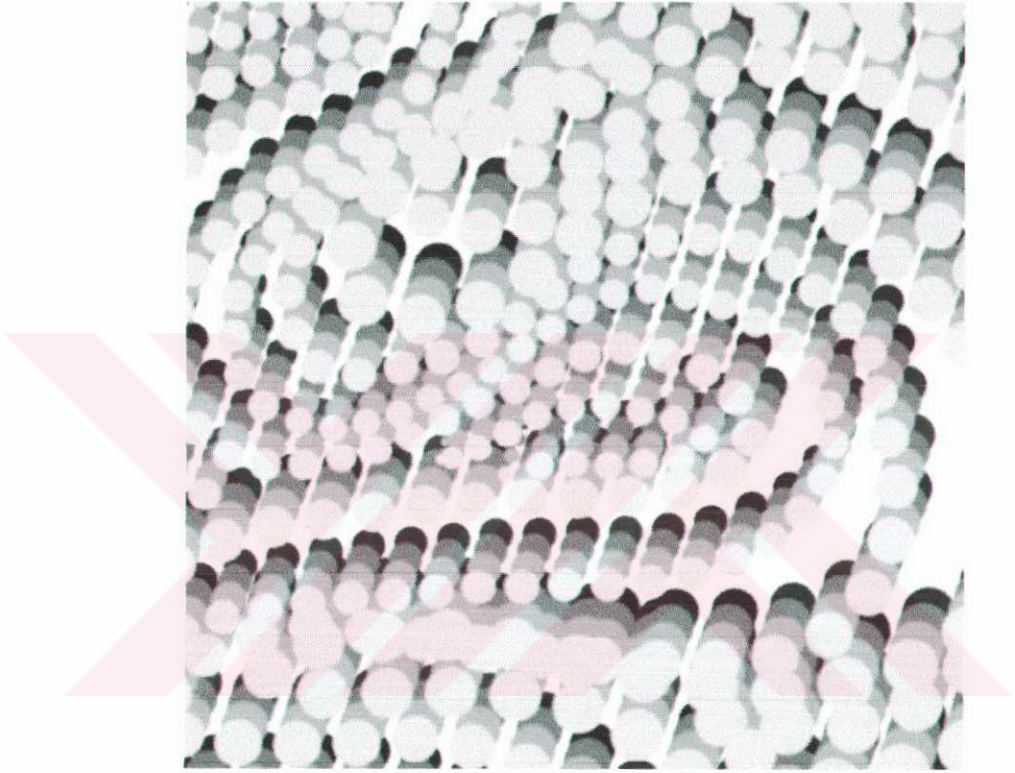
Resim 33

Bu çalışmayı geliştirmek amacıyla resim 33'de katmanın kopyalandığını ve daha sonrada kopyalanan katmanın renginin ton değerinin açılarak bu işlemin tekrarlandığını görmekteyiz.



Resim 34

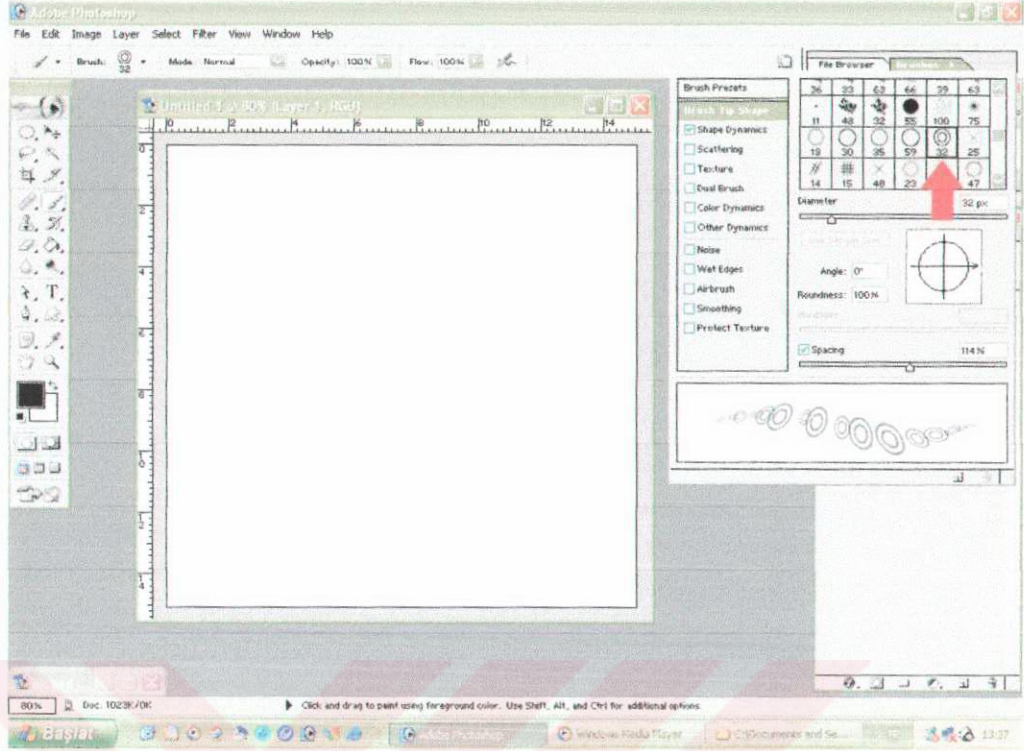
Kopyalanan katmanın renk ton değeri değıştirilmek üzere CTRL+L kestirmesi kullanılarak “Image”, “Adjustments”, “Levels” seçeneğine ulaşılmıştır. Gerekli değışiklikler resim 34’de okun işaret ettiğı gibi sağı yada sola çekilerek yapılabilmektedir. Bu değışiklikleri onaylamak için “Ok” butonuna yada klavyenin “Enter” tuşuna basmak gerekmektedir.



Resim 35

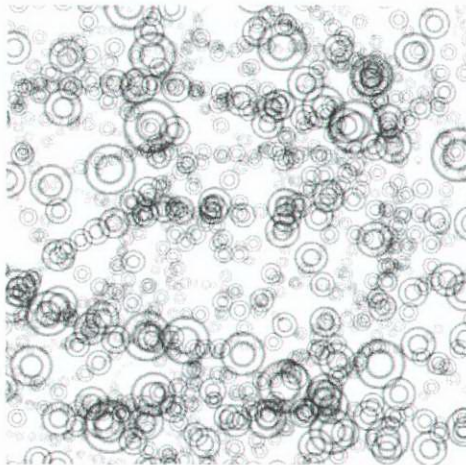
Resim 35 yukarıda anlatılan işlemlerin birkaç sefer tekrarlanması ve bu alan içerisinde “Crop” aracı yardımı ile gerekli kısmın çıkarılıp alınması ile oluşturulmuştur.

Bu tarz çalışmalar ile nokta konusu kapsamında, yön, ritm, büyük-küçük, açık-koyu ve hareket kavramları araştırılmaktadır.



Resim 36

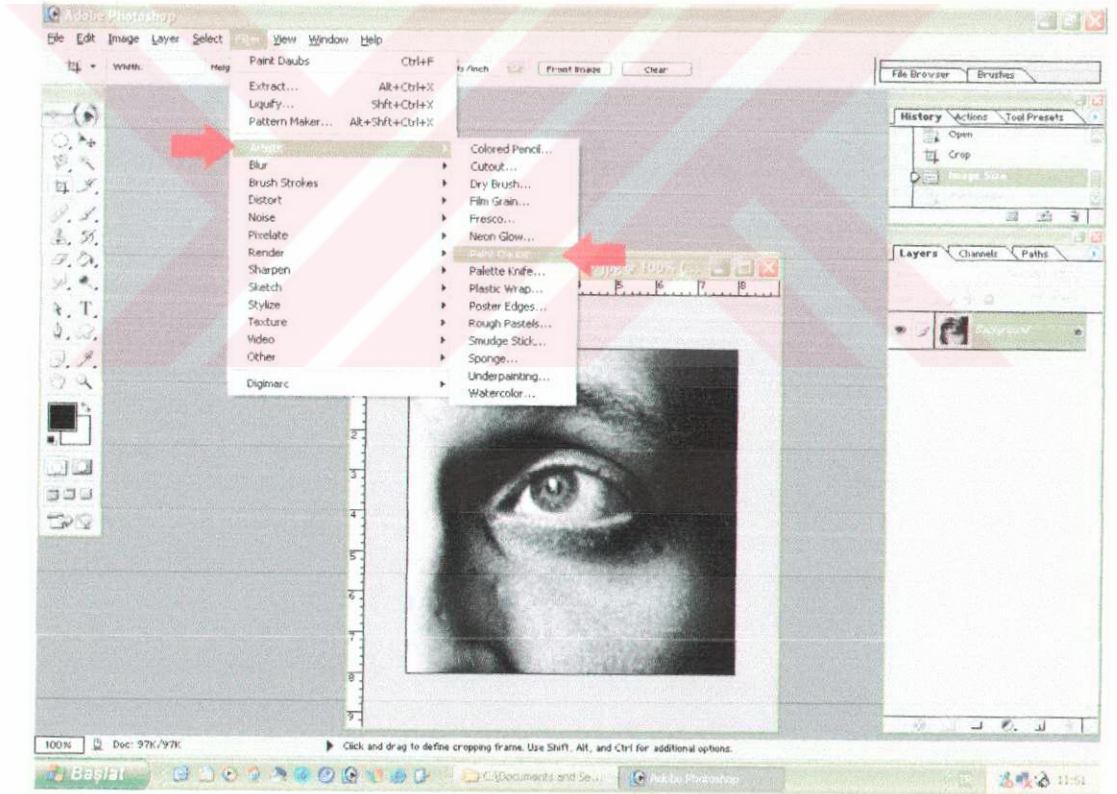
Resim 36'da "Assorted Brushes" setinin içinde bulunan "Concentric Circles" adını taşıyan fırça seçilerek "Spacing" ayarları değiştirilerek aşağıdaki çalışma yapılmıştır.



Resim 37

1.1.3- İmajlar Üzerinde, Photoshop Filtreleri ile Nokta Çalışmaları

Adobe Photoshop programının içerisinde bulunan filtreler kullanılarak oluşturulacak nokta çalışmaları, öğrencilere oldukça keyifli gelmektedir. Bu çalışmalar esnasında konunun dışına çıkılmadan araştırmalar yapılması çok önemlidir. Programın içerisindeki filtrelere, ekstra filtreler yüklenebilmektedir. Bu da bu alanı engin fakat tehlikeli bir deniz haline getirmektedir. Amacı unutulmuş bir çalışma, araç ne kadar etkiliyici olsada birşey ifade etmez. İçerik her zaman çok önemlidir. Öğrencilere, filtrelerin çok gerekli olmadığı sürece kullanılmaması gerektiği anlatılmalıdır.

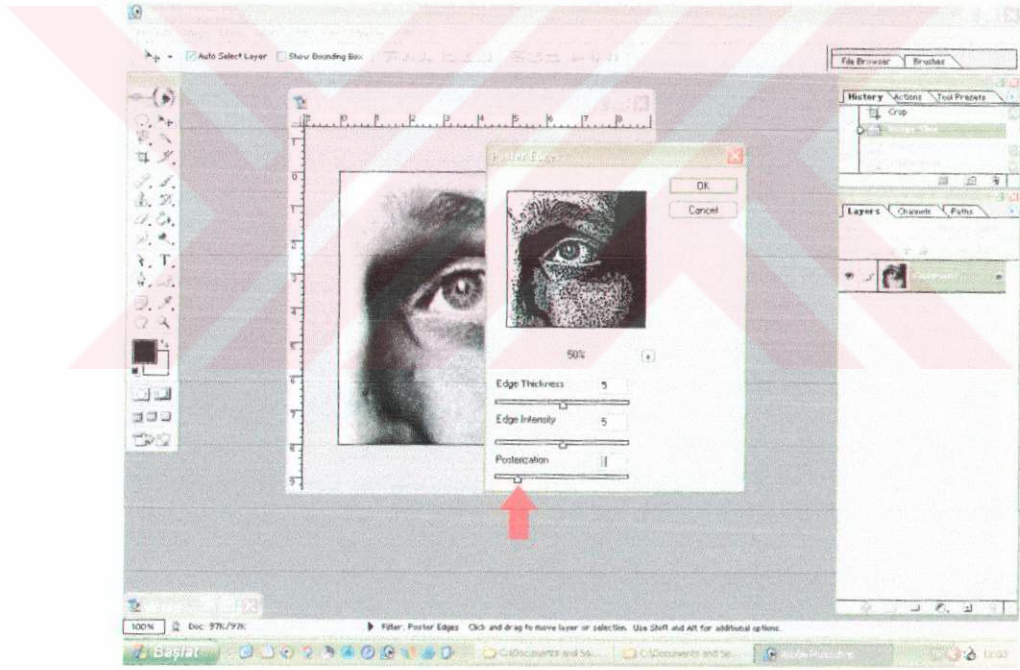


Resim 38

Bilgisayarda bulunan görsel bir döküman açıldıktan sonra resim 38’de olduğu gibi “Filter” filtre menüsünün “Artistic” açılan menüsünden “Paint Daubs” seçilerek gerekli değişiklikler istenildiği şekilde yapıldıktan sonra, klavyenin “Enter” tuşuna basılarak onaylanmıştır. (Resim 39)



Resim 39



Resim 40

Resim 40’da filtre menüsünün, “Artistic” açılan menüsünden “Poster Edges” seçilmiştir. İstenilen değişiklikler resimde görüldüğü gibi yapıldıktan sonra “Ok” butonuna basılarak onaylanmıştır.



Resim 41



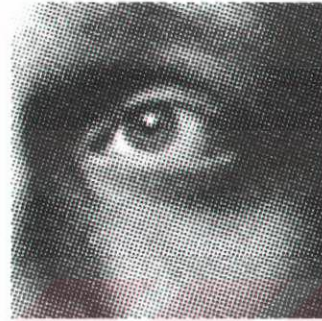
Resim 42



Resim 43



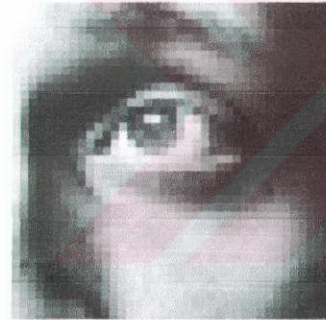
Resim 44



Resim 45



Resim 46



Resim 47



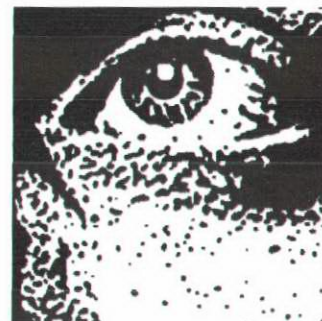
Resim 48



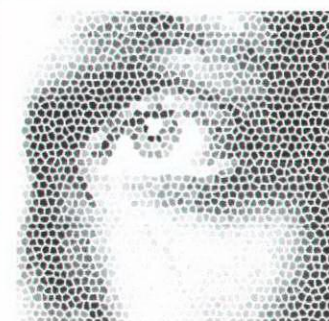
Resim 49



Resim 50



Resim 51



Resim 52

Yukarıdaki çalışmalar aynı görsel imaj üzerinde aşağıda yazılı olan filtreler uygulanarak oluşturulmuşlardır. Filtreler uygulanırken değerlerindeki ufak değişiklikler bile çok farklı sonuçlara ulaşılmasını sağlar. Bu sebeple öğrencilerin denemeler yapmaları ve sonuçları not almaları gerekmektedir.

Resim 41 (Filter-Artistic-Poster Edges)

Resim 42 (Filter-Brush Strokes-Spatter)

Resim 43 (Filter-Distort-Glass)

Resim 44 (Filter-Noise-Add Noise)

Resim 45 (Filter-Pixelate-Color Halftone)

Resim 46 (Filter-Pixelate-Pointillize)

Resim 47 (Filter-Pixelate-Mosaic)

Resim 48 (Filter-Sketch-Conte Crayon)

Resim 49 (Filter- Sketch-Halftone Pattern)

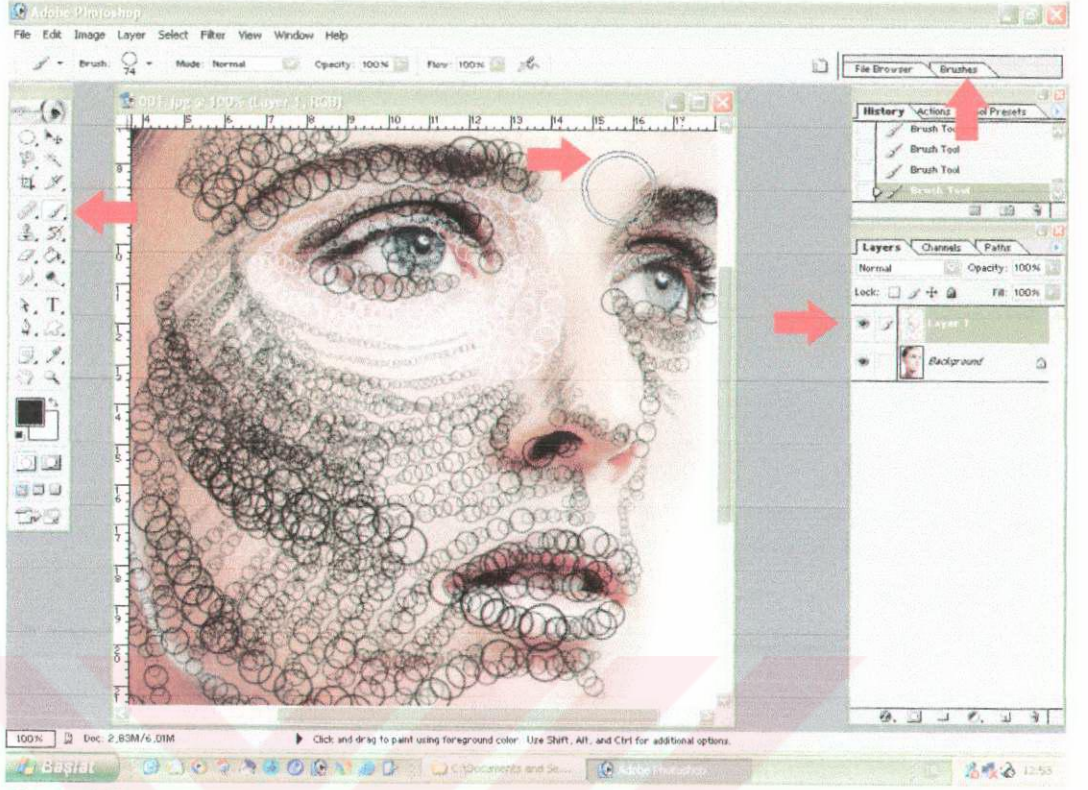
Resim 50 (Filter- Sketch-Reticulation)

Resim 51 (Filter- Sketch-Stamp)

Resim 52 (Filter-Texture-Stained Glass)

1.1.4- Farklı Nokta Çeşitleri ile Yüzey Değerlendirmesi

Bu dersde yapılacak çalışmalar için bilgisayar ortamına aktarılmış görsel malzemeye ihtiyaç duyulmaktadır. Bunlar portre yada çeşitli objelerin fotoğrafları olabilirler. Öğrencilerin kendi portreleri üzerinde çalışma yapmaları, dersi daha eğlenceli bir hale getirmektedir. Bu sebeple ders öncesinde, dijital fotoğraf makinesi yardımıyla çekilen öğrenci portreleri bilgisayarlara aktarılarak çalışma yapılabilir. Bu dersde portre yada obje fotoğraflarının yüzeyleri farklı fırça çeşitleri seçilerek, noktalar ile doldurulacaktır. Bu esnada fotoğralardaki hacimsel yüzey yapılarına uygun, fırça hareketleri ve darbelerinin kullanılması oldukça önem taşımaktadır



Resim 53

Resim 53'de amaca uygun bir fotoğraf seçilerek açıldıktan sonra yeni bir katman açılmıştır. (Shft+Ctrl+N) Daha sonra araçlar paletinden fırça seçilerek, üzerinde istenilen değişiklikler yapılarak çalışmaya başlanmıştır.

Not: Fırça ile ilgili değişikliklerin hatırlanması amacıyla Resim 13 ve 26'ya bakılabilir.

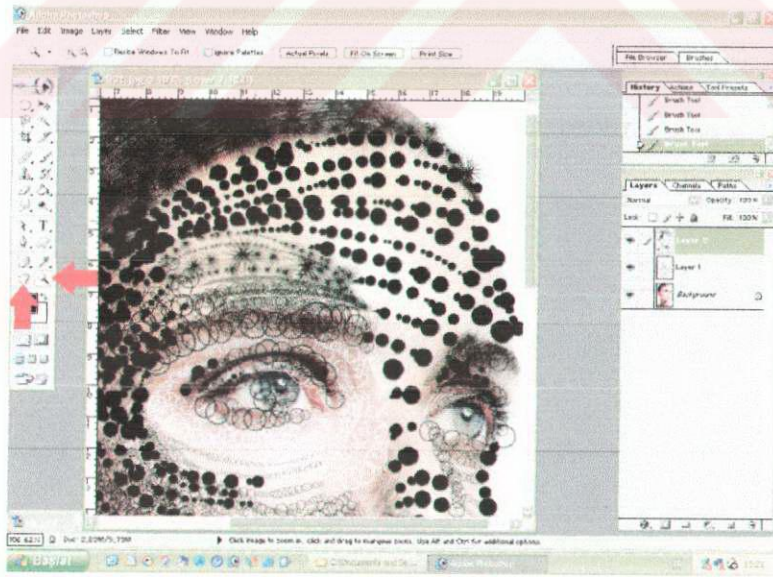
Resmin yüzeyinde farklı fırça çeşitleri ile boyutları ve opsiyonları değiştirilerek uygulamalar yapılır. Fotoğraftaki koyu-açık ton değer farklılıkları, yüzey değerlendirmesi sırasında gözönünde bulundurulmalıdır ki bu sayede hacimsel etkiler kaybolmasın.

Fırça ile boyama çalışmalarının fotoğrafın bulunduğu "Background" üzerinde yapılmaması , sadece açılan yeni katmanlar üzerinde çalışılması son derece önemlidir.

Fırça ile çalışmalar daha öncede belirtildiği gibi Wacom tablet ile yapıldığı takdirde oldukça kolay ve keyifli olmaktadır. Bkz Resim 54



Resim 54



Resim 55

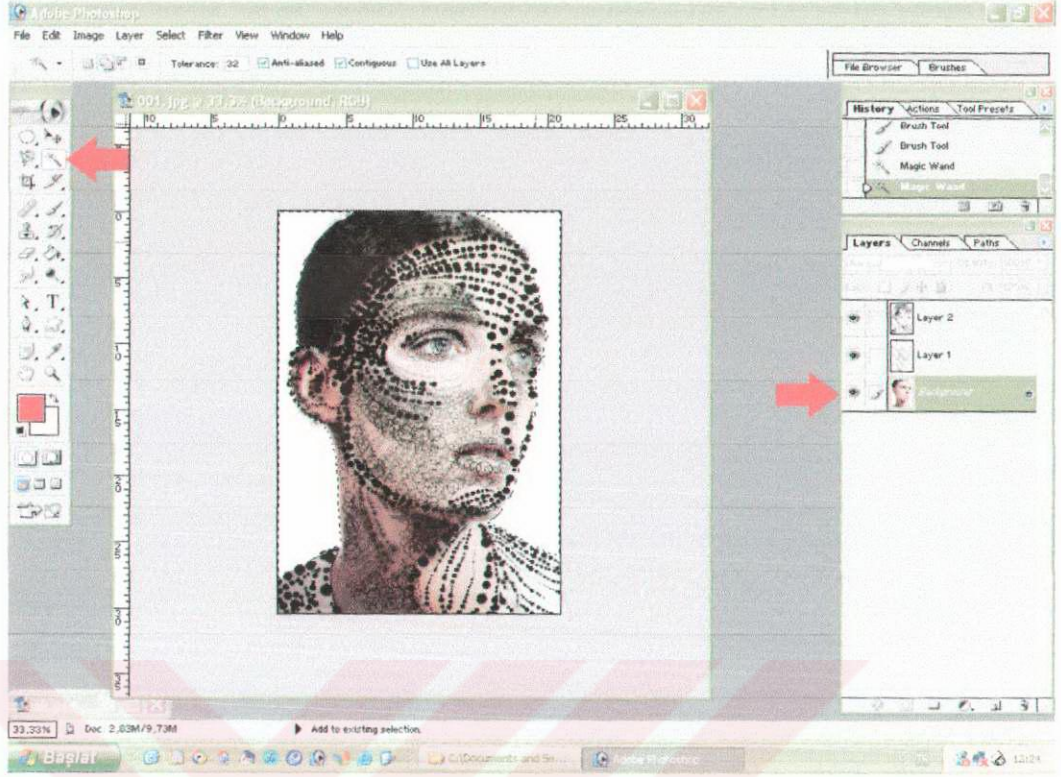
Resim 55'deki okların işaret ettiği araçlardan sağdaki "Zoom Tool"  istenilen alana yada görselin tamamına yakınlaşıp uzaklaşmayı sağlar. Bu araç seçildikten sonra istenilen alana tıklamak sureti ile yakınlaşılır ve bu sayede daha hassas bir çalışma yapılması olanaklı hale gelmiş olur. Bu araç "Alt" tuşuna basılı tutularak uygulanır ise uzaklaşma işlemi yapılır. Bu işlemi görselin büyütülmesi şeklinde algılamak tamamen yanlıştır. Bu işlem ile büyütme-küçültme değil sadece yakınlaşma-uzaklaşma yapılabilir.

Not: Aynı amaç ile klavyenin Ctrl+ ve Ctrl- tuşları da kullanılabilir.

Resim 55'deki soldaki okun işaret ettiği "Hand Tool"  el aracı, görseli yakınlaştığında istenilen bölüme ulaşılmasını sağlamaktadır. Araç seçili iken tutup sürüklemeye ile görsel üzerinde farklı alanlara ulaşılır. Bu araç kullanılırken, klavyenin "Ctrl" tuşuna basıldığında yakınlaşma aracı, "Alt" tuşuna basılı tutularak uygulandığında ise uzaklaşma aracı olarak işlem görür.

Not: Bu iki araçta yardımcı araçlardan olup, görsel üzerinde hiçbir fiziksel değişiklik meydana getmezler.

Resmin istenilen alanına yakınlaşılarak, bu alanda kontrollü ve hassas bir çalışma yapılabilmesi bu iki aracın bir arada seri kullanımı ile mümkün olmaktadır. Öğrencilere araçların işlevleri öğretilirken, klavye kestirmeleri mutlaka öğretilmeli ve not almaları sağlanmalıdır. Bu sayede programı daha seri bir şekilde kullanarak, daha fazla alternatif oluşturabilmeleri mümkün olabilecektir.



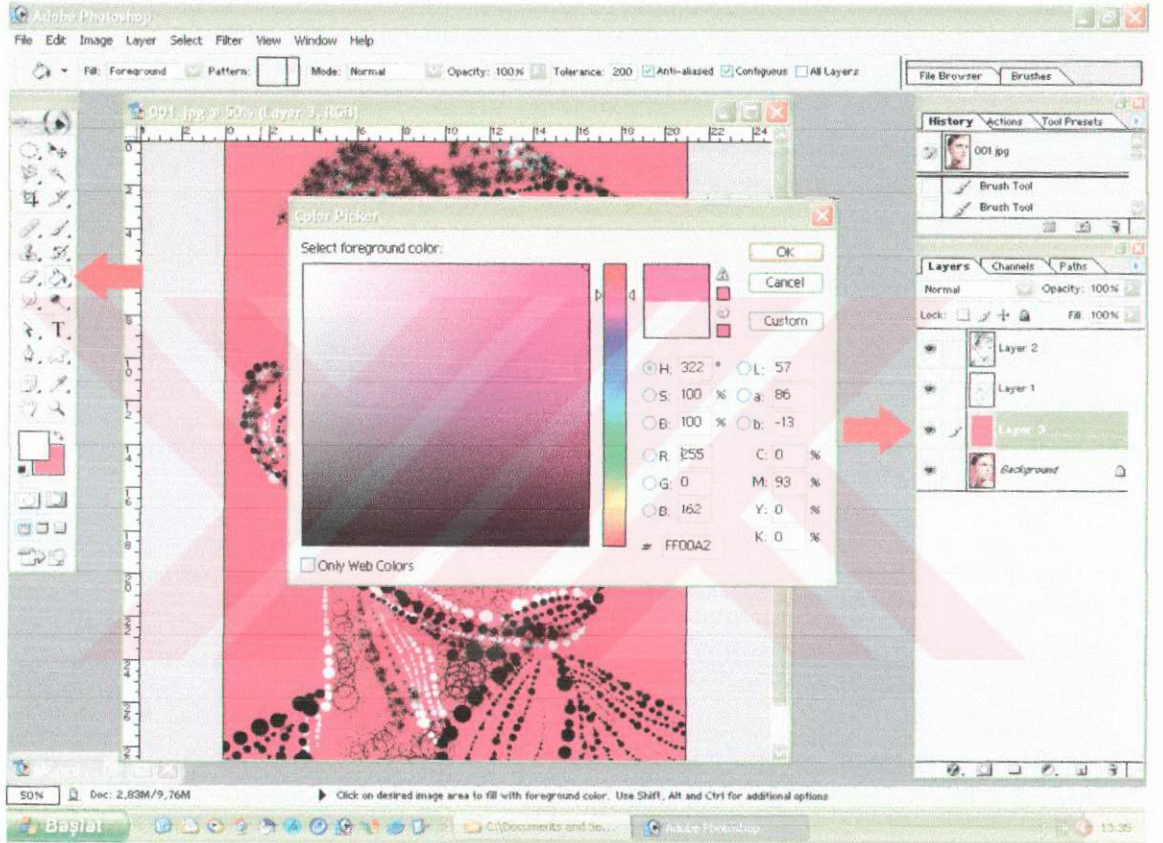
Resim 56

Resim 56'ya bakıldığında, iki ayrı katman üzerinde farklı nokta çalışmaları yapıldıktan sonra “Background” arkaplan resmi üzerine geri dönülmüştür.(Sağ alandaki okun işaret ettiği alan)

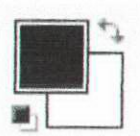
Soldaki okun işaret ettiği “Magic Wand Tool”  , sihirli değnek aracı, basit bir seçim alanı oluşturmaya yarayan oldukça yararlı bir araçtır. Seçim yapmak istenilen alana tıklamak sureti ile işlem gerçekleştirilebilmektedir. Burada amaç, portrenin dışında kalan beyaz alanın seçilmesinin sağlanmasıdır. Bu araç seçim işlemini gerçekleştirirken, seçilecek alanın renk ve renk tonlarını baz alarak, opsiyonlarında bulunan tolerans değerine göre seçim alanını belirler.

Bu çalışmada seçilecek alan tamamen beyaz olması sebebiyle, işlem çok sorunsuz bir şekilde gerçekleşmiştir.

Not: Seçili alana eklemeler yapmak için, hertürlü seçim aracında Shft tuşuna basmak gerekmektedir.

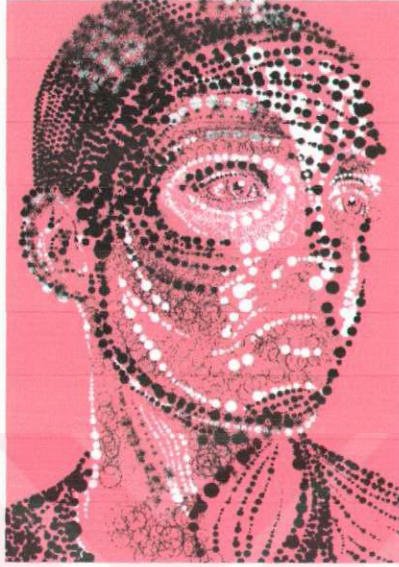


Resim 57

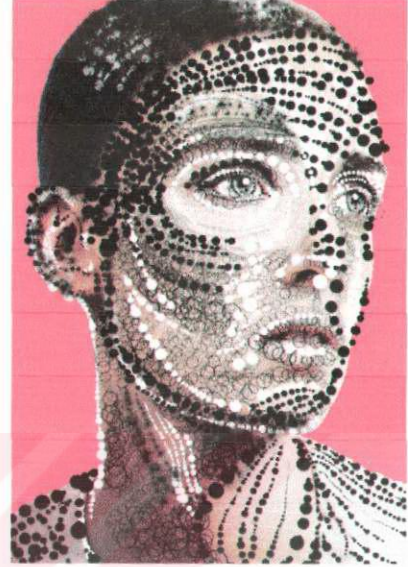


Resim 57'de siyah alana tıklayarak açılan "Color Picker" menüsünden istenilen üst renk belirlenerek seçim alanı üzerine boya kovası yardımı ile uygulanmıştır. Daha sonra farklı bir deneme olması için yeni bir

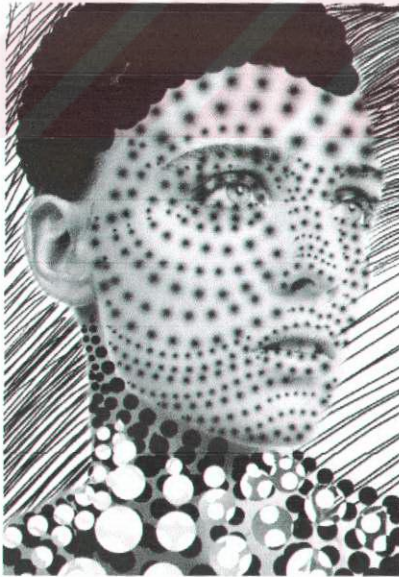
katman açılmış ve "Background"un hemen üzerine taşınarak boya kovası ile üzerine renk uygulanmıştır.



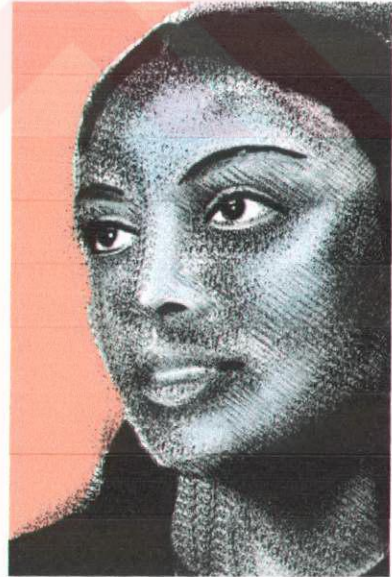
Resim 58



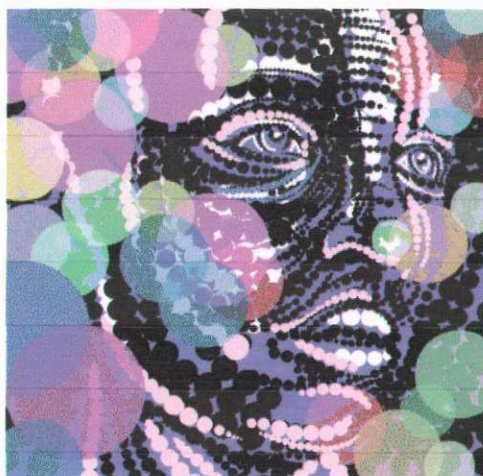
Resim 59



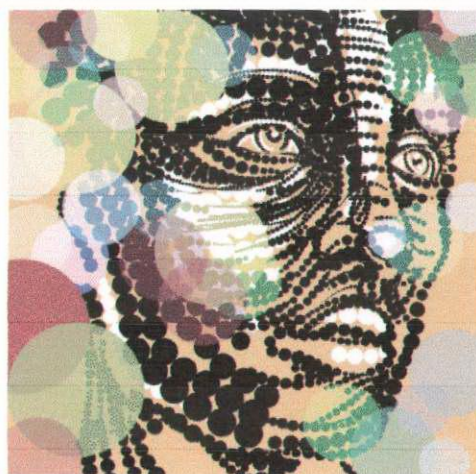
Resim 60



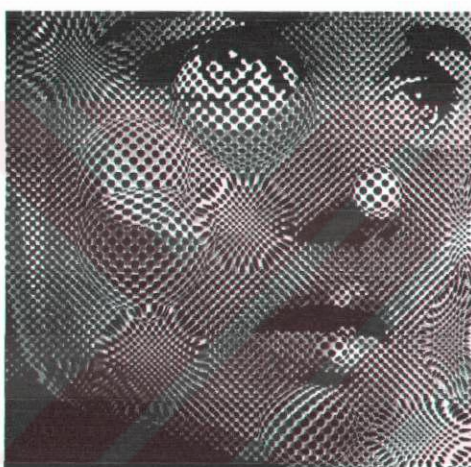
Resim 61



Resim 62



Resim 63



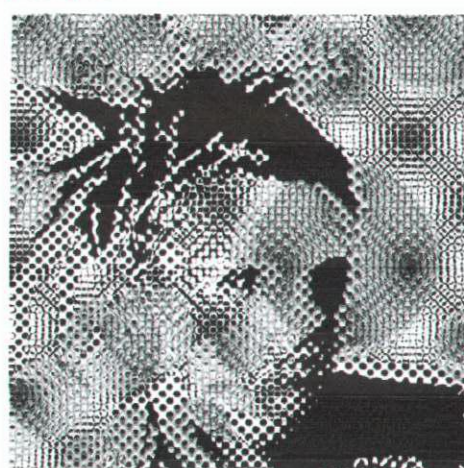
Resim 64



Resim 65



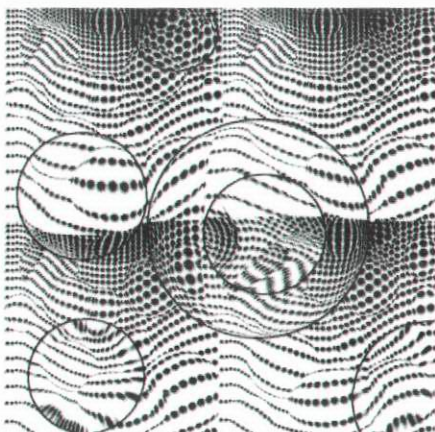
Resim 66



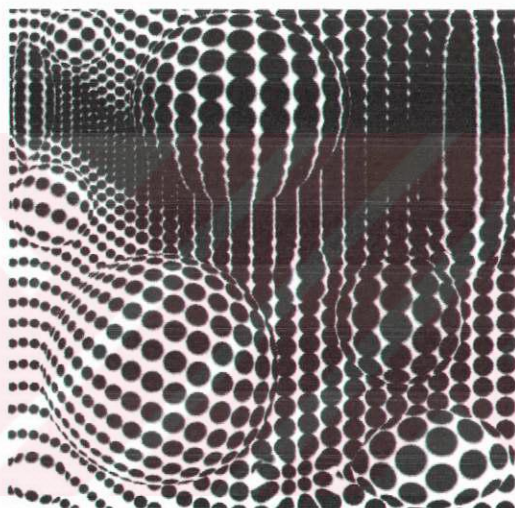
Resim 67



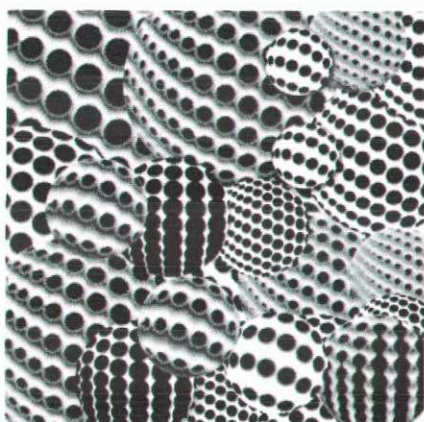
Resim 68



Resim 69



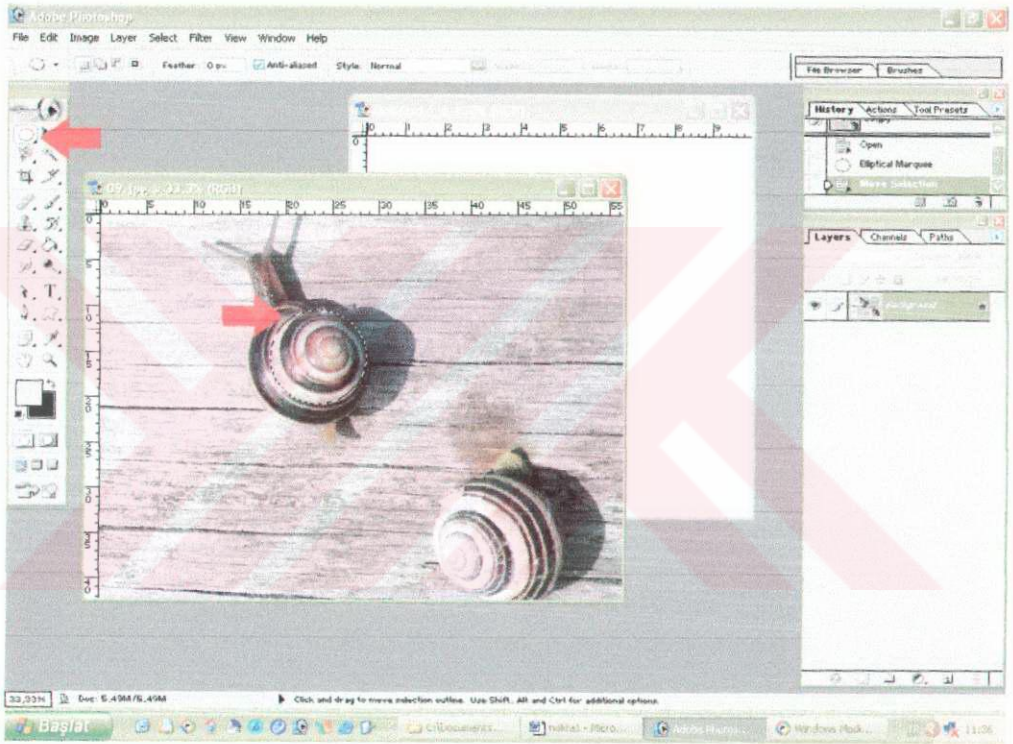
Resim 70



Resim 71

1.1.5- Farklı Dokulardaki Noktalar ile Yüzey Değerlendirmesi

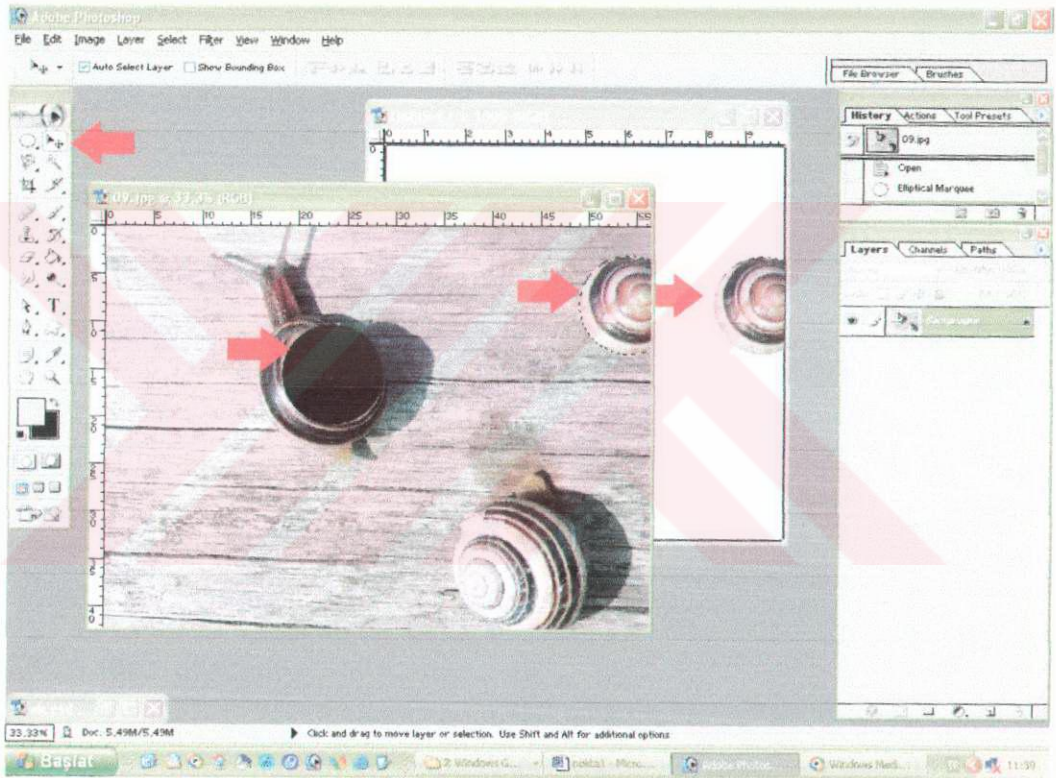
Bu çalışmada kullanmak üzere, dijital ortama aktarılmış fotoğraflara ihtiyaç duyulmaktadır. Bunlar çok çeşitli konulardan seçilmiş olabilirler ancak renkli ve dokulu yüzeylerinin olması tercih sebebidir.



Resim 72

İki farklı dökümandan ilki "File" menüsünden "New" seçeneği ile istenilen boyutta ve beyaz zeminle, ikincisi ise "File", "Open" ile bilgisayara aktarılmış olan fotoğraflardan herhangi biri seçilerek açılıyor.

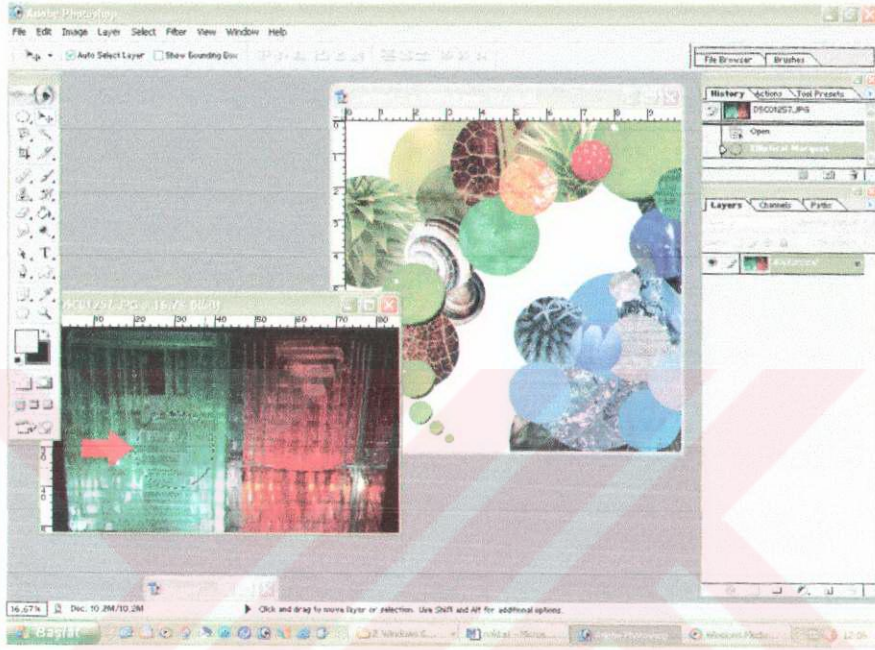
Daha önceki derslerde kullanılmış olan daire seçim aracı olan  “Elliptical Marquee Tool” Resim 72’de olduğu gibi seçilerek “Shft” tuşuna basılı tutularak , fotoğrafın herhangi bir alanında uygulanıyor. Seçilmiş olan bu alanın kopyalanarak taşınması işlemi için araçlar paletinden, taşıma aracı  “Move Tool” alınarak Resim 73’de olduğu gibi, “Alt” tuşuna basılı tutularak taşınıyor.



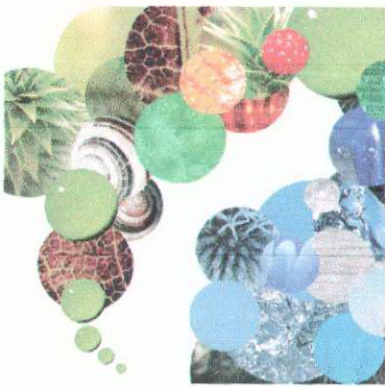
Resim 73

Bu şekilde seçilerek kopyalanan ve taşınan katman, beyaz zeminli yeni döküman üzerine bırakılıyor. Bkz. Resim 73

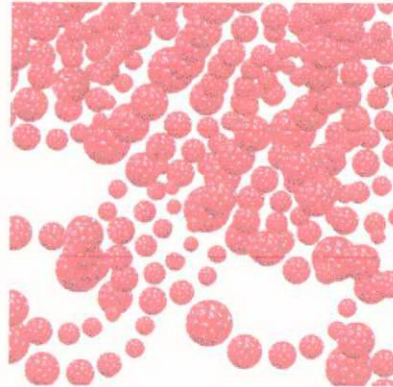
Farklı fotoğraflar açılarak aynı işlemler sürdürülüyor ve yeni düzenler oluşturuluyor. Seçilerek taşınan her nokta birbirinden farklı renk, doku ve boyutta olabileceği gibi tekrarlar ile ritimsel etkiler de elde edilebilir.



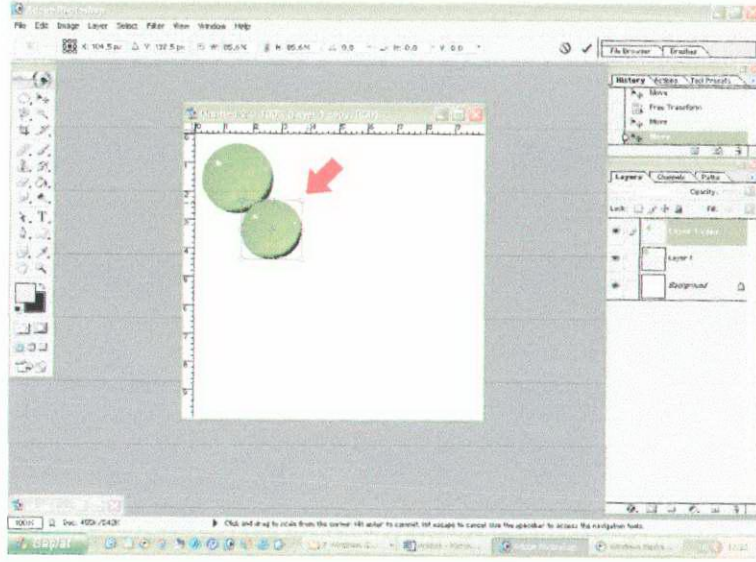
Resim 74



Resim 75

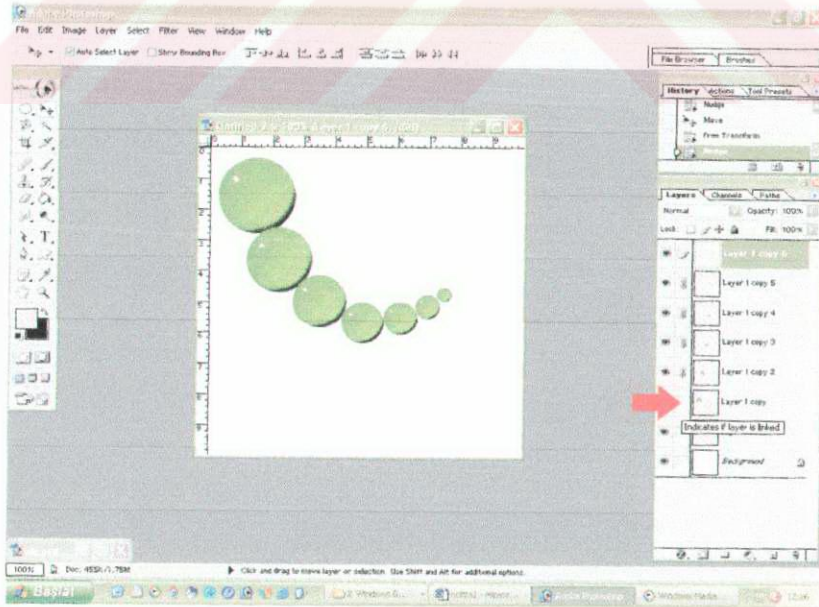


Resim 76



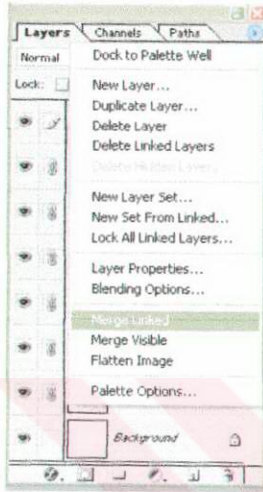
Resim 77

Benzer bir çalışma da kopyalanan noktalar ile, boyutları değiştirilerek sürdürülüyor. Noktalar belli bir düzen ile büyükten küçüğe doğru diziliyorlar.

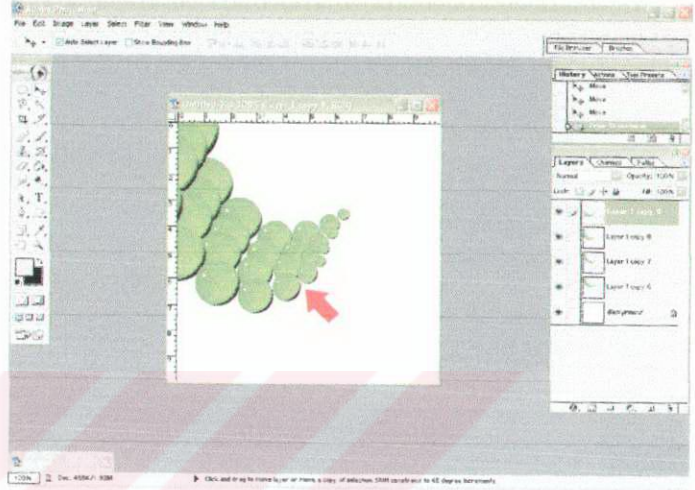


Resim 78

Herbiri ayrı katman üzerinde bulunan düzenlenmiş noktalar, tek bir katman üzerinde toplanmak üzere Resim 78'de olduğu gibi yanlarındaki kutucuklara zincir konularak "Merge Linked" ile birleştiriliyorlar. Bkz. Resim 79

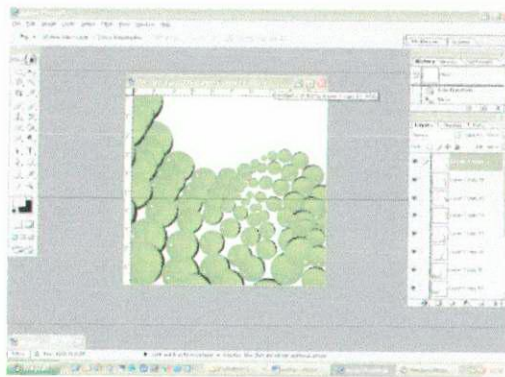


Resim 79



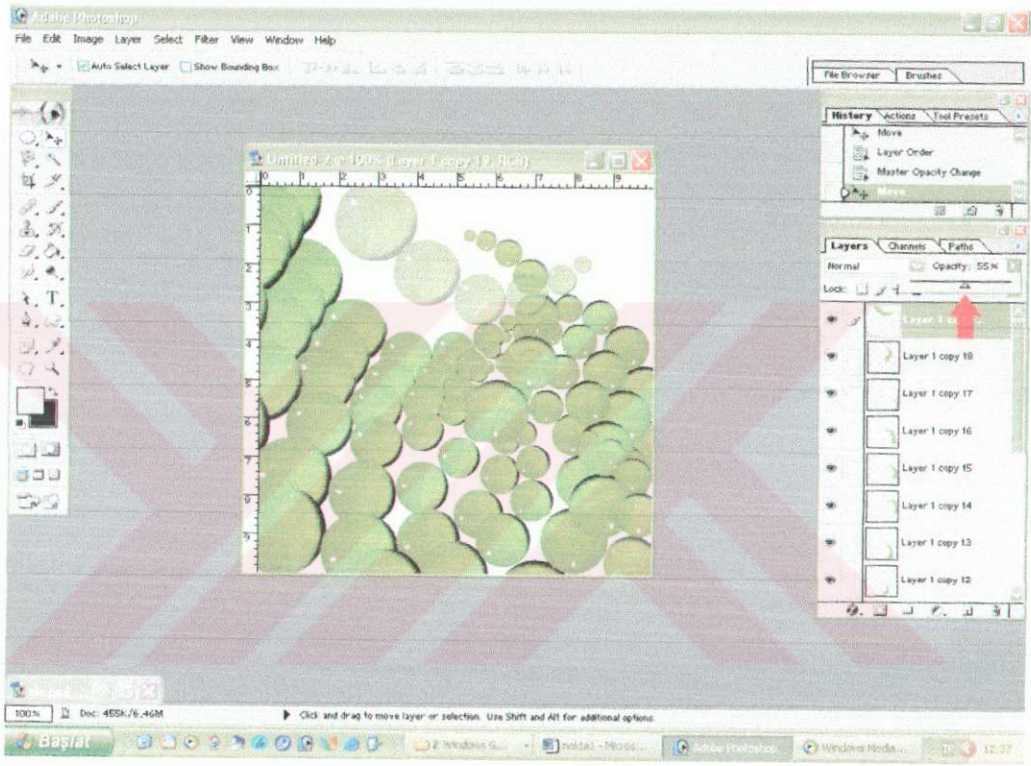
Resim 80

Çalışmaya, birleştirilmiş yeni katmanın, herseferinde boyut ve yönünün değiştirilerek tekrar tekrar kopyalanmasıyla devam ediliyor.



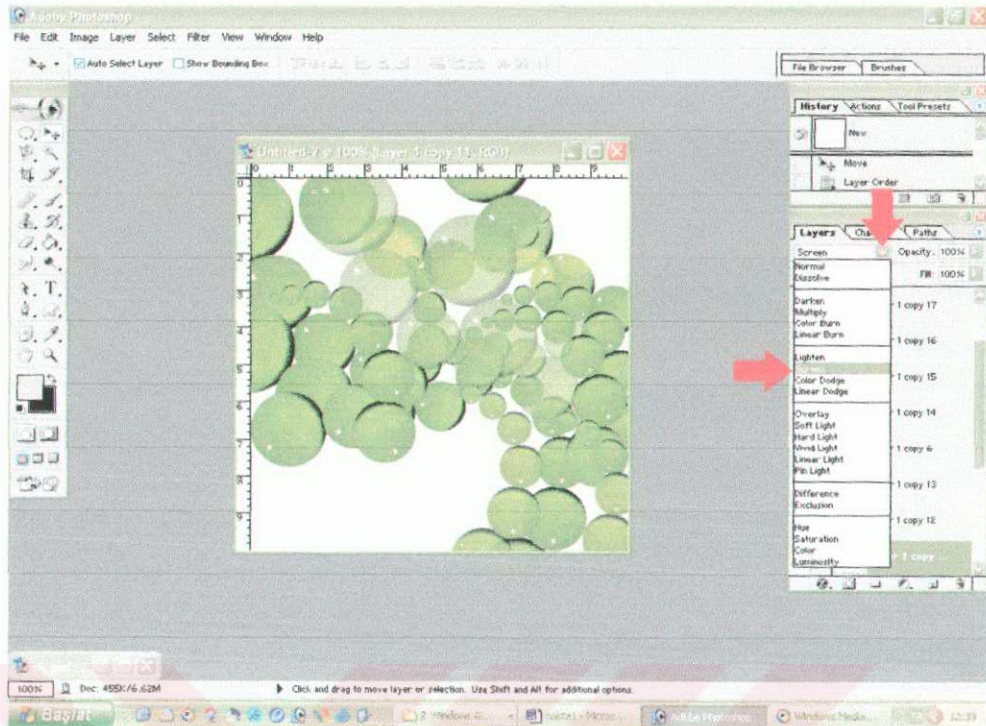
Resim 81

İstenilen düzen elde edilene kadar denemeler yapılabileceği gibi, farklı alternatiflerin oluşumu için programın bazı özellikleri de devreye sokulabilir. Bunun için, kopyalama işlemini yaptıktan sonra, katmanın opasetesi düşürülerek şeffaflaşması sağlanabilir. Bkz Resim 82

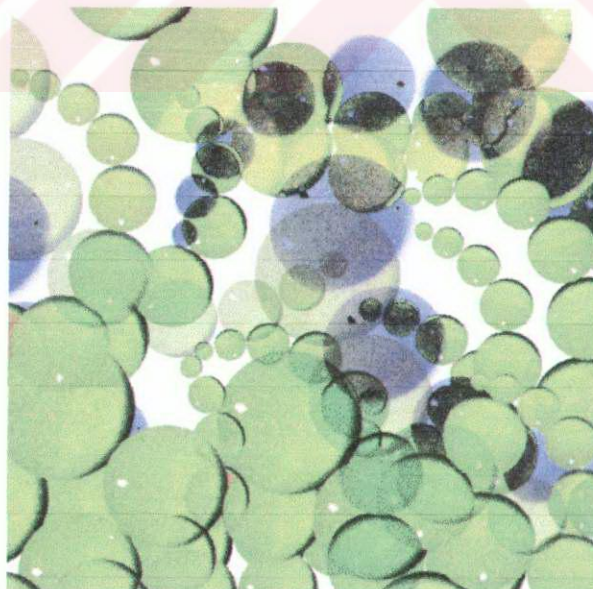


Resim 82

Katmanların üst üste dizilişlerinde, birbirleriyle farklı etkileşimlere girmelerine olanak sağlayan bir bölüm bulunmaktadır. Bu bölümde yapılacak ufak değişiklikler bile çalışmanın çok farklı bir yapıya kavuşmasına sebep olabilir. Bkz. Resim 83

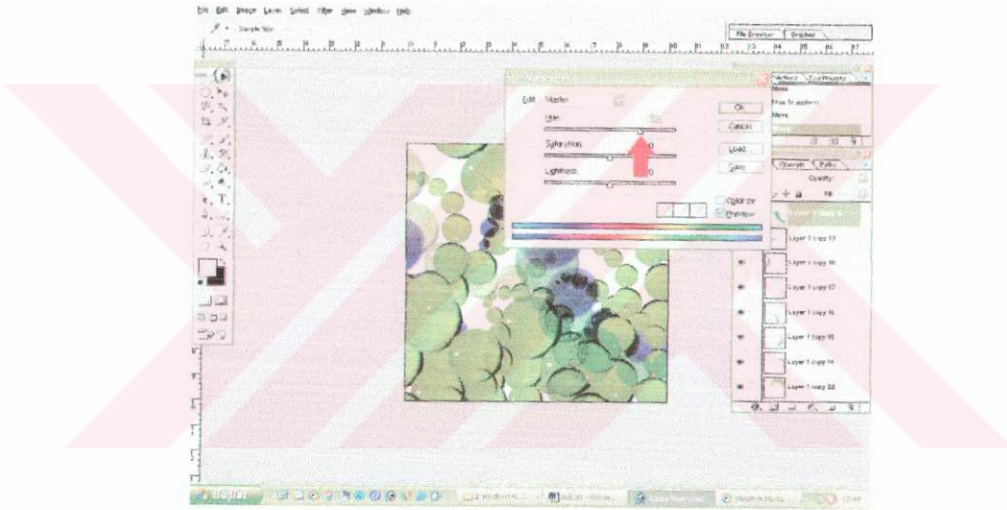


Resim 83



Resim 84

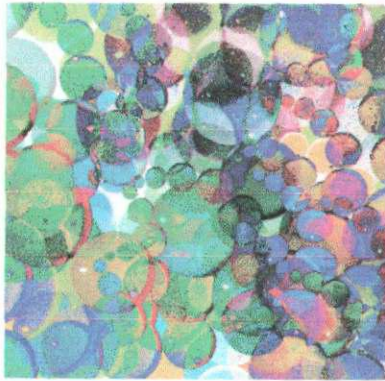
Çalışma tamamlandıktan sonra bir alternatifte, bütün katmanların renklerini değiştirerek elde edilebilir. Bunun için klavye kestirmesi Ctrl+U kullanılarak “Image-Adjustments-Hue/Saturation”a ulaşılır. “Bu komut yardımı ile grafiğe ait renkleri değiştirebilir, aktif renklerin doygunluğunu ayarlayabilir yada grafiğin parlaklık ayarlarını düzenleyebilirsiniz.”⁴ Resim 85’de okun işaret ettiği “Hue” alanında sağa yada sola çekmek suretiyle renk değişikliği sağlanır. “Saturation” parlaklığı arttırıp eksiltir, “Lightness” ise rengin tonunu değiştirir.



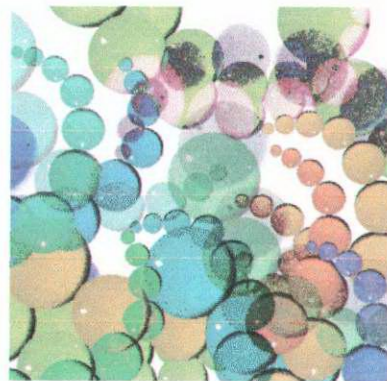
Resim 85

Bu katmanlar yeniden zincirlenerek birleştirilebilir. Tek katman haline gelen noktalar topluluğu yeniden kopyalanarak bu dersde ve daha önceki derslerde öğrenilen program özellikleri ile yeni denemeler ile çok farklı alternatifler oluşturulabilir.

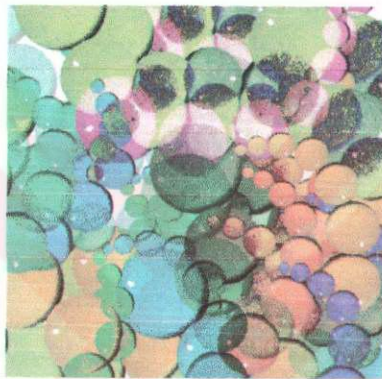
⁴ Yavuz Gümüštepe, **Adobe Photoshop 6.01**, İstanbul, Türkmen Kitapevi, 2001, s. 246



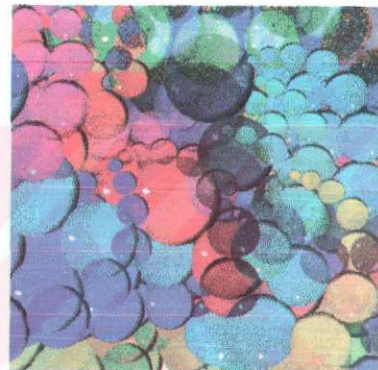
Resim 86



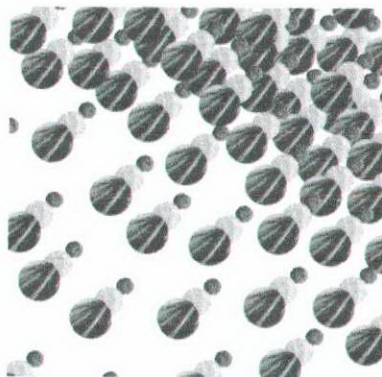
Resim 87



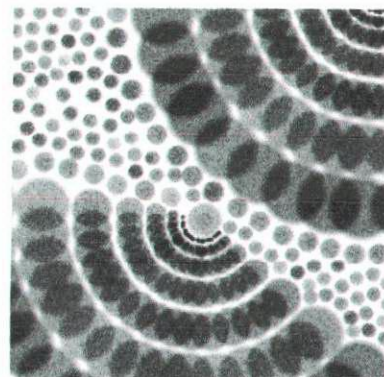
Resim 88



Resim 89



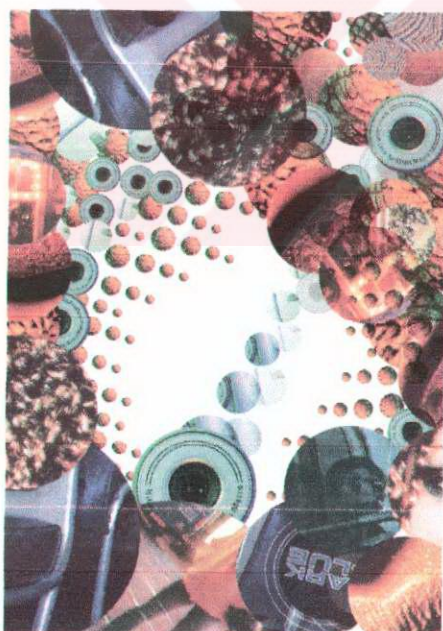
Resim 90



Resim 91



Resim 92



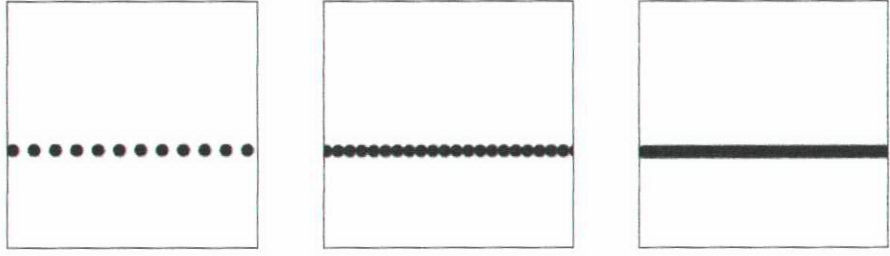
Resim 93



Resim 94

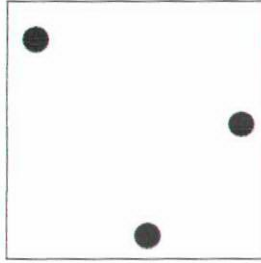
2. ÇİZGİ

Çizgi, noktaların belli bir yön üzerinde hızla hareketinden, yada sıklaşıarak yan yana dizilmelerinden oluşur.

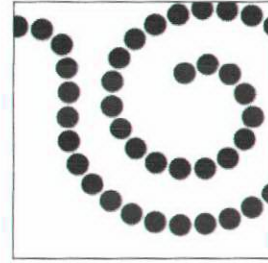


Resim 95

Birbirlerinden bağımsız ve ayrı duran noktalar arasındaki etkileşimde düzenli bir devamlılık yok ise çizgi olarak algılanmaları güçleşir. Bkz. Resim 96 Ancak belli bir düzeni takip eden noktalar arasındaki iletişim, onların çizgi olarak okunmalarını sağlar. Bkz. Resim 97



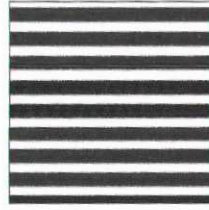
Resim 96



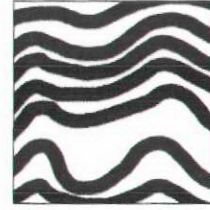
Resim 97

Psikolojik etkileri bakımından araştırıldığında düz çizgiler, statik yapılarının hareketsiz ve durağan etkisiyle disiplin, güvenilirlik, monotonluk, düzen gibi

kavramları, bunun yanında eğri çizgiler hareketli yapılarıyla, dinamizm, canlılık, neşe gibi kavramları çağrıştırabilirler.



Resim 98



Resim 99

Yatay çizgiler pasif , dikey çizgiler aktif bir etki yaratırlar. Aynı boyuttaki üç çizgiden dikey olan en ince, yatay olan en kalın ve diyagonal olan ise ikisinin arasında bir boyutta algılanır. Bkz. Resim 100

Aynı kalınlıkta olan iki çizgiden, boyu uzun olan kısa olana oranla daha ince olarak algılanır. Bkz. Resim 101

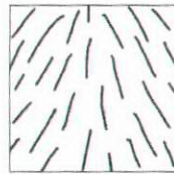


Resim 100

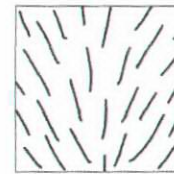


Resim 101

Yukarıdan aşağıya doğru akan çizgiler, bitkinlik, güçsüzlük etkisi yaratırken, yukarı doğru hareket halindeki çizgiler canlılık, dinamizm ve güç etkisi yaratırlar.



Resim 102



Resim 103

Çizgi de nokta gibi tasarım yada sanatsal üretim sürecinin ilk adımlarında yer almaktadır. Yaratım süreci ilk olarak sanatçının beyninde şekillenmeye başladıktan sonra, bu tasarımın görselleştirilebilmesi için ilk eleman nokta daha sonraki eleman da çizgidir. Bu süreçte fikrin paylaşılabirliğini sağlamak amacıyla çizgiler devreye girer. Yaratıcılık beyinde başlar ancak bu fikirlerin ifadesini güçlendirecek farklı anlatım yollarına, araçlarına ve teknik donanımına ihtiyaç duyar.

Geleneksel yöntemler ile elde edilebilen bir çok çalışma ve çok daha fazlasına artık günümüzde, dijital ortamın olanaklarıyla ulaşabilmektedir. Bu olanakların doğru kullanımıyla, zamandan kazanılabileceği gibi çok çeşitli alternatiflerin oluşturulması da sağlanabilmektedir.

Çizgi çalışmaları kapsamında üç farklı programın olanakları ile çalışmalar yapılarak, öğrenciler ile oluşturulmuş işler hakkında, etkileri ve oluşum süreçleri tartışılacak , bu sayede de tasarım ve sanatsal ifade elemanı olan çizginin ne denli sonsuz alternatife sahip olabileceği gözlemlenebilecektir.

Derslerde öğretilen tekniklerin hepsi gelişime açık yapıları sebebiyle, hiç bir öğrenci çalışmasının birbirinin tekrarı yada kopyası olmaması oldukça önemlidir.

Programların sunmuş olduğu olanaklar her geçen gün hızla gelişmeler göstermekte ve yenilenmektedir. Çok kısa bir süre öncesine kadar bilgisayar ortamında oluşturulmuş işler, yapay, kuru, yaratıcılıktan uzak bir yapıya sahipken, artık günümüzde bu tamamen değişmiştir. Programların kullanıcılarının yaratıcılığı ile doğru orantılı olarak gelişime olanak sağlayan yapıları ile çok daha özgün ve kişilikli çalışmalar oluşturulabilmektedir.

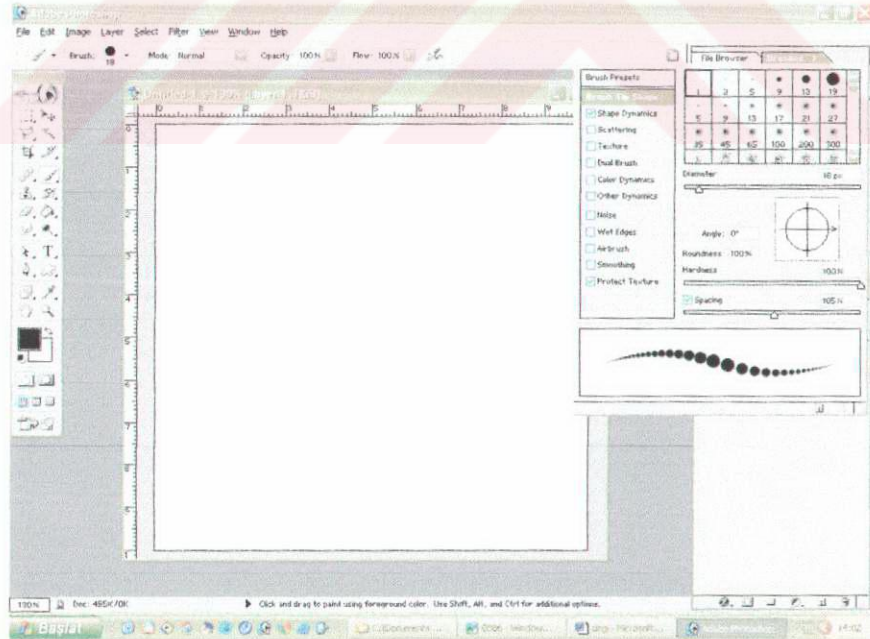
2.1- NOKTALARIN OLUŞTURDUĞU ÇİZGİLER

2.1.1- Eğri Çizgiler

Psikolojik etkileri bakımından eğri çizgiler neşe , canlılık, hareket ve ritm gibi kavramları çağrışıırırlar. Bu çizgilerin hareketli, akıcı ve sürükleyici yapıları gözü oyalar ve merak uyandırır. Monoton bir yapıları yoktur.

Bu ders kapsamında Adobe Photoshop 7.0 programının ağırlıklı olarak “fırça aracı”nın ve olanaklarının denenmesine yönelik çalışmalar yapılırken eğri çizgilerin oluşturduğu etkiler araştırılacaktır.

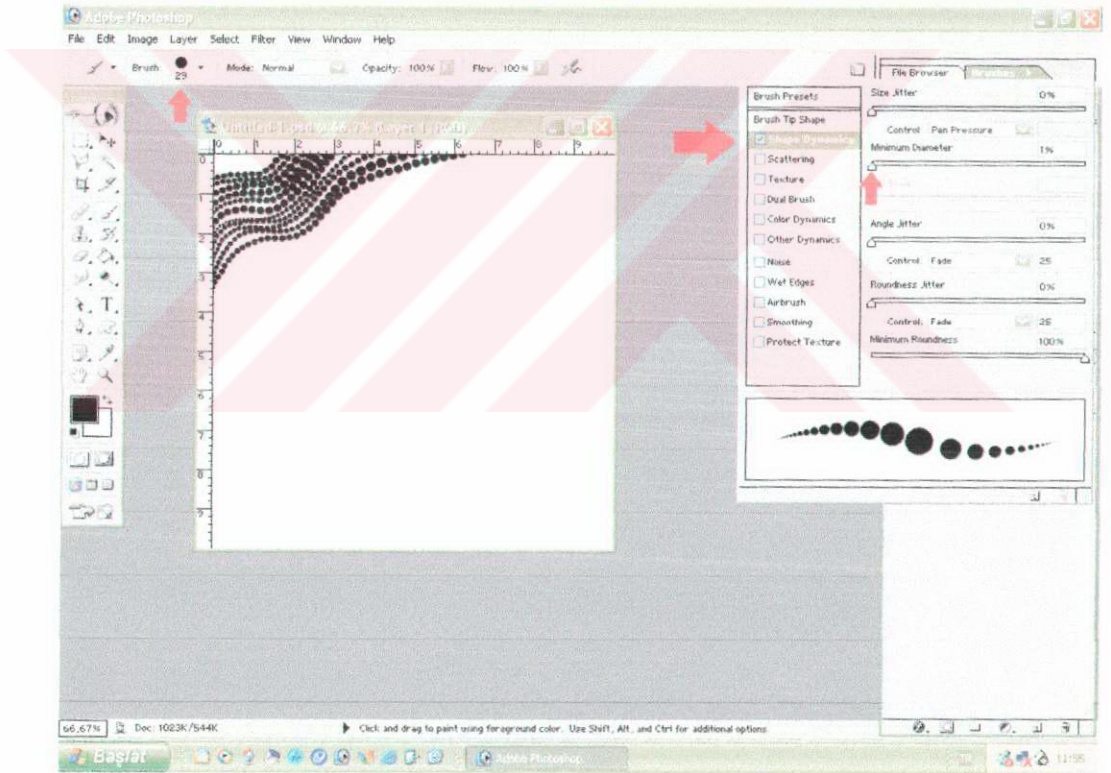
Başlangıç olarak programın “File” menüsünden New seçeneği ile yeni bir döküman, boyutu 10x10cm , resolution: 100 pixel/inch olarak belirlenerek açılıyor.



Resim 104

Araçlar paletinden fırça aracı seçildikten sonra, yeni bir layer açılarak çalışmalar bu yeni katmanın üzerinde oluşturuluyor. Bu sayede, oluşturulan çizgiler beğenilmediğinde yada yeni bir fırça denenmek istendiğinde katman çöpe atılmak suretiyle aynı aşamalar tekrar edilebilmektedir.

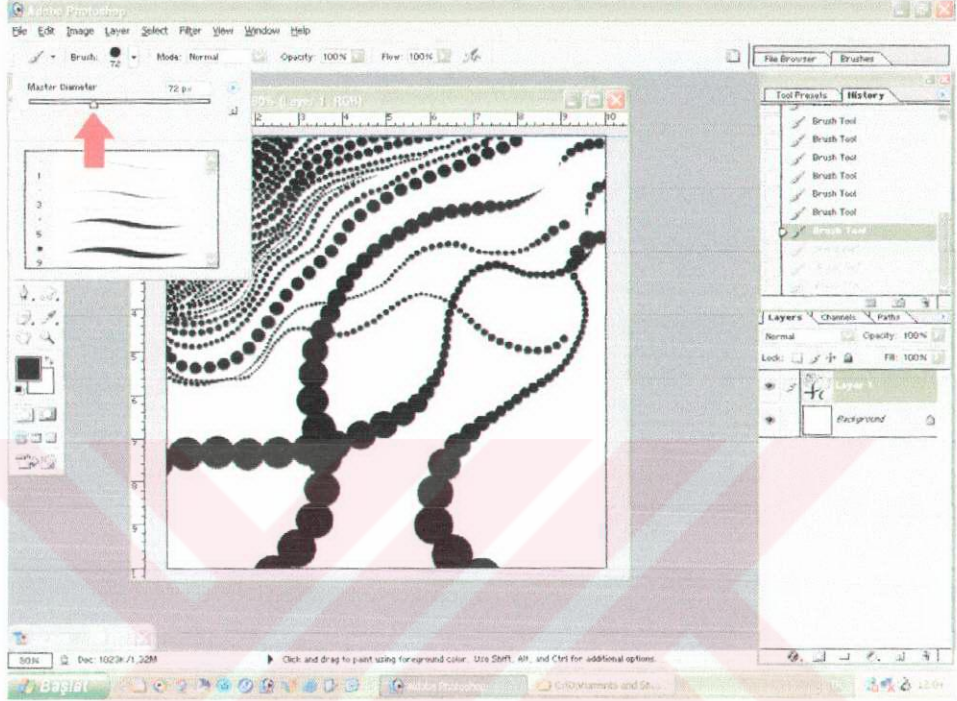
Fırça  seçildikten ve yeni katman açıldıktan sonra Resim 104'de olduğu gibi "Brushes" alanına basılarak açılan menüden "Shape Dynamics" işaretlenerek "Spacing" ayarları istenildiği şekilde değiştirilerek denemeler yapılabilir. Spacing ayarları değiştirilerek, noktaların dizilişinde sıklaşıp seyrekleşmesi sağlanmaktadır.



Resim 105

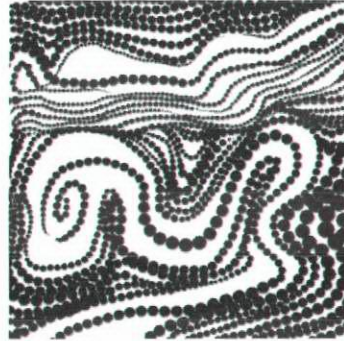
Resim 105'de olduğu gibi "Shape Dynamics" alanına basılarak açılan menüden sağdaki okların işaretlediği alanlarda değişiklikler yapılarak elde edilen

farklı etkiler araştırılabilmektedir. En üstteki küçük okun işaretlediği alana basmak suretiyle de fırça boyutunda istenilen değişikliklerin yapılması sağlanabilmektedir.

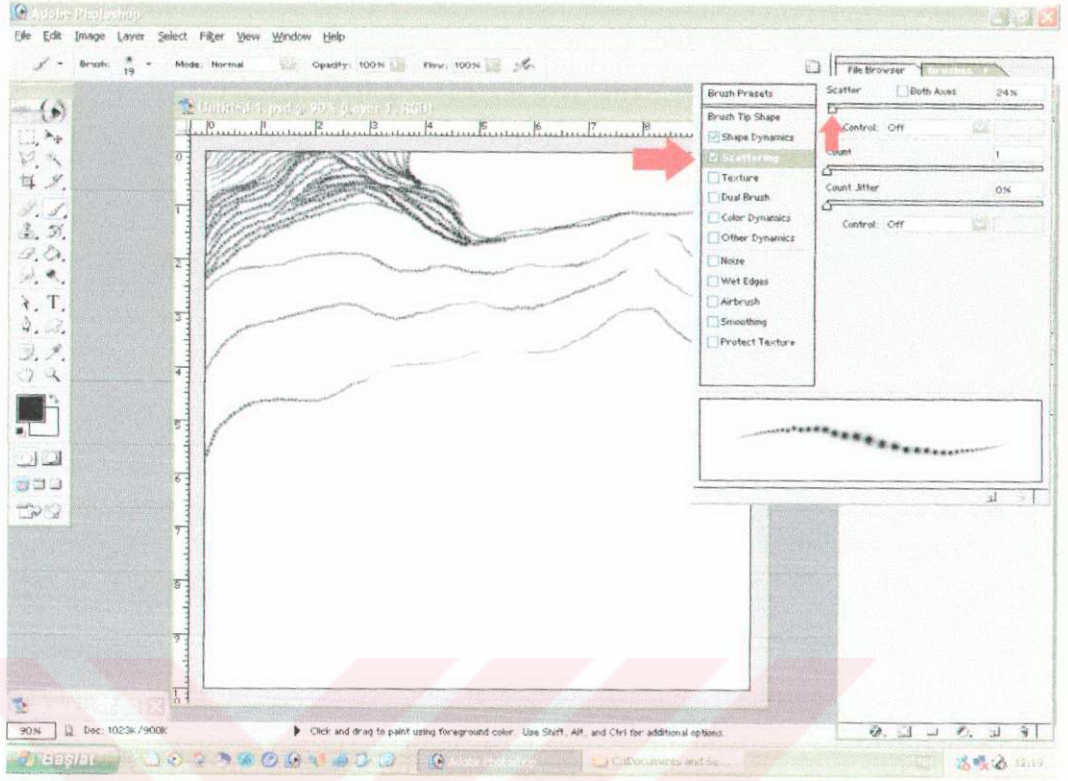


Resim 106

Not: Bu çalışmalar esnasında da Wacom tabletin kullanılması daha yaratıcı sonuçlara ulaşılmasını sağlayacaktır.



Resim 107

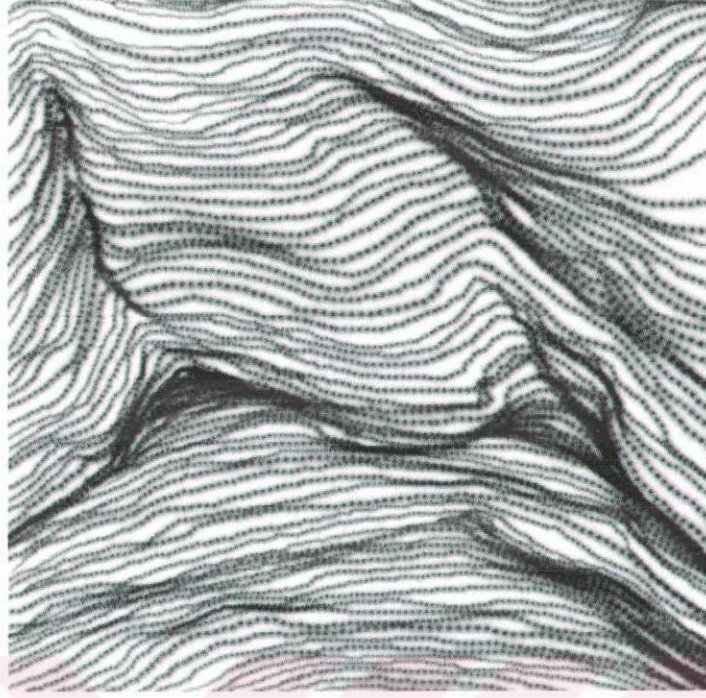


Resim 108

Noktaların oluşturduğu eğri çizgi çalışmalarına devam ederken, önceki çalışmayı kaydettikten sonra yeni bir çalışma için önceki layer çöpe atılarak yeni bir layer açılacaktır.

Resim 108'deki okların işaret ettiği "Scattering" seçeneği işaretlendikten sonra o alana basmak suretiyle açılan menüsünde istenilen değişiklikler yapılarak yeni çizgi oluşumları denenmelidir.

Çizgiler oluştururken Wacom tabletin kaleminin de yardımıyla, elin kıvraklığı, programın olanakları, büyük-küçük, sık-seyrek, açık-koyu ilişkileri doğru kullanılmalı, bu sayede de eğri çizgilere özgü hareketli ve ritmik yapı kavratılabilmelidir.

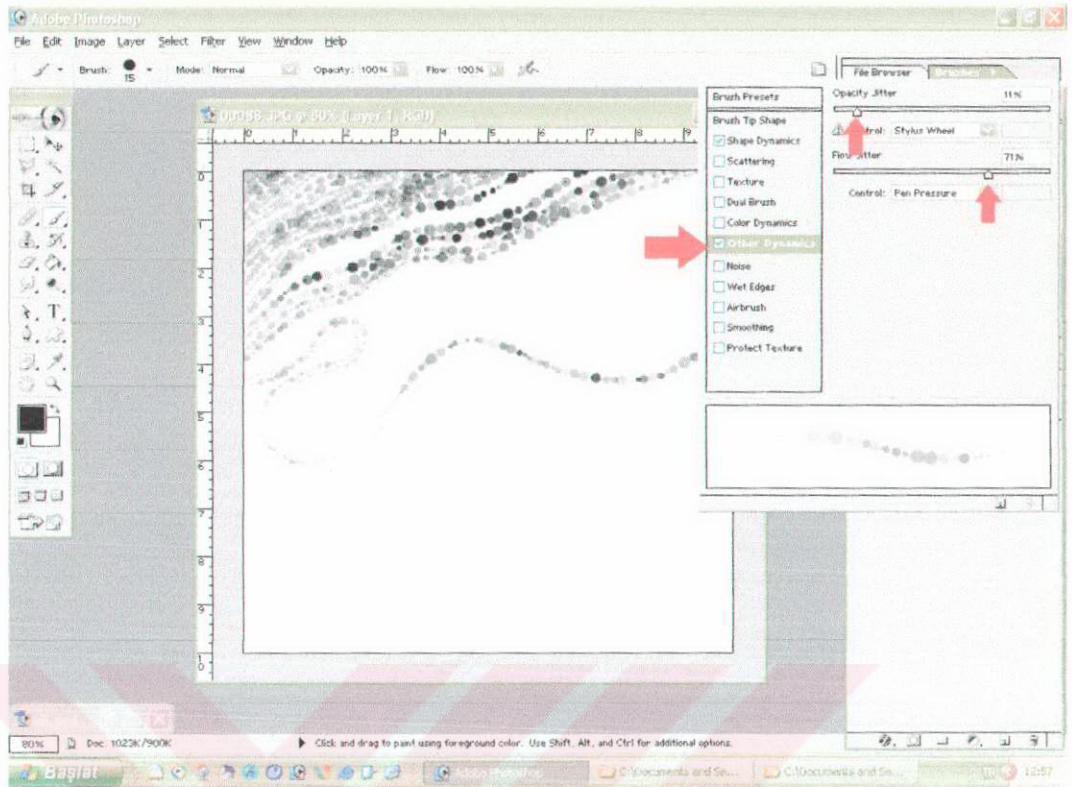


Resim 109

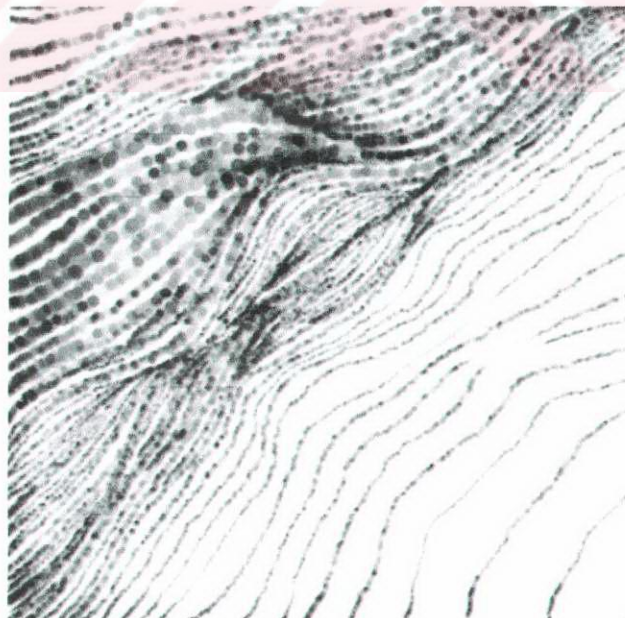
Yukarıdaki çalışmada kullanılmış fırçanın “Scatter” değerinde yapılmış olan küçük bir değişiklik, çizgilerdeki kırıltı sağlanmıştır. “Shape Dynamics” değerlerindeki “Minimum Diameter” in %1’de tutulmasıyla da, Wacom kaleminin tablet üzerinde, elin basıncına göre fırçanın büyüüp küçülmesi sağlanmaktadır. Bu özellikler sayesinde çalışmalar daha özgün oluşumlara olanak tanır.

Resim 110’daki okların işaret ettiği “Other Dynamics” işaretlenip açılan menüsünden “Opacity Jitter” ve “Flow Jitter” değerleri değiştirilerek noktalar arasındaki saydam-opak ilişkisi kurulmuştur.

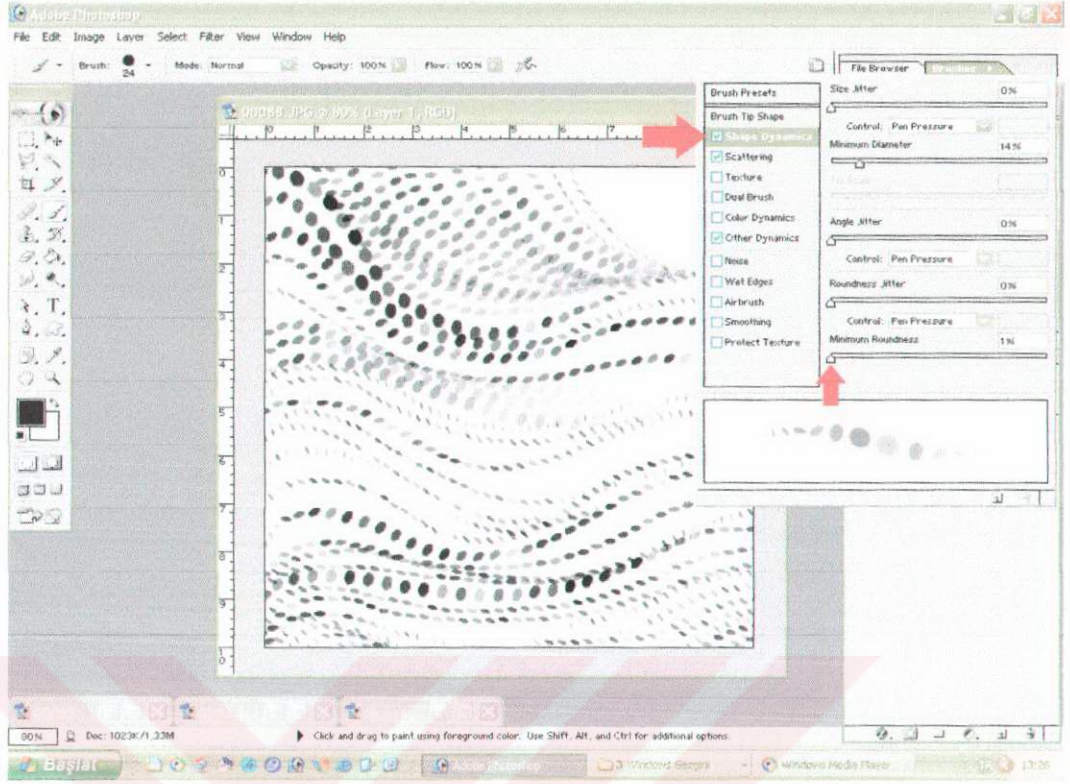
Bu çalışma yapılırken, noktalardan oluşmuş çizgiler sıklaşıp seyrekleşerek, büyüp küçülerek, kıvrılıp düzleşerek zıtlıkların oluşturduğu gerilimler irdelenmeli, oluşturduğu psikolojik etkiler tartışılmalıdır.



Resim 110



Resim 111

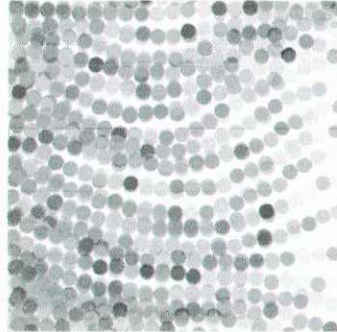


Resim 112

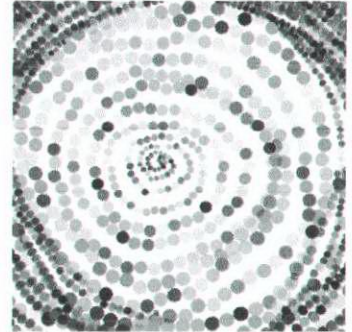
Resim 112’de “Scattering” ve “Other Dynamics” seçenekleri daha önceki örneklerde olduğu gibi işaretlendikten sonra “Shape Dynamics”in “Minimum Roundness”ı okun işaret ettiği gibi %1 değerine ayarlanarak denemeler yapılmıştır. Bu sayede noktaların dizilişi elin hareketine ve yönüne göre resimde olduğu gibi değişiklikler göstermektedir.



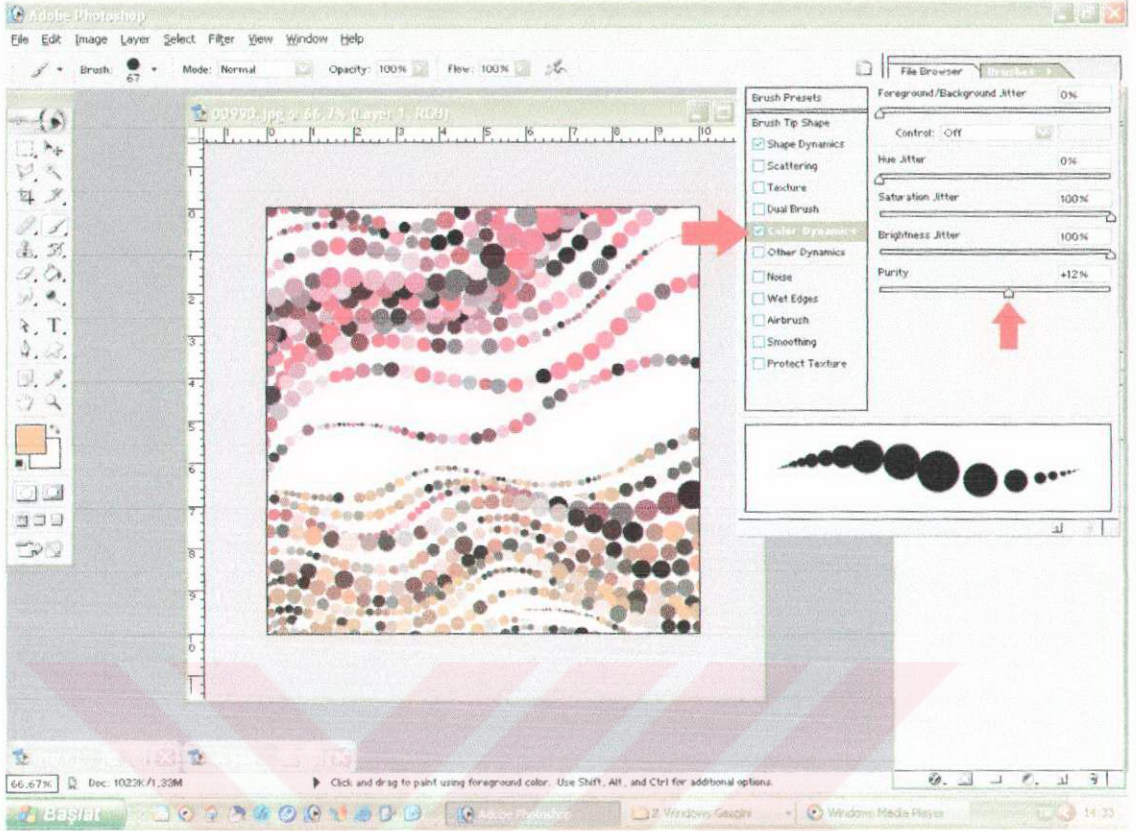
Resim 113



Resim 114



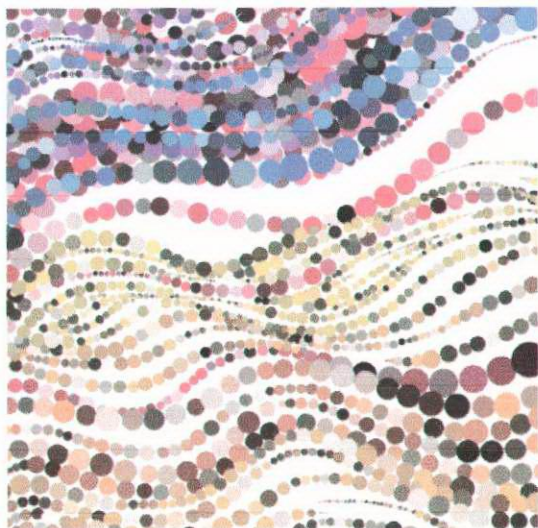
Resim 115



Resim 116

Aynı konuda renkli çalışmalarda üretmek amacıyla üst renk siyahı değiştirerek, fırçanın resim 116'da okun işaret ettiği "Color Dynamics" seçilip açılan menüsünden "Purity" ayarı +%12 değerine getirilerek denemeler yapılmıştır. Daha farklı alternatiflerin oluşturulabilmesi amacıyla bu değerlerde herhangi bir kısıtlama getirilmemeli, tam tersi öğrencilerin deneme yanılma yöntemiyle, olanakları keşetmeleri sağlanmalıdır.

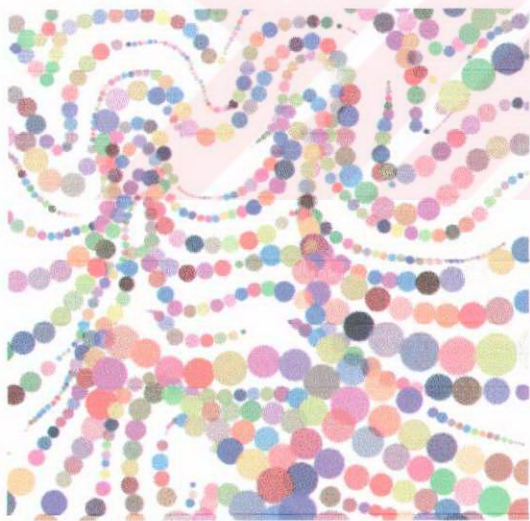
Programlara her yeni versiyonda birçok faydalı özellik eklenmektedir. Öğretim elemanlarının bile bu konuda atladıkları, gözden kaçırmış oldukları farklı özellikler bulunabilir. Deneyisel çalışmalar esnasında bu özellikler öğrenciler tarafından keşfedilebilir.



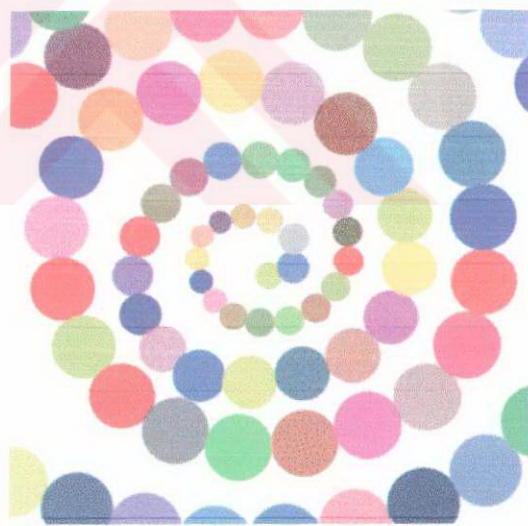
Resim 117



Resim 118



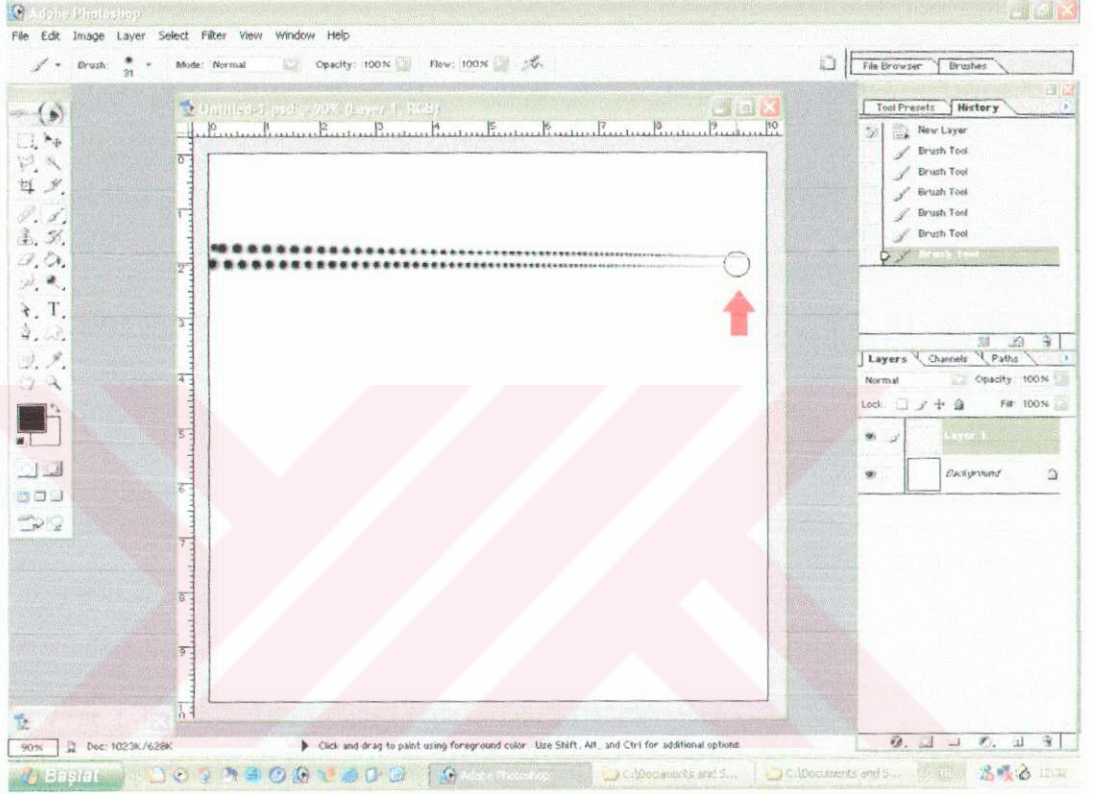
Resim 119



Resim 120

2.1.2- Düz Çizgiler

Düz çizgilerin oluşturduğu kompozisyonlar, durağan, statik ve hareketsiz etkiler yaratır.

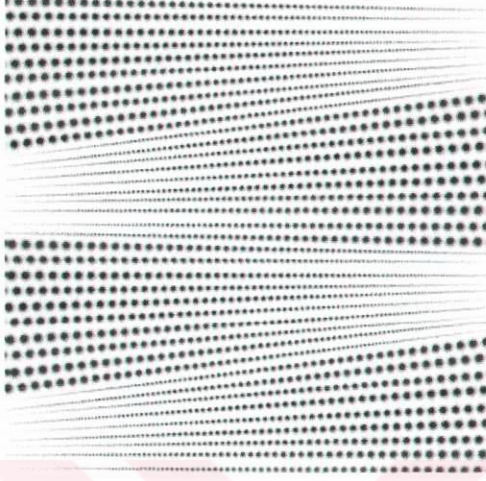


Resim 121

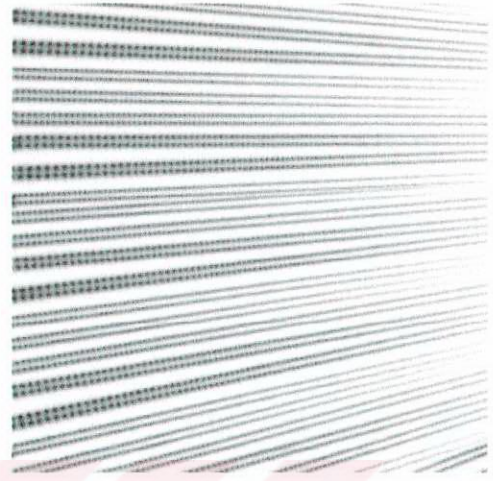
Düz çizgi örnekleri oluşturmak amacıyla herhangi bir fırça seçilir ve istenilen ayarlar yapılarak, yeni bir katman üzerinde klavyenin "Shift" tuşuna basılı tutularak uygulanır. "Shift" tuşu sayesinde cetvelle çiziyormuşçasına düz çizgiler elde edilebilir. Bkz. Resim 121

Elde edilen bu çizgi katmanını kopyalanarak çoğaltılır. Her kopyalama işlemi sırasında "Edit-Free Transform" (Ctrl+T) aracıyla boyutu yada eğimi kademe kademe değiştirilerek yeni bir oluşum sağlanabilir. Bkz. Resim 122

Çalışmaya kopyalanıp, eğimleri değiştirilerek düzenlenmiş katmanların birleştirilerek tek bir katman haline getirildikten sonra yeniden kopyalanarak transform aracıyla 180 derecelik açı değişikliği yapılarak devam edilmiştir.

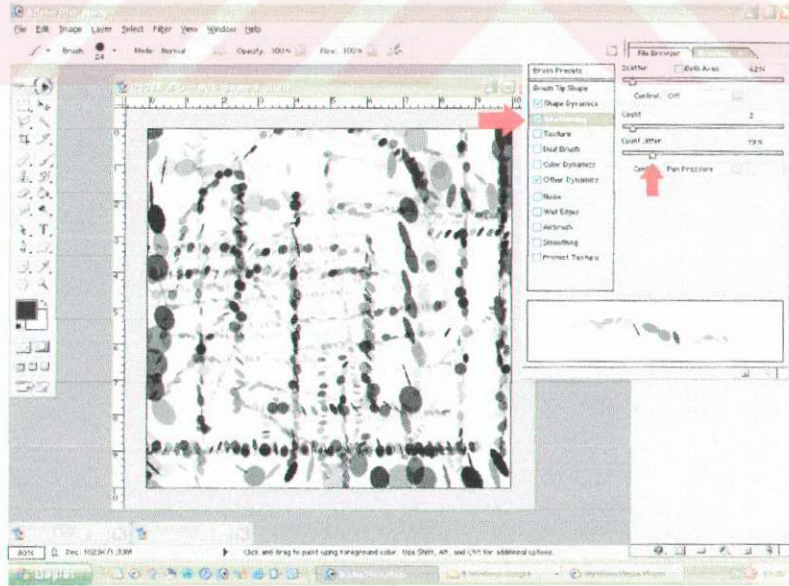


Resim 124

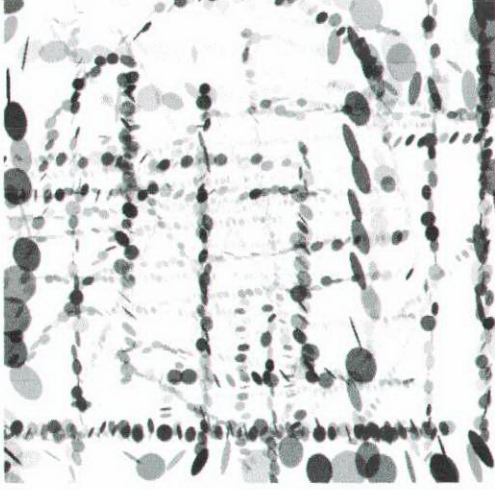


Resim 125

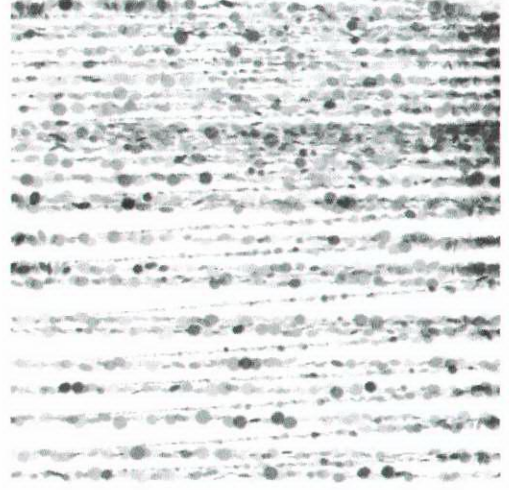
Düz çizgi çalışmalarında, monotonluğun, hareketsizliğin ortadan kaldırılması amacıyla zıtlıklardan ve gerilimi artırıcı etkilere yararlanılmıştır.



Resim 126

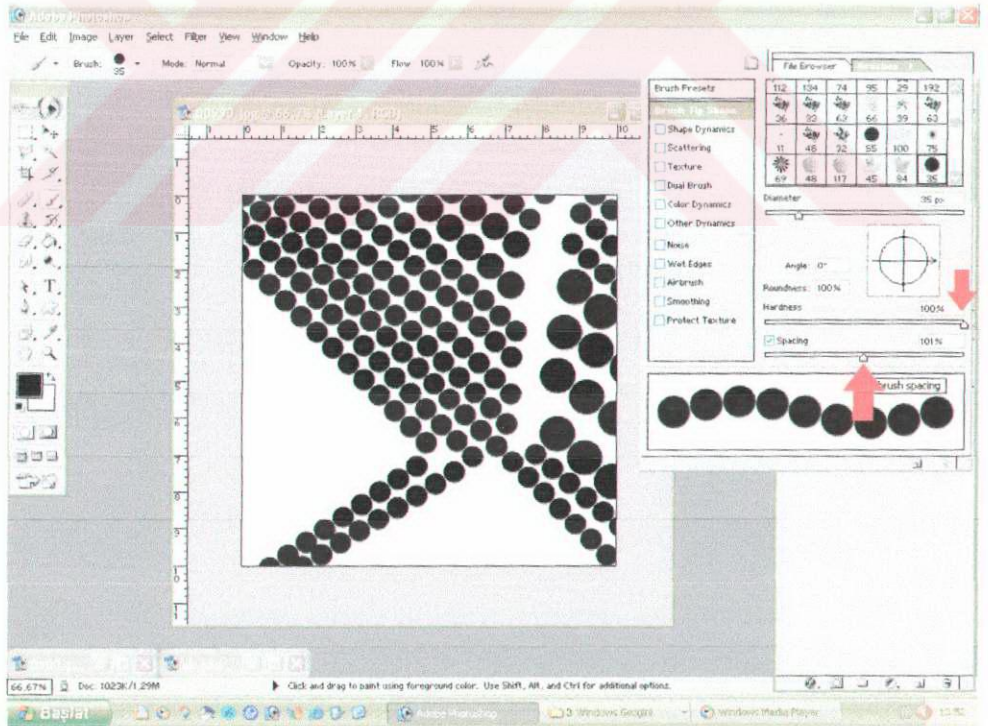


Resim 127



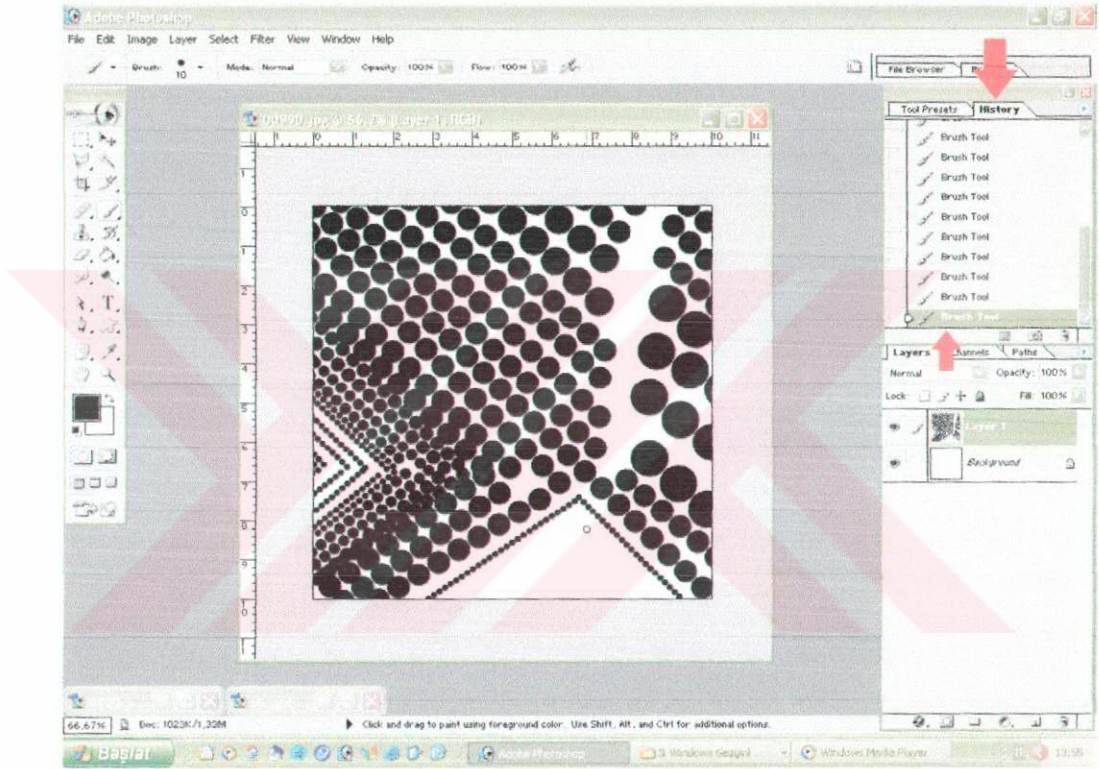
Resim 128

Resim 125,126,127 de hareketli ve kıpırtılı çizgiler elde etmek amacıyla Brushes açılan menüsündeki “Shape Dynamics”, “Scattering”, “Other Dynamics” seçeneklerinde değişiklikler yapılmıştır.



Resim 129

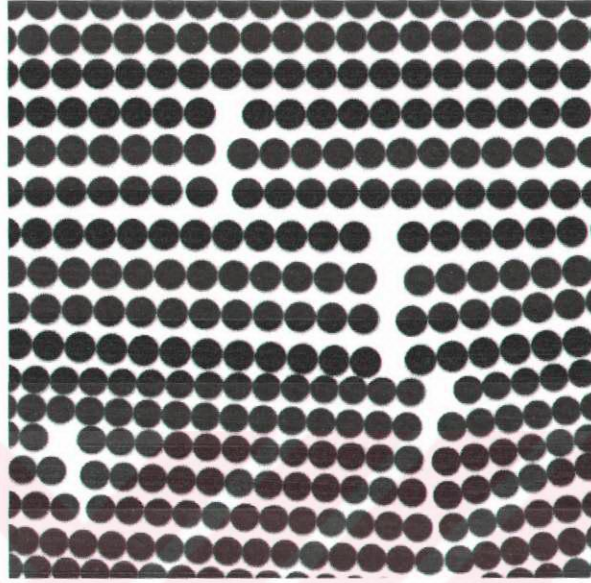
Resim 128’de görülen çalışma için fırça olarak “Hard Round” seçiliyor. Fırçanın “Brush Tip Shape” den açılan “Hardness” ve “Spacing” değerinin 100% olması gerekmektedir. Bu fırça ile yeni layer üzerinde “Shift” tuşuna basılı tutularak uygulanan çizgilerde boyut değişikliğine gidilerek ve arada boşluklar bırakarak belli bir gerilim ve hareket sağlanmaya çalışılmıştır.



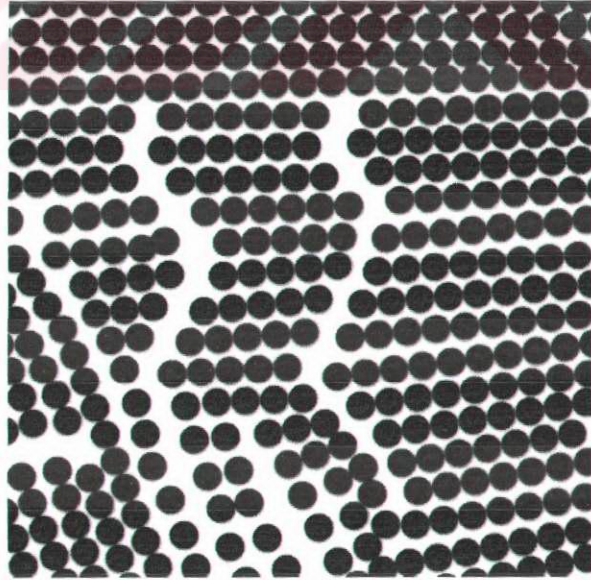
Resim 130

Resim 129’da görülen büyük okun işaret ettiği “History” alanı çalışma sırasında istenilen aşamaya geri dönmeyi sağlamaktadır. Bu sayede çalışmayı bozma kaygısı taşınmadan istenilen denemeler yapılabilir. Hafızada tutulan aşamalar belli sayıdadır ancak bunu arttırmak mümkündür. Birçok programda bulunan geri dönme komutu olan Ctrl+Z yani “Undo” Photoshop programı için de geçerlidir fakat “History” paletinin sağladığı geri dönüş imkanı daha rahat

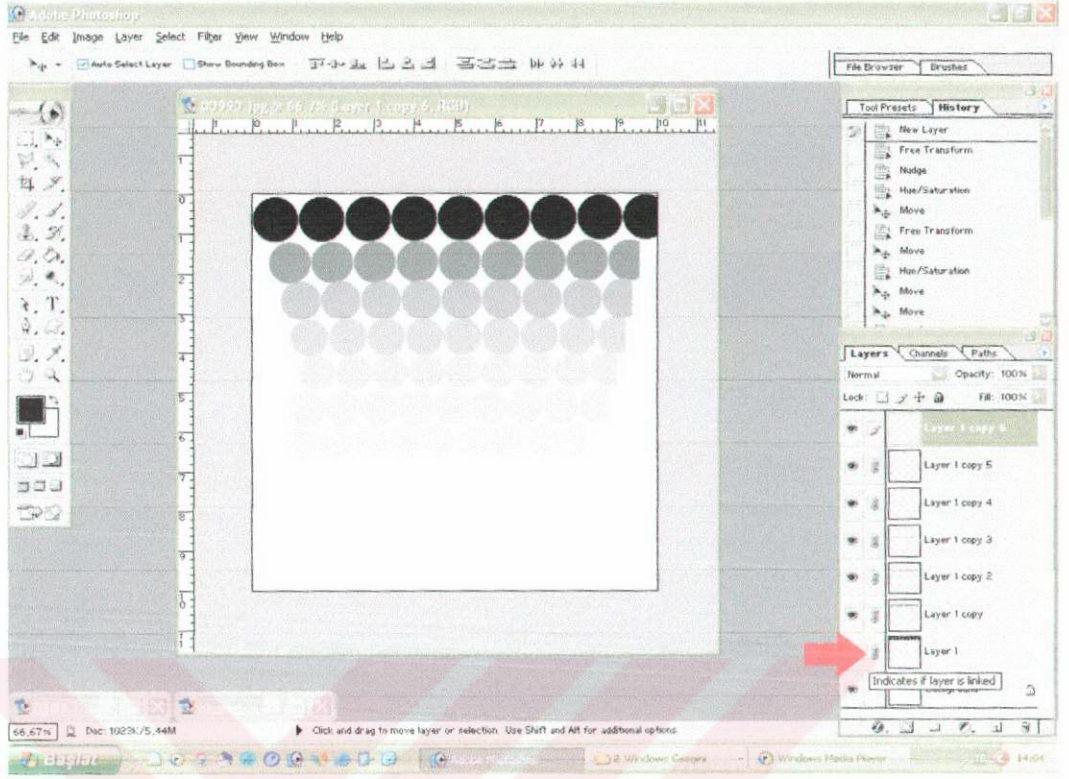
alıřma imkanı saęlamaktadır. History paleti, st barda bulunan “Window” mensnden iřaretlemek suretiyle aılabilir.



Resim 131



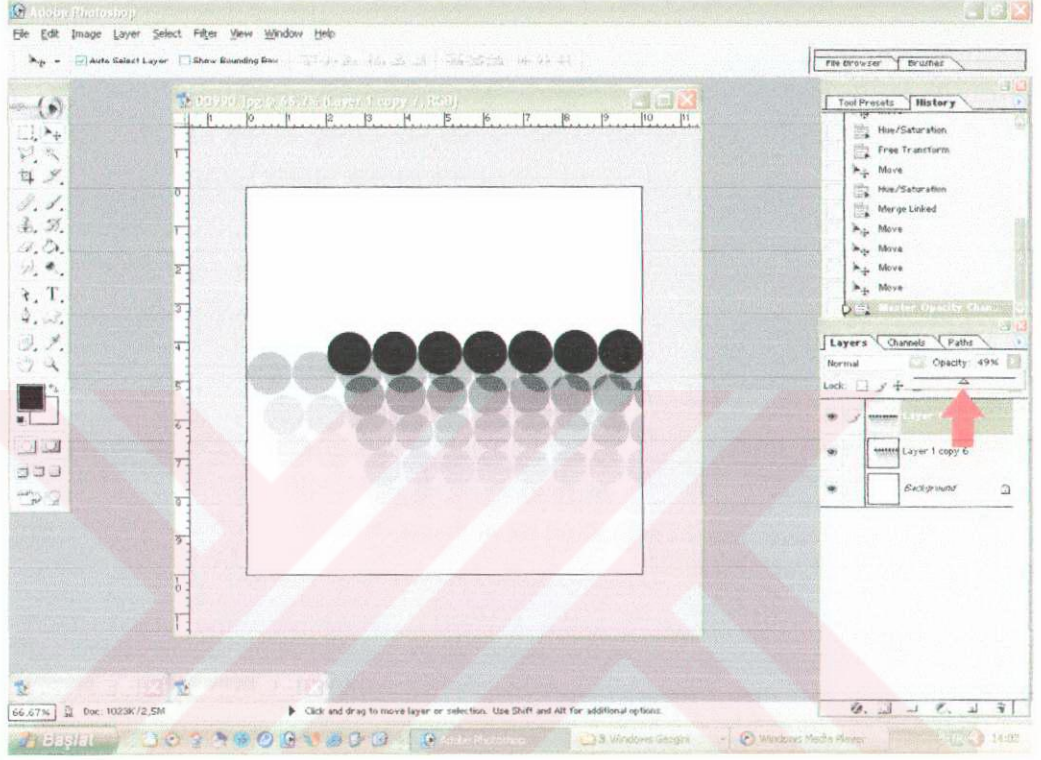
Resim 132



Resim 133

Resim 132’de yeni bir layer açılarak üzerine “Hardness” değeri yüksek yani keskin, etrafında bulanıklaşma olmayan bir fırça seçilerek “Shift” tuşu ile uygulanmıştır. “Shift” tuşu düz çizgi çekmek amacıyla uygulandığı daha önceki derslerden bilinmektedir. Noktalardan oluşmuş bu çizgi katmanını “Alt” tuşuna basılı tutularak “Move”  aracı ile kopyalanmıştır. Kopyalanan katmanın ilk aşamada boyutu Ctrl+T yani “Free Transform” aracıyla “Shift” tuşuna basılı tutularak köşelerinden çekmek suretiyle bir nokta boyutu kadar küçültülmüştür. İkinci aşamada ise Ctrl+L kestirmesiyle açılan Adjustments-Levels ile ton değeri bir kademe açılmıştır. Bu iki aşama birkaç kez daha tekrarlanarak Resim 132’deki gibi bir görüntü elde edilmiştir.

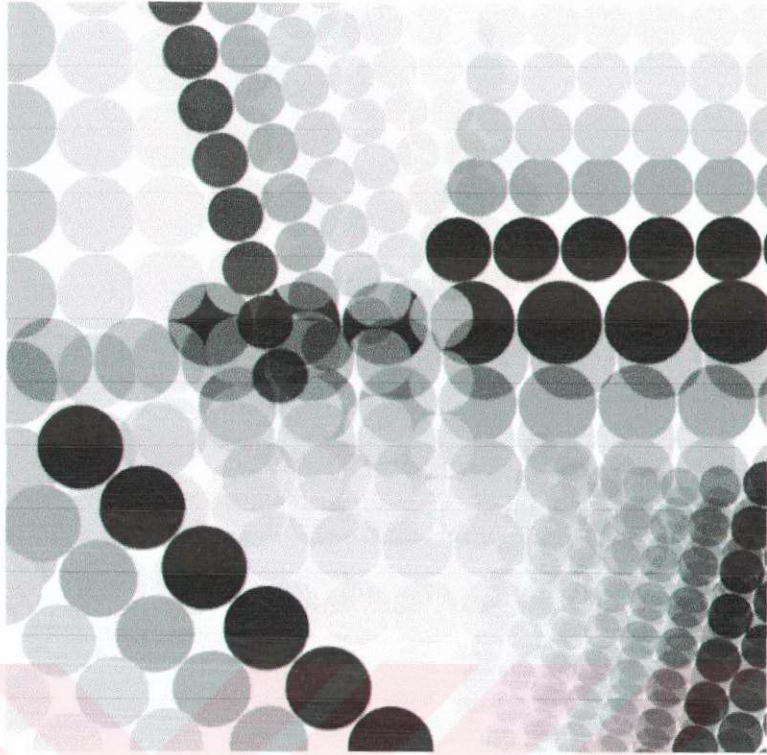
Resim 132'deki okun işaret ettiği gibi katmanların yanlarında bulunan küçük kutular işaretlenerek birbirlerine zincirlenmiş ve "Merge Linked" seçeneği ile katmanlar birleştirilerek tek bir layer haline getirilmişlerdir. Bkz.1.Ders, Resim 5-6



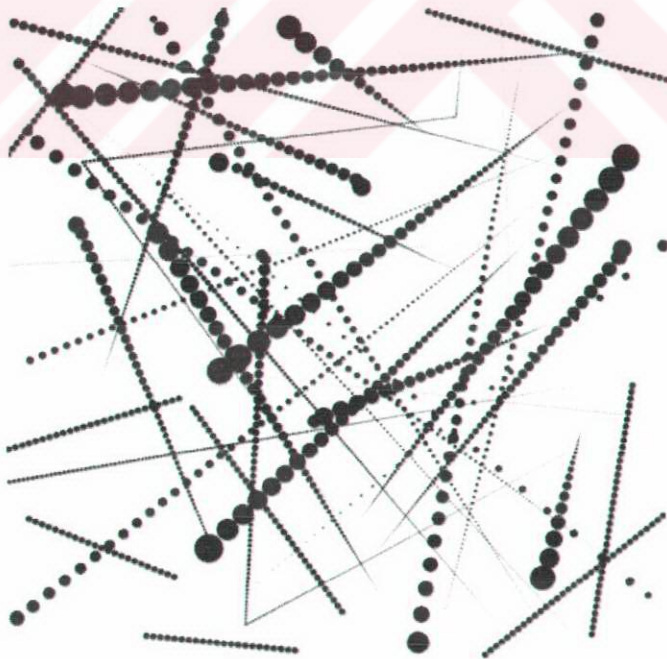
Resim 134

Birleştirilmiş olan katman tekrar kopyalanarak Resim 133'deki okun işaret ettiği alanda "Opacity" değeri düşürülerek şeffaflaşması sağlanmıştır.

Bu aşamalar farklı düzenlemeler ile tekrarlanarak, örneğin katmanlar küçültülüp büyütülerek, "Opacity" yada ton değerleri değiştirilerek denenmelidir. Programın sadece birkaç fonksiyonun kullanılarak neredeyse sonsuz alternatifin üretilebileceği öğrenciler tarafında gözlemlenmesi sağlanmalıdır.



Resim 135



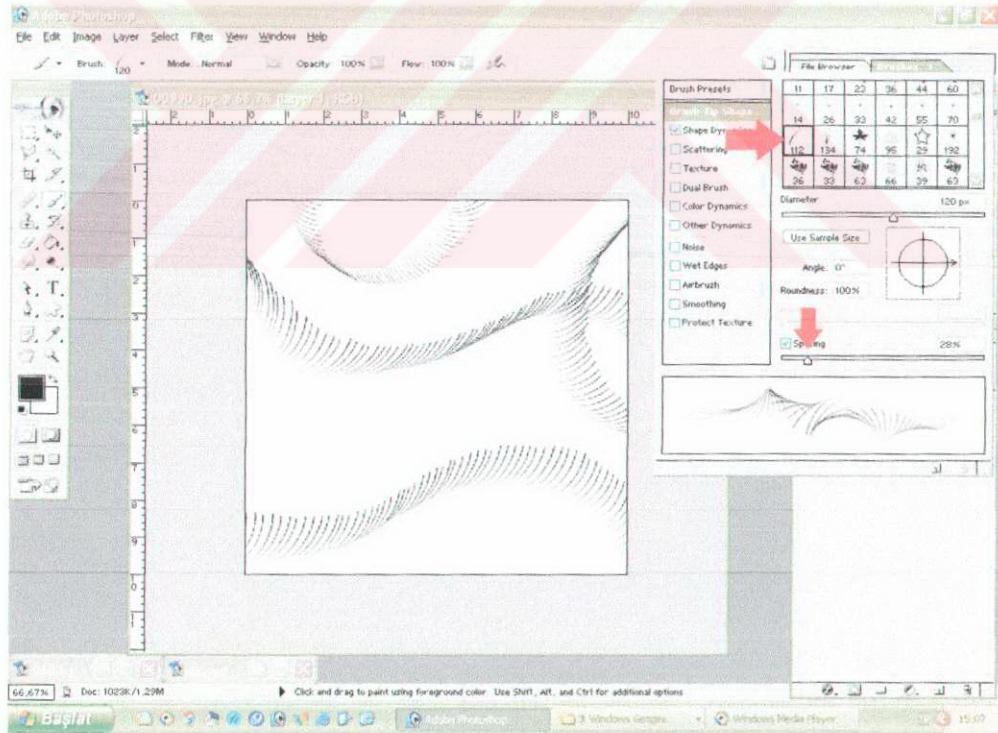
Resim 136

2.2- ÇİZGİLERİN FİZİKSEL YAPI FARKLILIKLARI

Temel sanat eğitimi dersleri kapsamında nokta ve çizgi konuları işlenirken, olabildiğince farklı materyaller ile çalışmalar yapılır. Kimi zaman bir ağaç dalı bile fırça amacıyla kullanılarak çizgiler oluşturulur. Bu deneysel çalışma ortamı sayesinde öğrencilerin ufku genişleyerek yaratıcılıkları artar. Aralarındaki gizli rekabet ile en özgün alternatifleri oluşturmaya çalışırlar.

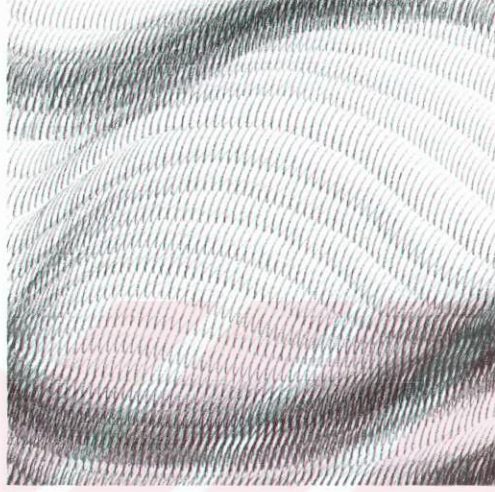
Bu ders kapsamında iki farklı program Adobe Photoshop ve Corel Painter kullanılarak denemeler yapılacaktır, olabildiğince farklı yapıda çizgi oluşturulmaya çalışılacaktır.

2.2.1- Adobe Photoshop Programında Oluşturulmuş Çizgi Alternatifleri



Resim 137

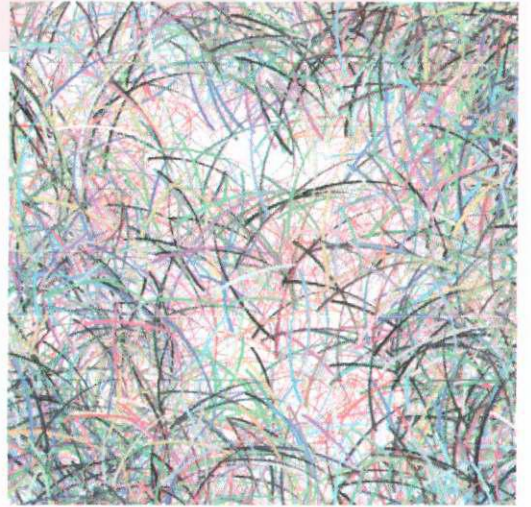
Resim 137’de fırça olarak büyük okun işaret ettiği “Dune Grass” isimli fırça seçilerek, küçük okun işaret ettiği gibi “Spacing” ayarları değiştirilmiştir. Resim yüzeyinde, yeryer sıklaştırıp seyrekleştirilerek Resim 138’deki sonuç elde edilmiştir. Fırçaların, daha önceki derslerde ayarlarındaki değişikliklerle nasıl geliştirilebileceği görülmüştür. Bu sebeple öğrencilerin diledikleri değişiklikleri yaparak denemeler yapmaları desteklenmelidir.



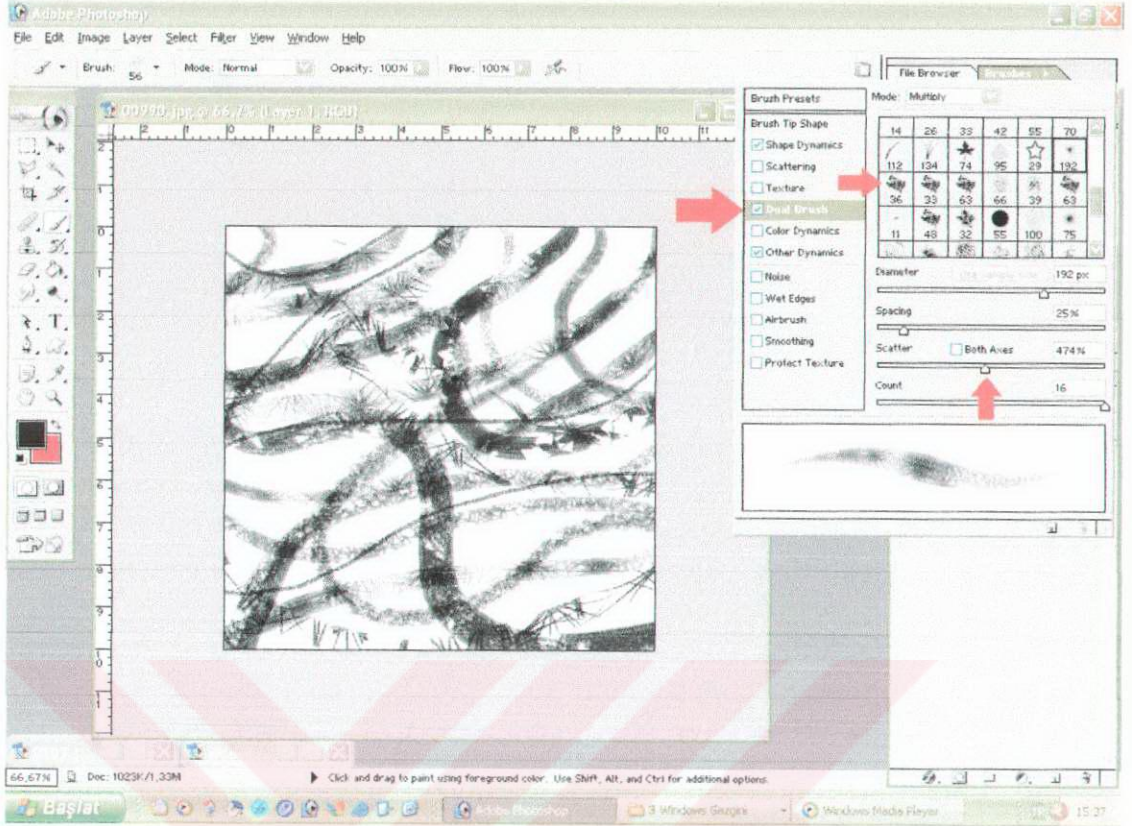
Resim 138



Resim 139



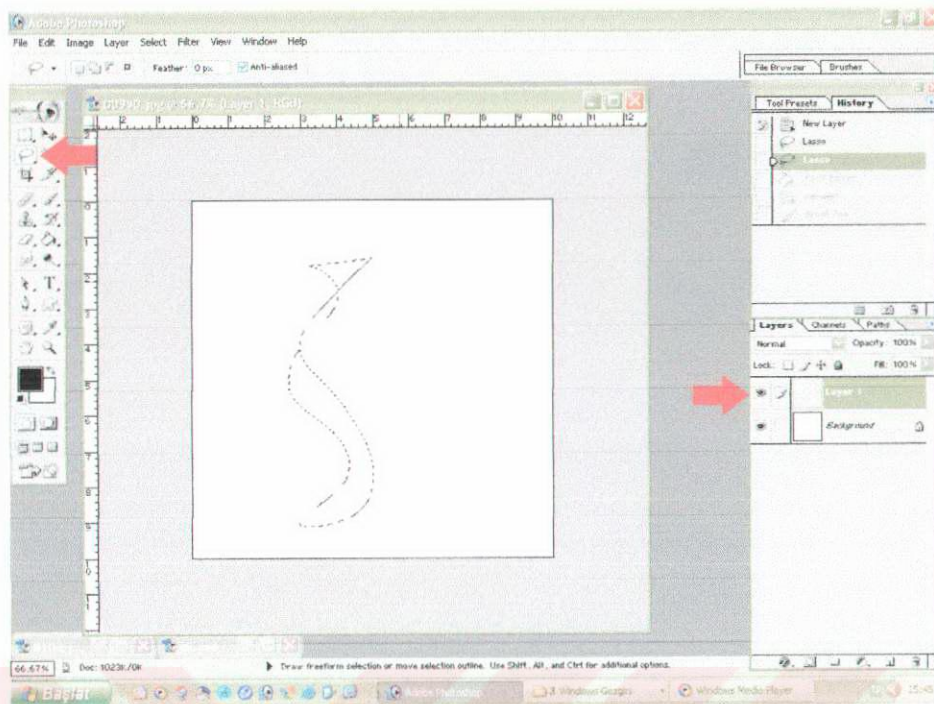
Resim 140



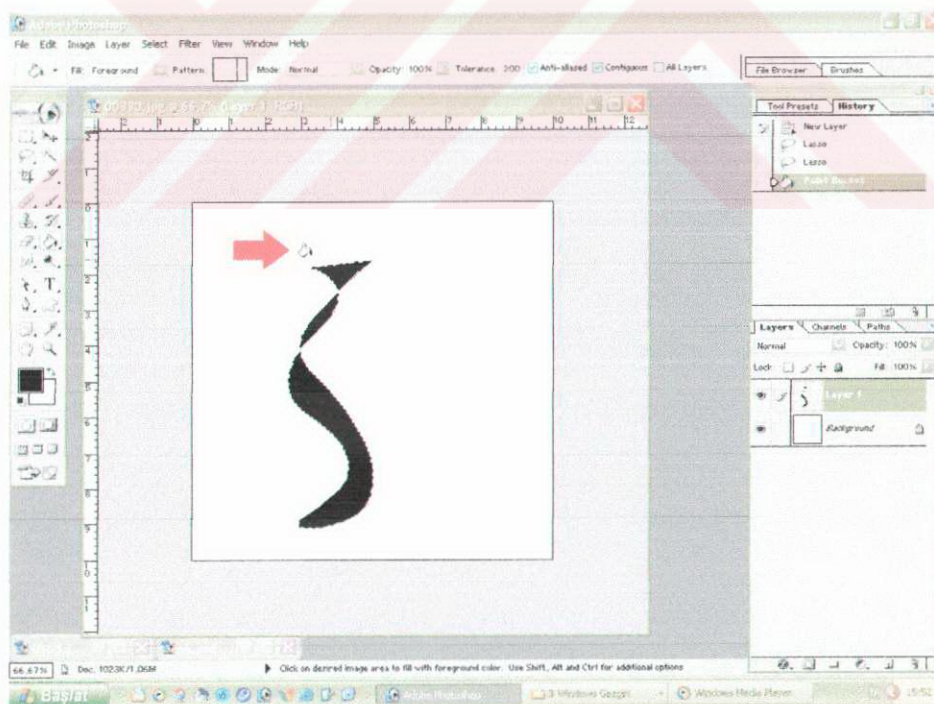
Resim 141

Resim 141’de büyük okun işaret ettiği “Dual Brush”ın açılan menüsünden küçük okların işaret ettiği alanlarda istenilen değişiklikler yapılarak çok fazla sayıda fırça denemesi yapılmıştır.

Programın kişisel fırça üretimine olanak tanıdığı daha önceki derslerde görülmüştü. Böyle bir çalışma için Resim 142’de soldaki okun işaret ettiği serbest seçim aracı olan  “Lasso Tool” araçlar paletinden seçilmiştir. Resim yüzeyinde serbest bir hareketle seçim aralanı oluşturulduktan sonra, araçlar paletindeki  “Paint Bucket Tool” boya kovası yardımı ile seçim alanı renklendirilir. Bkz. Resim 142,143

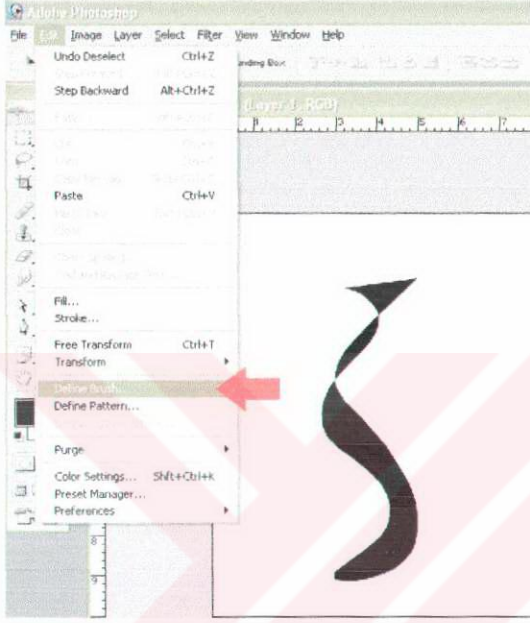


Resim 142

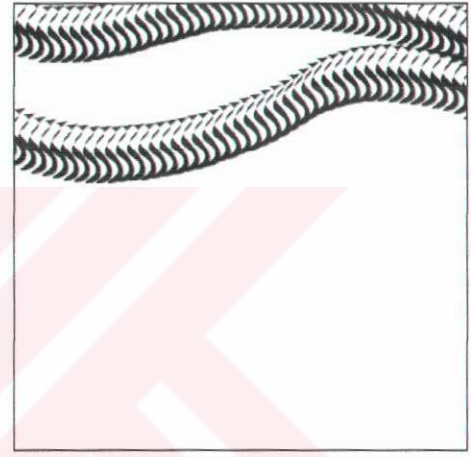


Resim 143

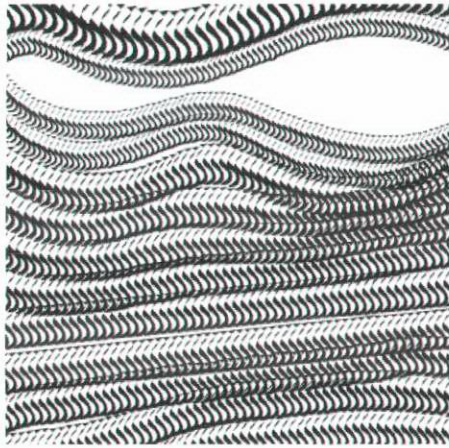
İstenilen form elde edildiği takdirde fırça oluşturulmaya hazır hale gelmiştir. Bundan sonra yapılacak işlem Resim 144’de okun işaret ettiği “Edit-Define Brush” seçeneğine basmaktır. Oluşturulmuş form fırça çeşitlerinin bulunduğu alanda yerini almıştır. Bu sayede sınırsız fırça alternatifi oluşturmak mümkündür.



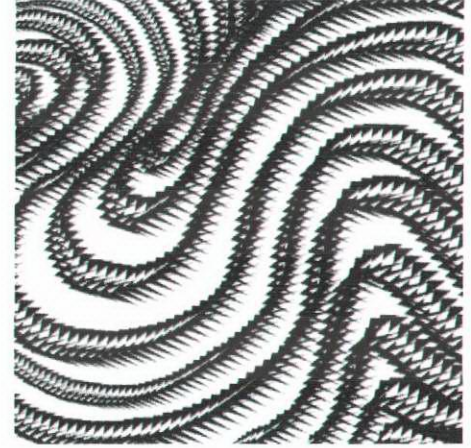
Resim 144



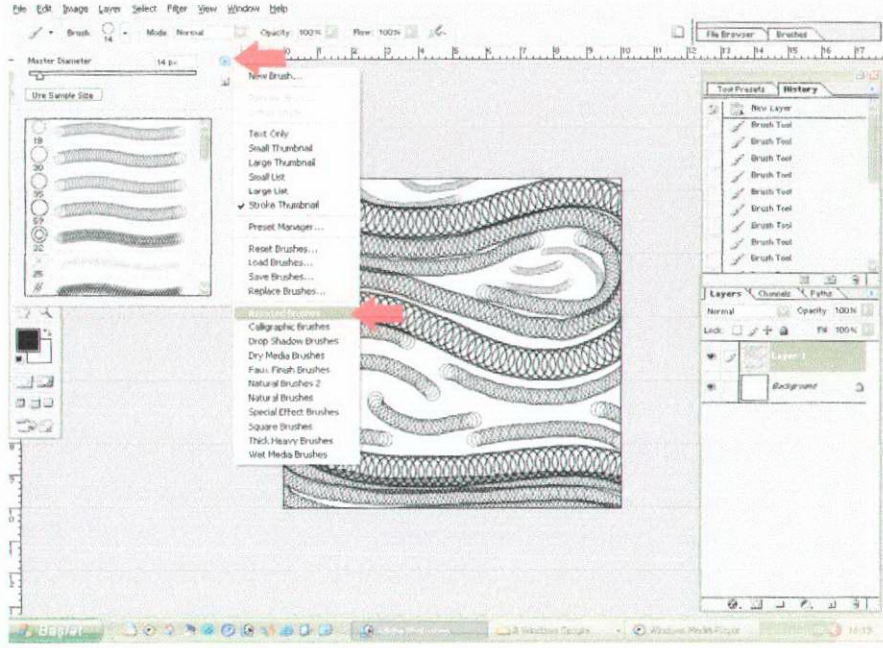
Resim 145



Resim 146

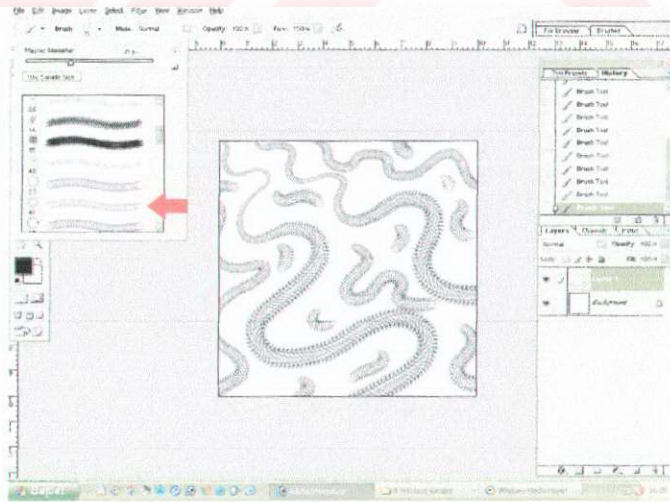


Resim 147



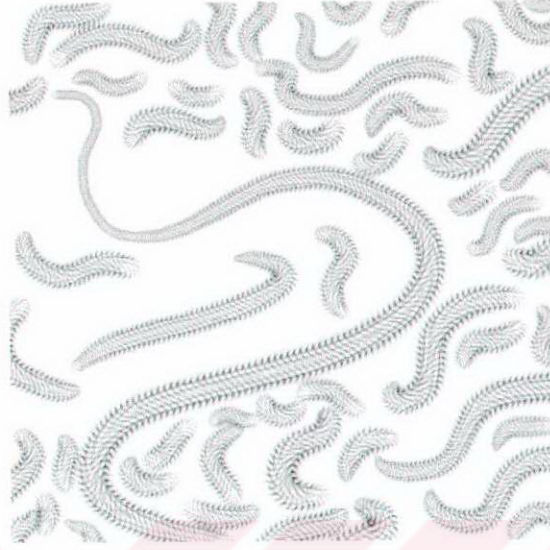
Resim 148

Resim 148'deki çalışma için üstteki okun işaret ettiği kutuya basarak açılan menüden alttaki okun işaret ettiği "Assorted Brushes" seçilerek yeni fırça çeşitleri eklenmiştir. Bu alanda bulunan diğer fırça setleride fırça çeşitleri arasına aynı şekilde eklenebilirler.

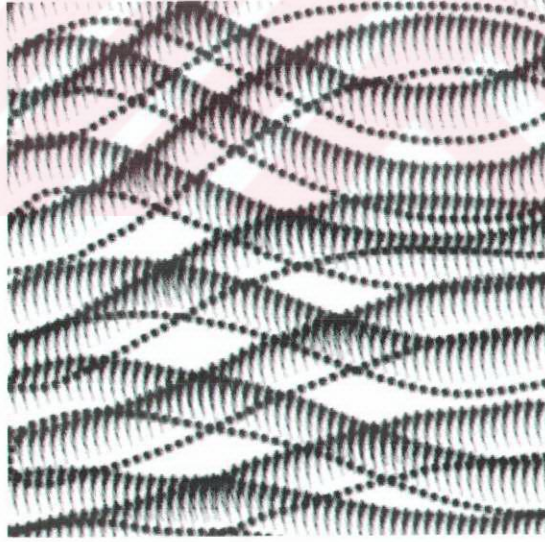


Resim 149

Resim 149 ve 150’de okun işaret ettiđi “Dashed Circle” isimli fırça “Shape Dynamics” ayarları deđiştirilerek uygulanmıřtır.

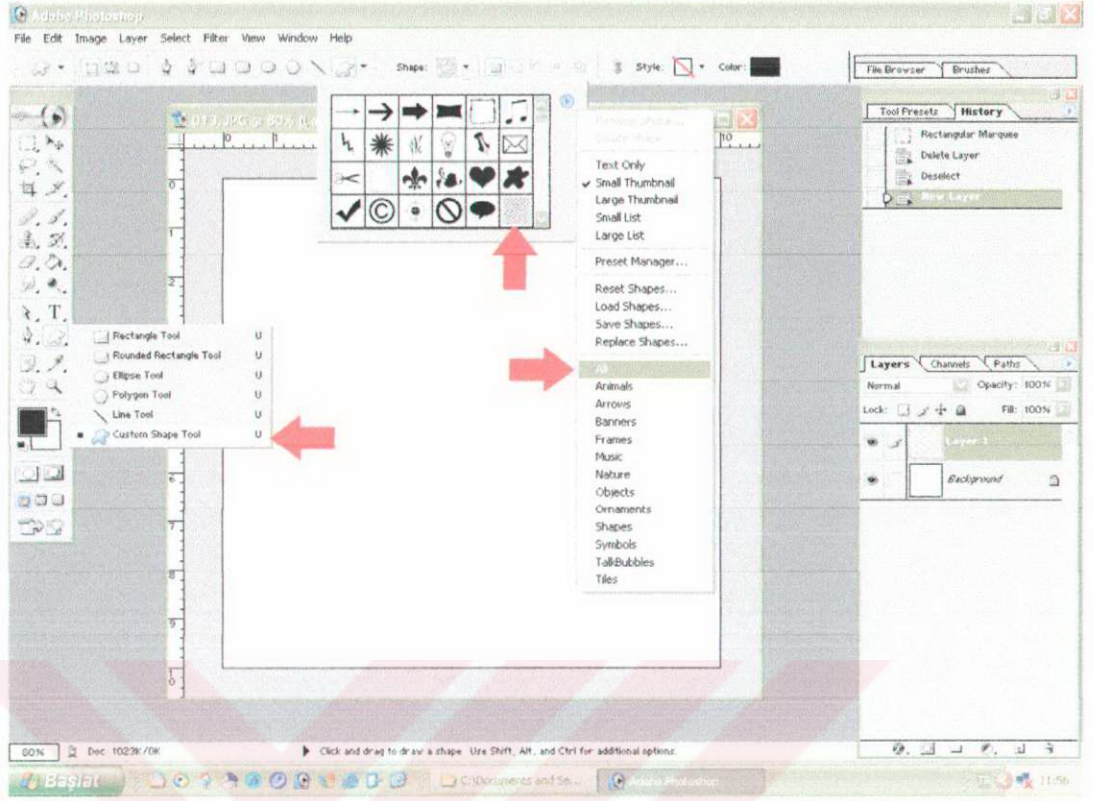


Resim 150



Resim 151

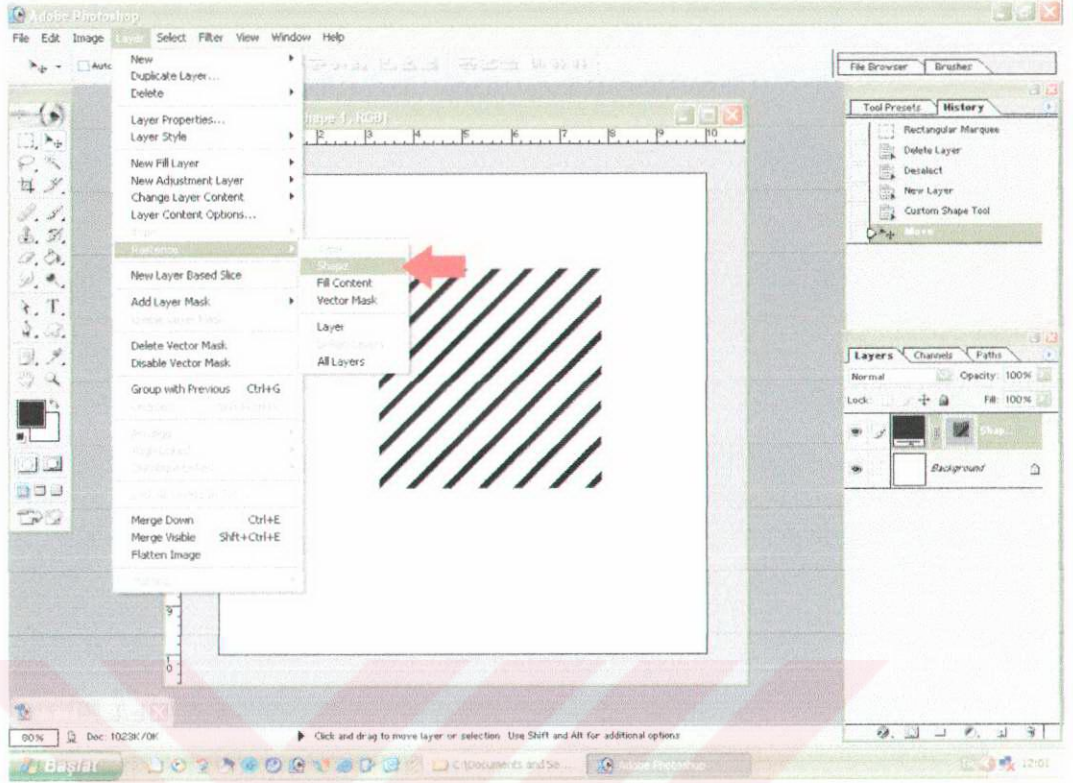
Resim 151’de “Ornament” isimli fırça “Spacing” ayarları ve yönü deđiştirilerek uygulanmıřtır.



Resim 152

Resim 152’de araçlar paletinden “Custom Shape Tool” soldaki okun işaret ettiği alana basılı tutmak suretiyle açılan menüden seçilmiştir. Araçlar paletinden seçilen her aracın üst barda seçeneklerine ulaşıldığı daha önceki derslerden bilinmektedir. Üstteki okun işaret ettiği şekili seçebilmek için “Shape” yazılı alana basarak seçeneklerin ekrana gelmesi sağlanır. Seçenekler arasında bu şekil yok ise sağdaki küçük oka basmak suretiyle açılan menüden “All” işaretlenerek bütün şekillerin açılması sağlanabilir.

Shape araçları vektörel mantıkla çalışır ve bu sayede tasarım aşamasında değer kaybı olmadan istenildiği kadar büyütölüp küçültölme yapılmasına olanak sağlar.

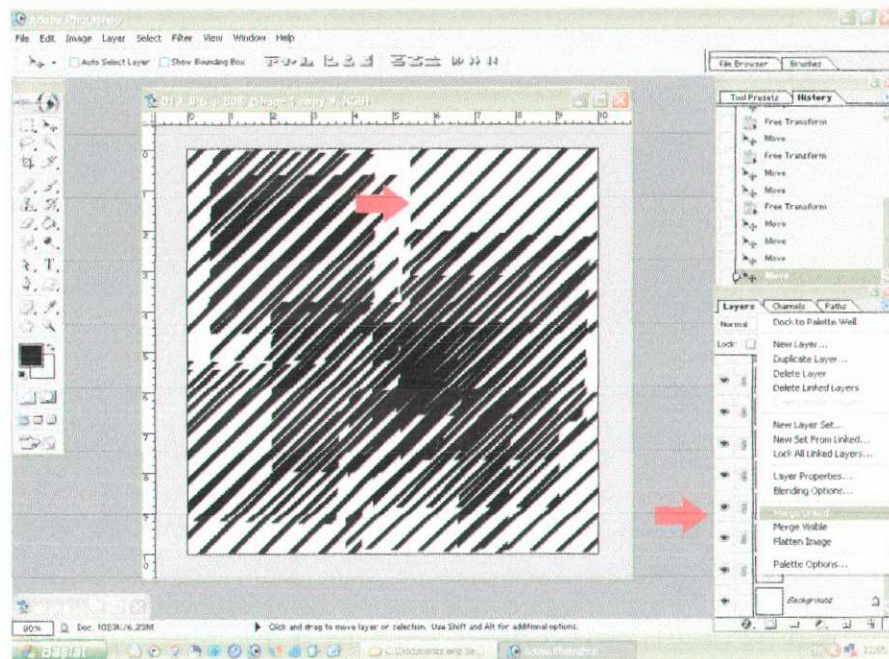


Resim 153

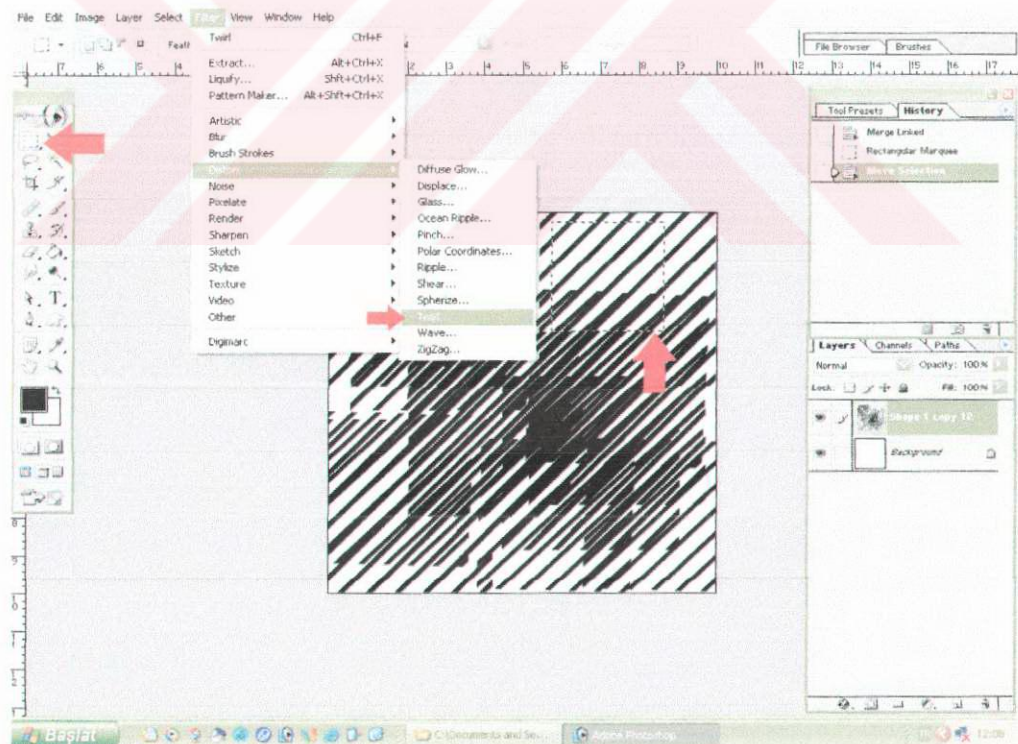
Şekil istenildiği boyutta oluşturulduktan sonra “Layer-Rasterize-Shape” aşamaları ile normal bir katmana dönüşür. Bu aşamadan sonra küçültüldükten sonra tekrar büyütülecek olursa değer kaybı yaşayacaktır. Bkz. Resim 153

Bu katman daha sonra tekrar tekrar kopyalanarak çoğaltılmış, yeni düzenlemeler ile kompozisyon oluşturulmuştur. Katmanlar tek bir katman haline getirilmek üzere zincirlenmiş ve “Merge Linked” seçeneği ile birleştirilmiştir. Bkz. Resim 154

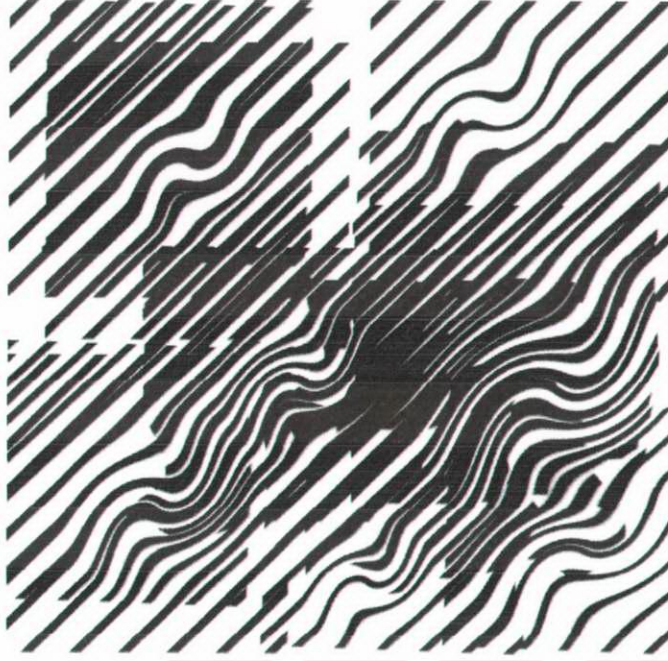
Daha sonra bu katman üzerinde oluşturulacak kare yada daire seçim alanlarında, filtrelerden “Distort-Twirl” uygulanmıştır. Bkz. Resim 155



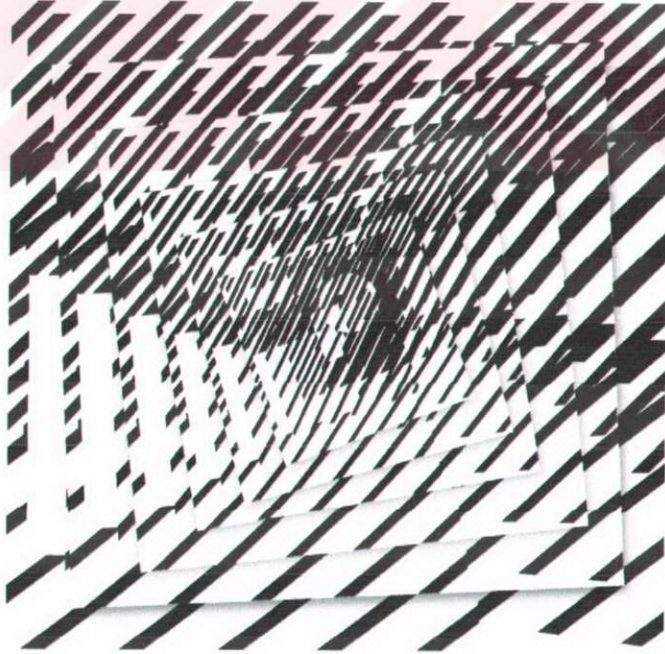
Resim 154



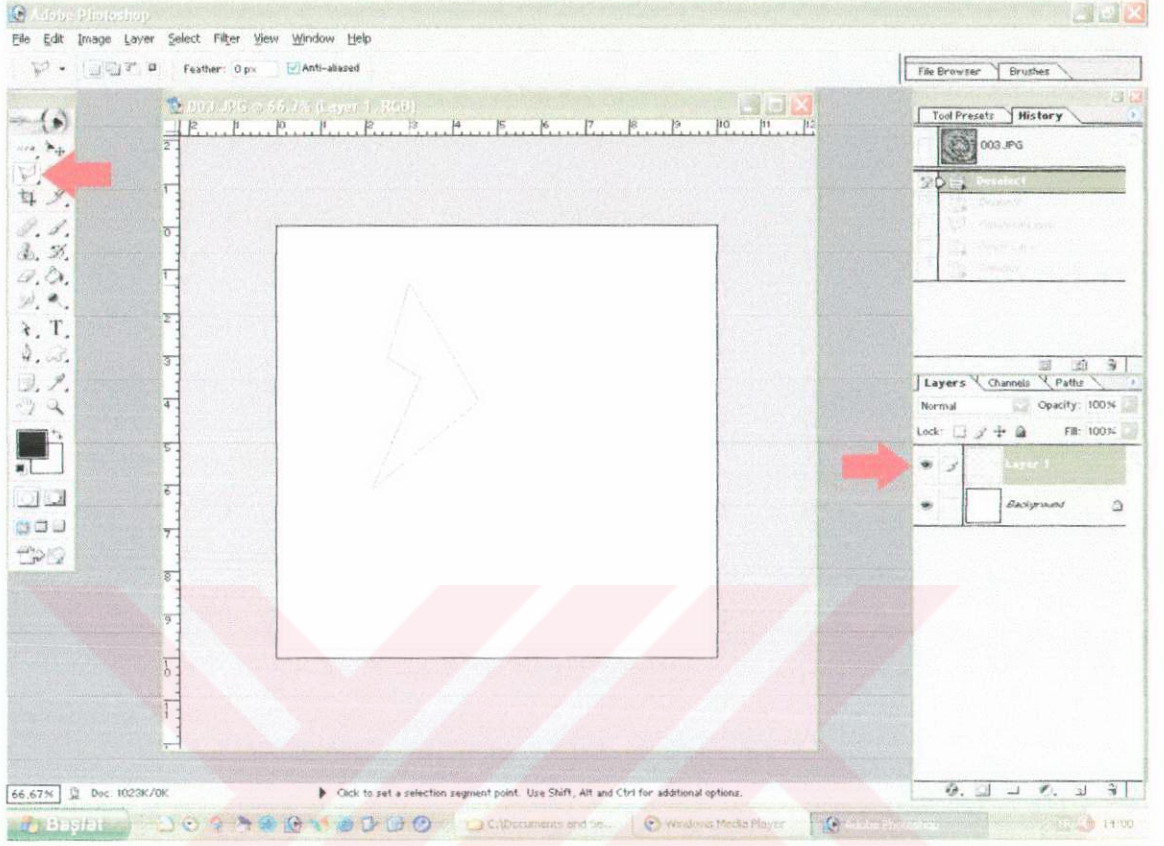
Resim 155



Resim 156



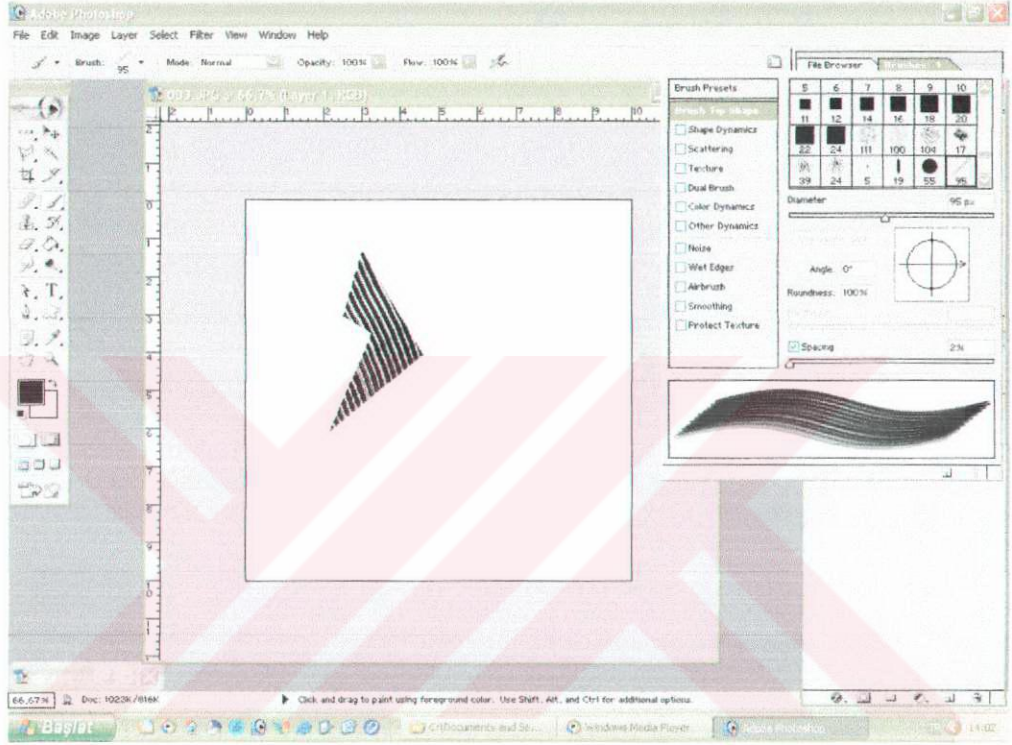
Resim 157



Resim 158

Farklı çizgilerin oluşturduğu serbest form denemeleri ile bir kompozisyon oluşturulmak üzere Resim 158’de görüldüğü gibi bir seçim alanı oluşturulmuştur. Soldaki okun işaret ettiği “Polygonal Lasso Tool” bu alana basılı tutularak açılmıştır. Bu alanda üç farklı seçim aracı vardır. Birincisi serbest seçim alanı oluşturmaya yarayan “Lasso Tool”  , ikincisi  “Polygonal Lasso Tool”, üçüncüsü  “Magnetic Lasso Tool” mıknatıs etkili (kontrast alanları birbirinden ayırarak seçim yapar) seçim aracıdır. Araçlar paletindeki araçlardan, sağ alt köşesinde küçük nokta bulunanlarının açılımlarında farklı seçenekleri bulunmaktadır. Bu araçta onlardan biridir ve ona ulaşabilmek için bu alana basılı tutarak açılan menüden seçmek gerekmektedir.

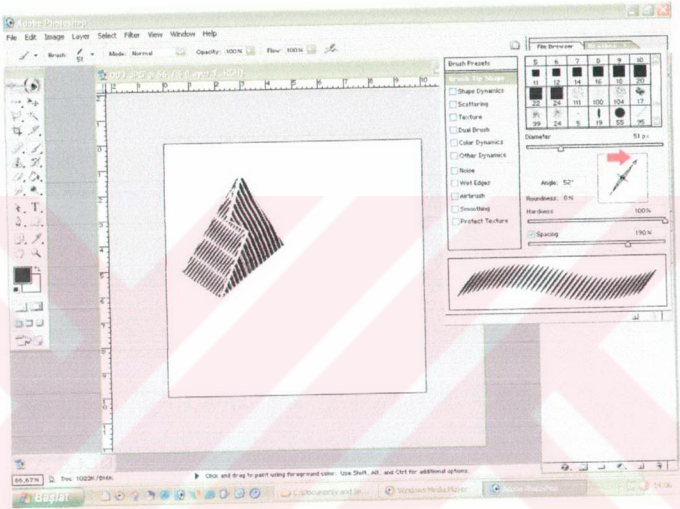
Araç seçildikten sonra resim yüzeyine dokundurarak ilk nokta oluşturulur ve fare istenildiği kadar çekilip ikinci nokta da dilenilen yerde tıklanarak oluşturulur. Bu işlem istenildiği kadar tekrarlanarak seçim alanı kapatılmak istenildiğinde başlangıç noktasına geri dönülerek tıklanır. Seçim alanı bu şekilde oluşturulmuş olur.



Resim 159

Seçim alanı içine istenilen fırça ile çizgiler çekilerek doldurulur. Bu çalışmada "Texture Comb" isimli fırça kullanılmıştır. Farklı fırça çeşitleri ve fırçaların özellikleri ile denemeler yapılarak olabildiğince fazla alternatif oluşturulması amaçlanmalıdır. İçi doldurulan seçim alanının iptali için klavye kestirmesi olarak CTRL+D yada Select-Deselect uygulanır. Daha sonra aynı aşamalar tekrarlanarak yeni bir seçim alanı oluşturulur.

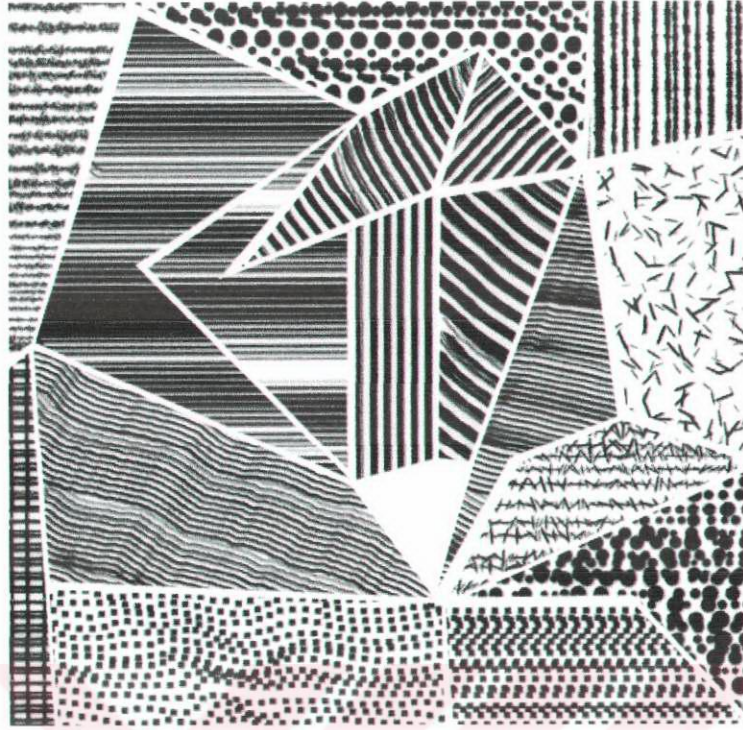
Seim alanları oluřturulurken formların birbirleri ile iliřkiye girmeleri ve kompozisyonu bütnleyecek nitelikte olmaları dikkate alınmalıdır.



Resim 160

Yeni bir seim alanı oluřturulduktan sonra, yeni bir fıra ile yzey doldurulmuřtur. Resim 160'da bulunan okun iřaret ettiėi alanda fıranın yn deėiřtirilebildiėi gibi ucu yuvarlak utan, kesik uca evrilebilmektedir. Bu iřlemler tekrarlanarak resim yzeyi doldurularak kompozisyon tamamlanır.

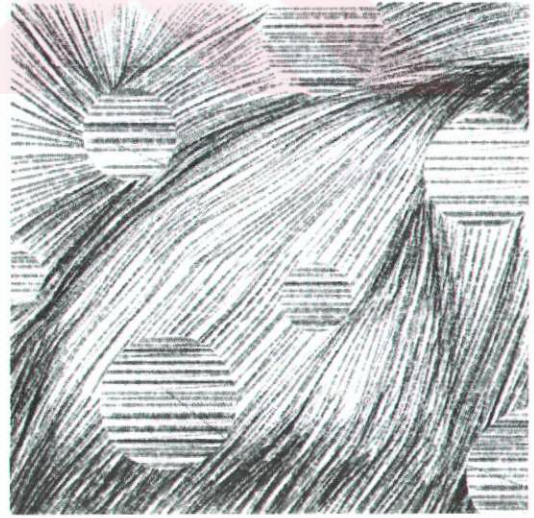
Aynı alıřma farklı seim araları, rneėin serbest seim saėlayan "Lasso Tool" yada drtgen ve daire seim araları kullanılarakda oluřturulabilir.



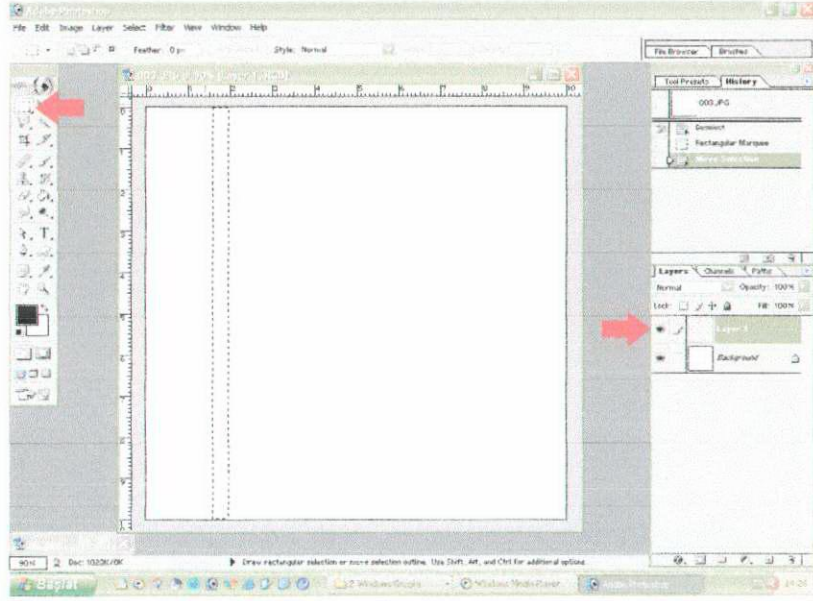
Resim 161



Resim 162

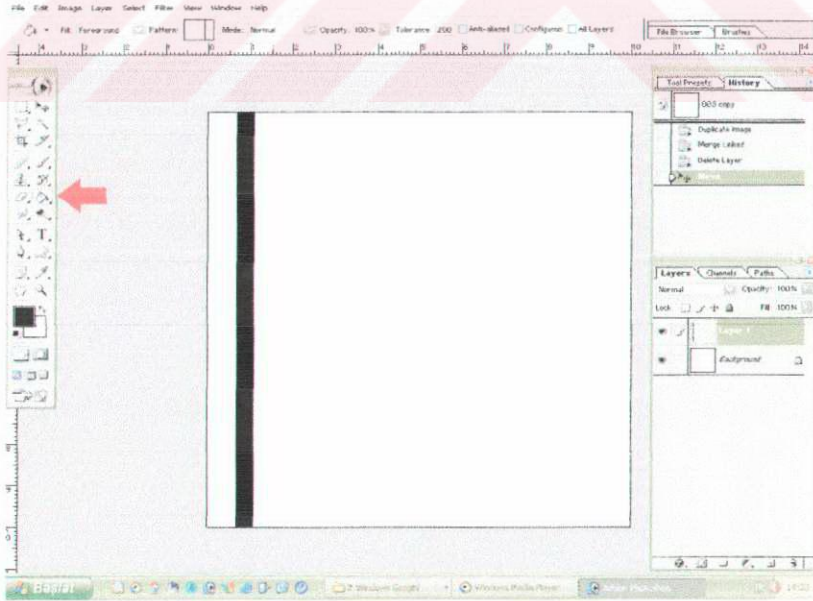


Resim 163



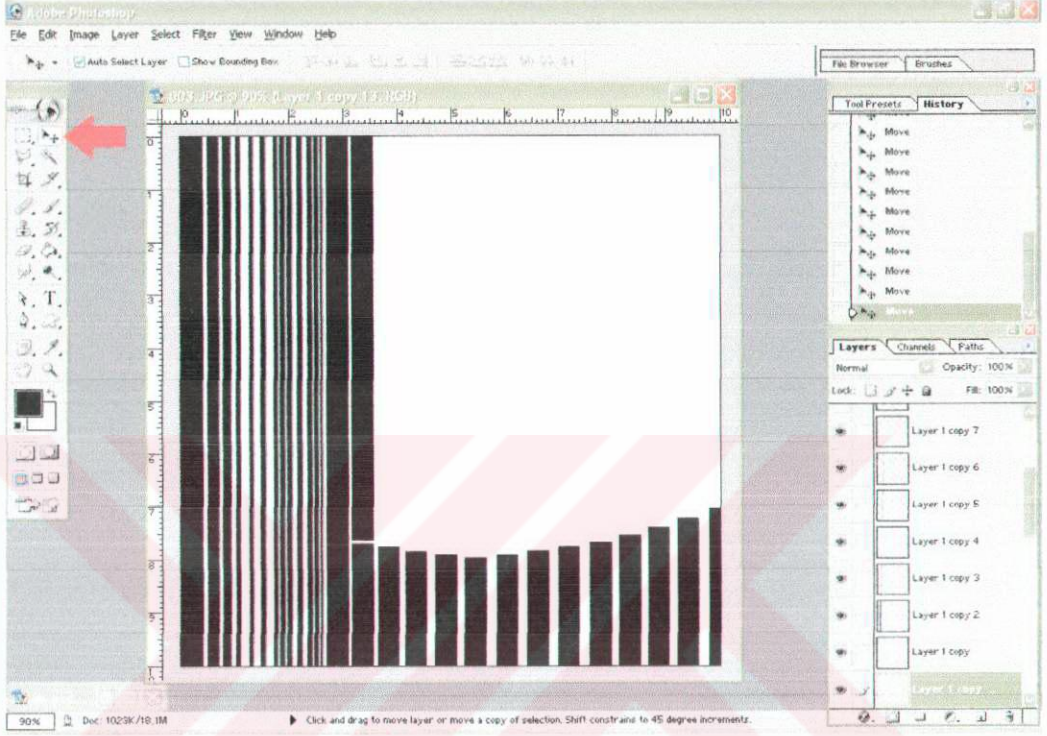
Resim 164

Resim 164'de soldaki okun işaret ettiği dikdörtgen seçim aracı ile yeni bir "Layer" üzerinde resimde görüldüğü gibi ince ve uzun bir seçim alanı oluşturulmuştur.



Resim 165

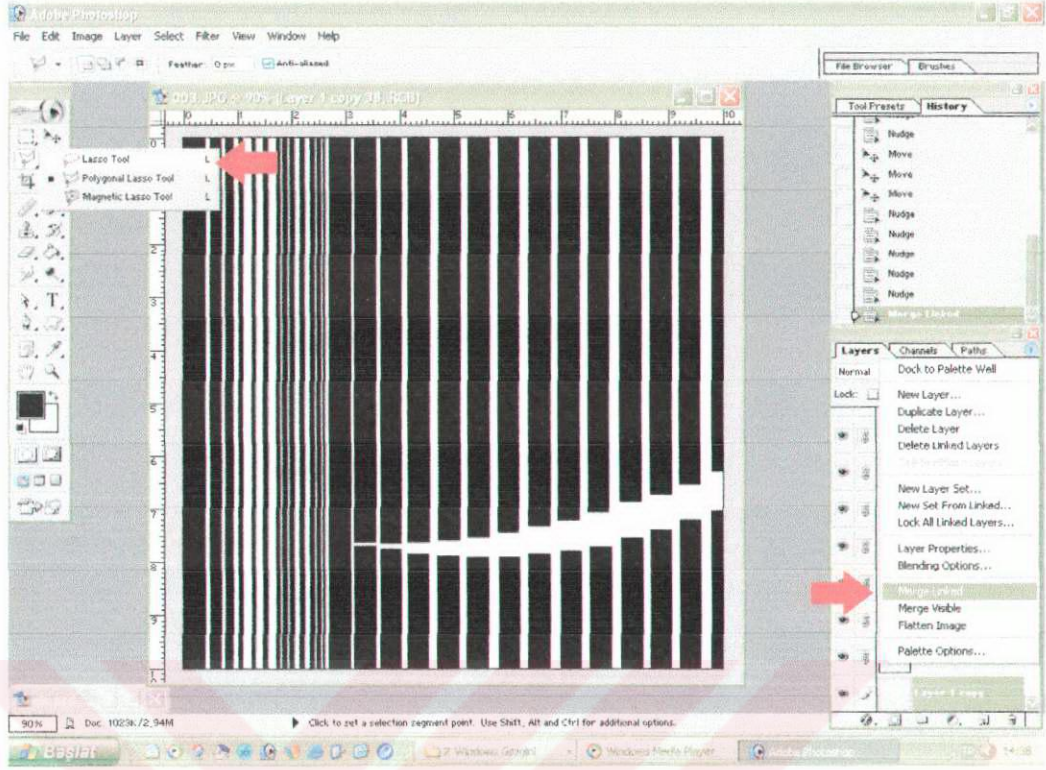
Daha sonra bu seçim alanına boya kovası yardımıyla siyah renk uygulanmıştır. Bkz. Resim 165



Resim 166

Oluşturulmuş bu katman daha sonra "Move" aracıyla "Alt" tuşuna basılı tutularak taşımak suretiyle kopyalanmıştır. Bu işlem Resim 166'da görüldüğü gibi birçok kez tekrarlanarak yüzey doldurulmuştur. Gerekli görüldüğü takdirde kopyalanan katmanlarda boyut değişikliğine gidilmiş ve bu sayede monotonluğun azaltılması sağlanmıştır.

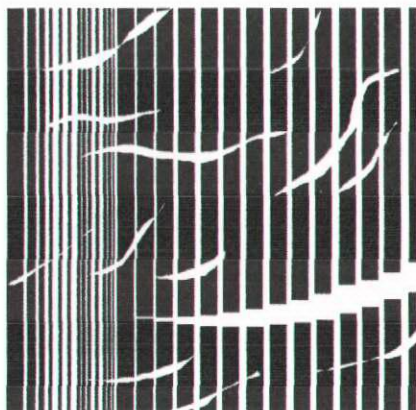
Kopyalan katmanlar Resim 6,7'de olduğu gibi birleştirilerek tek bir "Layer" haline getirilmişlerdir.



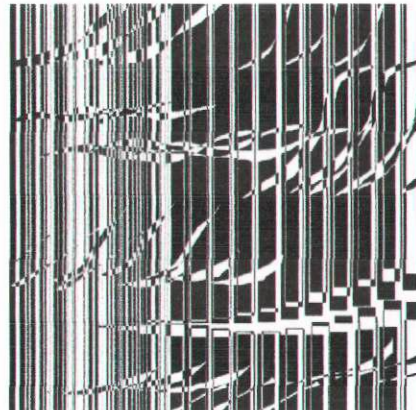
Resim 167

Daha sonra resim alanı üzerinde serbest seçim alanları oluşturulmak üzere soldaki okun işaret ettiği "Lasso Tool" kullanılır. Seçim alanı oluşturulduktan sonra klavyenin "Backspace" tuşuna basılarak içine arkaplan rengi doldurulur. Burada arka plan rengi beyaz olması sebebiyle görüntü, yırtıklar gibi algılanmaktadır. Bu büyüklü küçüklü beyaz lekelerin oluşturduğu hareket ile monotonluk tamamen ortadan kaldırılmıştır.

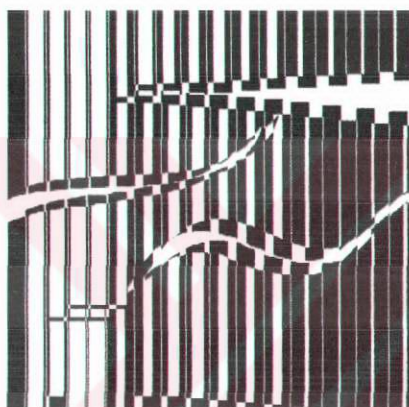
Kompozisyonların geliştirilmesi amacıyla Resim 21, 22'den hatırlanacağı gibi "Layer" kopyalandıktan sonra CTRL+I kestirmesiyle negatifi alınır ve "Diference" seçeneği ile optik yapıllı çizgilerin oluşturulması sağlanır. Bu katmanın tekrar tekrar kopyalanıp, boyut , yön ve düzen değişiklikleriyle farklı bir çok sonuca ulaşılabilmesi sağlanabilir.



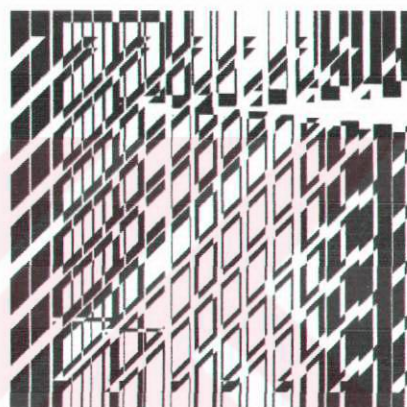
Resim 168



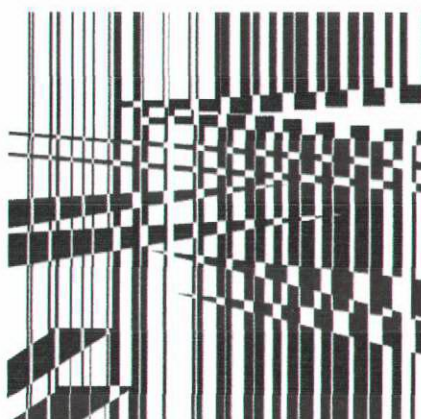
Resim 169



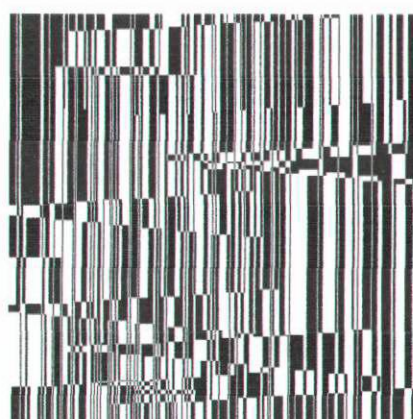
Resim 170



Resim 171



Resim 172



Resim 173

2.2.2- Corel Painter Programında Oluşturulmuş Çizgi Alternatifleri

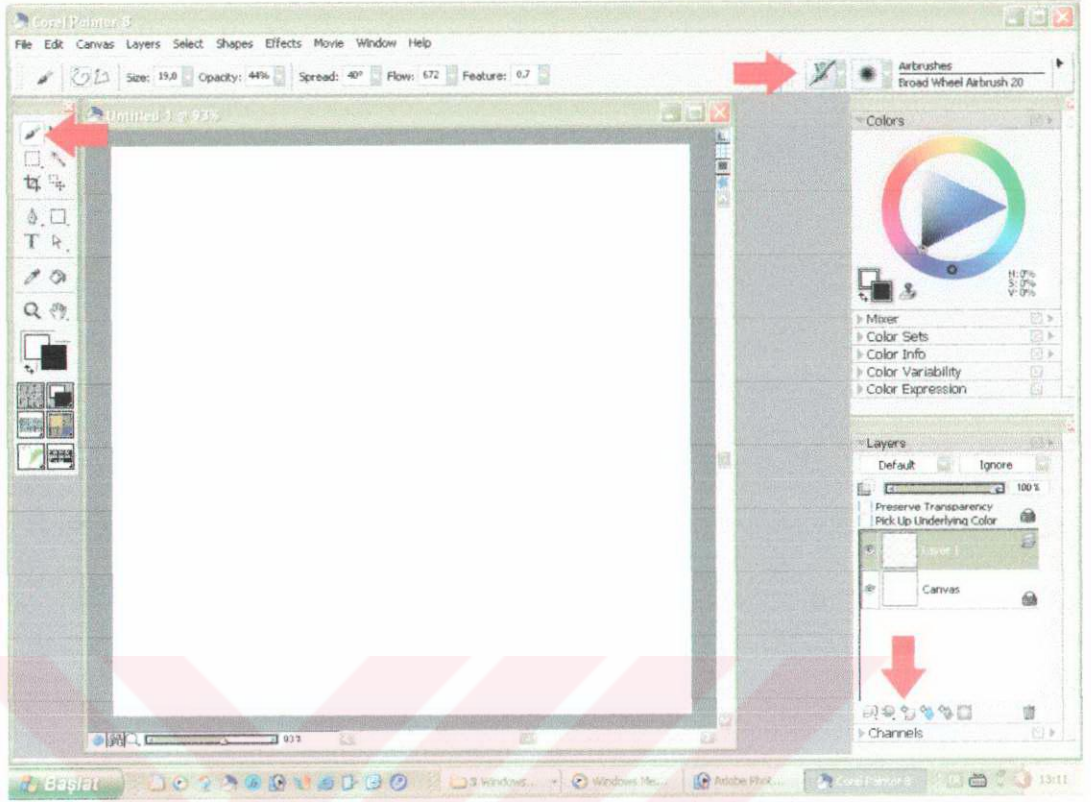
Painter programıda Photoshop programı gibi pixel mantığı ile çalışan bir programdır. Arayüzü 8.0 versiyonu ile Photoshop programına yaklaştırılarak kullanım kolaylığı sağlanmıştır. Menüleri ve çalışma mantığı Photoshop programına hakim bir kişinin hemen kavrayacağı niteliktedir.

Adobe Photoshop programı nasıl ki Grafik Tasarım Bölümü öğrencileri için birinci sırada önemliyse Corel Painter programı da daha çok Resim Bölümü öğrencileri için önem taşımaktadır.

Bu program kapsamı dahilinde akrilik, yağlı boya, guaş, sulu boya, toz pastel, yağlı pastel, kuru boya, karakalem, airbrush, füzeti, flomaster ve benzeri bir çok boya tekniğı uygulanabildiğı gibi, bu tekniklere ait fırça çeşitleri de neredeyse sınırsız üretime ve gelişime olanak sağlayan yapıdadır. Ayrıca program kapsamı içerisinde bulunan kağıt alternatifleri ve gelişime olanak sağlayan yapıları da düşünüldüğünde, aynı boya ve fırça ile bile neredeyse sınırsız sayıda alternatif oluşturmak mümkün olmaktadır.

Photoshop programında olduğu gibi bu programın da çok sayıda filtrenin yer aldığı bir menüsü, basit yapıli animasyona olanak sağlayan movie menüsü, çok sayıda farklı doku ve örüntü çeşidi ile degrade seçeneklerinin yer aldığı menüleri bulunmaktadır.

Layer yani katmanların mantığı da Photoshop programına oldukça benzemesine karşın bu programda ek olarak “sulu boya katmanı” ve “likit ink” katmanı da yer almaktadır. Katmanların üst üste dizilişleri, kopyalanıp çoğaltılma ve tekrardan zincirlenip birleştirilebilme özellikleriyle de Photoshop mantığı ile örtüşmektedir.

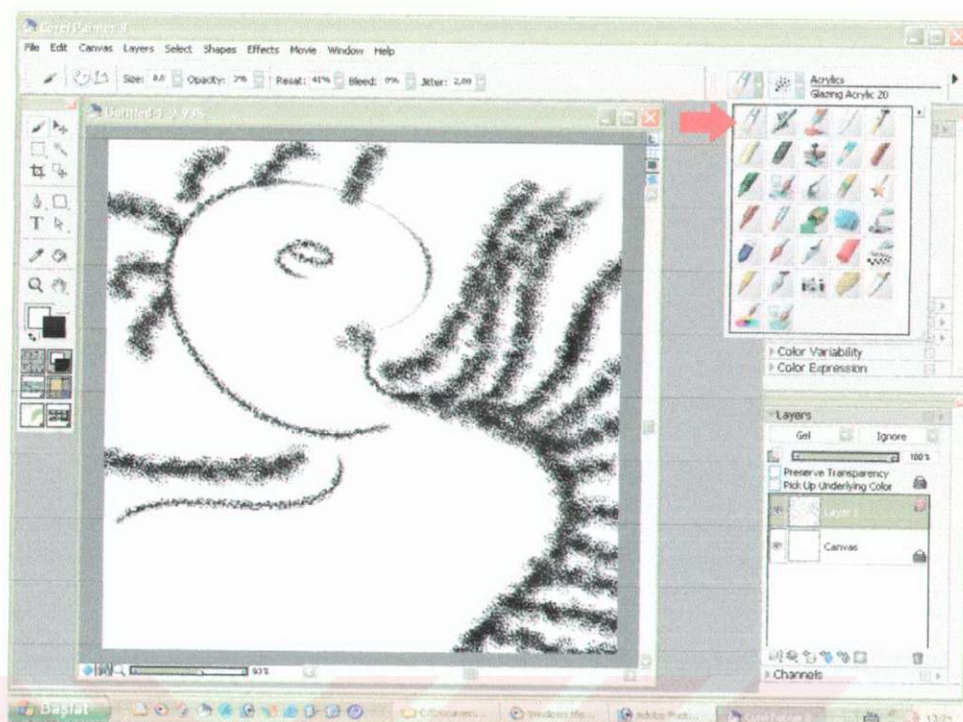


Resim174

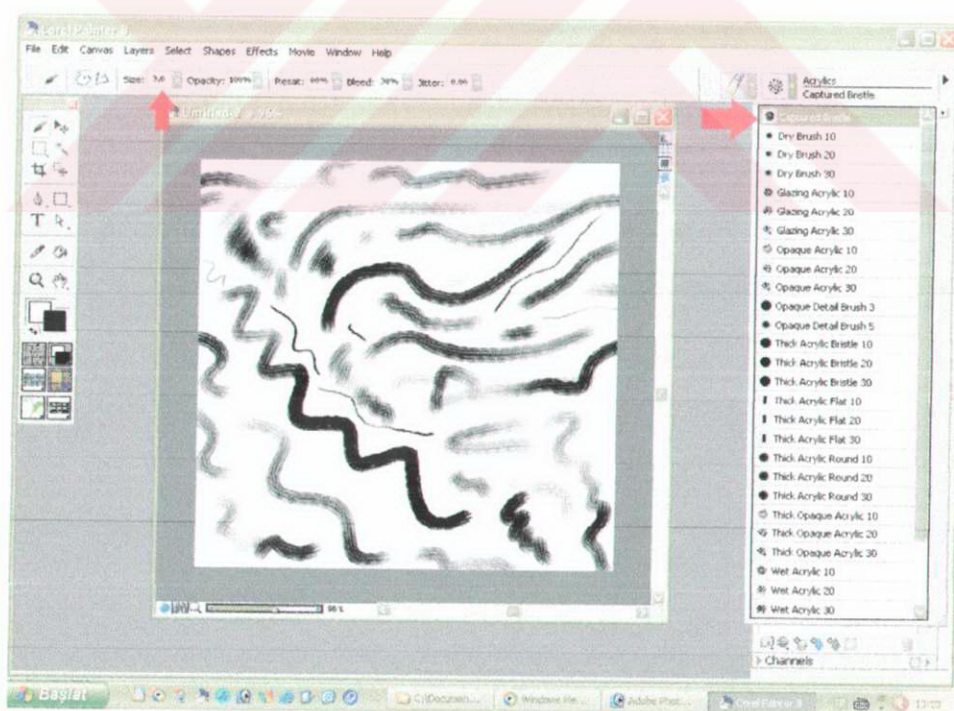
Çizgi konusunda yapılacak çalışmalar kapsamında, genel olarak Painter programının fırça aracı kullanılacaktır. Fırça aracı Resim 174'ün sol bölümde bulunan araçlar paletinde okun işaret ettiği alanda bulunmaktadır. Bu programda da seçilen her aracın üst barda, özelliklerinin değişimine olanak sağlayan seçenekler menüsü bulunmaktadır.

Sağ üstteki okun işaret ettiği alanda boya tekniklerinin alternatiflerine (yağlı boya, guaş, suluboya, akrilik v.s.) hemen yanındaki alandan da fırça seçeneklerine ulaşılmaktadır.

Yeni bir "Layer" açmak için ise sağ alttaki okun işaret ettiği küçük kutuya tıklamak gerekmektedir.



Resim 175

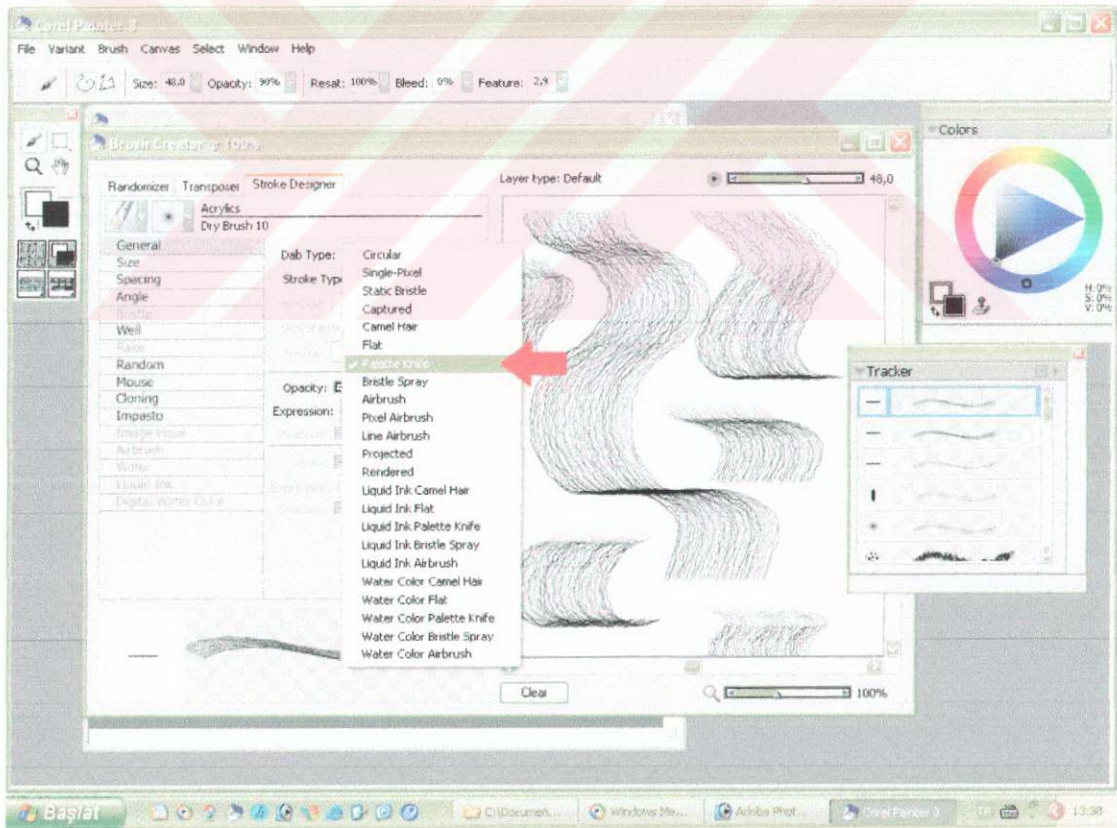


Resim 176

Resim 175’de okun işaret ettiği gibi akrilik boya seçilerek, yanındaki alandanda fırça olarak “Glazing Acrylic” seçilmiştir.

Resim 176’da akrilik boya ile sağdaki okun işaret ettiği alandan farklı fırça çeşitleri seçilerek denemeler yapılmıştır. Farklı fırça alternatiflerinin oluşturduğu etkiler araştırılırken, sol üstteki küçük okun işaret ettiği bardaki özellik seçenekleri de denenmiştir.

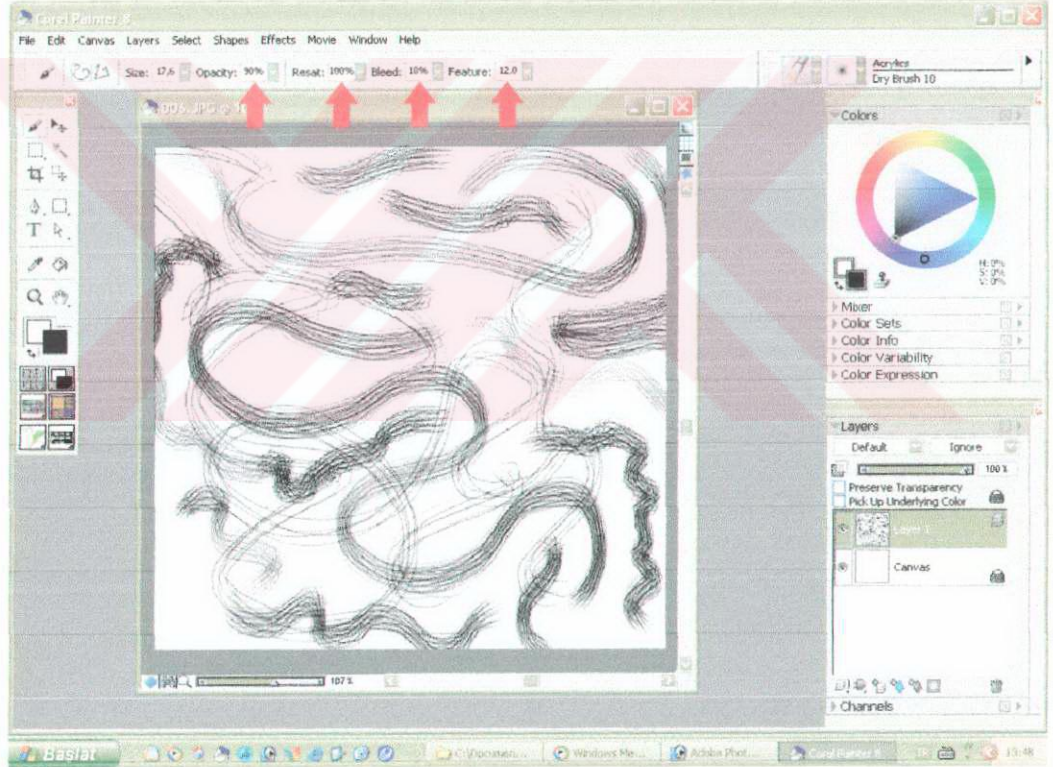
Programın en önemli özelliklerinden biri olan, elin tablet üzerindeki baskı şiddetine göre, sanki kalem ile kağıt yüzeyi karalanıyormuşçasına açık koyu etkilere ulaşılabilmesidir.



Resim 177

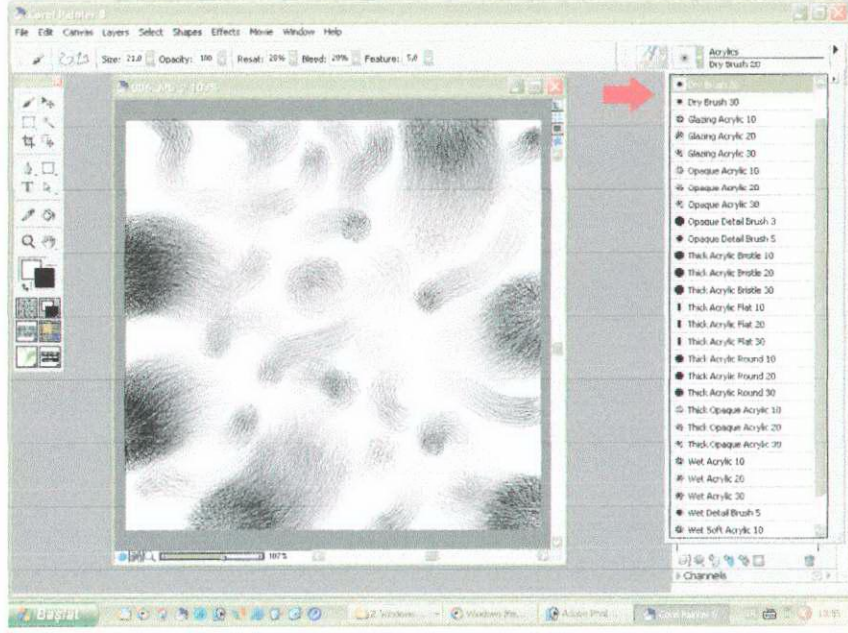
Seçilmiş olan fırçanın gerekli görülen şekilde geliştirilmesi amacıyla programa eklenmiş olan “Brush Creator” seçeneği CTRL+B kestirmesiyle açılmaktadır. Bkz. Resim 177 Açılan menüde istenilen değişiklikler yapılırken uygulamada vereceği sonuçların denenebileceği bir zeminde ekranın sağında bulunmaktadır.

Boya tekniklerinin fazlalığı, fırça çeşitlerinin ve geliştirmeye yönelik alternatiflerinin sınır tanımaz yapısı sebebiyle, derslerde teknik bilgiler ile denemeler yapılmalı, programın mantığı kavratılmaya çalışılmalı, ancak eve verilen konulu ödevler ile de çizgi konusunun pekiştirilmesi sağlanmalıdır.

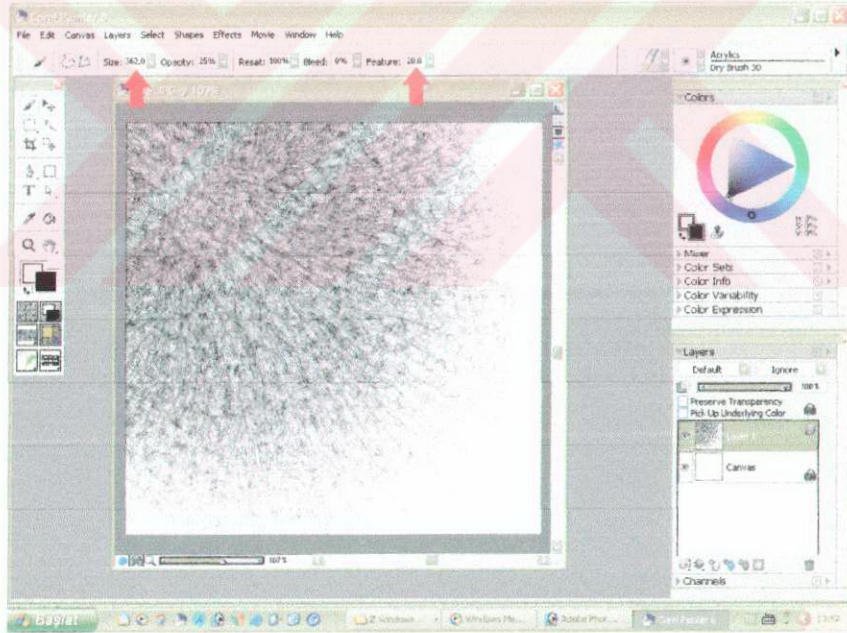


Resim 178

Resim 178’de Akrilik boya ve “Dry Brush” seçilerek üstteki okların işaret ettiği seçeneklerde değişiklikler ile denemeler yapılmıştır.

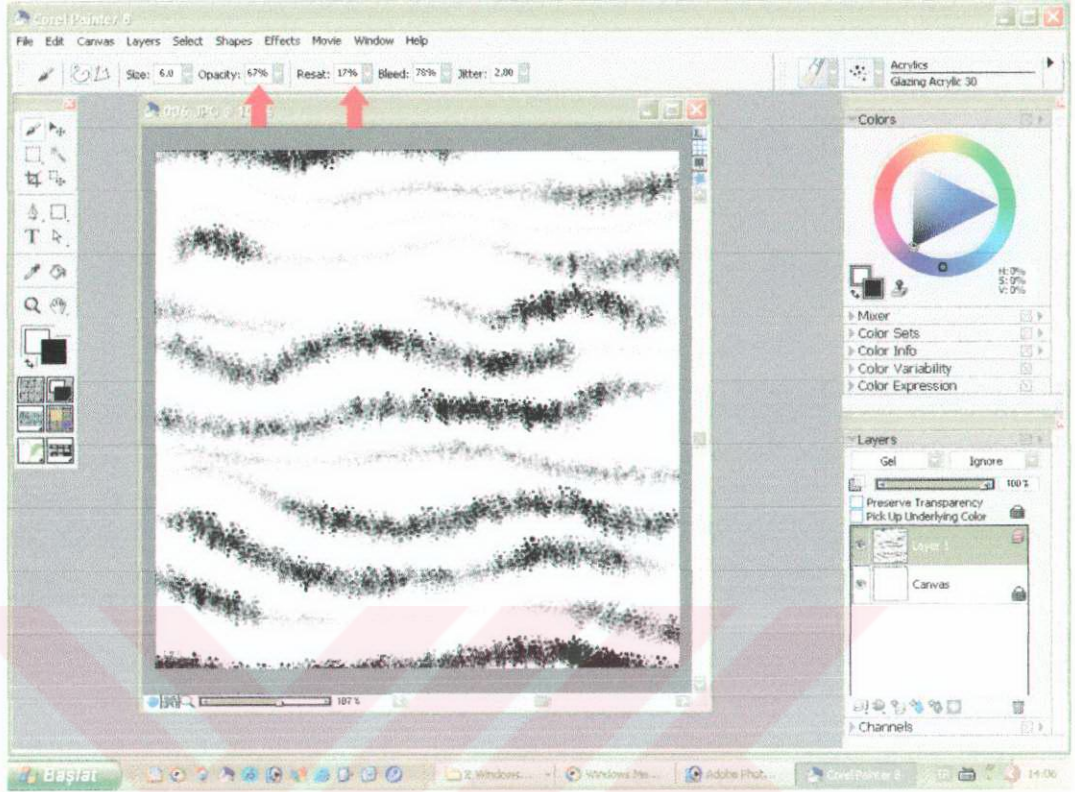


Resim 179



Resim 180

Resimlerdeki okların işaret ettiği alanlardaki değişikliklerle oluşturulmuş sonuçlar görülmektedir.

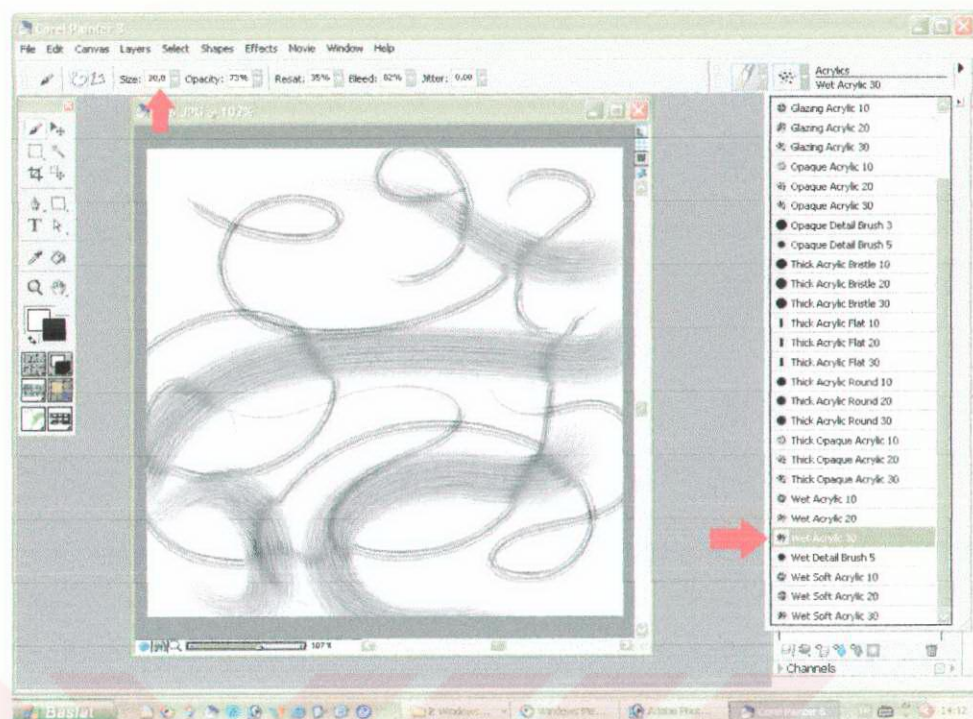


Resim 181

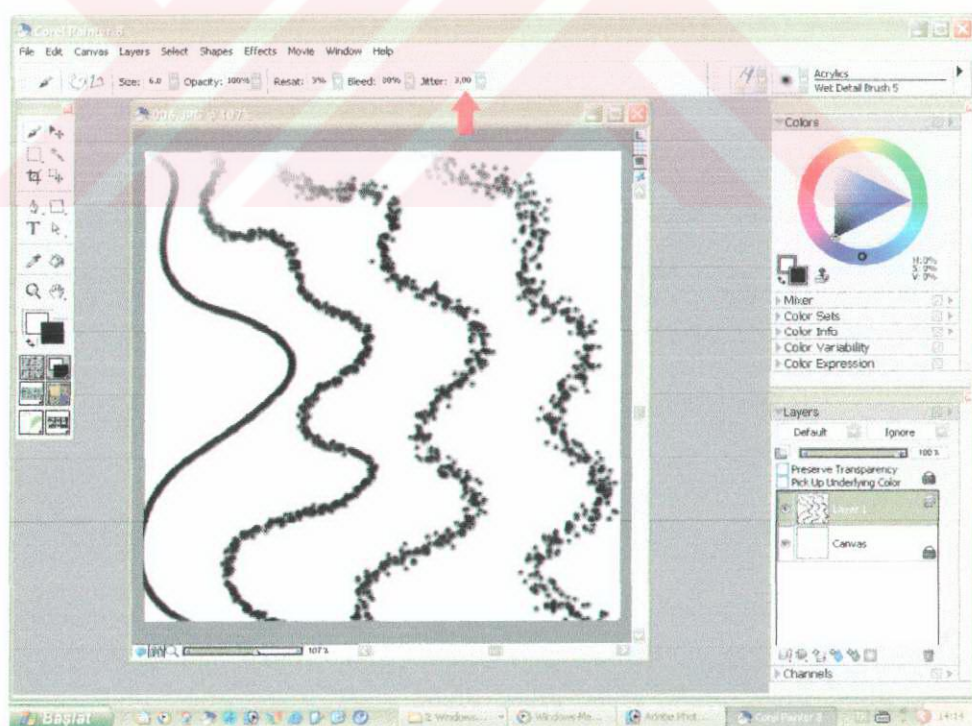
Resim 181’de okların işaret ettiği fırçanın “Opacity” ve “Resat” değerleri düşürülerek elin baskı şiddetiyle koyulaşıp açılan daha kontrollü çizgiler elde edilmesi sağlanmıştır.

Resim 182’de “Wet Acrylic” isimli fırça seçilerek sol üstteki okun işaret ettiği “Size” alanı ile fırçanın boyutu değiştirilerek denemeler yapılmıştır.

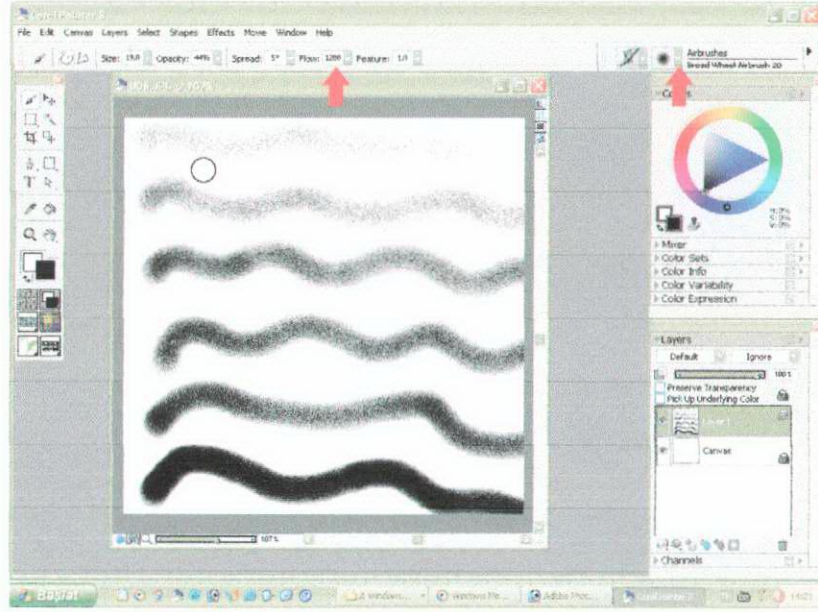
Resim 183’de fırçanın sadece “Jitter” değeri değiştirilerek dört farklı sonuca ulaşılmıştır.



Resim 182

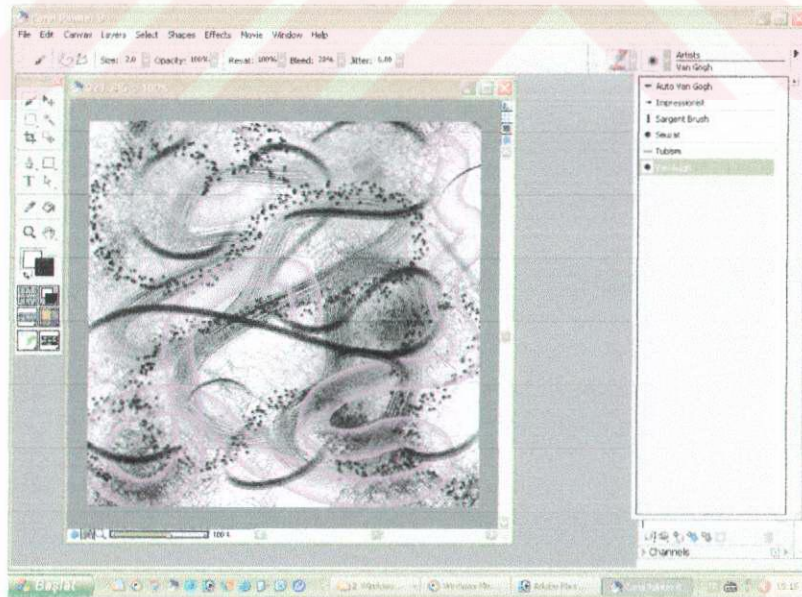


Resim 183

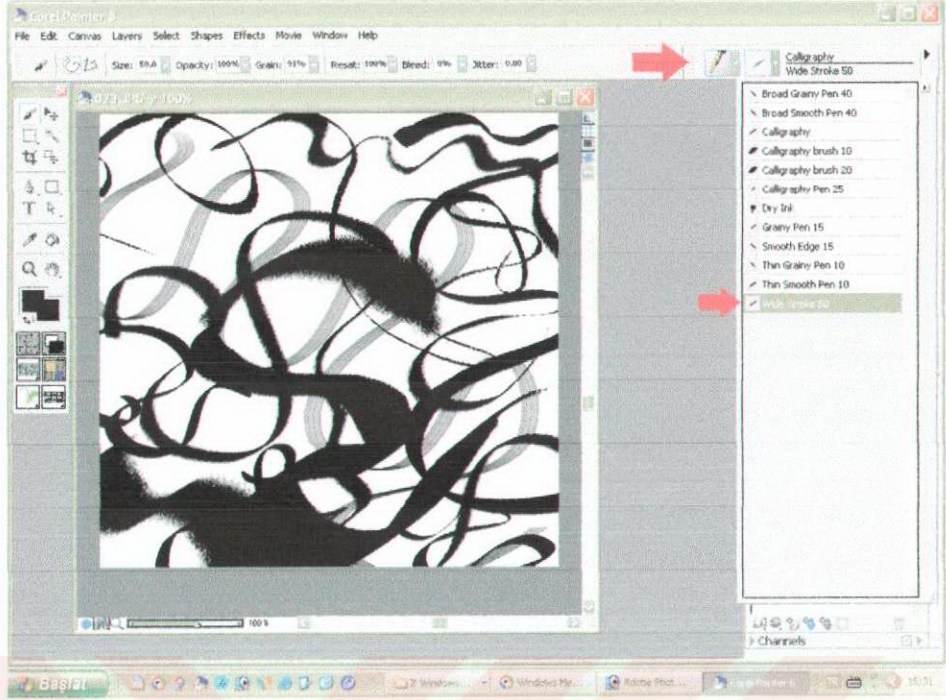


Resim 184

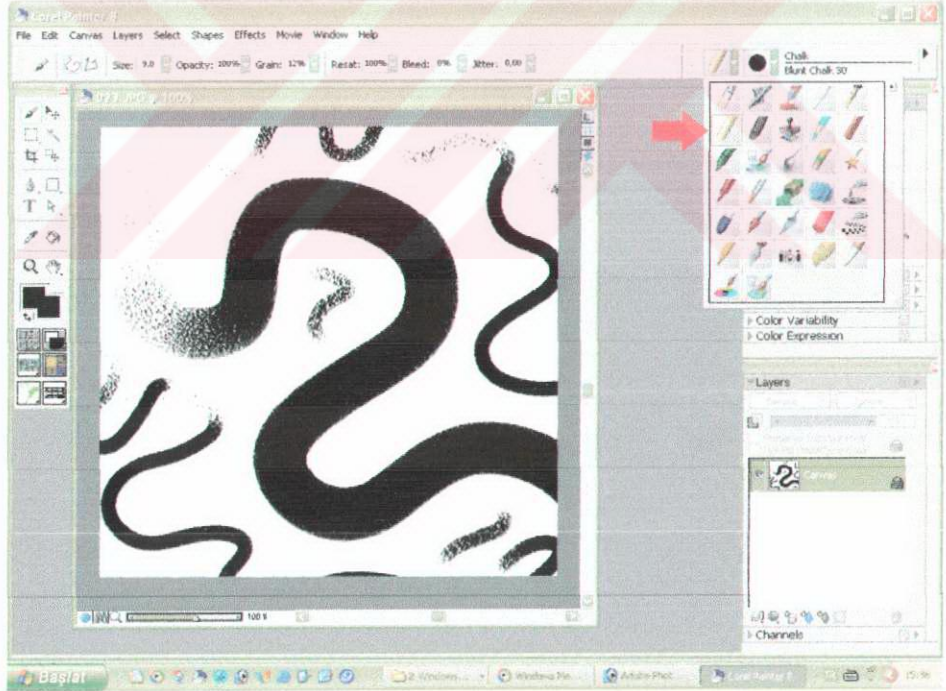
Resim 184'de, boya çeşidi olarak "Airbrush", fırça çeşidi olarak da "Broad Weel Airbrush" seçildikten sonra "Flow" değeri kademeli olarak artırılarak denenmiştir.



Resim 185

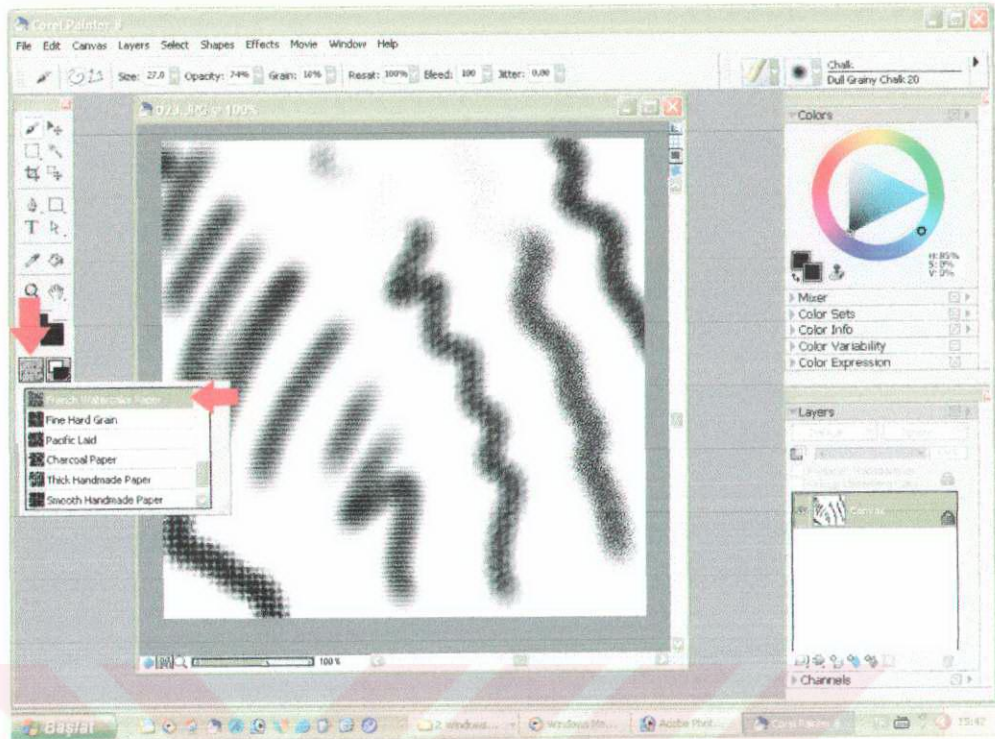


Resim186

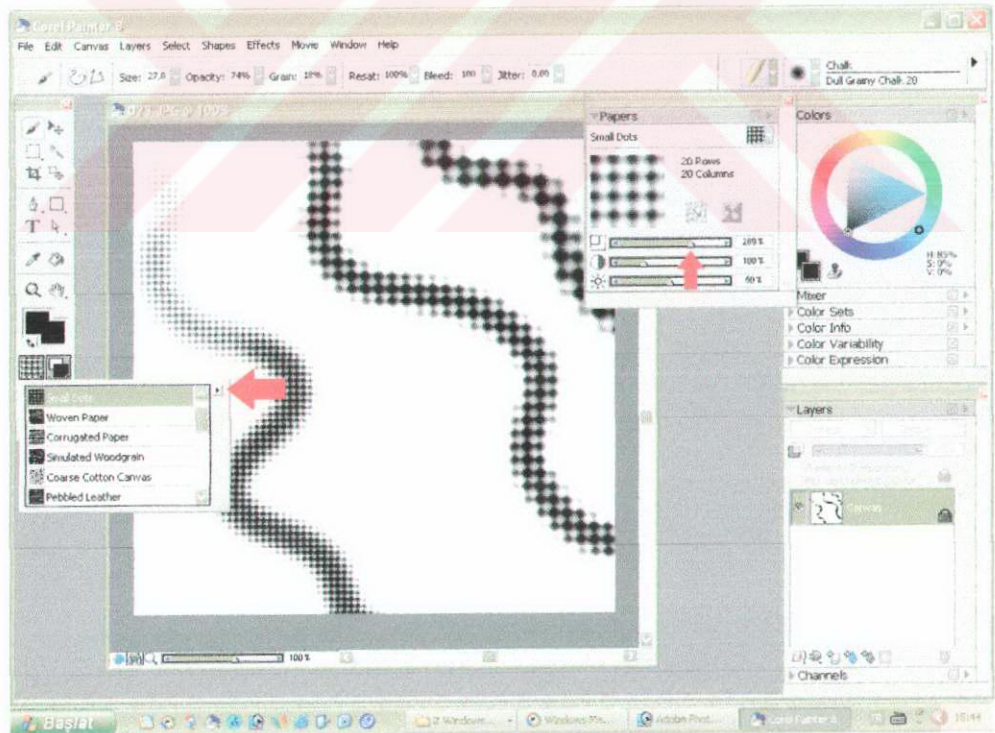


Resim 187

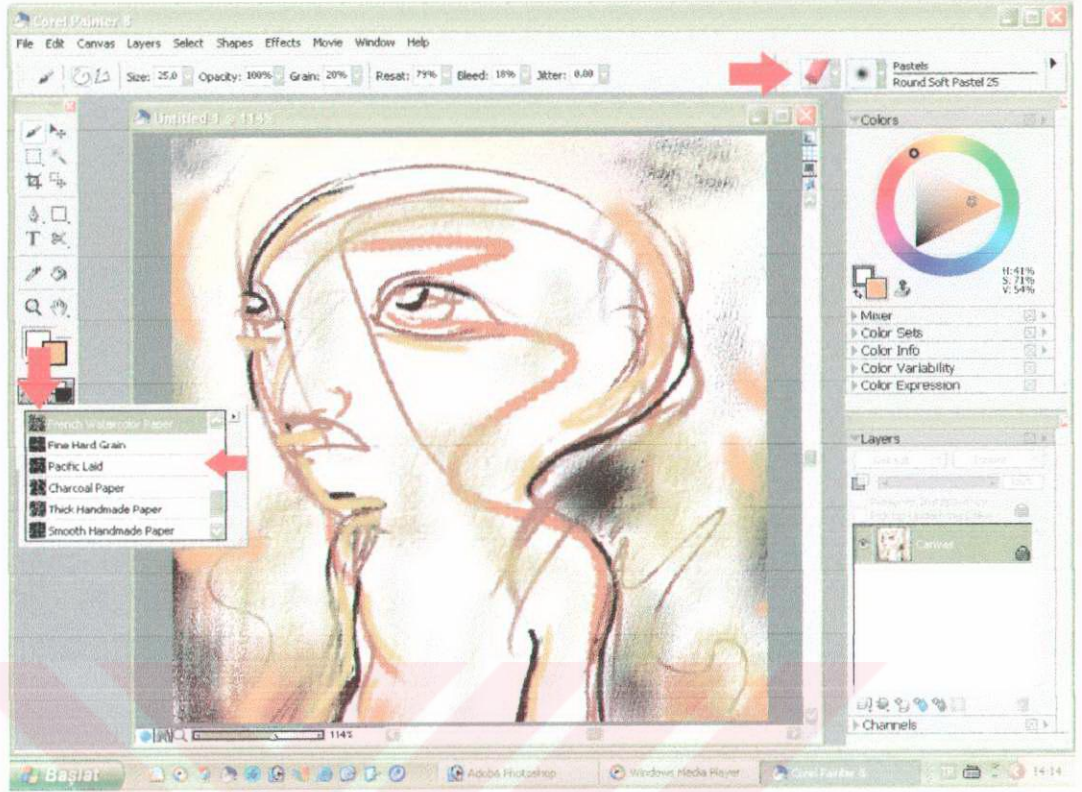
Resimlerdeki denemeler okların işaret ettiği araçlar ile oluşturulmuşlardır.



Resim 188



Resim 189

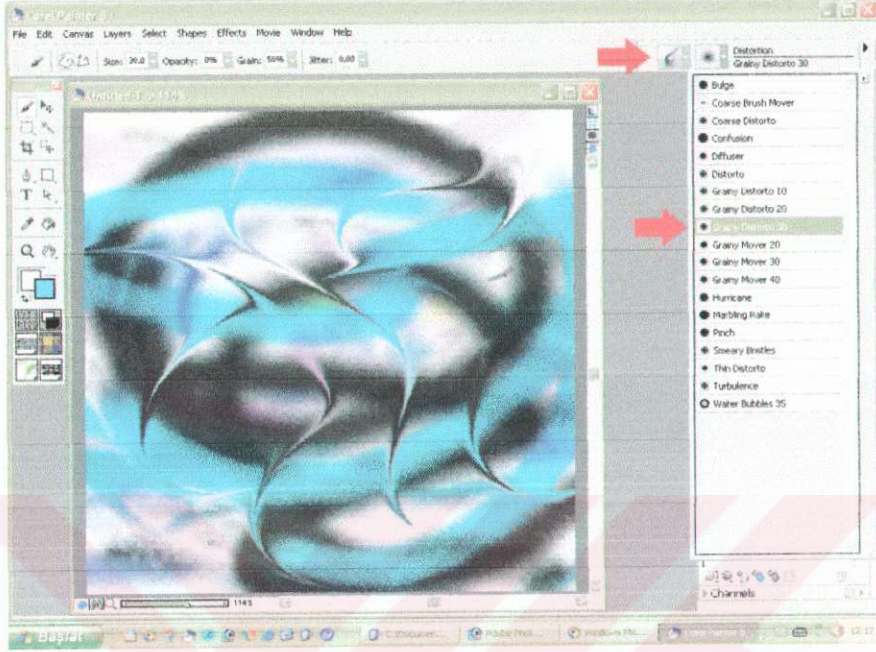


Resim 190

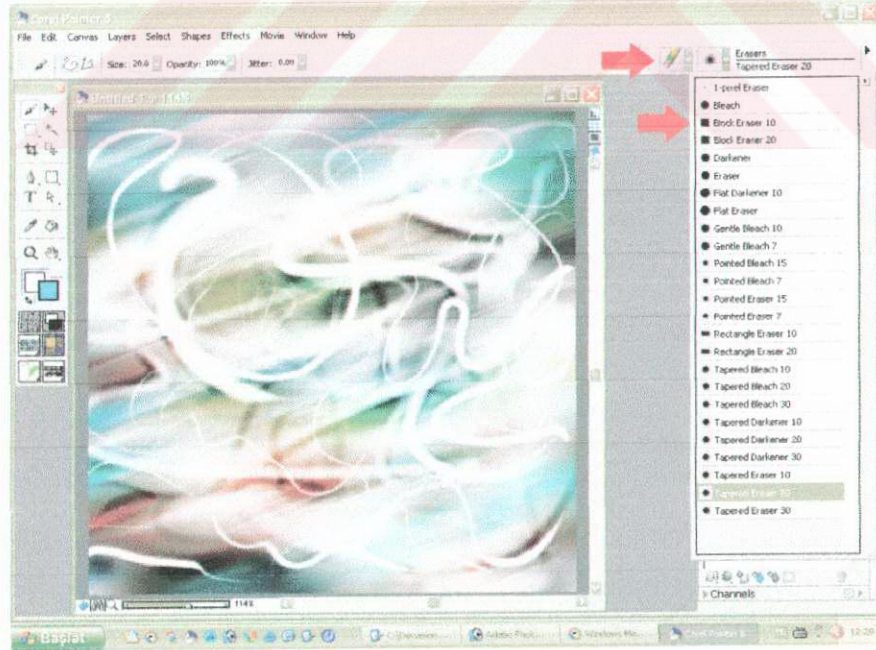
Resim 188’de aynı boya ve fırça kullanılarak sadece zeminde kullanılan kağıt, soldaki okların işaret ettiği alandan değiştirilerek oluşturacağı etkiler araştırılmıştır. Çok sayıda kağıt alternatifleri arasından herbirinin, farklı fırça yada boya ile farklı sonuçlara ulaşılacağı düşünüldüğünde ve hatta kağıt ve fırçaların da geliştirilebilen yapıları gözönünde bulundurulduğunda, programın yaratıcı, özgün oluşumlara olanak sağlayan yapısı anlaşılmış olur.

Resim 189’da kağıt olarak “Small Dots” seçilmiştir. Daha sonra kağıdın yapısında değişiklik yapmak amacıyla soldaki okun işaret ettiği alandan açılan menüde “Launch Palette” seçilmiştir. Sağdaki okun işaret ettiği “Launch Palette” de istenilen değişiklikler uygulanarak resimdeki sonuçlara ulaşılmıştır.

Resim 190'da zeminde kullanılan kağıt değiştirilerek, seçilmiş olan toz pastelin etkisi gerçeğinden ayırdedilemeyecek şekilde uygulanmıştır.



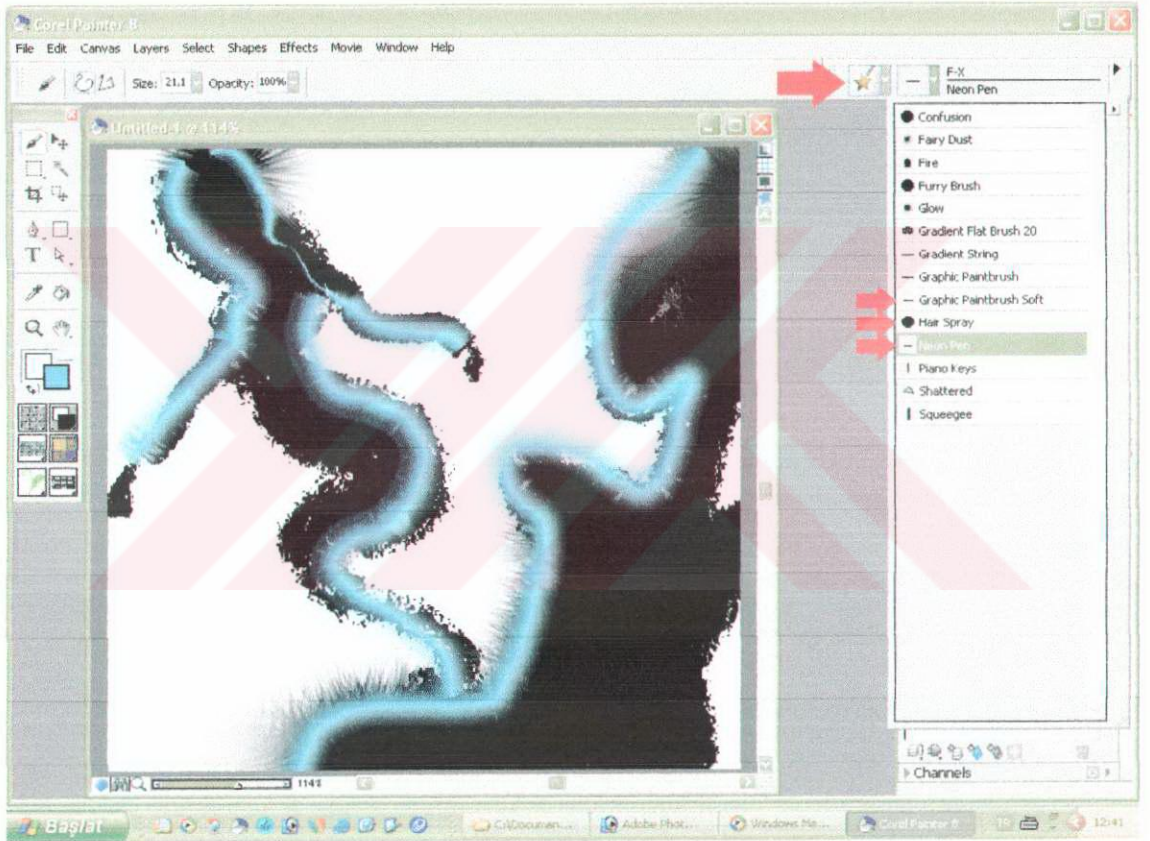
Resim 191



Resim 192

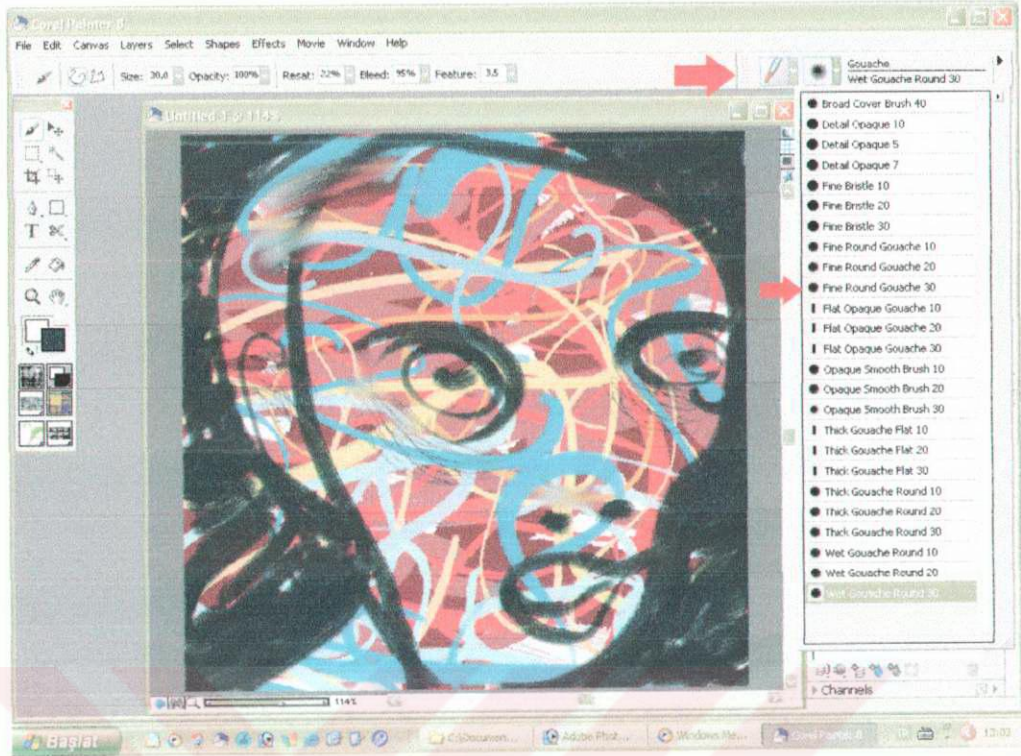
Resim 191’de renkli ve suluboya ile oluşturulmuş bir zemin üzerinde, okun işaret ettiği “Distortion” aracı seçilerek farklı fırça denemeleriyle çalışılıp, ebru tekniğine benzer bir sonuca ulaşılmıştır.

Resim 192 ise yine farklı malzemeler ile meydana getirilmiş zemin üzerinde “Erasers” aracı ve farklı çeşitleri denenerek oluşturulmuştur.

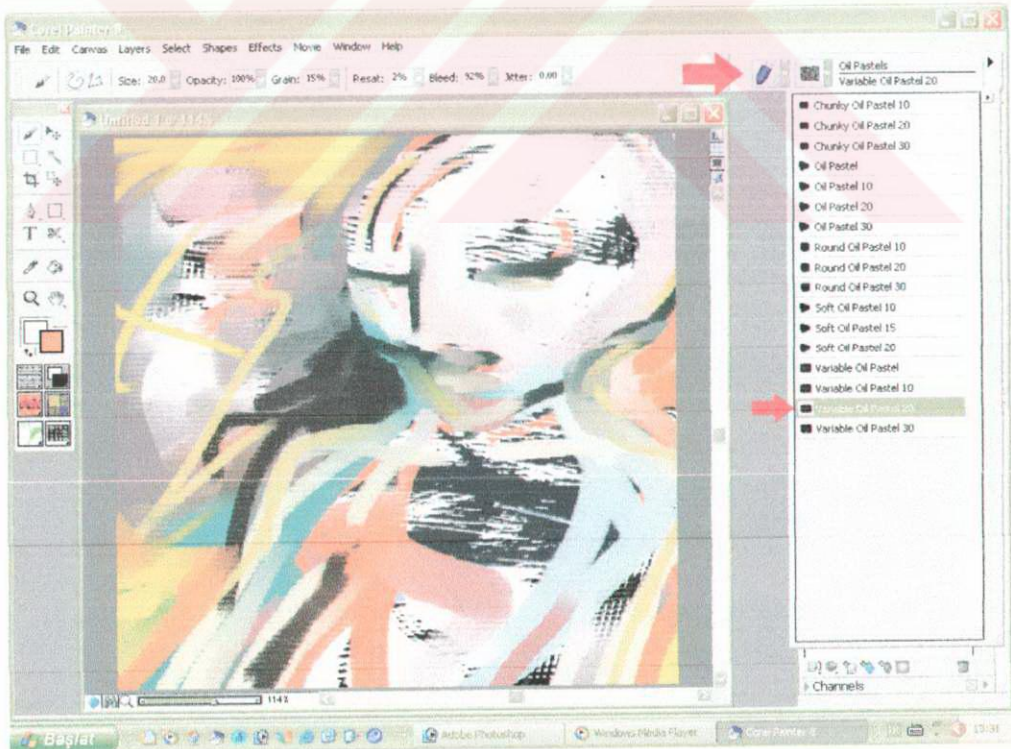


Resim 193

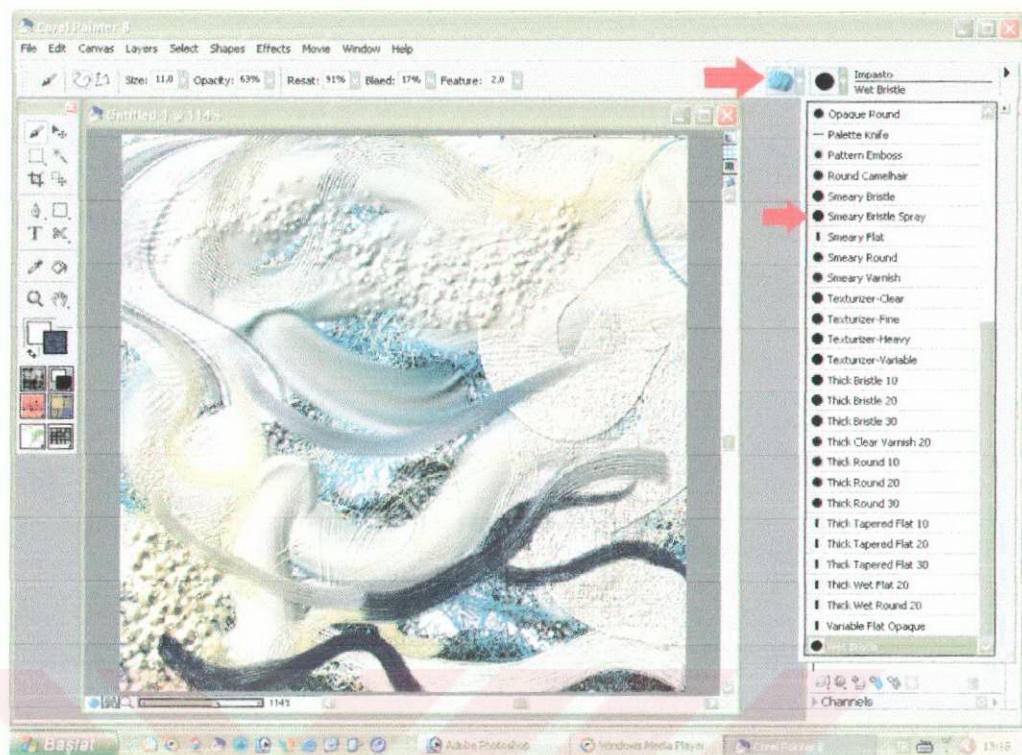
Resim 193’de F-X aracı ve küçük okların işaret ettiği fırçalar kullanılmıştır.



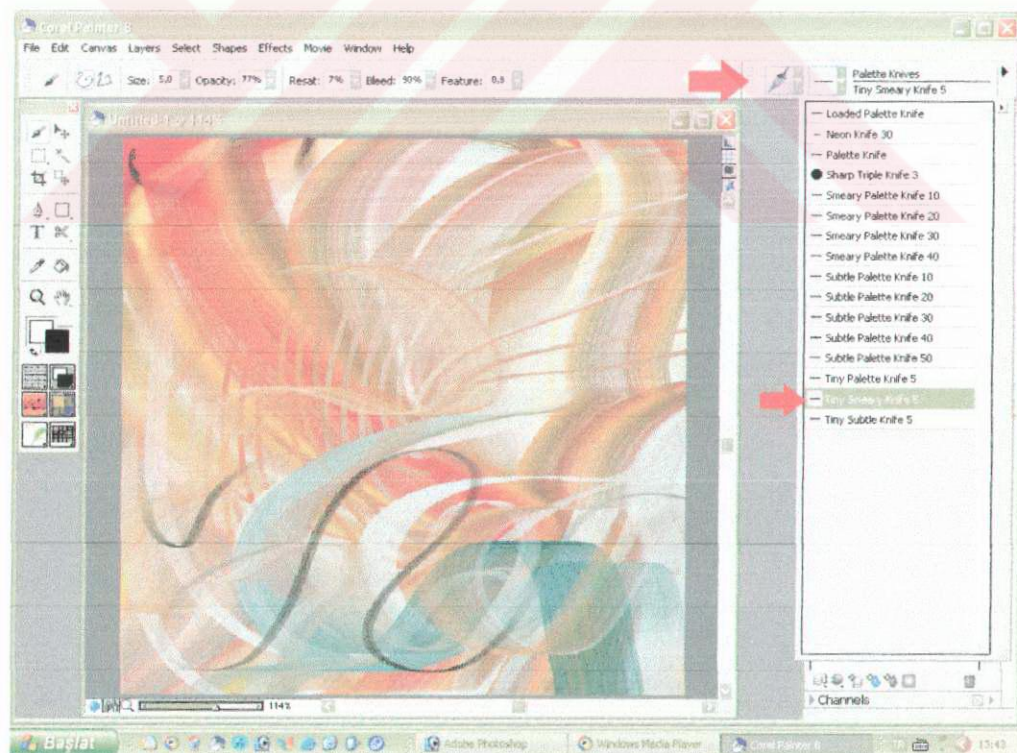
Resim 194



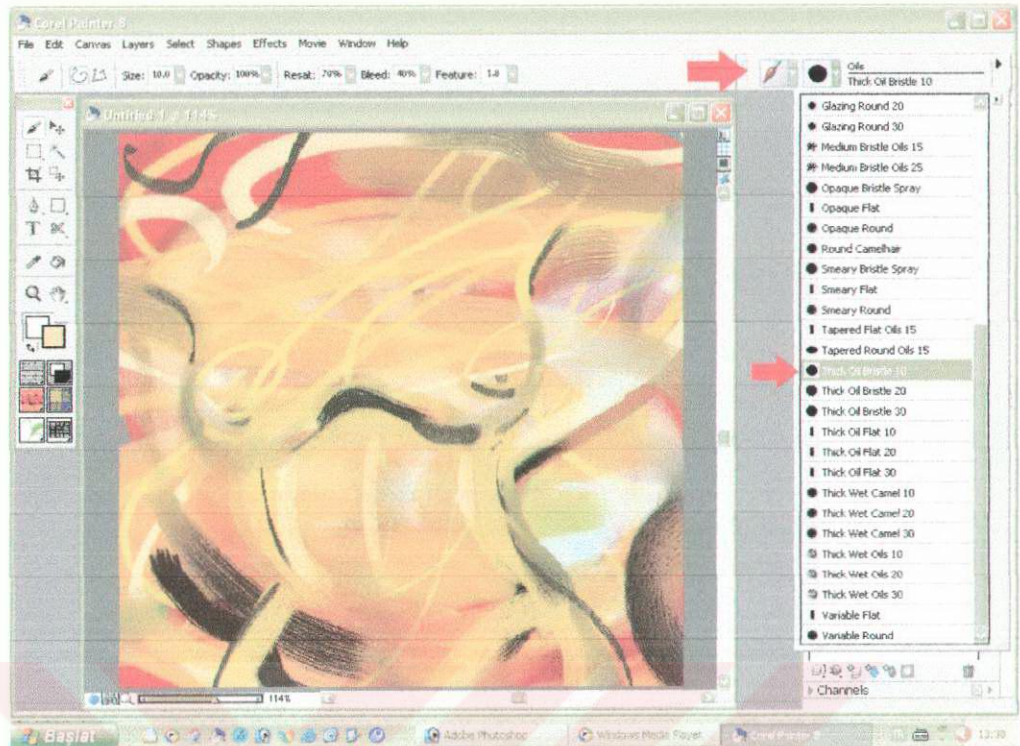
Resim 195



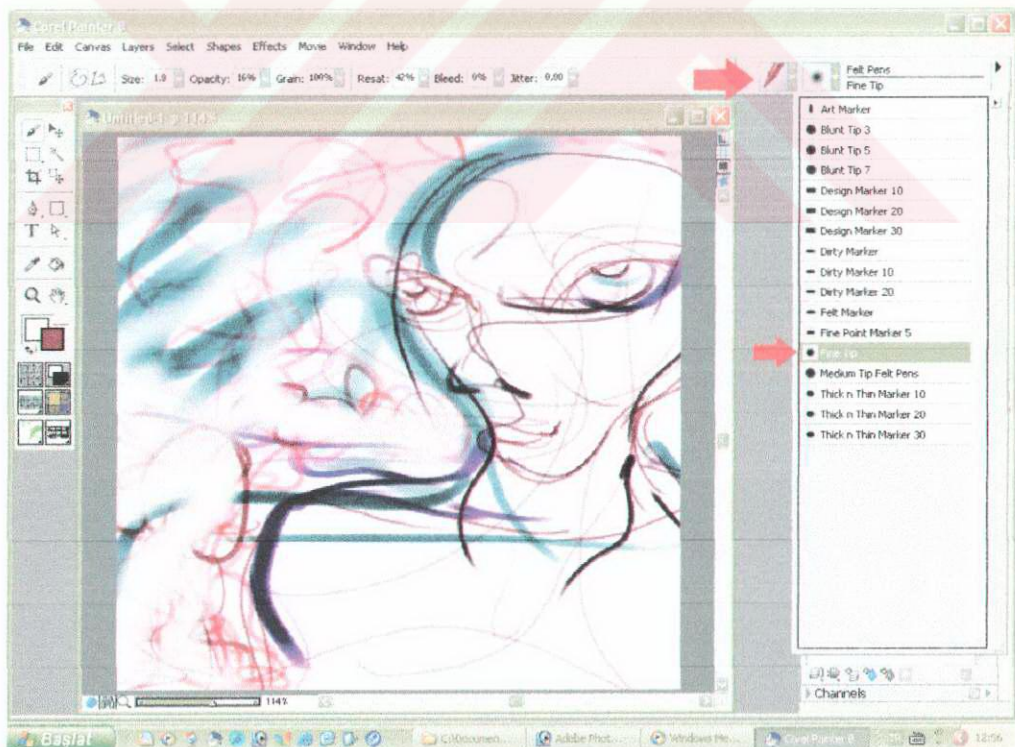
Resim 196



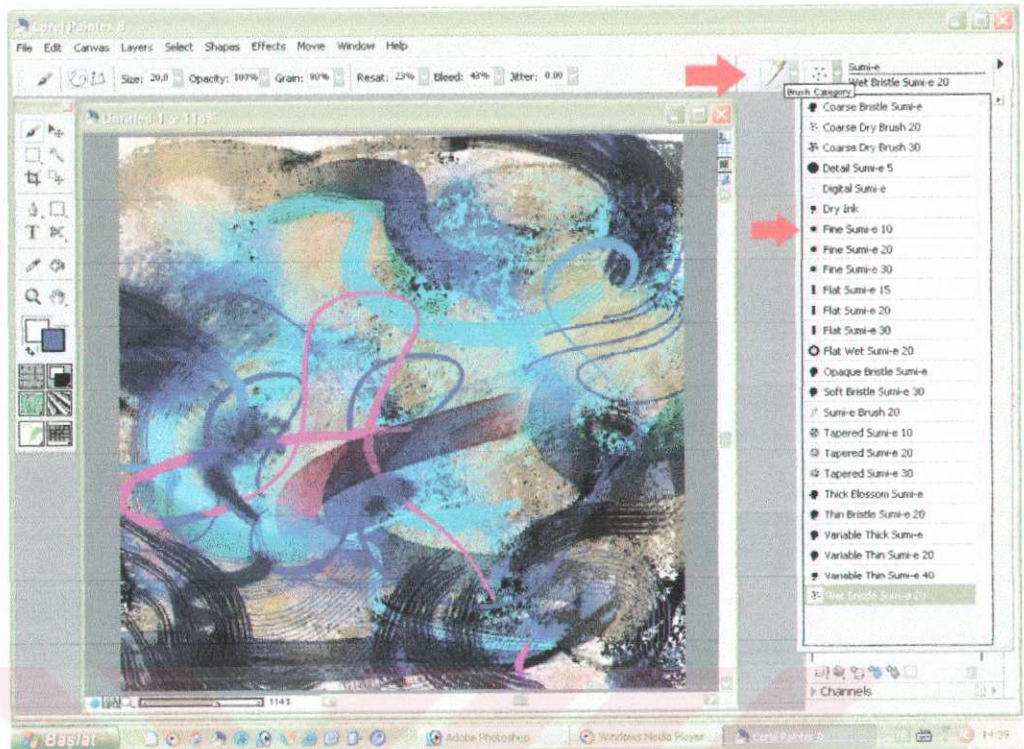
Resim 197



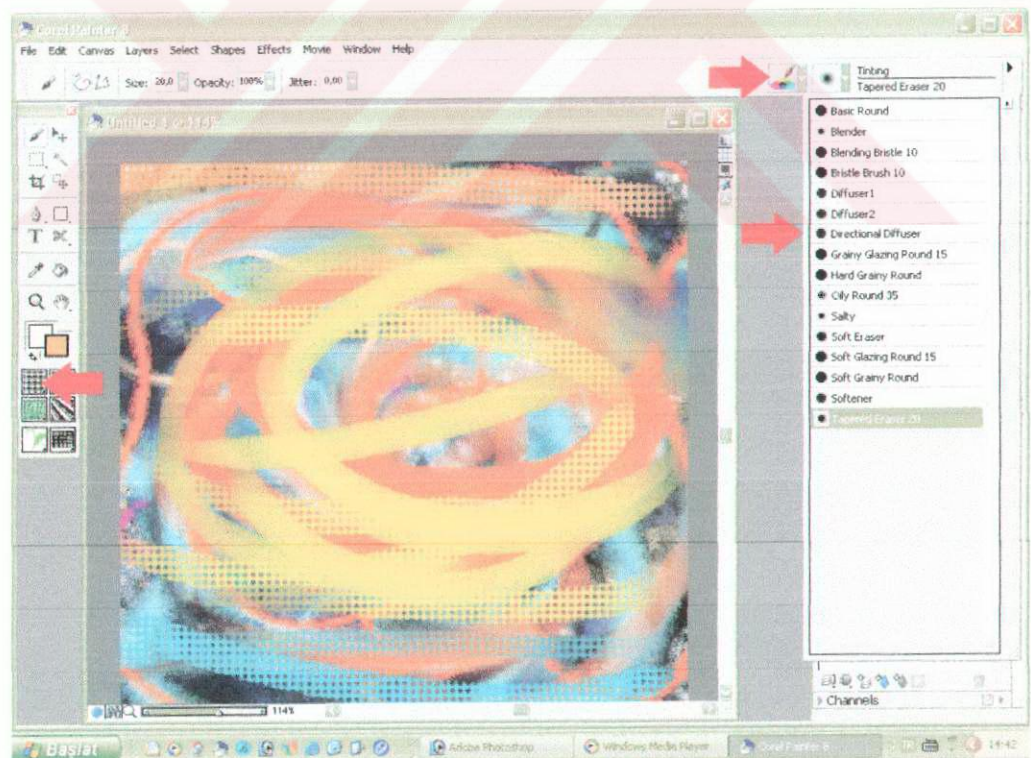
Resim 198



Resim 199

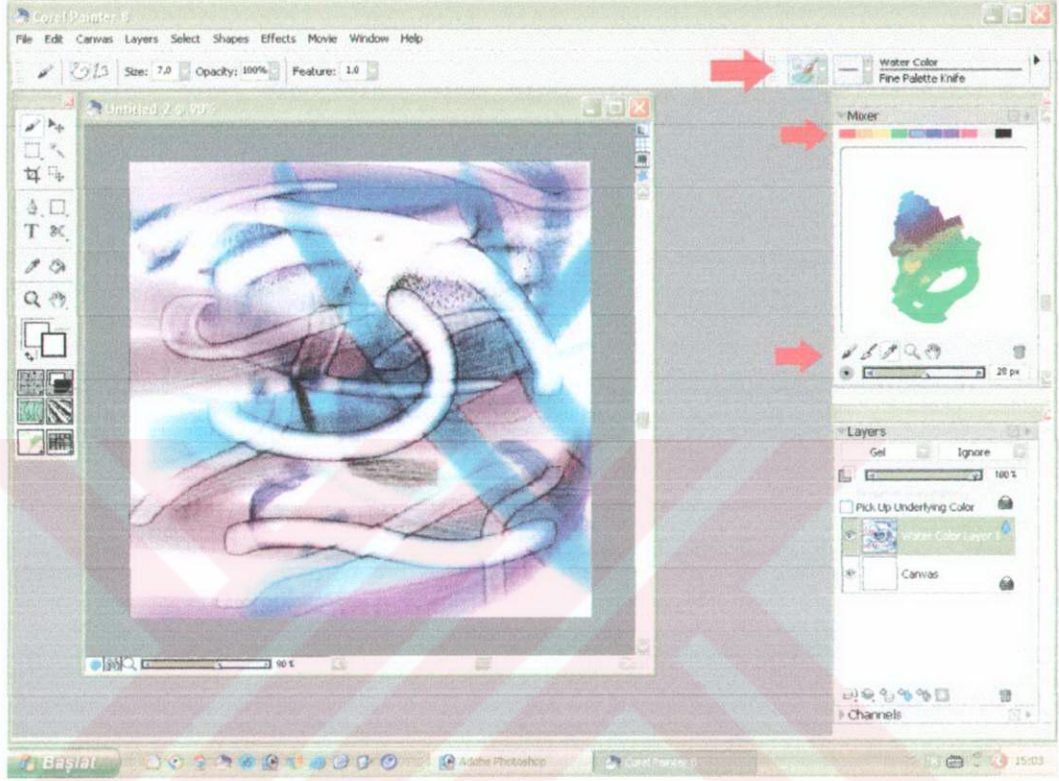


Resim 200



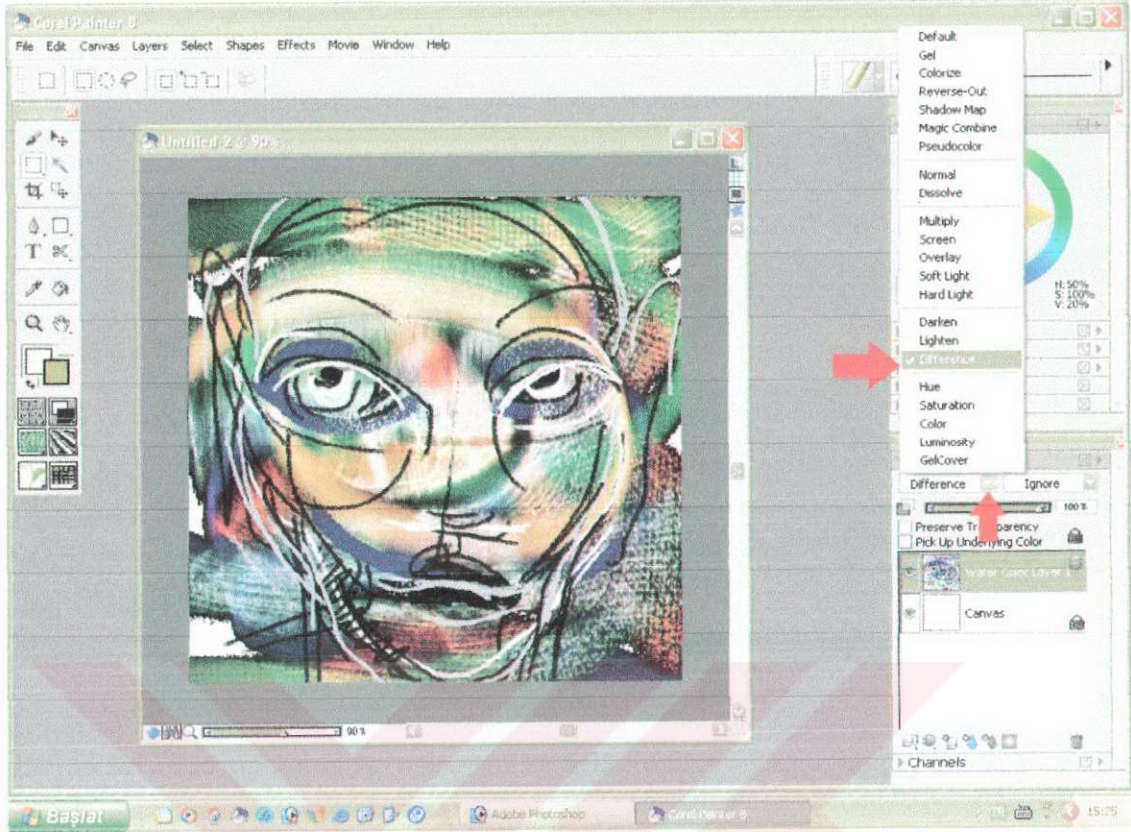
Resim 201

Resim 194'den 201'e kadar olan alıřmalar, okların iřaret ettięi aralar ve farklı fıra eřitleri denenererek oluřturulmuřlardır.



Resim 202

Resim 202'de grlen sulu boya alıřması yapılırken, saędan ikinci okun iřaret ettięi "Color Mixer" alanında renkler oluřturulmuřtur. Bu alan boya karıřtırarak renk elde etmeye yarayan gode yada palete benzetilebilir. stteki renklerden fıra ile bu alana renkler alınıp srlerek karıřtırılır, daha sonra oluřan ara renkler saę alttaki okun iřaret ettięi alandaki damlalık yardımıyla seilerek kullanılır. Boyayı karıřtırmak iin spatul aracı da bu alana eklenmiřtir. Alana zoom aracı ile yakınılařarak istenilen renge daha kontroll bir řekilde de ulařılması saęlanabilir.



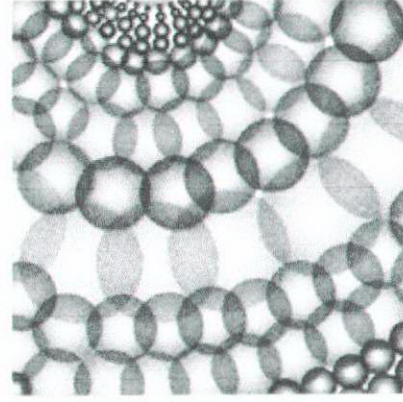
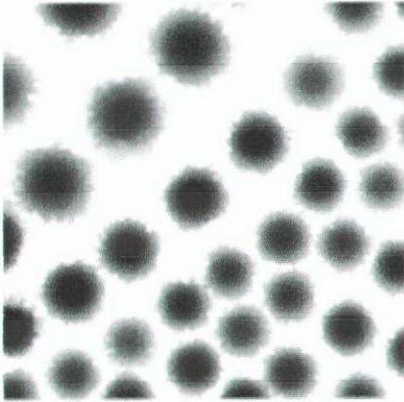
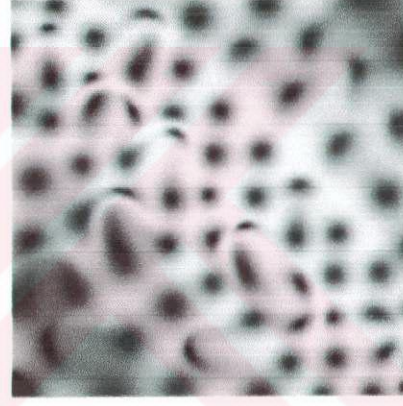
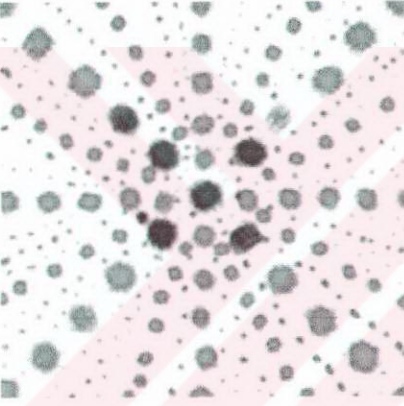
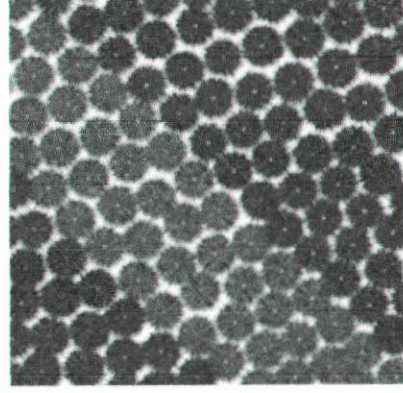
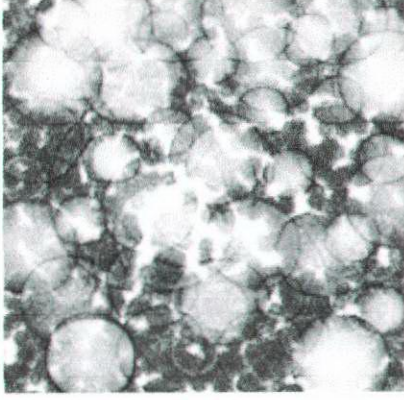
Resim 203

“Layer” mantığının Photoshop programına benzediğinden daha önce bahsedilmiştir. Üst üste dizilmiş olan katmanların birleştirilmesi amacıyla Layer alanında SHIFT tuşu ile tüm katmanlar seçilir ve CTRL+G kestirmesiyle gruplanır, daha sonra da sol alttaki küçük kutudan “Collapse” işaretlenir.

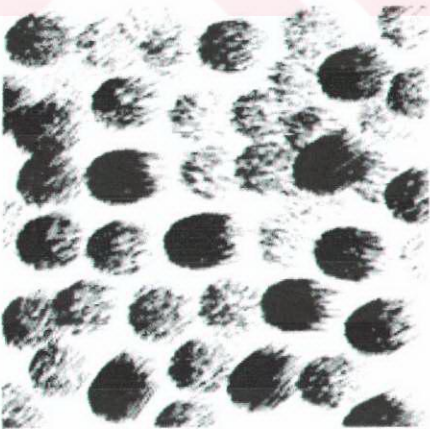
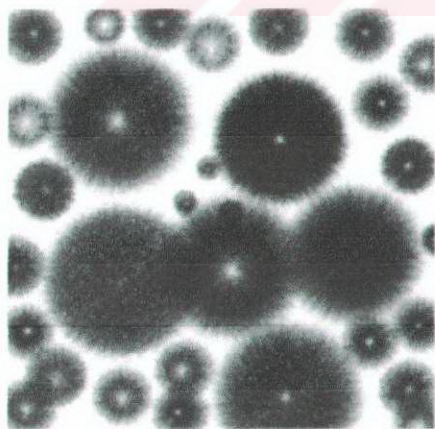
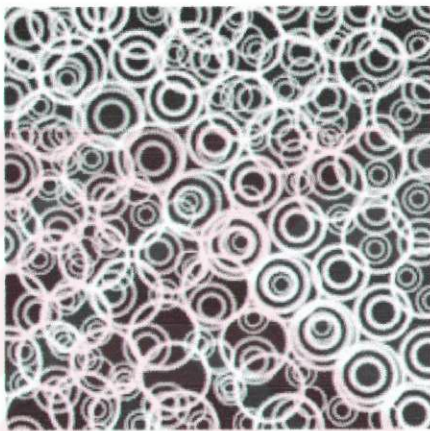
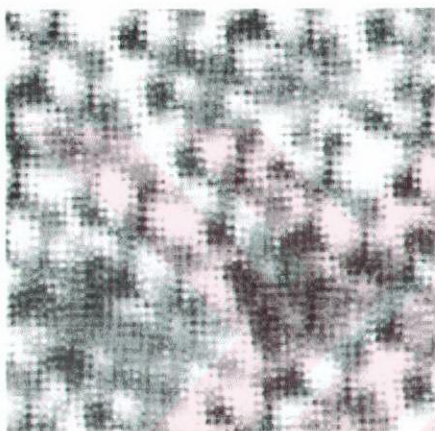
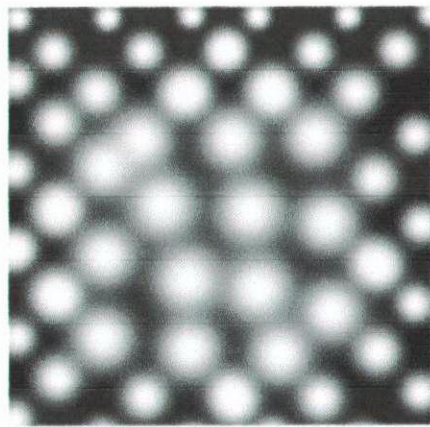
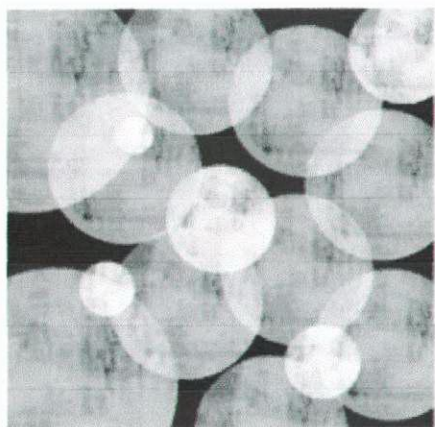
Resim 203’de katmanların üst üste dizilişlerinde birbirleriyle farklı şekillerde etkileşimlerini sağlayan menüsü okların işaret ettiği gibi denenmiştir.

Programın “Effects” menüsü de Photoshop programının “Filter” menüsü gibi, çok sayıda efekt ile çalışmaları geliştirmeye olanak tanır. Bu menünün sağladığı özelliklerde denenerek ne gibi sonuçlara ulaşılabileceği araştırılmalıdır.

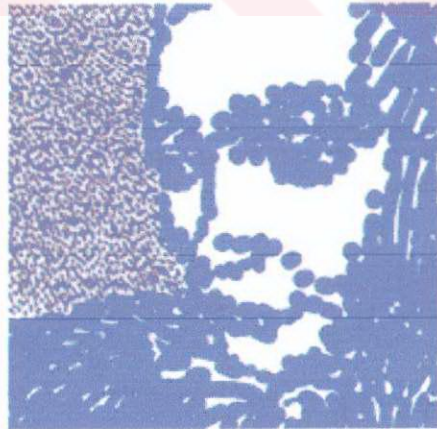
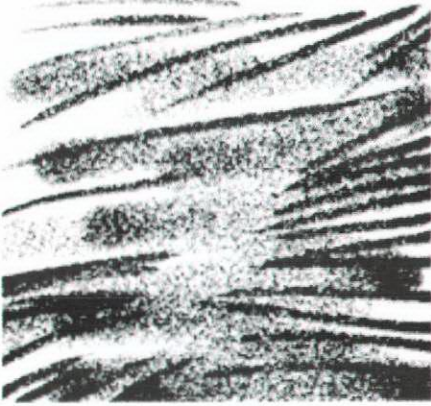
2.3- NOKTA VE ÇİZGİ ÇALIŞMALARINDAN ÖRNEKLER



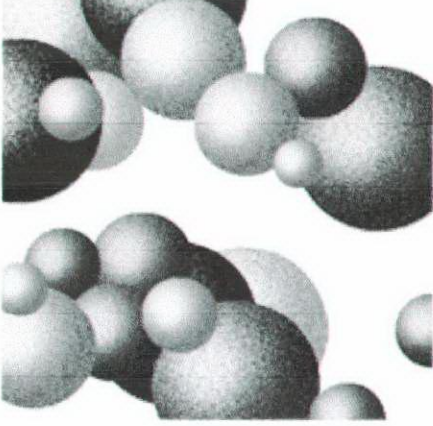
Resim 204



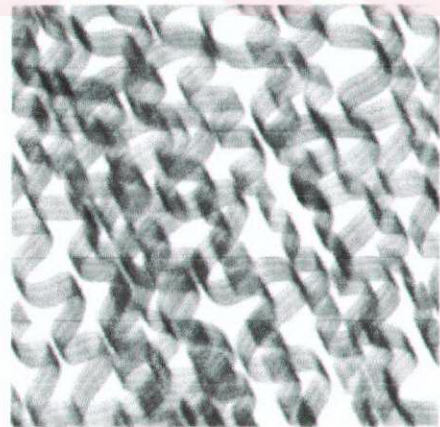
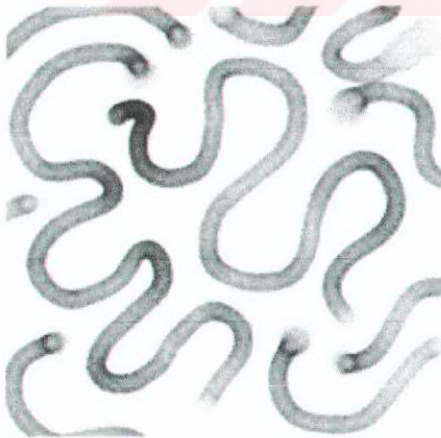
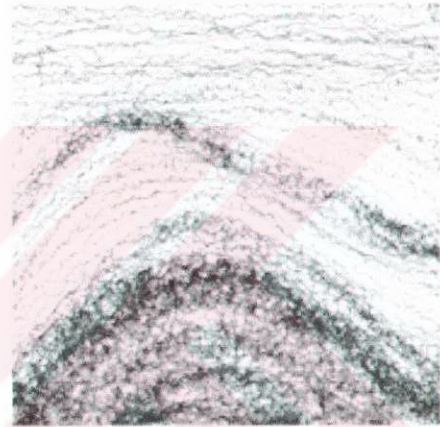
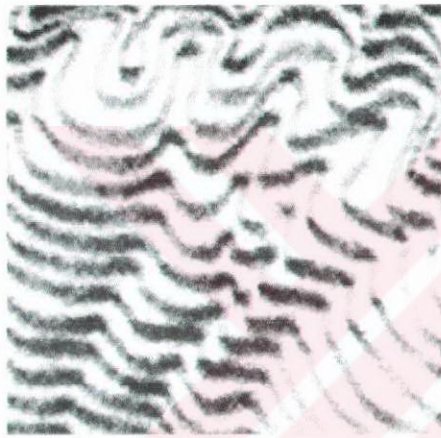
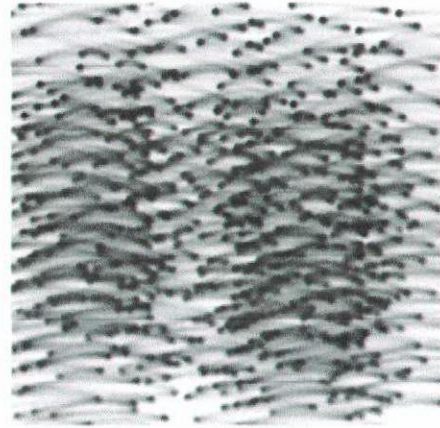
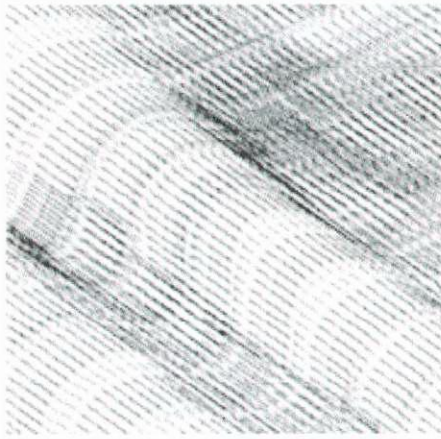
Resim 205



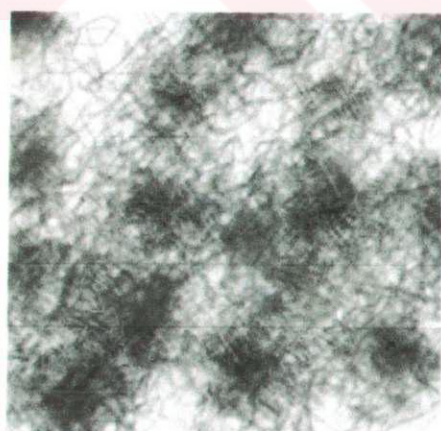
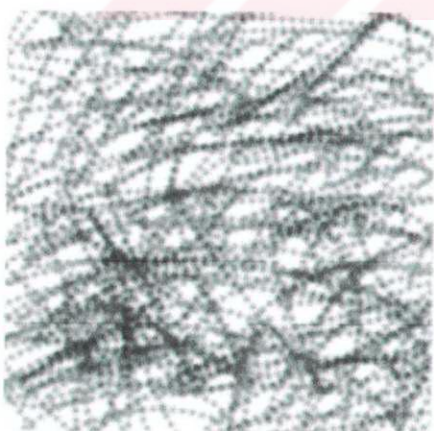
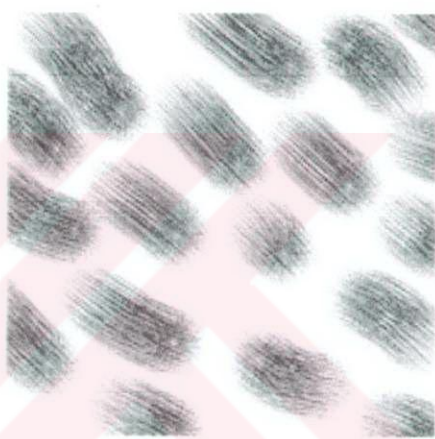
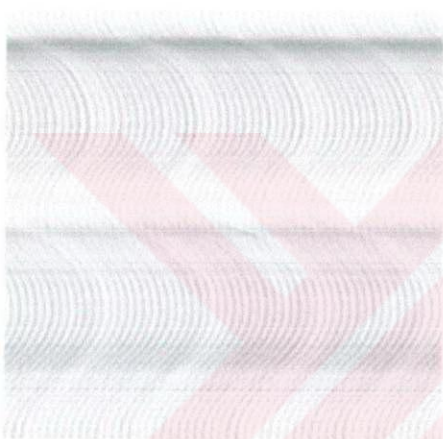
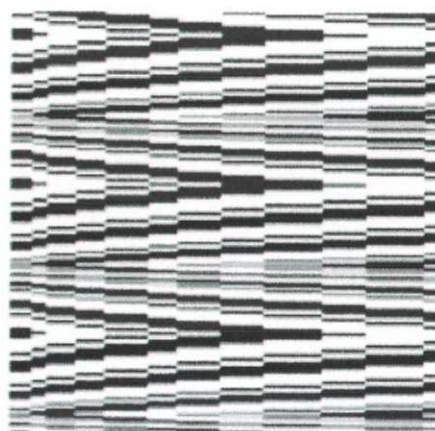
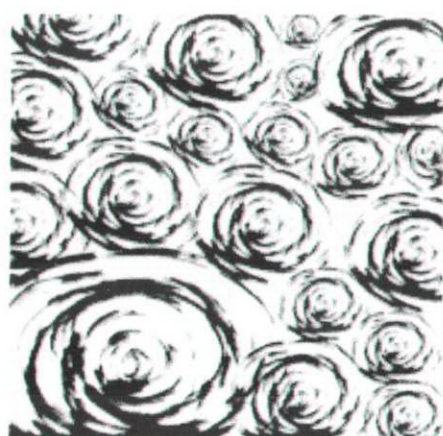
Resim 206



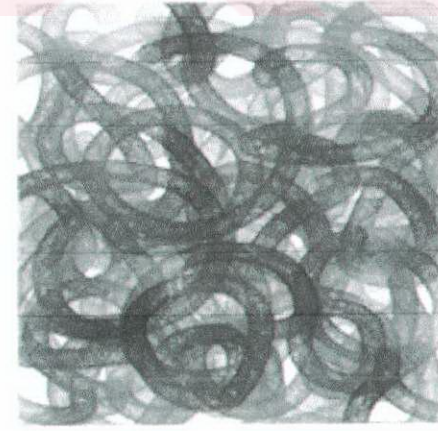
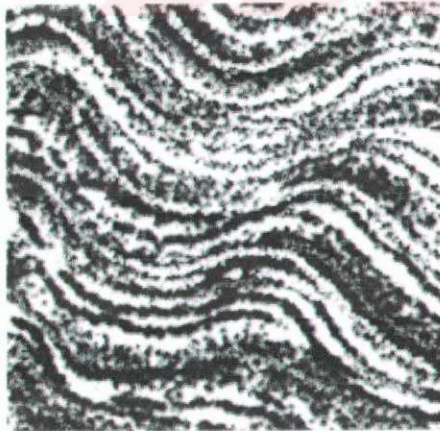
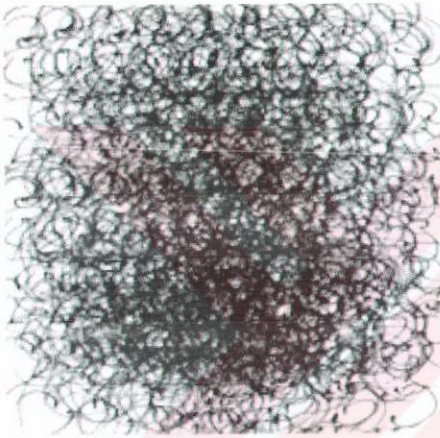
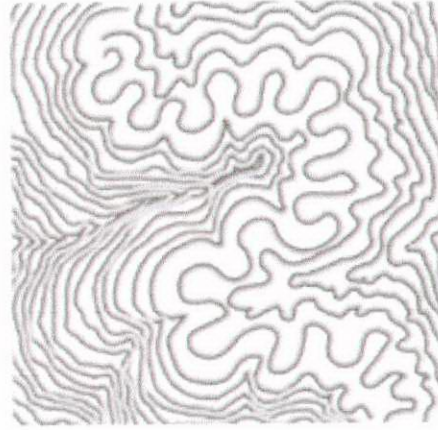
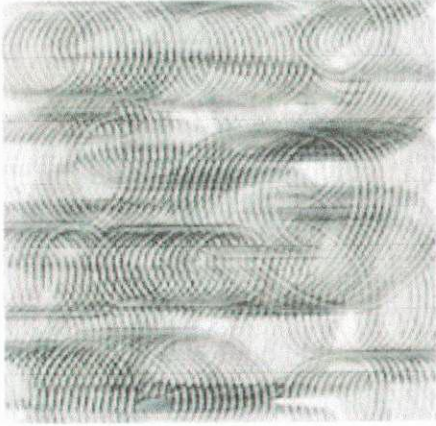
Resim 206



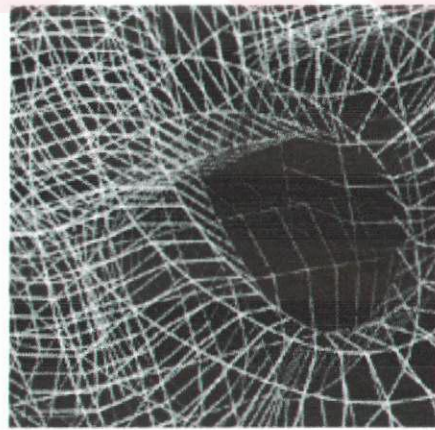
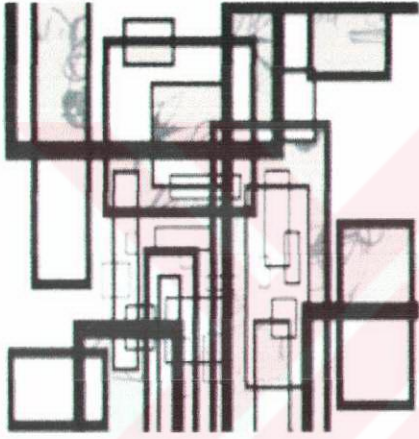
Resim 207



Resim 208



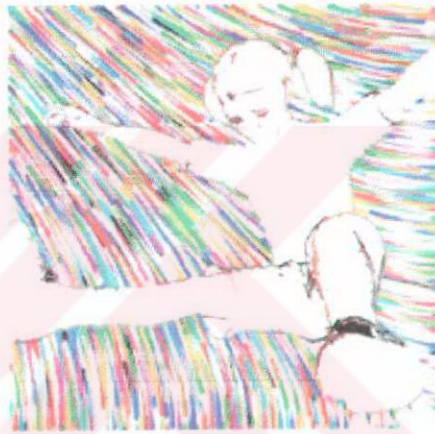
Resim 209



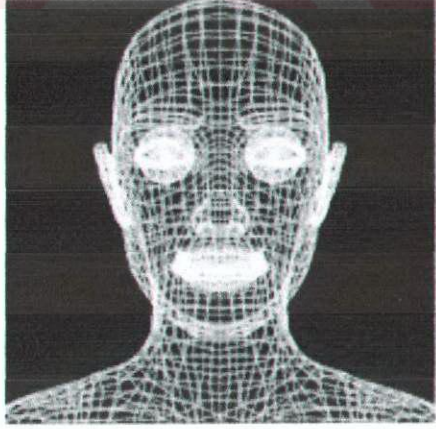
Resim 210



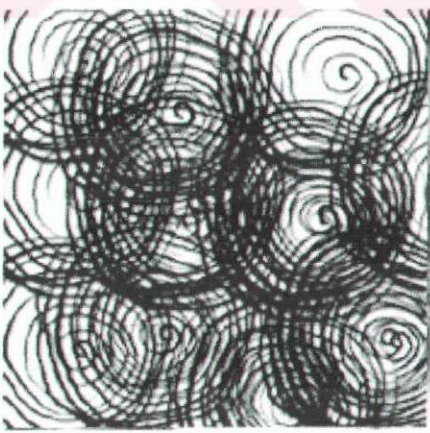
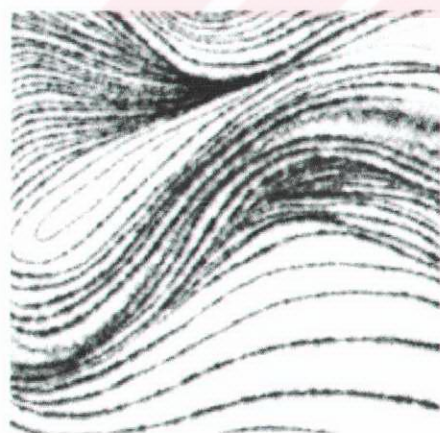
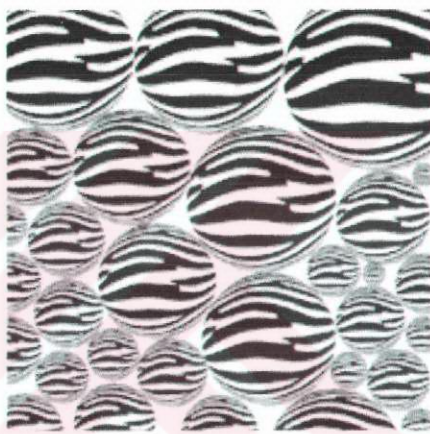
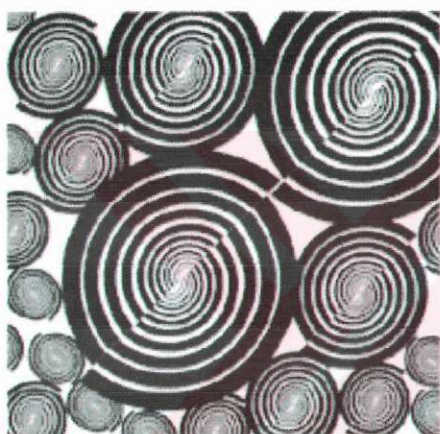
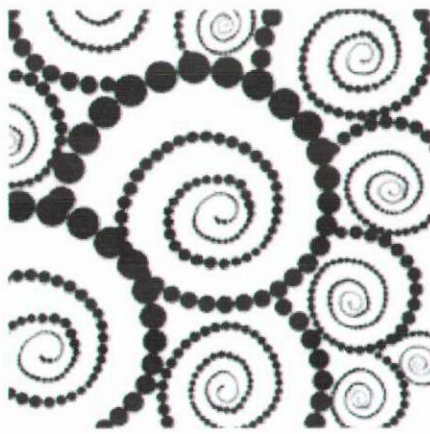
Resim 211



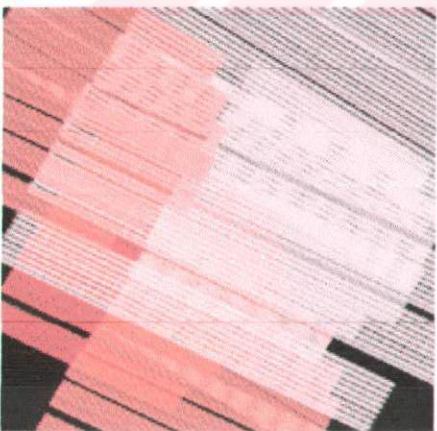
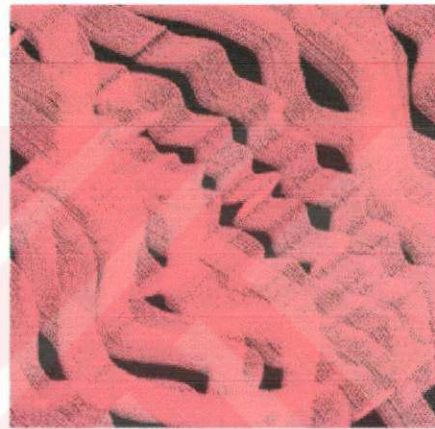
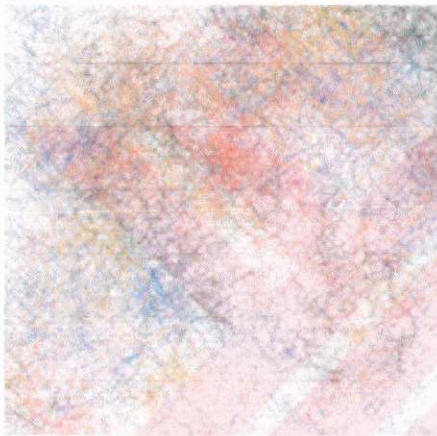
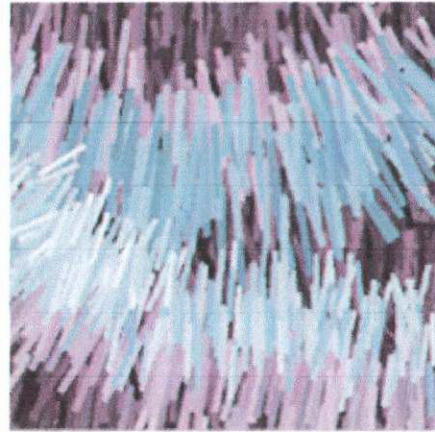
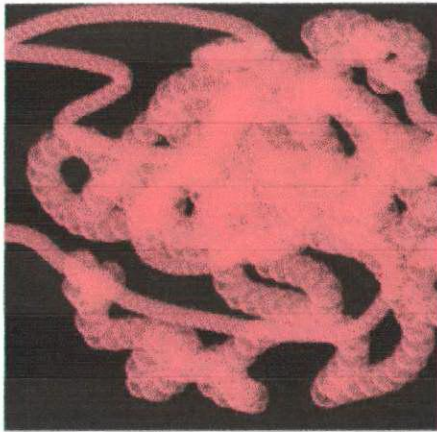
Resim 212



Resim 213



Resim 214



Resim 215

3- IŞIK

Karanlık , kapkaranlık, neredeyse hiçlik, ufacık bir anahtar deliğinden süzülen bir ışık ile belirmeye başlayan mekan kapının açılmasıyla tamamen görünür oluyor. Işığın olmadığı bir ortamda görme eyleminden bahsedilebilir mi?

Işık kaynağının çeşidi (doğal, yapay), şiddeti, rengi ve yönü objenin yada mekanın görünürliğünde temel etkindir. Işık kaynağının bu özelliklerine bağlı olarak oluşan gölgelerde çeşitlenmektedir. Işık ve gölge ilişkisi, meydana getirdiği çeşitli psikolojik etkiler ile de görsel anlatım dilinde çok önemli bir yere sahiptir.

Işık ve gölge ilişkileri mekan etkisini ve hacimselliği oluşturur. Çeşitli basit yapılı (küp, küre, silindir, koni, piramit vb.) hacimsel formlar ile tek yönlü yapay ışık kaynağı ile ışığın şiddeti ve yönü değiştirilerek gözlemlenmeli ve bu sayede etki süreci araştırılmalıdır.

Üç boyutlu bir objenin iki boyutlu bir zemin üzerinde ifade edilebilmesi için, objenin yansıttığı ışık farklılıkları doğru gözlemlenerek, açık-koyu ton farklılıkları ile etüt edilmelidir. Açık-koyu ton geçişlerindeki yetkinlik ile plastik değerler etkili bir şekilde iki boyutlu bir düzlemde verilebilir.

Hacimli formlar, meydana geldikleri yüzeylerin fiziksel etkileri ile de farklı açık- koyu değerlere sahip olurlar. Prizmatik yüzeyler ile silindirik yada küresel hacimli formların yada dokulu bir yüzeyin oluşturduğu doğal hacimsel bir formun ne derece farklı tonlama teknikleri ile görselleştirilebileceği araştırılmalıdır.

Bilgisayar ortamı içinde de ışığın rolü çok büyüktür. Ekrandaki görüntü içindeki ışık kaynağı sayesinde görünür olmaktadır. Dijital ortamın ve programların sağlamış olduğu olanaklar ile “Işık” konusuna yönelik çok kapsamlı çalışmalar yapılabilir. Bu çalışmalar esnasında öğrenciler çok kısa sürelerde çok fazla alternatif üretebildikleri gibi “Temel Sanat Eğitimi” dersi için gerekli eskiz çalışmalarını da oluşturabilirler.

3.1- Adobe Photoshop Programı ile Işık-Gölge Çalışmaları

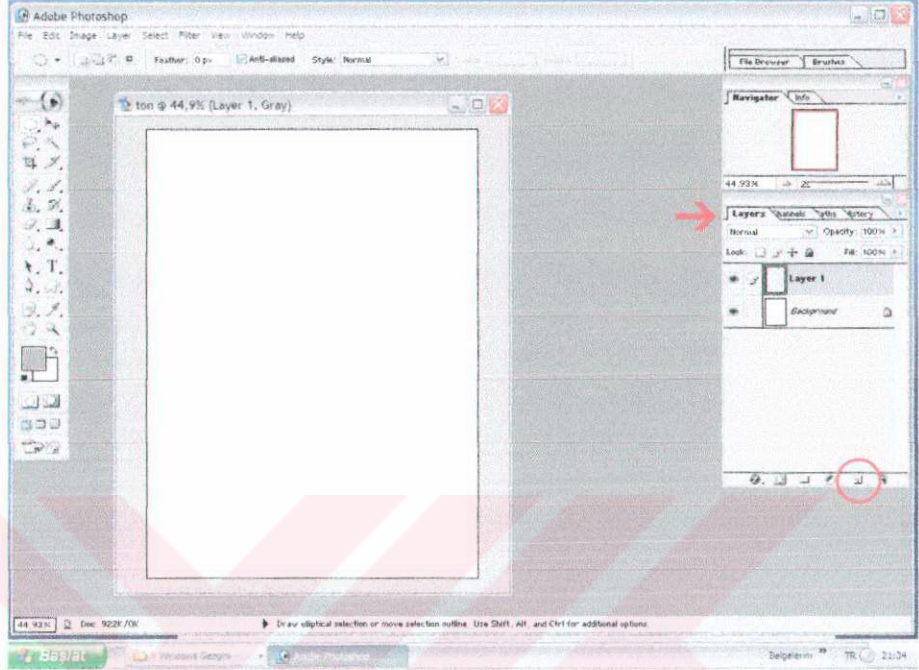
3.1.1- Yüzeysel Ton (Açık-Koyu) Çalışmaları

Adobe Photoshop programı kullanılarak gri skalada ton değer farklılıklarının oluşturduğu açık-koyu kontrastının irdelenmesine yönelik bu çalışmayı yaparken farklı alternatif düzenler ile öğrencinin yaratıcılığının geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

Bu çalışmaya başlarken programın “File” menüsünden New seçeneği ile yeni bir doküman açarken, boyut 210mm’e 297mm ve Resolution 100 pixel/inch olarak belirleniyor ve “Mode” seçeneğinden grayscale seçilerek “Contents” white(beyaz) olarak işaretledikten sonra “Name” kısmına gerekli ismi verip ok butonuna yada klavyenin “Enter” tuşuna basılarak çıkılıyor.

Çalışmaya başlarken “Layers” paletinde yeni bir layer açılıyor. Resim:216 da ok işaretinin göstermiş olduğu paletin adı Layers (katmanlar) paletidir. Bu paletin görülebilir olabilmesi için üstteki “Window” menüsünden aktif hale getirilmesi gerekmektedir. Ve yeni bir layer açmak için layer paleti seçili iken Resim: 216’da daire içerisine alınmış olan küçük kare ikonun üzerine bir kere tıklanması yeterlidir. Resimde görüldüğü gibi background (arka resim)’un

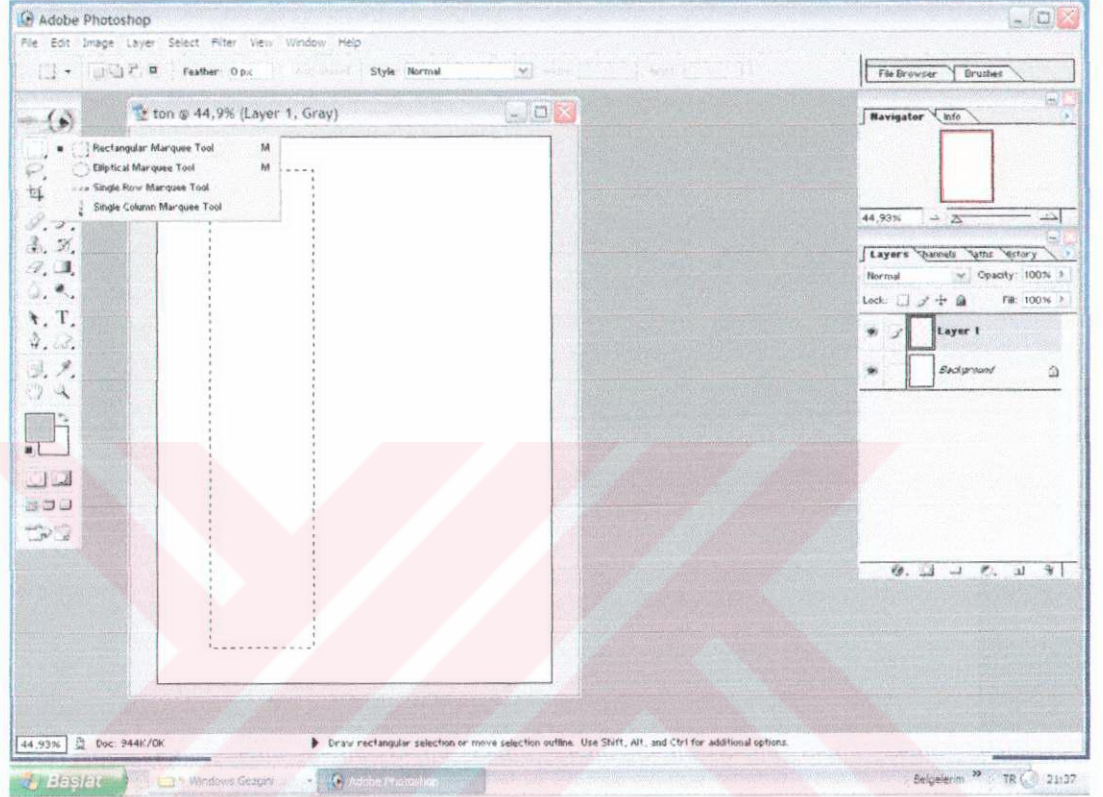
üzerine kare kare gözüken ve Layer1 ibaresiyle gelen yeni bir katman oluşmuştur. Bu kareli görüntü o layerın şeffaflığının göstergesidir.



Resim:216

Bu aşamadan sonra bu katmanda bir seçim alanı yaratarak içerisine degrade uygulaması yapılacaktır. Araçlar paletindeki dikdörtgen seçim aracı  alınarak yukarıdan aşağıya kadar uzun bir dikdörtgen oluşacak şekilde çekilerek seçim alanı oluşturulur. Bu araç bize, farklı alternatifler sunan bir seçim aracıdır. Bu ikonun üzerine uzun bastığımız zaman farklı seçenekleri görebiliriz.(Bkz. Resim217) Bunlar kare-dikdörtgen, elips-daire, tek sıra seçim ve tek sütun seçim araçlarıdır. Bu araca klavye kestirmesi olarak "M" harfi ile kolayca ulaşabiliriz. Shift+M tuşları ile de daire yada kare arasında yer eğişiimi yapılabilir.

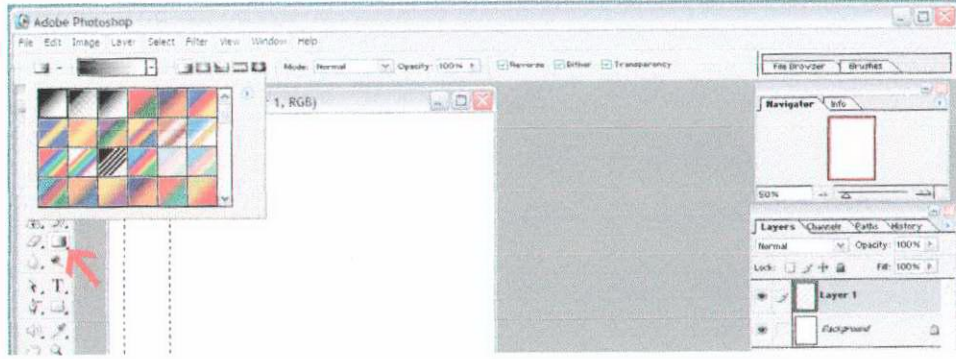
Not: Bu seçim aracı shift tuşuna basılı tutularak uygulandığında tam kare yada daire seçim alanı elde edilebilmektedir.



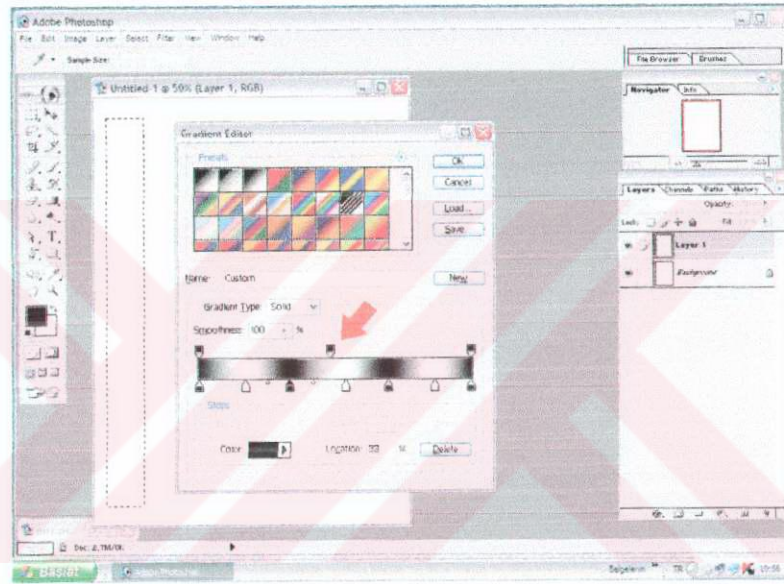
Resim:217

Seçilmiş olan alanın içerisine degrade uygulamak amacıyla araç çubuğundaki, Resim 218’ de okun işaret ettiği “Gradient Tool”un üzerine bir kere tıklanarak açılıyor.

Not: Araç paletindeki bütün araçların, en üstte yatay olarak dizilmiş Options (seçenekler) barında amaçlarımız doğrultusunda geliştirmeye olanak sağlayan farklı alternatifleri sunulmaktadır.



Resim 218

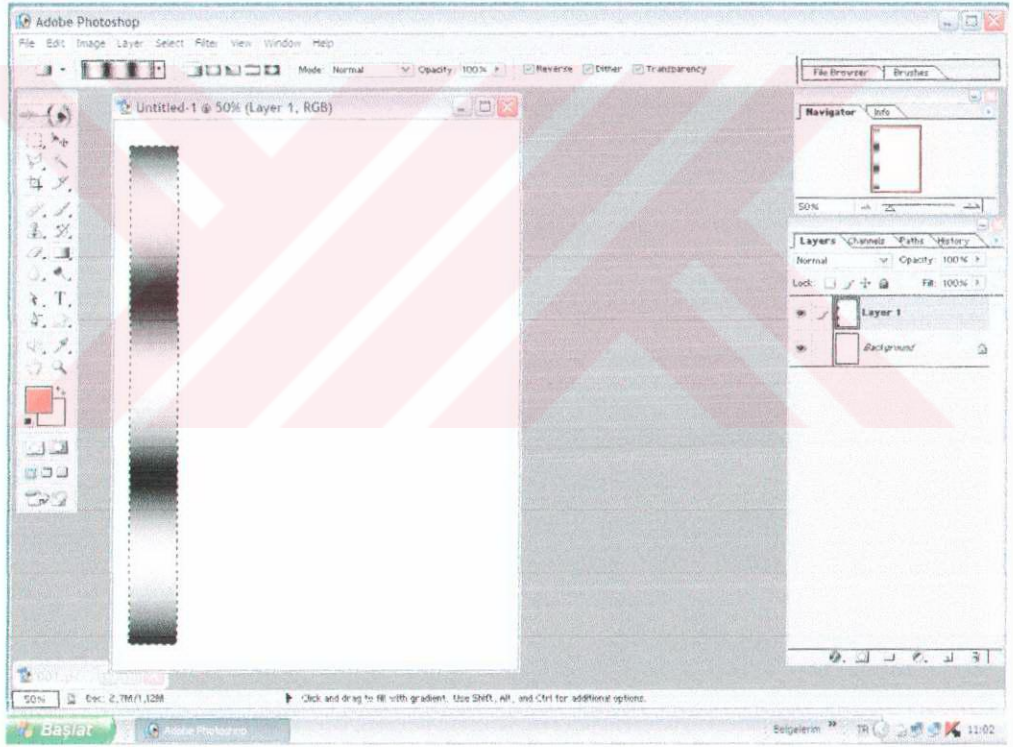


Resim 219

Bu çalışma konusunda gerekli degrade aracını oluşturabilmek için seçenekler barının sol başındaki degrade değişim aracının yanındaki küçük üçgene tıklanması gerekir. Bu sayede farklı alternatiflerin sunulduğu menü açılır. (Bkz. Resim 218) Bunlardan üçüncü karedeki siyah-beyaz geçiş sağlayan degrade aracı seçildikten sonra, küçük üçgenin solundaki geniş alanda görülmektedir. Bu alana tıklanıldığında Resim:219 daki Gradient Editor açılır. Bu diyalog kullanılarak yeni bir degrade seçeneği üretilebilir.

Bu çalışmada koyudan açığa, açıktan koyuya ve tekrar koyudan açığa geçişin sağlandığı degrade seçeneğine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu durumda Resim:219 daki okun işaret ettiği gibi, boya alanları klavyenin “alt” tuşuna basılarak kopyalanıyor. Daha sonra, siyah ve beyaz geçişleri bu işlemin tekrarlanarak, resimdeki gibi çoğaltılıp “OK”lenmesiyle kullanıma hazır hale getirilmiştir.

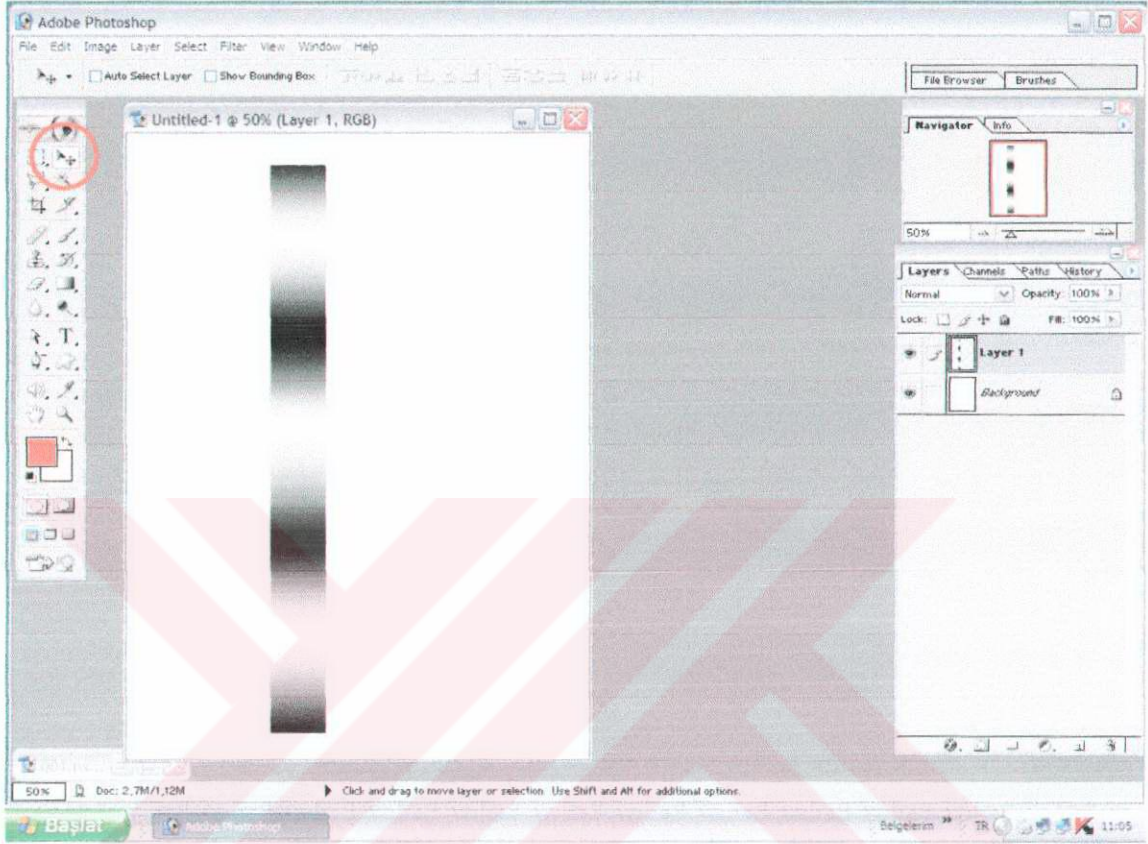
Daha önceden oluşturmuş olunan dikdörtgen seçim alanının üzerine bu degrade, yukarıdan aşağıya doğru farenin sol tuşuna basılı tutularak çekmek suretiyle uygulanıyor. (Bkz.Resim 220)



Resim 220

Not: Bu işlem shift tuşuna basılarak uygulandığında en düzgün sonucu vermektedir.

Bu aşamadan sonra seçili alanı kaldırmak için CTRL+D yada SELECT menüsünden DESELECT seçilir.

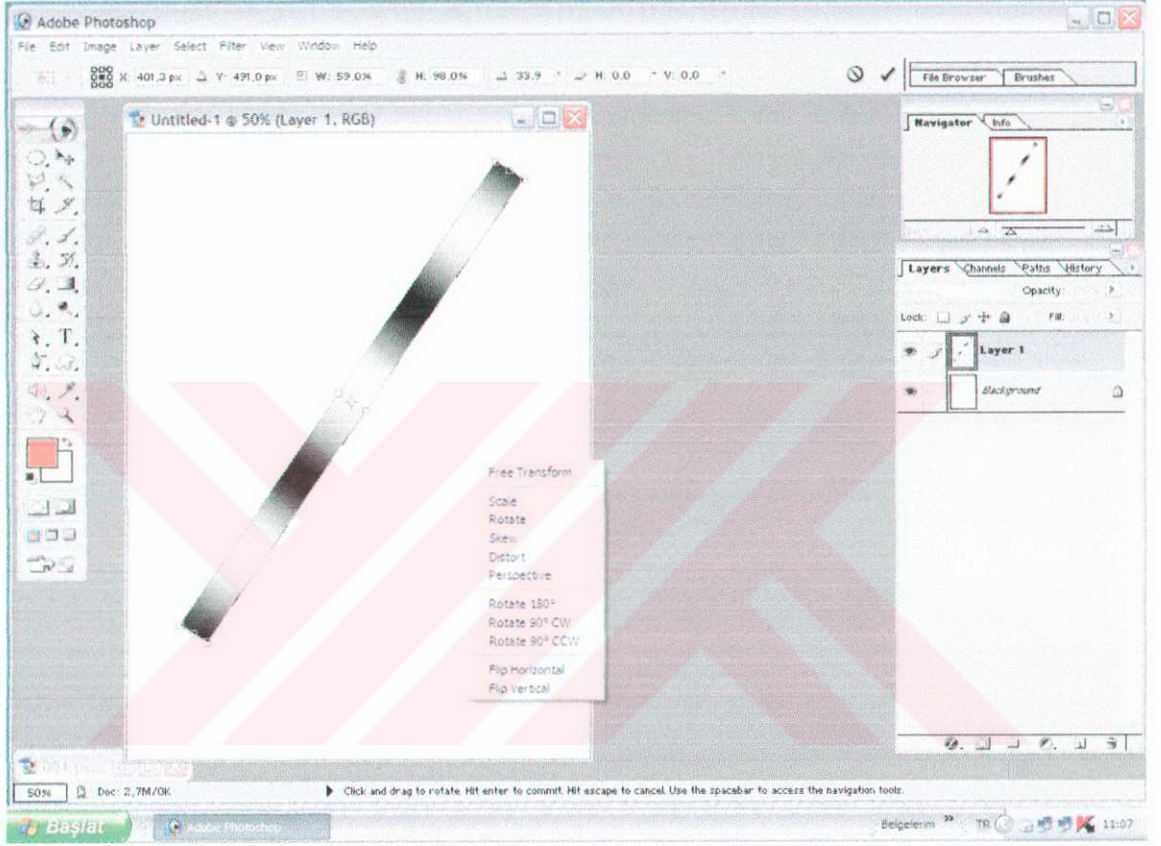


Resim 221

Katman artık istenilen yere taşınabilir. Bunun için Resim 221 de daire içine alınmış Move Tool kullanılır. Bu araç seçildikten sonra degrade uygulanmış katmanın üzerine gelip, fare ile tutup istenilen yere taşımak suretiyle, işlem gerçekleştirilebilir.

Degrade uygulanmış katmanın yönü ve boyutu ile ilgili değişiklikler gerektiğinde ise “Free Transform” aracının kullanılması gerekmektedir. Free Transform seçeneğine EDIT menüsünden ulaşabileceği gibi klavyenin CTRL+T tuşları kullanılarak da ulaşılabilir.

Free Transform seçeneği SHIFT tuşuna basılı tutularak uygulanıldığında, form orantılı olarak büyütülür yada küçültülür. Köşelerinden çevirilerek yönü değiştirilebilir.



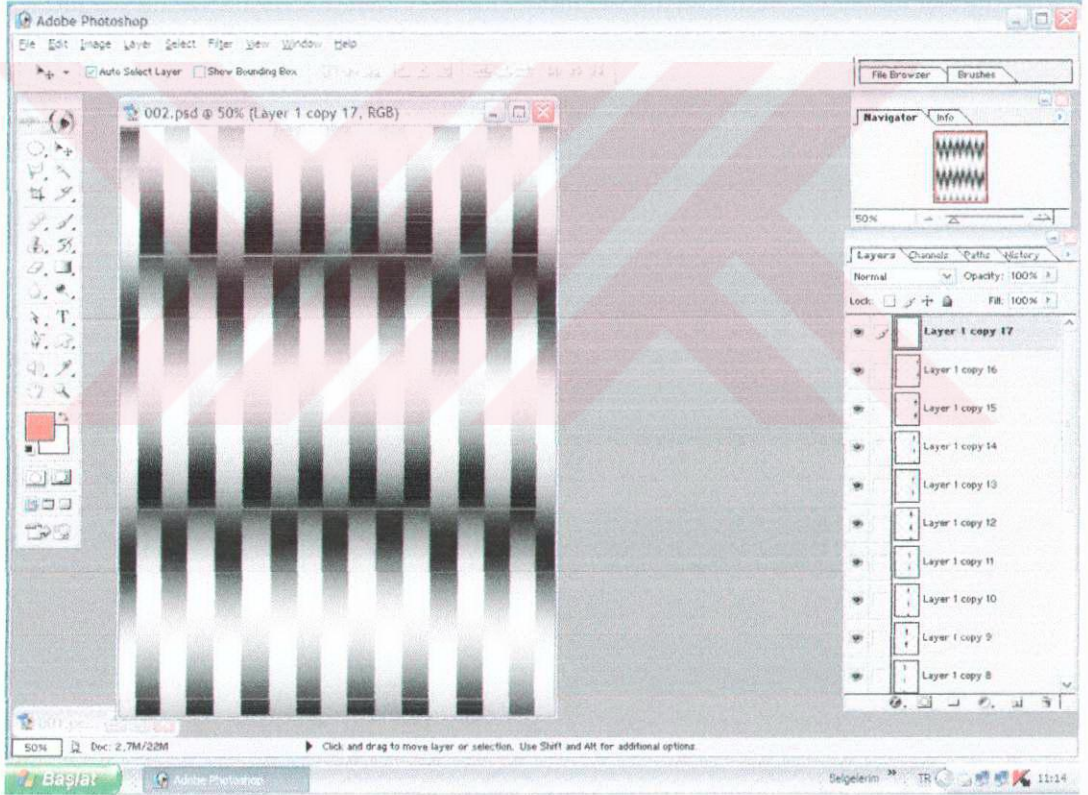
Resim 222

Free Transform seçeneği ile ince uzun bir form elde ettikten sonra, sıra bu formu kopyalayarak çoğaltıp, kompozisyonun oluşturulmasına gelmiştir.

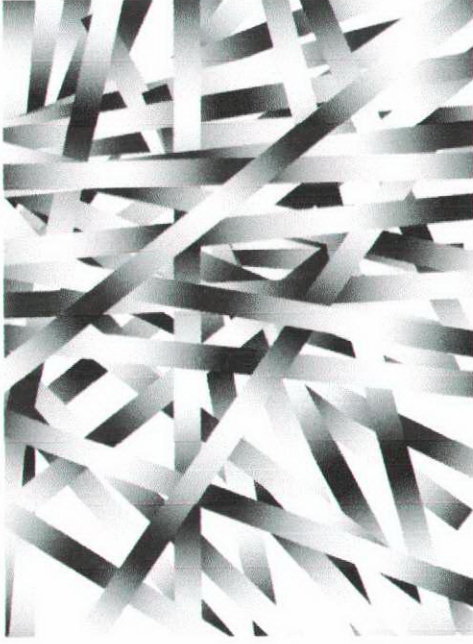
Kopyalama işlemini yapmak için “Move”  aracı seçildikten sonra , (bu araca klavyenin V tuşu ile kestirme olarak ulaşılabilir) “ALT” tuşuna basılı tutularak are sürüklenir ve bırakılır. Bu sayede katmanın bir kopyası oluşmuş olur.

ALT tuşuna basıldığı esnada "Cursor" in ikonunun iki tane gözükmesi kopyalama işleminin yapılabileceği anlamına gelmektedir.

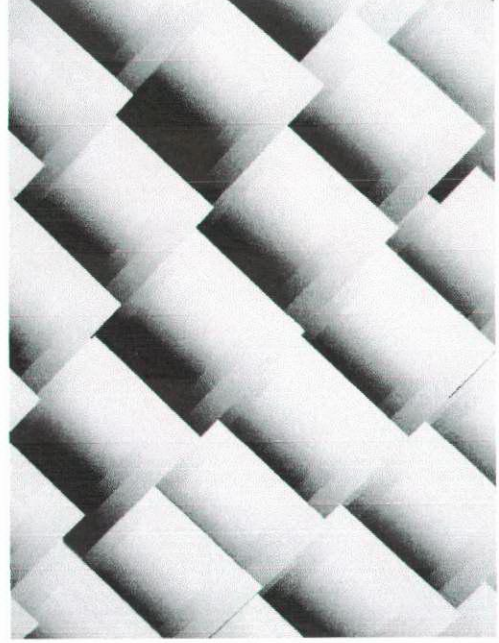
Kopyalama işlemi tekrarlanarak kompozisyon oluşturulabilir. Çok düzenli bir sistem içerisinde kompozisyon tasarlanabileceği gibi çok serbest bir yerleştirmeye de açık-koyu dengesini elde edilebilir. Koyudan açığa, açıktan koyuya geçişlerin yan yana gelen tekrarlarında, lekelerin birbirlerini yok etmemesi, tonların tonları sebebiyle birleşmemesi önemlidir. Ton farklılıkları ile optik etkilerin elde edilebildiği gibi ön arka ilişkilerinin de vurgulandığı düzenlemeler elde edilebilir.



Resim 223

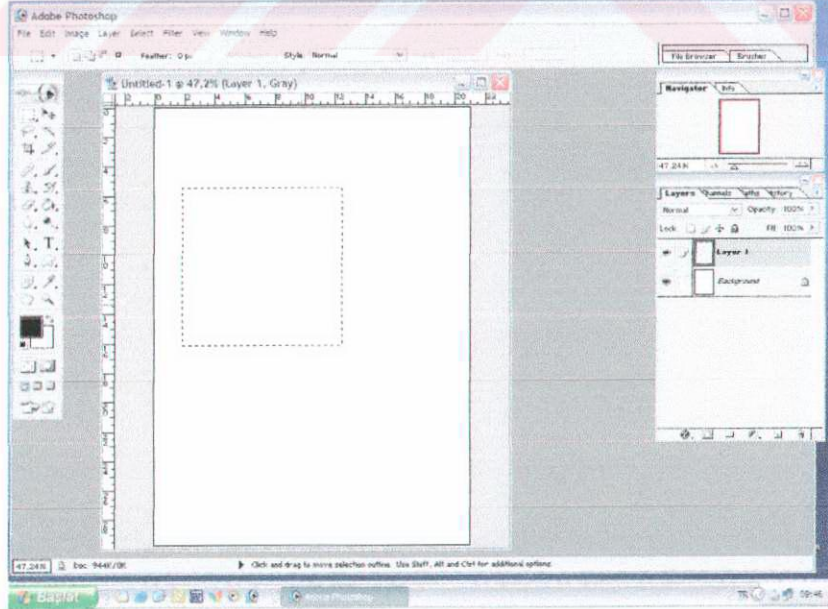


Resim 224



Resim 225

Ton konusundaki çalışmalara devam ederken, bu kez farklı bir birim elde edip, bu birimin çoğaltılması, büyütüp küçültülmesi ve opasitesinin artırılıp eksiltilmesi ile alternatif kompozisyonlar oluşturulacaktır.

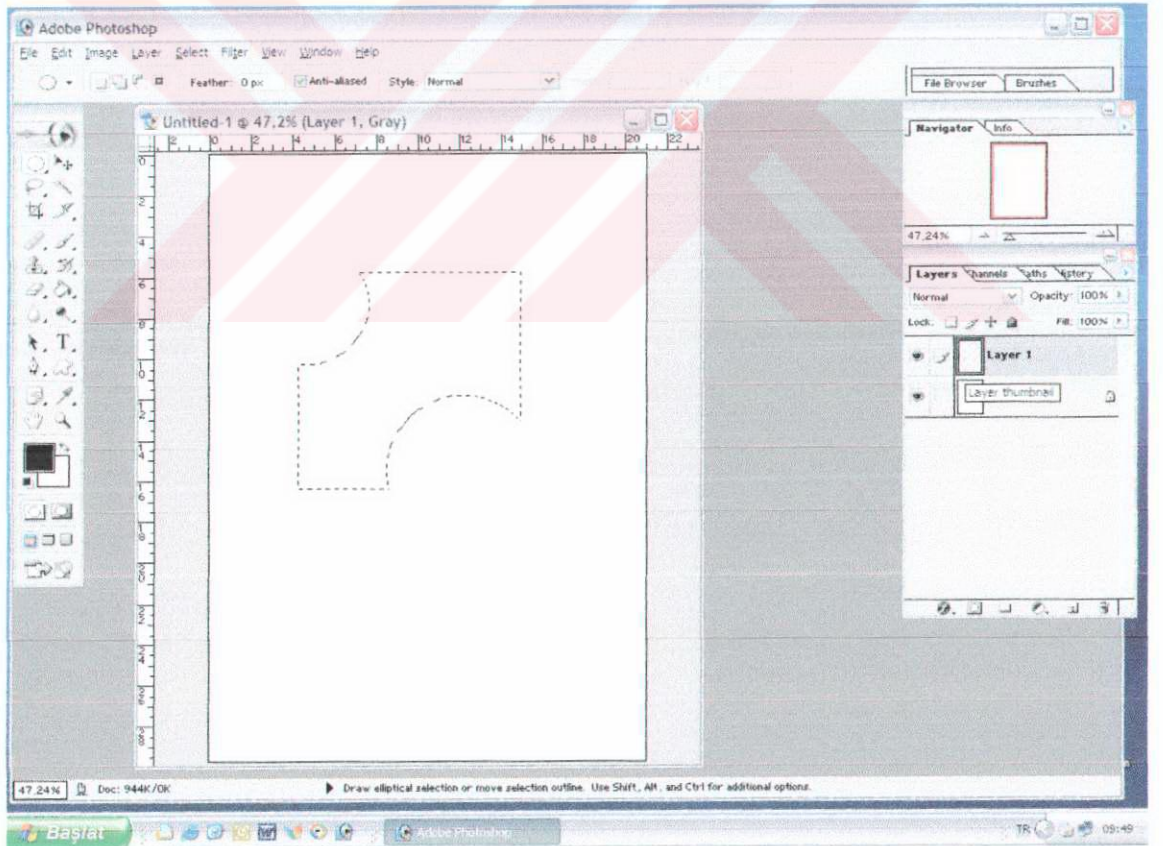


Resim 226

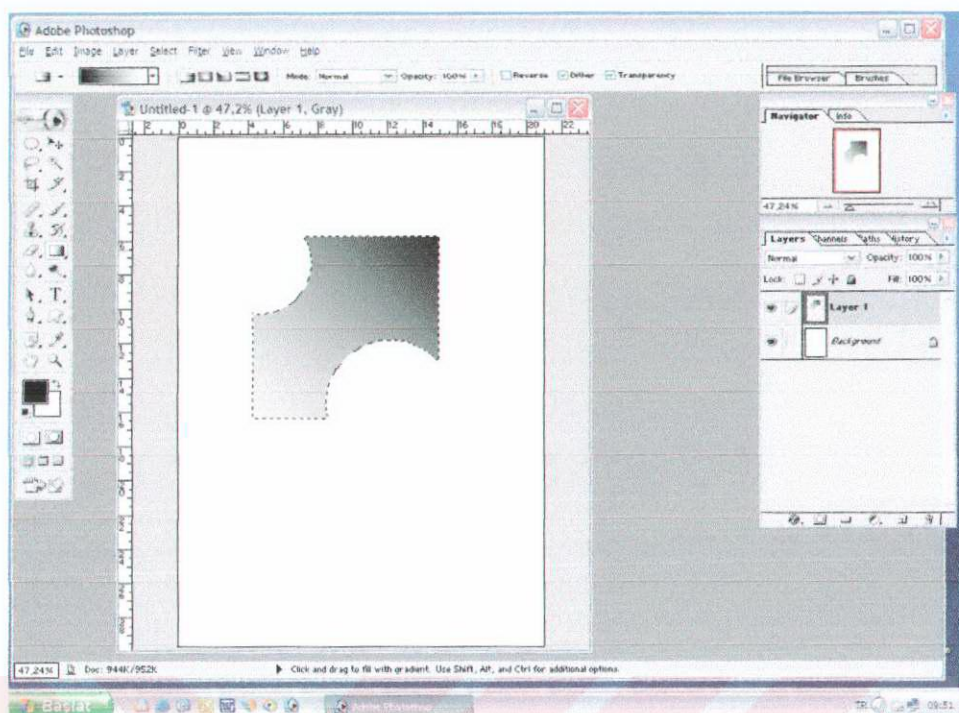
Yeni bir doküman A4 boyutunda, 100 dpi çözünürlükte ve gri skalada açıldıktan sonra kare seçim aracı ile yeni bir katman (layer) üzerinde seçim alanı oluşturulur. (Bkz Resim 226)

Not: Bir seçim alanına, ekleme yapmak istenildiğinde “SHIFT” tuşuna basılarak , eksiltmek istenildiğin de ise “ALT” tuşuna basılı tutularak seçim uygulanır. (Bkz. Resim 227)

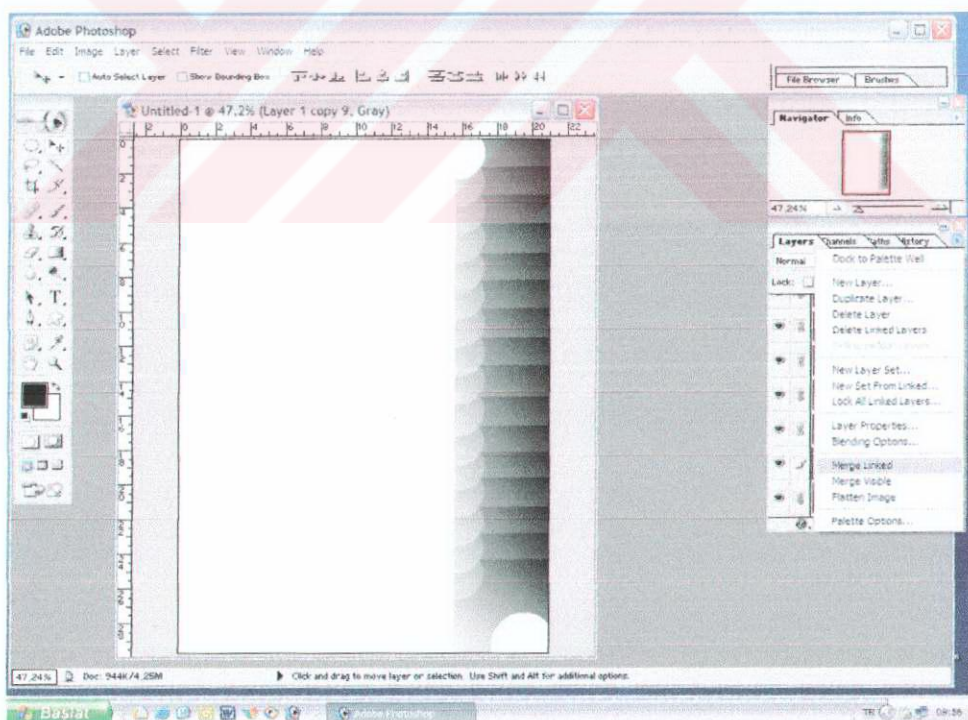
Burada kare seçim alanından iki adet küçük daire seçim alanı ALT tuşuna basılarak çıkartılmıştır. (Kare seçim alanının altındaki seçim araçlarına ulaşabilmek için bu araca uzun basılması yeterlidir.)



Resim 227



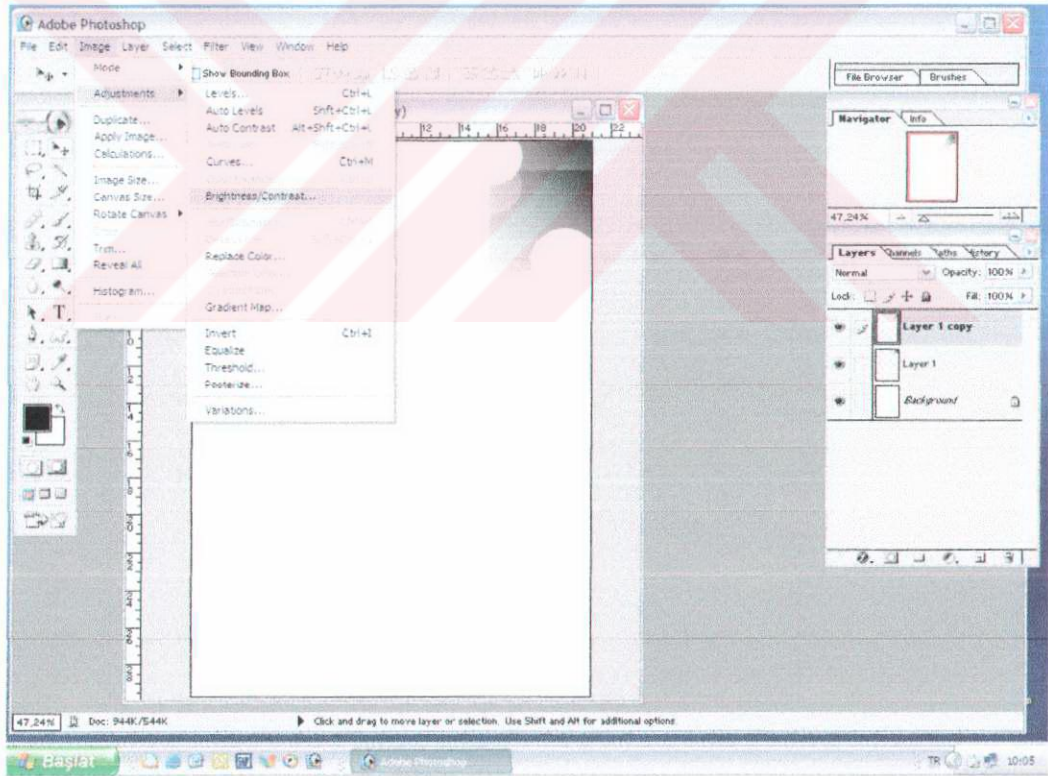
Resim 228



Resim 229

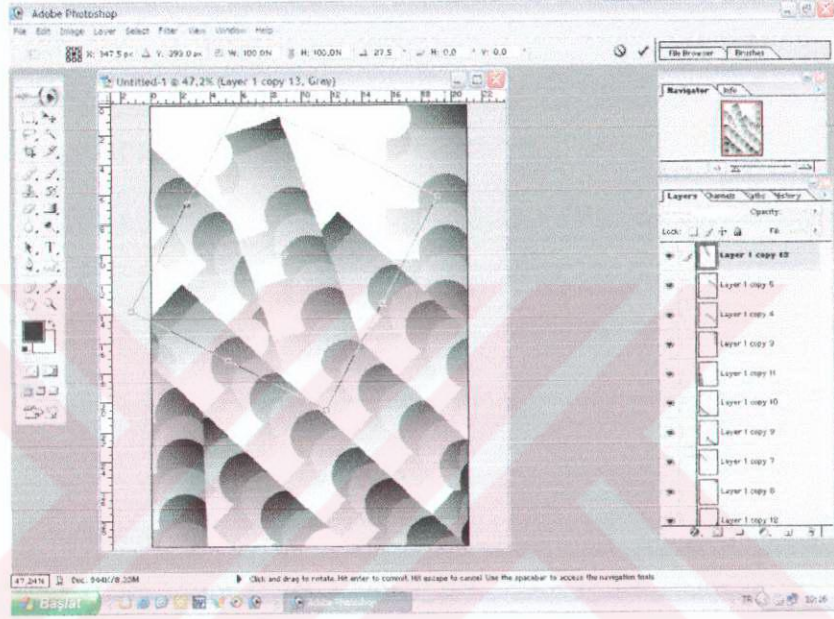
Oluşturulmuş bu seçim alanına degrade uygulandıktan sonra CTRL+D ile seçim alanı kaldırılmıştır. Oluşturulmuş olan bu birimin kopyalanması ile çalışmaya devam edilmiştir. Bunun için MOVE aracına (kestirme M) geçilmiş ve kopyalama işi için ALT tuşuna basılı tutularak farenin sol tuşu ile uygulanmıştır. Kopyalama işlemi sürdürülerek istenilen sayıda birimler, yeni katmanlar halinde oluşturulmuştur.

Bu katmanların tek bir katman haline getirilmesi istenildiğine , önce LAYER menüsünde birleştirilmek istenilen her bir katmanın solundaki boş kutucuklara dokunularak zincir konulur ve daha sonra LAYER menüsünün sağındaki küçük oka basılı tutularak açılan pencereden "Merge Linked" seçeneği onaylanarak işlem tamamlanır.(Bkz. Resim 229)

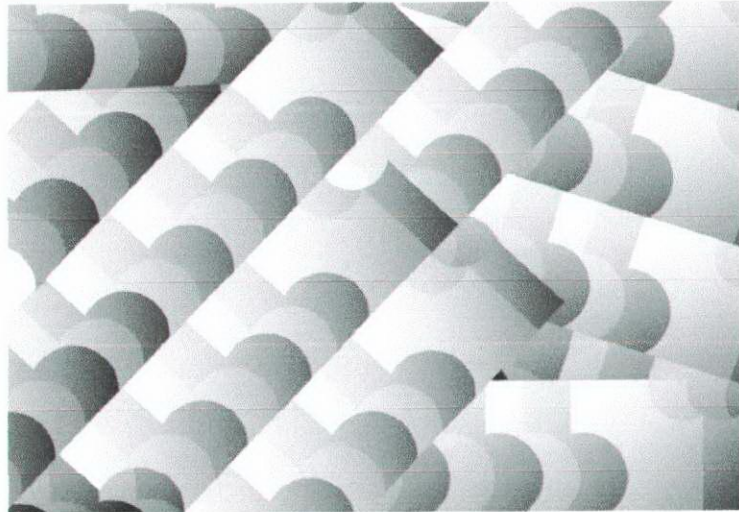


Resim 230

Bu sayede yeni bir birime ulaşılmış olur. Bu birimin tekrarlarıyla yeni bir kompozisyona ulaşılabileceği gibi, her bir birimin ayrı ayrı kontrast değerlerini değiştirerek yeni birimler oluşturularak da çalışma sürdürülebilir. (Bkz.Resim: 230,231) Daha sonra elde edilen bu birimlerin FREE TRANSFORM (ctrl+T) ile yönlerinin değiştirilerek çoğaltılması suretiyle daha dinamik, hareketli kompozisyonlar oluşturulması sağlanabilir. (Bkz.Resim 232)



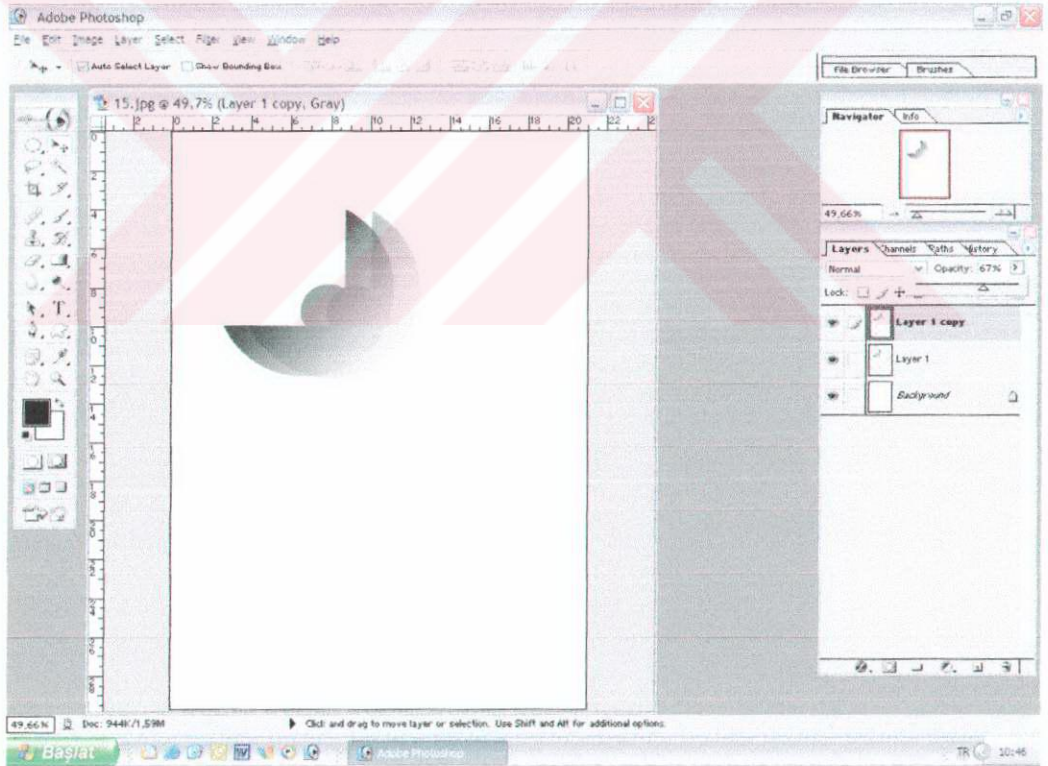
Resim 231



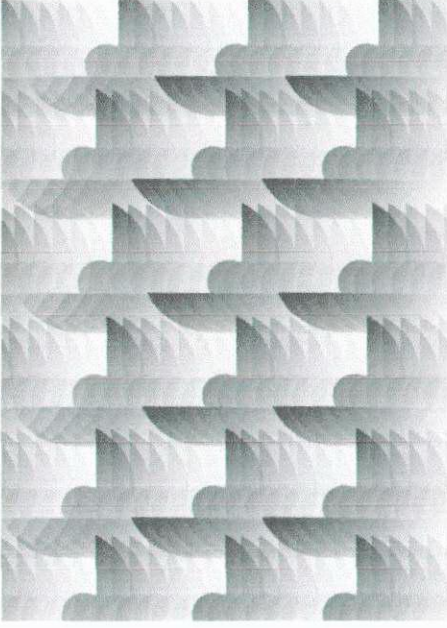
Resim 232

Farklı bir çalışma örneğinde ise birimlerin opasite değerleri değiştirilerek alternatif çalışmalar oluşturulmuştur.

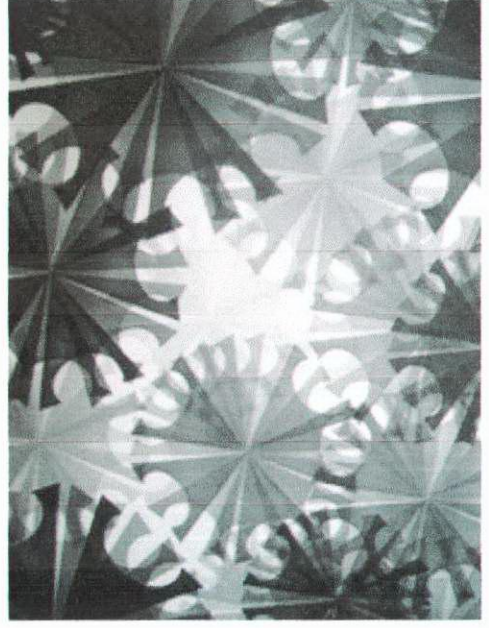
Yeni bir birim oluşturmak için önce daire seçim aracı kullanılarak seçim uygulanmış, daha sonra bu seçim alanından bir kare seçim alanı ALT tuşu kullanılarak çıkartılmış, sonra da küçük bir daire seçim alanı SHIFT tuşu ile eklenmiştir. Bu seçim alanına yine yeni bir katmanda degrade uygulanmış ve seçim alanı CTRL+D ile kaldırıldıktan sonra bu katman ALT tuşu ile kopyalanmıştır. Kopyalanmış olan bu katmanın LAYER menüsünde bulunan OPACITY seçeneğinden yüzde değeri düşürülerek bir miktar şeffaflaşması sağlanmıştır. (Bkz.Resim 233)



Resim 233



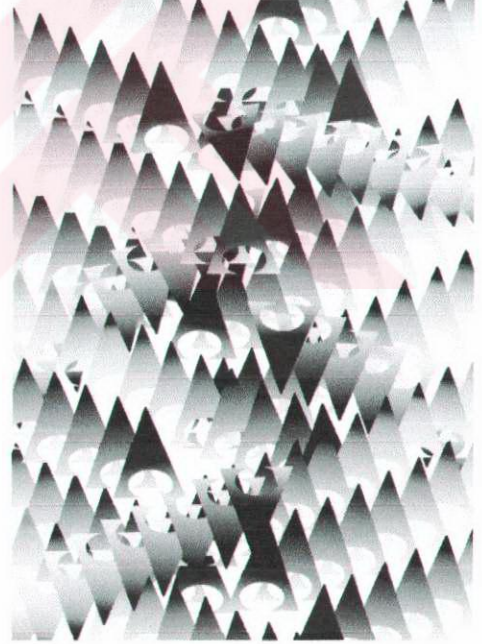
Resim 234



Resim 235



Resim 236

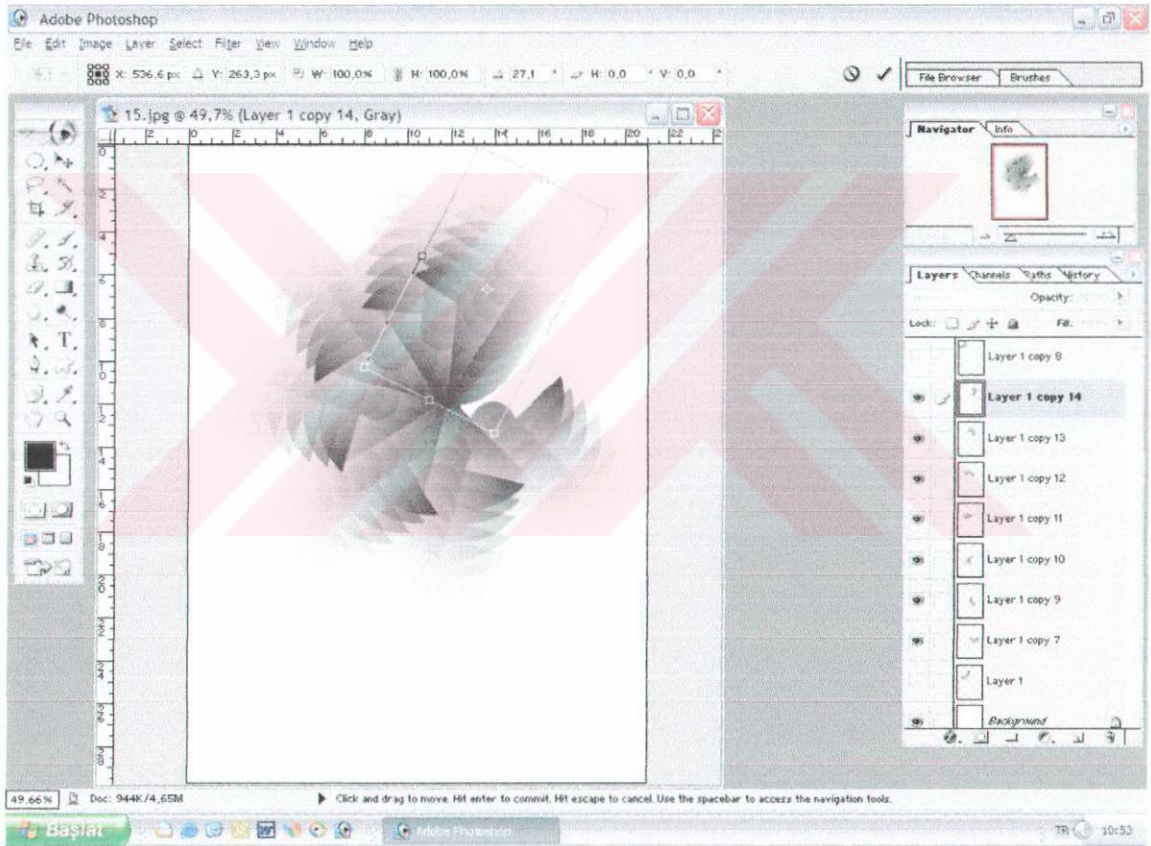


Resim 236

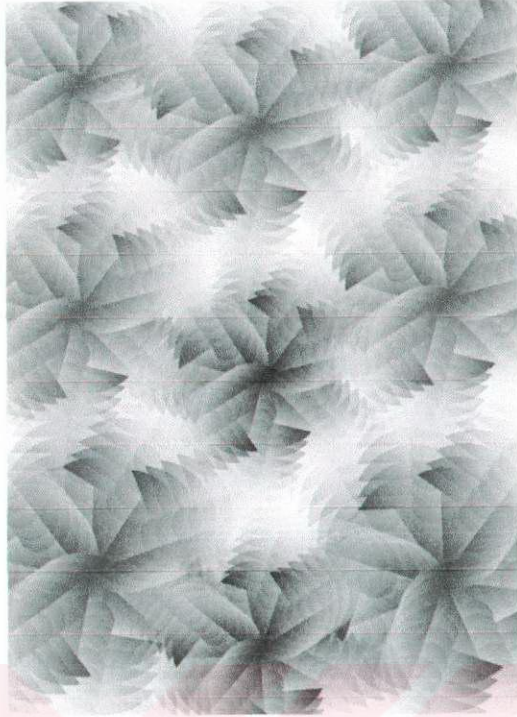
Opasitesi düşürülen layer tekrar kopyalanmış ve kopyalanmış katmana aynı işlem uygulanarak opasitesi bir kademe daha düşürülmüştür. Birkaç sefer

aynı işlem tekrarlandıktan sonra oluşturulmuş olan katmanlar birleştirilerek yeni bir birim elde edilmiş ve bu birimlerin kopyalanmaları ile yeni bir kompozisyon oluşturulmuştur. Resim 234

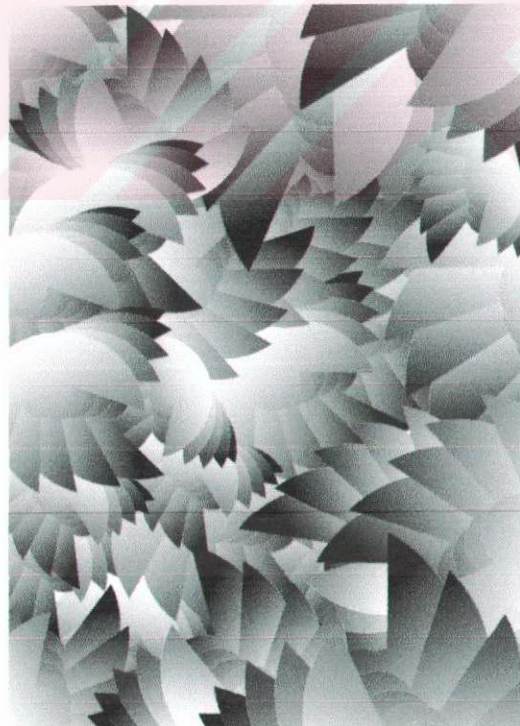
Aynı işlemler farklı düzenlemeler ile alternatif çalışmaların oluşturulması için yeniden denenmiş, bu sayede de dijital ortamın sağlamış olduğu avantaj ile sonsuz seçeneğin kısa bir sürede oluşturulabilme şansı yakalanmıştır.



Resim 237



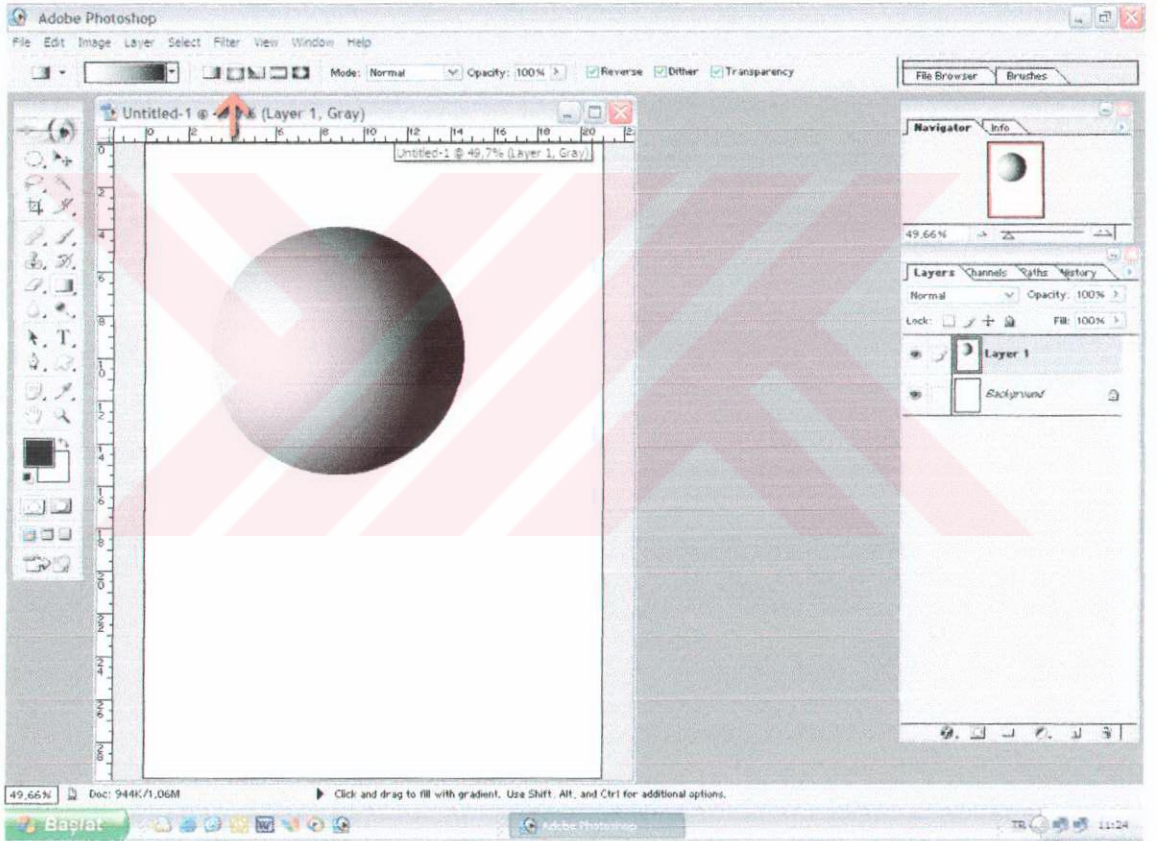
Resim 238



Resim 239

3.1.2- Hacimsel Ton (Açık-Koyu) Çalışmaları

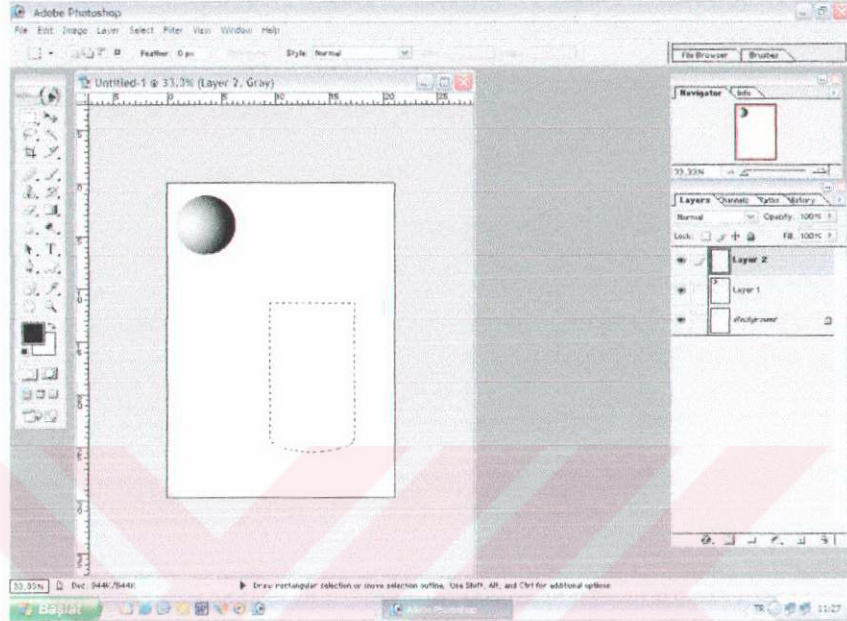
Yine Photoshop programı kullanılarak oluşturulacak yeni çalışmada, hacimsel formların oluşturduğu kompozisyonlar tasarlanacaktır. A4 boyutunda 100 dpi çözünürlükte ve gri skalada yeni bir doküman açıldıktan sonra, yeni bir layer içerisinde daire seçim alanı oluşturuyor. Degrade aracı, araçların opsiyonlarının bulunduğu üstteki bardan küresel degradeye (resimdeki ok ile belirtilmiş) olarak sağlayan şekliyle seçilir ve uygulanır.



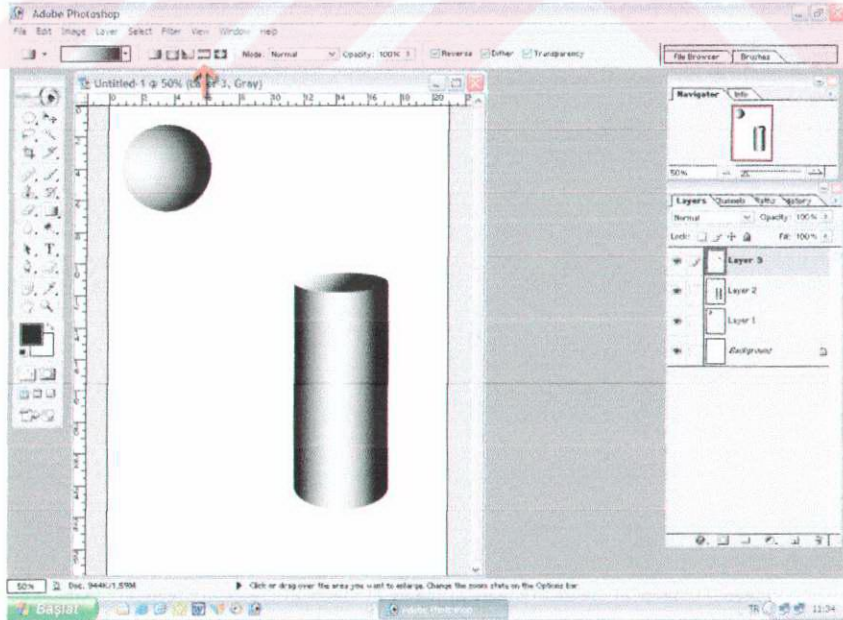
Resim 240

Daha sonra bir silindir formu oluşturmak için yeni bir layer içinde daire seçim aracıyla bir elips oluşturularak, bu seçime SHIFT tuşu ile dikdörtgen eklenir. Resim 241

Bu seçim alanına degrade, opsiyonlarından silindirik degradinge olanak sağlayan (resimde ok ile belirtilmiş), barda sondan ikinci sırada yer alan şekliyle seçilerek uygulanır. Resim:242

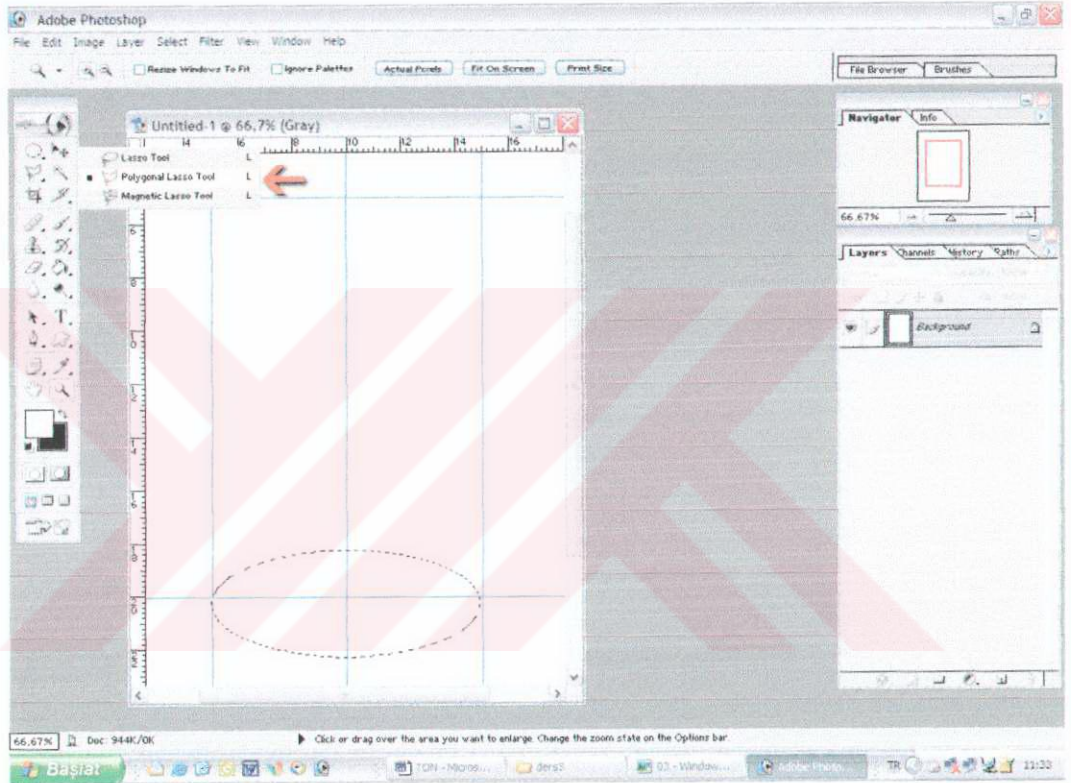


Resim 241



Resim 242

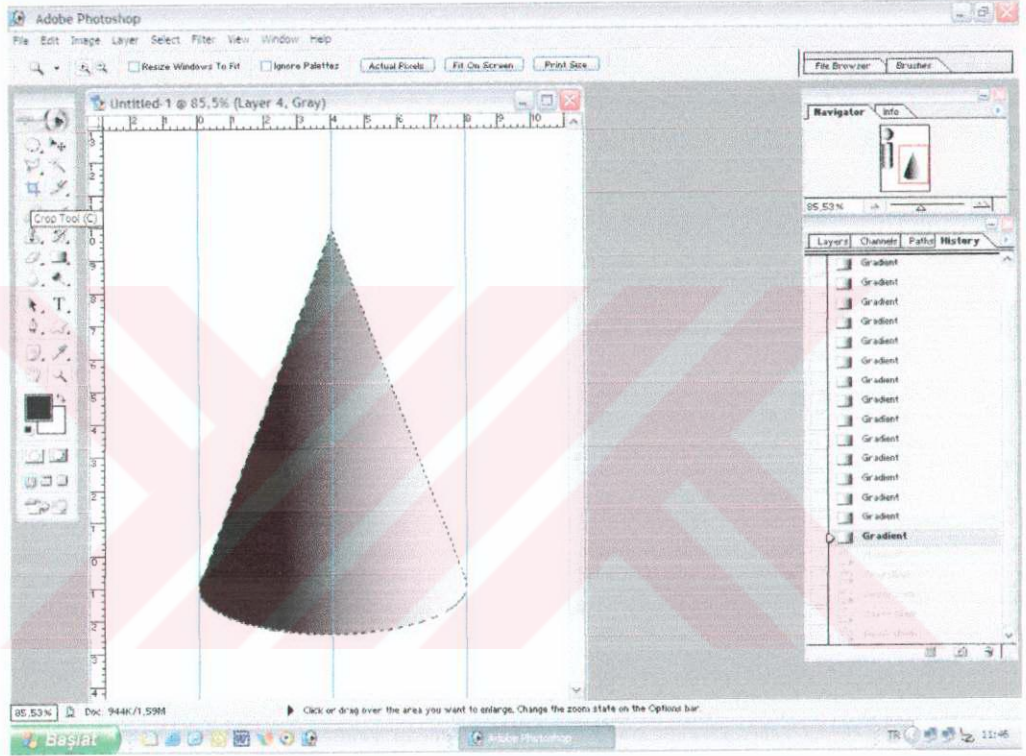
Bu kez konik bir form oluşturmak için yine yeni bir layer üzerinde bir elips seçim alanı yaratılıyor. Programın sağlamış olduğu oldukça gerekli bir özellik olan Guides ve Rulers da bu çalışmada kullanılacaktır. Guidler baskıda görülmeyecek ama tasarımı düzenlememize olanak sağlayan çizgilerdir. Rulers view menüsünden yada CTRL+R tuşları ile, Guides ise view menüsünden Show Guides işaretlenerek kullanılabilir.



Resim 243

Not: Yapacağımız tasarıma uygun olarak guidları dokümanımızın en sol ve en üstünde bulunan cetvellerden faremiz ile tutarak çekmek suretiyle oluşturup düzenleyebiliriz.

Burada elips seçim alanına düz çizgilerden oluşan eklemeler yapmak için seçim araçlarından Polygonal Lasso Tool kullanılmıştır. (Resim 243'de okun işaret ettiği) Koni için önceden oluşturulmuş guidler kullanılarak poligonal seçim aracı elips seçim aracımıza eklenir. Poligonal seçim aracı dokundurulduğu yere tutunur. Bu sebeple başlangıç noktasının önceden belirlenmiş olması gerekmektedir.

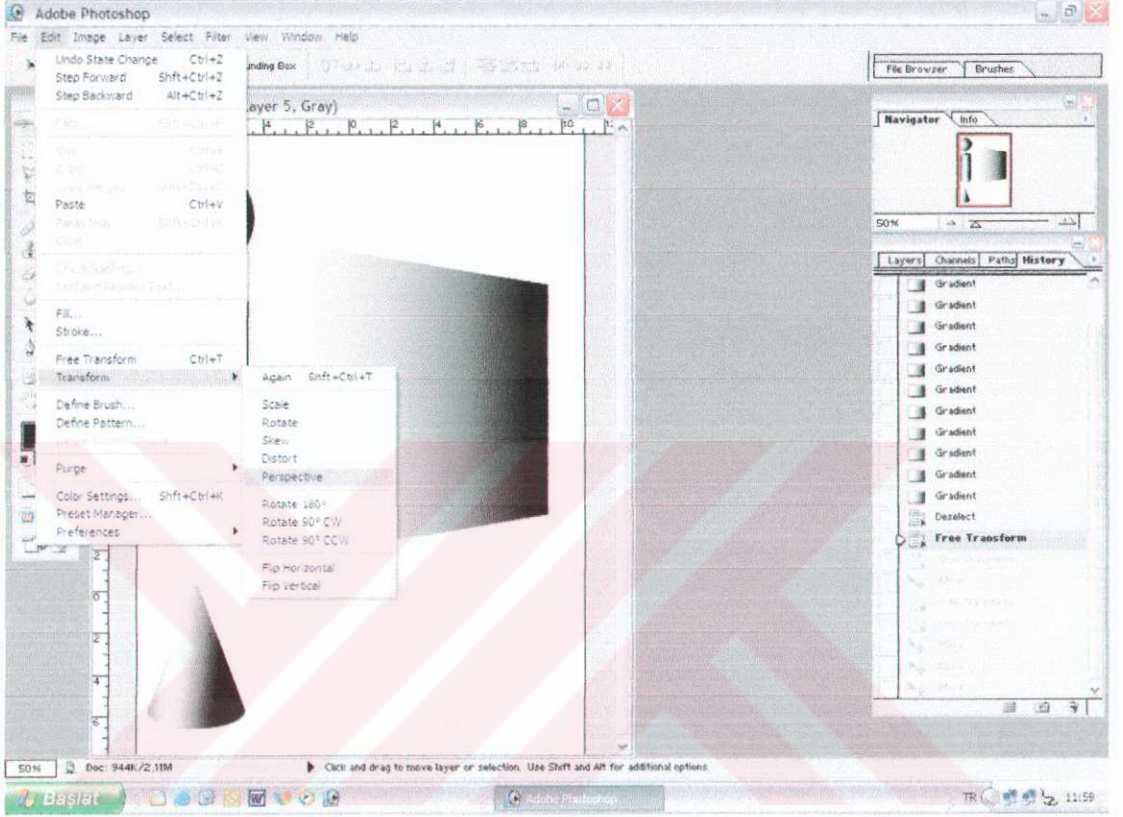


Resim 244

Degrademiz koniye uygun olacak şekilde uygulanır. Bunun için uygun şekli bulana kadar denemeler yapılabilir, gerekli görüldüğü takdirde de History menüsünden önceki aşamalara geri dönebilir. Resim 244

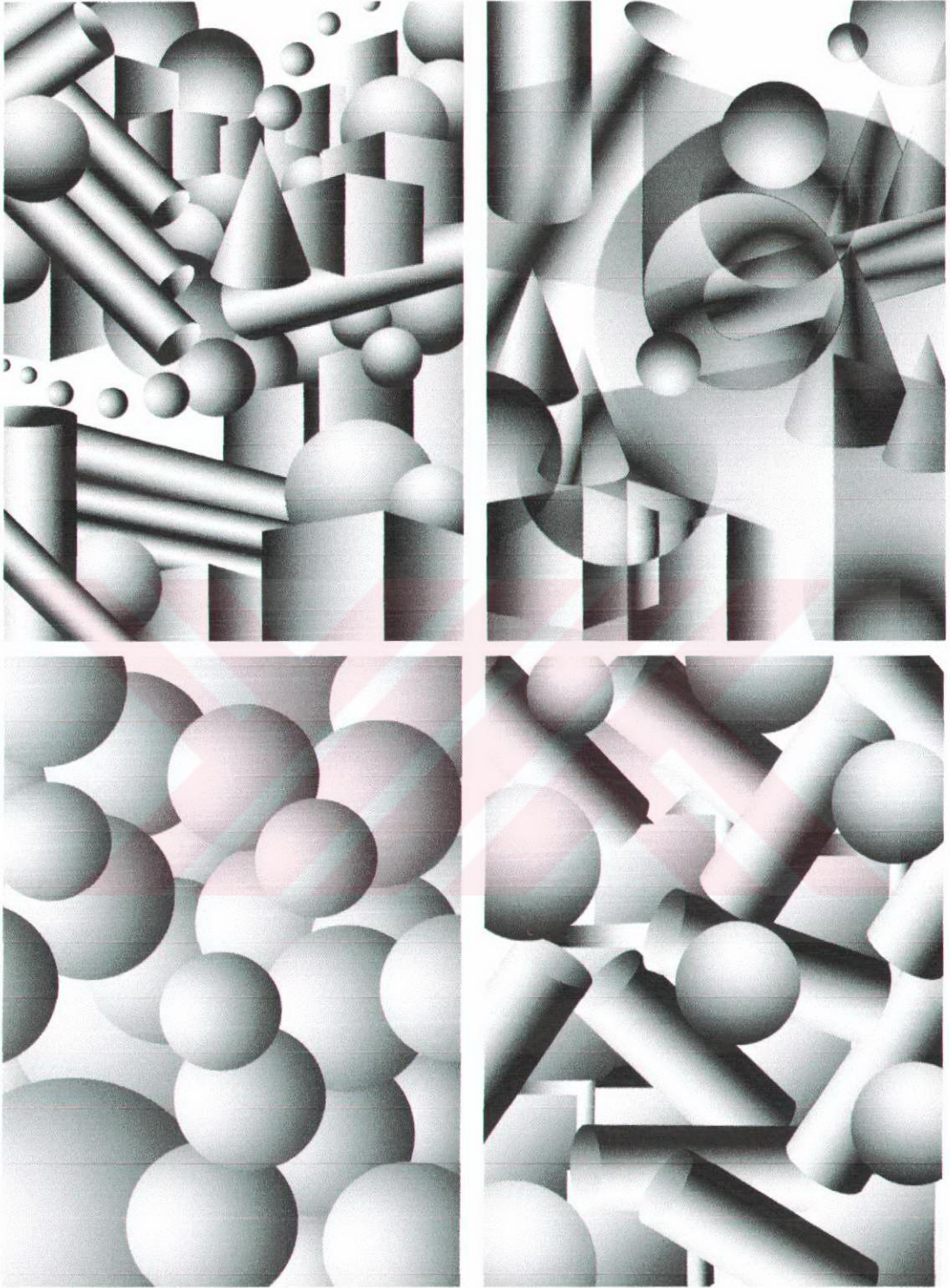
Küp formu oluşturmak için de kare seçim alanı yeni bir katman üzerinde oluşturulduktan sonra, bu alana normal degrade uygulanır. Daha sonra Edit

menüsündeki Transform seçeneğinin açılan menüsünden Perspective seçilir. Kare formu perspektive girmiş yapıya dönüştürüldükten sonra kopyalanarak küp formu oluşturulur. Resim 245

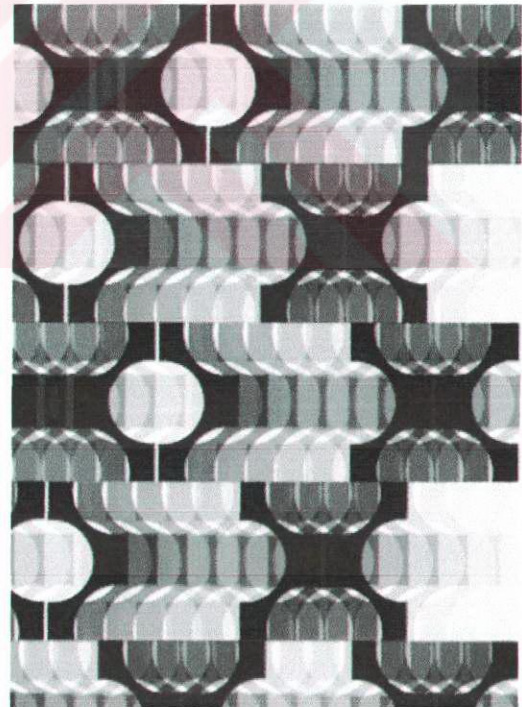
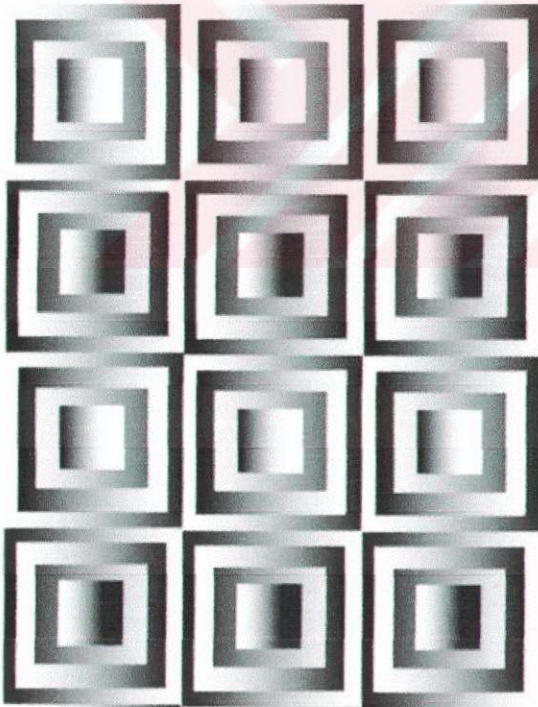
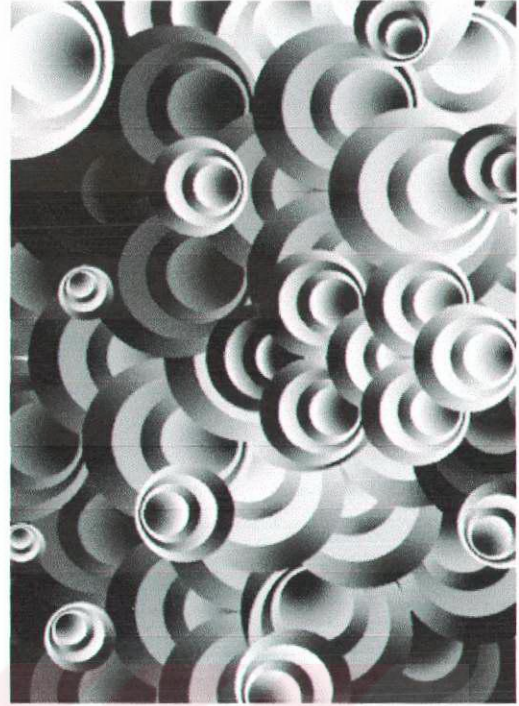
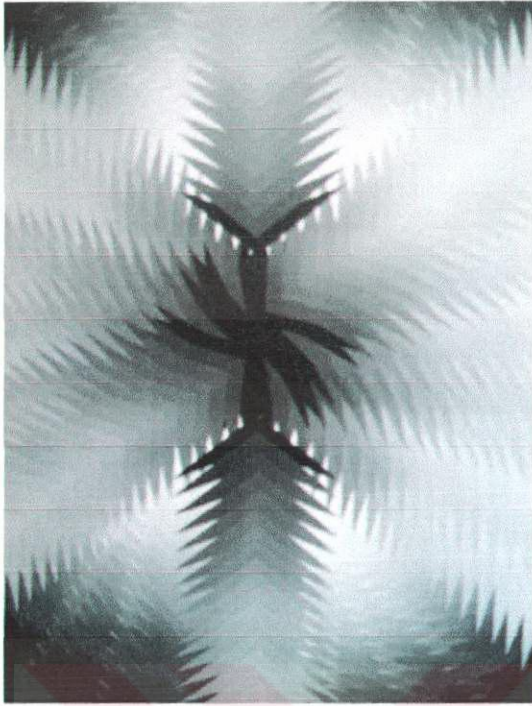


Resim 245

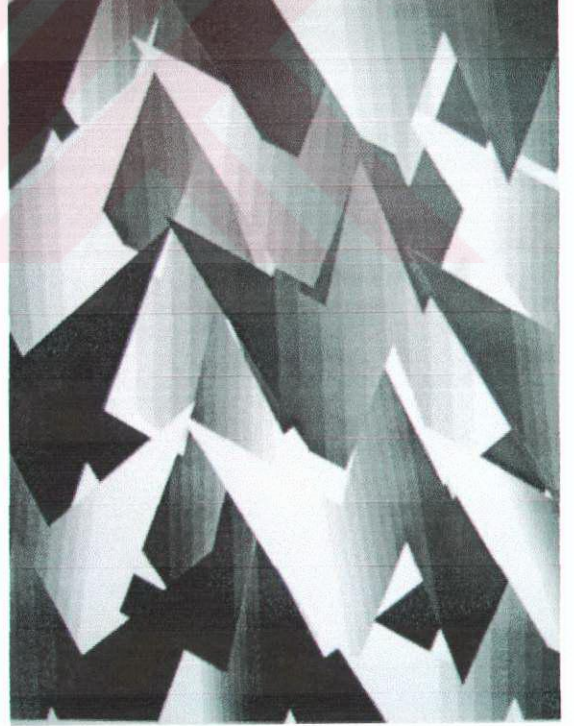
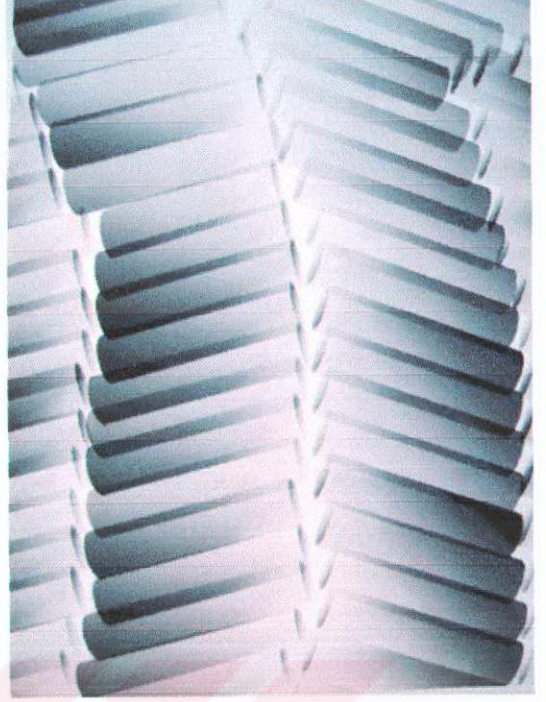
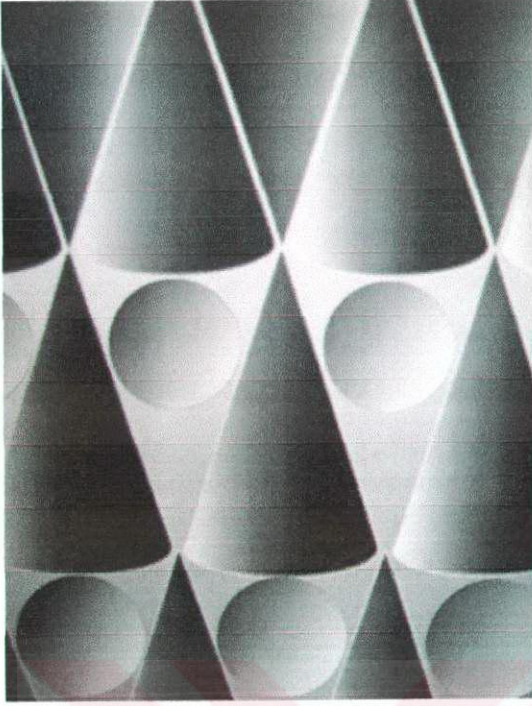
Oluşturulan formlar her biri ayrı katmanlarda oluşturulduklarından Move aracı ile ALT tuşuna basılarak kopyalanabilirler. Bu aşamadan sonra formlar büyütülüp küçültülerek, yönleri, kontrast değerleri değiştirilerek, opasite değerleri azaltılarak ve katmanların üst alt ilişkileri düzenlenerek yeni ve farklı birçok farklı kompozisyon yapılabilir. Önemli olan bu çalışmalar esnasında, Temel Sanat dersinin yapısı göz önünde bulundurularak, açık-koyu, saydam-opak, büyük-küçük ilişkileri dengeli bir kompozisyon oluşturulmak için kullanılсын.



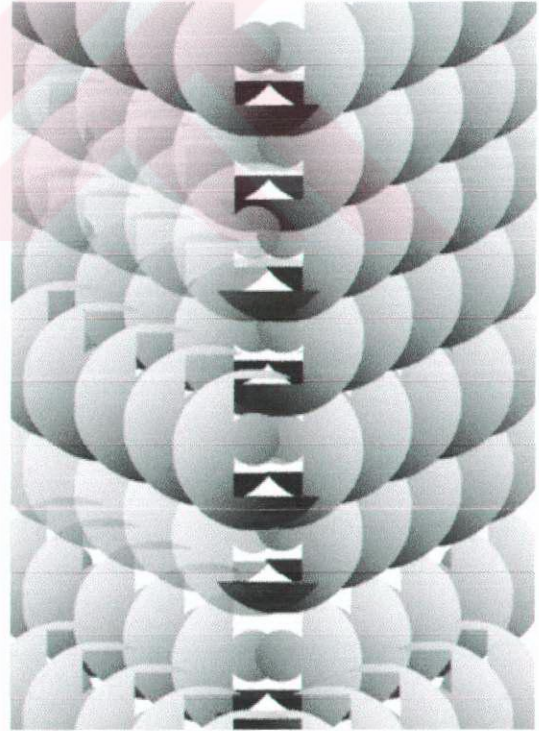
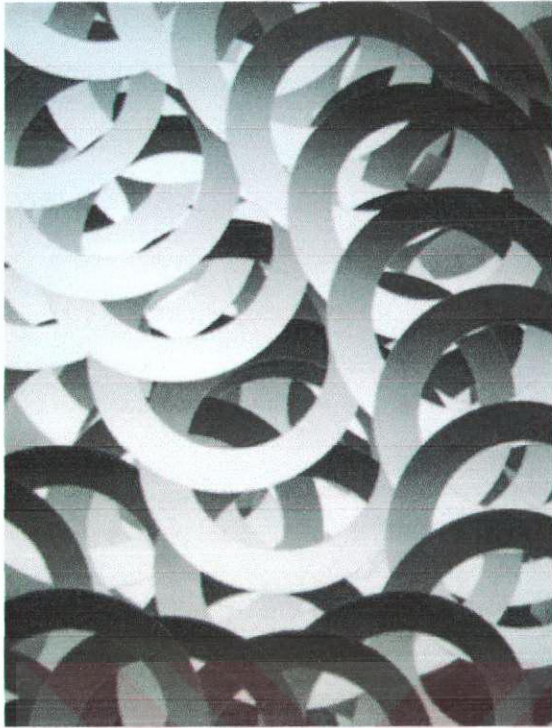
Resim 246



Resim 247



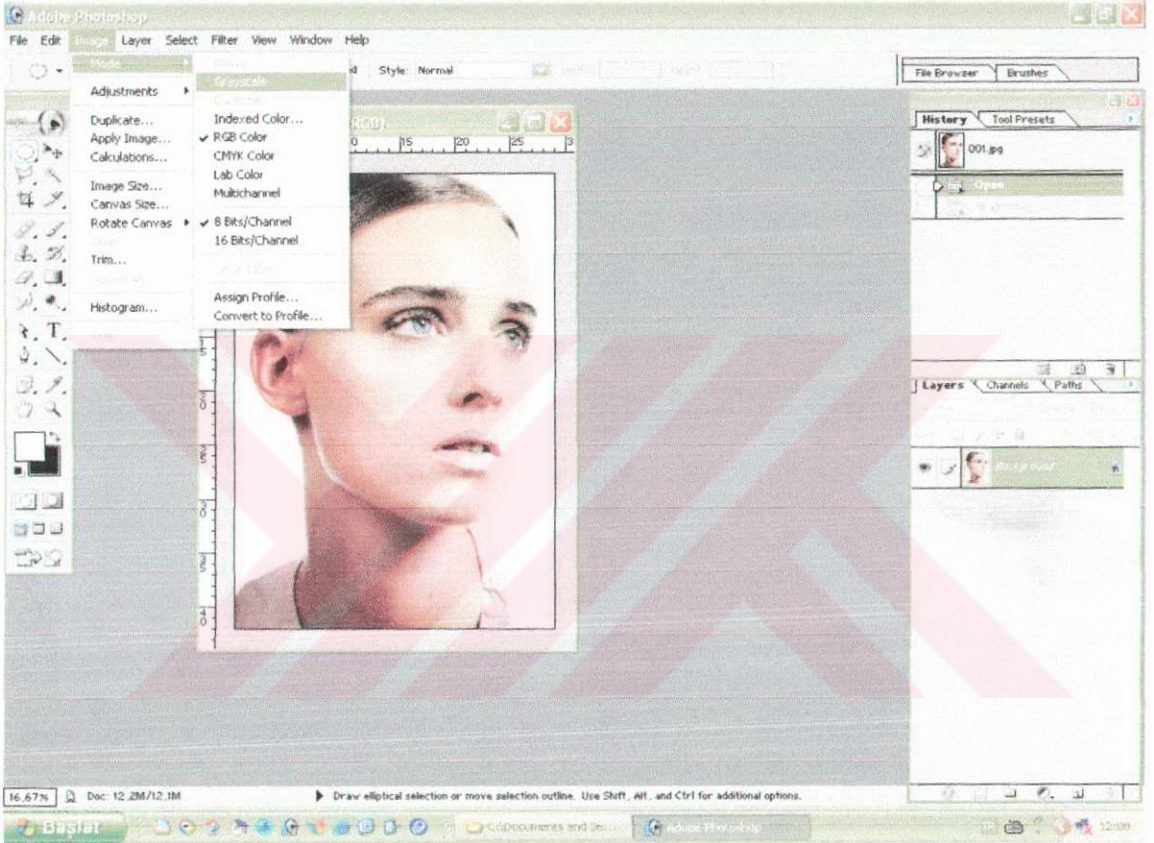
Resim 248



Resim 249

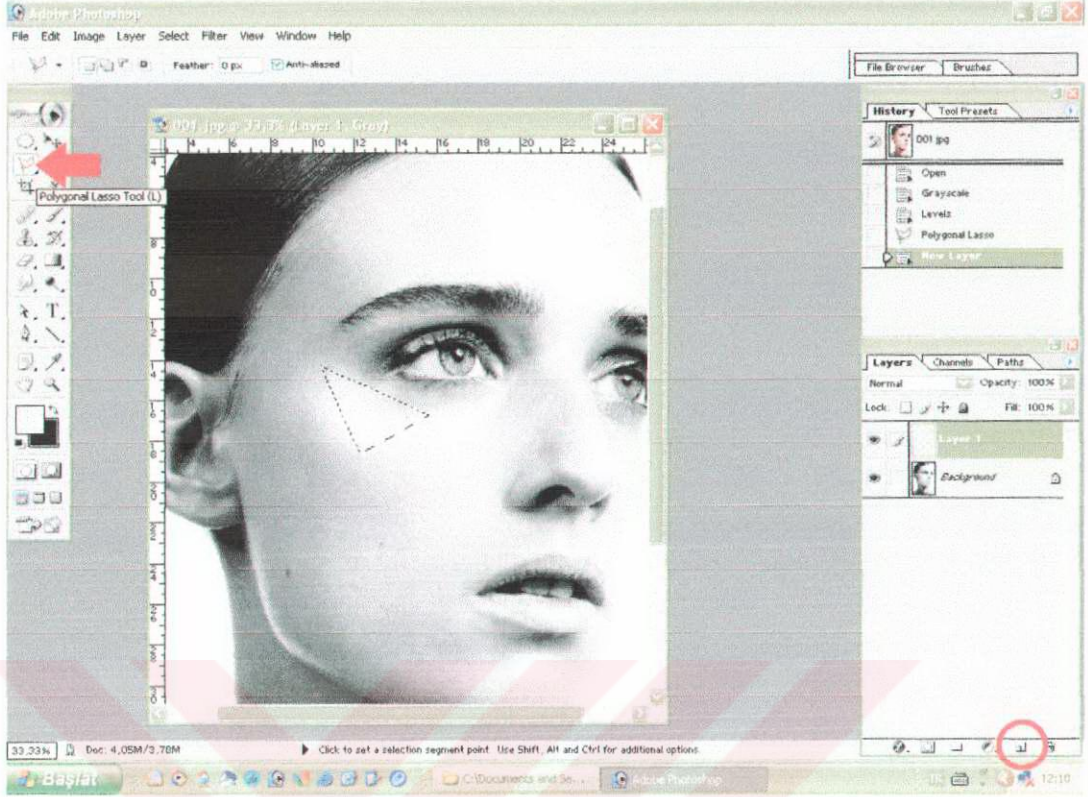
3.2- İmaj Üzerinde Işık-Gölge Araştırması

Adobe Photoshop programı kullanılarak oluşturulacak bu çalışmada bir portre fotoğrafına ihtiyaç duyulmaktadır. Programda açılan portre renkli ise “Image-Mode-Grayscale” ile siyah-beyaz yapılır. Bkz.Resim 250



Resim 250

Seçilen fotoğrafın açık-orta-koyu tonlarının dengeli olması yapılacak çalışma için önemlidir. Resim gri skalaya çevrildikten sonra, yüzeyler üzerinde kontrollü çalışabilmek için “Zoom”  aracı ile uygulama yapılacak alana yakınlaşılır. Araçlar paletinde bulunan “Hand Tool” da  yakınlaşılan yüzey üzerinde istenilen alana kaymamıza yaramaktadır. Klavyenin “Space” çubuğuna basarak bu araca kestirme olarak ulaşılabilir.



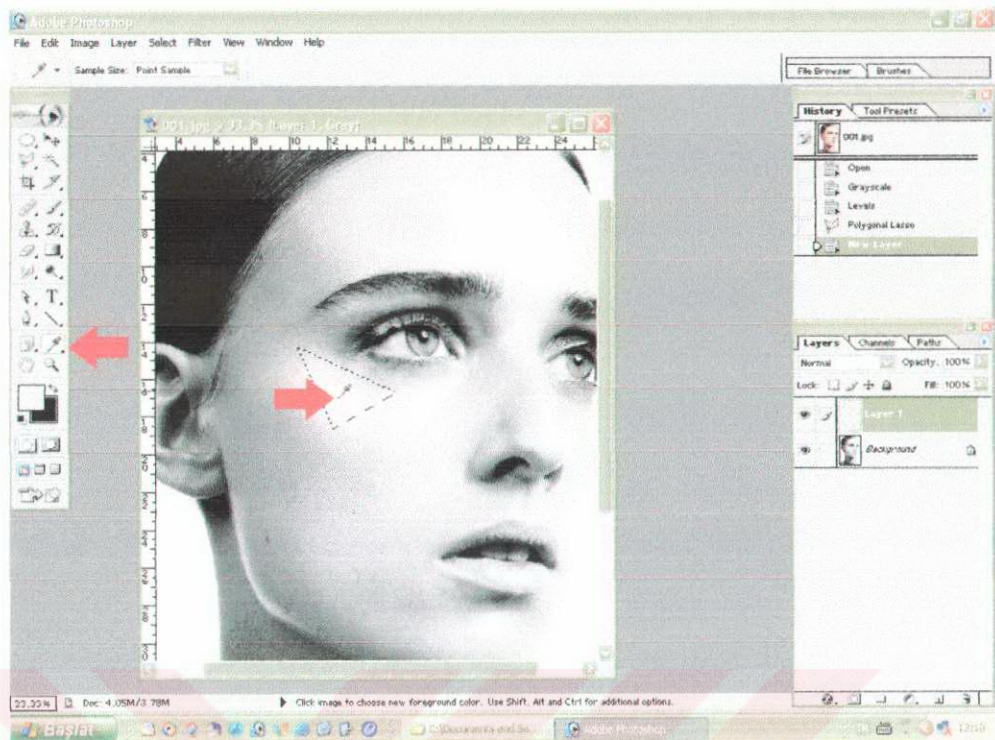
Resim 251

Resim 251'de sağ alttaki daire içindeki alana basmak suretiyle yeni bir "Layer" alanı yaratılıyor. Daha sonra soldaki okun işaret ettiği araç olan "Polygonal Lasso Tool" seçilerek resim yüzeyindeki üçgen şeklindeki seçim alanı oluşturuluyor. Yüzeyleri seçerken dikkat edilmesi gereken husus seçilen yüzeylerin çok yakın ton değerine sahip olmasıdır.

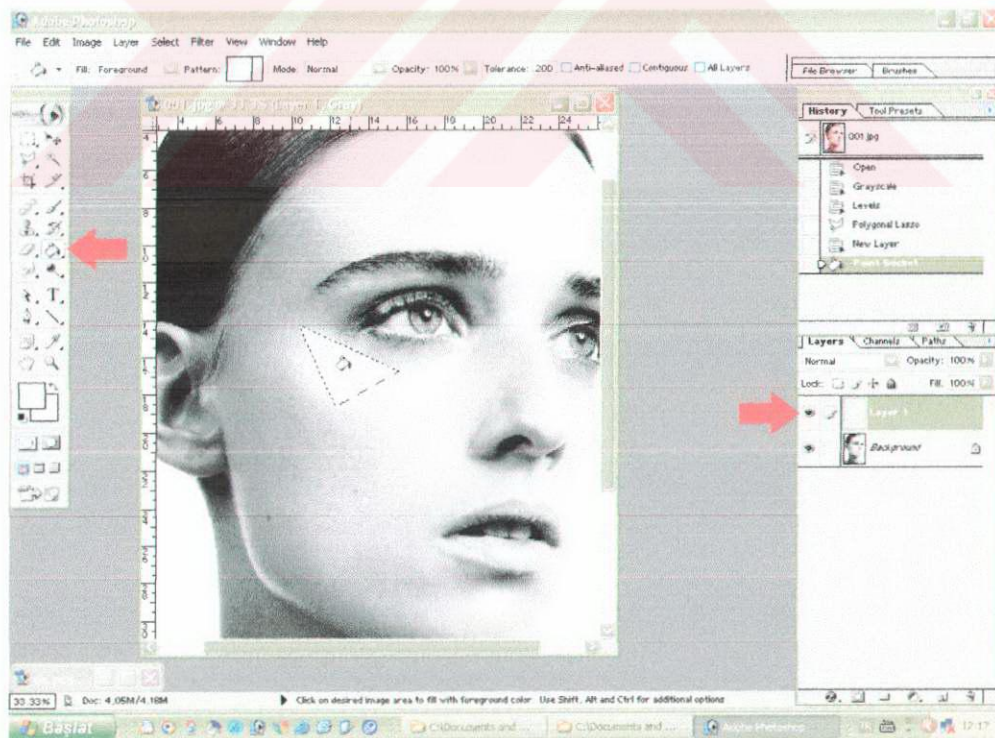
Not: "Polygonal Lasso Tool" a kestirme olarak klavyenin "L" tuşu ile ulaşılmaktadır.

Bu işlemten sonra seçim alanının içerisine, o alanın genelinde hakim olan tondaki griyi bulabilmek amacıyla "Eyedropper Tool" kullanılacaktır. Bu araç ile resim yüzeyinde herhangi bir alana dokundurulduğunda, o noktanın sahip olduğu renk, ön plan rengi olarak seçilebilmektedir. Bkz. Resim 252

Not: "Eyedropper Tool" a kestirme olarak klavyenin "i" tuşu ile ulaşılmaktadır.



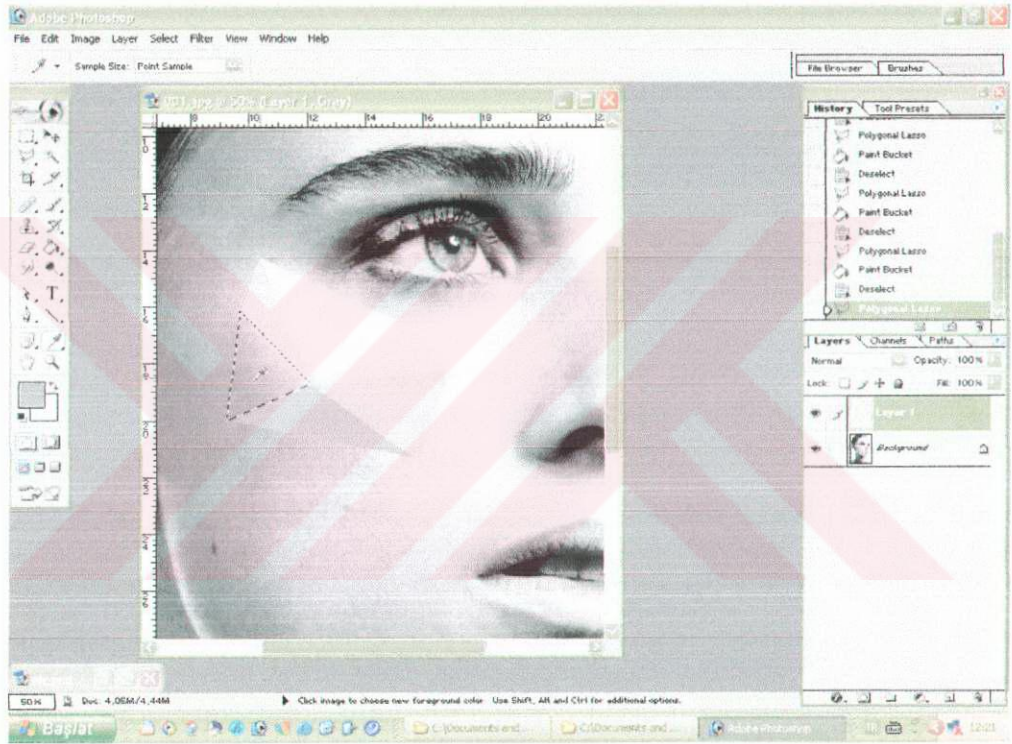
Resim 252



Resim 253

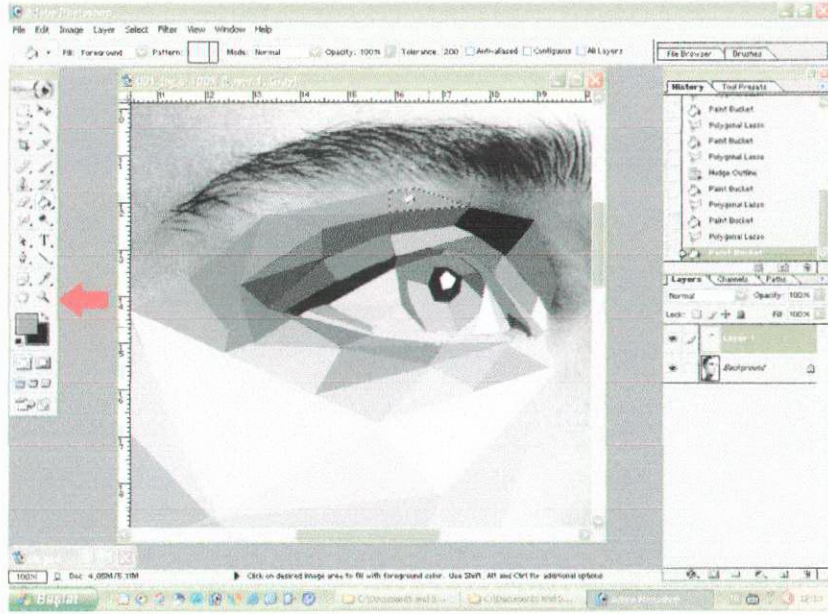
Resim 252’de soldaki okun işaret ettiği alandan “Eyedropper Tool” seçilerek, portrenin üçgen ile belirlenmiş alanında bir noktaya tıklamak suretiyle ön plan rengi oluşturulur. Seçim alanının genelinde hakim olan ton değerine en yakın noktanın rengi bu şekilde belirlendikten sonra Resim 253’de soldaki okun işaret ettiği “Paint Bucket Tool”  seçilir ve ön plan rengi seçili alan içerisine dökülür.

Not: “Paint Bucket Tool” a “G” klavye kestirmesiyle ulaşılabilir.



Resim 254

Çalışmaya aynı işlemler tekrarlanarak devam edilir. Önce seçim alanı, ton değeri birbirine yakın yüzeylerden seçilerek oluşturulur. Daha sonra “Eyedropper Tool” ile ortasından bir noktanın rengi belirlenir. En son olarak “Paint Bucket Tool” ile seçili alana bu renk boşaltılır. İşlemler, görselin bütün yüzeyi kaplanana kadar sürdürülür.

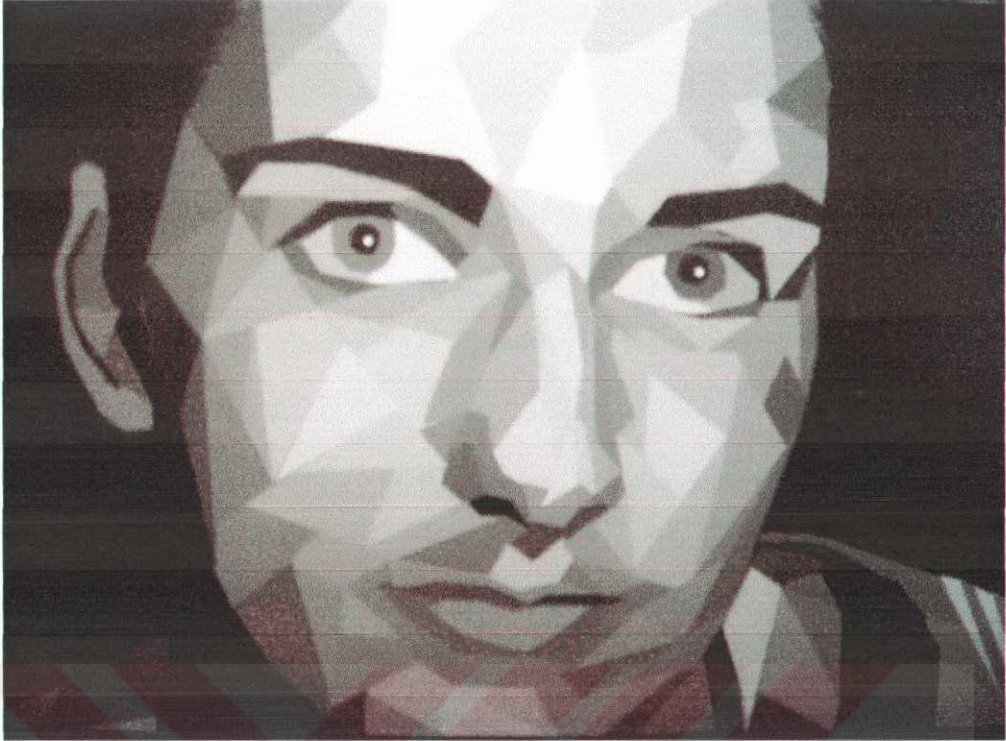


Resim 255

Resim 255'de okun işaret ettiği “Zoom Tool” daha detaylı çalışılması gereken anlarda, alana yakınlaşılmasını ve bu sayede çok daha iyi sonuçlara ulaşılmasını sağlamaktadır.



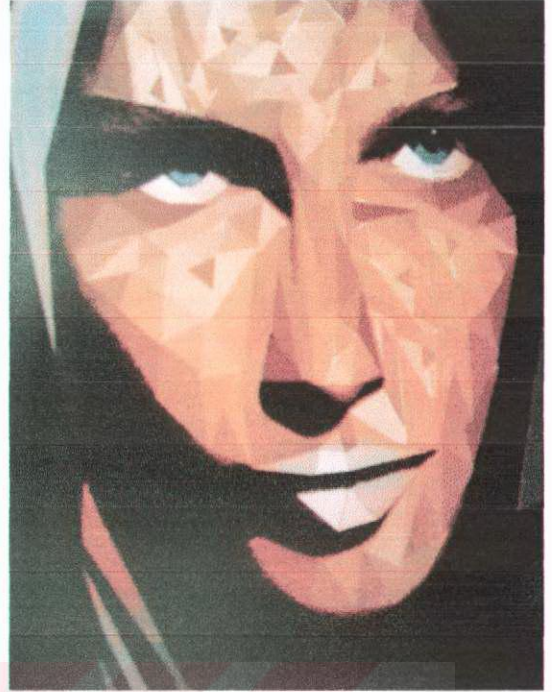
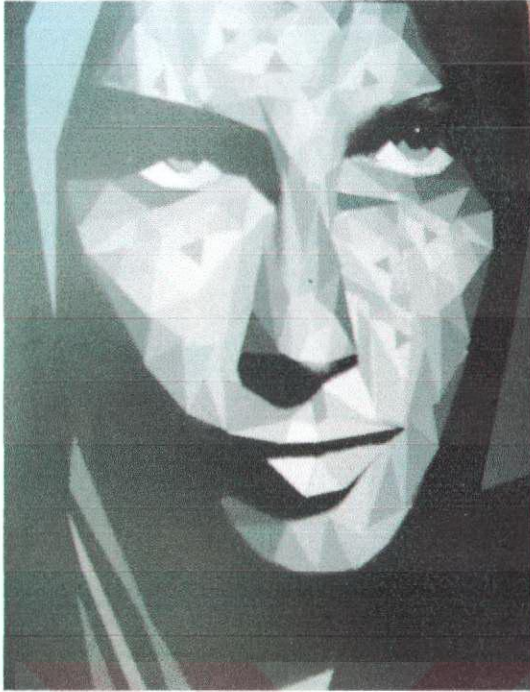
Resim 256



Resim 257



Resim 258



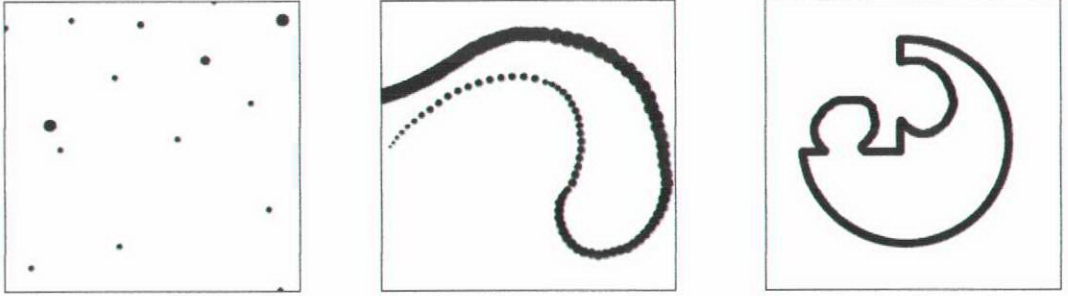
Resim259



Resim 260

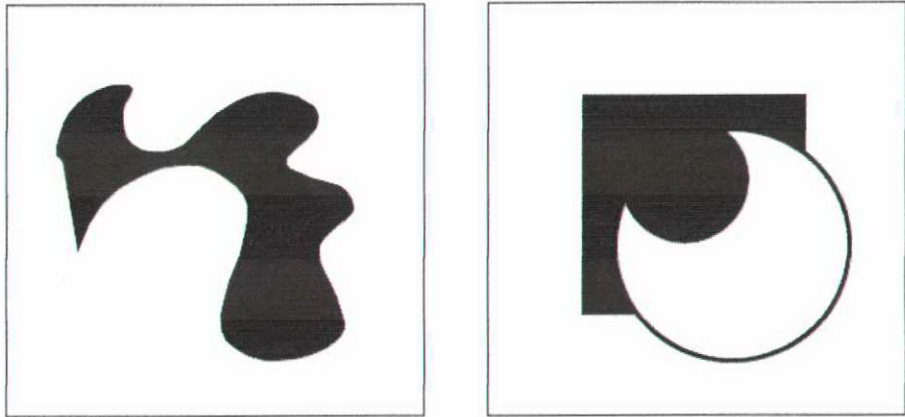
4- FORM

Nokta ile başlanılan tasarım sürecinde noktaların yanyana sıklařarak tekrarından çizgiler, çizgilerin birleřiminden ise iki boyutlu formlar oluřabilmektedir.



Resim 261

İki boyutlu bir formun birim olarak tekrarından da üç boyutlu başka bir forma ulařılması mümkündür. Bütün nesnelerin belli bir form yapıları vardır. *Formlar yapıları gereęi çok çeřitlilik gösterirler. (geometrik formlar, köřeli formlar, yuvarlak hatlı formlar, serbest formlar vb.)* Oluřturulabilecek form çeřitleri sonsuzdur. İřlevleri gereęi sınırlandırılmaları uğrayabilirler.



Resim 262

Tasarım sürecinde, yaratıcı beyin tarafından şekillenen form ihtiyaçlar doğrultusunda yeni biçimlenmelere açıktır. Sürekli gelişerek yeni form yapılarına kavuşabilirler. Formların biraraya gelerek oluşturdukları yeni formlar ve bu formların da tekrarıyla bütüne ulaşılır. Bütün içerisindeki birim olarak her formun bir değeri vardır.

Formların oluşturduğu bütüne dengeli bir şekilde ulaşabilmek için boşluk alanlarda, birim olarak değerlendirilmelidir. Form çalışmaları kapsamındaki yüzey değerlendirmelerinde yön, boyut, boşluk-doluluk, hareket, açık-kapalı, oran-orantı gibi kavramların araştırılması ile dengeli kompozisyon oluşturulması hedeflenmelidir.

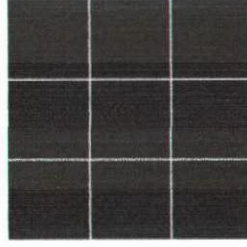
Form konusu kapsamında yapılacak çalışmalarda ilk olarak iki boyutlu temel geometrik ve değişkenliği olmayan formlar ve bu formların birbirleriyle olan ilişkileri araştırılacaktır. Bu sayede, formların değişmez yapıları ile bütünü oluştururken meydana getirdikleri denge kavramı daha kolay ve anlaşılabilir bir biçimde gözlemlenebilecektir.

Dijital ortamın imkanları doğrultusunda yapılan tüm çalışmalar kapsamında, doğal olarak tüm form araştırmaları iki boyutlu bir düzlemde gerçekleşecektir. Üç boyutlu bir formun araştırılması bile iki boyutlu ekran ile gözlemlenerek, programların imkanları doğrultusunda geliştirilmek durumundadır.

İki boyutlu ve üç boyutlu form çalışmaları sırasında denge, yön, ritm, hareket, ağırlık, oran, armoni, sistem, başkalaşım, saydamlık, tekrar, optik etki, zıtlık, boşluk, pozitif-negatif, simetri-asimetri gibi kavramlar kompozisyon bütünlüğü içinde araştırılmalıdır.

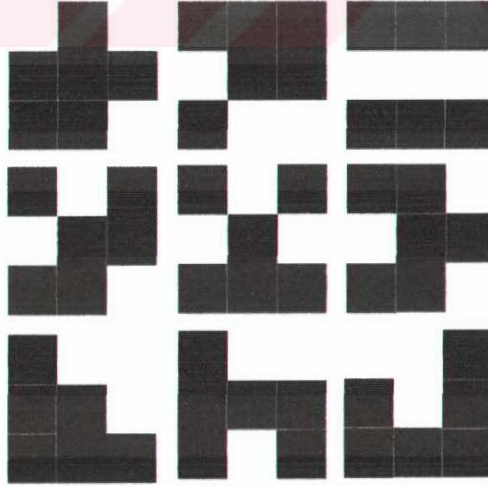
4.1- İki Boyutlu Form Çalışmaları

Kare formunun tekrarlarıyla oluşturulacak olan düzenleme çalışmasında, Adobe Photoshop yada Macromedia FreeHand programlarından birinde kareler resim 263'de olduğu gibi, belli bir boyutta oluşturulur.



Resim 263

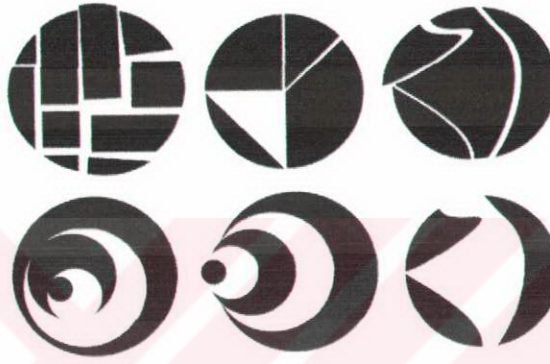
Daha sonra bu alandaki karelerin birim olarak tekrarlarıyla yeni düzenlemeler üretilir. Dokuz karenin üçü kullanılmayarak, toplam altı kare ile düzenlemeler gerçekleştirilir. Herbir düzenleme birbirinden farklı olmak durumundadır.



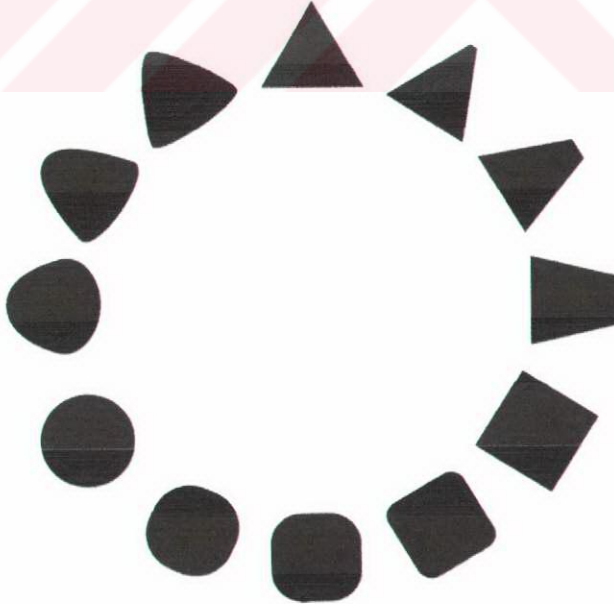
Resim 264

Bu çalışma ile, tek bir birimin tekrarıyla bile üretilebilecek yeni formların bu denli çok olabileceğine dikkat çekilmesi amaçlanmalıdır.

Başka bir çalışmada da aynı boyuttaki daire formu sadece farklı kesimler ile parçalanmış ve çok sayıda alternatif oluşturulmuştur. Bu çalışmayı her bir öğrencinin denediğinde üretilecek sınırsız sayıdaki form heyecan verici olacaktır.

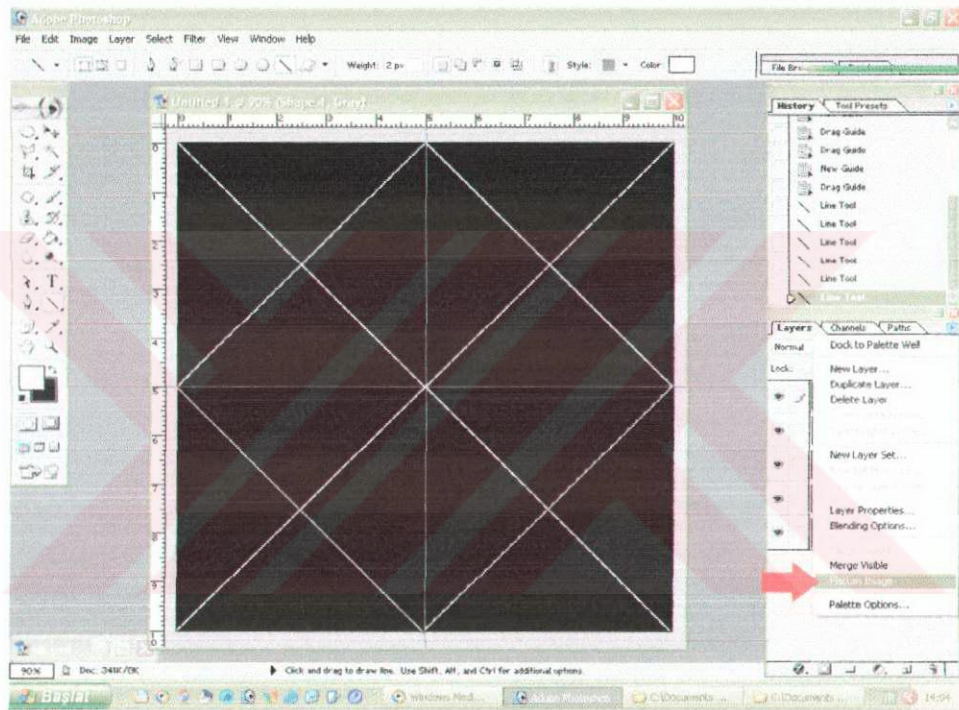


Resim 265



Resim 266

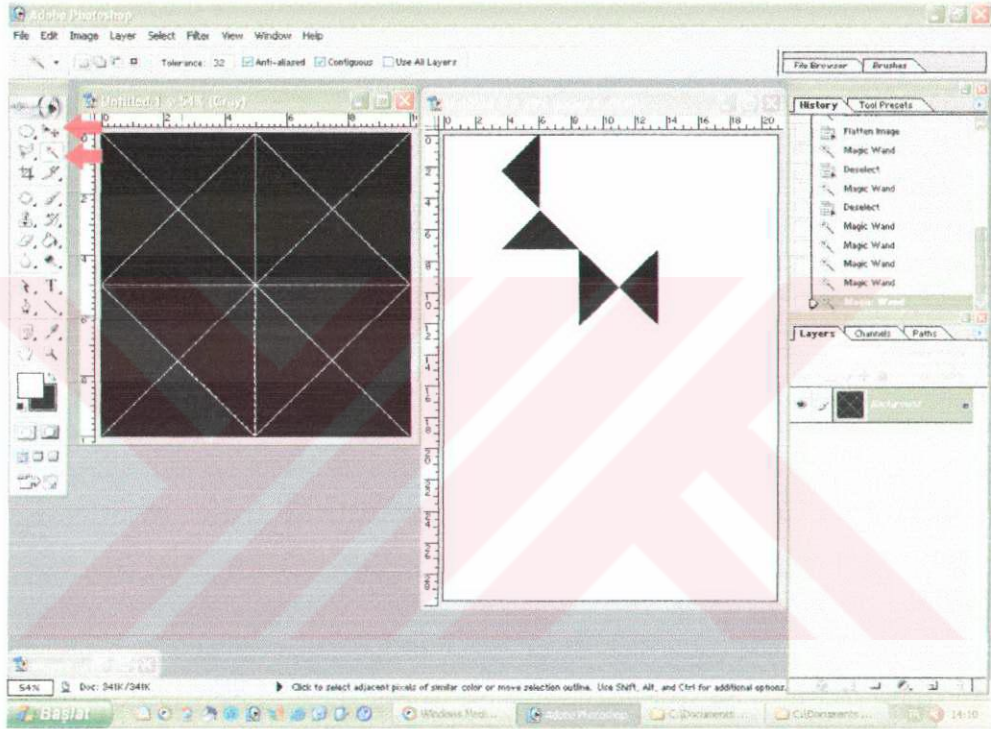
yardımcı çizgiler “Guides” cetvellerin üstünden çekilerek sayfanın orta noktası bulunmuştur. Daha sonra resim 268’de soldaki okun işaret ettiği alandan “Line Tool” seçilerek sayfanın sol üst köşesinden sağ alt köşesine doğru orta noktadan geçen bir diyagonal doğru oluşturulur. Aynı işlem sağ üst köşeden sol alt köşeye kadar yeniden uygulanır. Bu işlem “Shift” tuşuna basılı tutularak uygulanmalıdır. Bu sayede daha düzgün bir sonuç elde edilecektir.



Resim 269

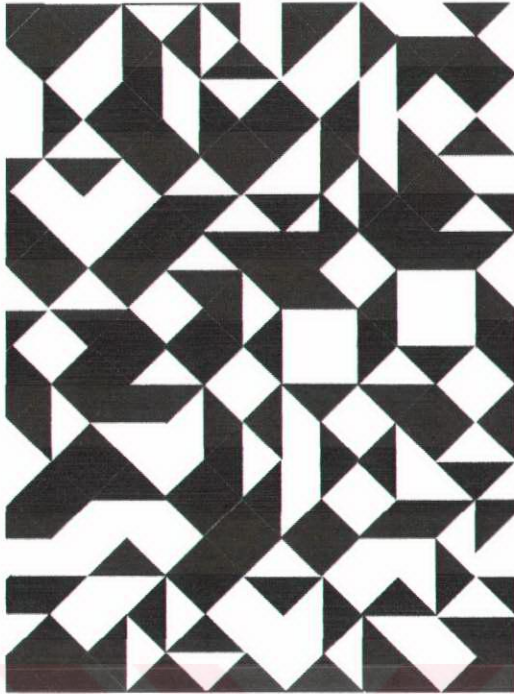
Line Tool kullanılarak resim 269’daki çizgiler de eklendikten sonra “Layer” paletinde, sağ üst köşede bulunan küçük oka basmak suretiyle açılan menüden, büyük okun işaret ettiği “Flatten Image” seçeneği işaretlenerek bütün katmanların tek bir katmanda birleşmesi sağlanmıştır. Oluşturulmuş olan bu döküman yapılacak çalışma için gerekli parçaları sağlayacaktır. Burada oluşturulmuş olan üçgen parçalar ile yeni bir sayfa düzeni tasarlanacaktır.

Yeni bir döküman A4 boyutunda 21x29.7 cm 100 pixel/inc boyutunda açıldıktan sonra resim 270'de alttaki okun işaret ettiği "Magic Wand Tool" sihirli değnek ile ilk döküman üzerine tıklamak suretiyle bir üçgen alan seçilir. Seçilen bu alan sol üstteki okun işaret ettiği "Move" aracı ile ikinci döküman üzerine taşınır. Bu işlemler tekrarlanarak aynı boyutlu, farklı yönlü üçgenler ile yeni döküman üzerinde bir düzenleme çalışması yapılır.

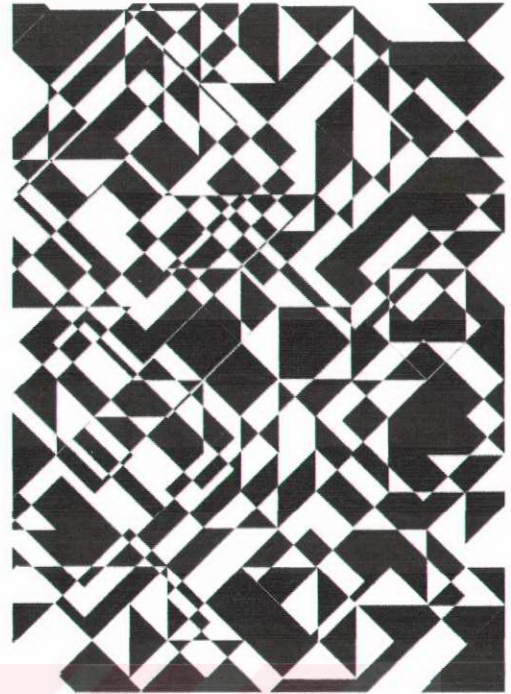


Resim 270

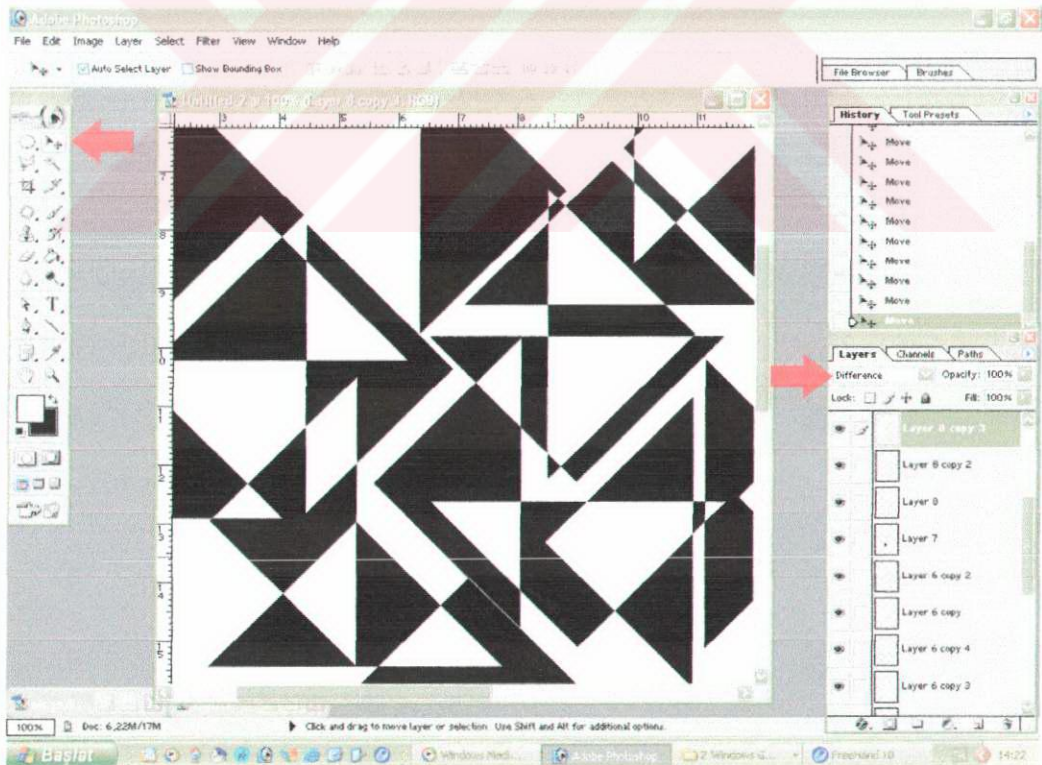
Sayfa düzeni bu şekilde oluşturulurken boşluk alanlarında birim olarak algılanması ve değerlendirilmesi gerekmektedir. Üçgenlerin birleşimleri ile yeni formlar oluşur. Pozitif ve negatif alanlarda oluşmuş yeni formların çok çeşitliği gözlemlenmelidir. Negatif alanlarda oluşmuş formların da parçalandığında aynı eşit üçgene ulaşılması gerekmektedir. Bu sebeple üçgenler düzenlenirken, hangi yönde olursa olsun birbirlerine bir noktada değerek yanyana dizilmelidirler.Bkz. Resim 271



Resim 271



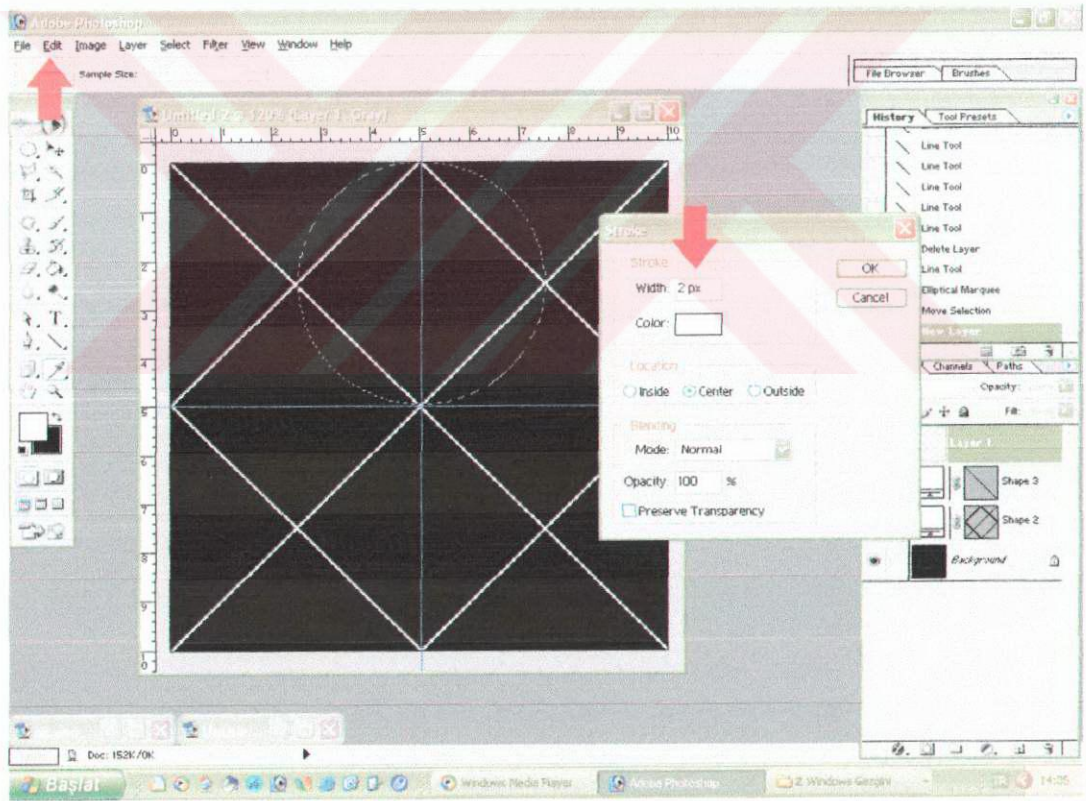
Resim 272



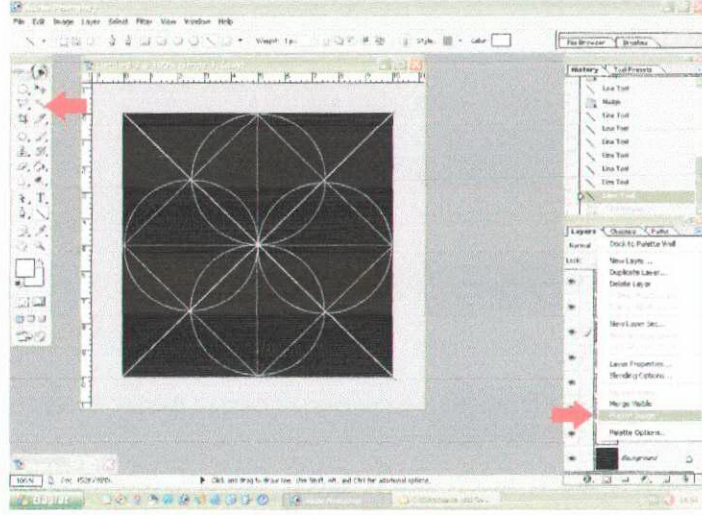
Resim 273

Resim 272'deki gibi bir sonuca ulaşabilmek içinde, "Ctrl+I" kestirmesi ile üçgenin negatifi alınarak ve resim 273'de sağdaki okun işaretlediği alandan "Difference" seçilerek çalışma sürdürülür. Bu üçgenin kopyaları ile de yeni bir sayfa düzeni bu şekilde oluşturulabilir.

Yeni bir çalışma için, önceden oluşturulmuş üçgen şablonu üzerinde yeni bir "Layer" açılır. Daha sonra daire seçim aracı  ile Resim 274'de görülen boyutta bir seçim alanı oluşturulur. Ve "Edit-Stroke" aracı ile resimde görülen menü açılır. "Width" değeri 2px , "Color" beyaz olarak seçildikten sonra onaylanarak, seçim alanının çizgiye dönüşmesi sağlanmış olur.

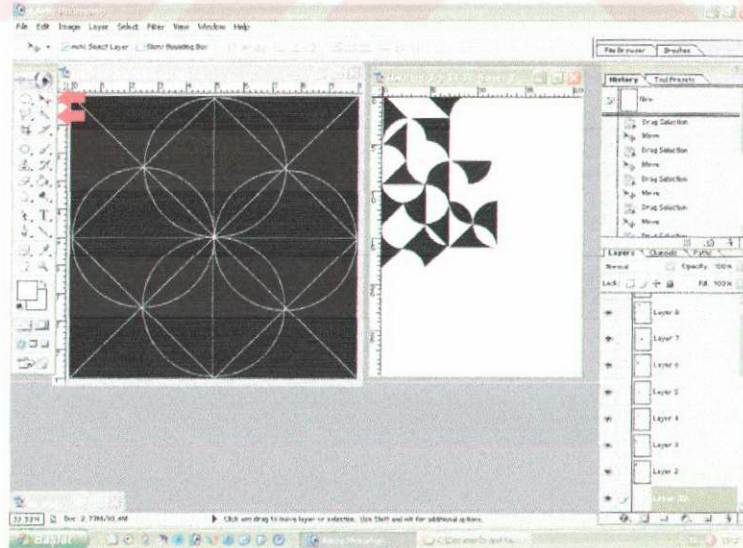


Resim 274

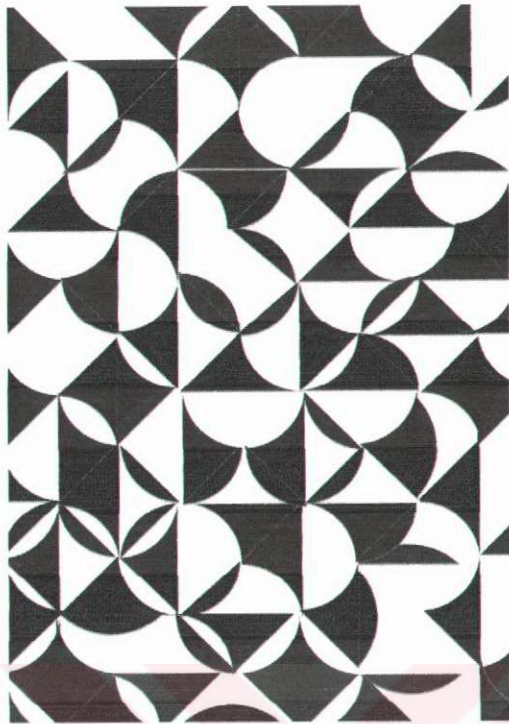


Resim 275

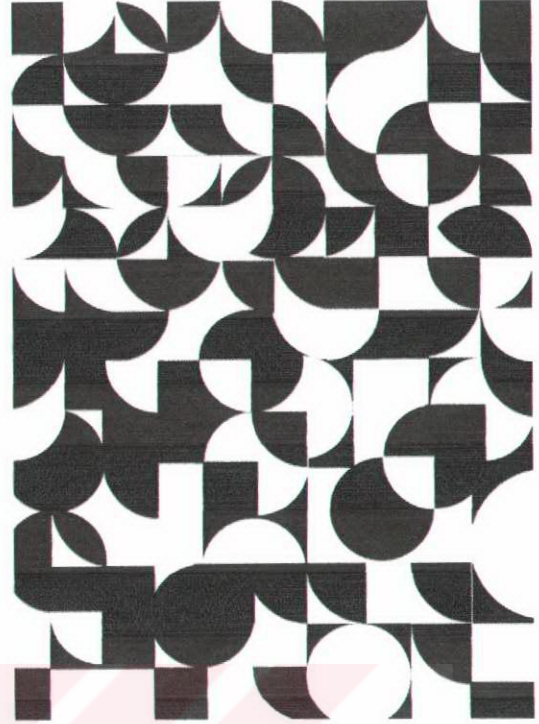
Daire çizgileri resim 275 de olduğu gibi kopyalanarak düzenlendikten sonra yine “Flatten Image” ile tek bir katman haline getirilirler. “Magic Wand”  aracı ile çizgilerin arasında oluşmuş olan formların seçilmesi sağlanarak “Move” aracı ile A4 boyutunda yeni bir döküman üzerine taşınırlar. Daha önceki çalışmada da olduğu gibi seçilen formlar ile düzenlemeler Resim 276’da görüldüğü şekilde oluşturulabilir. Bkz. Resim 277, 278



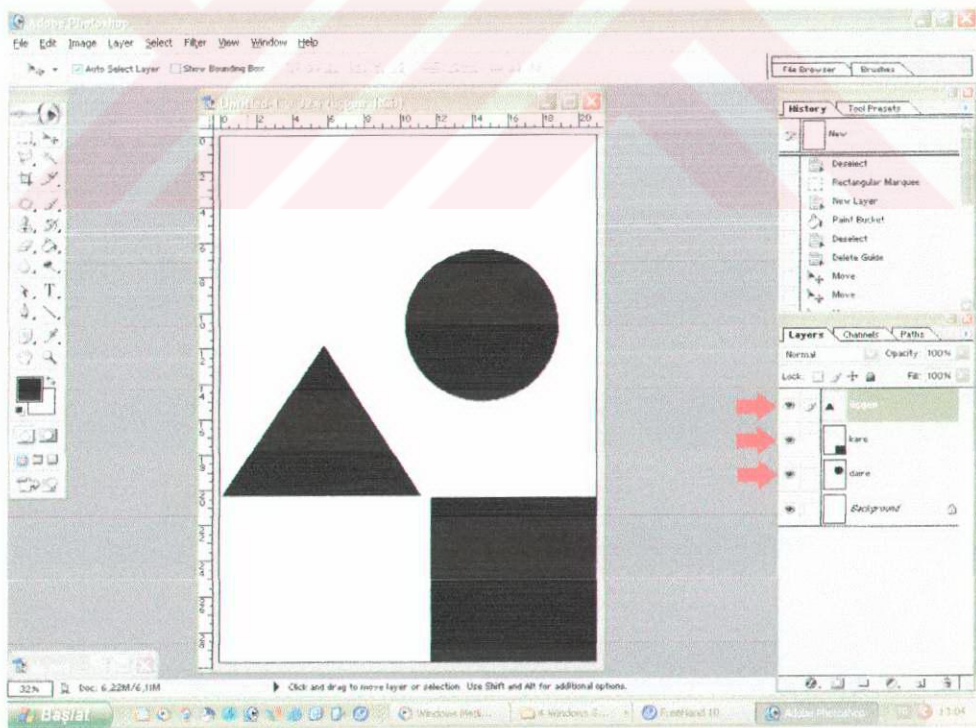
Resim 276



Resim 277

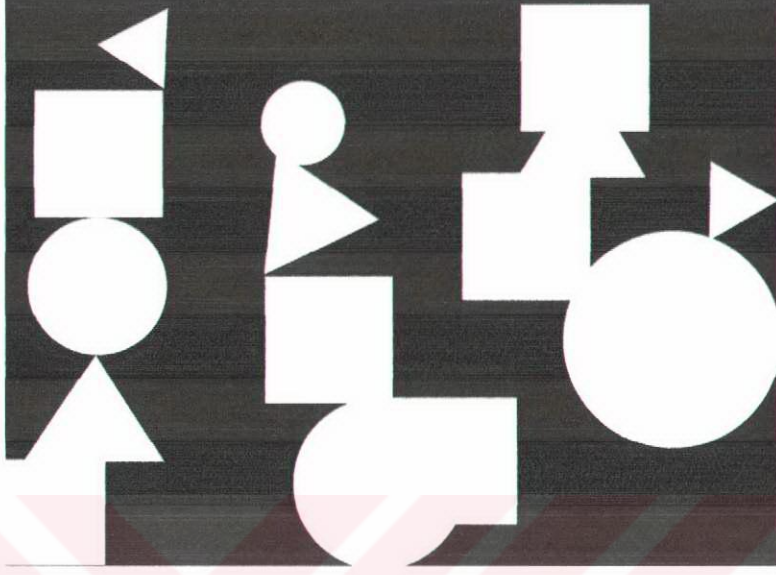


Resim 278



Resim 279

Resim 279'da üç temel form ayrı katmanlarda oluşturularak farklı ve serbest düzenleme çalışmaları denenmiştir.

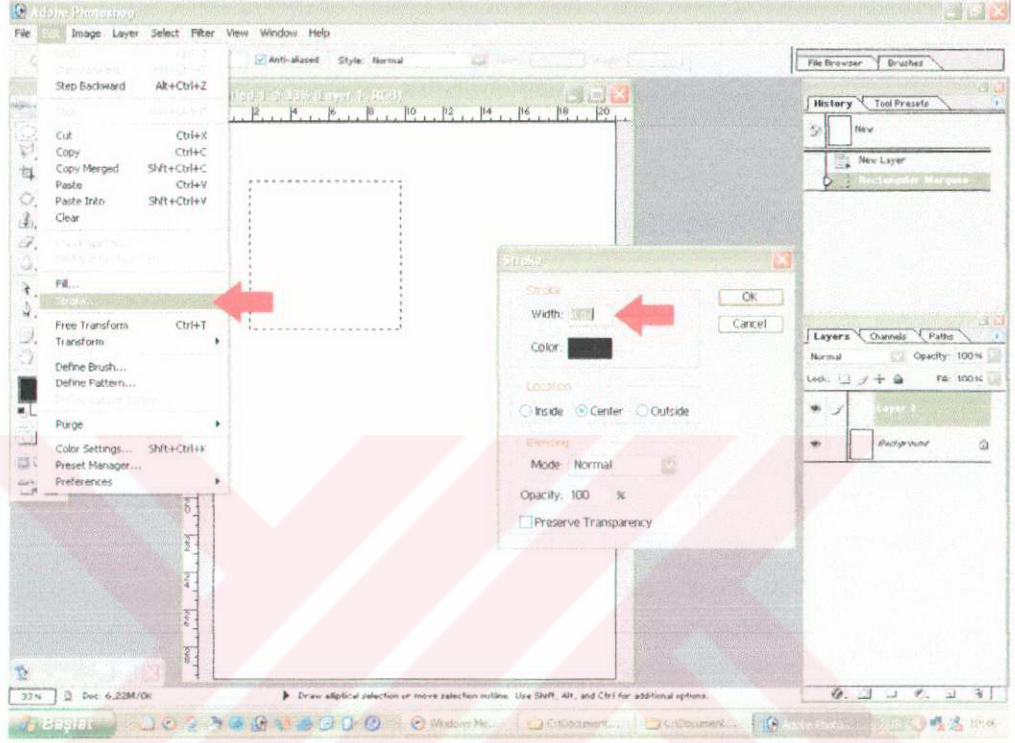


Resim 280



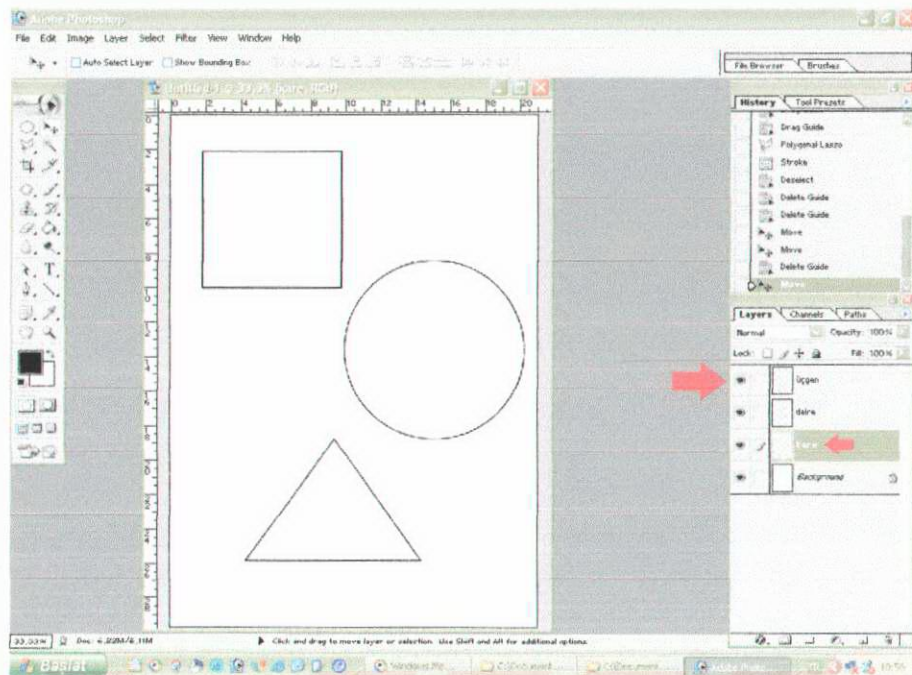
Resim 281

Yeni bir çalışma için A4 boyutunda 100 pixel/inc bir döküman açılır. Sonra dikdörtgen seçim aracı  “Shift” tuşuna basılı tutularak uygulamak sureti ile tam kare seçim alanı oluşturulur ve yeni bir “Layer” oluşturulur.

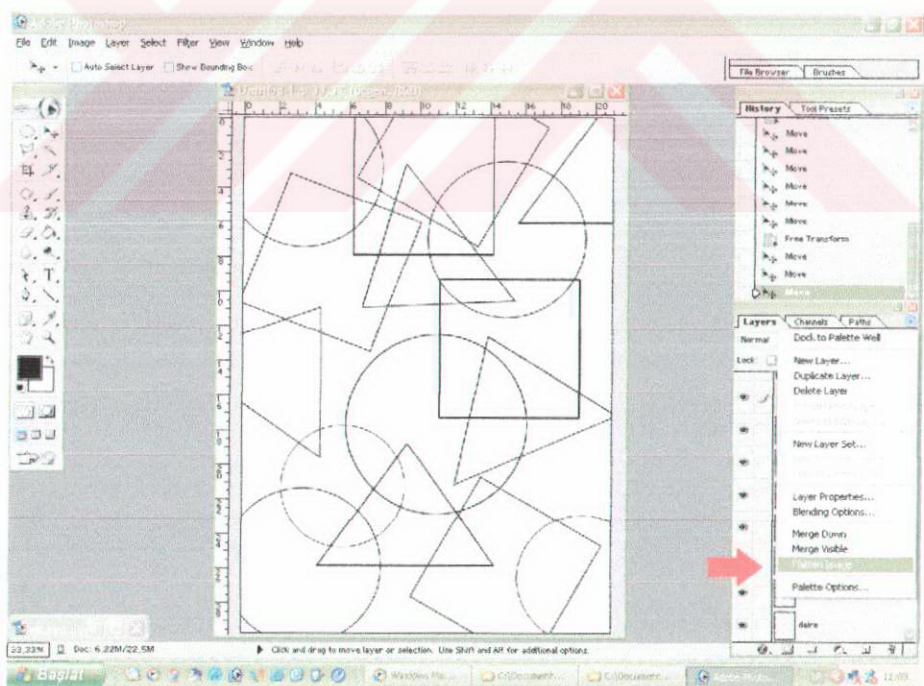


Resim 282

Resim 282’de soldaki okun işaret ettiği “Edit-Stroke” ile “Width” değeri 4px, “Color” siyah ve diğer değerler de resimdeki gibi işaretlenerek onaylanıyor. Tekrar yeni bir “Layer” oluşturularak bu sefer aynı işlemler daire seçim aracı ile tekrarlanıyor. Aynı işlem bir kez daha yeni bir “Layer” üzerinde üçgen oluşturmak için tekrarlanıyor. Bu işlemler sonucunda ayrı katmanlarda bulunan üç çizgisel form oluşturulmuş oluyor. “Layer” bölümünde küçük okun işaret ettiği alana çift tıklayarak her bir katmana isim verebilmek mümkündür. Bu sayede üçgen, kare ve daire katmanlarına doğru ve kolay yoldan ulaşılması mümkün olacaktır. Bkz. Resim 283

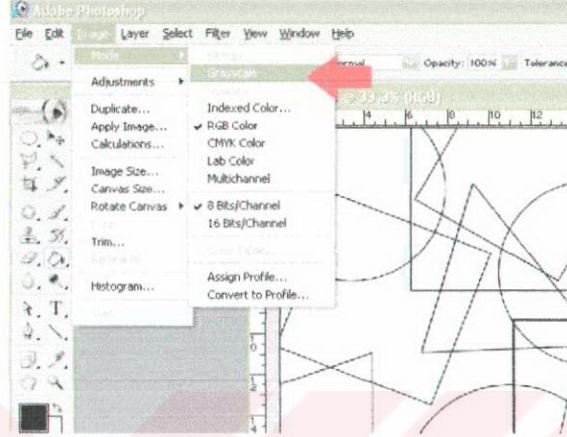


Resim 283

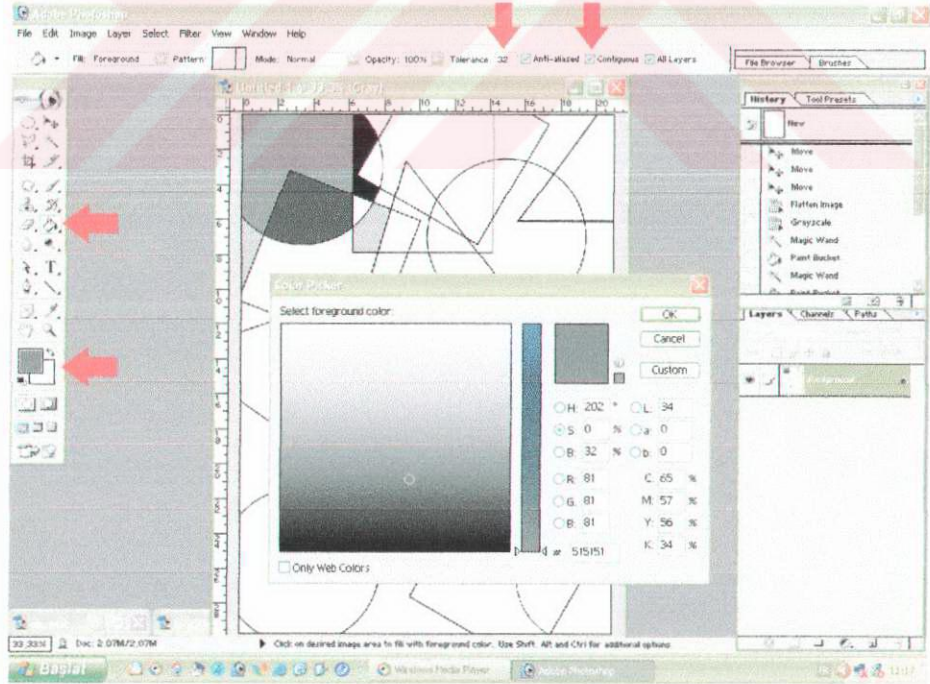


Resim 284

Üçgen, kare ve daire çizgisel formlar kopyalanarak Resim 284'deki gibi bir kompozisyon oluşturulduktan sonra, bütün "Layer"ların birleştirilmesi amacıyla okun işaret ettiği "Flatten Image" alanına basılır. Gri skalada çalışmak amacıyla "Image-Mode-Grayscale" Resim 285'deki gibi uygulanır.



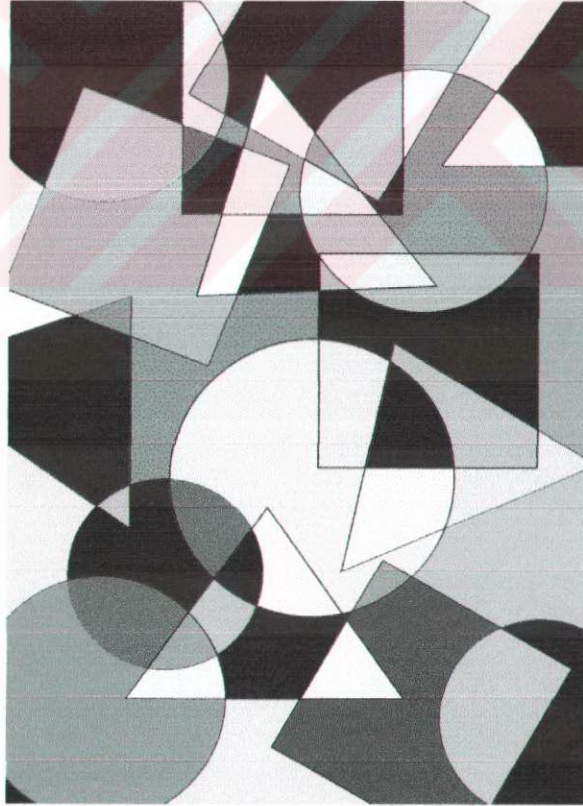
Resim 285



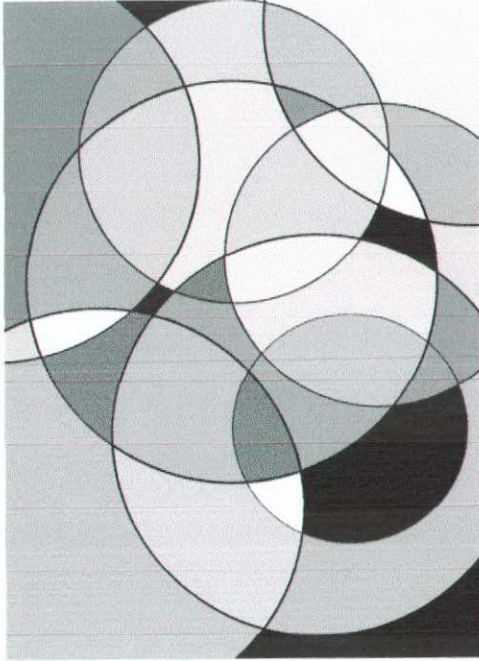
Resim 286

Daha sonra Resim 286'da sol alttaki okun işaret ettiği  alandan, üst renge basmak suretiyle açılan menüde istenilen gri tonu seçilerek onaylanıyor. Ve boya kovası  ile istenilen alana boşaltılıyor. Bu araç bu çalışmada uygulanırken resimde üstteki okların işaret ettiği kutuların işaretli olması gerekmektedir. Çünkü bu sayede sadece çizgilerin arasında kalan alanlar boyayı alacaktır. Bu işlemler farklı gri tonlarının seçilerek uygulanmasıyla devam edecektir.

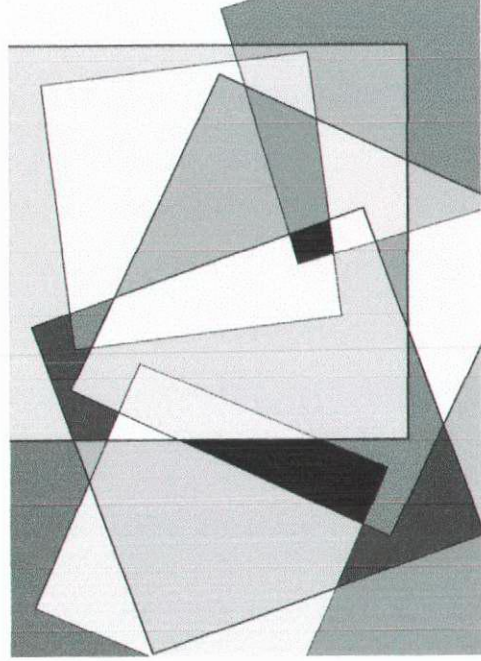
Aynı çalışma tek daire yada kare formuyla oluşturulan kompozisyon üzerinde uygulanabileceği gibi, renkli çalışmalarda yapılabilir. Bu çalışmalar ile çok temel basit formlar ile sonsuz sayıda yeni forma ulaşılabilceği gözlemlenecektir.



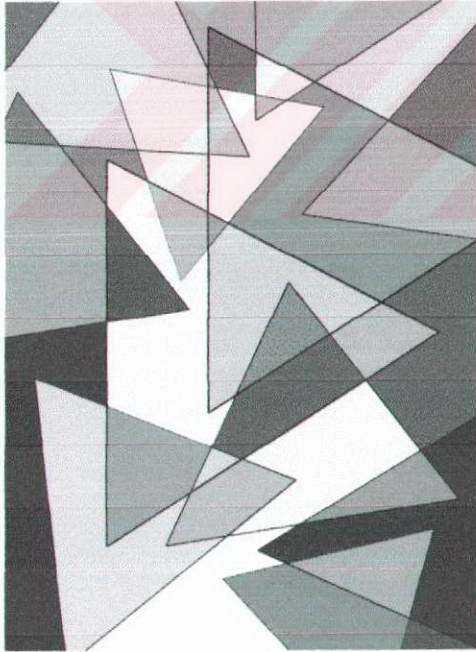
Resim 287



Resim 288



Resim 289

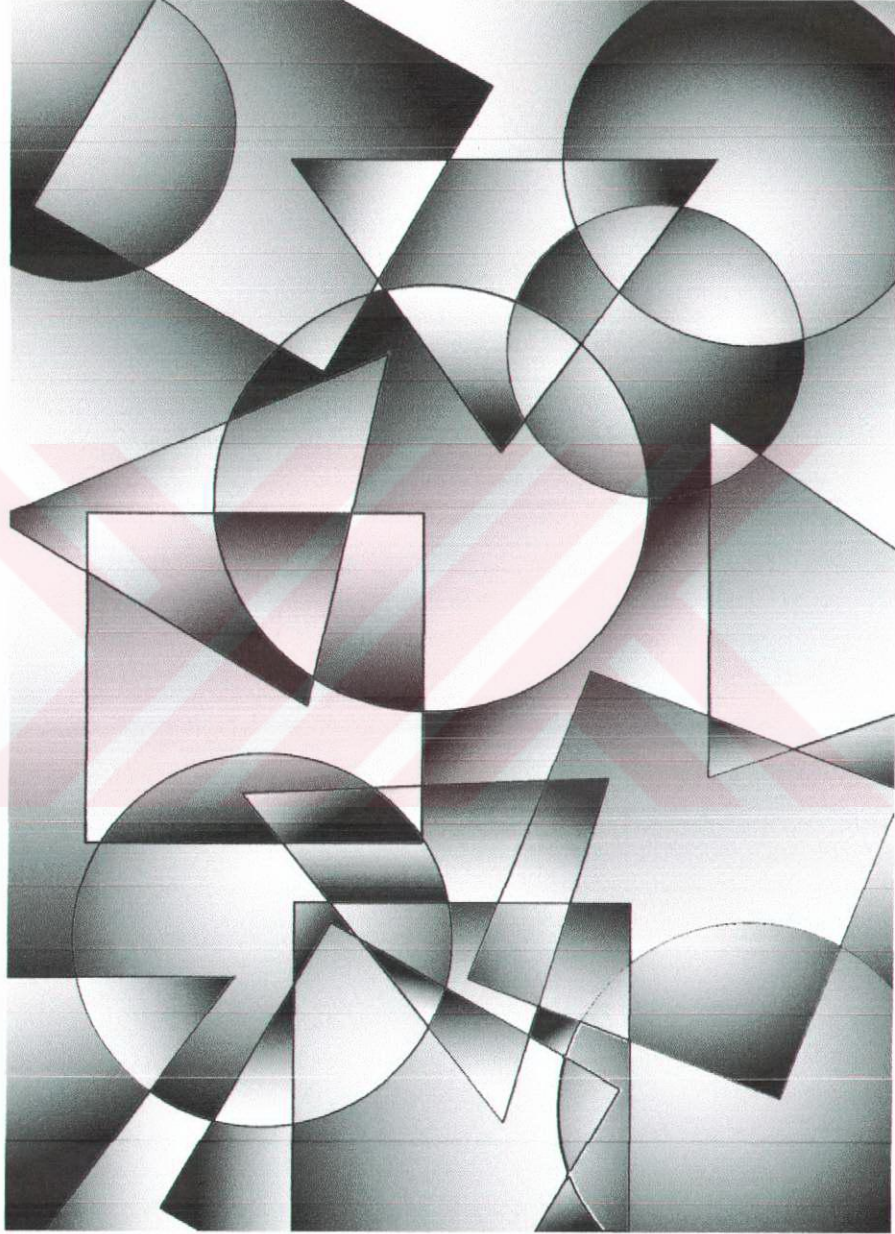


Resim 290



Resim 291

Aynı alıřma boya kovařı yerine degrade aracıyla farklı degradelerin uygulanmasıyla ok daha farklı bir yapıya kavuřabilecektir. Bkz. Resim 292



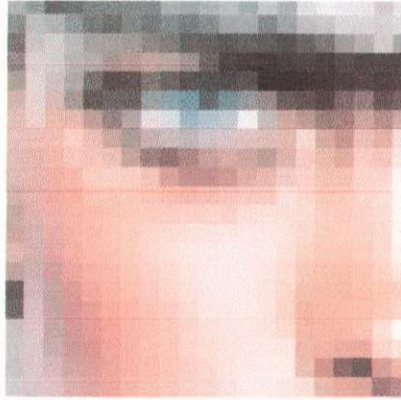
Resim 292

4.1.2- Macromedia FreeHand Programında İki Boyutlu Form Çalışmaları

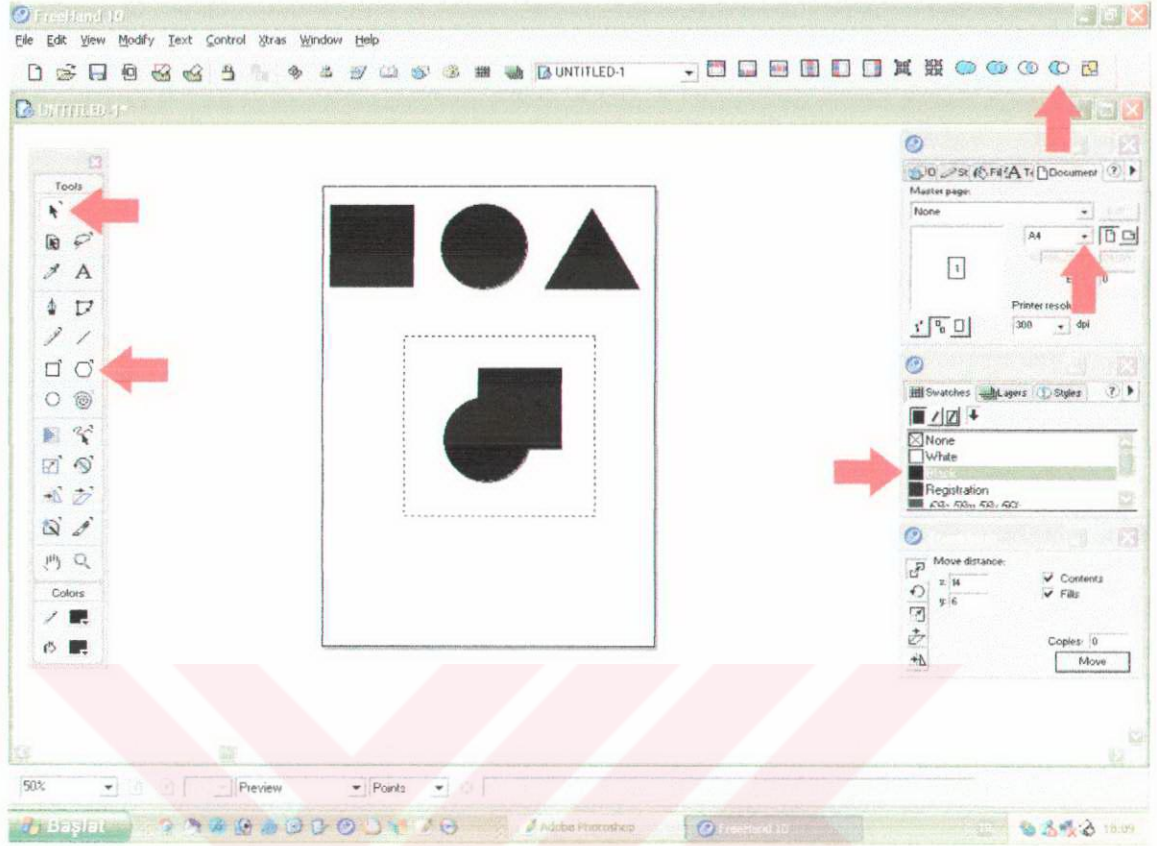
Adobe Photoshop ve Macromedia Freehand programları grafik tasarımcıların en çok kullandıkları programlardır. Bilindiği gibi Photoshop programı pixel mantığı ile çalışan resim işleme programıdır. Freehand ise vektör mantığı ile çalışarak, boyut büyütüp, küçültmelerde herhangi bir görüntü kaybı yaratmaz.

Bu farkın anlaşılması amacıyla Photoshop programında görsel bir malzeme açılarak “Zoom” aracıyla alana mümkün olduğu kadar yakınlaşılarak resmi oluşturan pixeller gözlemlenmelidir. Bkz. Resim 293 Ayrıca herhangi bir görsel malzeme önce küçültülüp, daha sonra da büyütülerek aradaki görüntü kaybı araştırılmalıdır. Photoshop programında görüntü kalitesini çözünürlük değeri vermektedir. Çözünürlük değeri ne kadar yüksek ise görüntü o kadar kalitelidir. Çözünürlük değeri artırılarak görüntü kalitesi yükseltilemez. Bazı filtrelerin kısmi olarak faydası bulunmaktadır.

Freehand programında görüntüler çizgilerden oluşur. Bu sayede istenildiği kadar, küçültme ve büyütmeye olanak tanır. Bu iki program genellikle birbirleri ile kombine kullanılmak durumundadır.



Resim 293



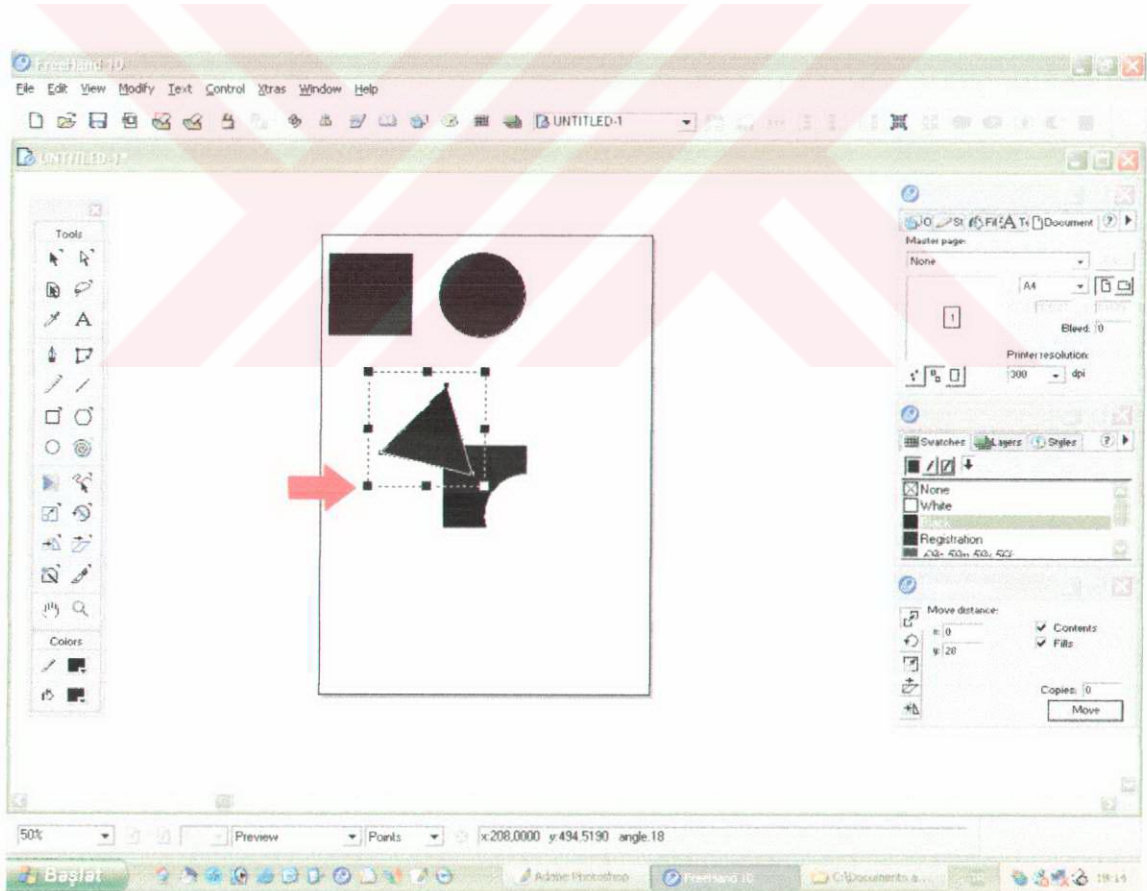
Resim 294

Yeni bir çalışma, Freehand programı kullanılarak oluşturulacak formların düzenlenmesiyle tasarlanacaktır. Programın arayüzünü, solda araçlar paleti, istenilen şekilde eklemelerin yapılabileceği üst bar ve sağda açılan menüler oluşturmaktadır.

Çalışmada temel formların birbirleriyle ilişkilendirilerek yeni formlar elde edilecek ve bu formlar ile kompozisyonlar oluşturulacaktır. Resim 294'de sol alttaki okun işaret ettiği araçlar kare, daire ve üçgen (çokgen aracına çift tıklayarak ayarlarındaki değişikliklerle) elde edilir. Klavyenin "Shift" tuşuna basılı tutularak uygulandığında formlar tam kare, yada tam daire olacaktır. Formlar çizgi olarak elde edildiği takdirde sağ alttaki okun işaret ettiği siyah boya farenin

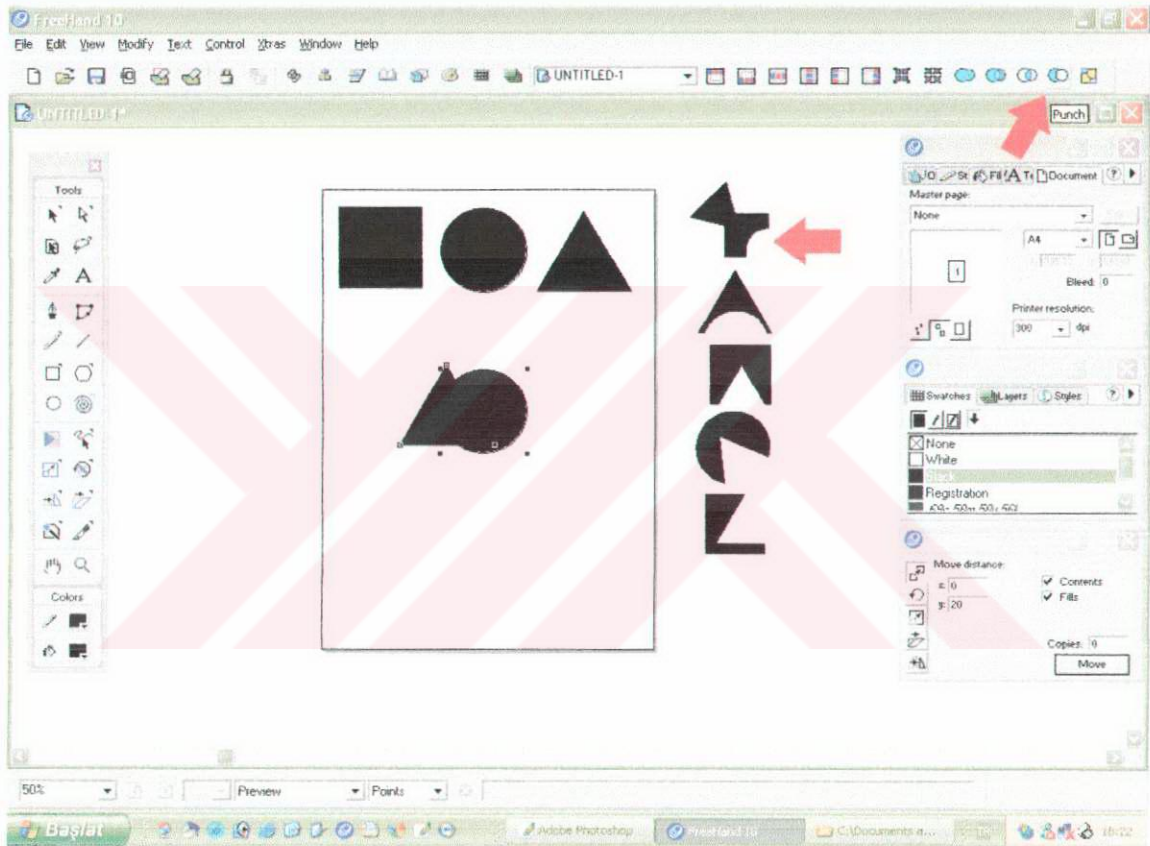
sağ tuşuna kliklemek suretiyle alan içerisine boşaltılır. Yada formun içerisine bırakılır.

Bu formların kopyalanması ve taşınması amacıyla sol üstteki okun işaret ettiği araç "Pointer" kullanılacaktır. Bu araç ile form klavyenin "Alt" tuşuna basılı tutularak hareket ettirildiğinde kopyalanmış olur. Resimde görüldüğü gibi sayfa alanı içerisinde öncelikle temel formlar kare, daire ve üçgen oluşturulmuş ve daha sonra kare ve daire kopyalanarak üst üste getirilmiştir. Kare formunun üzerinde bulunan daireyi bu alandan çıkartmak amacıyla "Pointer" aracı ile "Shift" tuşu kullanılarak iki form birden seçilir. Resim 294'de sağ üst okun işaret ettiği "Punch" aracı ile çıkarma işlemi gerçekleştirilir.



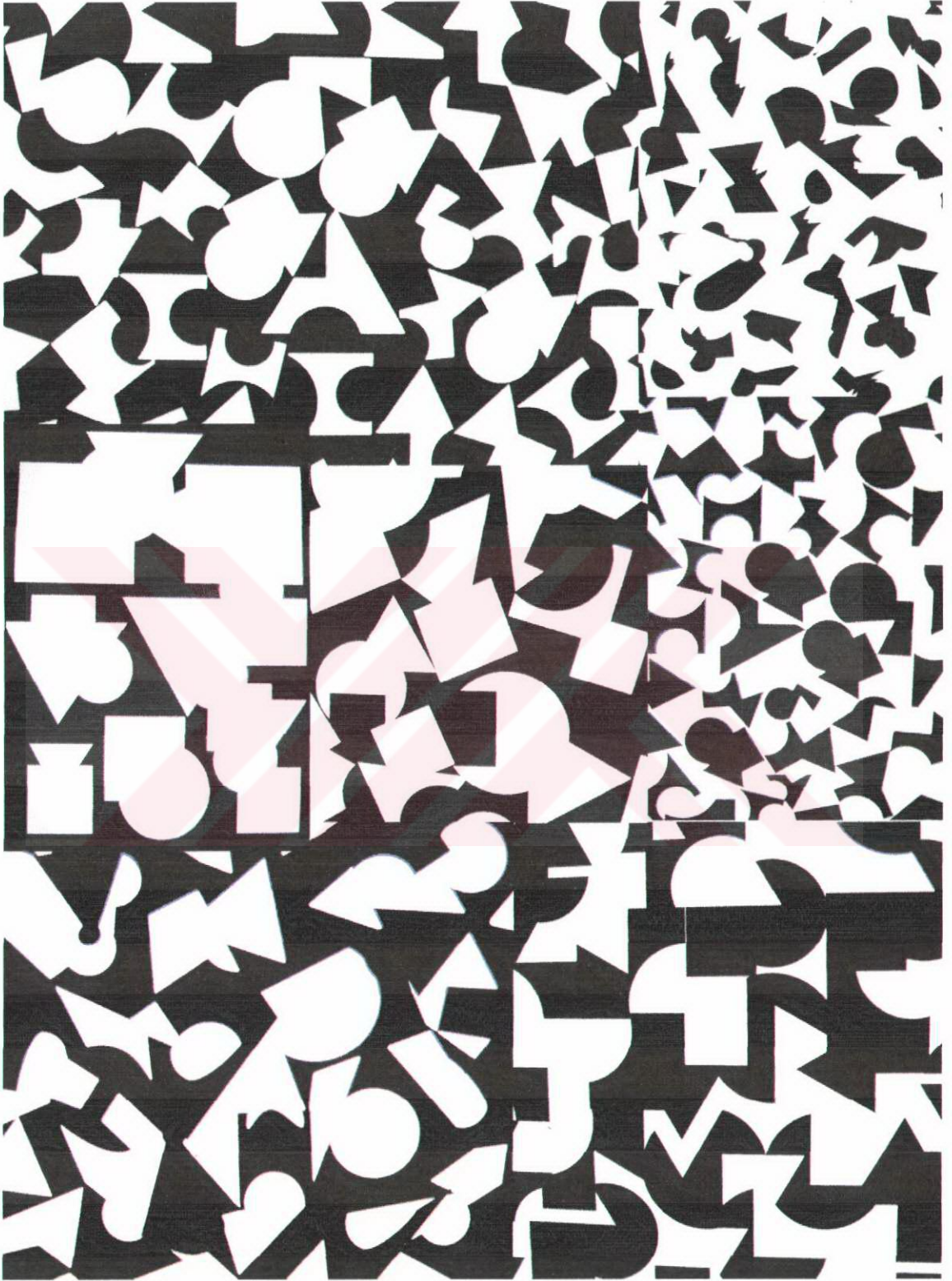
Resim 295

Resim 295’de çıkarım işlemi gerçekleştirilmiş forma, üçgen formu eklemek amacıyla üçgenin boyutu ve yönü değiştirilmiştir. Forma çift tıklayarak kenarlarında açılan çizgilerden çekiştirmek ve döndürmek suretiyle gerekli değişiklikler yapılabilir. Birleştirme işlemi gerçekleştirilmek için “Modify-Combine-Union” aracı kullanılır. Bu araçların kestirme iconları üst bara istenildiği gibi “Window-Toolbars-Customize” şeklinde yerleştirilebilir.



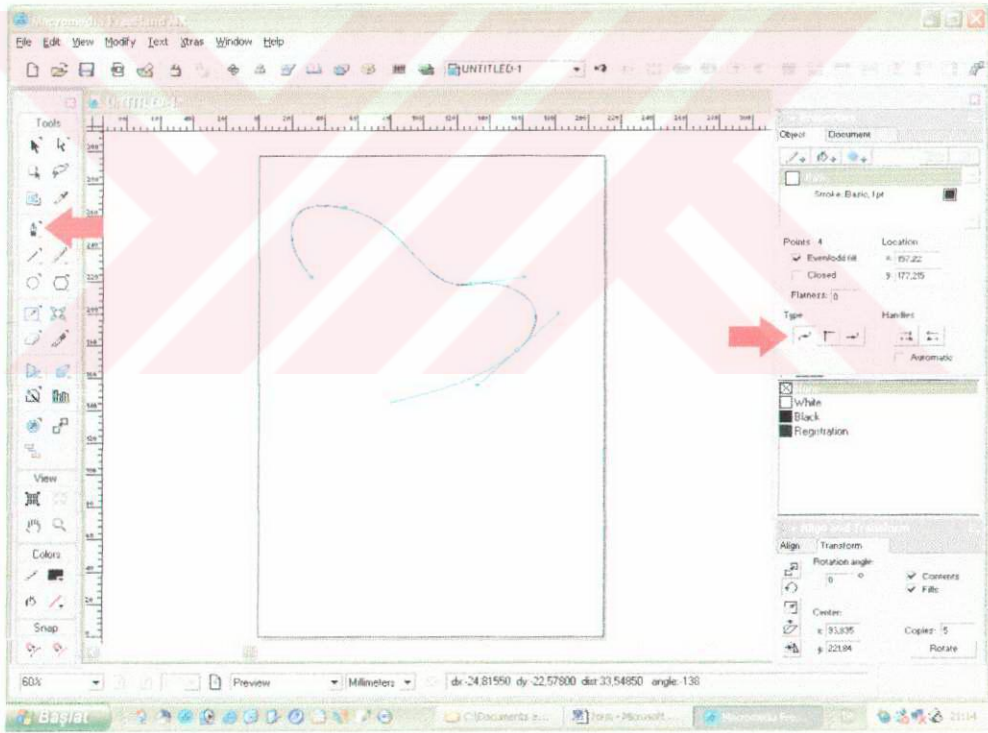
Resim 296

Çalışmaya, aynı şekilde farklı formların elde edilerek sayfa alanının dışında sağda biriktirilmesiyle devam edilir. Temel formlar ile ekleme ve çıkarımlar gerçekleştirilerek en az onbeş yeni form elde edilir. Ve daha sonra bu formlar ile yeni kompozisyonlar oluşturulur. Bu formlar düzenlenirken, negatif ve pozitif alanlar dengeli ve eşit olarak değerlendirilmesi gerekmektedir.



Resim 297

Başka bir çalışmada Freehand programı kullanılarak serbest form araştırmaları yapılacaktır. Resim 298'de soldaki okun işaret ettiği "Pen" aracı yardımıyla istenilen serbest form oluşturulur. Fare ile tıklayarak noktalar ve bu noktalar arasında çizgiler oluşturulur. Form, başlama noktasına ulaşıldığında tamamlanır. Noktaların iki yanında görünen çizgiler yönlendirme eğrileridir. Formun temel yapısını oluşturan noktaların üç farklı çeşidi bu yönlendirme eğrileri yardımıyla oluşturulur. Sağdaki okun işaret ettiği "Path" alanında bu çeşitler gösterilmektedir. Üç farklı farklı "path" noktası ile denemeler yapılmalı, bu sayede işlev farklılıkları anlaşılmalıdır. İstenilen formun doğru bir şekilde oluşturulabilmesi, pen aracına, path çeşitlerine ve yönlendirme eğrilerinin kullanımına hakimiyet ile mümkündür.



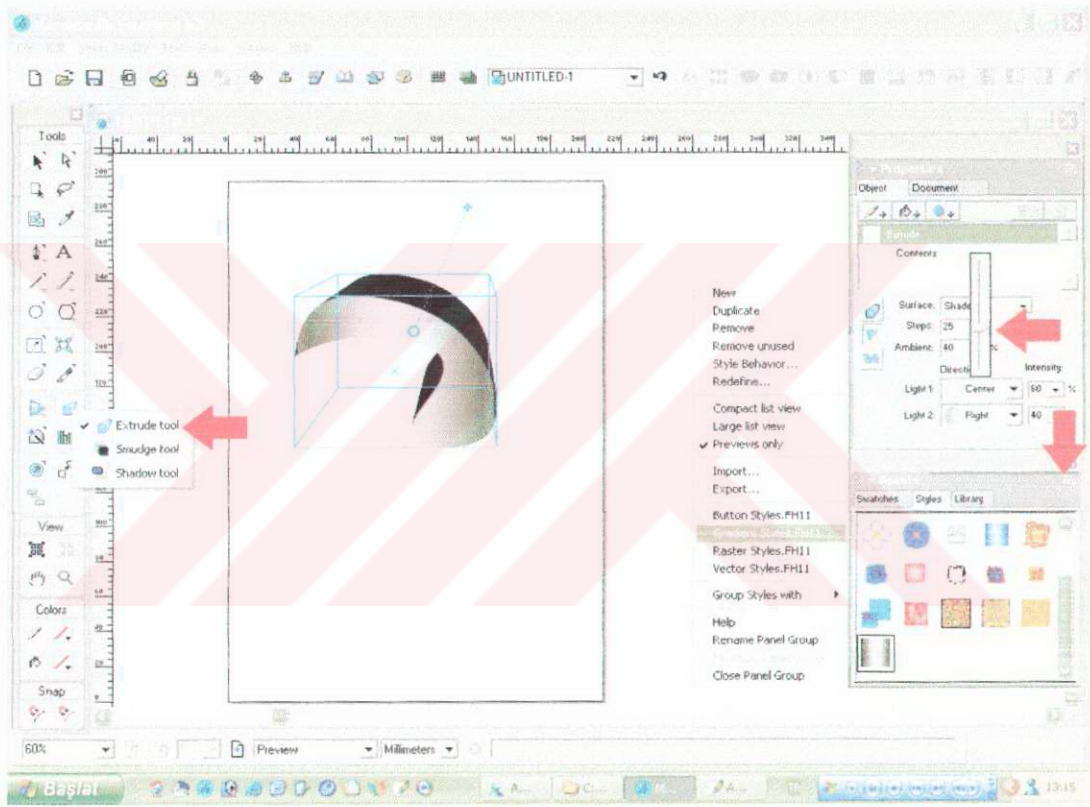
Resim 298

Form çizgisel olarak elde edildikten sonra sağdaki menülerden "Object" alanındaki boya kovası tıklanarak, iç alanı renk ile doldurulur.

4.2- Üç Boyutlu Form Araştırmaları

4.2.1- Macromedia FreeHand Programında Üç Boyutlu Form Çalışmaları

İstenilen form oluşturulduktan sonra Resim 299'da soldaki okun işaret ettiği "Extrude Tool" kullanılarak belli bir perspektif, yön ve kalınlıkta üçüncü boyuta ulaşılır. Formun kalınlığı, görüntü kalitesi, ışık ve gölge değerleri sağ üstteki okun işaret ettiği menüde değişiklikler ile gerçekleştirilir.



Resim 299

Form üzerinde degrade uygulanabileceği gibi "Styles" alanından istenilen efekt kullanılabilir. "Styles" menüsü aktif değil ise "Window" menüsünden seçilmek suretiyle açılabilir. "Styles" menüsüne programın sağlamış olduğu farklı seçenekleri eklemek amacıyla, sağ alttaki okun işaret ettiği alandan açılan menü kullanılabilir. Çok sayıda, farklı yapılarda formlar oluşturularak, aldıkları

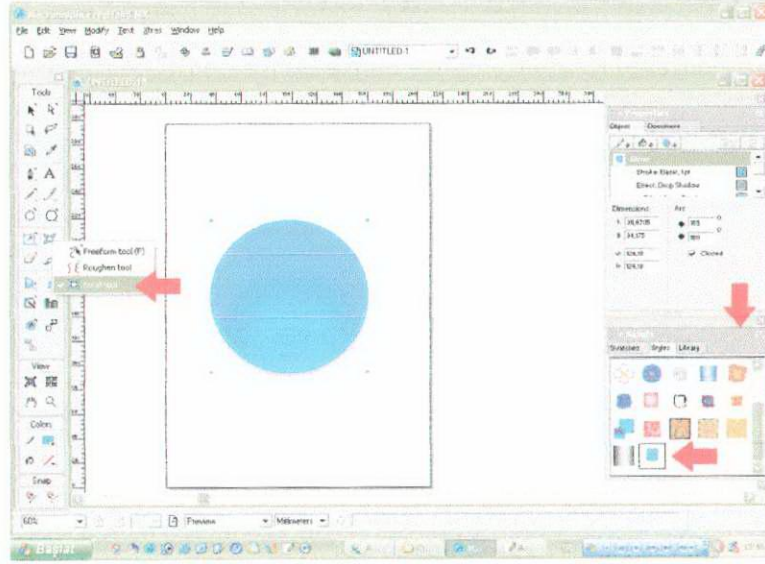
ıřık yn ve deęerleri deęiřtirilerek sayfa dzenlemesi oluřturulabilir. Formlar dzenlenirken ok serbest bir alıřma yapılabilceęi gibi, belli bir sistem ve dzen ierisinde de kompozisyon oluřturulabilir.



Resim 300

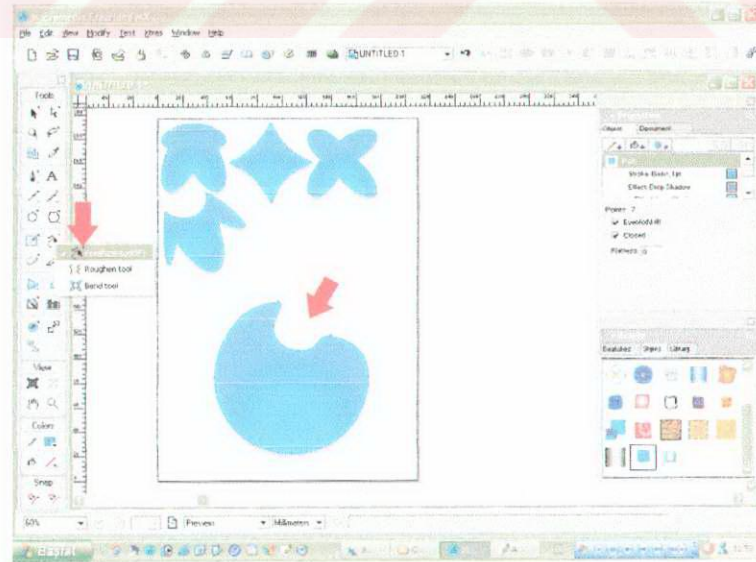
“ Bir formun plastik etkileri, form yapısında ıřıęın hareketi ile kazandırılan aık koyu deęerlerindeki sıranın yetkinlięi ile nem kazanır.”⁵

⁵ iler İnan, Soyut ve Somut Tasarım Olgusunda Anlatım Yntemleri, İstanbul, Maltepe Üni. 1998, s.38



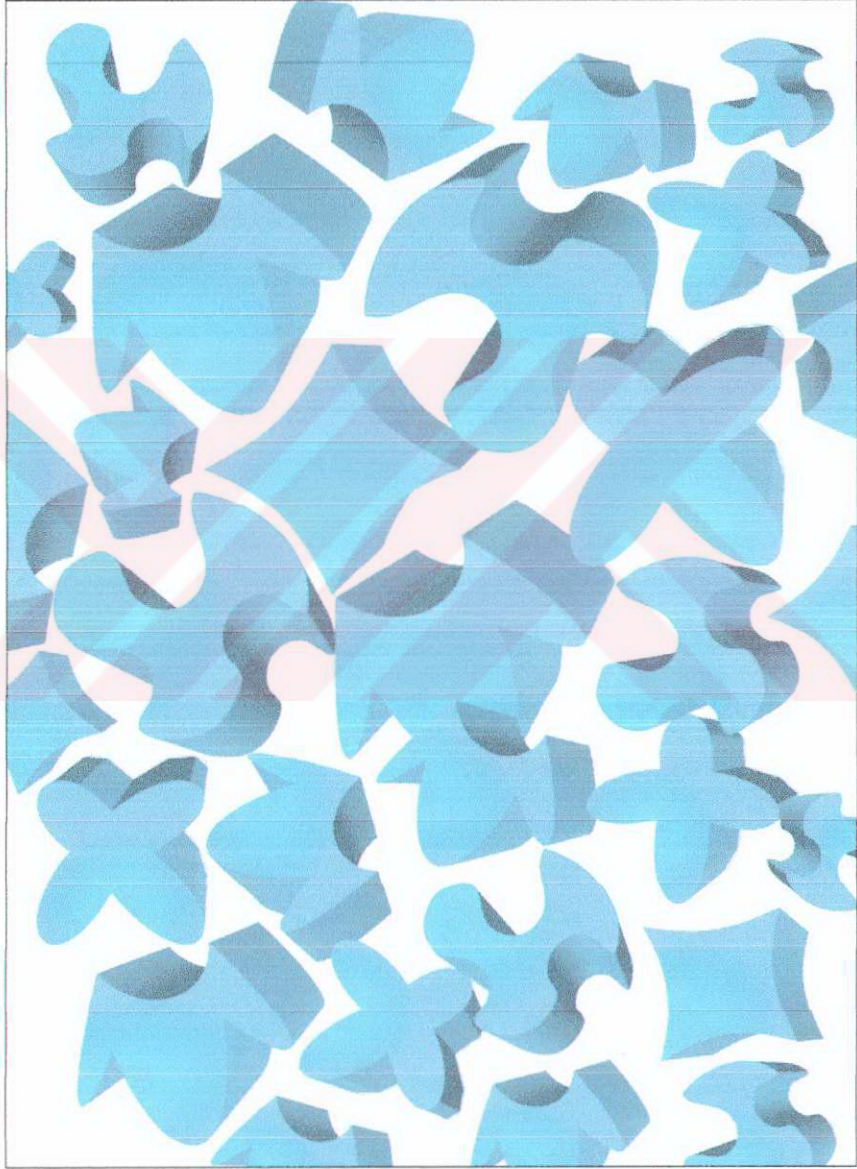
Resim 301

Yeni bir çalışmaya başlarken öncelikle bir daire formu oluşturulmuş ve içerisinde, sağdaki okların işaret ettiği “Styles” alanından seçilen bir efekt uygulanmıştır. Daha sonra soldaki okun işaret ettiği “Bend Tool” seçilerek daire formu üzerinde uygulanmıştır. Bu alandan ulaşılan üç araç da formların deformasyon işleminde kullanılmaktadır.



Resim 302

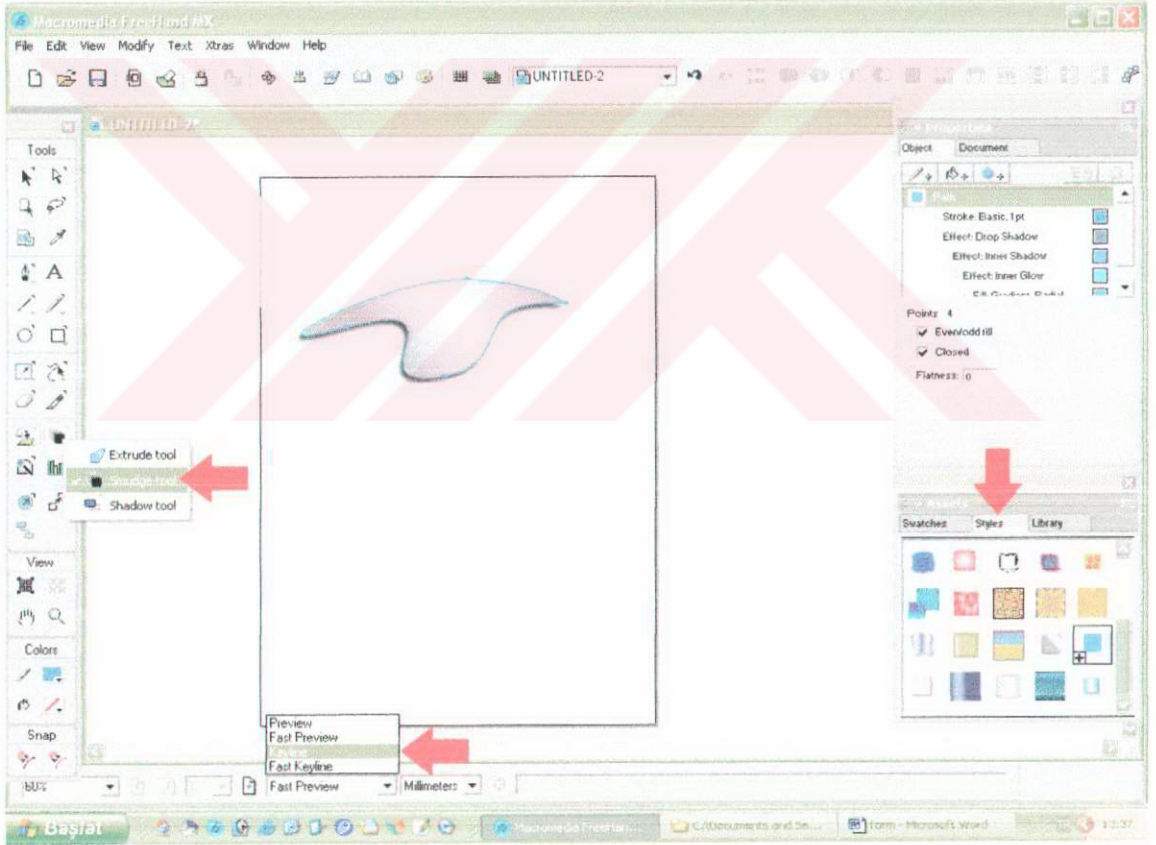
Resim 302’de soldaki okun işaret ettiđi “Bend, Freeform, Roughen Tool” araçları denenerek daire formu deformasyona uğratılmış ve bu sayede de bir çok yeni form elde edilmiştir. Elde edilen bu formlara “Extrude” aracı ile kalınlık değeri verilerek iki boyutlu yapıları, üç boyutlu bir yapıya kavuşmuştur.



Resim 303

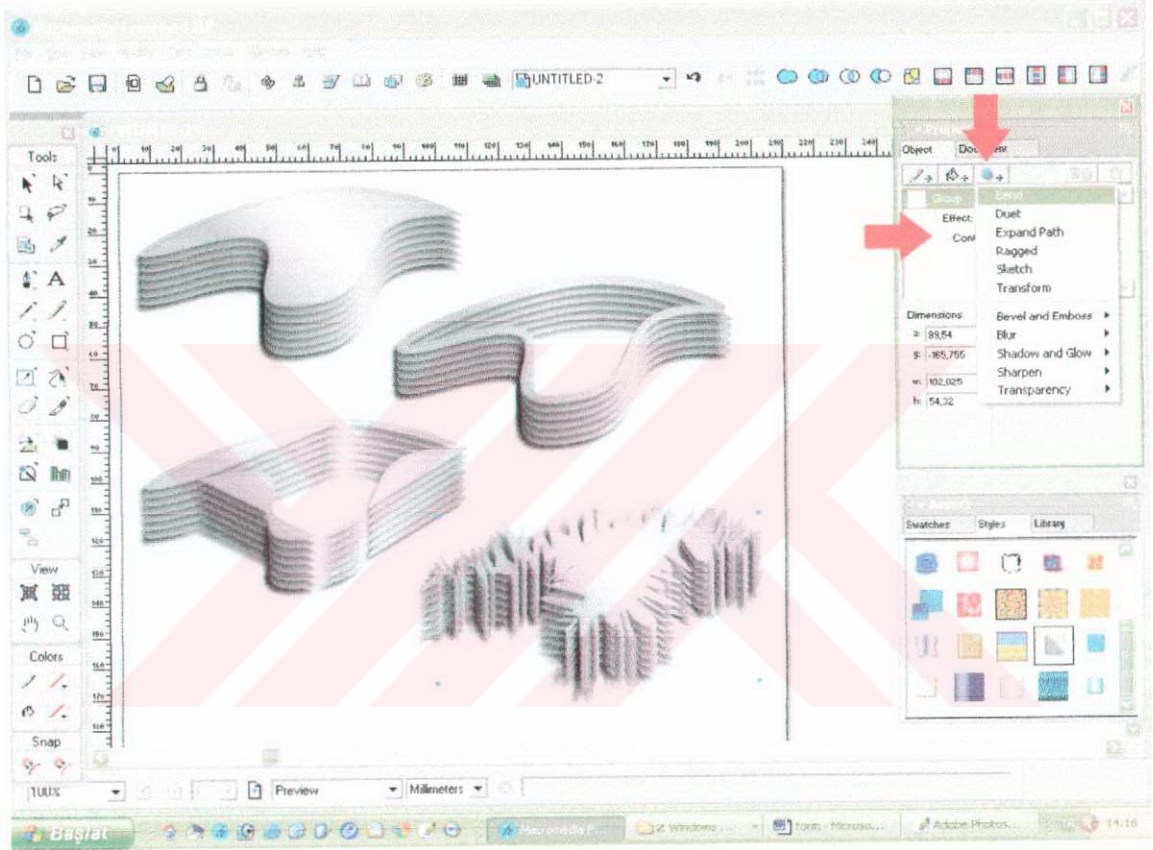
Yeni bir çalışma için istenilen form “Pen” aracı ile oluşturulmuş ve “Styles” alanından alüminyum efekti uygulanmıştır. Soldaki okun işaret ettiği “Smudge” aracı seçilerek, form üzerinde yukarıdan aşağıya doğru çekilerek formun üst üste çoğaltılması sağlanmıştır.

Bu çalışma esnasında efektlerin fazla olması sebebiyle bilgisayar yavaşlayabilmektedir. Bu sorun, çalışmaya “Keyline” modunda devam edilerek çözümlenebilir. Resim 304’de alttaki okun işaret ettiği alandan bu değişim gerçekleştirilir.



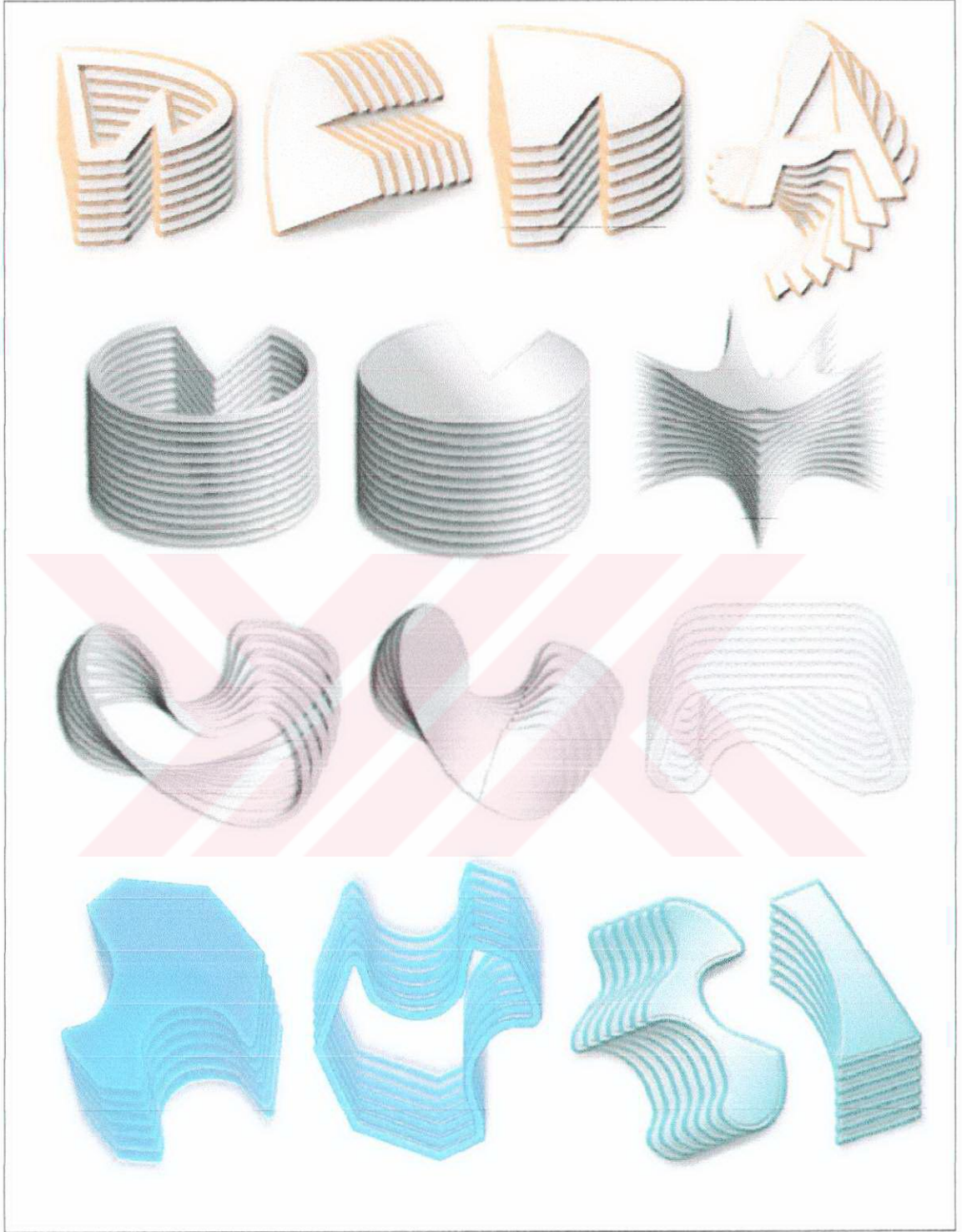
Resim 304

“Smudge” aracı uygulanmış olan form Resim 305’de görülmektedir. Daha sonra bu form dört kez kopyalanmıştır ve sağ üstteki okun işaret ettiği daire ikonuna tıklamak suretiyle açılan menüden seçilen sırasıyla “ Bend, Expand Path, Ragged ve Sketch” araçları uygulanmıştır.

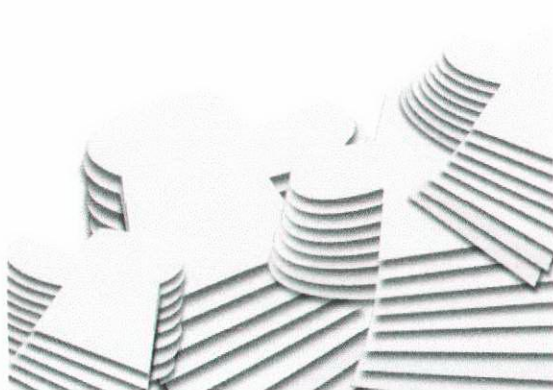


Resim 305

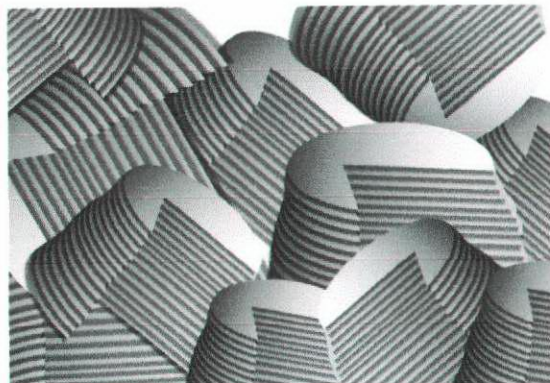
Bu çalışmada, oluşturulmuş yüzeysel formun, birim olarak tekrarından hacimsel bir yapıya varılmıştır. Birimlerin tekrarı esnasında boyut ve yön değişiklikleri ile farklı ritimsel kütleler elde edilebilir. Yeni ve fiziksel yapı farlılıkları gösteren yüzeysel formlar üretilerek bu çalışma tekrarlanabilir.



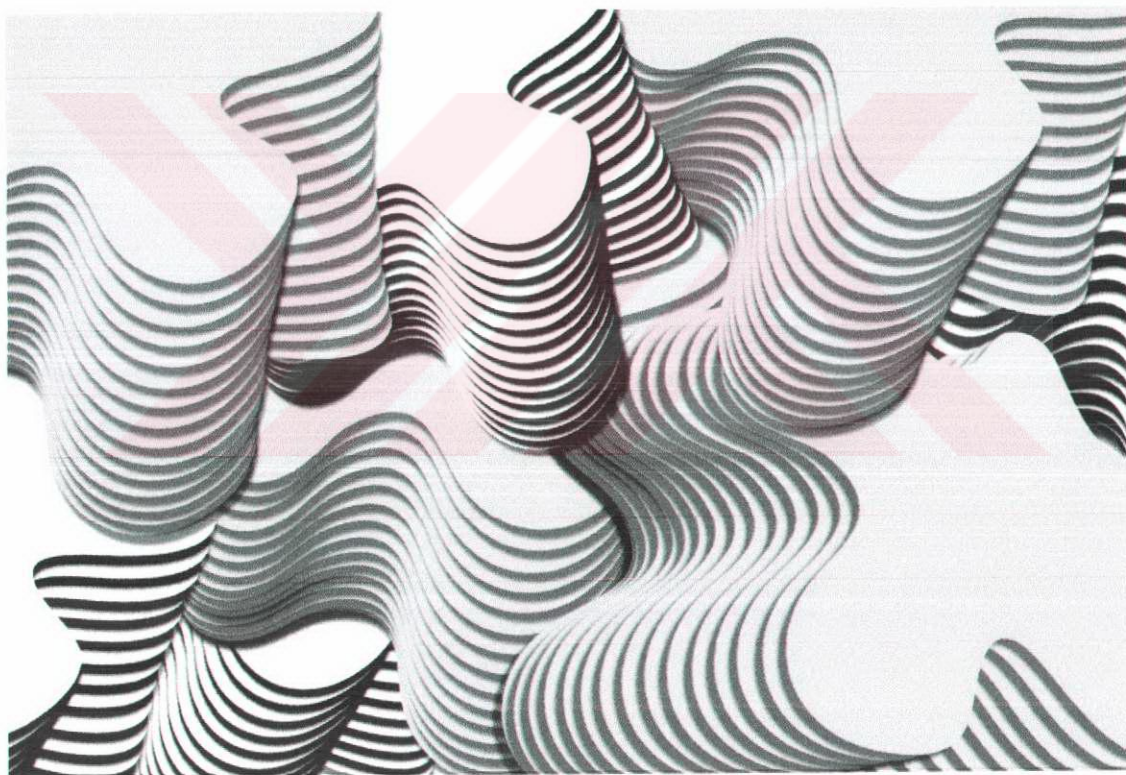
Resim 306



Resim 307

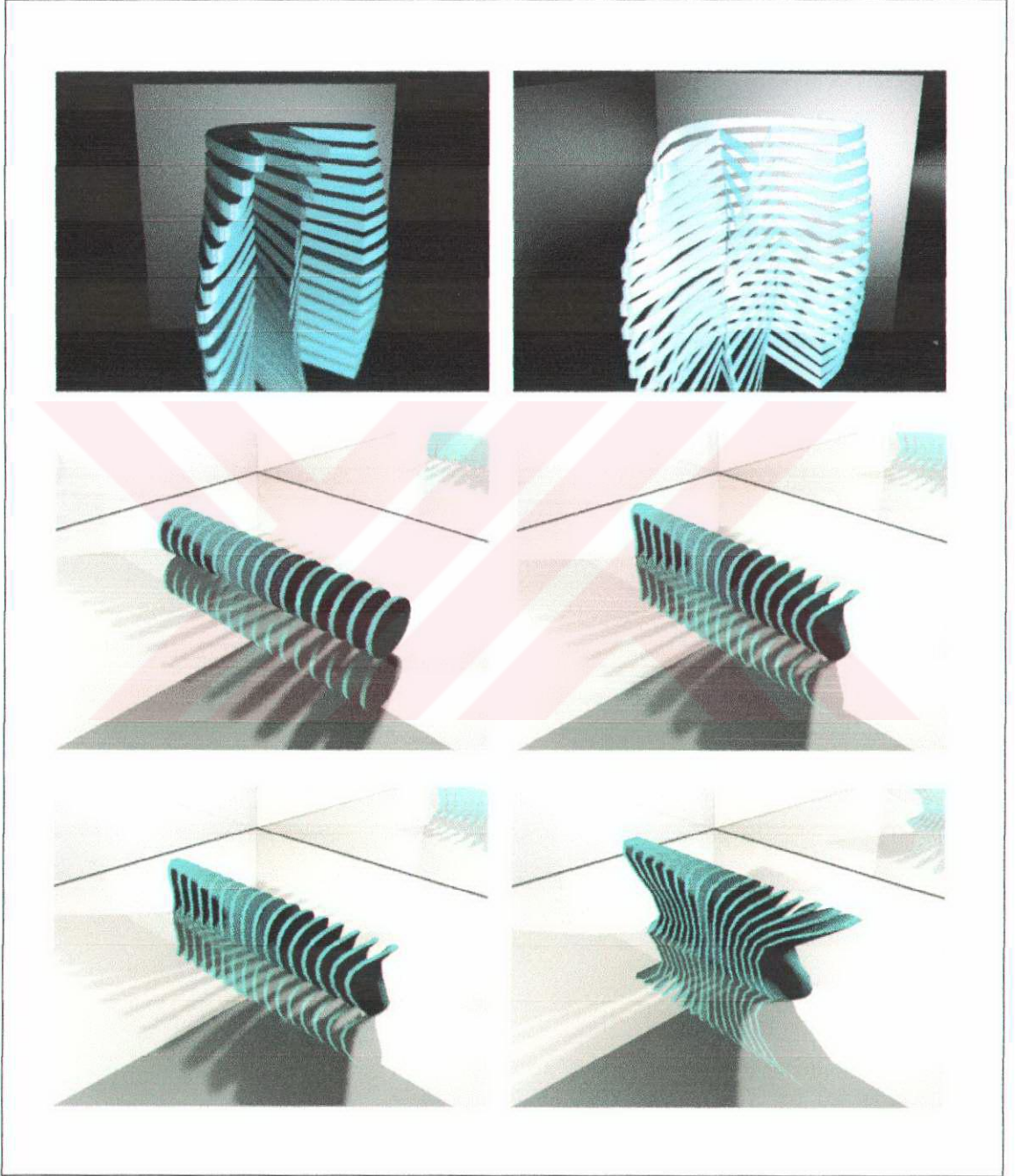


Resim 308

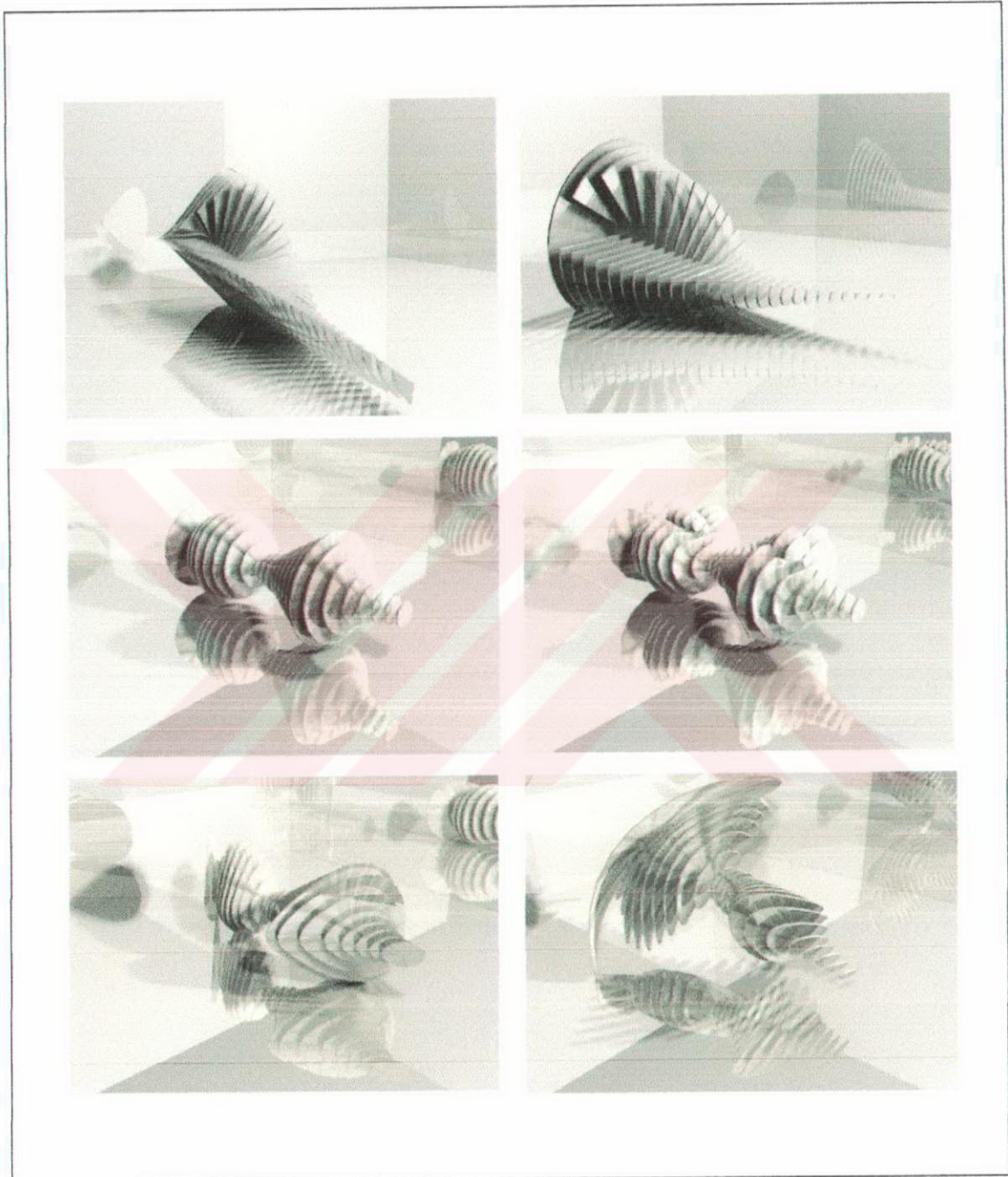


Resim 309

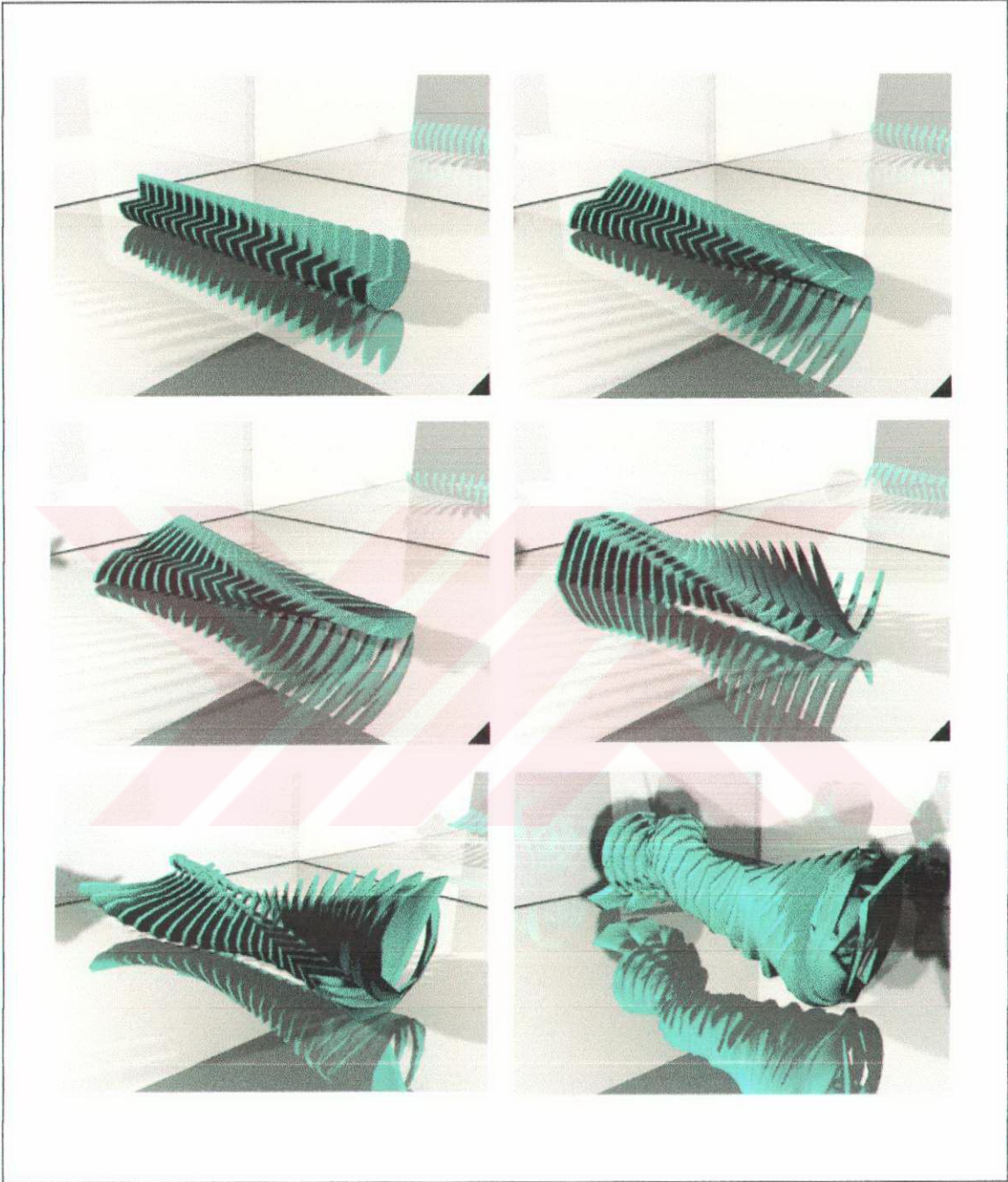
4.2.2- Autodesk 3ds Max Programında Üç Boyutlu Form Çalışmaları



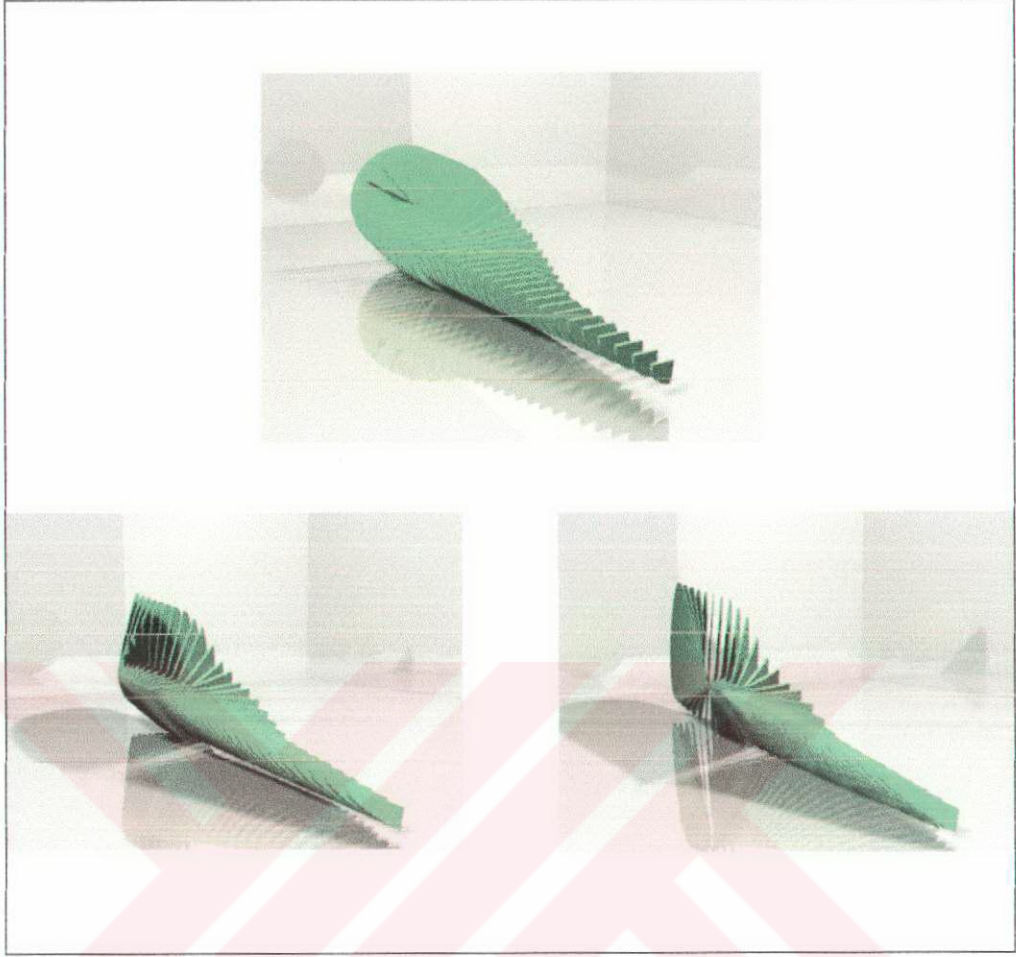
Resim 310



Resim 311



Resim 312



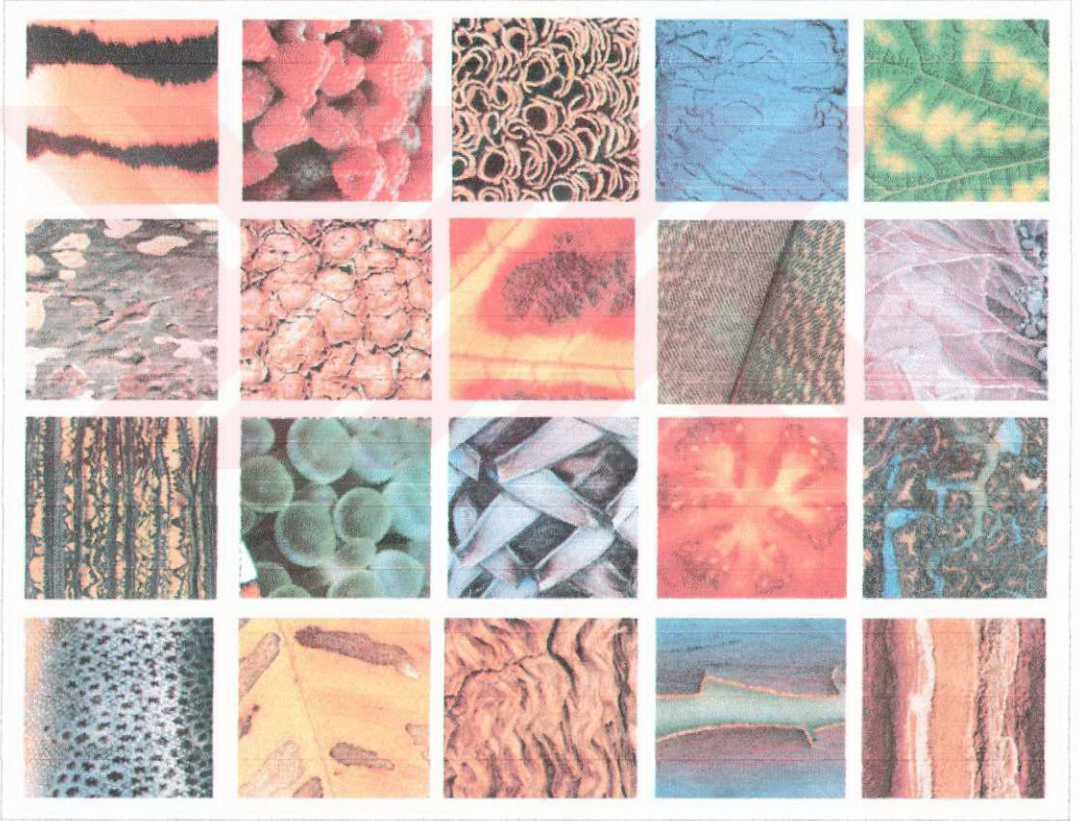
Resim 313

Yüzeysel formların birim olarak tekrarı ile oluşturulacak hacimsel form çalışmaları, farklı programlar ile yürütülebilir. Resim 307-309'da görülmekte olan çalışmalar Adobe Photoshop programı kullanılarak oluşturulmuştur. Formların tekrarı ile hacimsel bir birim meydana getirilmiş ve bu birimin tekrarında da boyut ve yön farklılıkları ile kompozisyonlar oluşturulmuştur.

Resim 310-313'de görülen çalışmalar ise 3D Max programı kullanılarak elde edilmiştir. Yüzeysel formlar tekrarlanırken belli bir düzen ve sistem içerisinde fiziksel değişikliklere uğratılmış ve daha sonra da bütünü oluşturan hacimsel form kademeli olarak deforme edilmiştir.

5- DOKU

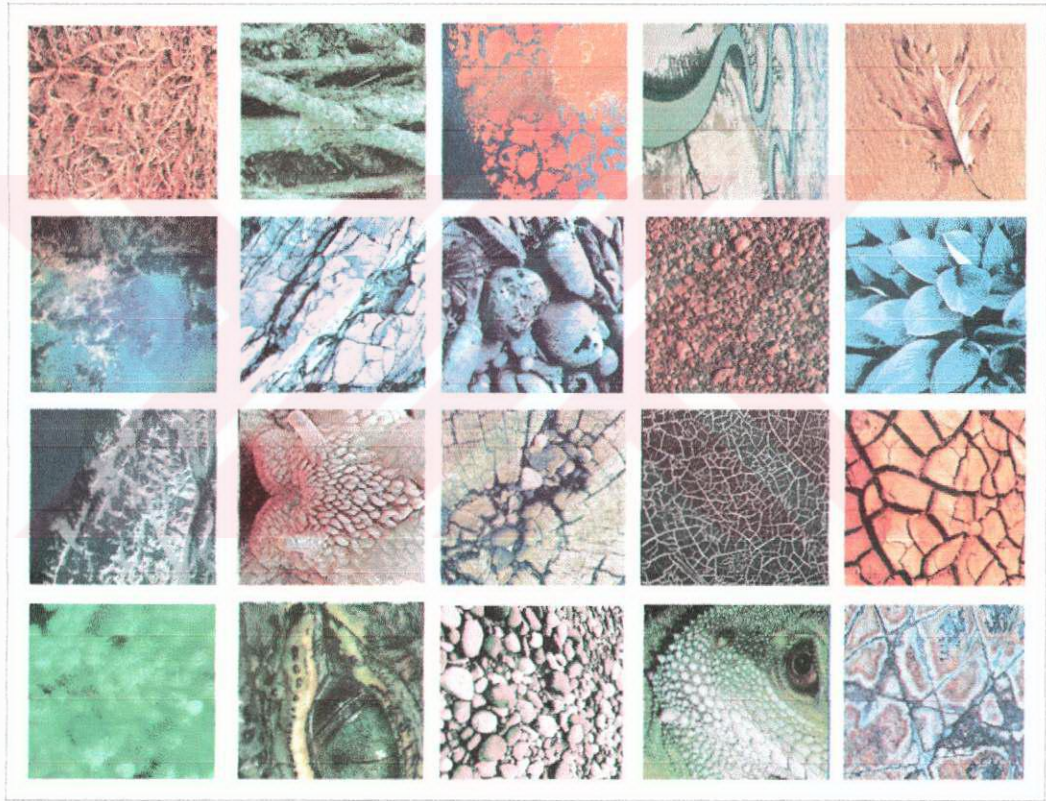
Doku, doğal ve yapay objelerin dış yapılarını meydana getiren birimlerin oluşturduğu sistemlerdir. Bu birimsel sistemler doğal yada yapay olsun nesnelerin karakteristik yapılarını oluştururlar. Nesnelerin dış yüzeyini kaplayan dokular çok çeşitlilik göstermektedirler. Bu yapı farklılıkları görme ve dokunma duyuları üzerinde farklı psikolojik etkiler oluşturabilir. Bir dokuyu oluşturan birimler genelde birbirine eş yada, çok yakın karakterlerde olabilmektedirler. Bu birimlerin tekrarları ve diziliş sistemleri de çok çeşitlilik göstermektedir.



Resim 314 (Doğal Doku)

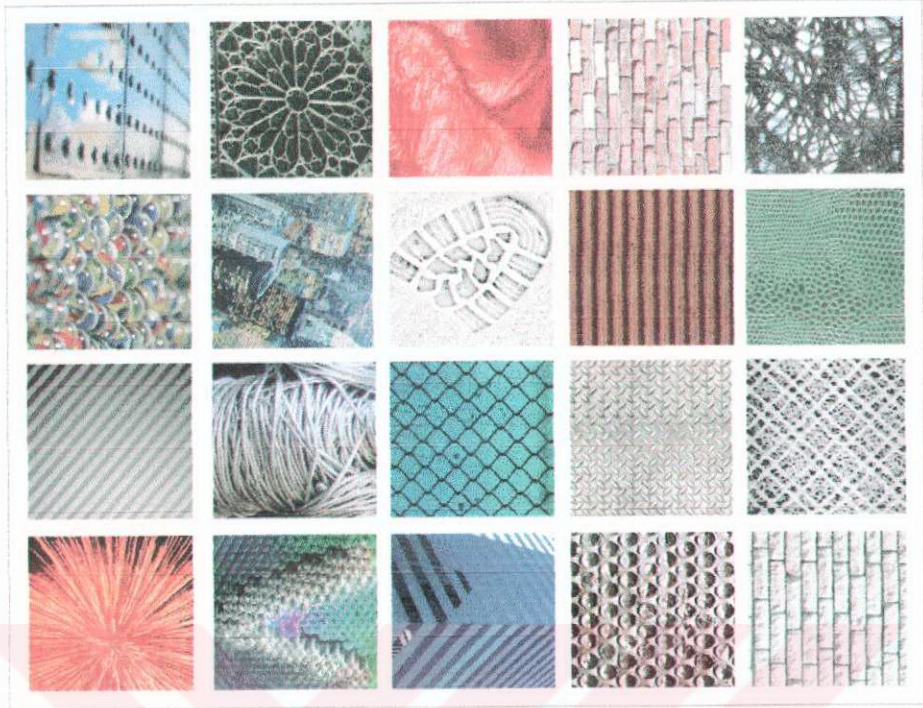
Doku çeşitleri, öncelikle doğal dokular ve yapay dokular olmak üzere ikiye ayrılabilirler. Doğada bulunan tüm canlı ve cansız nesnelerin dış yüzeyini

kaplayan dokusal yapıları işlevsel bir sebebin sonucunda oluşmuştur. Bir balığın dokusunu oluşturan pulların diziliş sistemi, travertenin katmanlarının dokusu, ağaçların her birinin gövdesini kaplayan dokuların farklılıkları tamamen yaşamsal varlıklarının gerekliliği sonucunda oluşmuşlardır. Zaman ve işlev dokusal farklılıkları oluşturan başlıca etmenlerdir. Bir kaya parçasının yada çakıl taşının oluşum sürecinde zaman ve çevresel faktörler ne denli önemli ise, bir kuşun uçuşmasını sağlaması bakımından, kanatlarını oluşturan tüylerinde yapısı o denli önemlidir.

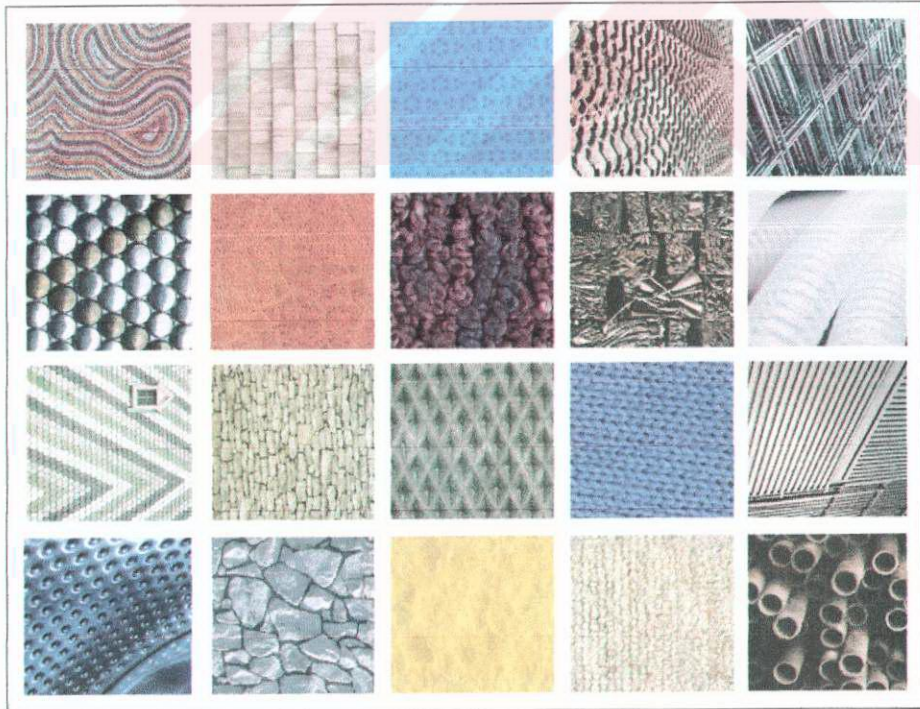


Resim 315 (Doğal Doku)

Yapay dokuları meydana getiren birimlerin tekrarlanma sistemlerinde matematiksel düzenlemeler daha fazla göze çarpmasına karşın doğal dokuların birimsel sistemleri daha karmaşık bir yapıdadır.



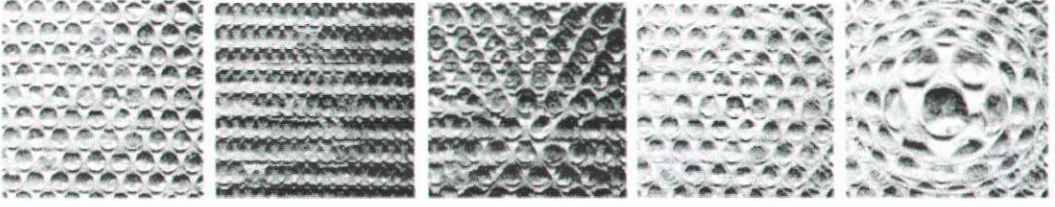
Resim 316 (Yapay Doku)



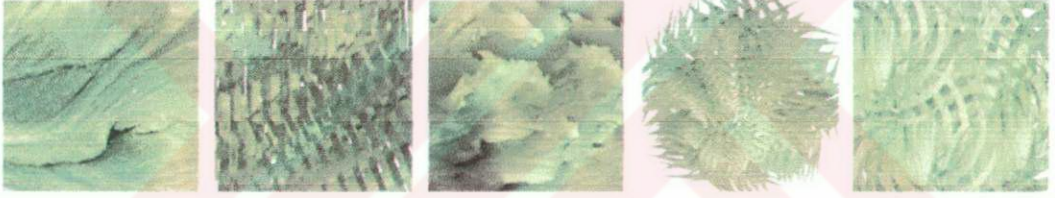
Resim 317 (Yapay Doku)

5.1- Adobe Photoshop Programında Doku Çalışmaları

Dijital ortamın olanakları ile üretilecek doku çalışmaları kapsamında yaratıcılığın sınırları programların olanakları ile zorlanacak ve şaşırtıcı hatta şok edici sonuçlara ulaşılabacaktır.



Resim 319



Resim 320

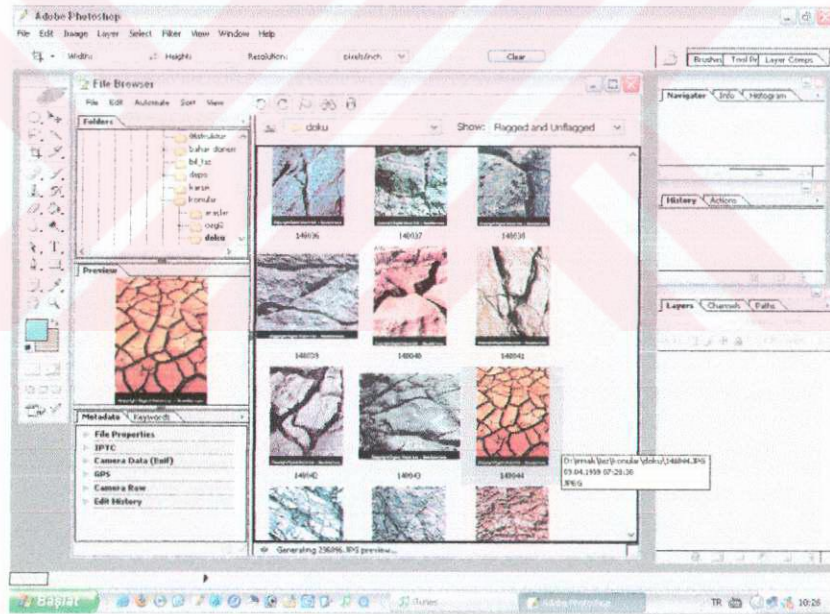


Resim 321

Yukarıda görülen örneklerde, ilk karede bulunan doku fotoğrafı, Adobe Photoshop programı ile farklı düzenlemelerde yeniden oluşturulmuştur. Resim 319'da ilk karedeki dokusal ayrıntı, 2. karede kopyalanarak biraz kaydırılmış, 3. karede kopyalanıp büyütülmüş, 4. ve 5. karede "Spherize" efekti uygulanmıştır.

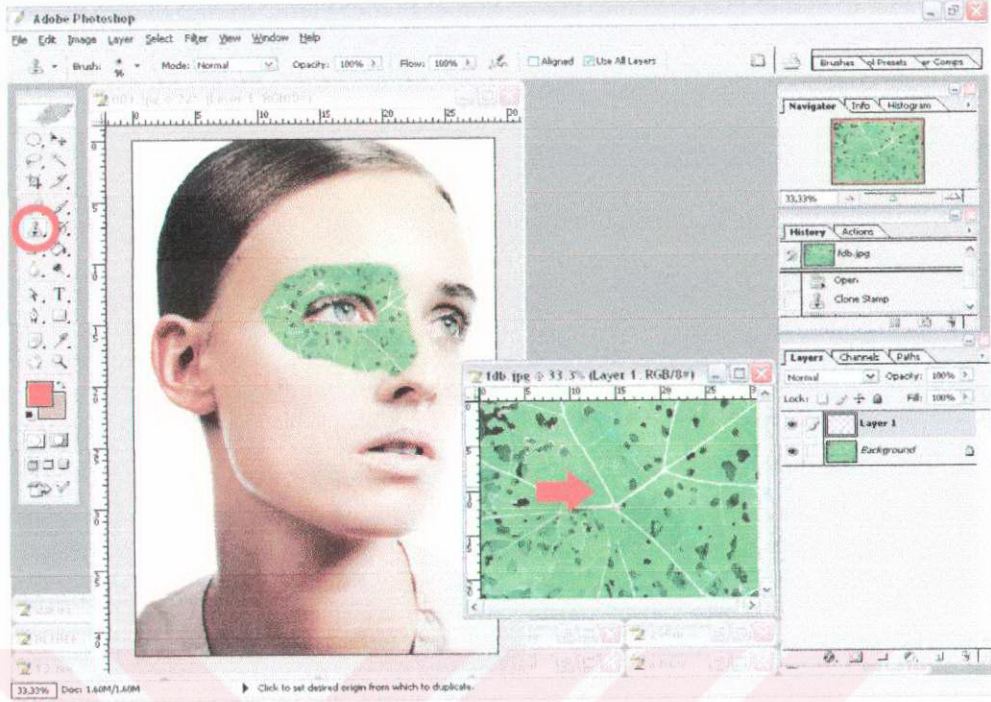
Resim 320 ve 321’de de ilk karedeki resimden seçim alanları tekrar tekrar kopyalanarak renk değişiklikleri ile yeniden düzenlenmiştir. Dijital ortamın sağlamış olduğu olanaklar ile optik etkili doku düzenlemeleri oluşturmak oldukça kolay olmaktadır. Kopyalanan katmanlar ve bu katmanlar arasındaki geçiş düzenlemeleri ile büyütme-küçültmeler optik etkili yeni doku oluşumları sağlamaktadır. Bkz. Resim 319-321

Dijital ortamda uygulanacak çalışmalar için öncelikle çok sayıda doku fotoğrafına ihtiyaç duyulmaktadır. Dijital fotoğraf makinelerin bir çoğunun makro çekime olanak sağlaması birçok işlemin bertaraf edilmesini sağlamıştır. Bilgisayar ortamında, çekilen bu doku fotoğrafları çeşitlerine göre arşivlenerek zamandan tasarruf edilecektir.



Resim 322

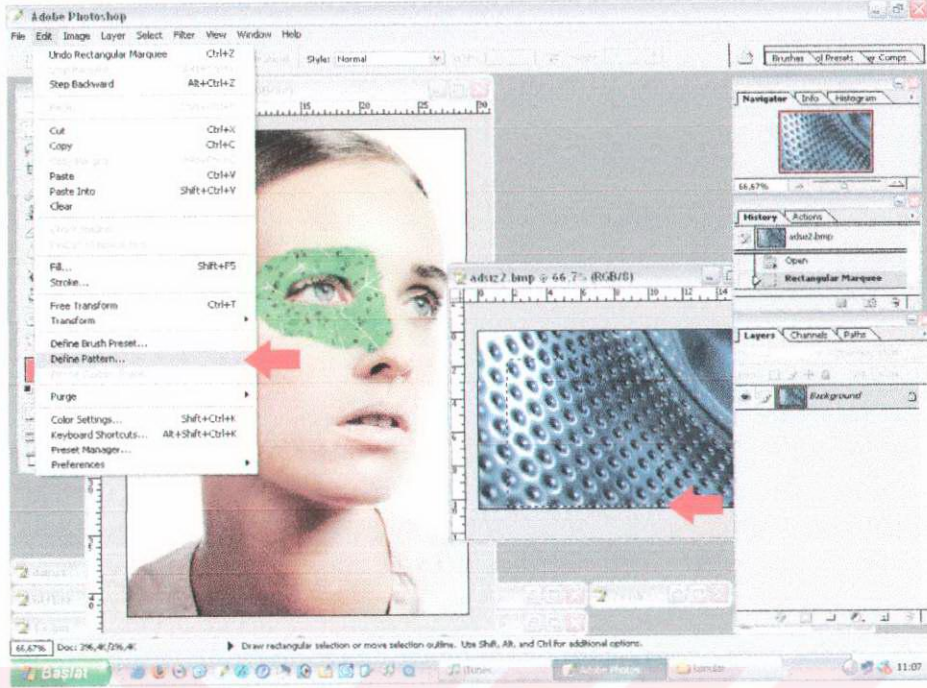
Örnek çalışmaları oluşturmak amacıyla öncelikle arşivden istenilen dokular seçilerek Adobe Photoshop programında açılır. Bunun için programın "File Browser" aracının kullanılması tavsiye edilebilir.



Resim 323

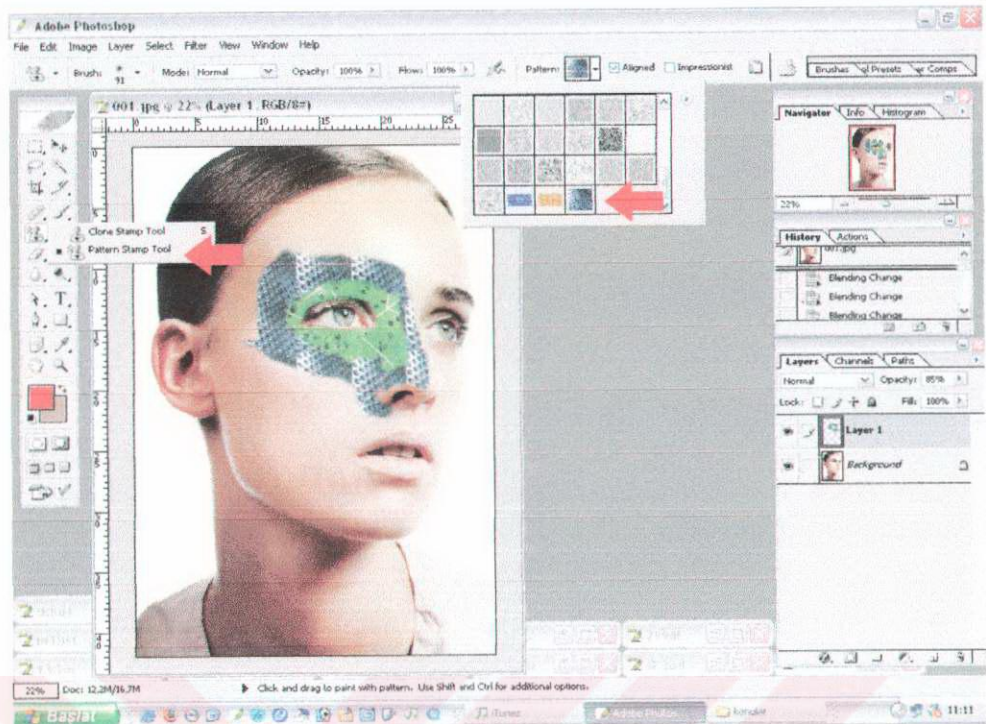
Üzeri farklı dokular ile kaplanmak üzere Resim 323'de bir portre fotoğrafı açılmıştır. Daha sonra portrenin üzerine kaplamak amacıyla istenilen sayıda doku fotoğrafı açılmıştır. Portre fotoğrafı "Background"da kalacak şekilde yeni bir "Layer" açılır. Daha sonra taşımak istenilen doku fotoğrafına gelerek Resim 323'de solda daire içerisine alınmış olan "Clone Stamp" aracı seçilir. Bu araç istenilen dokuyu, başka bir alana taşımaya yaramaktadır. Resimdeki okun işaret ettiği gibi bir alandan taşınmak istenilen doku klavyenin "ALT" tuşuna basılmak suretiyle seçilerek portrenin üzerindeki yeni oluşturulmuş katmana uygulanır.

Not: Burada "Clone Stamp" aracı kullanılırken üst barda bulunan opsiyonlarından "Use All Layers" kutucuğunun işaretli olması gerekmektedir. Çünkü ancak bu sayede farklı dokümanlar üzerindeki doku transferleri olanaklı hale gelmektedir.

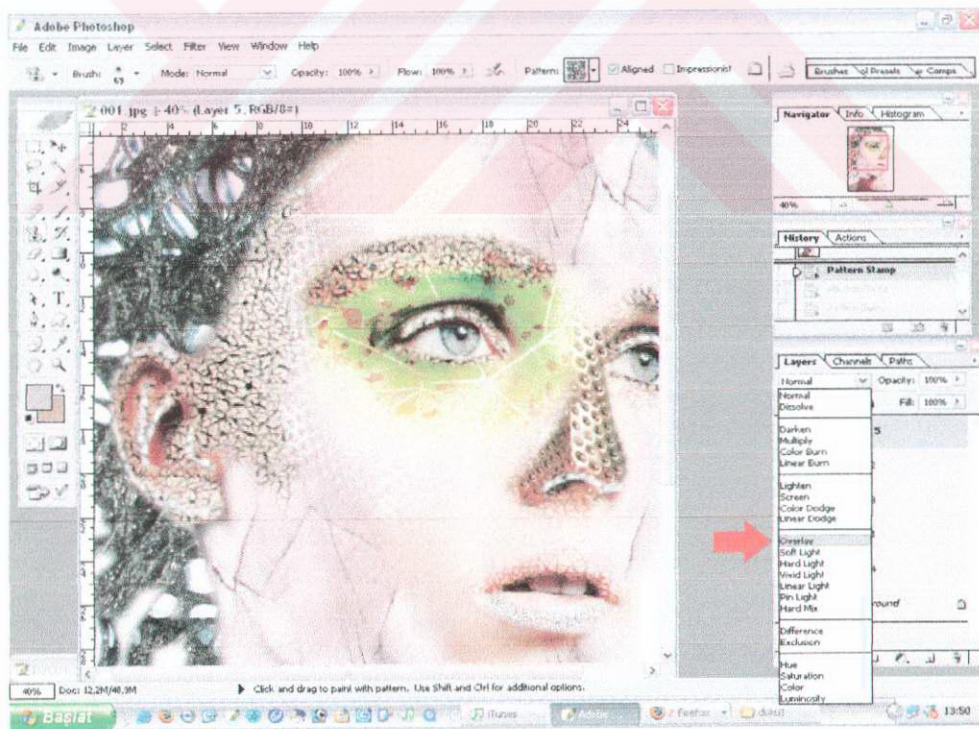


Resim 324

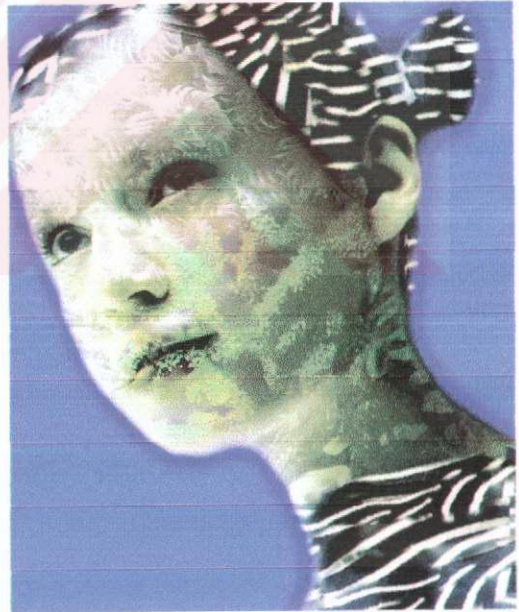
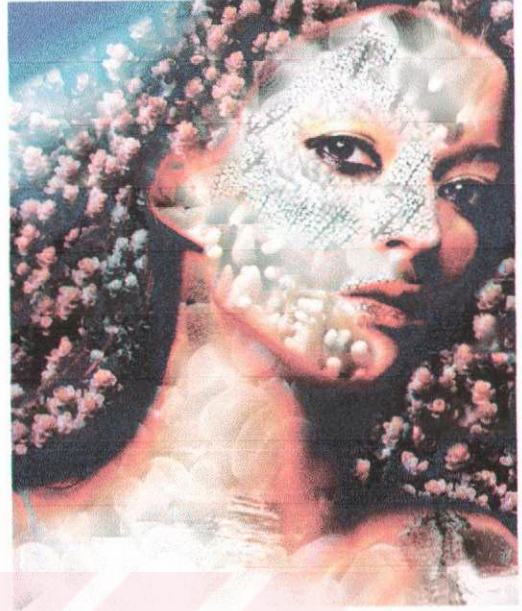
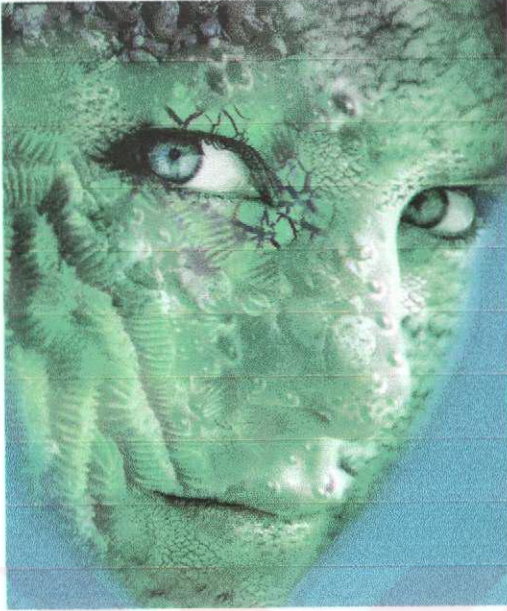
Programın olanaklarından biride kendi içerisinde farklı dokuları barındırabilmesi ve istenildiği zaman kullanılabilmesidir. Bu amaçla herhangi bir görsel malzemenin istenilen parçası seçilerek Resim 324'de bulunan soldaki okun işaret ettiği "Edit Define Pattern" e basılır. Bu sayede seçili olan görüntü programın "Pattern" bölümünde saklanır. Bu dokuların kullanılması amacıyla Resim 325'de soldaki okun işaret ettiği "Pattern Stamp" aracı seçilir. Bu araç ile programla birlikte gelen dokular yada eklenmiş olan dokular kullanılabilir. Bu dokulardan birini seçmek amacıyla Resim 325'de sağ üstte bulunan okun işaret ettiği alana basılması gerekmektedir. İstenilen doku seçildikten sonra portre üzerinde resimdeki gibi uygulanmıştır. Bu işlem farklı dokular ile tekrarlanarak portrenin tüm yüzeyi dokulu bir yapıya kavuşturulabilir. Bu işlem yapılırken kaplanan dokunun tamamen opak olması, portrenin plastik değerini kaybetmesine sebep olacağından, Resim 326'da sağda bulunan okun işaret ettiği alandaki katmanlar arası geçiş efektleri ve "Opacity" ayarları değiştirilerek dokuların birbirlerine kaynaştırılması sağlanmalıdır.



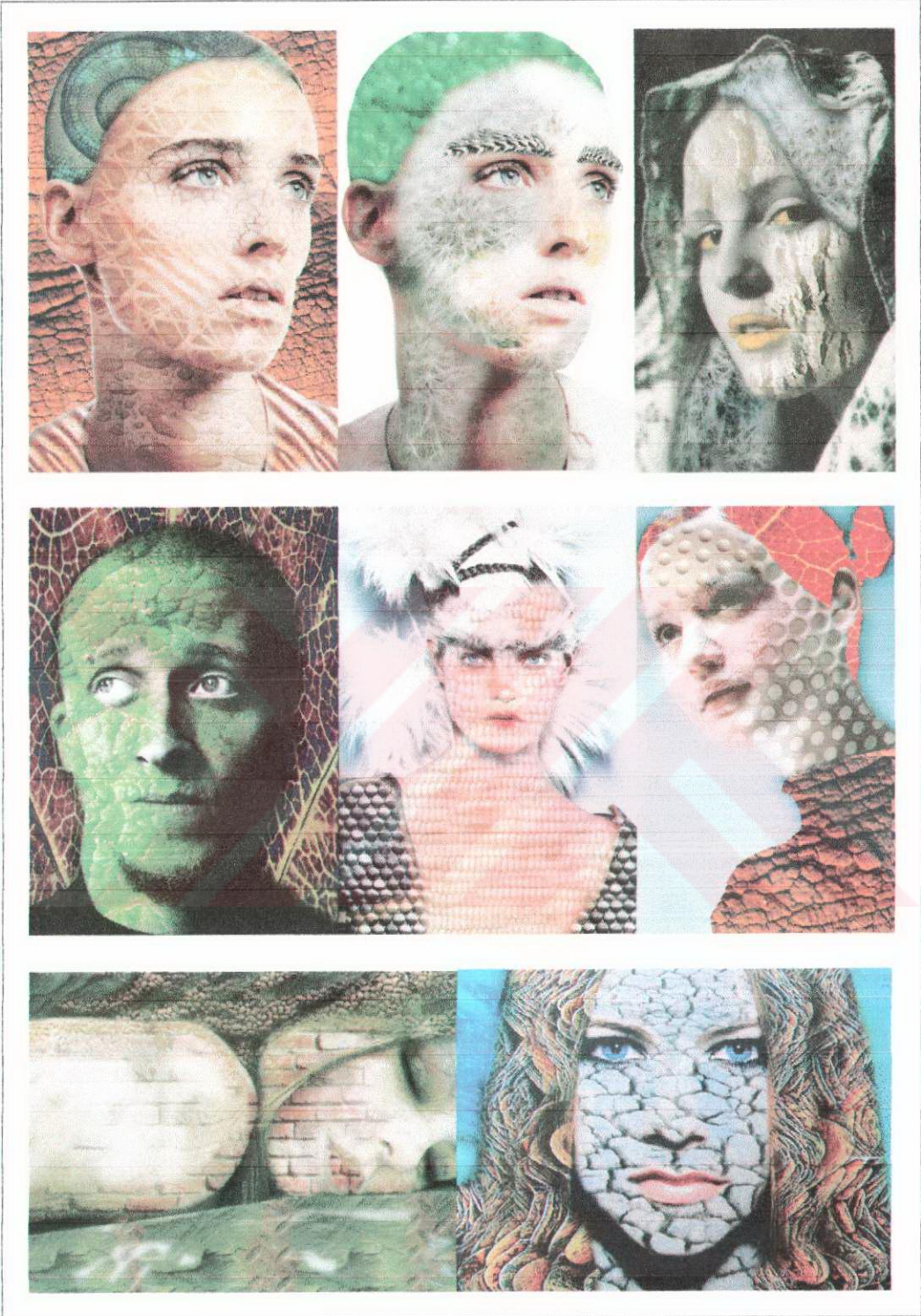
Resim 325



Resim 326

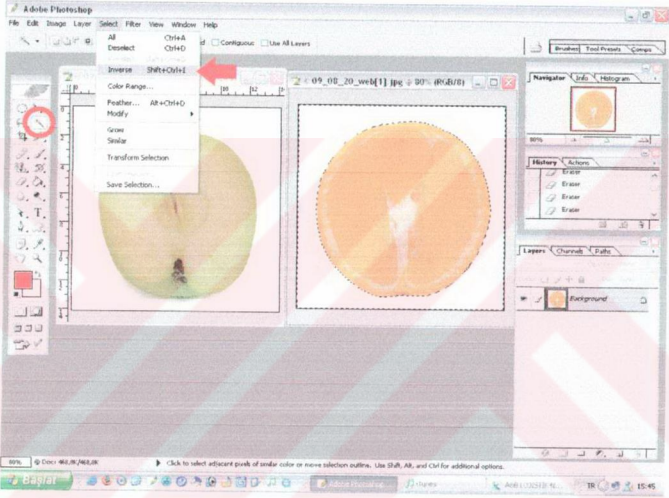


Resim 327



Resim 328

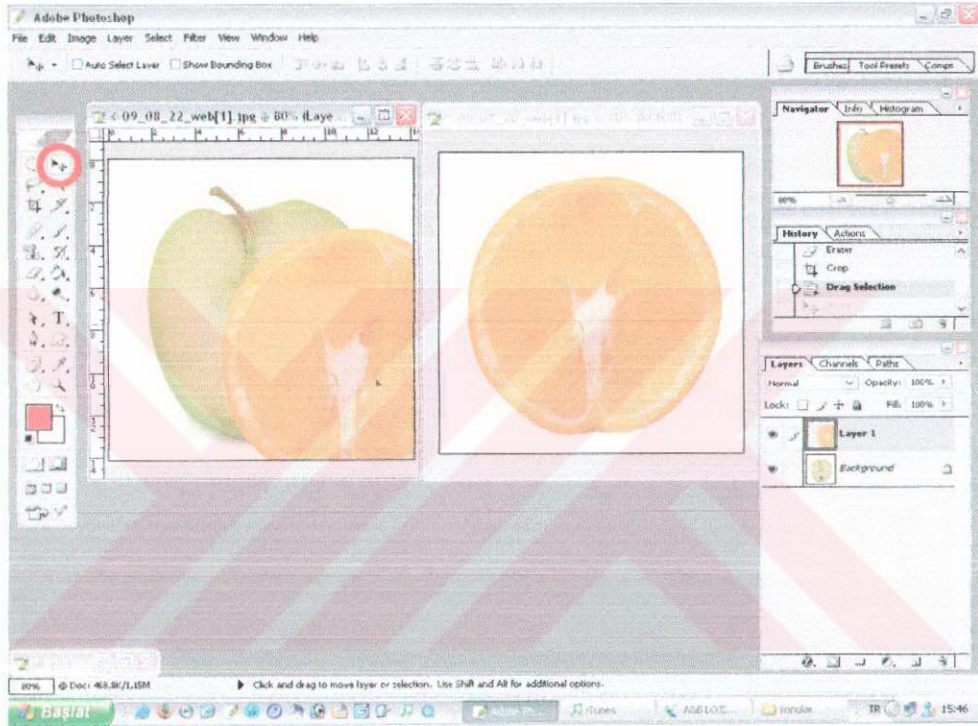
Dijital ortamda doku konusunda, yaratıcılığı geliştirici, sınırları zorlayıcı, şok edici hatta esprili ödevlerin üretilmesiyle öğrencilerin bilinçlerindeki kalıpların yıkılması ve bu sayede de daha geniş bir hayal gücüne kavuşmaları sağlanmalıdır. Teknik imkanlar eğitimciler tarafından öğretilirken, ödevlerdeki sınırlamalar da minimumda tutulmalıdır.



Resim 329

Örnek çalışmalarda, bir meyveye farklı bir meyvenin dokusu kaplanarak esprili bir anlatım oluşturulacaktır. Bu çalışma için gerekli olan meyve fotoğrafları dijital fotoğraf makinesi yardımıyla çekilerek kullanılacak bilgisayarlara aktarılmalıdır. Burada elma görüntüsü portakal dokusuyla kaplanmak üzere iki doküman açılmıştır. Portakal görüntüsünün etrafındaki beyaz alan "Magic Wand" (Resim 329'da daire alan içerisinde bulunan) aracı ile dokunmak suretiyle seçilmiştir. Bu araç renklerin kontrast değerlerine göre seçim yapmaktadır.

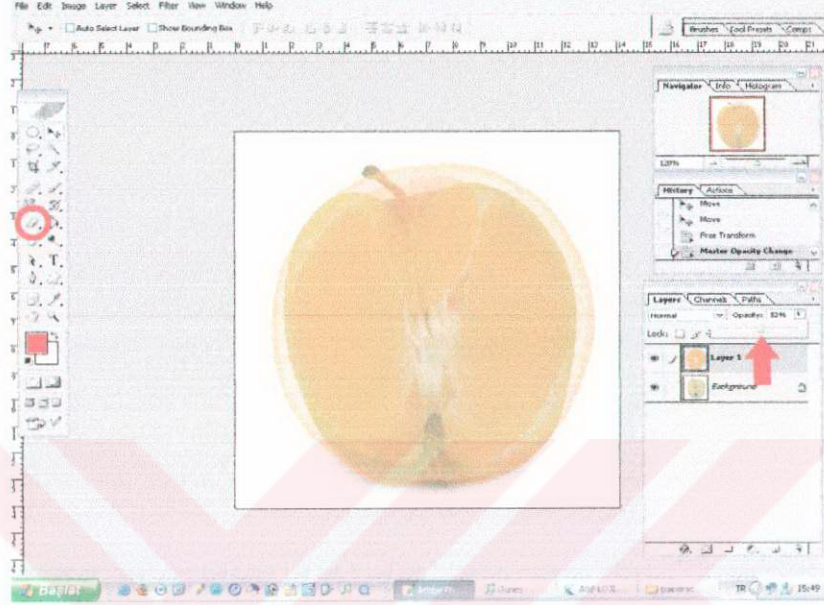
Burada da portakalın turuncusu ile arka plandaki beyaz alanın birbirinden tamamen ayrı olması seçimi olanaklı kılmıştır. Portakal formunun seçimine ihtiyaç duyulması sebebiyle seçimin tersini uygulamak amacıyla Resim 329'da sağ üstte bulunan okun işaret ettiği "Select – Inverse" tıklanır. Bu işlem Shift+Ctrl+I klavye kestirmesi ile de yapılabilir. Bu şekilde portakal seçimi tamamlanmıştır.



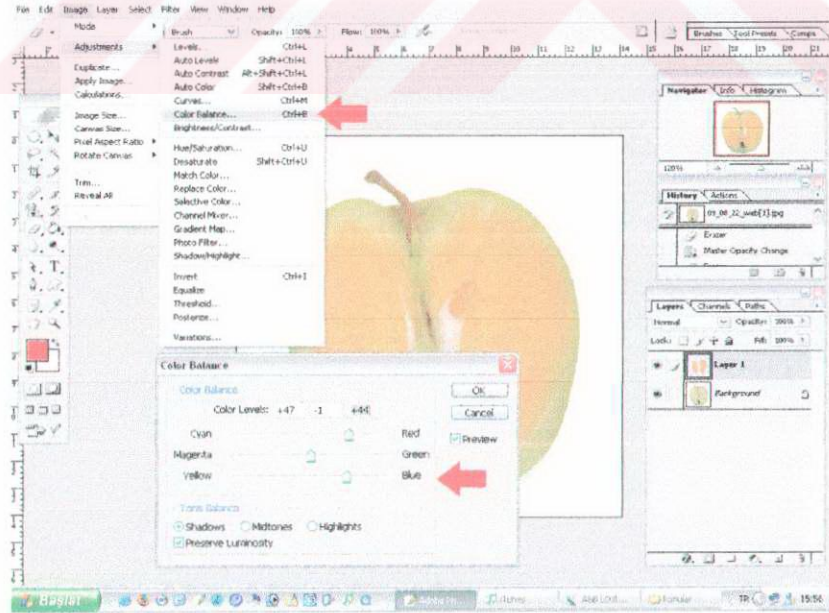
Resim 330

Portakal görüntüsünü elmanın üzerine taşımak amacıyla Resim 330'da daire içine alınmış olan "Move" aracı seçilerek taşıma işlemi gerçekleştirilmiştir. Portakal elmanın tam üzerine oturtulmalıdır. Taşınan portakal görüntüsünün ayrı bir "layer"da bulunması sayesinde "Opacity" ayarı düşürülebilmektedir. Bkz. Resim 331 Resimde gerekli alanlar silindikten sonra opasite tekrar arttırılacaktır. Silme işlemi için resimde daire alanının içerisinde bulunan "Eraser" aracı kullanılacaktır. Silgi aracıda aynı fırça gibi kullanılmaktadır. Programın kullandığı

bütün fırçalar aynı zamanda silgi olarak ta kullanılmaktadır. İşleme uygun fırça ayarlamaları yapıldıktan sonra silme işlemi gerçekleştirilir. (Nokta ve çizgi konularında fırçalar ile ilgili kapsamlı bilgi bulunmaktadır.)

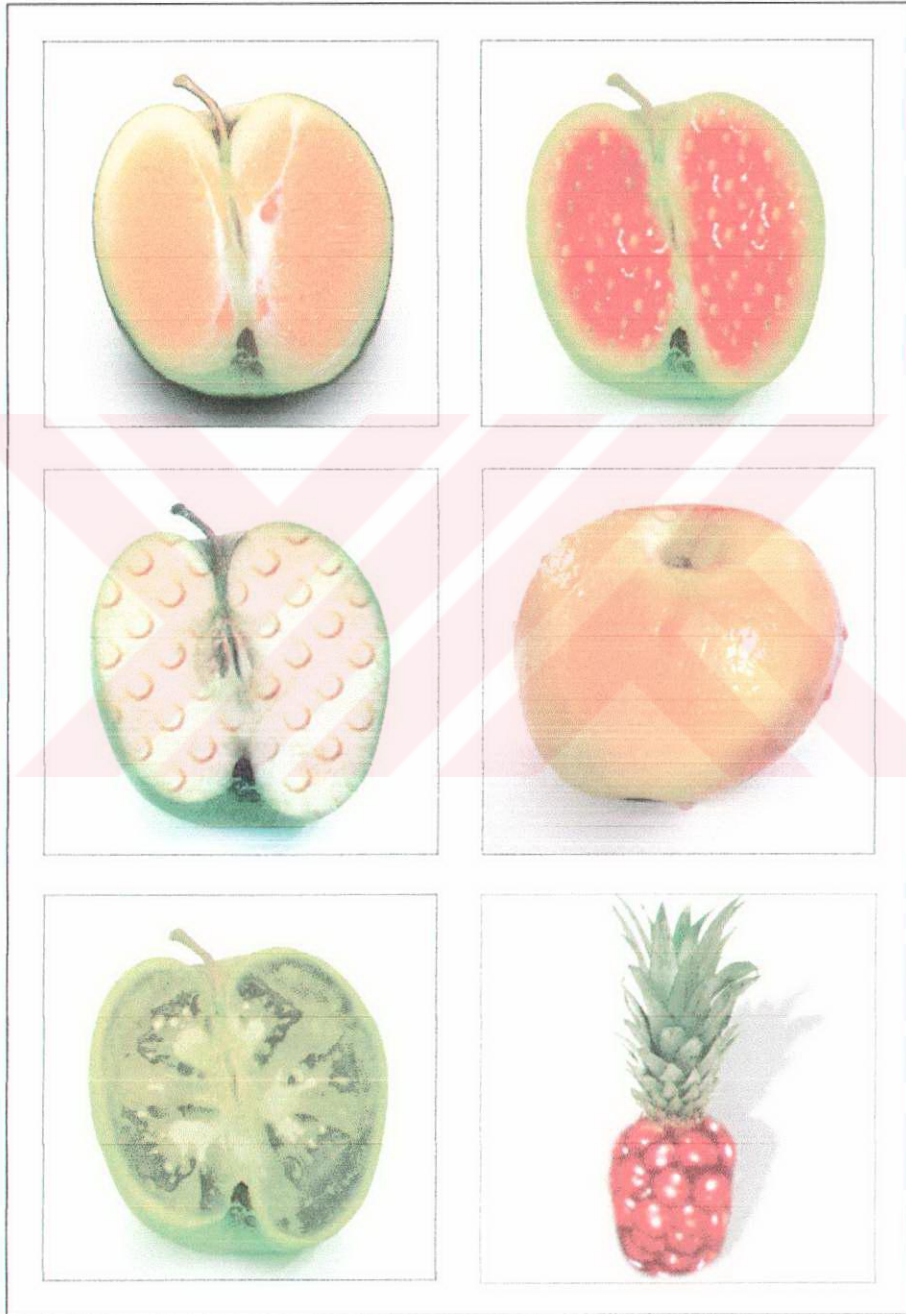


Resim 331

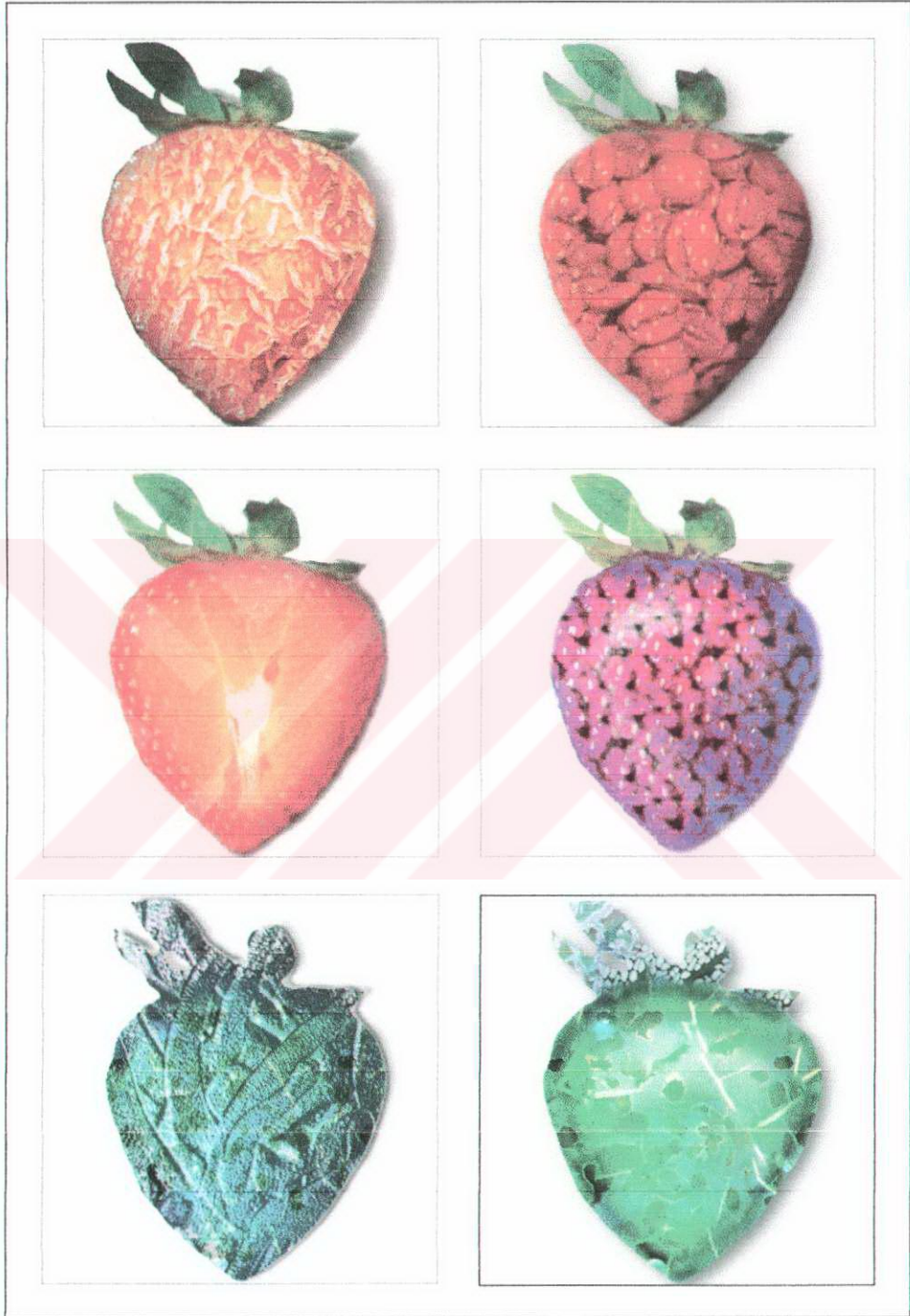


Resim 332

Silme işlemi tamamlandıktan sonra, "Opacitiy" ayarı tekrar %100'e getirilir ve renk ayarlarında bazı değişikliklerle imajın daha canlı ve etkili bir hal alması sağlanır. Burada "Color Balance" uygulanmıştır. Bkz. Resim 332



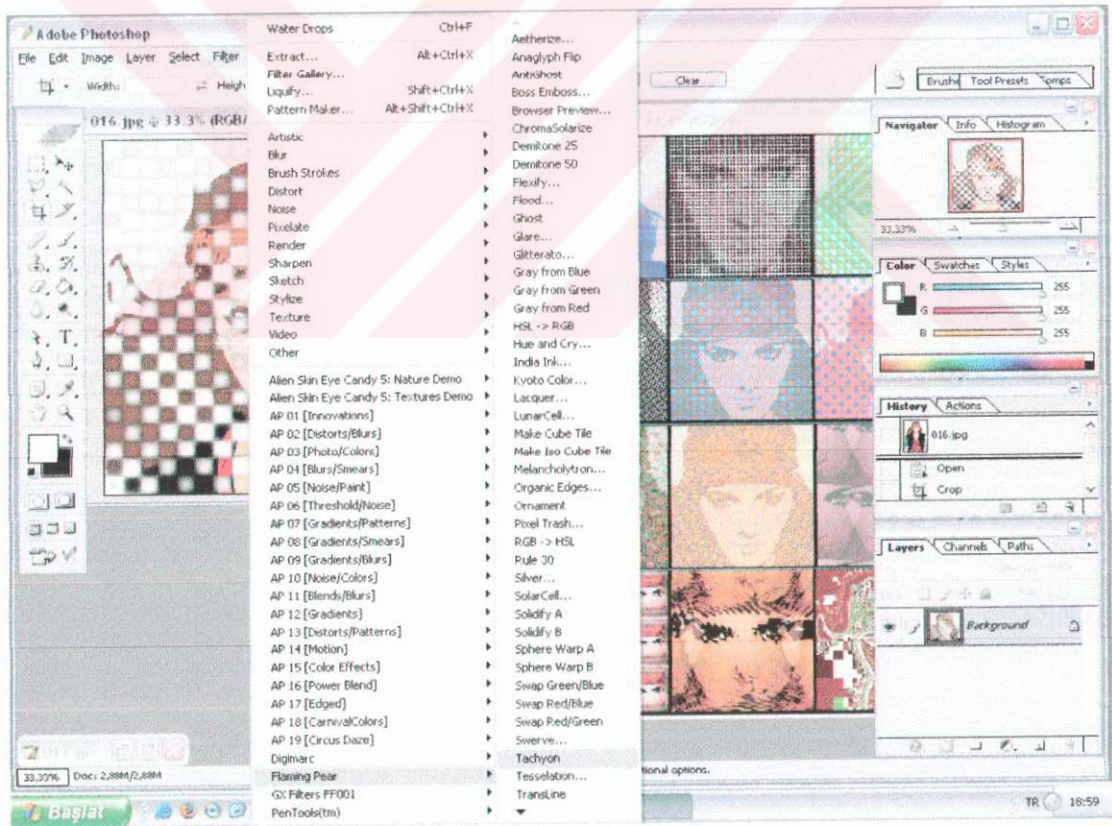
Resim 333



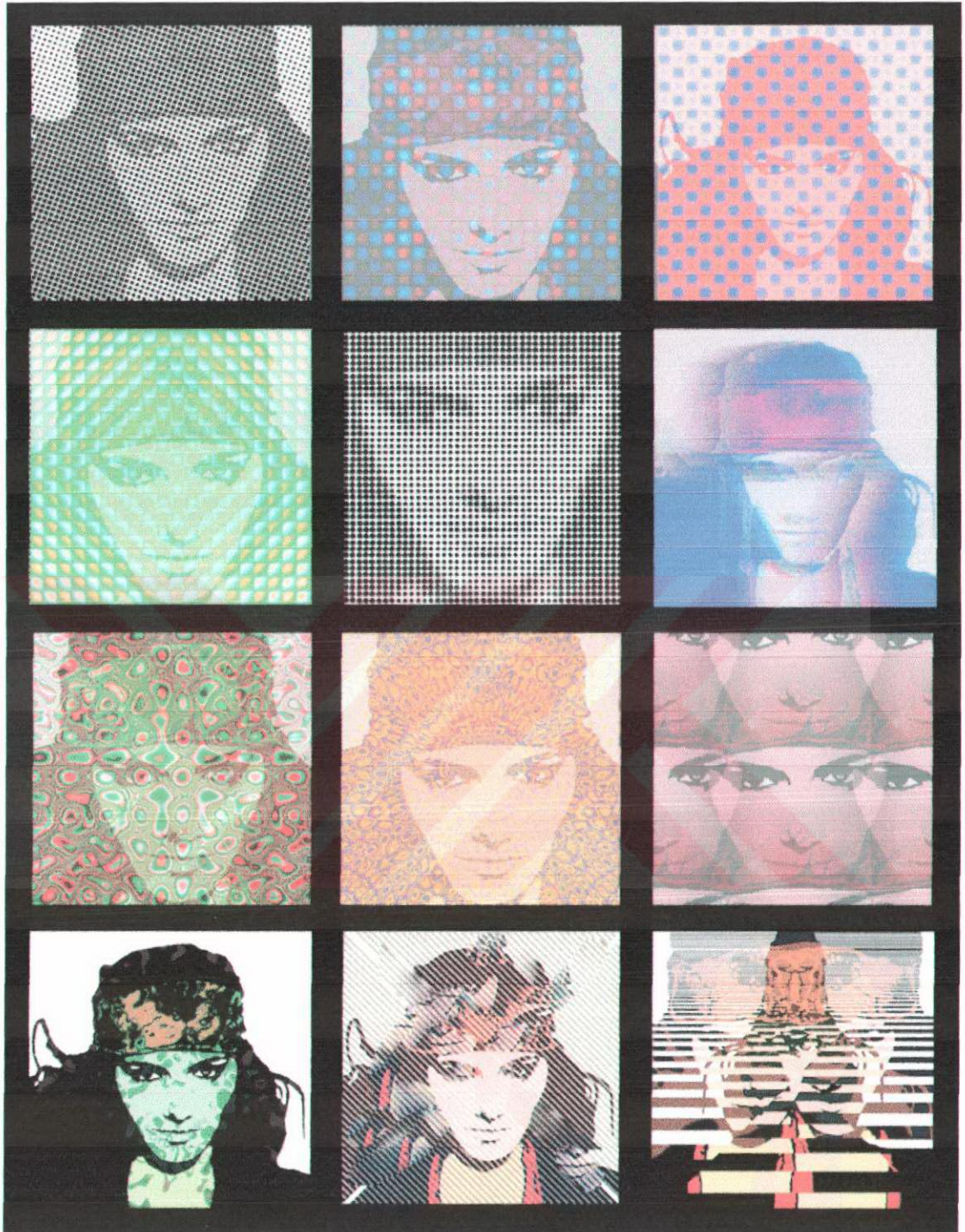
Resim 334

Photoshop programının filtreler bölümüne ilişkin çalışmalar, nokta ve çizgi konuları işlenirken yapılmıştı. Doku konusunda da filtreler uygulanarak sonsuz sayıda alternatif çalışma oluşturulabilir. Programın içerisinde sunulan filtreler haricinde temin edilebilecek ekstra filtreler bulunmaktadır. Bunlar “Plug-in” adı altında internette arama yapılarak bulunabilmektedirler. Bu ekstra filtreler programın içerisindeki “Plug-ins” klasörünün içerisine konmak suretiyle aktif hale getirilirler.

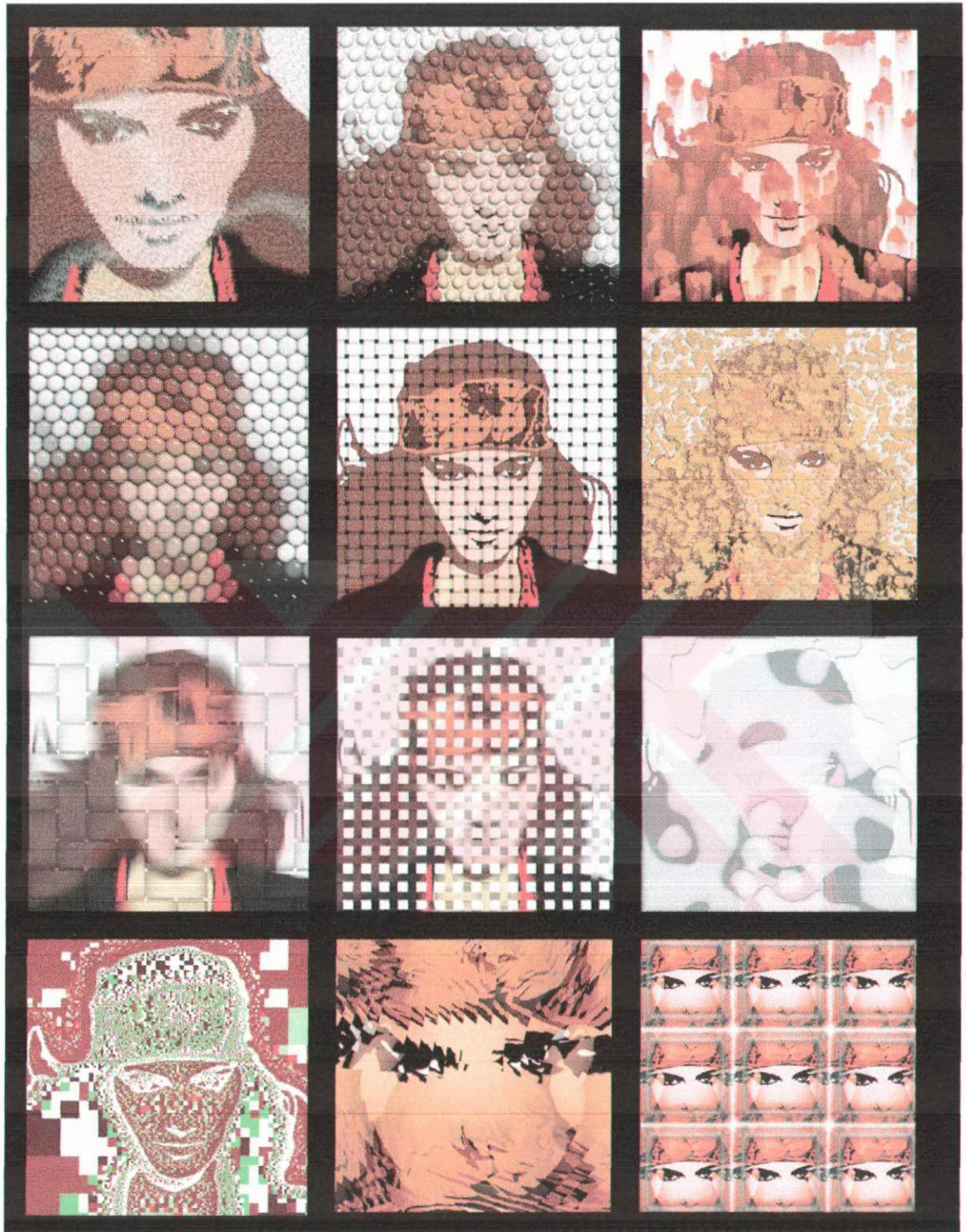
Resim 335’de, elde edilen ekstra filtrelerden “Flaming Pear”, “Alien Skin Eye Candy 5: Nature” ve “Alien Skin Eye Candy 5: Textures” aynı görsel malzeme üzerinde denenerek farklı etkilerde doku çalışmaları yapılmıştır. Bkz. Resim 335-339



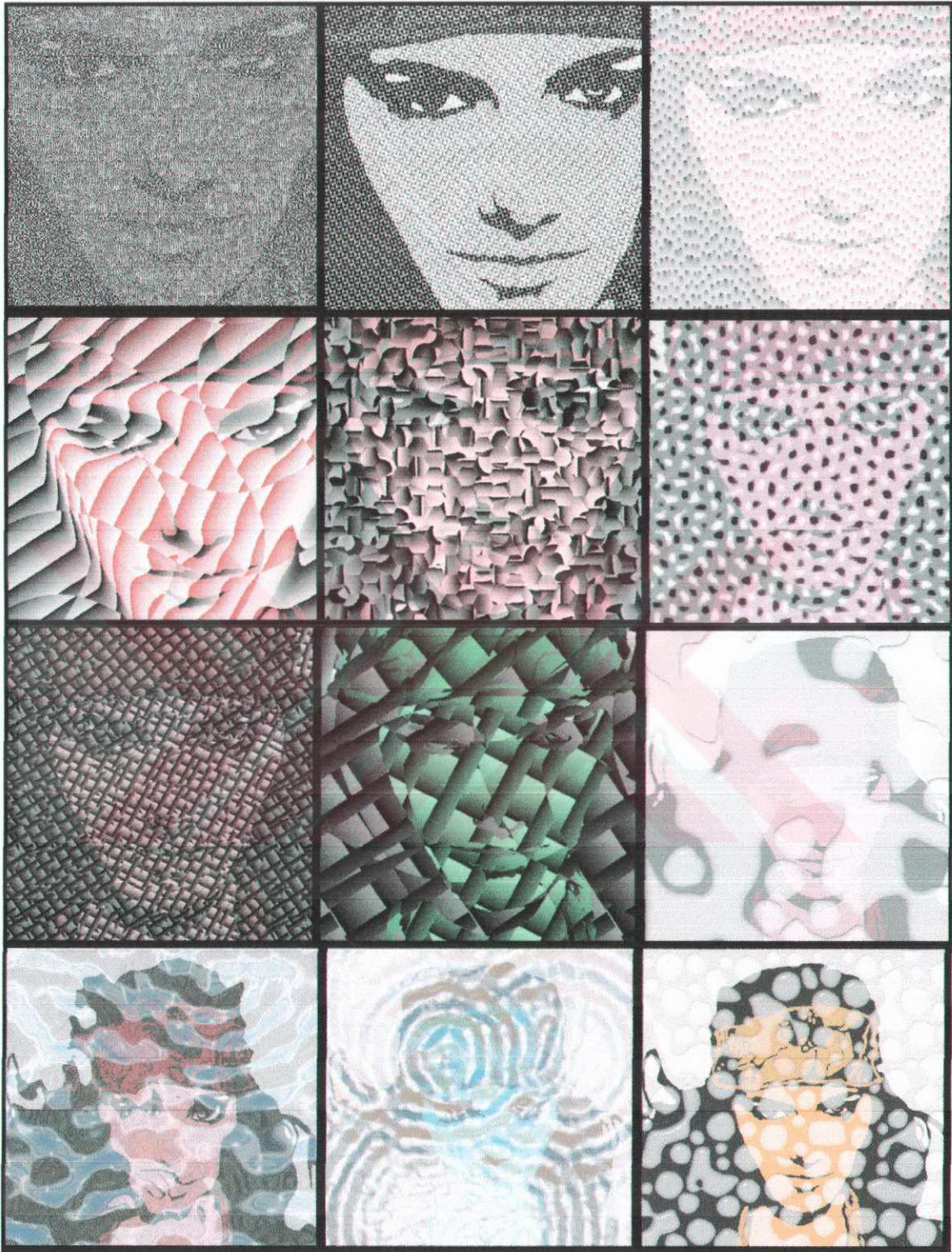
Resim 335



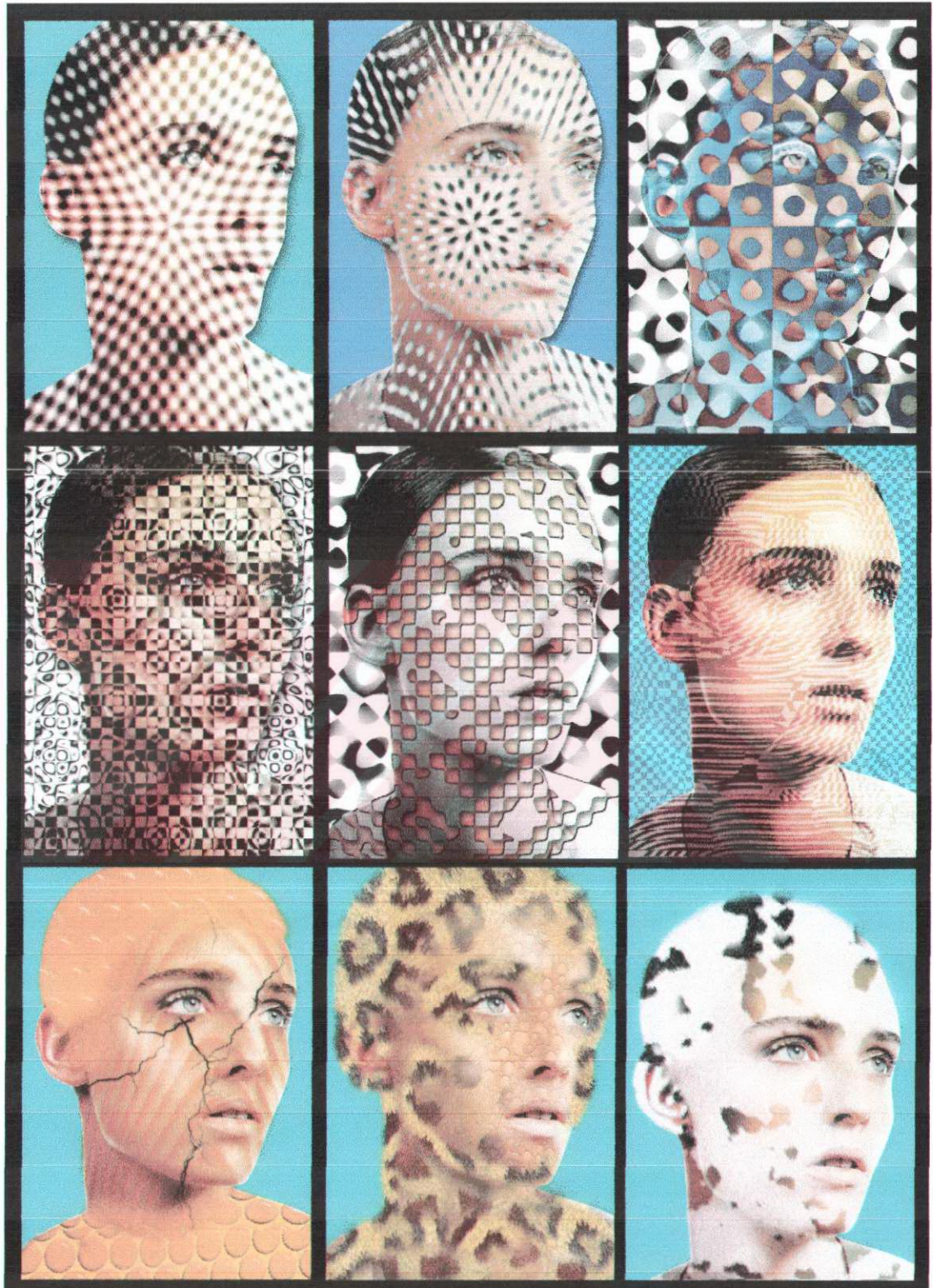
Resim 336



Resim 337



Resim 338

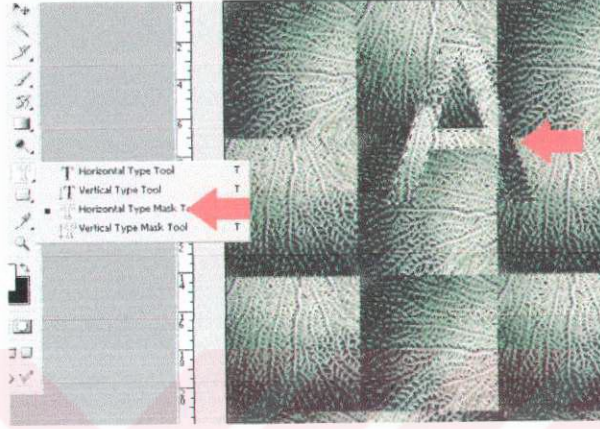


Resim 339



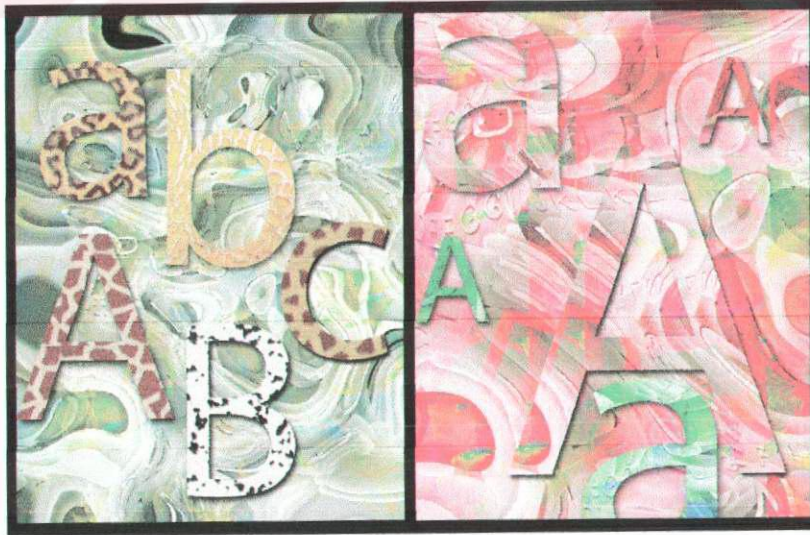
Resim 340

Programın olanaklarından biri de herhangi bir görüntünün tekrarları ile kişisel dokular oluşturan "Pattern Maker" bölümüdür. "Fitler - Pattern Maker" alanından açılan mönüde istenilen değişiklikler uygulamak suretiyle kişisel dokular yaratılabilir.

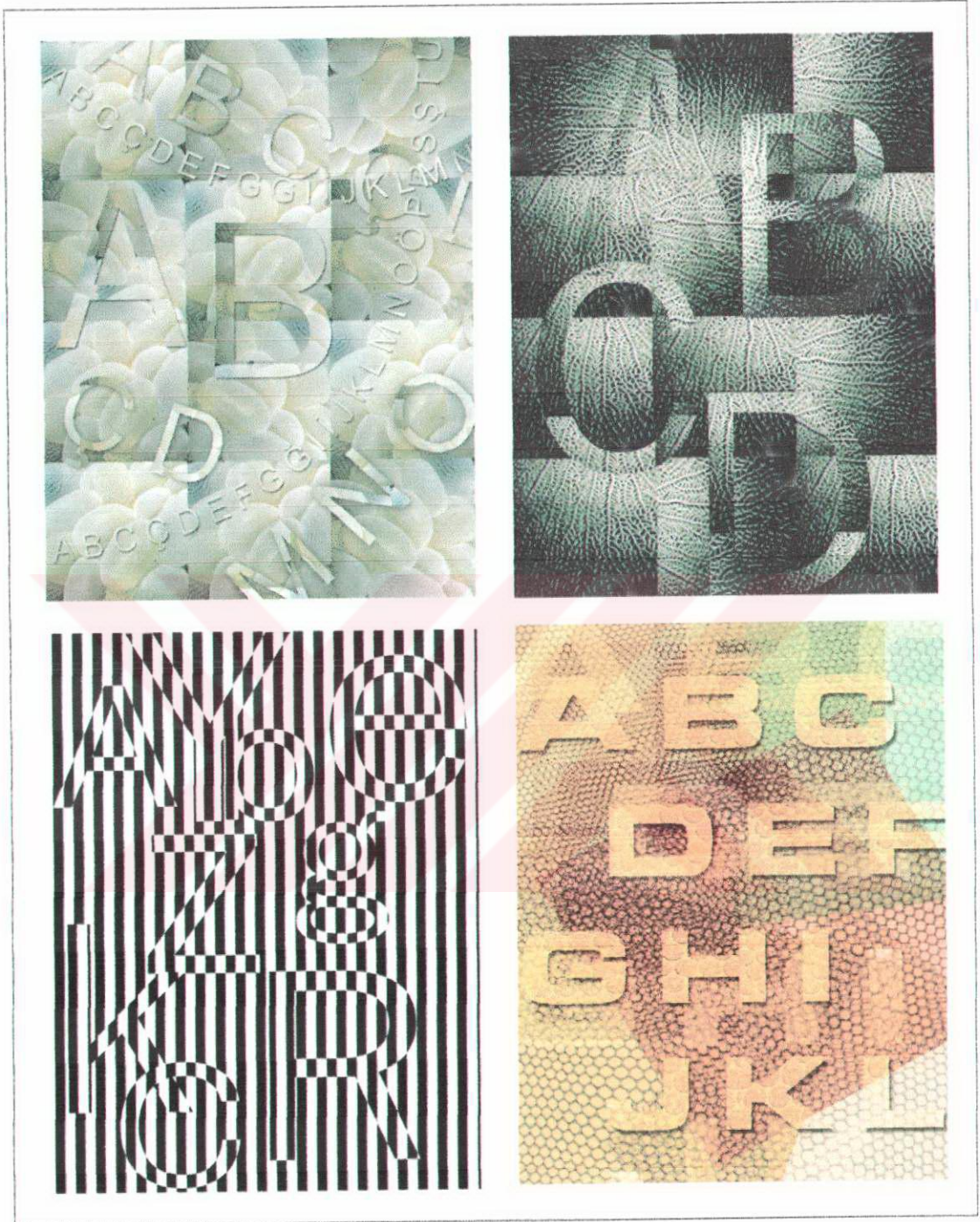


Resim 341

Farklı bir çalışmada, yine Photoshop programı kullanılarak, tipografik elemanlara dokular uygulanmıştır. Bkz. Resim 341



Resim 342



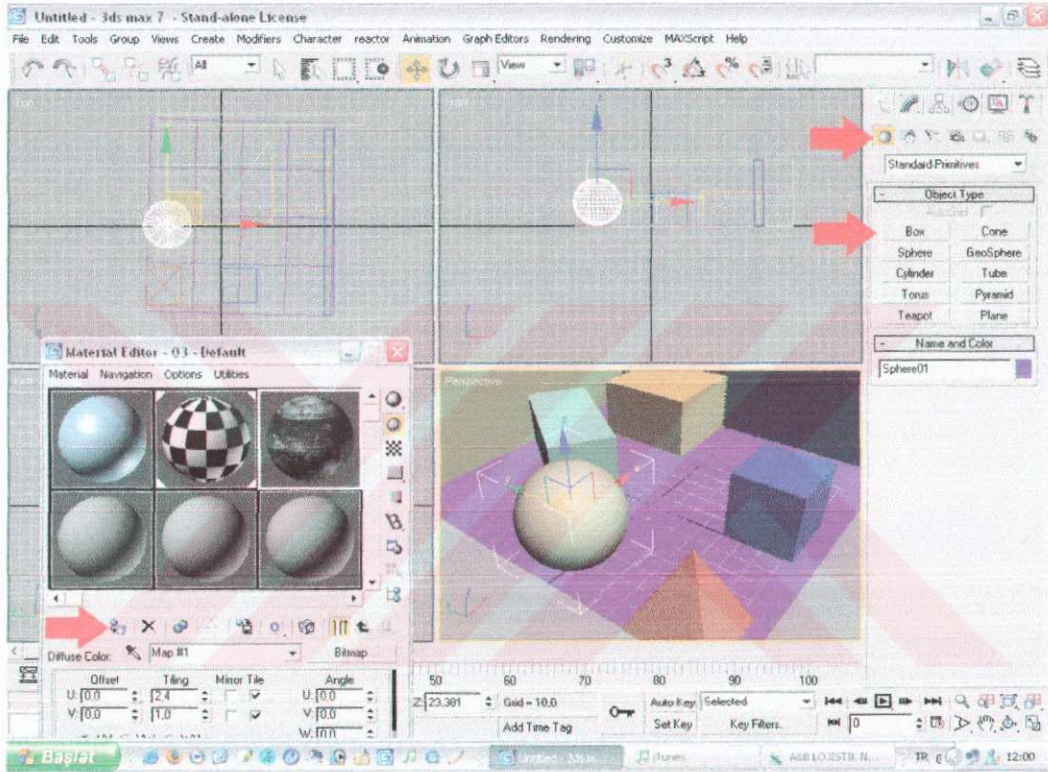
Resim 343



Resim 344

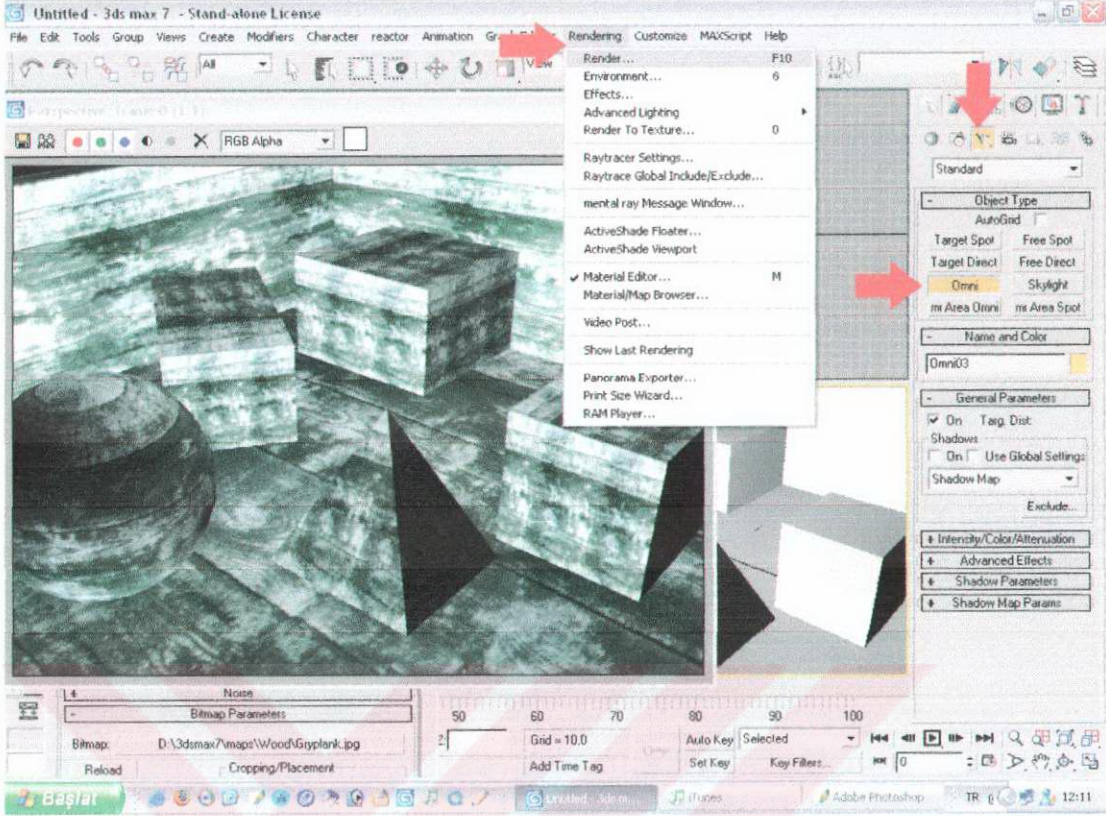
5.2- Autodesk 3ds Max Programı İle Doku Kaplama Çalışmaları

Başka bir çalışmada üç boyutlu tasarımların yapıldığı programlardan olan “3ds Max” kullanılarak oluşturulmuştur. Burada küp, piramit, küre gibi basit üç boyutlu formlar resim 345’de, sağdaki okların işaret ettiği “Standard Primitives” araçlarından “Box”, “Sphere” vb uygulanarak oluşturulmuştur.



Resim 345

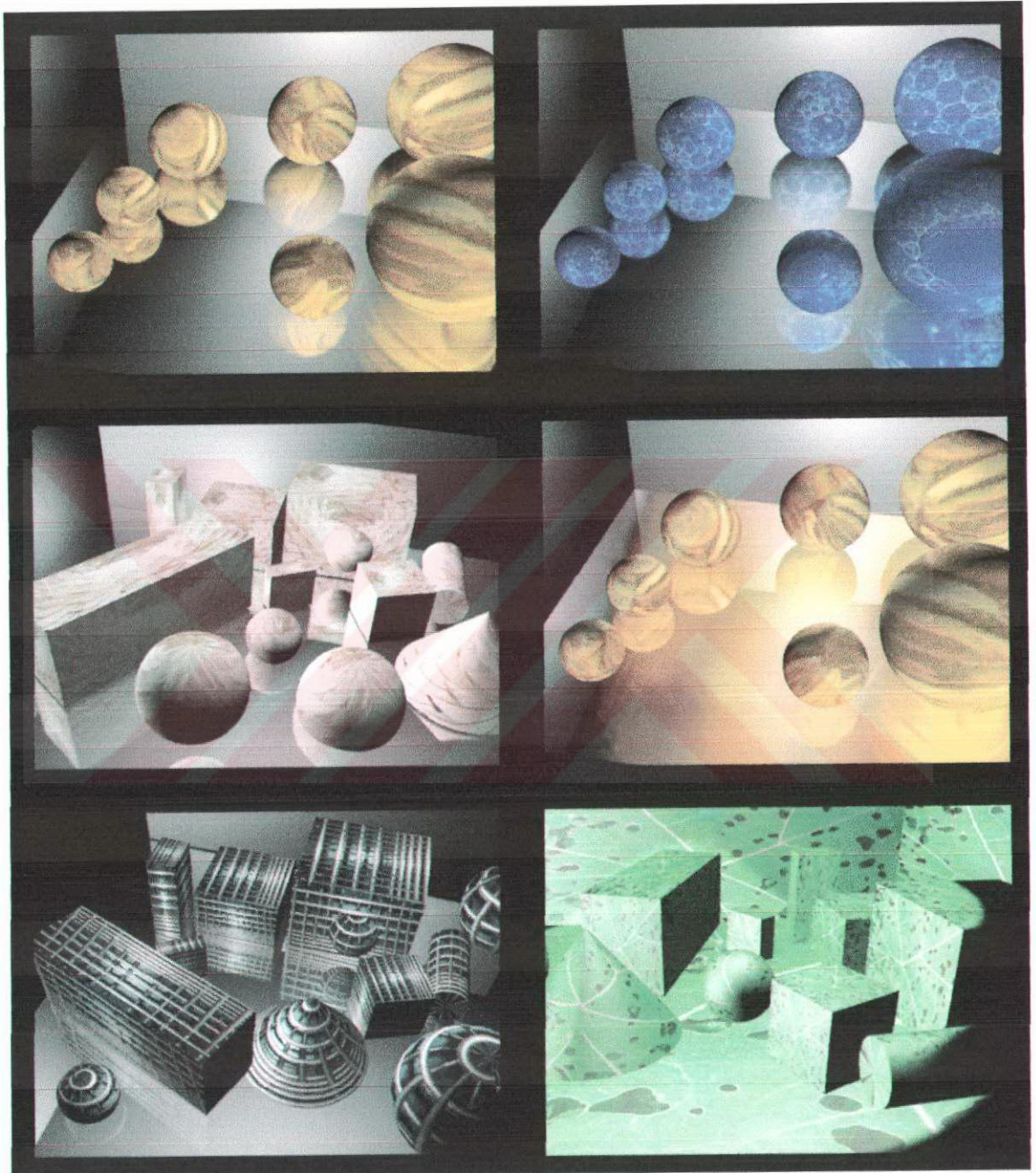
Oluşturulan formların üzerine doku kaplamak amacıyla “Material Editor” klavyenin “M” kestirme tuşuyla açılmıştır. Doku uygulanacak formlar seçilerek Resim 345’de, soldaki okun işaret ettiği ikona tıklamak suretiyle uygulanır. Bu sayede bütün doku formun üzerine kaplanmış olur. Sonucun görülebilmesi için “Render” işleminin uygulanması gerekmektedir.



Resim 346

Render edilmeden önce mekanın ışıklandırılması da etkili olacaktır. Bunun için Resim 346'da, sağ üstteki okun işaret ettiği aydınlatma elemanlarından birisi seçilerek gerekli görülen yerlere yerleştirilmiş ve formların ışıklandırılması sağlanmıştır.

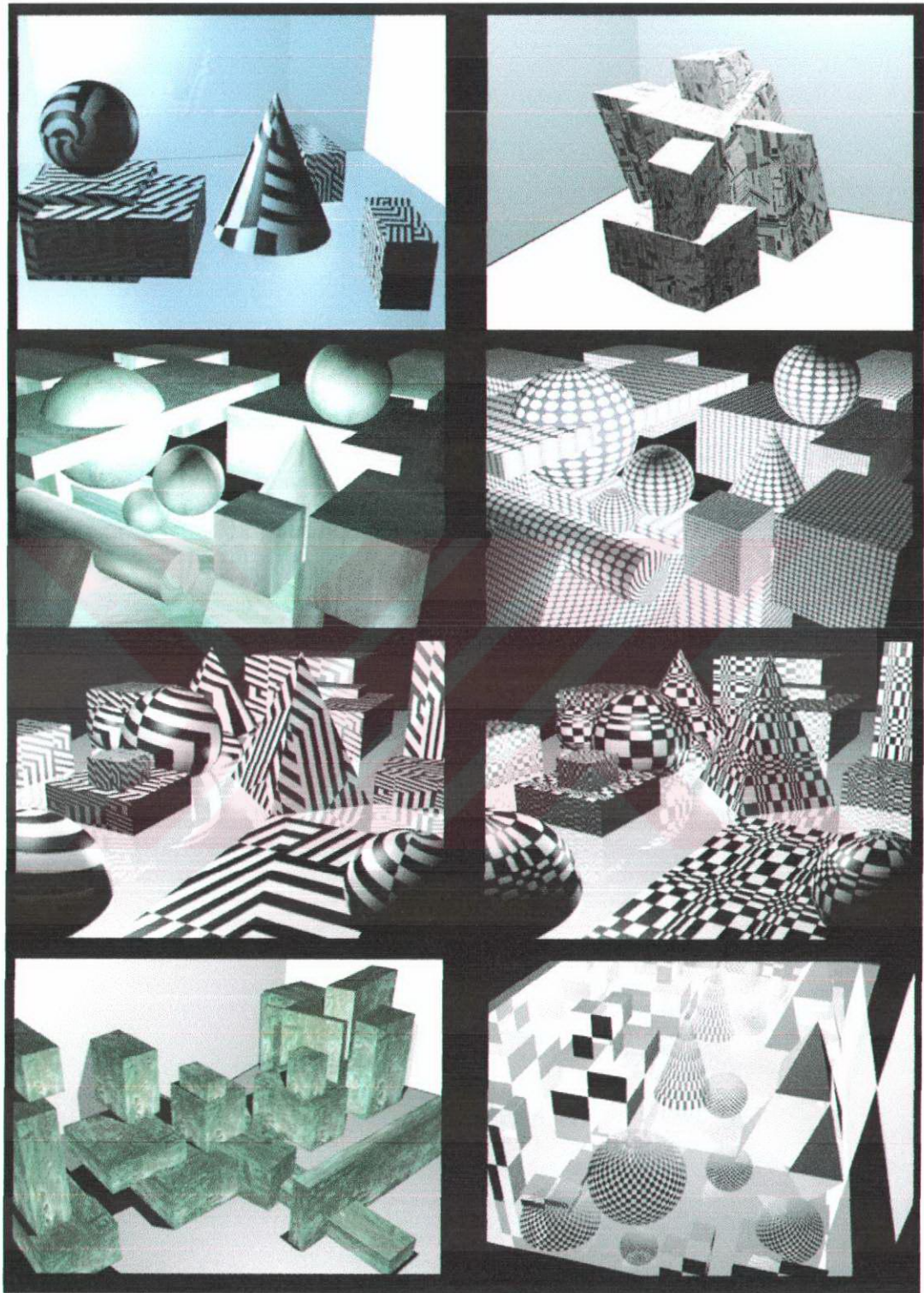
"Render" işlemi için Resim 346'da, sol üstte bulunan okun işaret ettiği alandan açılan mönüde gerekli değişiklikler yapılarak render işlemi gerçekleştirilir. Bu işlem için "F10" klavye kestirmesi kullanılabilir. Oluşturulacak görüntünün boyutu da gene bu mönüden belirlenmektedir. Gerekli render ayarları yapıldıktan sonra her defasında bu mönünün açılmasına gerek yoktur. Klavyenin "F9" kestirmesiyle render işlemi kolay bir şekilde uygulanabilir.



Resim 347



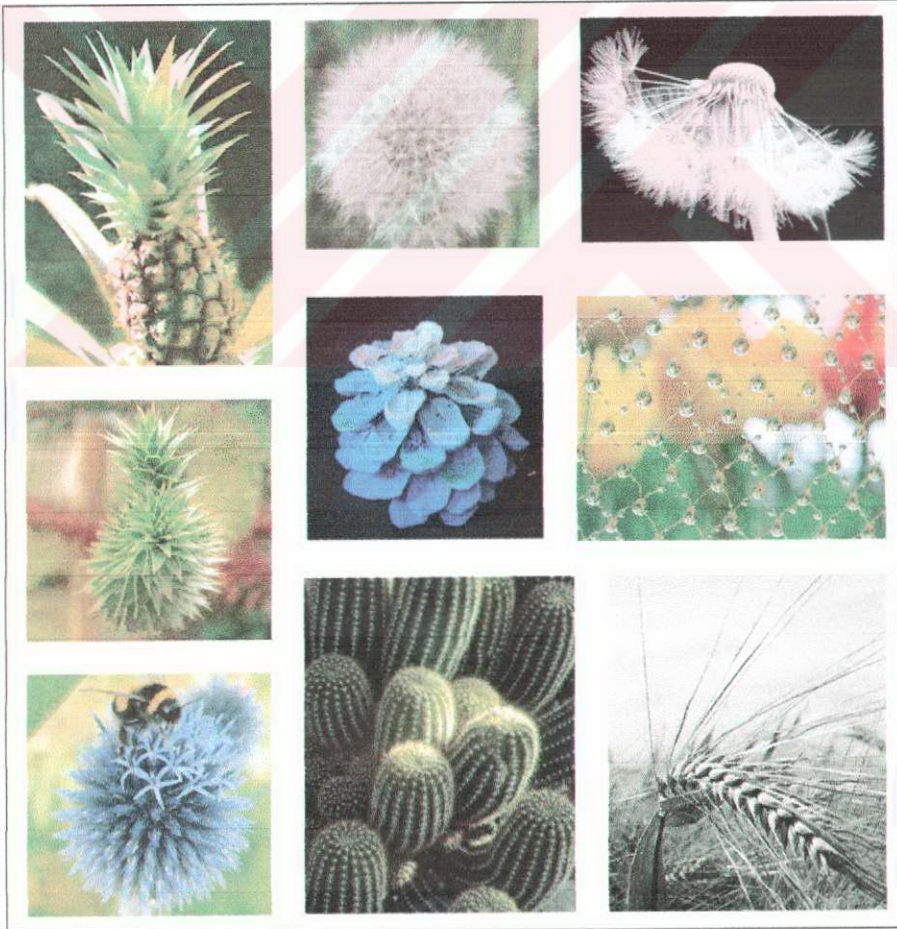
Resim 348



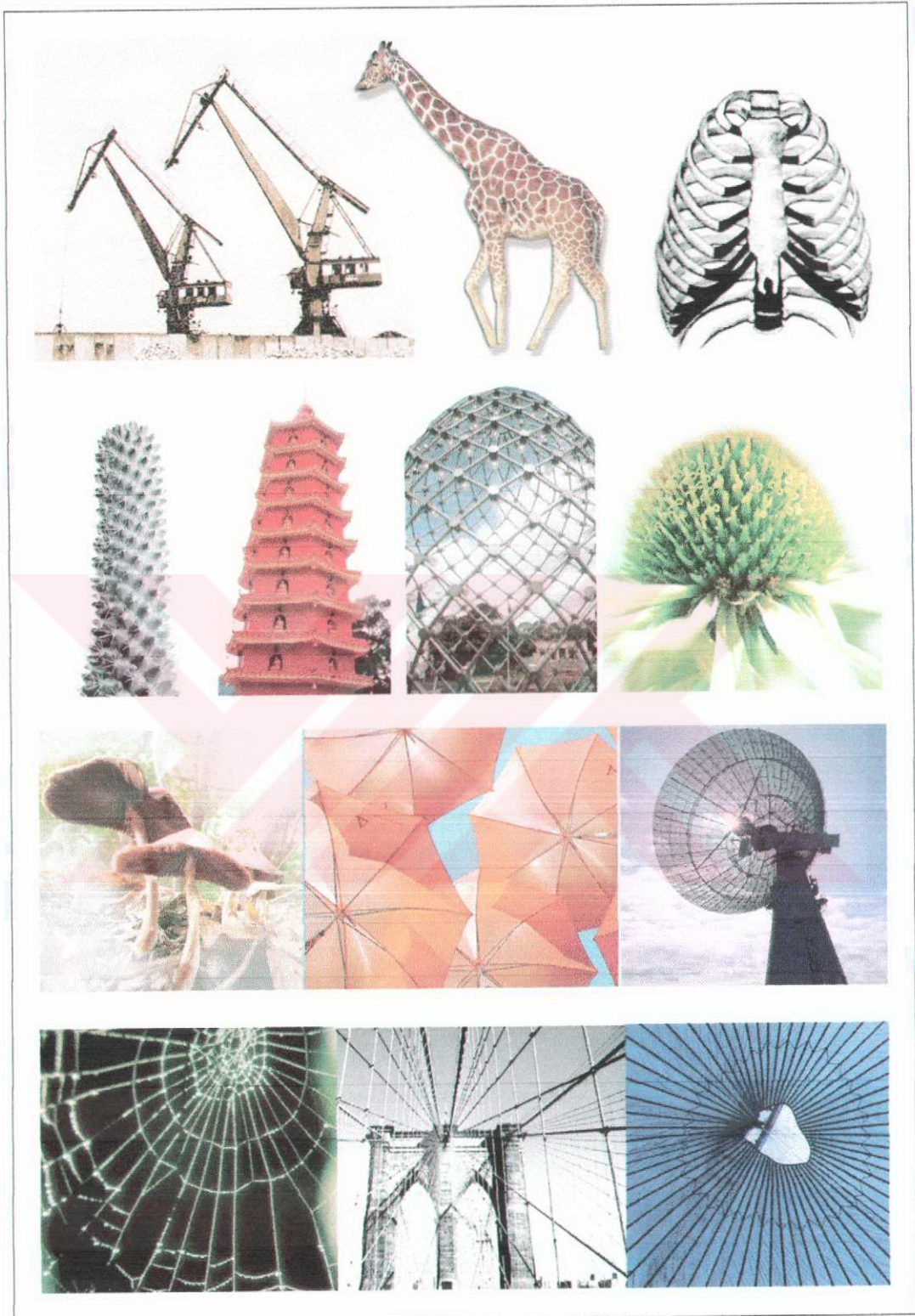
Resim 349

6- STRÜKTÜR

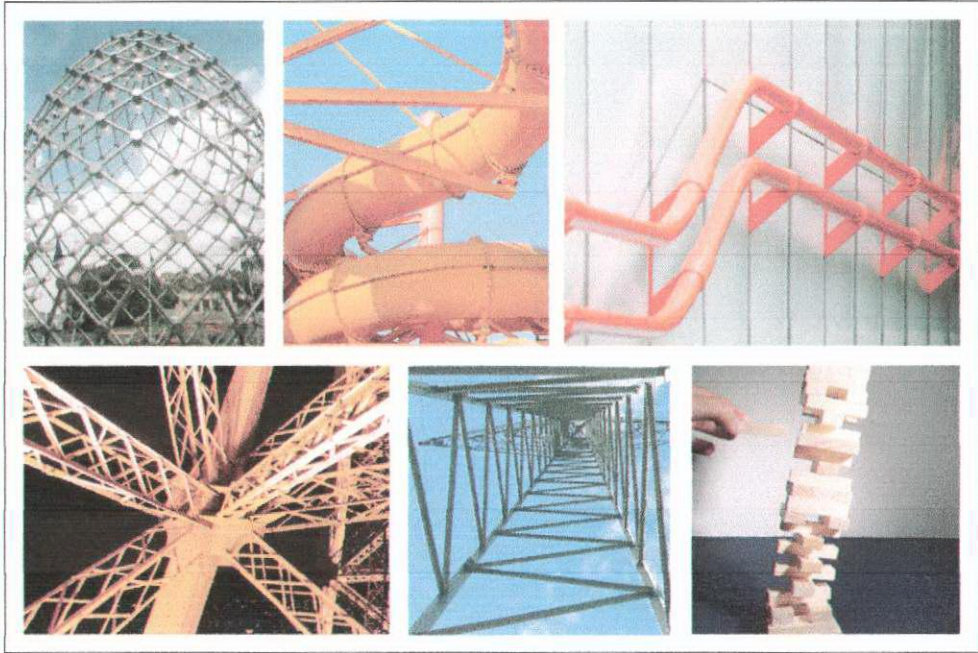
Formu meydana getiren ve iç yapıyı ifade eden strüktür, birimlerin bir araya gelerek oluşturdukları sistemler bütünüdür. Strüktürel yapı, formların işlevselliği ile doğrudan bağlantılıdır. Strüktürü meydana getiren birimlerin biçimleri ve bir araya geliş sistemleri tamamen işlevsel bir zorunluluğun sonucunda oluşmuşlardır. Örnek olarak, arı peteğinin strüktürel yapısındaki , yada canlıların hareketini sağlayan iskelet sistemindeki kusursuz işlevsellik verilebilir. Doğaya bakıldığında strüktürel yapılardaki sonsuz çeşitlilik heyecan vericidir. Bu sebeple doğa, tasarım sürecinde daima ilham verici olmuştur.



Resim 350



Resim 351

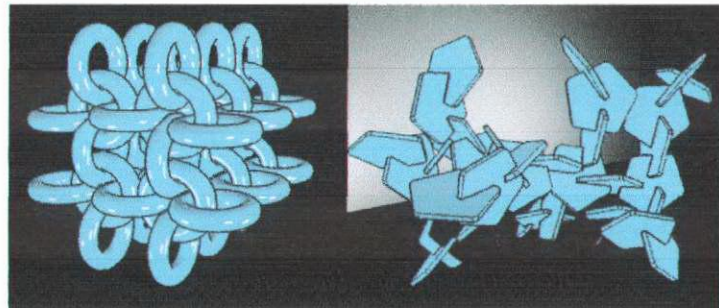


Resim 352

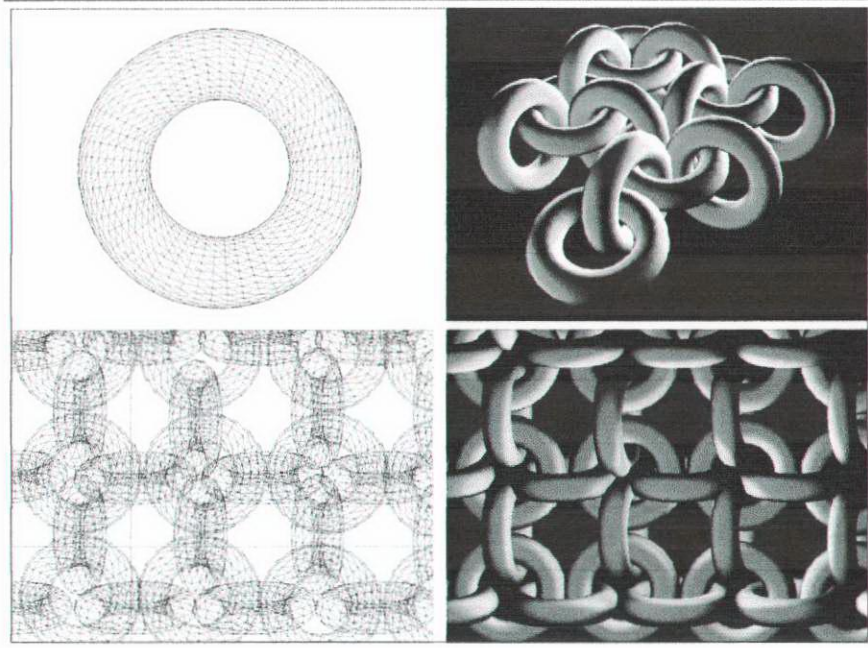
Strüktürel yapıyı oluşturan en basit parçalar, birimler ve bağlayıcı elemanlardır. Bağlayıcı elemanlar fonksiyonel açıdan oldukça önemli bir işleve sahiptir. Genellikle hareket kabiliyetini sağlarlar.

6.1- Strüktürel Yapı Çeşitleri

6.1.1 Birim + Sistem = Strüktür (Birimlerin belli bir sistem ile düzenli tekrarının oluşturduğu strüktürel yapı)



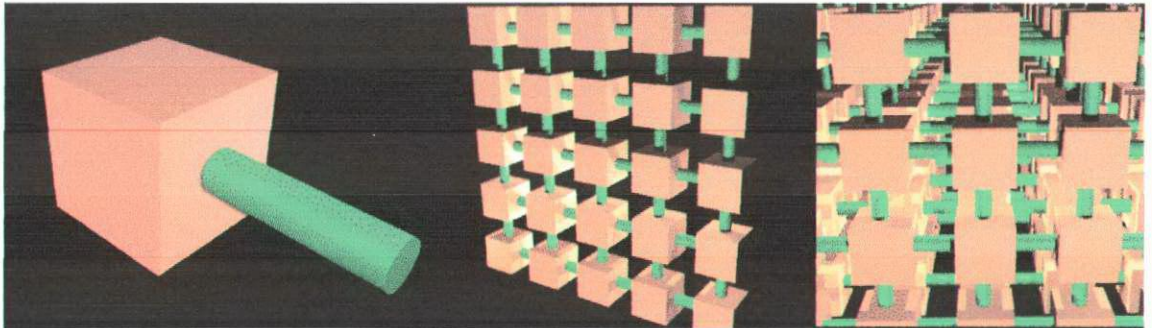
Resim 353



Resim 354

Resim 353 ve 354'de tek bir birimden yola çıkılarak oluşturulmuş strüktürel yapılara örnekler verilmiştir. Resim 354'de ilk karede gösterilmekte olan halka birimi, belli bir sistem ile tekrarı sonucunda, sonsuza dek üretilebilecek strüktürel bir yapıdadır. Burada bağlayıcı eleman olarak birimin kendisi kullanılmaktadır.

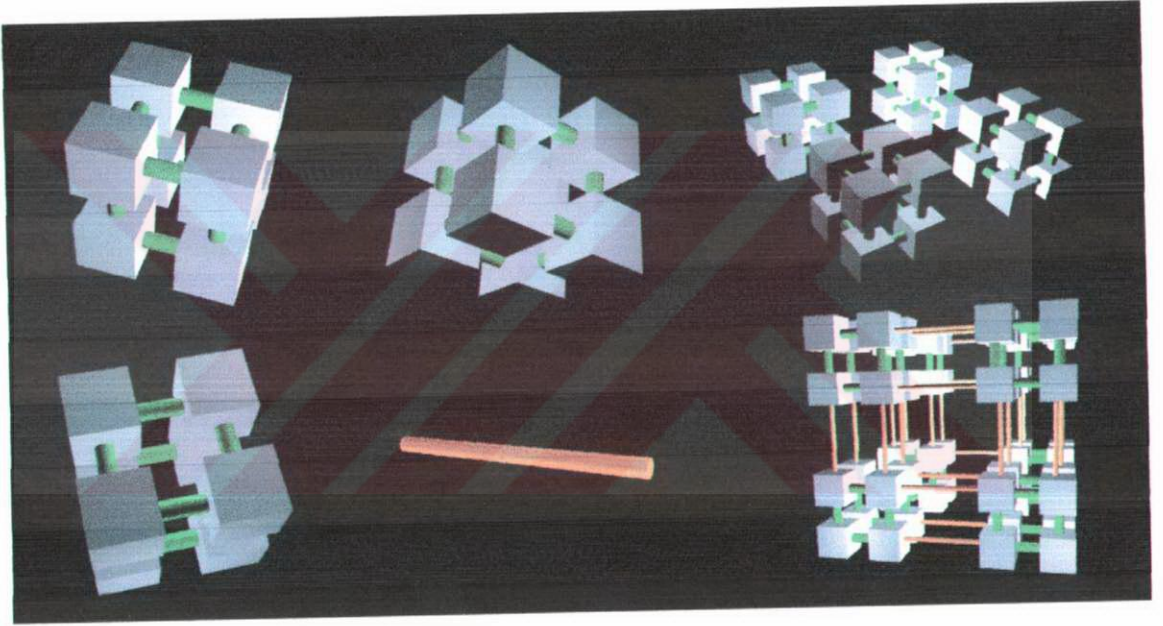
6.1.2- Birim + Bağlayıcı Eleman + Birim > Sistem = Strüktür (Birimler bağlayıcı elemanlar yardımıyla belli bir sistem ile biraraya gelerek strüktörü oluştururlar.)



Resim 355

Resim 355’de görüldüğü gibi küp birimleri, silindir bağlayıcı elemanı yardımıyla birbirlerine bağlanarak strüktürel yapıyı oluşturmuşlardır. Bu örnek sistemde de sonsuza kadar üretilebilme imkanı vardır. Aynı birim ve bağlayıcı eleman ile sadece üreme sistemi değiştirilerek de çok farklı strüktürel yapıların oluşturulması sağlanabilir.

6.1.3- Modül+Bağlayıcı Eleman+Modül > Sistem = Strüktür (Birim ve bağlayıcı elemanların oluşturduğu modüller başka bir bağlayıcı eleman yardımı ile birbirlerine belli sistemler ile bağlanarak üretilirler) Bkz. Resim 356



Resim 356

6.2- Tekrar

Strüktürü meydana getiren sistem açısından tekrarın önemi büyüktür. Tekrar bir birimin yada benzerinin birden fazla kez yinelenmesiyle oluşur. Tekrar konusu iki ana başlık altında incelenebilir.

6.2.1- Tam Tekrar

- Aralıksız tam tekrar (Boyut, form, renk ve dokularının aynı olduğu birimlerin, aralarında boşluk bırakılmadan oluşturduğu tekrarlardır.)
- Aralıklı tam tekrar (Boyut, form, renk ve dokularının aynı olduğu birimlerin, aralarında boşluk bırakılarak oluşturduğu tekrarlardır.)

6.2.2- Değişken Tekrar (Boyut, yön, aralık, renk, doku gibi kavramların değiştirilerek oluşturulduğu tekrarlardır.)

- Tek elemanlı değişken tekrar
- Birden çok elemanlı değişken tekrar

Bir veya birden fazla birimin belirli bir sistem ile tekrar etmesi sonucunda oluşan kavrama **ritim** adı verilir. Ritim kavramı, temel sanat eğitiminin doku ve strüktür konusu açısından oldukça önemli bir yere sahiptir. Tekrarların oluşturduğu ritmik sistemler doku ve strüktürün başlıca özelliğidir.

Tekrar ve ritim kavramları, evrenin bütününe bakılacak olursa nedenli önemli olduğu anlaşılabılır. Gezegenlerin dönüşleri, doğanın ve hayatın dönüşüm ve tekrarları, kalp ritmi , soluk alıp vermek, suyun buhara buharında tekrar suya dönüşümü gibi sayısız örnekle doğanın kendini belli bir ritim ve sistem ile tekrarladığı söylenebilir.

Temel sanat eğitiminin konuları açısından oldukça önemli bir yere sahip olan tekrar ve ritim kavramlarını, dijital ortamda yapılan çalışmalarda oluşturmak oldukça kolaydır. Bilgisayarda bulunan hemen hemen bütün programlar kopyalama işlemine olanak tanır. Dijital ortamda bulunan birim istenilen sayıda kopyalanıp, büyütölüp küçültölerek, yönü ve yapısı değiştirilerek sonsuz sayıda tekrarlanarak ritmik sistemler oluşturulabilir. Bu sebeple strüktür konusunun araştırılması için dijital ortamın olanakları oldukça sınırsız bir yapıdadır.

Temel sanat eğitimi kapsamında, strüktür konusunda üç boyutlu çalışmalar yapılmaktadır. Bunun için öncelikle doğadan örnekler incelenerek etüt edilir ve daha sonra kişisel yorumlamalar yapılır. Bu aşamada malzeme araştırmaları önem kazanır. Her ne kadar ders kapsamında yapılacak çalışmalarda işlevsellik aranmasa da, sistemin dengesi ve üretebilirliği açısından birimler ve bağlayıcı elemanların malzemeleri, biçimleri birbirleri ile uyumlu olmalıdır. Bu çalışmalar kapsamında öğrenciler farklı malzemeleri tanıyarak ve yeni yaratıcı oluşumlar ile bunları bir araya getirerek üç boyutlu düşünme yetisini kazanacaklardır.

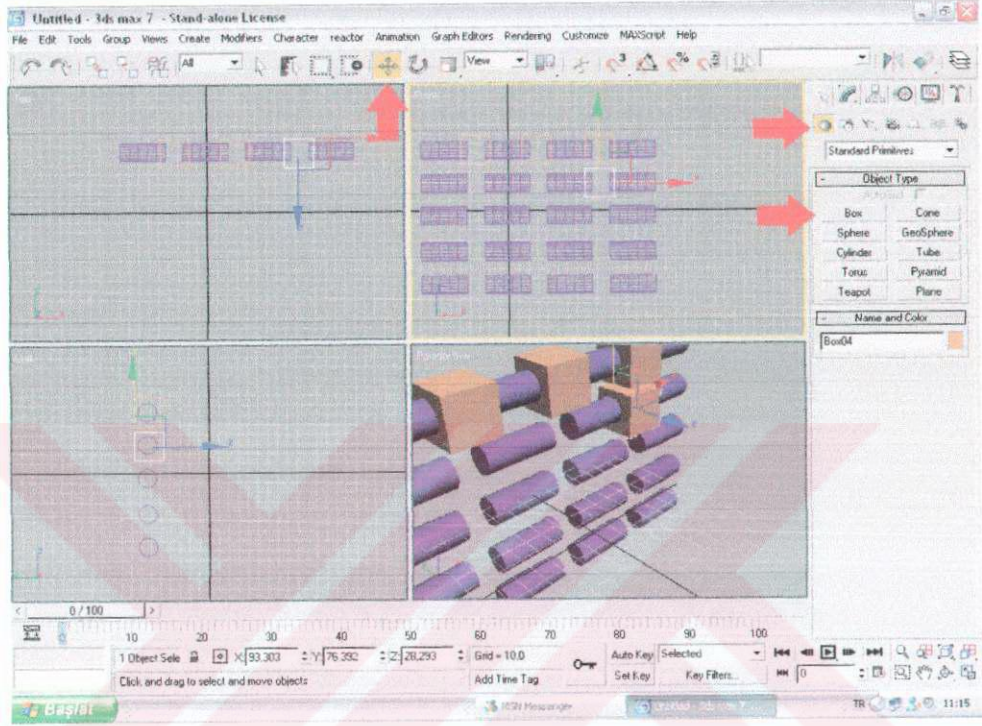
6.3- Autodesk 3ds Max Programında Strüktür Çalışmaları

Dijital ortamda yürütülecek, strüktür konusundaki çalışmalarda ise 3 boyutlu tasarım programlarının olanakları denecektir. Bu çalışmalar da alternatif sistemler ve farklı varyasyonlar oluşturulabilmekte, bu sayede de tasarımsal fikrin görselleştirilmesi çok hızlı bir biçimde sağlanmaktadır.

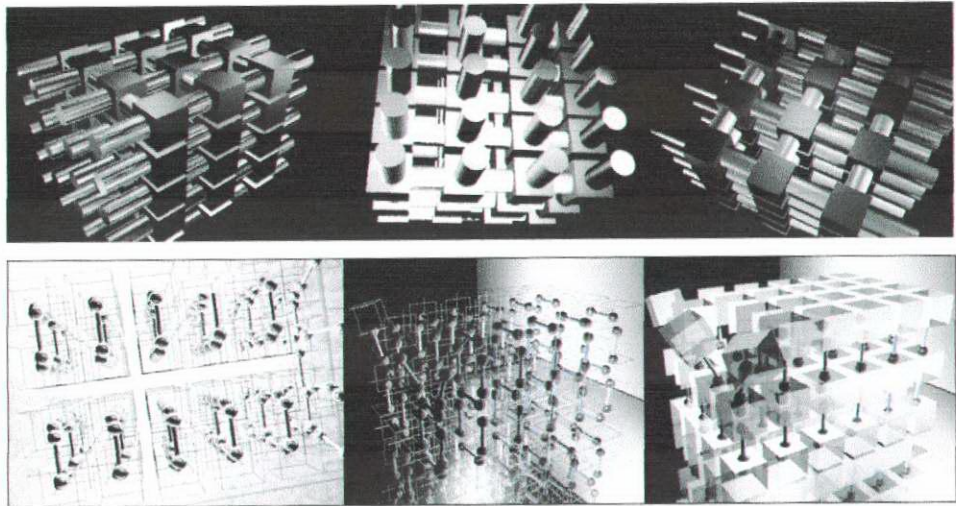
“3 ds max” programı kullanılarak oluşturulan strüktür çalışmaları Resim 357’da sağdaki okların işaret ettiği “Standard Primitives” araçlarından “Box” ve “Cylinder” kullanılarak oluşturulmuştur. Elde edilen form, programın ara yüzünde üstten, önden, soldan ve perspektiften görülebilmektedir. Formu kopyalayarak çoğaltma işlemi Resim 357’da üstteki okun işaret ettiği “Move” aracı aktifken “Shift” tuşuna basılı tutularak istenilen yöne hareket ettirilerek yapılır. Bu esnada açılan mönüden kopyalama adedi belirlenebilir.

Seçili olan formu hareket yönünü belirleyen yeşil, mavi ve kırmızı oklar gözükmemektedir. İstenilen yönlerde birimlerin hareket ettirilerek kopyalanması ile farklı birçok sistem çok kısa bir sürede oluşturulabilmektedir. Sadece iki birimin tekrarlanmasıyla oluşturulacak sonsuz sayıda alternatif elde edilebilir. Program

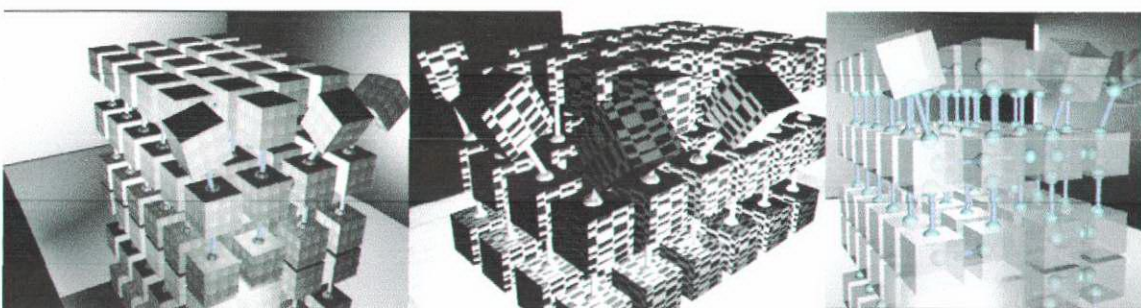
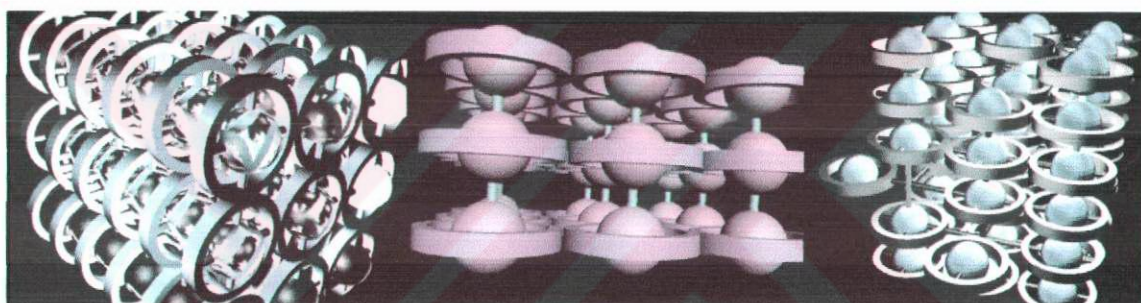
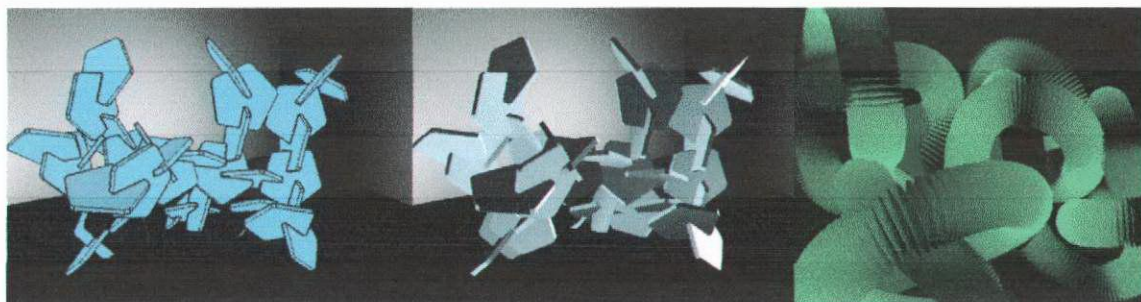
bunu görselleştirme açısından oldukça hız kazandıracaktır. Örnek çalışmalar temel formların tekrarları, ışıklandırmaları ve doku kaplamaları ile elde edilmişlerdir.



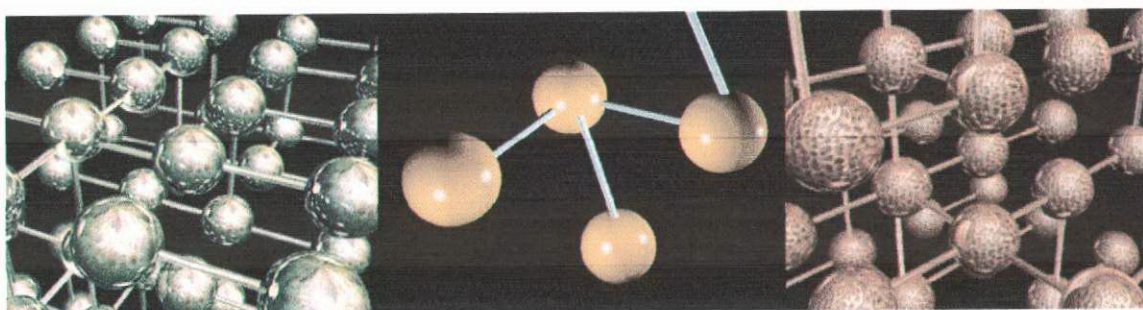
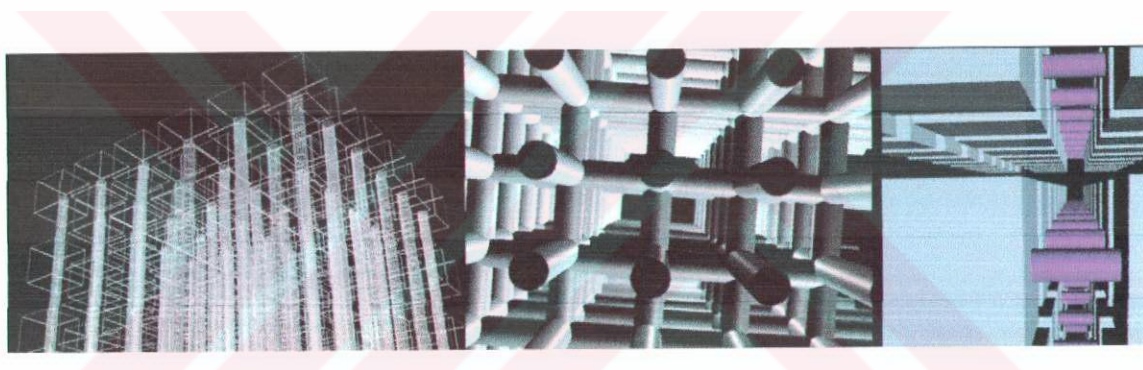
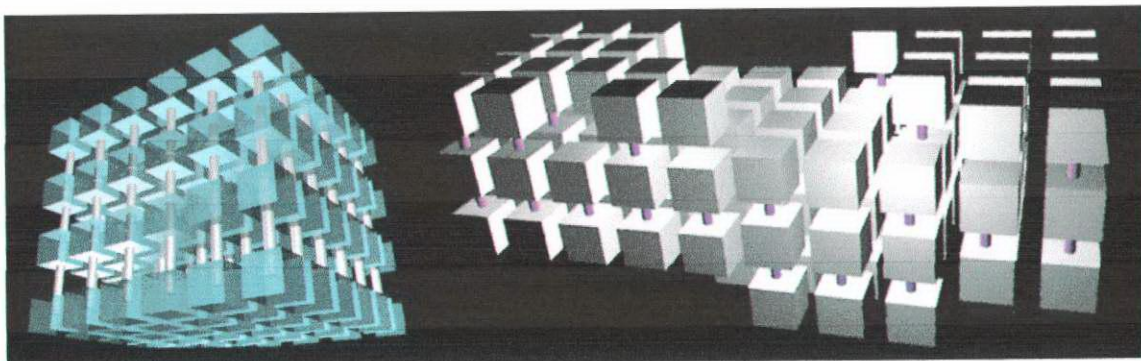
Resim 357



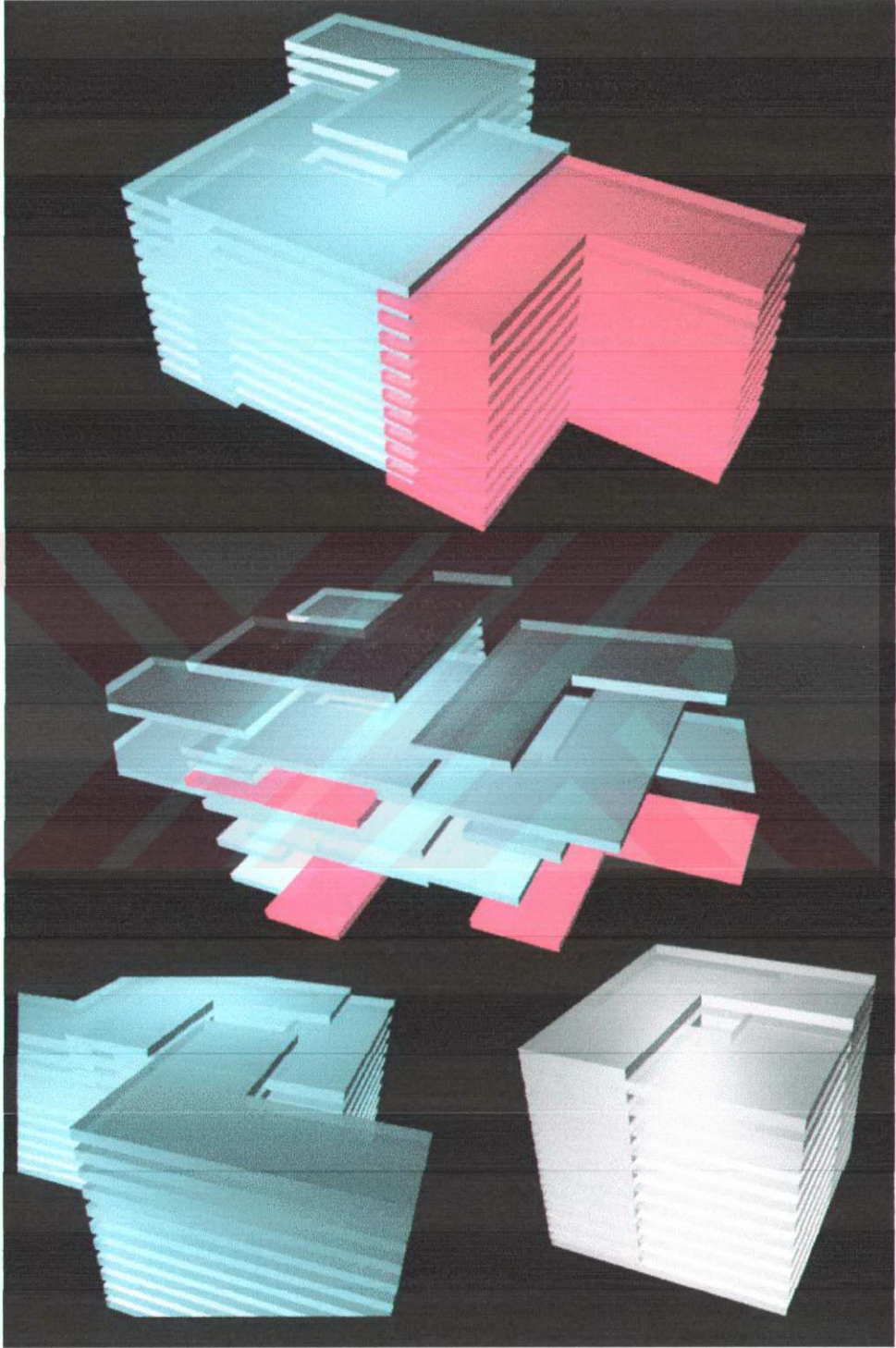
Resim 358



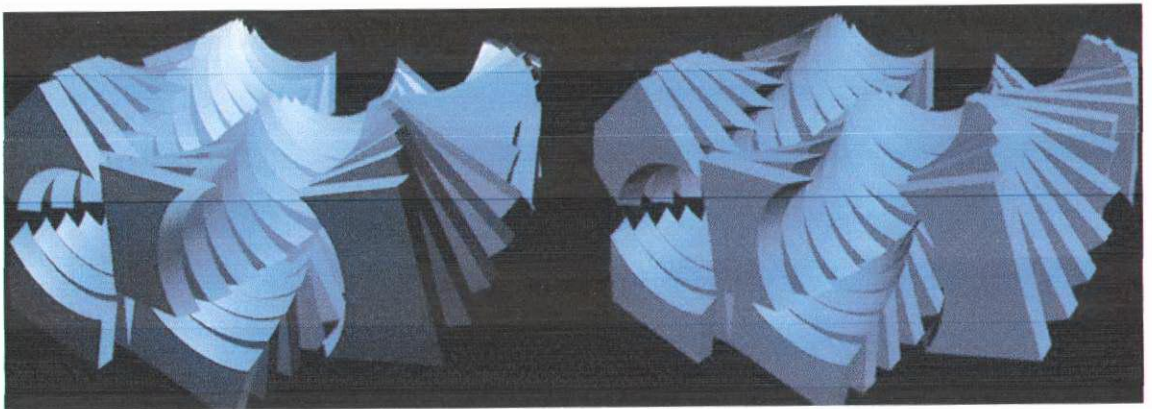
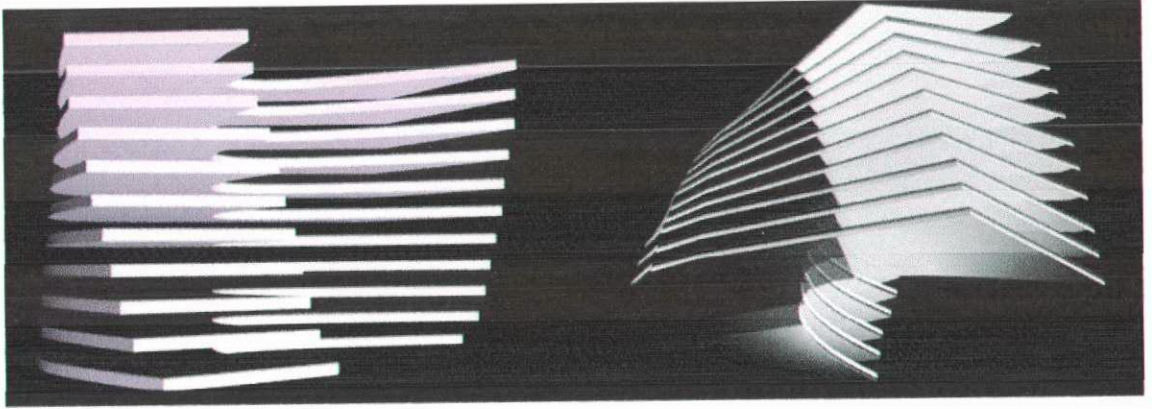
Resim 359



Resim 360



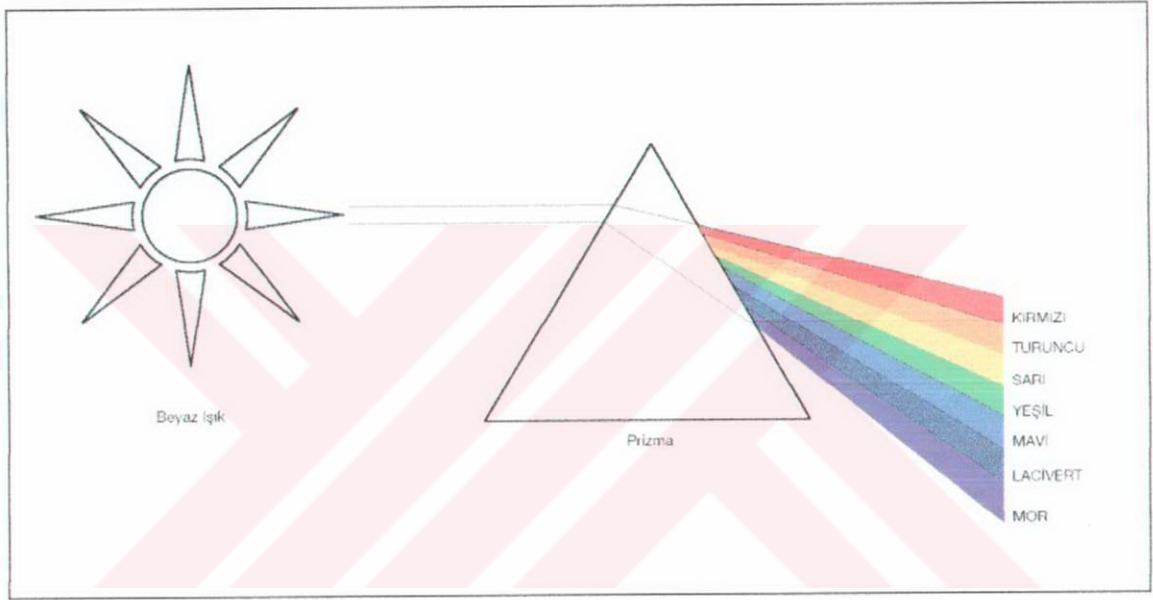
Resim 361



Resim 362

7- RENK

Renk ışıkla var olur ve ışık kaynağındaki değişikliklerle değişime uğrar. Bu sebeple rengi ışıktan ayrı düşünüp incelemek olanaksızdır. *“Bir tür elektromanyetik dalga olan ışık, bütün renkleri bünyesinde toplayan bir yapıya sahiptir. Gün ışığı prizmadan geçirilerek ayrıldığında sırasıyla kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi, lacivert ve mor renkleri elde edilir.”*⁶



Resim 363

Işığın renklere ayrıştırılmasını ilk olarak İngiliz bilim adamı Isaac Newton 17.yy'da ünlü deneyi ile gerçekleştirmiştir. Güneş ışığı huzmesini üçgen kesitli prizmadan geçirdikten sonra bir ekran üzerine düşürülmesiyle gökkuşağının bütün renkleri elde edilmiştir. Bu renklere “tayf” yada “ışık tayfı” denir. Başka bir deneyle Newton bu renkleri birleştirerek beyaz ışığı yeniden oluşturmuştur. Bu sayede de beyaz ışığın farklı renklerdeki ışıkların karışımı olduğunu kanıtlamıştır.

⁶ Tevfik Fikret Uçar, **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**, İstanbul, İnkılap, 2004, s.168.

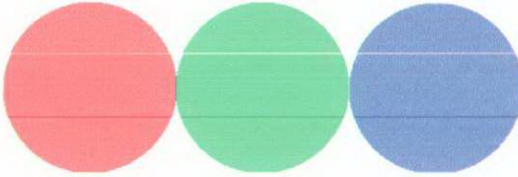
Renk konusunu iki ana başlıkta incelemek doğru olacaktır.

- Işık ile renk (toplamsal renk yöntemi)
- Pigmentler ile renk (çıkarımsal renk yöntemi)

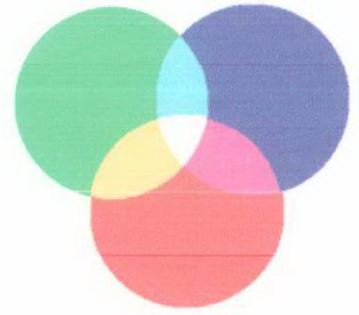
7.1- Işık ile Renk

“ Toplamsal renk metoduna göre üç ana ışık rengi olan mavi, yeşil ve kırmızı birleştirildiğinde beyazı oluşturur. Bu sistem televizyonların, bilgisayar ekranlarının çalışma teknolojisiyle paraleldir. Televizyon ekranındaki milyonlarca renk, ışık tûpünün içindeki mavi, yeşil ve kırmızı renklerinin farklı oran ve yoğunluktaki bileşimleriyle oluşur. Üç rengin de tam güç ile yandığı noktalarda görünen ışık beyaz, tüm rengin kapalı olduğu noktalardaki renk ise siyahtır.”⁷

Bu sistemde ışık tayfında bulunan mavi, yeşil ve kırmızı başka renklerden elde edilmeleri olanaksız olan birincil renklerdir. Bkz. Resim 364-365. Birincil renklerin karışımıyla meydana gelen renklerde ikincil renklerdir. Kırmızı ve yeşilin karışımıyla sarı, kırmızı ve mavinin karışımıyla magenta, mavi ve yeşilin karışımıyla siyan oluşur. RGB sisteminde bu üç ana rengin farklı şiddetlerde birleşimiyle bütün renkler elde edilebilmektedir.



Resim 364

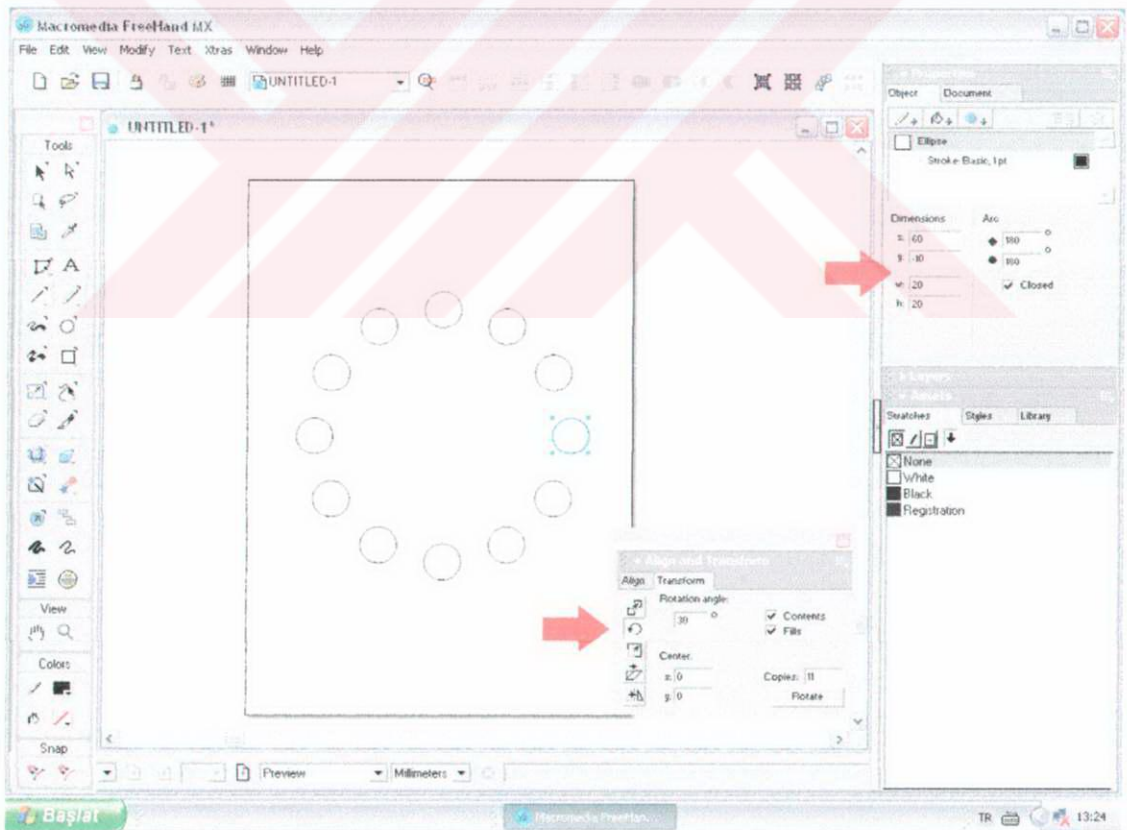


Resim 365

⁷ Tevfik Fikret Uçar, **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**, İstanbul, İnkılap, 2004, s.169.

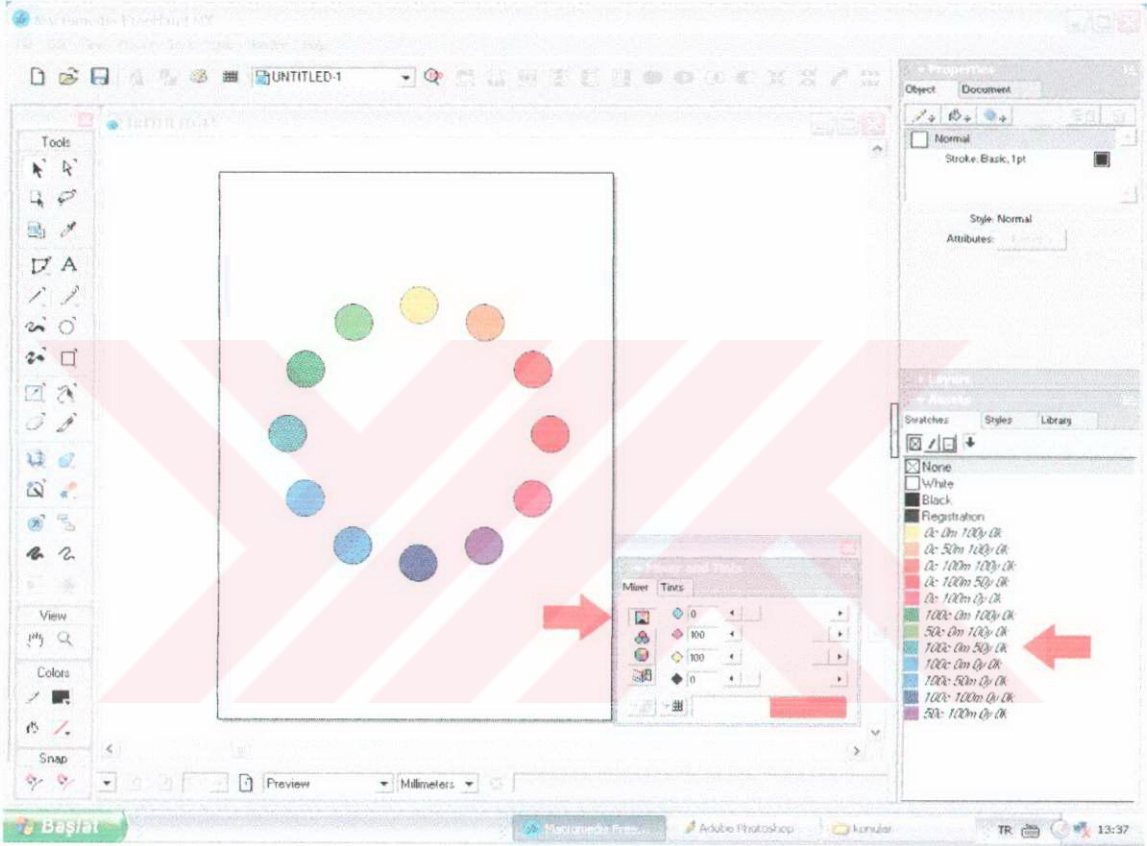
7.1.1- Macromedia FreeHand Programı İle Renk Çarkı Yapımı

Bilgisayar ortamında yapılan renk uygulamalarının Işık ile renk (toplamsal renk yöntemi) yöntemi ile oluşturulduğundan daha önce bahsedilmişti. Rgb (Red, green, blue) yani kırmızı, yeşil ve mavi renklerinin ışın tüpü içerisinde farklı oran ve yoğunluklarla bir araya gelerek oluşturacakları milyonlarca renk, çalışmaların yapılacağı bilgisayar ekranlarındaki görüntüyü oluşturmaktadır. Bilgisayar ortamında üretilen çalışmaların renkli basımının gerçekleştirilmesi ise CMYK sistemi ile gerçekleştirilir. Siyan, magenta, sarı ve siyah renkli mürekkeplerin kullanılması sonucu ekran görüntüsünün kağıda aktarılması sağlanır. Çalışma RGB sistemde tasarlanmış ise kağıtta alacağı sonuç CMYK sisteme çevrilerek de ekranda izlenebilir.



Resim 366

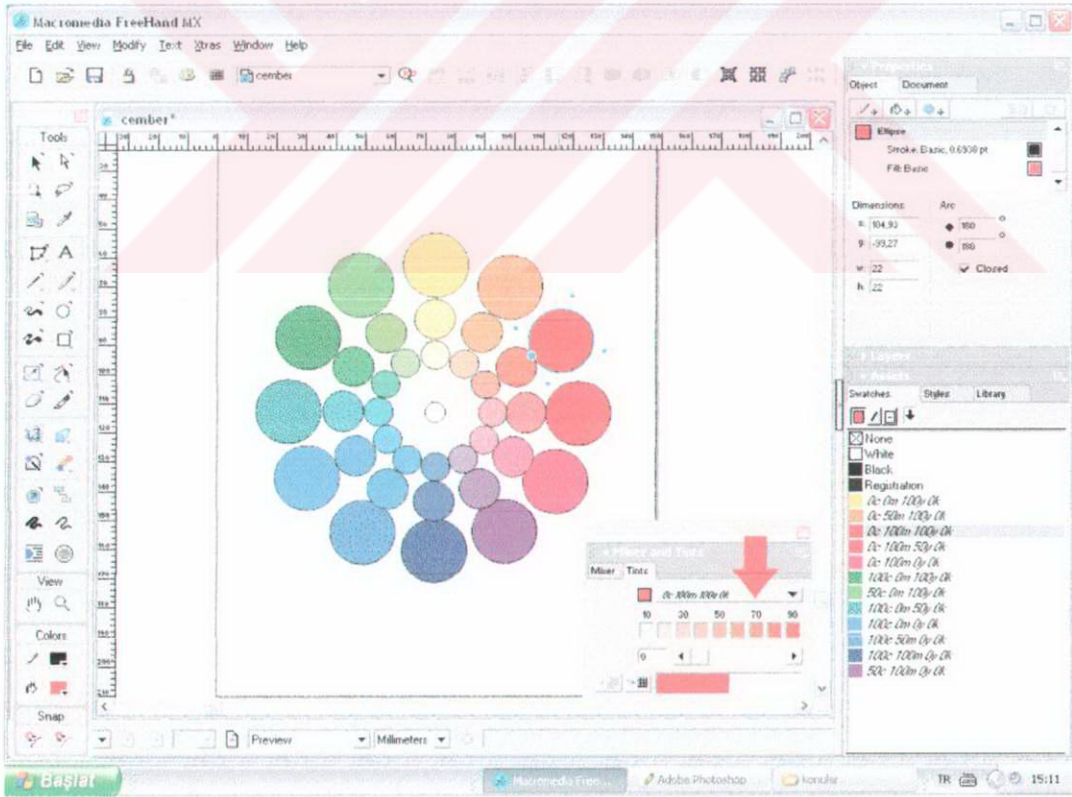
Freehand programında yeni bir döküman üzerinde, elips seçim aracı kullanılarak bir daire oluşturulur. Resim 366'da, sağ üstteki okun işaret ettiği değerler girilerek dairenin boyutu ve konumu belirlenir. Daha sonra Resim'de, sağ altta bulunan okun işaret ettiği "Transform" menüsündeki değerler girilerek dairenin 30 derecelik açıyla 11 kez kopyalanması sağlanır.



Resim 367

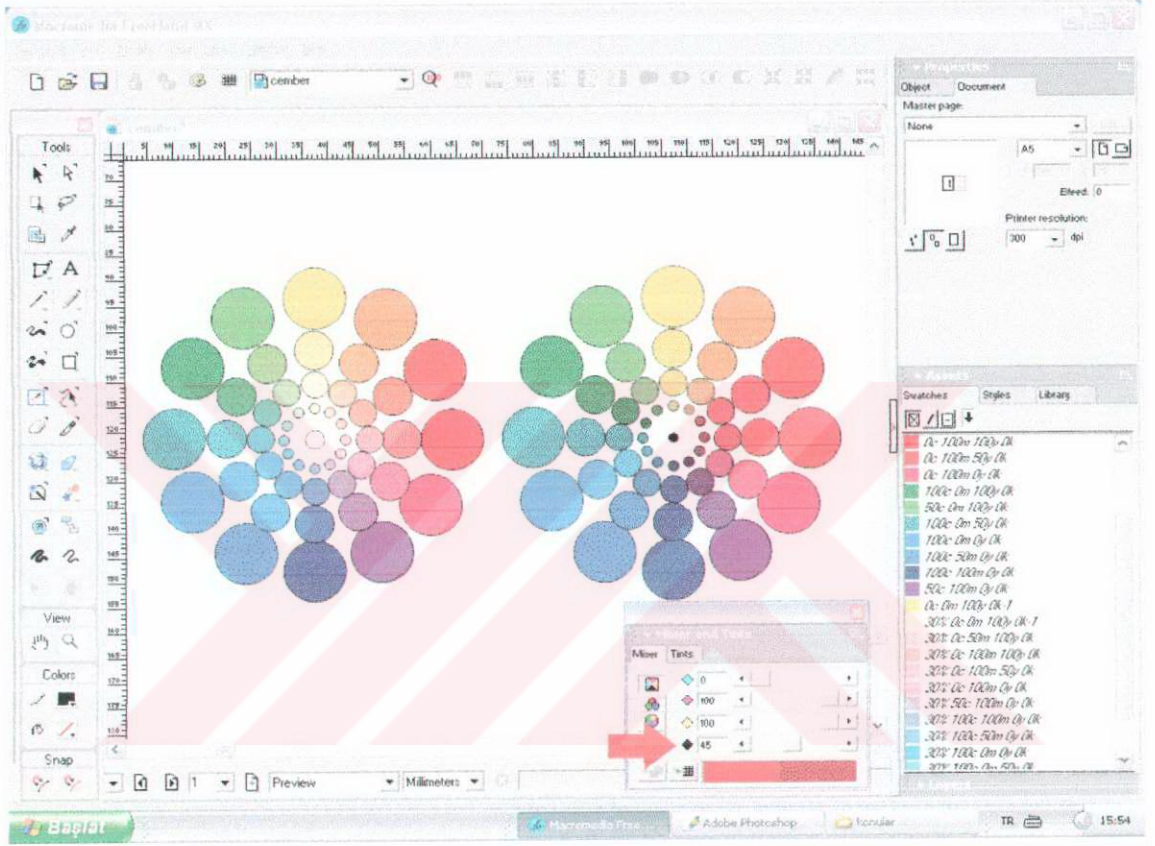
Renk çemberinde kullanılacak renkler Resim 367'de soldaki okun işaret ettiği "Mixer" menüsü yardımıyla "CMYK" renklerden oluşturularak "Swatches" menüsüne aktarılmıştır. Sağdaki okun işaret ettiği renklerin "%" değerleri çok önemlidir. Bu değerler sırasıyla;

- %0 cyan, %0 magenta, %100 yellow (sarı), %0 siyah,
- %0 cyan, %50 magenta, %100 yellow, %0 siyah,
- %0 cyan, %100 magenta, %100 yellow, %0 siyah,
- %0 cyan, %100 magenta, %50 yellow, %0 siyah,
- %0 cyan, %100 magenta, %0 yellow, %0 siyah,
- %50 cyan, %100 magenta, %0 yellow, %0 siyah,
- %100 cyan, %100 magenta, %0 yellow, %0 siyah,
- %100 cyan, %50 magenta, %0 yellow, %0 siyah,
- %100 cyan, %0 magenta, %0 yellow, %0 siyah,
- %100 cyan, %0 magenta, %50 yellow, %0 siyah,
- %100 cyan, %0 magenta, %100 yellow, %0 siyah,
- %50 cyan, %0 magenta, %100 yellow, %0 siyahdır.



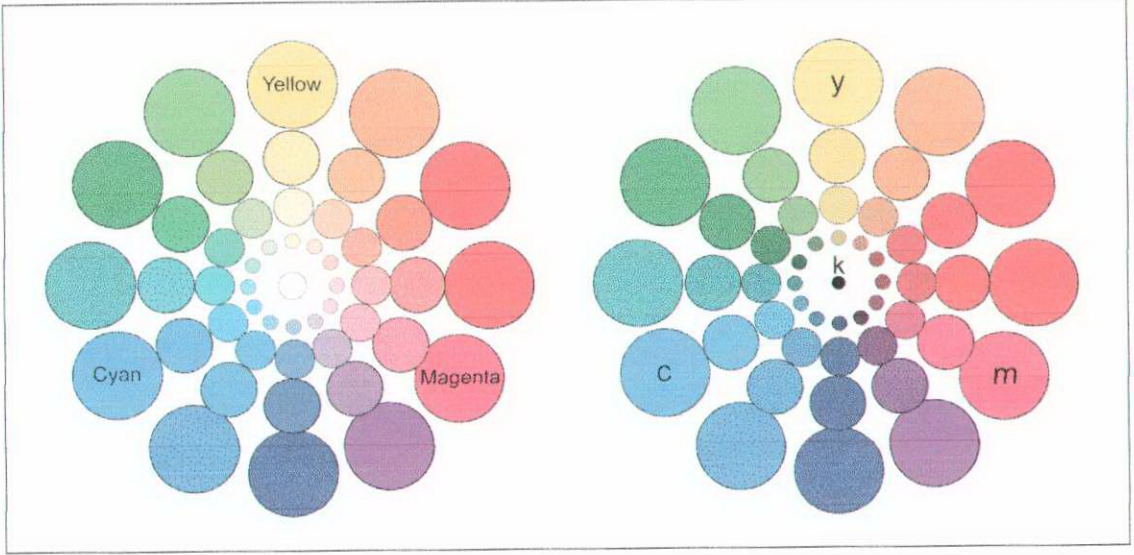
Resim 368

Daha sonra, Resim 368’de görüldüğü gibi çember iki kere kopyalanarak, okun işaret ettiği “Tints” menüsünden renklerin ton değerleri kademe kademe açılarak birinci renk çemberi tamamlanmış olur.



Resim 369

Renk çemberi kopyalandıktan sonra, Resim 369’da okun işaret ettiği “Mixer” menüsünde “Siyah” değeri her renk için kademe kademe artırılarak uygulanır. Açıkta koyuya, ton geçişinin sağlandığı ikinci renk çarkı da bu şekilde oluşturulmuş olur.

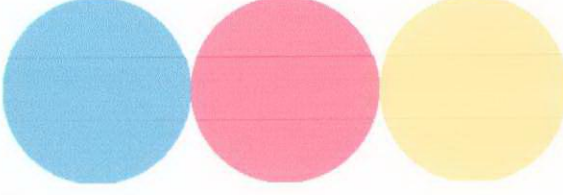


Resim 370

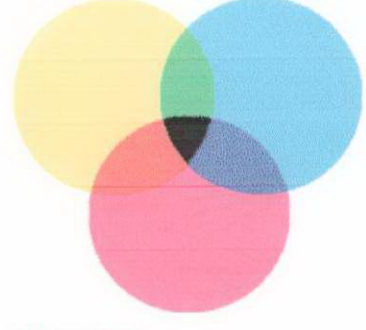
7.2- Pigmentler İle Renk

“Nesnelere rengini veren maddeleri pigment olarak adlandırıyoruz. Pigmentler doğal yollarla elde edildiği gibi, laboratuvar şartlarında kimyevi yollarla da elde edilmektedir. Evlerde kullanılan boyalar, basımevinde kullanılan mürekkepler, içlerinde bulunan pigmentler sayesinde renklilik özelliği kazanır. Kırmızı bir elma bünyesinde doğal olarak bulunan kırmızı pigment sayesinde kırmızıdır. Bu pigment üzerindeki kırmızı dışındaki ışıkların tümünü emer ve sadece kırmızıyı yansıtır. Renklerin boya olarak karışımları ışık olarak karışımları ile karşılaştırıldığında farklılıklar gösterir. Çıkarımsal renk metodunda tüm renklerin karışımı siyahı verir. Bunun yanı sıra çıkarımsal renk metodunda üç ana renk sarı, mavi (cyan) ve kırmızıdır (magenta).⁸ Bkz. Resim 371-372

⁸ Tefik Fikret Uçar, **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**, İstanbul, İnkılap, 2004, s.170.



Resim 371



Resim 372

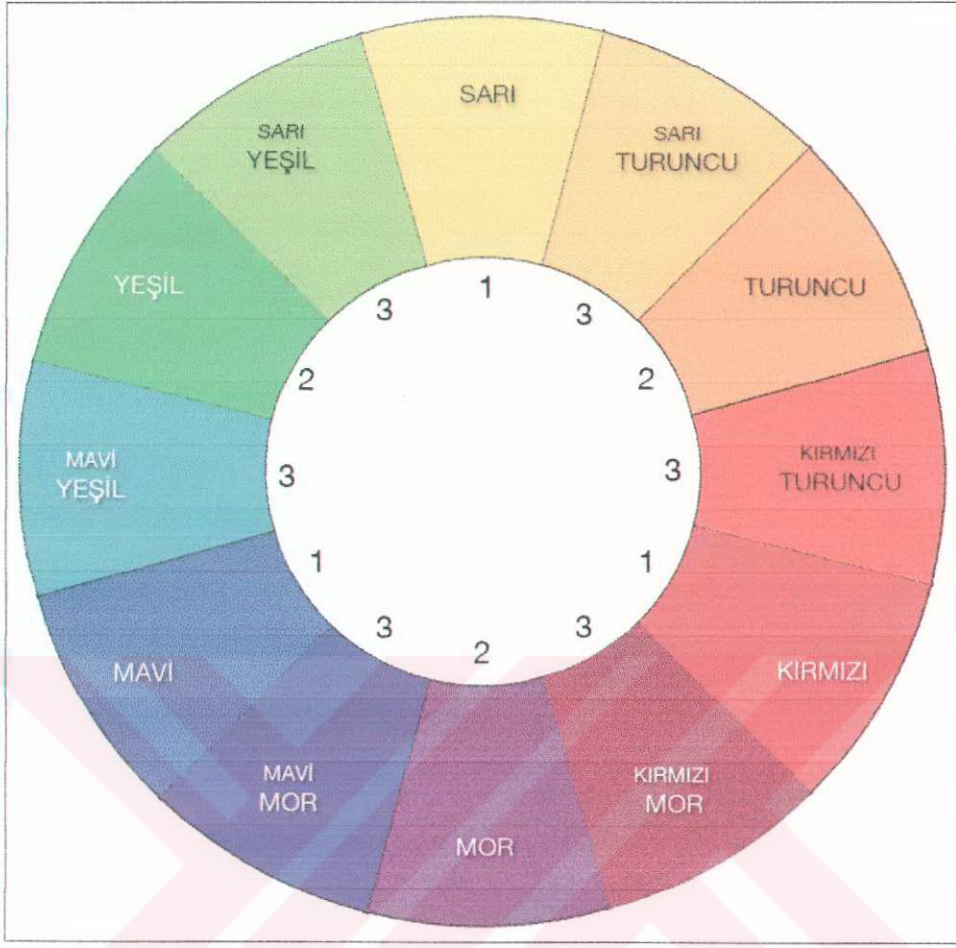
Matbaaların ve renkli yazıcıların büyük bir kısmı bu renk bileşim sistemi yani çıkarımsal renk metodunu kullanarak doğadaki diğer renkleri üretirler. Bu metotta ana renklerin maksimum şiddette uygulanması siyah, pigmentsizlik hali ise beyaz etkiyi oluşturur.

7.2.1- Pigmentler İle Renk Çarkı

Doğaya bakıldığında renklerin çeşitliliği ve birbirleri ile oluşturdukları armoni büyüleyici zenginliktedir. Doğada bulunan renk armonilerinin temelindeki dengeyi çoğunlukla zıtlıklar oluşturmaktadır.

Üç ana renk olan kırmızı, mavi ve sarının birbirleri ile karışımından diğer renklerin oluştuğundan daha önce bahsedilmişti. Sarı ile mavinin karışımından yeşil, mavi ve kırmızının karışımından mor, kırmızı ile sarının karışımından ise turuncu oluşmaktadır.

Renk çarkında birbirinin tam karşısına gelen renkler birbirlerinin komplementer kontrastı (tamamlayıcı, karşıt) dır. Kırmızının karşıt kontrastı yeşil, sarının karşıt kontrastı mor, mavinin karşıt kontrastı ise turuncudur.



Resim 373

Pigmentler ile 12 parçadan oluşturulan renk çarkı Resim 373'de gösterilmektedir. Bu çarkta 1 numaralı renkler Ana Renkleri (sarı, kırmızı, mavi), 2 numaralı renkler 1. Grup Ara Renkleri (turuncu, mor, yeşil), 3 numaralı renkler 2. Grup Ara Renkleri (sarı turuncu, kırmızı turuncu, kırmızı mor, mavi mor, mavi yeşil, sarı yeşil) temsil etmektedirler.

“Renkler biraraya geldiklerinde bir değer kazanırlar veya kazandırılırlar. Renk ilişkileri ya bir uygunluk ya da zıtlık çerçevesi içinde oluşur.”⁹

⁹ Mehmet ÖZER, **Temel Tasarımda “Zıtlık” İlkesi**, İstanbul, M.Ü.G.S.E.,1981, s.56

7.3- Renk Kontrastları (Renk Zıtlıkları)

Renk kontrastları, temel sanat eğitimi ve renk armonilerinin algılanması açısından oldukça önemlidir. Bu alanda önemli araştırmalar yapan Bauhaus ekolünden Johannes ITTEN, 7 farklı renk kontrastı sıralamıştır.

- 1) Yalın Kontrast (Tabii Kontrast)
- 2) Açık Koyu Kontrast
- 3) Sıcak Soğuk Kontrast
- 4) Karşıt Kontrast (Tamamlayıcı Kontrast)
- 5) Kalite Kontrastı
- 6) Yanıltıcı Kontrast
- 7) Miktar Kontrastı

7.3.1- Yalın Kontrast

Ana renkler olan sarı, kırmızı ve mavinin bir arada kullanılmasıyla meydana getirilen kontrasttır. Oldukça gözü yoran, bağırان ve keskin bir etki yaratırlar. Dikkat çekici olmakla birlikte doğru kullanılmadığı sürece oldukça rahatsız edici bir etkiye sahiptir.

“ Bu üç ana renkten ne kadar uzaklaşırsa, tesir o derece azalır. Turuncu-yeşil-mor, sarı-kırmızı-maviden daha soluk görünür. Üçüncü gurup ana renkler daha da soluk görünür.”¹⁰

Resim 374’de görölmekte olan örnekler Photoshop programında, “Shape”ler üzerine yalın renklerin degradeleri uygulanarak oluşturulmuştur.

¹⁰ Mehmet ÖZER, **Temel Tasarımda “Zıtlık” İlkesi**, İstanbul, M.Ü.G.S.E.,1981, s. 58.

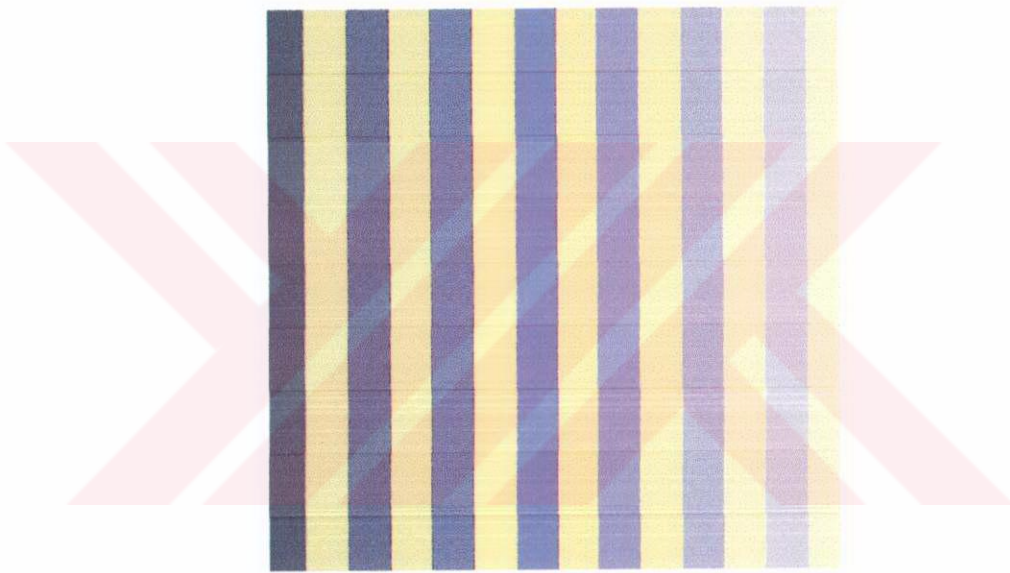


Resim 374

7.3.2- Açık Koyu Kontrast

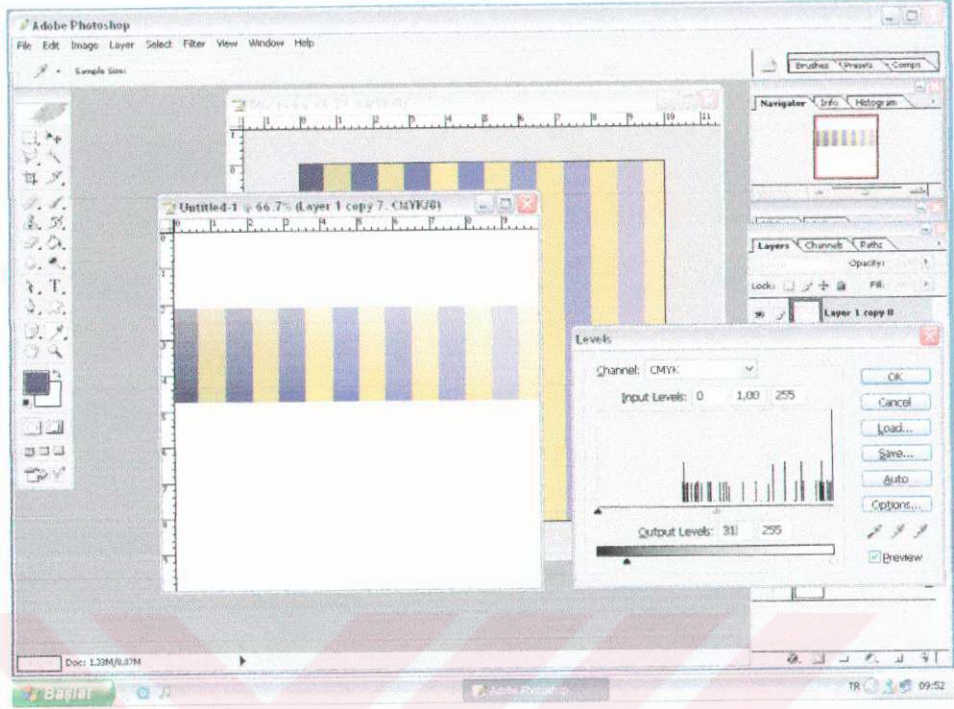
Renklerin en açık ve en koyu tonları ile oluşturulan zıtlıklardır. Saf renklere siyah katarak koyultulur, beyaz katarak açılır. Renk çarkındaki en açık değere sahip renk sarı, en koyu değere sahip renk ise mordur.

Açık-koyu kontrastına ilişkin örnek bir çalışma oluşturulmak üzere Photoshop programı yardımıyla koyu sarı ve koyu mor renk şeritlerinin giderek açıldığı bir kare elde edilmiştir. Bkz. Resim 375



Resim 375

Daha sonra bu kareden dikdörtgen seçim aracı ile yatay bir şerit seçilerek yeni bir dökümana taşınmıştır. Bu şeridin ton değerlerini değiştirmek için “Image-Adjustments-Levels” komutu, Resim 376’da görüldüğü gibi kullanılır. “Levels” Photoshop programının, görsel malzemenin ton değerlerini yeniden düzenlemek için sunduğu bir komutudur. Açılan diyalogda “Preview”(ön izleme) seçeneğinin işaretli olması yapılan değişikliklerin, görsel malzemede izlenmesine olanak tanır.



Resim 376

Aynı işlem birçok kere tekrarlandıktan sonra katmanlar birleştirilir ve farklı seçim alanları oluşturularak bu alanlara farklı fitreler uygulanarak Resim 377'deki gibi örnek bir çalışma elde edilebilir.

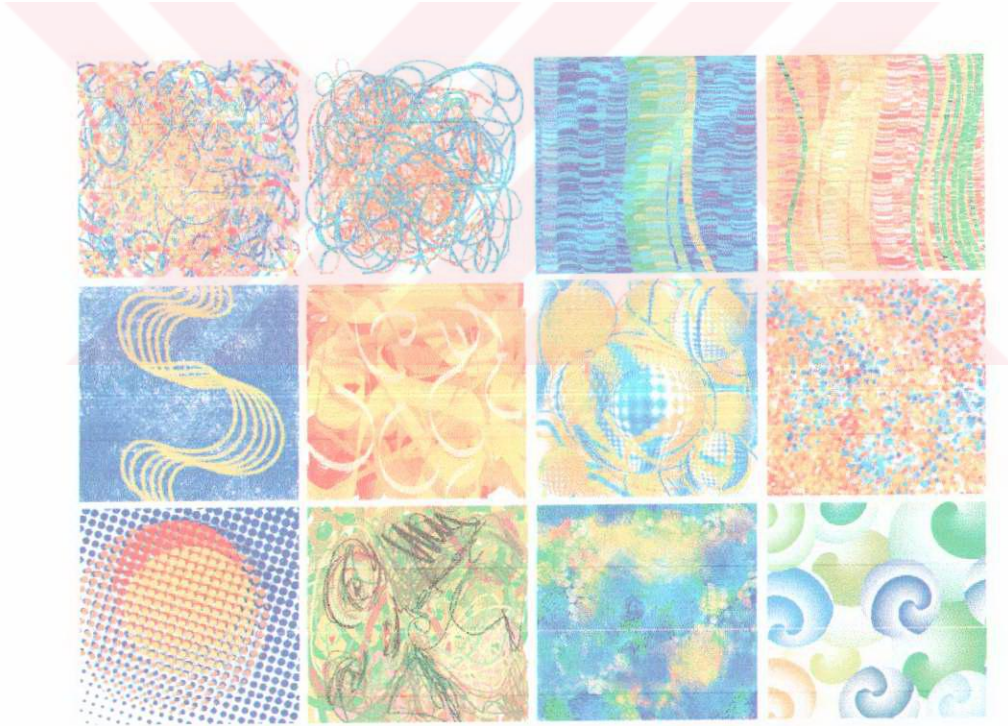


Resim 377

7.3.3- Sıcak Soğuk Kontrastı

“Sıcaklık tesiri veren kırmızı grubu ile, soğukluk tesiri veren mavi grubu arasındaki ilişkilerden oluşan zıtlıktır.”¹¹

“Kırmızı turuncu, sıcak renklerin başı olarak daima sıcak etkisi, mavi yeşil soğuk renklerin başı olarak daima soğuk etkisi yapar. Fakat bu iki rengin arasındaki diğer renkler, yanlarındaki sıcak veya soğuk renklerin zıtlıklarına göre bazen sıcak, bazen soğuk etki yaparlar. Sıcak-soğuk zıtlığının etkili olabilmesi için seçilen renklerin açık-koyu ton değerleri aynı olmalıdır.”¹²



Resim 378

¹¹ Mehmet ÖZER, **Temel Tasarımda “Zıtlık” İlkesi**, İstanbul, M.Ü.G.S.E.,1981., s.59.

¹² A.g.y., s.59.

7.3.4- Karşıt Kontrast (Tamamlayıcı Kontrast)

Renk çarkında birbirlerinin tam karşısına gelen ve karıştırıldıklarında birbirlerini griye tamamlayan renklerin oluşturduğu kontrasttır. Sarının karşısında mor, kırmızının karşısında yeşil, mavinin karşısında turuncu yer almaktadır. Doğaya bakıldığı zaman, tamamlayıcı kontrast örneklerinin çeşitliliği heyecan vericidir. Bkz. Resim 379



Resim 379

“Her tamamlayıcı renk çiftinin kendine özgü yapısı vardır.

-Mavi-turuncuda, tamamlayıcı zıtlık bulunduğu kadar, sıcak - soğuk zıtlığı da görülebilir.

-Sarı-mor, hem tamamlayıcı hem de açık-koyu zıtlığı görülür.

-Kırmızı-yeşil, tamamlayıcı zıtlığı verir. Hem de aynı ton değerindedirler.

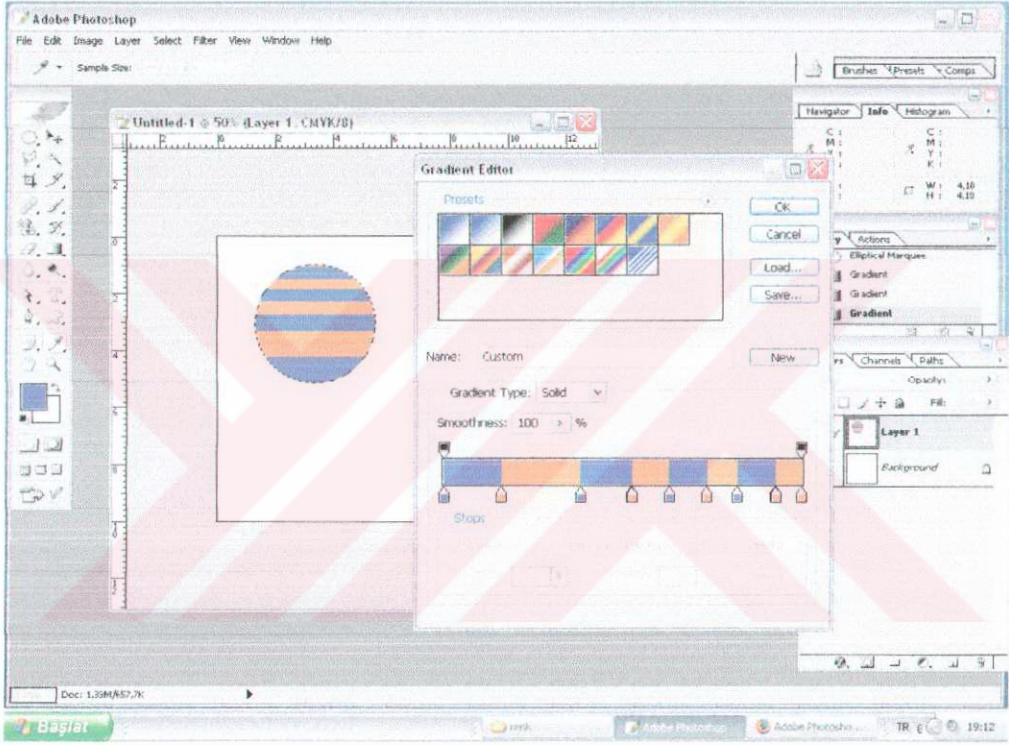
Tamamlayıcı renkler yanyana geldiğinde gözü rahatsız edici bir titreşim etkisi yaratarak, griyi oluştururlar”¹³



Renk 380

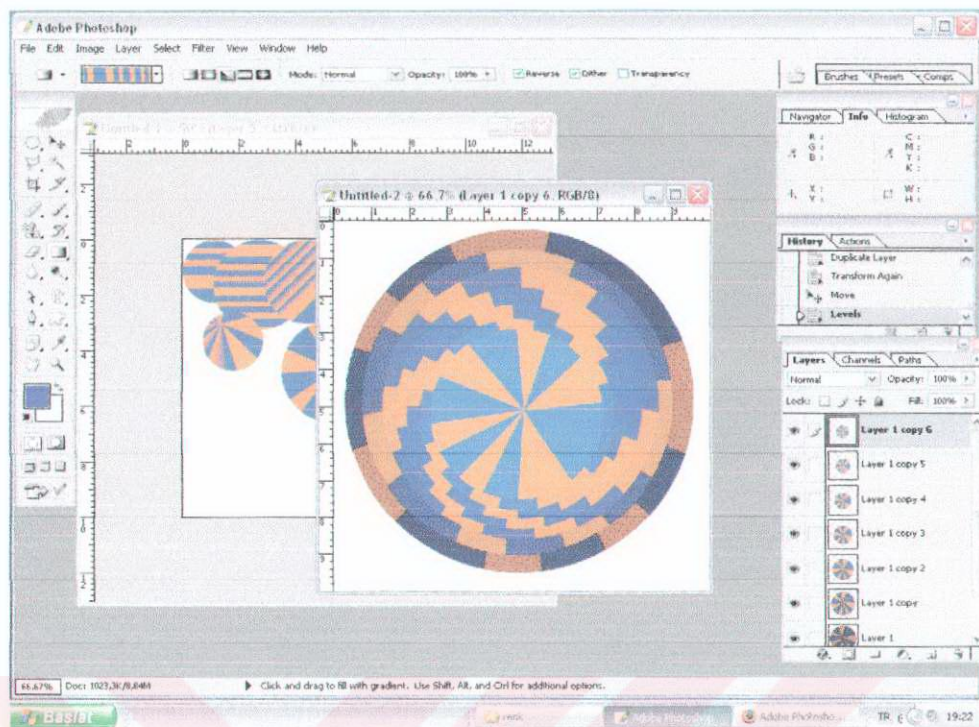
¹³ Mehmet ÖZER, **Temel Tasarımda “Zıtlık” İlkesi**, İstanbul, M.Ü.G.S.E.,1981, s.59-60.

Bu konuda örnek bir çalışma oluşturmak amacıyla boş bir döküman üzerinde daire seçimi yapılmış ve bu alana Resim 381’de gösterilmekte olan degrade uygulanmıştır. “Gradient Editor” degradeleri istenildiği şekilde düzenlemeye olanak tanıyan yapısıyla bu çalışmaya katkı sağlamaktadır. Bkz. sayfa 130, Resim 219

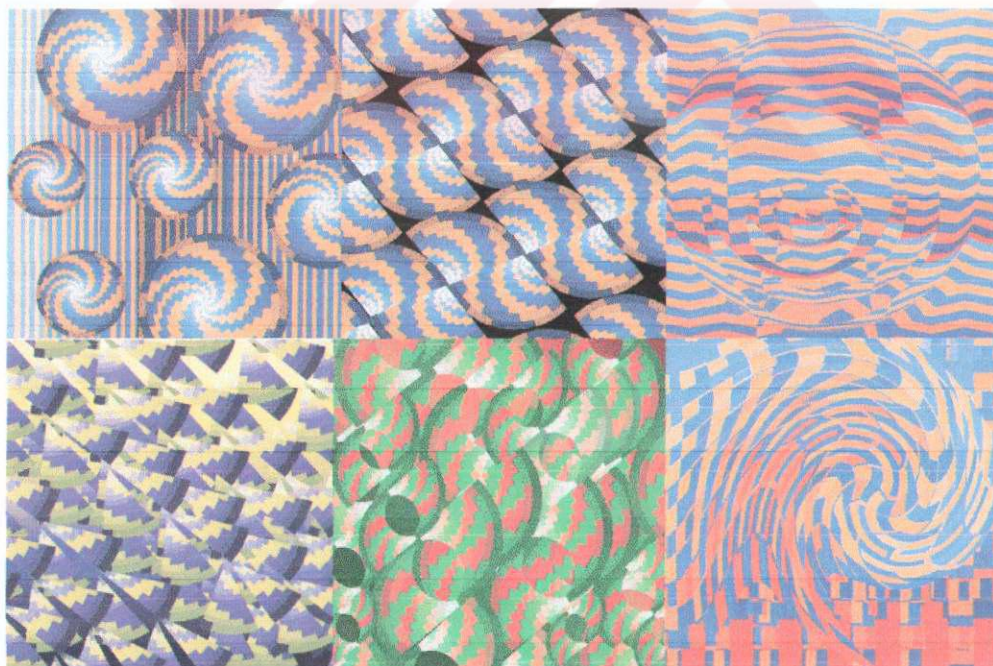


Resim 381

Farklı degradeler uygulanmış daireler tekrar tekrar kopyalanıp, her defasında transform ile küçültülüp döndürülerek optik etkiler yaratacak çalışmalar elde edilebilir. Bu işlem esnasında her kademede “Image-Adjustments-Levels” kullanılarak ton geçişleri de sağlanabilir. Bkz. Resim 382



Resim 382



Resim 383

7.3.5- Kalite Kontrast

“Renklerin kroma değerleriyle elde edilen armonilerdir. Saf, dolgun ve parlak renk değerleriyle, kırık, zayıf ve mat renkler arasındaki ilişkilerden oluşur. Saf bir rengi, beyaz ile kırdığımızda rengin karakterinin soysuzlaşıp, soğuklaştığını görürüz. Karmen kırmızısında mavimsi ışınlar meydana gelir, sarı biraz daha soğuklaşır, mavi ise açıldığı halde temel karakterinde kalır. Mor hemen değişir.

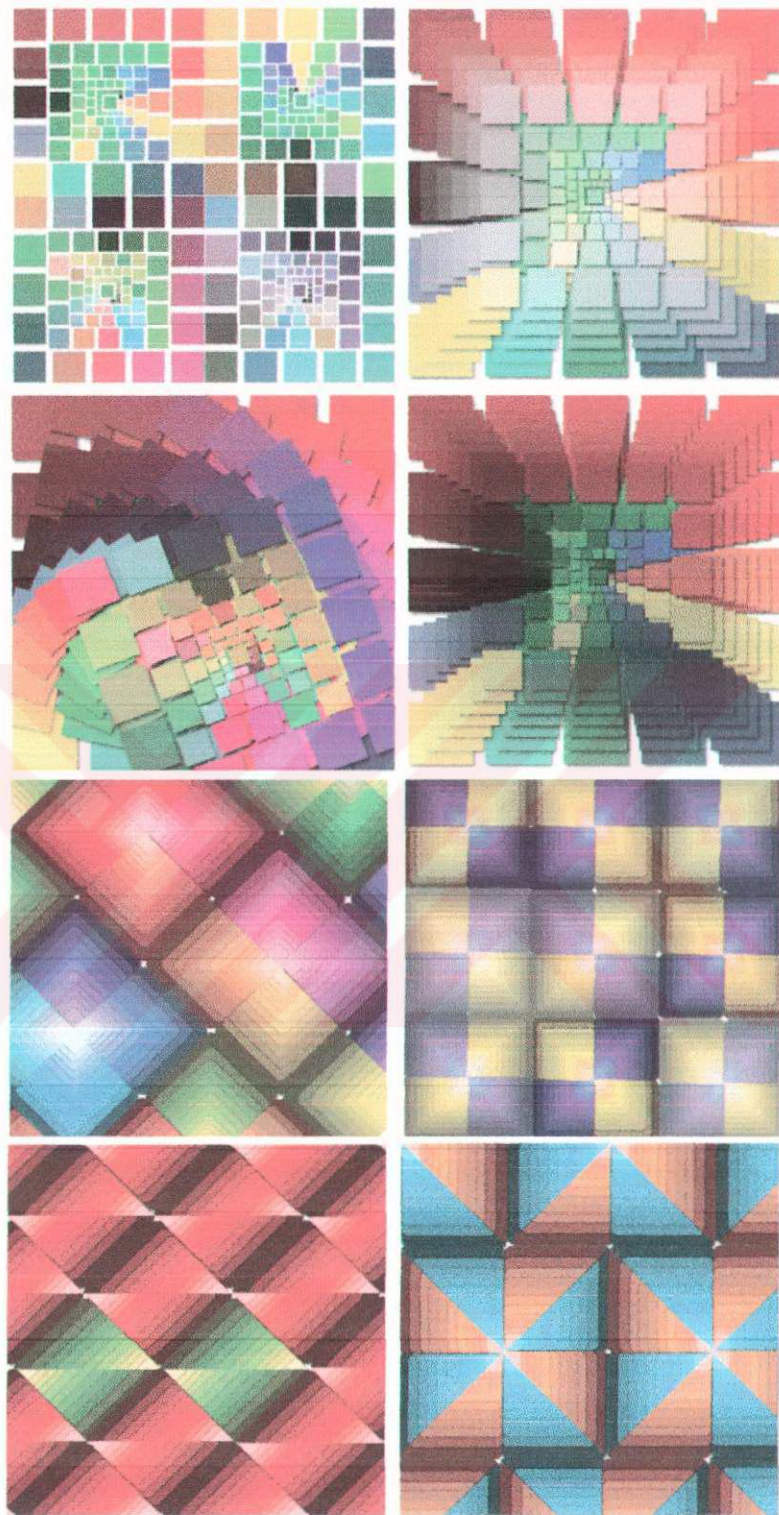
Renkleri, siyahla kırınca derhal parlaklıkları yok olur. Sarı derhal parlaklığını kaybeder, morun karanlık havası daha da koyulaşır, karmen kırmızı biraz morlaşır, bayrak kırmızısı kahverengine döner. Mavinin parlaklığı derhal yok olur. Yeşil, mor ve maviden daha fazla ton değerlerine sahip olur.

Beyaz-siyah ve gri her durumda renkleri matlaştırıp körleştirirler. Tamamlayıcı renkler de karşılıklı olarak birbirlerini kırarlar.”¹⁴



Resim 384

¹⁴ Mehmet ÖZER, **Temel Tasarımda “Zıtlık” İlkesi**, İstanbul, M.Ü.G.S.E.,1981, s.61.

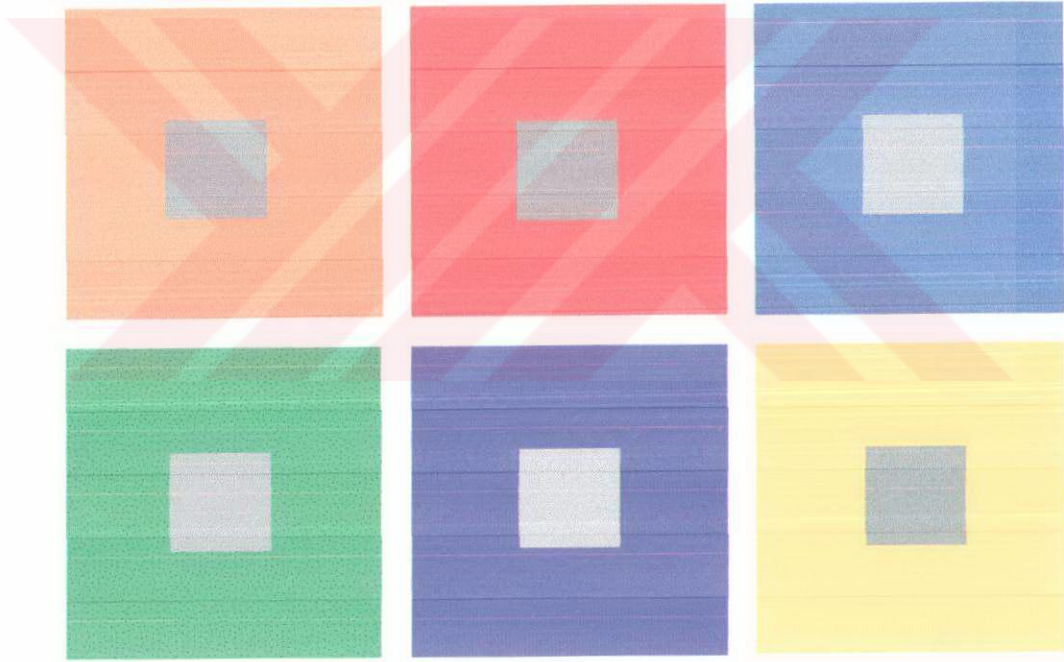


Resim 385

7.3.6- Yanıltıcı Kontrast

Göz daima gördüğü rengin yanında tamamlayıcısını da arar. Bu sebeple üzerine konan gri, saf rengin karşıt (tamamlayıcı) kontrastı olarak algılanır.

“Turuncu zemin üzerine koyacağımız gri bir karenin mavimsi bir hal aldığını görürüz. Gri kareye bir parça turuncu ilave edildiğinde yanıltıcı zıtlık kendiliğinden yok olur. Yanıltıcı zıtlığı kaybetmenin ikinci bir yolu da açık-koyu zıtlığını kullanmaktır. Aynı zamanda turuncu zemin üzerine konulan griye bir parça mavi ilave edilirse yanıltıcı zıtlık kuvvetlenir.”¹⁵



Resim 386

¹⁵ Mehmet ÖZER, **Temel Tasarımda “Zıtlık” İlkesi**, İstanbul, M.Ü.G.S.E.,1981, s.60.

7.3.7- Miktar Kontrastı

“İki veya daha fazla rengin bir düzen içerisinde açık-koyu ton değerleri, parlaklık şiddeti ve leke büyüklükleriyle olan dengeli ilişkilerdir.

Renklerin kendi eşit değerleri, leke büyüklüğünde önemli bir rol oynar.Örneğin; saf sarı, tamamlayıcısı olan mordan üç kat daha kuvvetli ışık değerine sahiptir. Buna karşılık morun lekesinden üç kat daha küçük olması gerekir. Tamamlayıcı renklerde uyumlu lekelerin dengeli ilişkileri:

Sarı : Mor - 1/4 : 3/4

Turuncu : Mavi - 1/3 : 2/3

Kırmızı : Yeşil - 1/2 : 1/2¹⁶

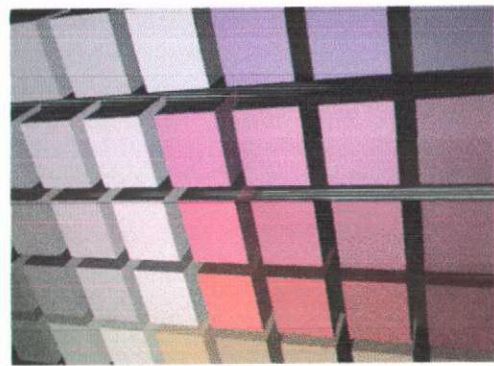
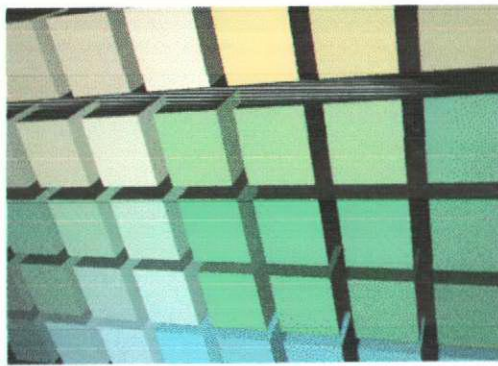
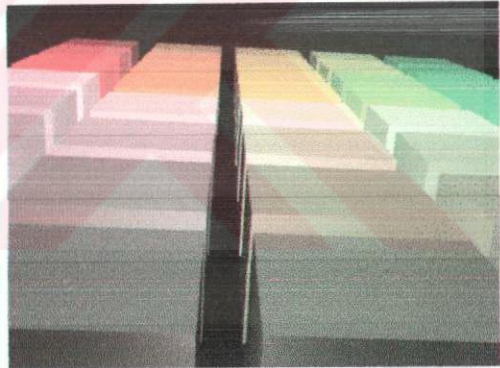
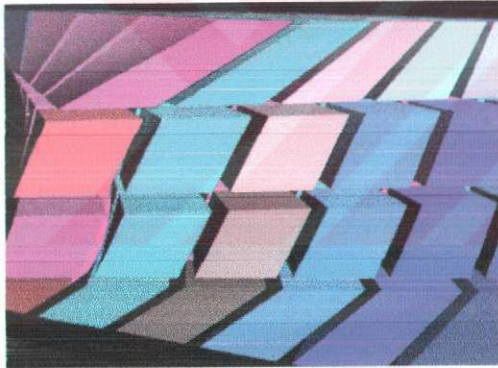
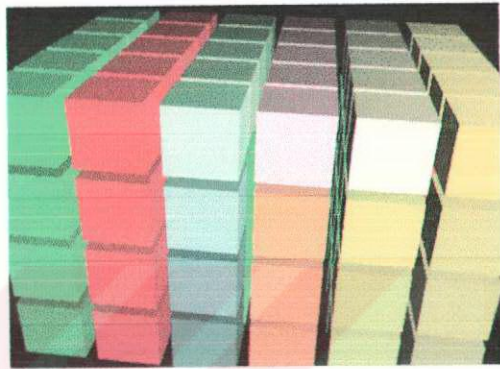
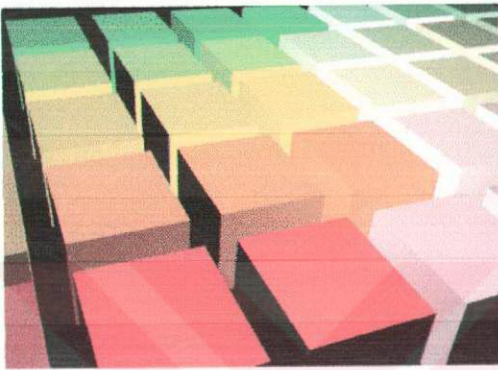
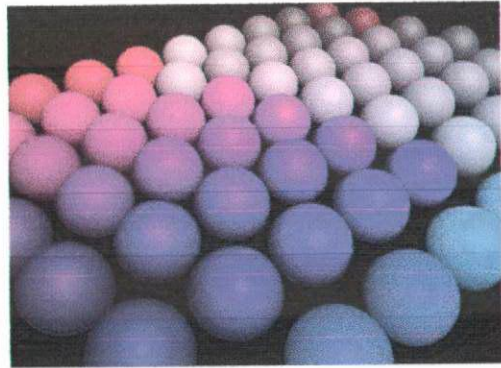
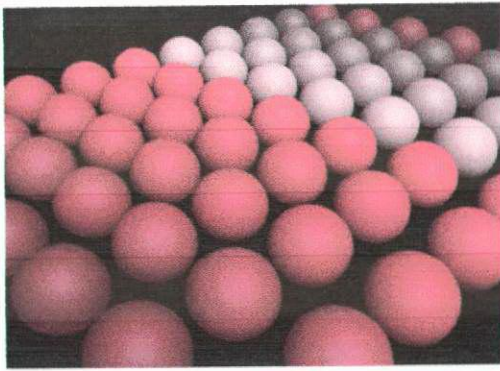
7.4- Renklerin Psikolojik Etkileri:

Renklerin herbiri farklı dalga boylarına sahip olmaları sebebiyle görülebilirlikleri de farklı olur. Parlak turuncu, sarı, kırmızı gibi dalga boyu uzun olan renkler sıcak etkileriyle öne gelirler. Mavi, mor gibi soğuk renkler dalga boylarında kısa olmaları sebebiyle geriye giderek derinlik etkisi yaratırlar.

Açık-koyu ton değer ilişkilerinde ise koyu renkler ağırlık etkisi ile öne gelirken, açık renkler hafiflik etkisiyle geride kalırlar. Bulundukları yüzeyin ton değerine göre tam tersi bir ilişkide sözkonusu olabilir.

Resim 387’de, 3ds max programı kullanılarak oluşturulmuş örnek çalışmalarda renklerin dalga boylarının yaratmış olduğu ön-arka ilişkisi görülebilmektedir.

¹⁶ Mehmet ÖZER, **Temel Tasarımda “Zıtlık” İlkesi**, İstanbul, M.Ü.G.S.E.,1981, s.62



Resim 387

Rengin insan fizyolojisi üzerinde etkili olduđu bir gerçektir. Bu etki sayesinde renk belli bir mesajın iletiminde ve insan davranışlarını yönlendirmede bir araç olarak kullanılabilir.

Doğaya bakıldığında da, hayvanlar için de rengin oldukça önemli bir yeri olduđu gözlemlenmektedir. Avlanmak, üremek ve hatta korunmak için rengi kullandıkları görülmektedir.

Renklerin insan psikolojisi üzerindeki etkileri araştırılmış ve şu sonuçlara ulaşılmıştır.

Kırmızı: Oldukça dikkat çekici bir yapıya sahip olan kırmızı, enerjinin, hayatın, tutkunun, ihtirasın rengidir. Uzun süreli etkide yorucudur ve sinir gerginliği yapabilir. Şeytanın ve kötülüğün rengi olarak da sembolize edilmiştir. Kırmızının aynı zamanda tahrik edici ve baştan çıkarıcı özellikleri ambalaj tasarımında çok kullanılmasına sebep olmaktadır.

Turuncu: Pozitif enerjiyi temsil eder. Kırmızı kadar etkili olmasa da dikkat çekicidir. Dinamiktir. Gençliği temsil edebilir. Güneşi çağrıştırması sebebiyle mutluluk verici bir etkisi vardır.

Sarı: Altının rengi olarak statü sembolüdür. Sıcaklık verici etkisiyle, samimi ve neşeli ortamların yaratılmasına olanak tanır. Dikkat rengi olarak birçok alanda kullanılmaktadır.

Yeşil: Dinlendirici bir etkisi vardır. Gözü yormaz. İçerisinde bulunan mavi ve sarının oranına göre etkisi değişebilmektedir. Mavisi fazla olan yeşil daha dingin ve huzurlu iken sarısı fazla olan yeşil , canlı ve aktif bir etkiye sahiptir. Doğayı ve sağlığı sembolize eder. Taze ve doğal olanı çağrıştıır.

Mavi: Dalga boyu kısa etkisiyle soğuk ve durgun bir etkiye sahiptir. Denizler ve gökyüzünün rengi olması sebebiyle sonsuzluk ve huzurun rengidir. Dingindir. Gizemlidir. Hayalleri, düşleri, umutları, beklentileri temsil edebilir. Kırmızının aksine mekanda huzur, soğukluk ve dinginlik etkisi yaratır. Pigment olarak ışıktan en az etkilenecek en geç solan renklere dendir. Temizlik ve saflığı sembolize eder. Güven vericidir. Rahat ve emniyetlidir. Pek çok sıcak renk ile de uyumlu bir birliktelik oluşturur.

Mor: Çelişkilerin, melankolinin ve içe kapanıklığın rengi olarak anılır. Korku verici ve tedirgin edici bir yapısı vardır.

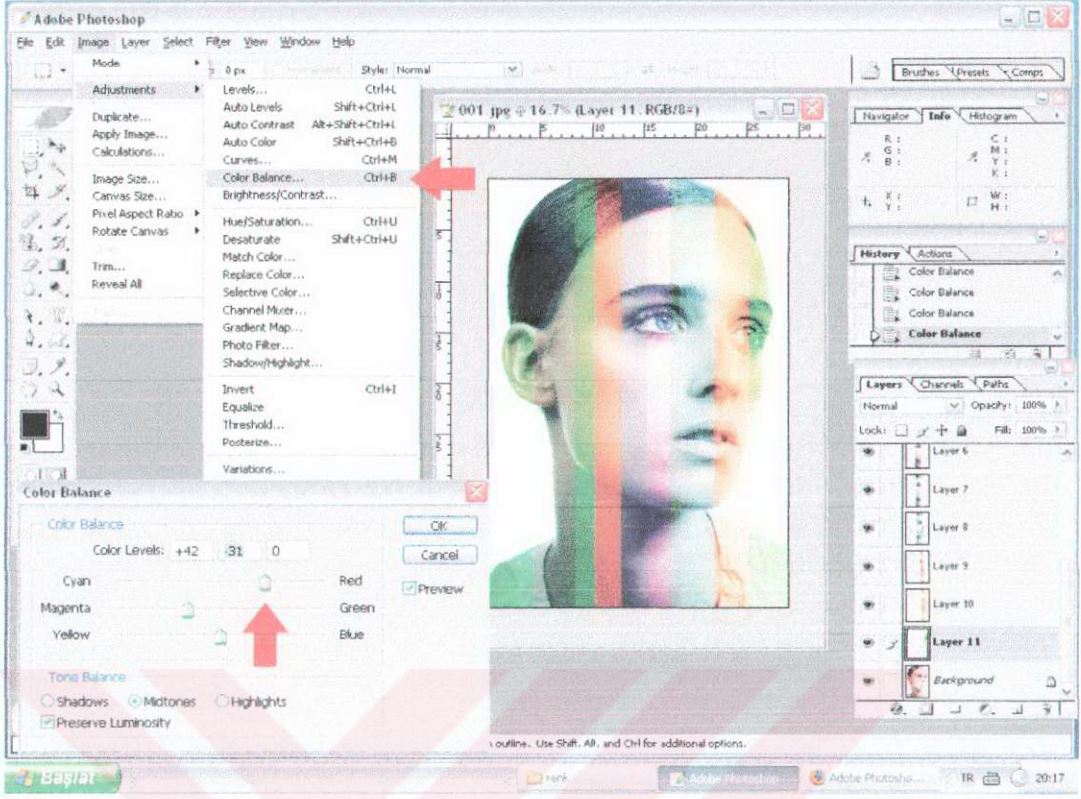
Beyaz: Saflığın, masumiyetin ve temizliğin rengidir. Huzur verici ve iç açıdır. Barışı simgeler. Işığı, bilgeliği, doğruyu ve tanrısalılığı çağırıştırır.

Siyah: Asaletin ve resmiyetin rengi olan siyah aynı zamanda ölümü ve matemini de çağırıştırır. Sihir ve büyüünün de rengidir. Umutsuzluk, hayal kırıklığı acı ve karamsarlığı içerisinde barındırır. Kötülüğü, şeytanı, karanlığı ve cehennemi de sembolize edebilir.

7.5- Adobe Photoshop Programında Renk Düzenleme Araçları

Bilgisayar programlarının renkle ilgili değişikliklere olanak tanıyan birçok düzenleme diyalogu vardır. Bu bölümde bunlara ilişkin birkaç örnek verilerek dijital ortamda renk konusu ile ilgili yapılabilecek çalışmalar irdelenecektir.

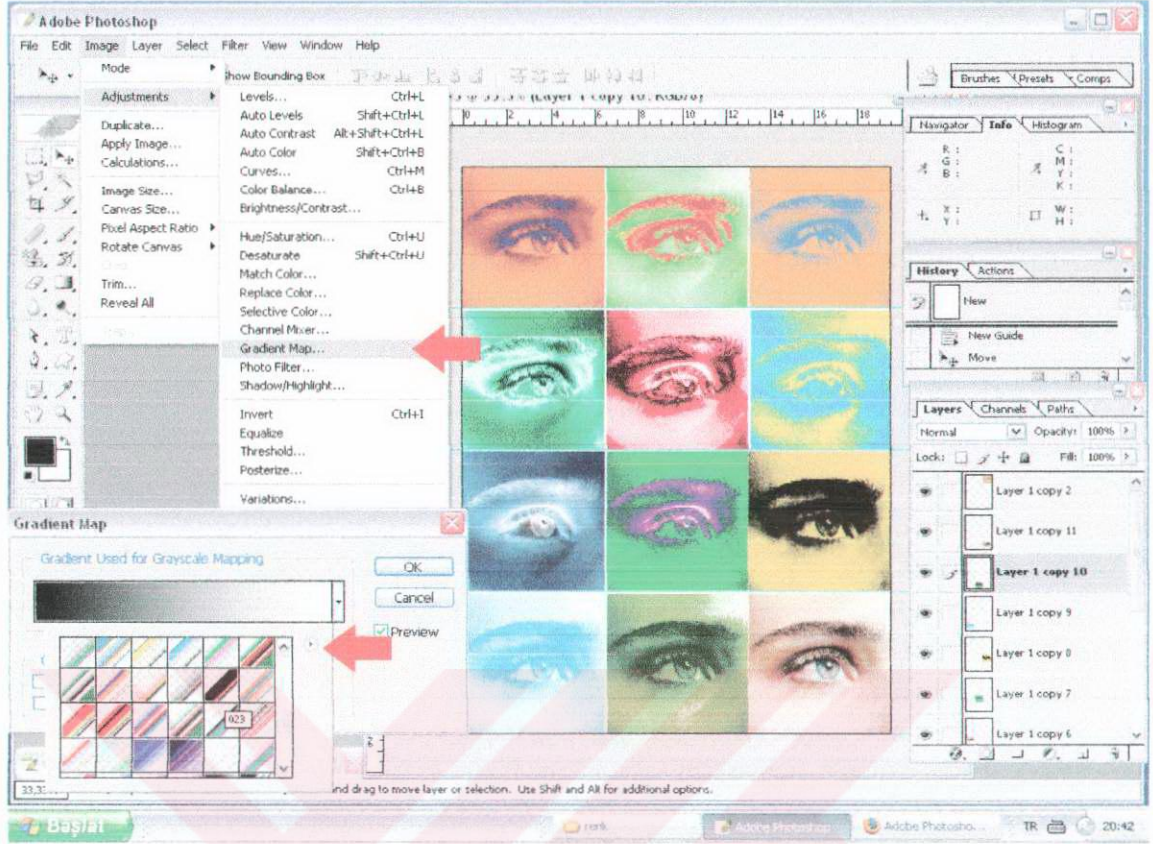
Temel sanat eğitimi kapsamındaki diğer konular gibi renk konusunda da öğrencilerin sınırsız sayıda, yaratıcı alternatifler oluşturmasını sağlayan dijital ortamın olanakları yatsınamayacak kadar önemlidir.



Resim 388

İmaja ait renk dengesini düzenlemeye yarayan “Color Balance” Resim 388’de üstteki okun işaret ettiği menüden açılır. Açılan bu diyalogda “Tone Balance” düzenlenecek ton değerlerini belirler. Gölgeler, orta tonlar ve yüksek ışıklı alanlar üzerinde renk düzenlemeleri alttaki okun işaret ettiği gibi istenilen şekilde yapılabilir. Resim 388’de imaj üzerinde her defasında farklı bir alan seçilerek “Color Balance” değeri değiştirilmiştir. Cyan, Magenta ve Yellow (sarı) renklerini temsil eden kaydırma oklarını hareket ettirerek Red (kırmızı), Green (yeşil), Blue (mavi) renklerine geçişler sağlanabilir.

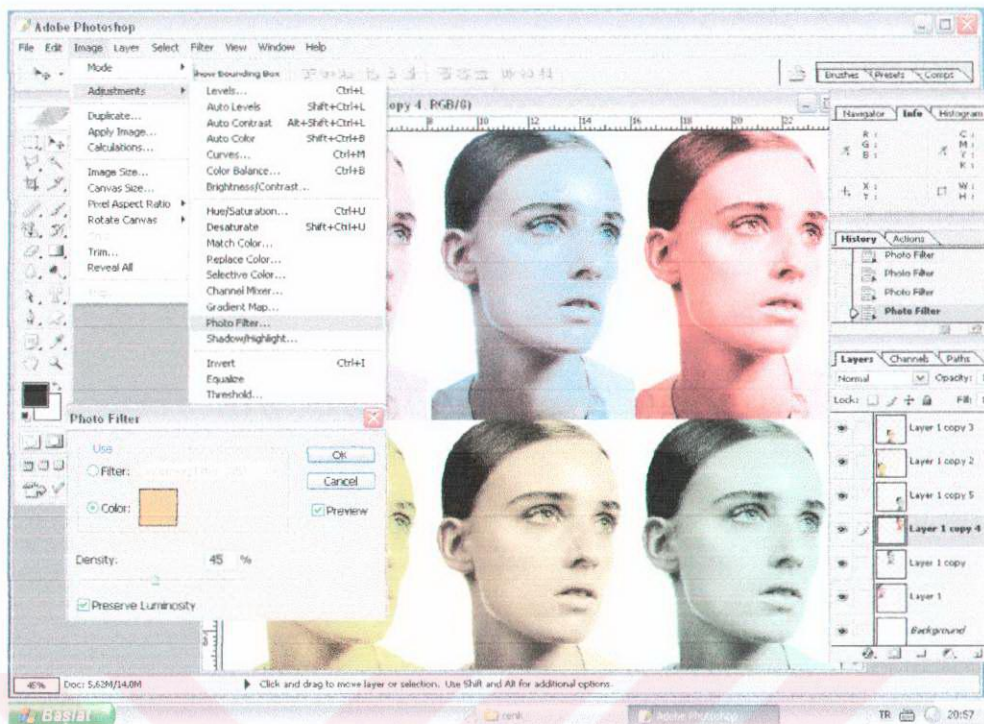
İmaja ait parlaklık değerinin değişmemesi gereken durumlarda “Preserve Luminosity” seçeneğinin işaretlenmesi gerekmektedir. Parlaklık dengesi bu sayede korunacaktır.



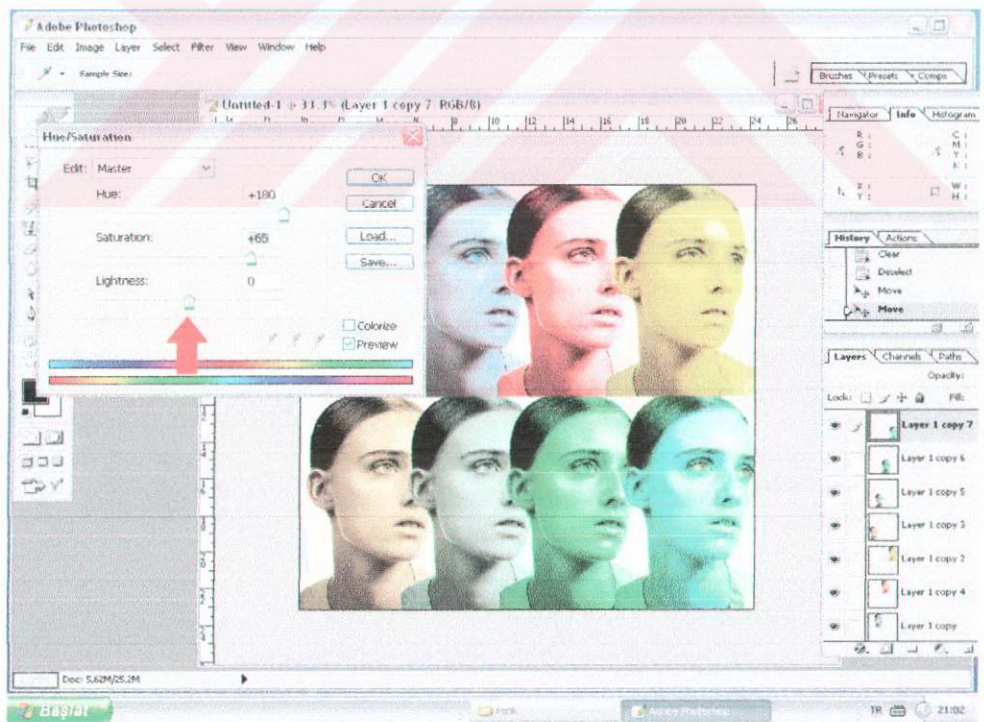
Resim 389

Resim 389’da üstteki okun işaret ettiği alandan açılan “Gradient Map” isimli diyalog ile imaj üzerinde çeşitli degrade uygulamaları yapılabilir. Degradelelerin çok çeşitli şekillerde yeniden düzenlenebildiğinden “Işık” konusunda bahsedilmişti. Ayrıca Resim 389’da alttaki okun işaret ettiği küçük oka basmak suretiyle açılan menüden çok çeşitli degrade seti aktif olabilmektedir.

Bu çalışma için bir imaj birçok kere kopyalanmış ve herseferinde de farklı bir “Gradient Map” uygulanarak tamamlanmıştır. Bu tür çalışmalar ile alternatifler oluşturulurken öğrenciler arasında renk armonileri, renk kontrastlıkları ve renk uyumsuzluklarının tartışılabilmesi sağlanmalıdır. Ayrıca renklerin birbirleri ile ilişkilerindeki psikolojik etkilerde irdelenebilmelidir.

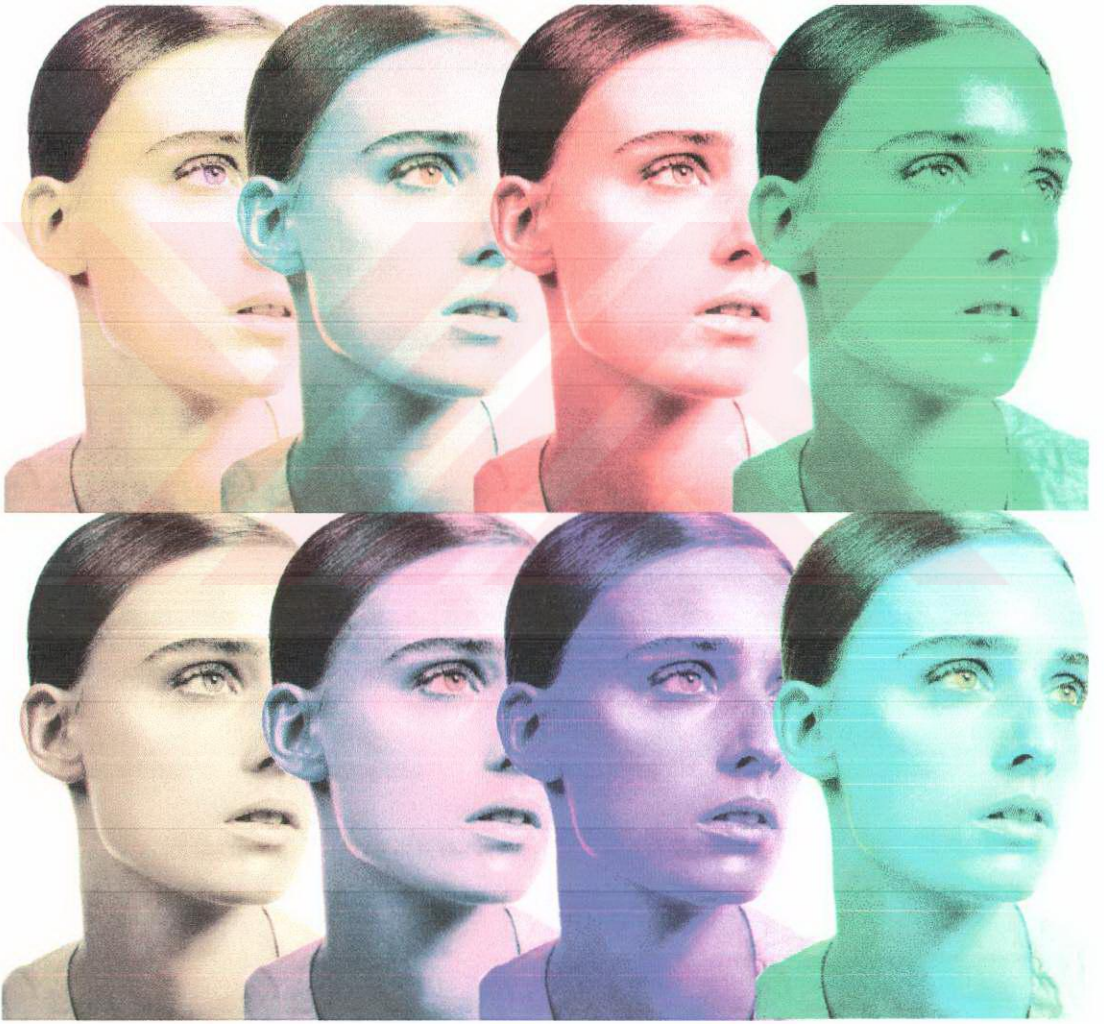


Resim 390



Resim 391

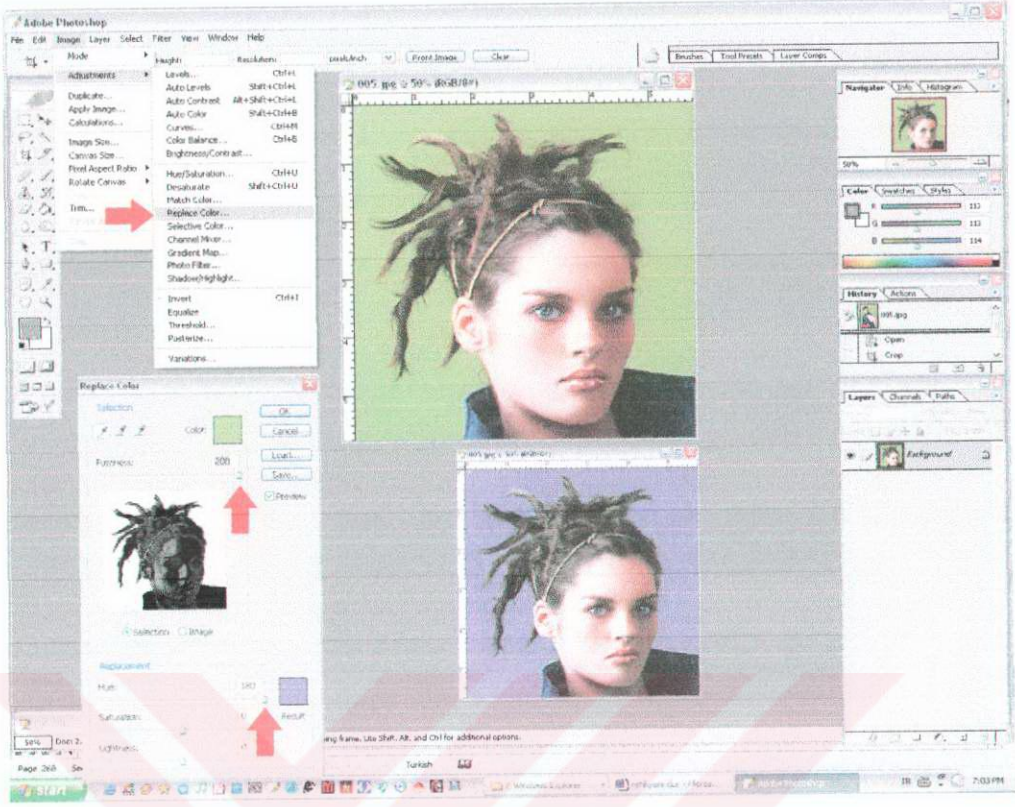
Resim 390’da uygulanan “Photo Filter” ile çok çeşitli psikolojik etkiler elde edilmesine olanak tanıyan renk denemeleri yapılmaktadır. Resim 391’de kullanılan “Hue/Saturation” diyalogu ile imaja ait renkler “Hue” alanındaki kaydırma okları ile değiştirilebilirken, “Saturation” alanındaki kaydırma okları ile parlaklık artırılıp eksiltilebilir, “Lightness” alanı ile de ton değeri istenilen şekilde yeniden düzenlenebilmektedir.



Resim 392



Resim 393



Resim 394

Resim 394'de üstteki okun işaret ettiği menüden açılan "Replace Color" imajın istenilen herhangi bir rengini değiştirmeye yararmaktadır. Bu diyalogda bulunan "Eyedropper Tool" (damlalık) ile resimde değiştirilmek istenen renge tıklanır, "Fuzziness" artırılarak etki alanı genişletilebilir ve daha sonra "Hue" değeri değiştirilerek istenilen renk elde edilene kadar ok kaydırılır.

Altında (+) işareti bulunan damlalık seçilerek birden fazla renk tanımı yapılabilir, yada (-) işareti bulunan damlalık ile seçilen renklerden herhangi biri devre dışı bırakılabilmektedir.

ilinde düzenlenmiştir.

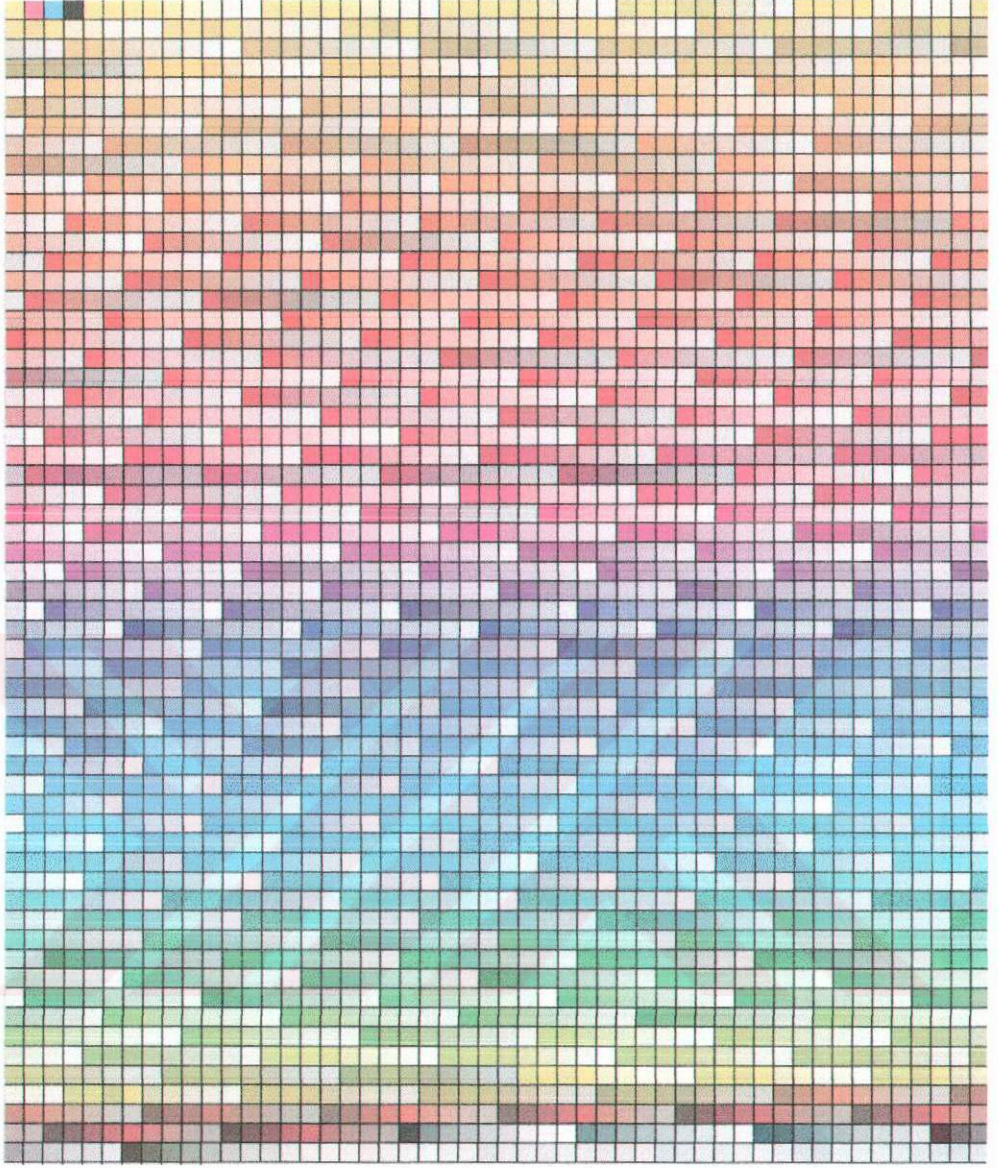


Resim 395

Resim 395'de açılmış olan bir portre imajı üzerinde “Polygonal Lasso Tool” kullanılarak üçgen seçim alanları plastik değerlere göre oluşturulur. Sonra “Eyedropper Tool” ile seçilen renk, okun işaret ettiği alana basmak suretiyle açılan “Color Picker” diyalogundan ton değeri aynı kalmak şartıyla değiştirilir. Bu işlem tekrarlanarak bütün portre yeniden oluşturulur. Bu çalışmada kontrast renklerin yanyana düzenlenmesiyle etki arttırılabilir.



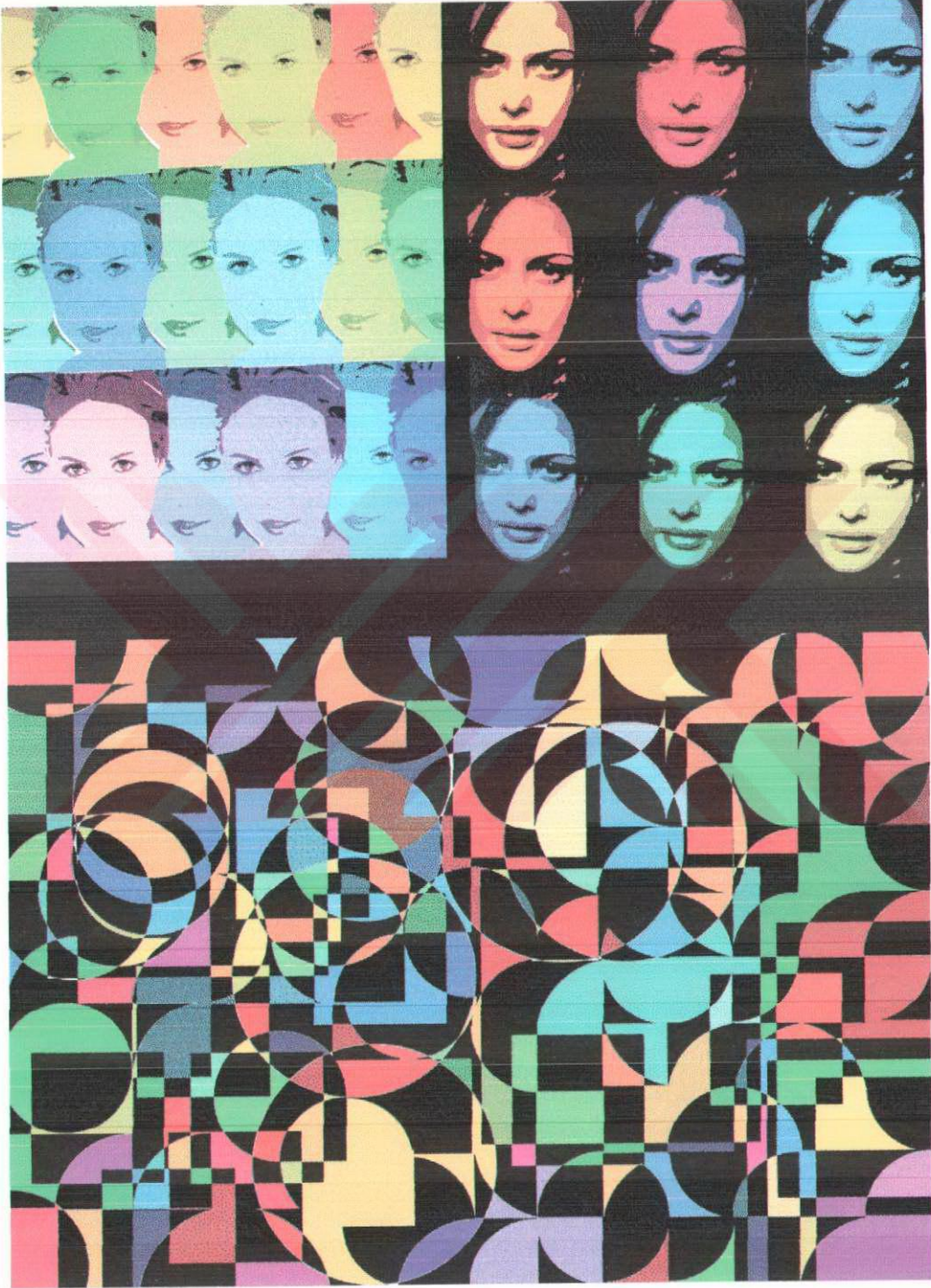
Resim 396



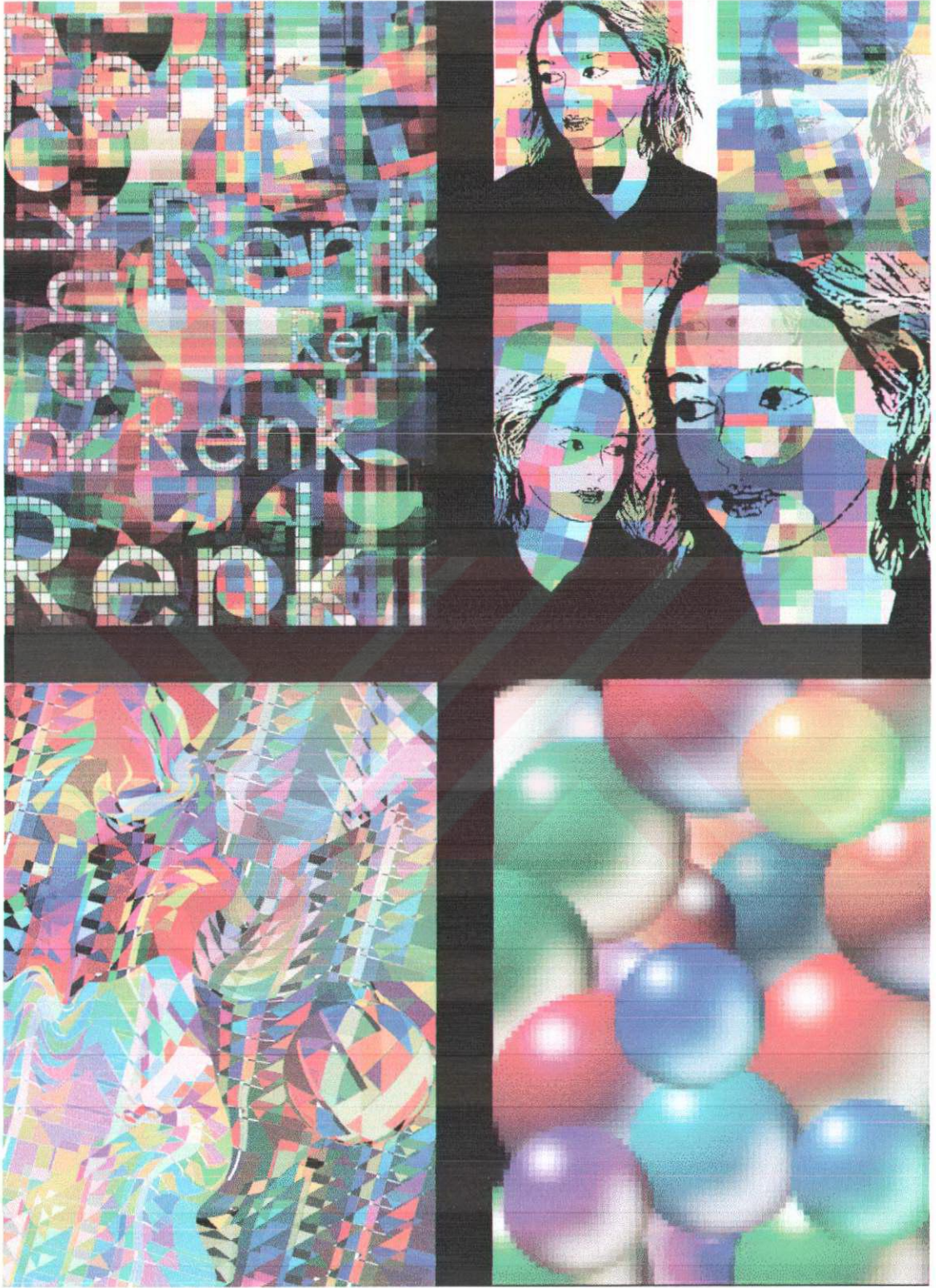
Resim 397

Photoshop programında renk kullanımı için “Swatches” menüsü bulunmaktadır. Bu menünün yanındaki oka basmak sureti ile açılan menüden “Pantone” kataloglarına ulaşılabilir. Resim 397’de görülmekte olan renkler “PANTONE processcoated” e aittir.

7.6- Dijital Ortamda Oluřturulmuř rnek alıřmalar:



Resim 398



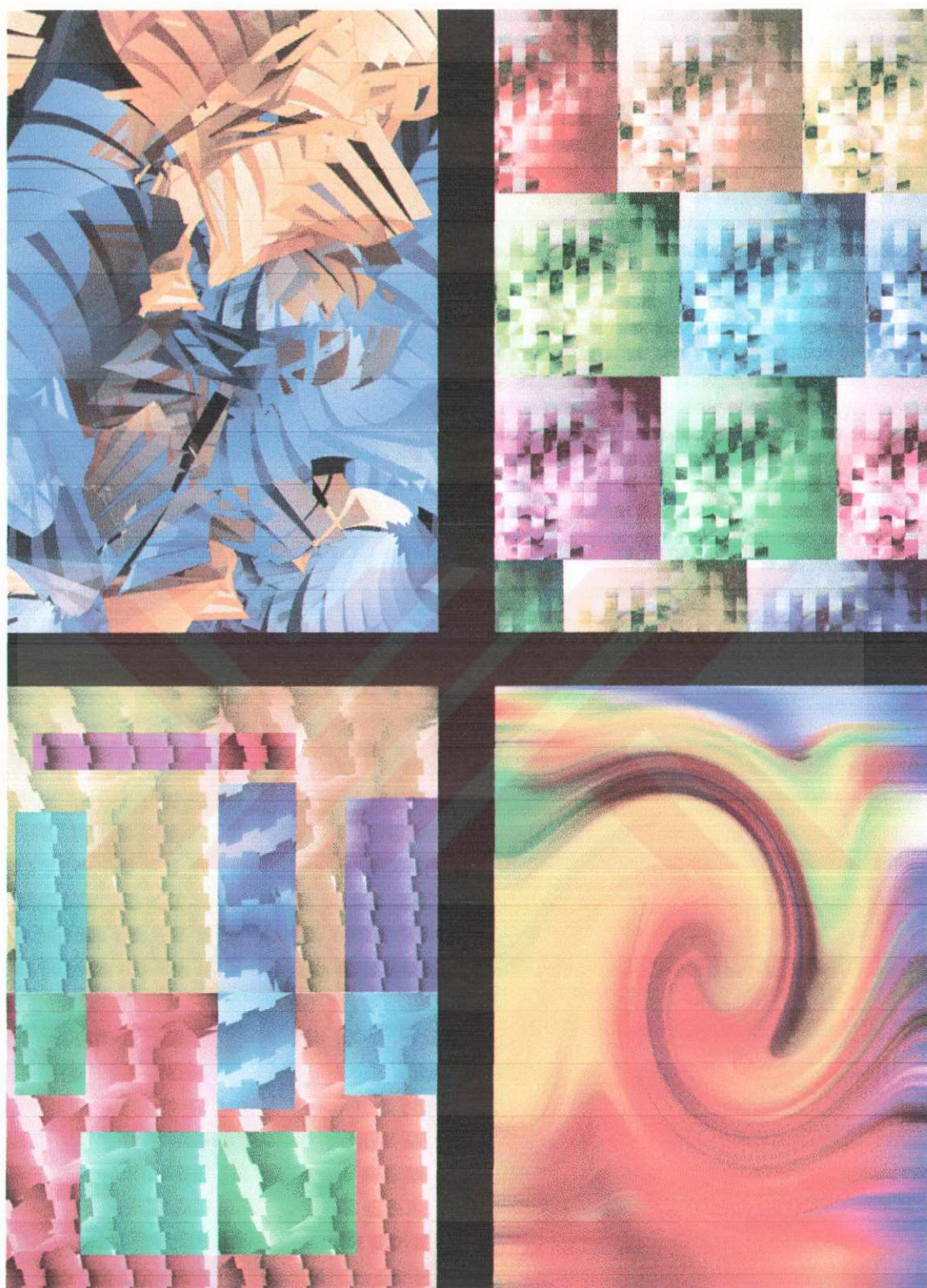
Resim 399



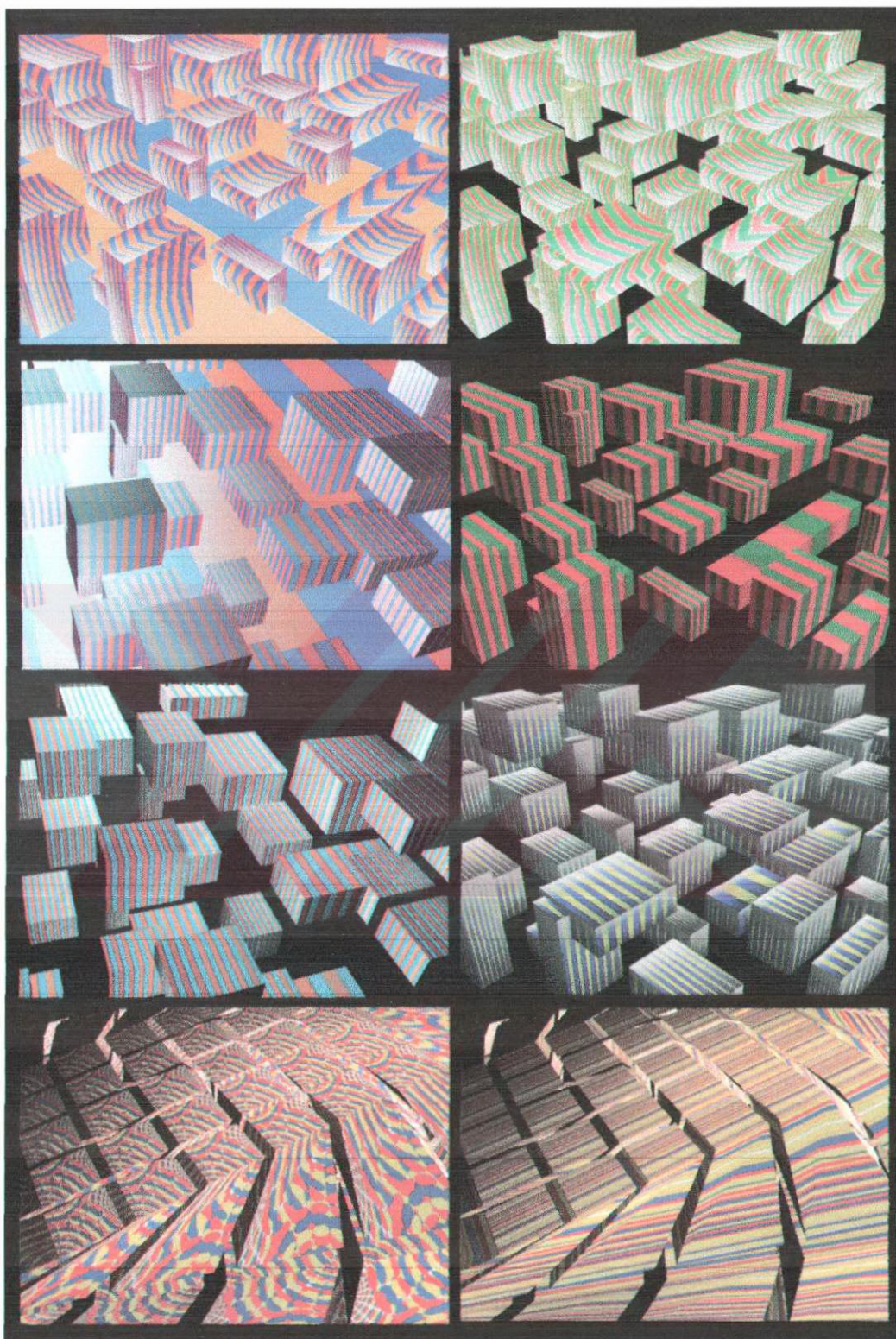
Resim 400



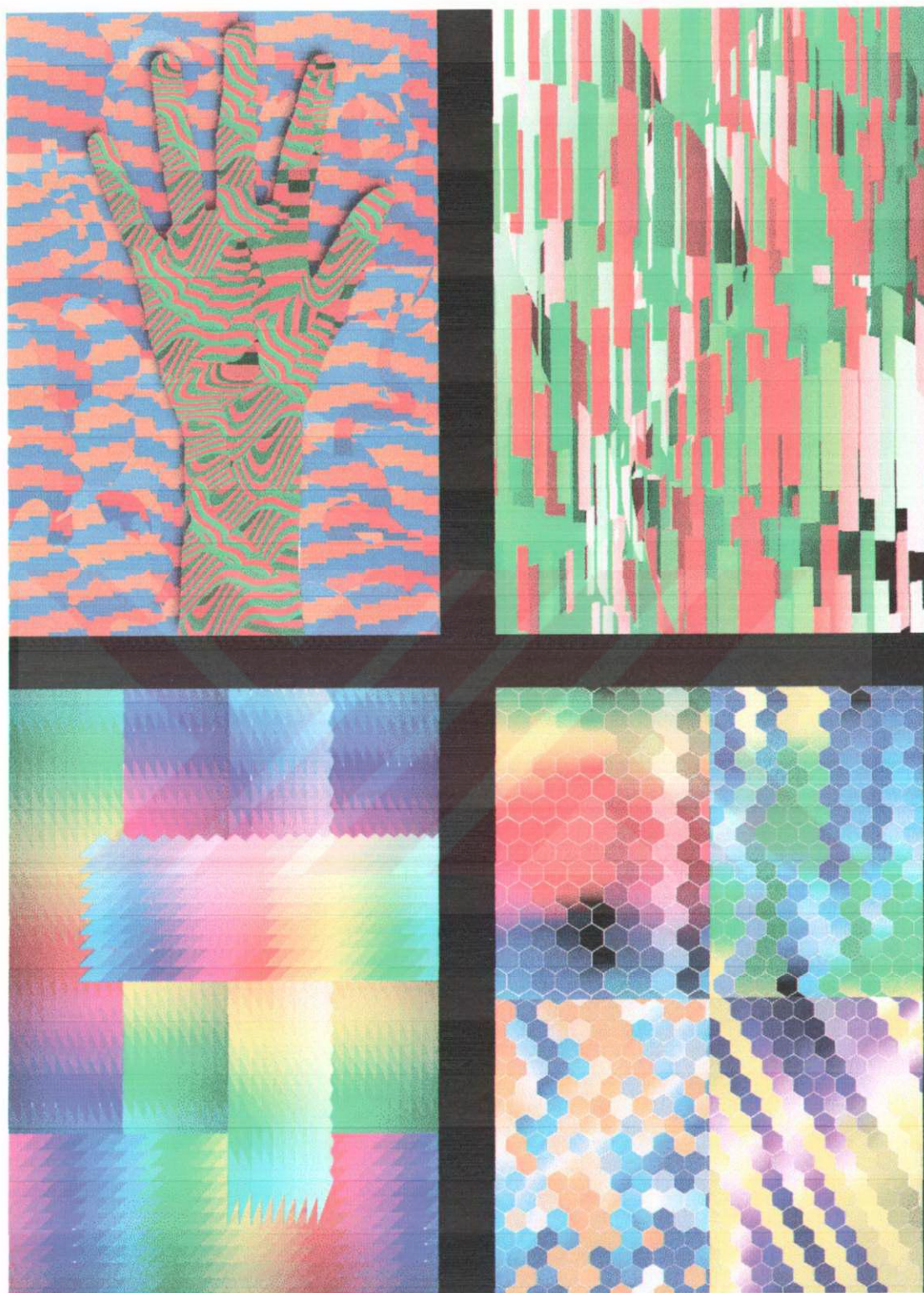
Resim 401



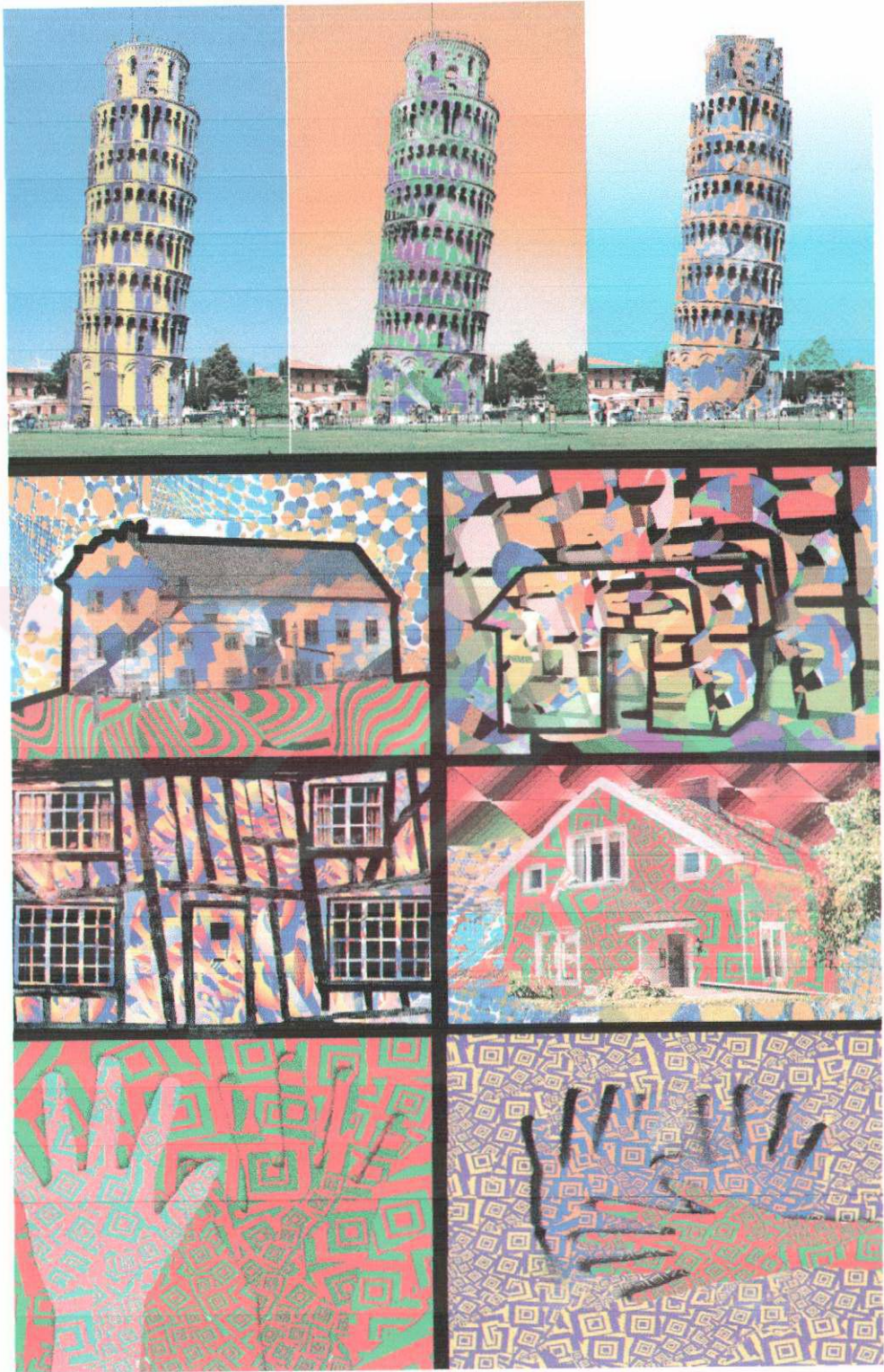
Resim 402



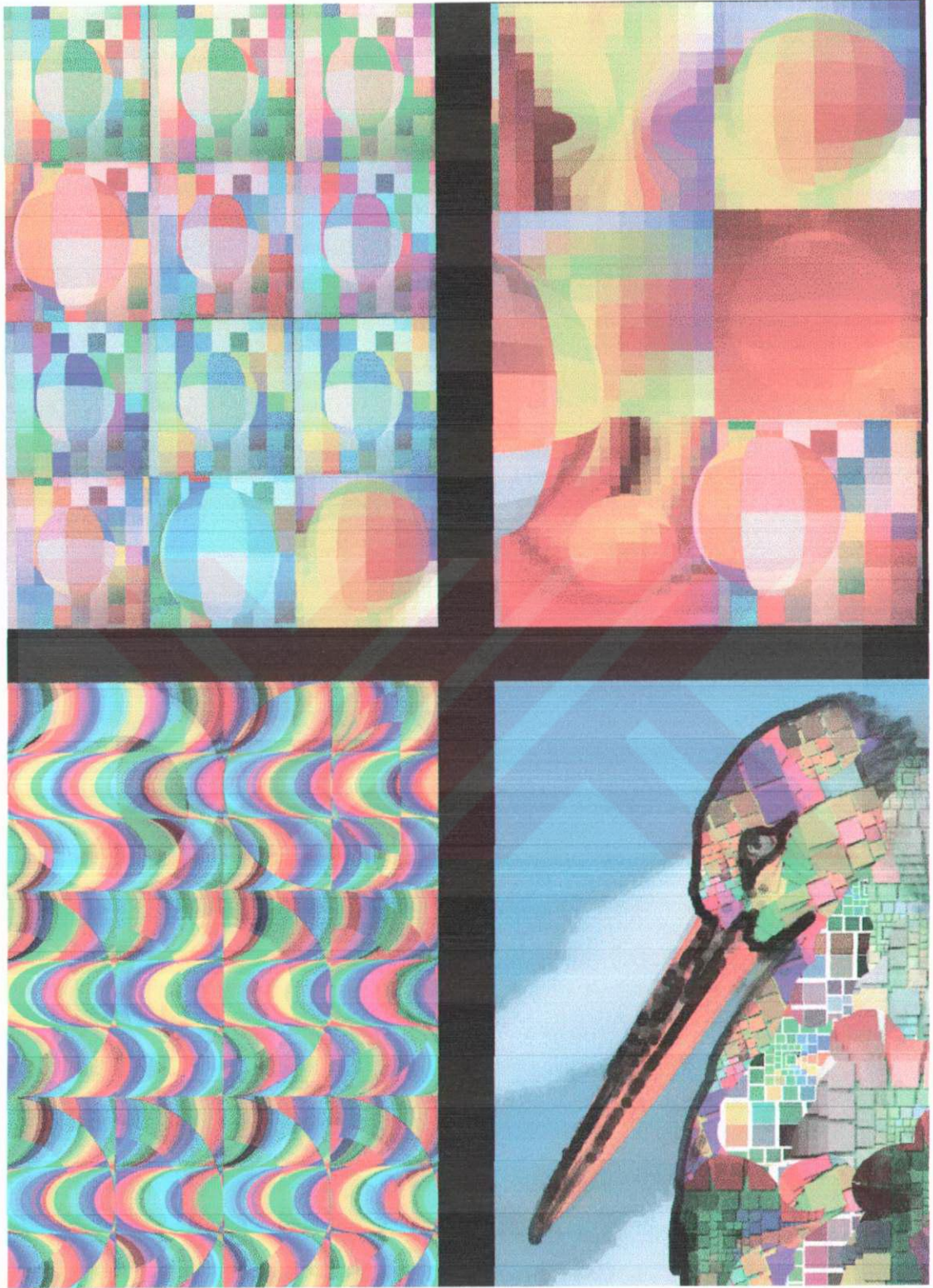
Resim 403



Resim 404



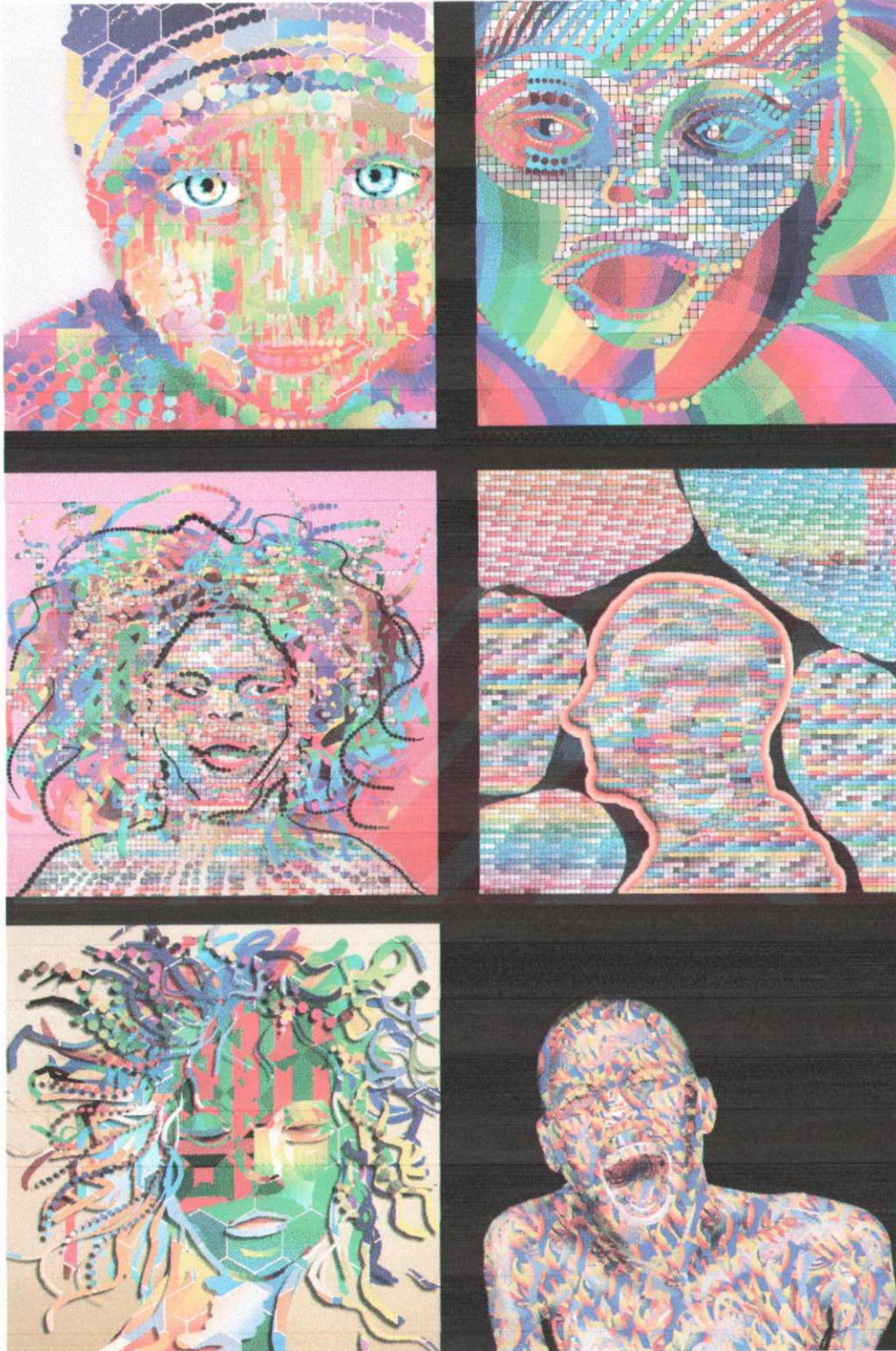
Resim 405



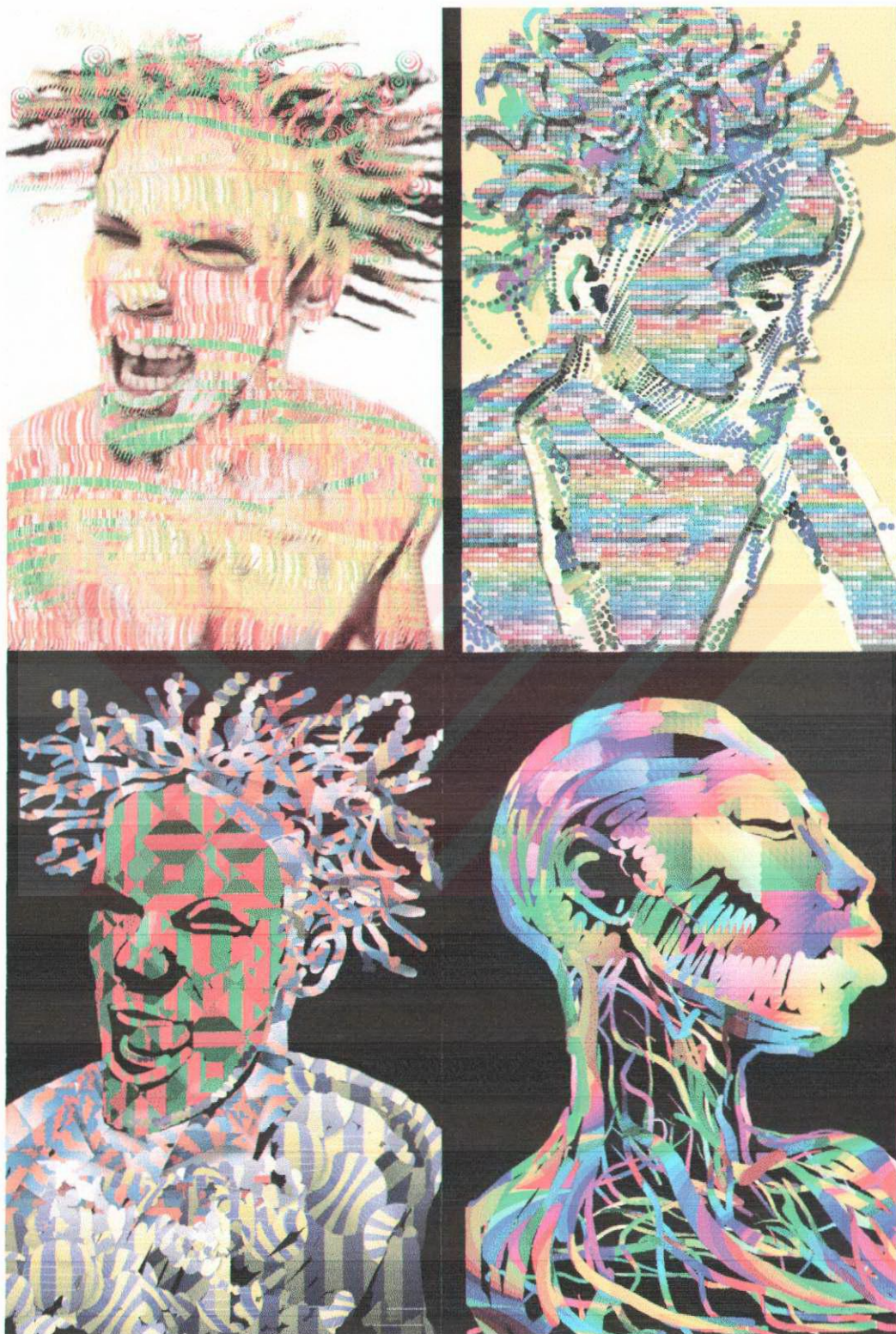
Resim 406



Resim 407



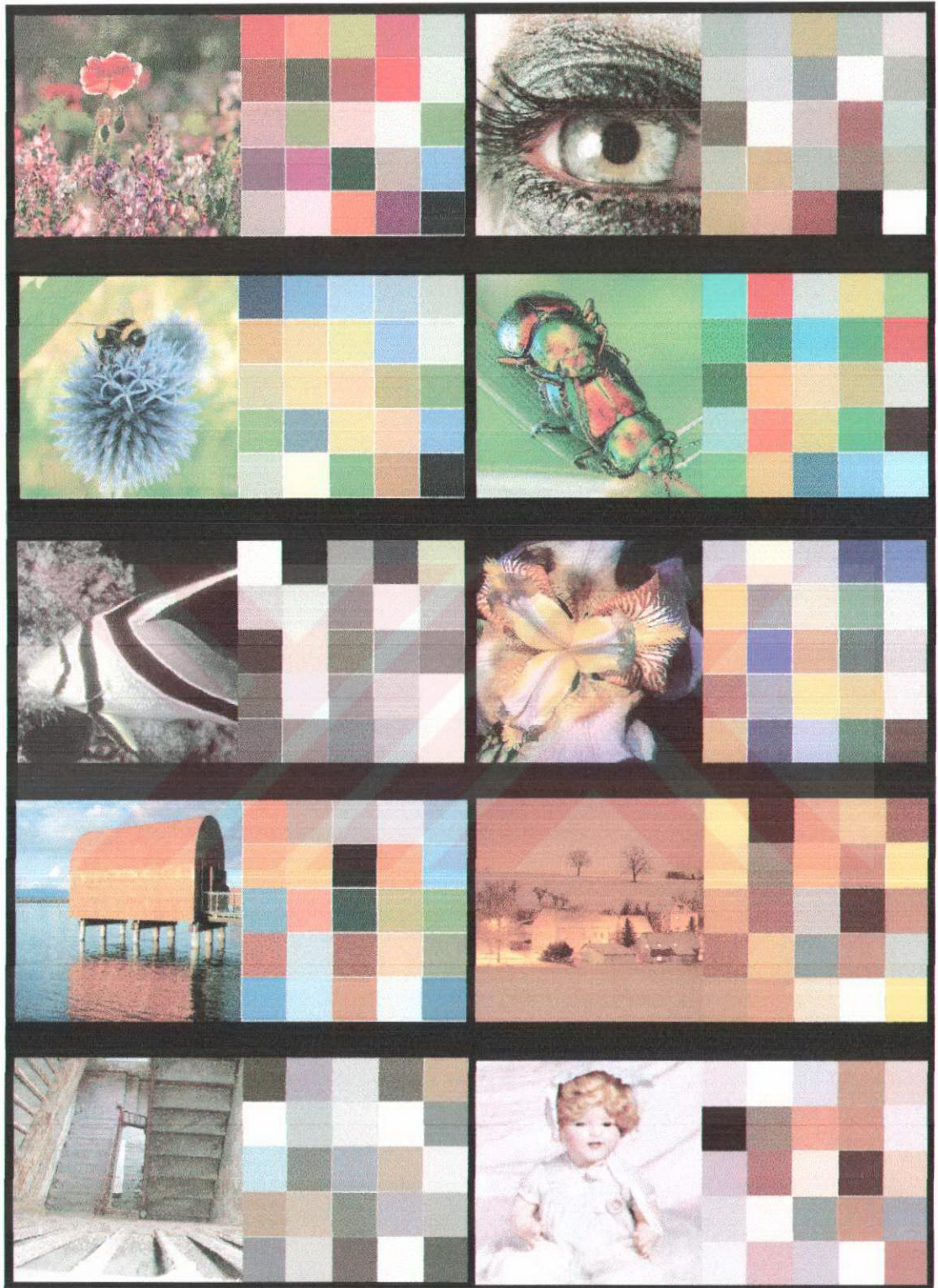
Resim 408



Resim 409



Resim 410



Resim 411

8- ZITLIK

Evrenin temel dengesini oluşturan “Zıtlık” kavramıdır. Gezegenlerin yörüngelerinde hareketlerini sağlayan “itme - çekme gücü” gibi, “doğum – ölüm” de yaşamın temel hareketini oluşturur. Elektrik akımını oluşturan pozitif ve negatif elektrik yükünün bir araya gelmesi gibi erkek ve dişinin birlikteliği ile yaşamın sürekliliğinin sağlanması doğanın temel ilkesi olan “Zıtlık” sayesinde.

Gece-gündüz, canlı-cansız, genç-yaşlı, hafif-ağır, sert-yumuşak, az-çok, iyi-kötü, yakın-uzak, büyük-küçük, sıcak-soğuk, açık-kapalı, kısa-uzun, güzel-çirkin, eski-yeni, doğal-yapay, tatlı-tuzlu, düz-eğri, sabah-akşam, ilkbahar-sonbahar, yaz-kış, boş-dolu, mat-parlak, saydam-opak, köşeli-yuvarlak, yatay-dikey, kalın-ince, ıslak-kuru, katı-sıvı, dar-geniş gibi zıtlık kavramına sayısız örnek verilebilir. Bir bakıma zıtların birbirlerini anlamlandırdıkları da söylenebilir. Büyük, küçük olmadan büyük olmaz, hafif, ağır olmadan hafif olmaz. Zıtlar birbirlerini tamamlar ve anlamlı hale getirirler.

Zıtlık kavramı, sanat ve tasarım açısından da oldukça önemli bir yere sahiptir. Karşıtlık, kontrast gibi kelimelerle eşanlamlı olan “Zıtlık” tasarımdaki temel dengeyi oluşturduğunda monotonluk yıkılır. Tasarımın yada herhangi bir sanat eserinin heyecan verici, merak uyandırıcı, canlı, farkedilebilir, kışkırtıcı, çarpıcı olmasını sağlar. Herhangi bir zıtlık etkisinden yoksun bir tasarım sıkıcı, monoton, hareketsiz ve cansızdır.

“İnsan beyninin sahip olduğu birikimlerle doğru orantılı olarak, her görsel oluşum kendi zıttı ile belirginleşerek etkili olur. Beyin algılamada refleks olarak algıladığı her öğenin zıttını çağrışımla denetler, düzenler ve değerlendirir. Çünkü beyin algıladığı doğada, idrak ettiği her bütünde, kendiliğinden zıtlıkların

var olduğunu bilir ve biriktirir. Bu birikim tasarımın kavranmasında ve değerlendirilmesinde ister istemez rol alır.

Algılamada, duygusal ve estetik değerlerin biçimlenişi, zıtların ilişkileri düzenlenişiyle oluşur. Zıtların belirliliği-belirsizliği, çevreye ve işlevselliğe uyumları-uyumsuzlukları, düzenlemelerde zıtların kuvvetli-zayıf ilişkileri, zıtlardan zıtlara geçişin yumuşaklığı-hareketliliği, tüm duygusal yapıyı ve estetik değerleri etkiler. Çünkü ritim, ilgi, hareket, zıtlıklarla vardır. Görsel algıda yaratılacak uyum, ister istemez tasarım öğelerinin sahip olduğu zıtların dengeli düzeninden elde edilecektir. Kısaca zıtların birlikteliği, görsel hareketi ve ona bağımlı olan ritmi ve ilgi çekiciliği sonucu, özgün ve faydalı sentezini oluşturur.¹⁷

Temel sanat eğitimi derslerinde öğrencilerin “Zıtlık” kavramının özünü kavramalarına yönelik yürütülecek çalışmalarda, sınırların, kalıpların ve klişelerin yıkılması hedeflenmelidir. Bu amaçla yapılacak çalışmalarda tasarımın temel dengesi iki ayrı zıtlık ilişkisi ile irdelenir.

- Görsel Zıtlık
- Kavramsal Zıtlık

Görsel zıtlıkta; boyut, yön, aralık, ışık, form, doku, renk ve malzeme öğelerine bağlı zıtlıklar,

Kavramsal zıtlıkta ise doğal yada yapay nesnelerin kavramsal ve işlevsel zıtlıklarına ilişkin araştırmalar yapılacaktır. Kavramsal zıtlık çalışmaları, öğrencilerin kalıplaşmış fikirlerinin yıkılmasını, yaratıcı düşünce yetisini kazanmalarını ve bir yandan da eğlenmelerini sağlar.

¹⁷ Mehmet ÖZER, **Temel Tasarımda “Zıtlık” İlkesi**, İstanbul, M.Ü.G.S.E.,1981, s.11.

8.1- Görsel Zıtlık

Kompozisyonu meydana getiren elemanların görsel yapılarındaki zıtlıklardır. Örneğin büyük-küçük, boş-dolu, açık-koyu, köşeli-yuvarlak, sıcak-soğuk v.s.

8.1.1- Boyut Öğesine Bağlı Zıtlıklar

“Boyut, genel olarak var olanın birimlendirilmesidir. Doğadaki tüm nesneler titiz bir boyut ilişkisi içerisinde.” [...]

“Tasarım boyutlandırmasında insan boyutu ön şarttır. Yani boyutlandırmada insan “MODÜL” olur.”¹⁸

“Genel olarak “Büyük-küçük, kalın-ince, uzun-kısa, dar-geniş, alçak-yüksek” gibi kavramlar tasarım açısından boyut zıtlıklarını ifade ederler.”¹⁹



Büyük-Küçük

Kalın-Ince

Uzun-Kısa

Geniş-Dar

Alçak-Yüksek

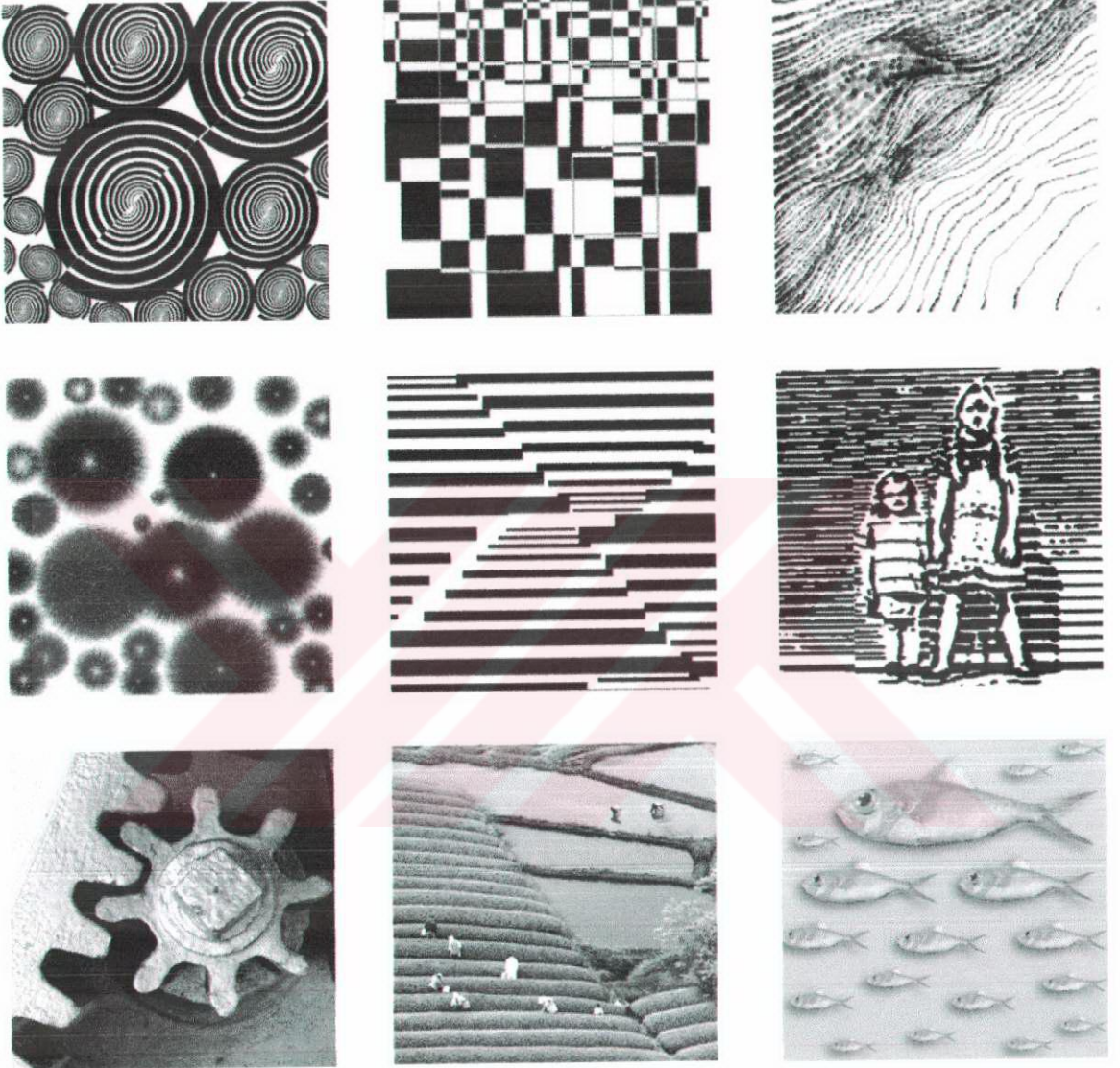
Resim 412

“Boyutun büyüklüğü insana, etkili bir güç ve inanç duygusu verir. Heybet, korku, saygı, baskı v.s. gibi psikolojik etkiler için insanı aşan boyutlar gerekir.

¹⁸ Mehmet ÖZER, **Temel Tasarımda “Zıtlık” İlkesi**, İstanbul, M.Ü.G.S.E.,1981, s.19.

¹⁹ A.g.y., s.20.

Yani insan boyutuyla, insanı aşan dev boyutlar zıtlığı böyle tesirler yaratır. İnsan boyutundan küçük boyutlar ise sevimli bir yaklaşımla duygusallığı doğurur.²⁰



Resim 413

Resim 413’de boyutsal zıtlık çalışmalarından örnekler verilmiştir.

²⁰ Mehmet ÖZER, **Temel Tasarımda “Zıtlık” İlkesi**, İstanbul, M.Ü.G.S.E.,1981, s.20.

8.1.2- Yön Ögesine Bağlı Zıtlıklar

“ Bir düzenleme içerisinde yatay-dikey, paralel-eğik, sağ-sol, yukarı-aşağı, alt-üst, ön-arka gibi kavramlar tasarım açısından yön zıtlıklarını ifade ederler.

Dikey ve yatay yönler temel yönlerdir. İnsanda düşünce düzeyine aktarılmış olan zıt yönlerdir. Yönler psikolojik olarak insan yapısına ve düşüncesine oldukça etki ederler.

-Dikey yön; hırs ve heyecan belirtisidir. Etken, evrensel, nesnel, düşünsel ve erkeksi olanı dile getirir.

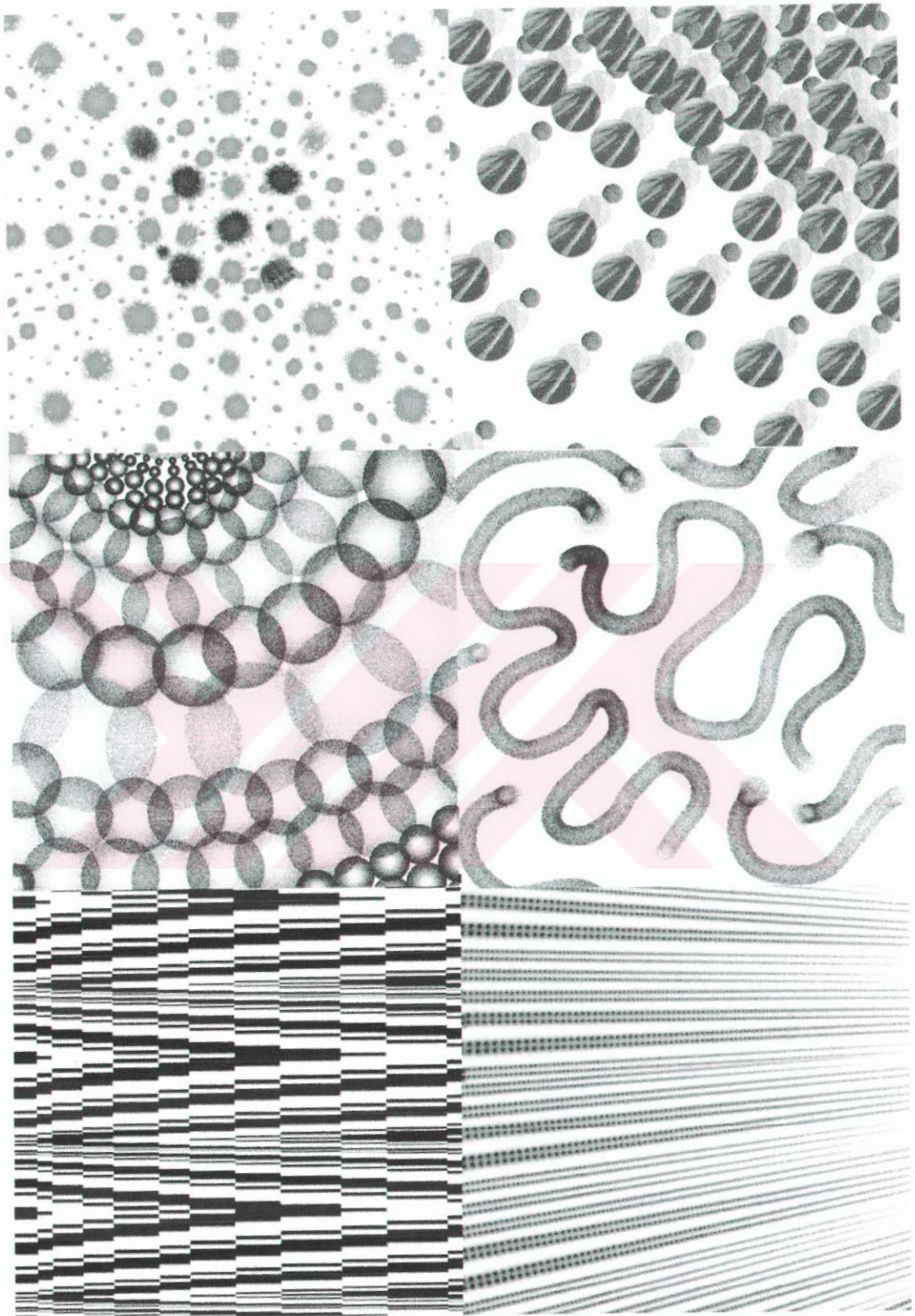
-Yatay yön; huzur, güven, istikrar telkin eder. Edilgen, bireysel, öznel, maddesel ve dişisel olanı dile getirir.

Diyagonal Yön; hareketli, canlı, dinamiklik etkisi yapar. Hareket ve çarpınma duygusu verir.”²¹

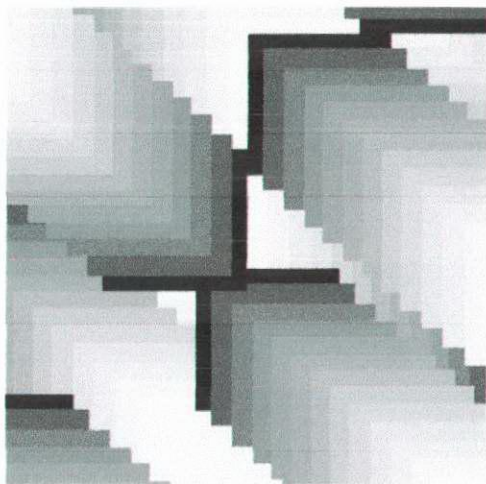
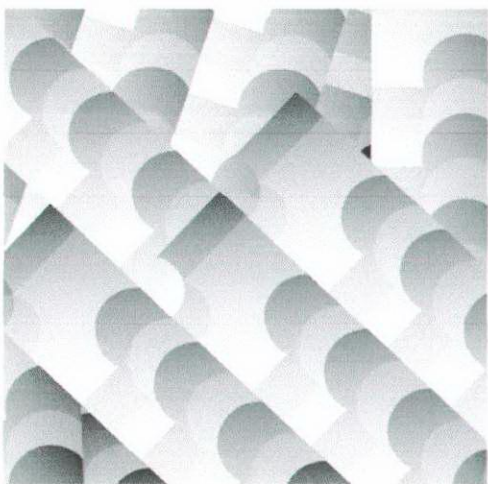
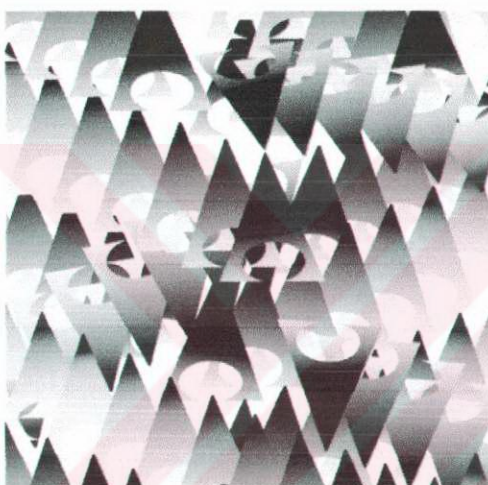
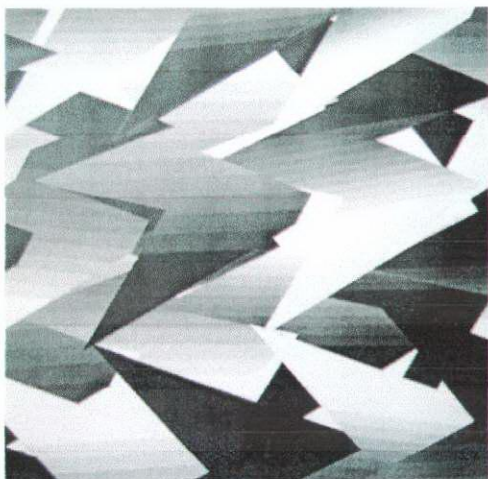
Tasarım açısından yön ögesine bağlı zıtlıkların kullanımı oldukça önemlidir. Bu sayede tasarım ilgi çekici, hareketli ve canlı olacaktır. Hareketin hep aynı yönde aktığı bir tasarımda monotonluk kaçınılmazdır.

Yön ögesinin araştırılmasına yönelik yapılacak çalışmalarla ritim, simetri-asimetri, dinamik-durgun, hareketli, titreşimli gibi kavramlar açığa çıkartılmalıdır.

²¹ Mehmet ÖZER, **Temel Tasarımda “Zıtlık” İlkesi**, İstanbul, M.Ü.G.S.E.,1981, s.20.



Resim 414



Resim 415

8.1.3- Aralık (Boşluk) Ögesine Bağlı Zıtlıklar

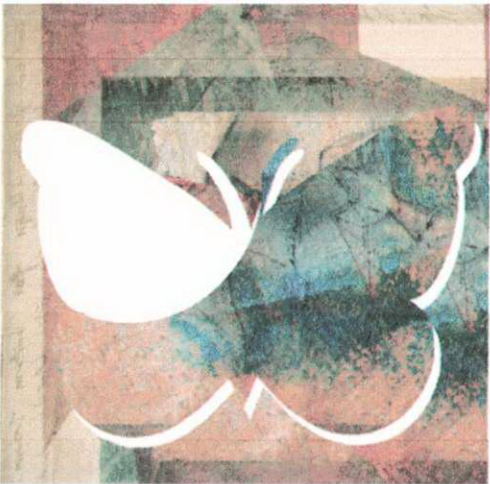
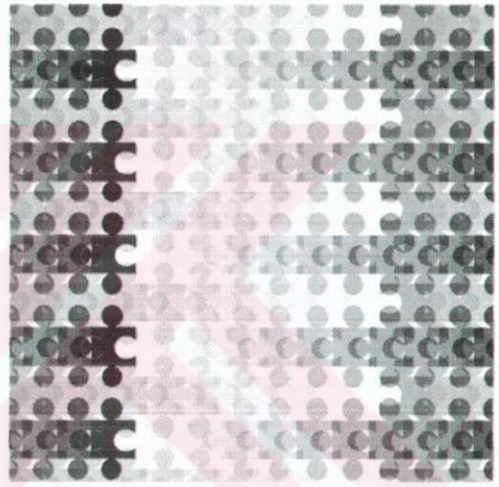
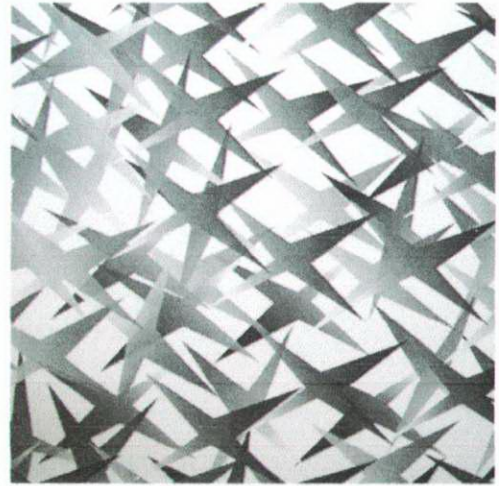
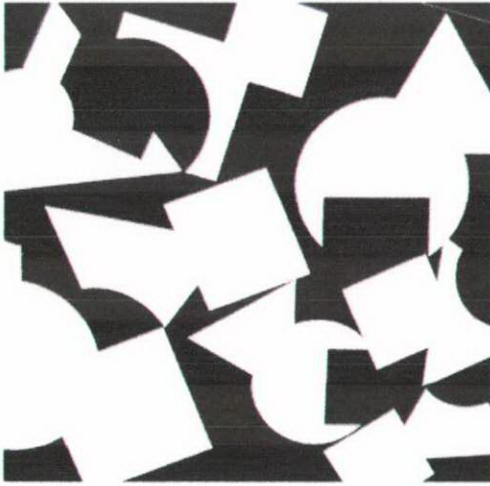
Nesnelerin birbirleri arasındaki mesafe “Aralık”tır. Tasarım açısından boşluklar, tasarımı meydana getiren birimler kadar önemlidir. Algılanım açısından gereğinden az yada çok olmaları, tasarımın amacına ulaşmasını zorlaştırır. Aralık zıtlıkları ile tasarımdaki gerilim artırılarak dikkat çekicilik sağlanır, monotonluk yıkılır.

“Herhangi bir düzenlemede biçimler, mekanlar ve kütleler hiçbir zaman daima yanyana, aynı aralıklarla düzenlenmezler. Çünkü herhangi bir gereksinimle bazılarının yakın, bazılarının ise biraz daha uzak bulunması gerekebilir. Bu uygulama kullanma zorunluğundan doğacağı gibi düzenleme ihtiyacı olarakta ortaya çıkabilir.

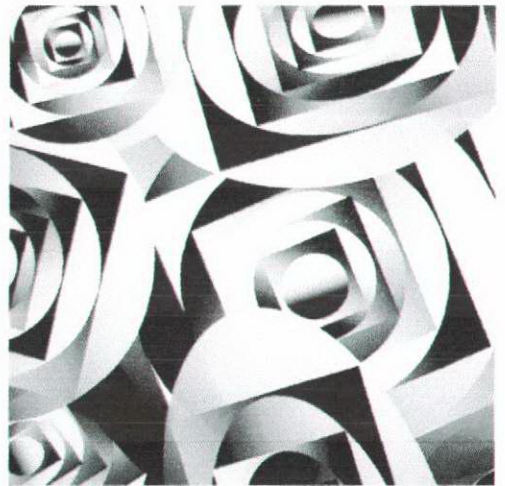
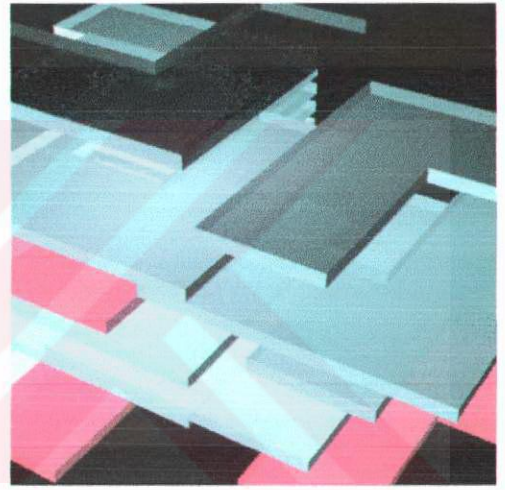
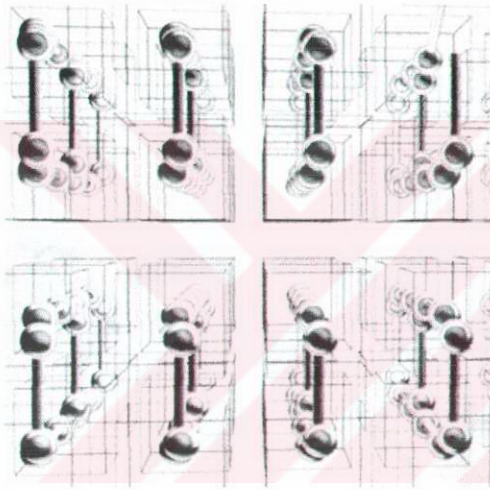
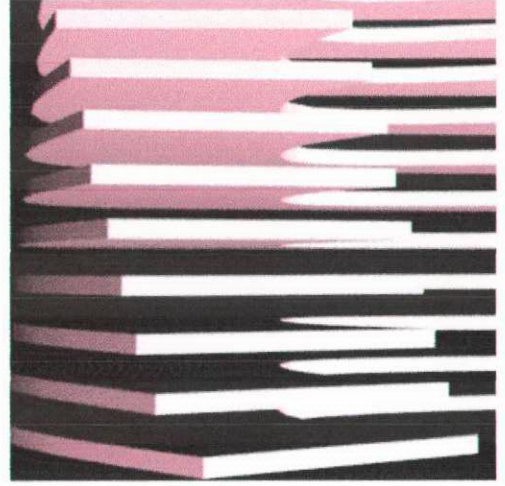
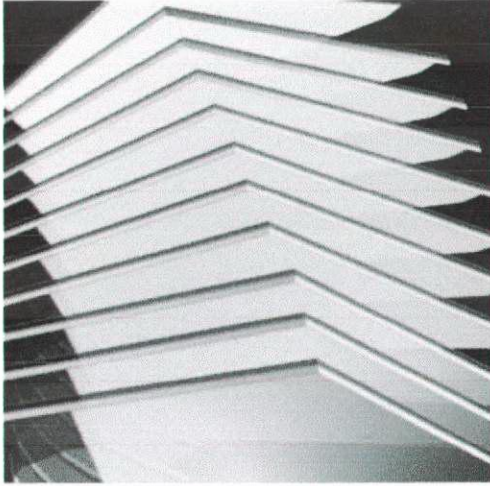
Yanyana ve aralıksız olarak düzenlenen tasarımlar, ya da hep aynı boyuttaki aralıklarla düzenlemeler tekdüzelik ve sıkıntı getirir. [...] Bir düzenleme içerisinde biraraya gelen form, biçim, renk, mekan ve kütlelerin herbirinin daha iye kavranılması ve dengelenmesinde “Aralık” farklılığının önemi büyüktür. Birbirine yakın boyutta olan aralıklar uyum meydana getirirken, buna karşılık farklı aralıklar hareket ve gerilimi doğururlar.”²²

Majör (sert, büyük, geniş, kalın, katı) - minör (şeffaf, yumuşak, dar, küçük, ince) aralıklar, aralıksız, eşit-yakın, düzenli-düzensiz aralıklar “Aralık” zıtlıklarını meydana getirmektedirler.

²² Mehmet ÖZER, **Temel Tasarımda “Zıtlık” İlkesi**, İstanbul, M.Ü.G.S.E.,1981, s.22.



Resim 416



Resim 417

8.1.4- Form Ögesine Bağlı Zıtlıklar

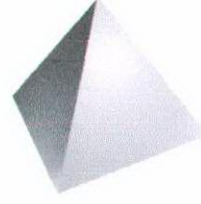
“Geometride yüzeyler ve hacimler, form olarak iki zıt uç arasında dizilmişlerdir. Yüzeysel durumda bu iki zıt uçta üçgen ve daire, hacimsal durumda ise üçgen prizma ve küre formu bulunmaktadır.



Resim 418



Yüzeysel



Hacimsel

Bir üçgen ve bir daireyi ele alırsak üçgenin sivri köşeleri, farklı boyutta kenarlarıyla katı ve batıcı etkisine karşın dairenin; köşesiz, kenarsız, pürüzsüz, yuvarlak çevresi o derece yumuşak etki yapar. Aynı duygu zıtlığını üçgen prizma ve küre içinde duyabiliriz. İşte formlar, bu iki zıt uç arasında yer alırlar ve her form, geometrik açıdan az veya çok bir diğerine göre zıtlık gösterir. Yine biçimler kendilerini oluşturan geometrik öğeler (biçim, yön, boyut, doku, renk) açısından zıtlıkları yapılarında taşırlar.”²³

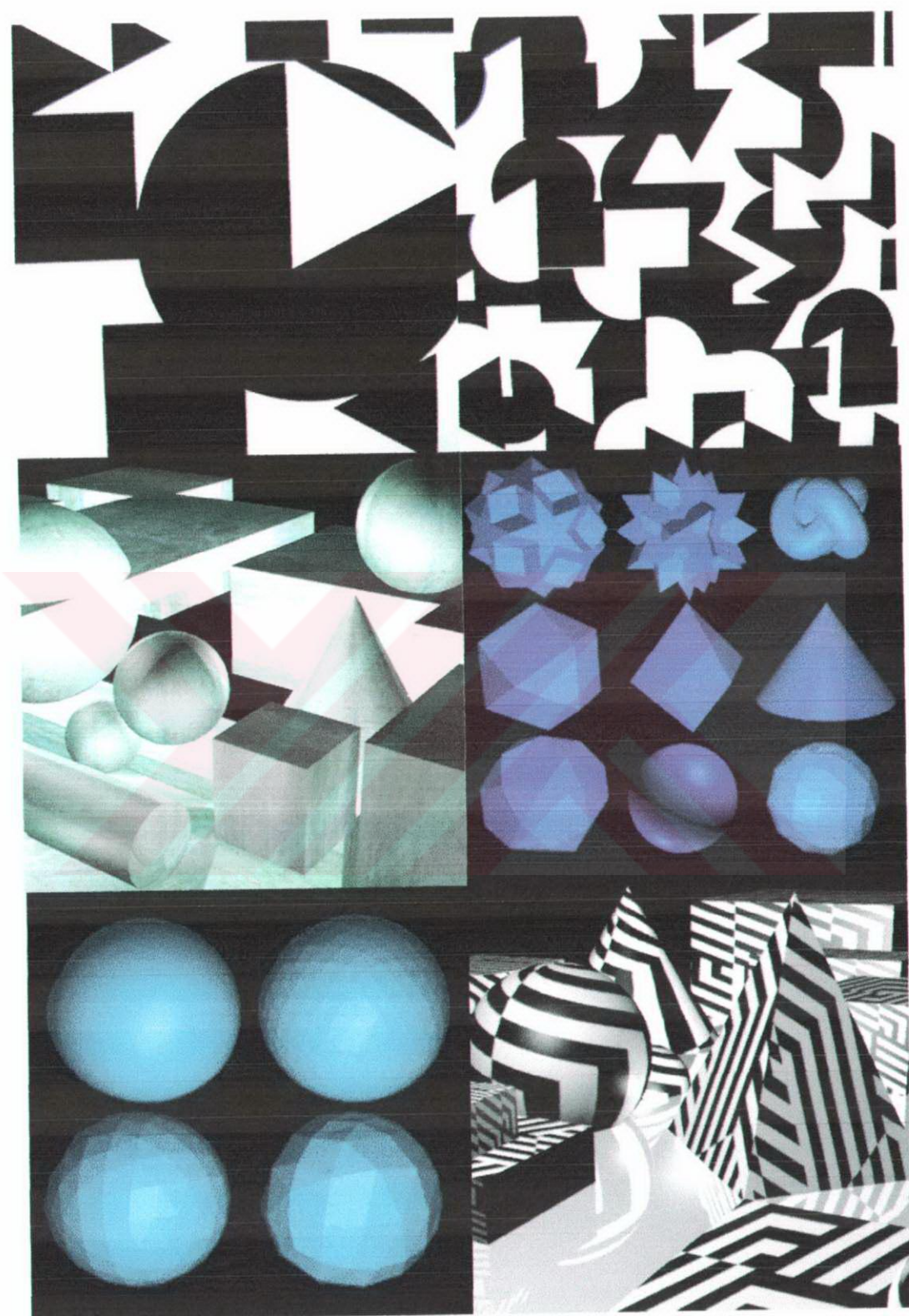
Köşeli-yuvarlak zıtlığı formların fiziksel özellik zıtlığıdır. Bunun yanında büyük-küçük, az-çok, ince-kalın, alçak-yüksek, geniş-dar, uzun-kısa gibi zıtlıklar boyutsal ve sayısal biçim zıtlıklarıdır. Birde formların fiziksel yapılarının meydana getirdiği psikolojik ifade zıtlıkları vardır ki, bunlara örnek olarak da sert-yumuşak, zayıf-kuvvetli, boş-dolu, hareketli-statik, ağır-hafif v.b. verilebilir.

Formların doku, renk, ton farklılıkları da kendi aralarında biçimsel zıtlıkların oluşmasına sebep olur.

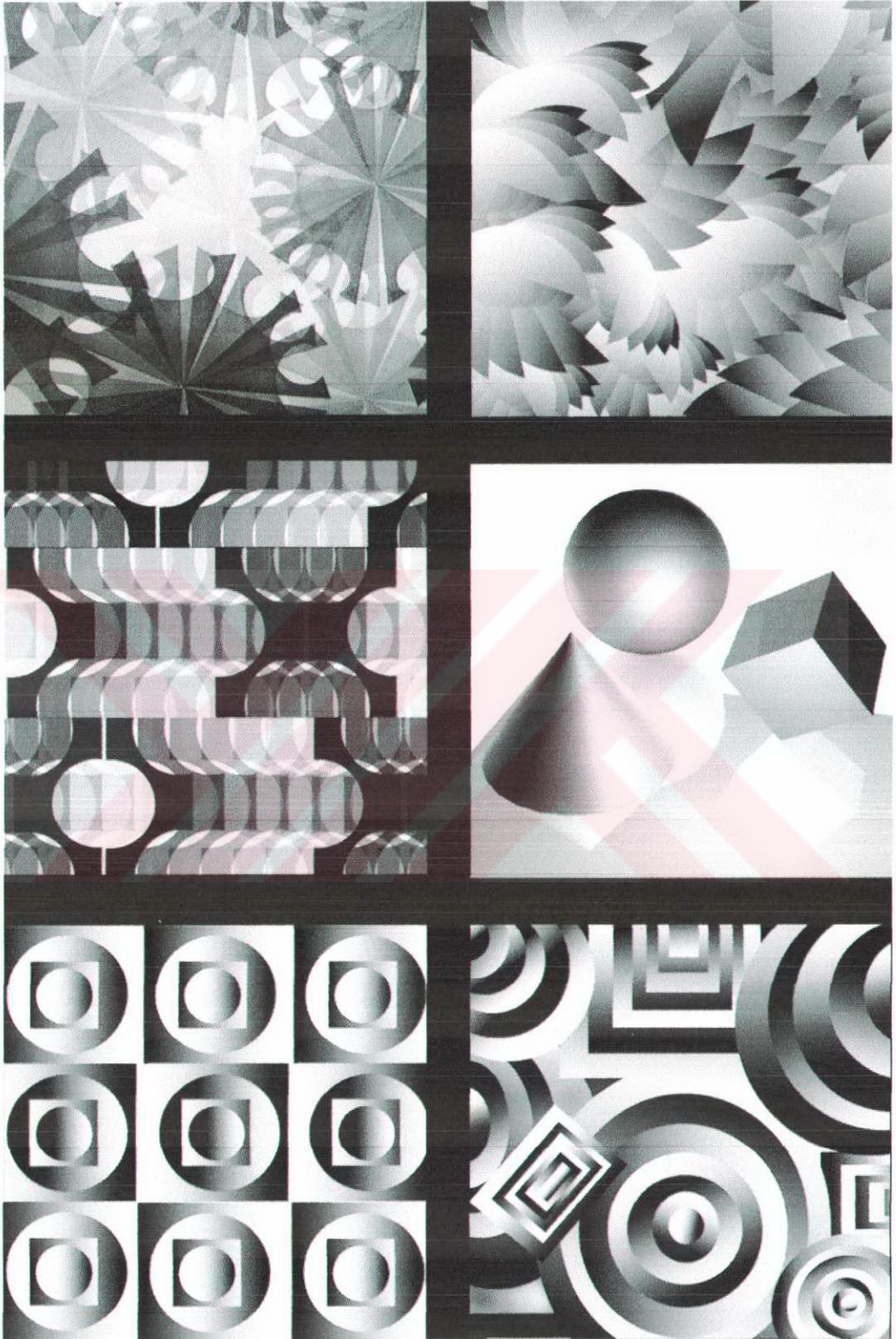
²³ Mehmet ÖZER, **Temel Tasarımda “Zıtlık” İlkesi**, İstanbul, M.Ü.G.S.E.,1981, s.28-29.



Resim 419



Resim 420



Resim 421

8.1.5- Işık Ögesine Bağlı Zıtlıklar

Işıkla başlayan görme olayı, gene ışığın şiddetindeki değişiklikler ile farklı psikolojik etki zıtlıkları oluşturur.

Işık-gölge etkisinin yüksek olduğu durumlarda hacimler belirginleşir, canlanır, dikkat çekici bir hal alır. Sahne sanatları bu etkiyi en çok kullanan sanat dallarından biridir.

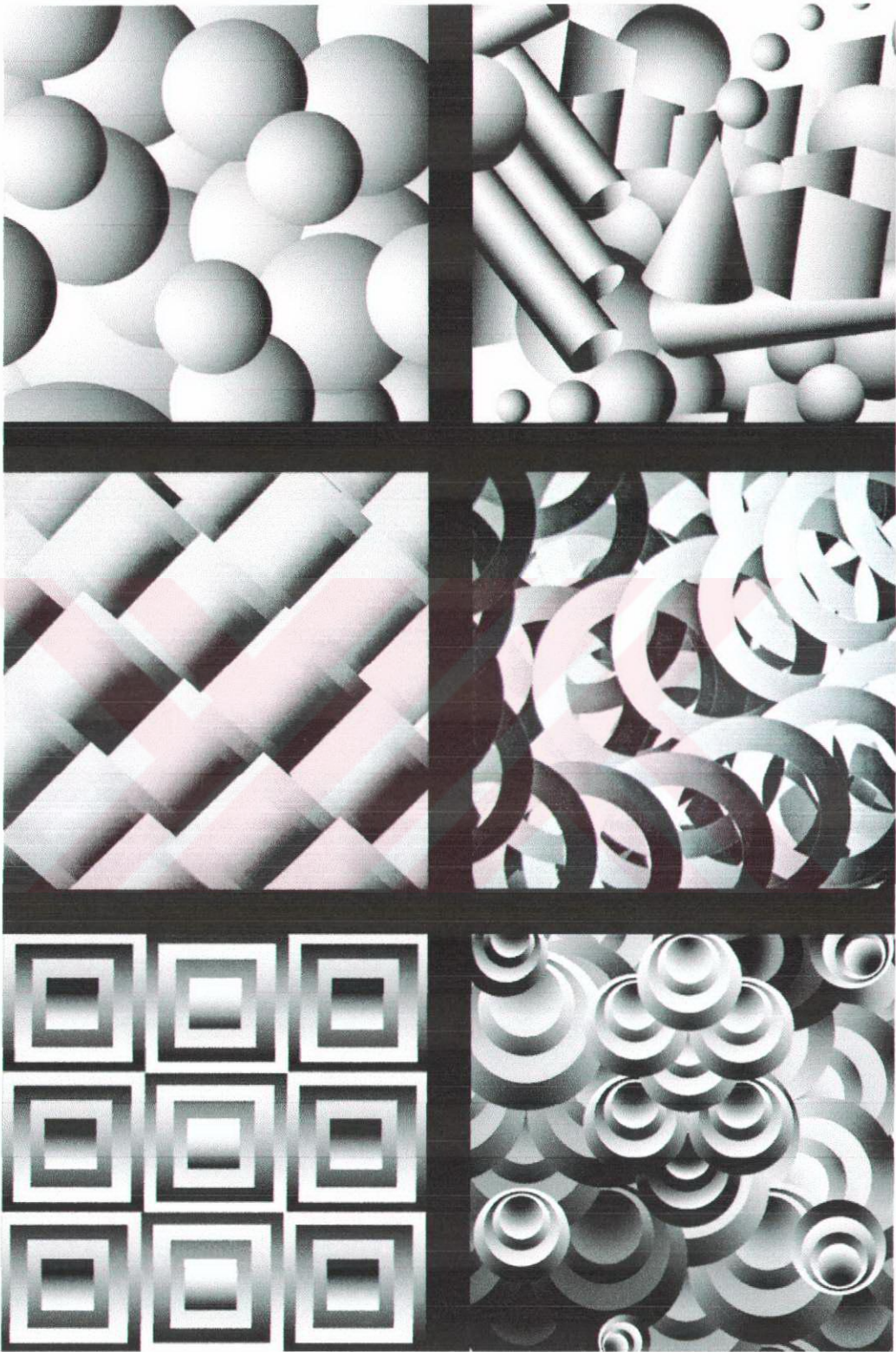
Işık-gölge etkisinin azalmasında ise hacimler belirginliğini yitirir. Bu durumda monoton, sıkıcı bir etki oluşabileceği gibi dingin ve huzurlu bir etki de elde edilebilir.

“Görsel anlatımda ışıklılık beyazla, ışıksızlık siyahla ifade edilir. Işığın beyazdan siyaha eşit kademelerle skala halinde pek çok açık-koyu ton değerleri bulunur. Siyahla beyaz arasındaki kademe arttıkça değerler arasındaki zıtlık etkisi zayıflar, kademe azaldıkça değerler arasındaki açık-koyu zıtlık belirginleşerek etkisi artar.

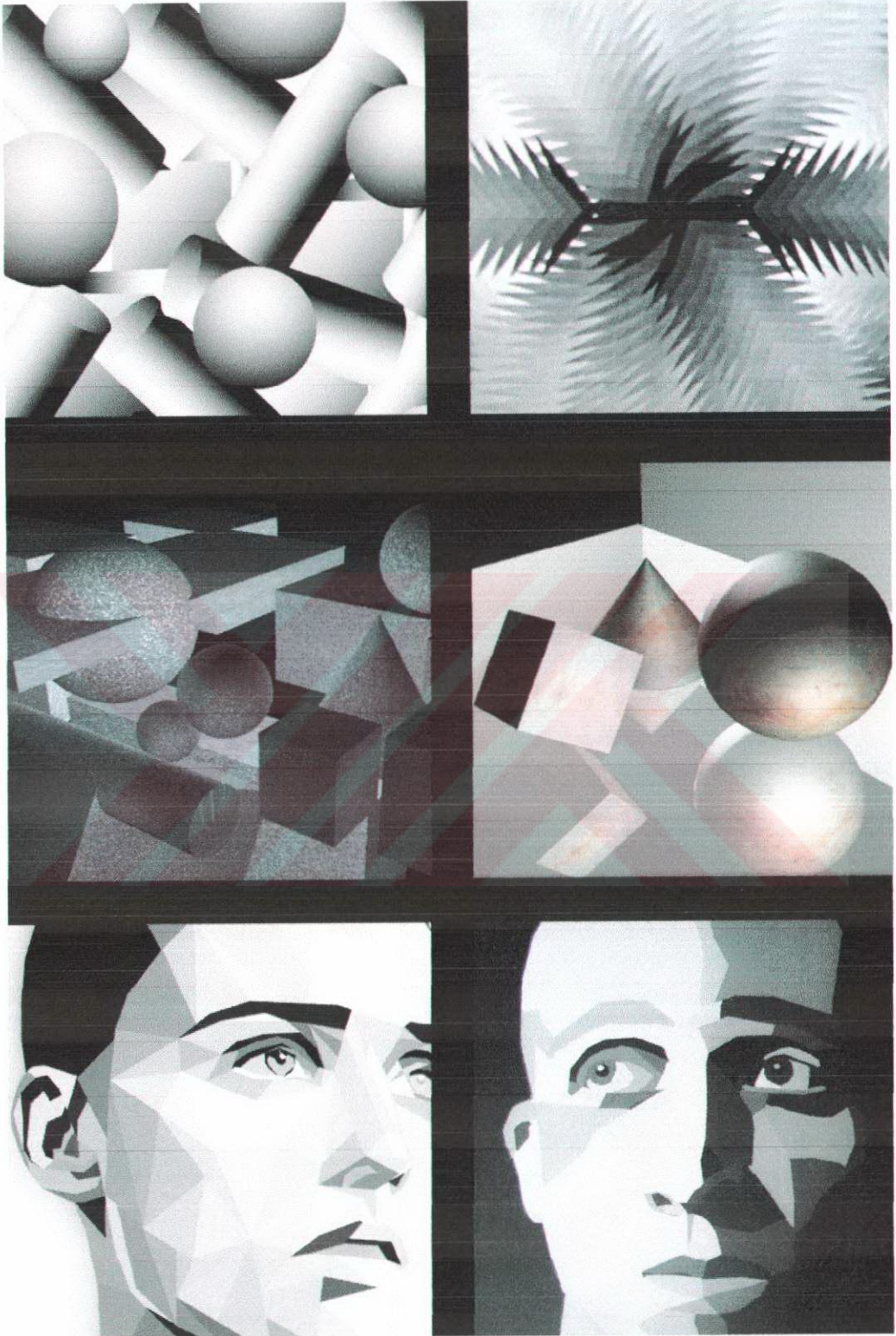
Hacimlerin geometrik yapılarına göre ışık-gölgeler farklı sistemler ile yanyana gelirler. Ayrıca cisimlerin malzeme ve dokusal yapıları da değişik açık-koyu zıtlık etkileri gösterirler.”²⁴

Prizmatik yapılı hacimsel formların yüzeyleri, açık-orta-koyu ton değer zıtlıklarını keskin bir şekilde gösterirler. Silindirik yapılı hacimsel formlarda ise açık-koyu ton geçişi yumuşak ve homojen bir şekilde gerçekleşir. Küresel yapılı hacimsel formlarda ise açık yada koyu tek noktada yoğunlaşmaktadır.

²⁴ Mehmet ÖZER, **Temel Tasarımda “Zıtlık” İlkesi**, İstanbul, M.Ü.G.S.E.,1981, s.36-37.



Resim 422



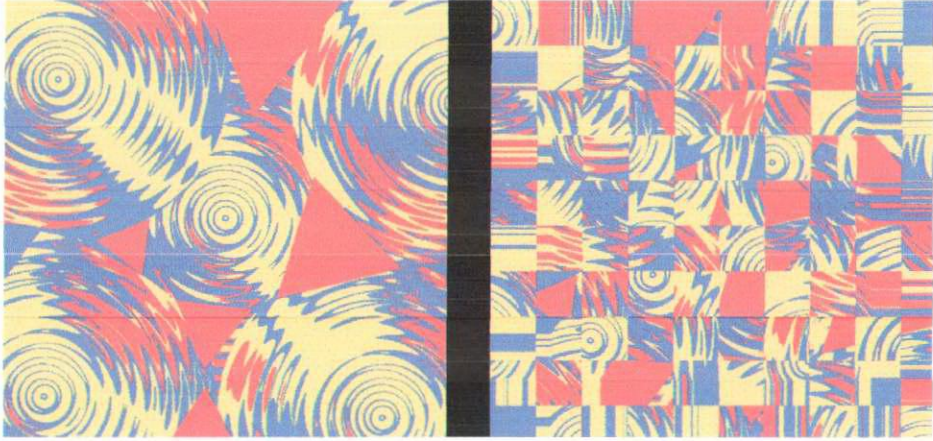
Resim 423

8.1.6- Renk Ögesine Bağlı Zıtlıklar

Renk kontrastları, temel sanat eğitimi ve renk armonilerinin algılanması açısından oldukça önemlidir. Bu alanda önemli araştırmalar yapan Bauhaus ekolünden Johannes ITTEN, renklerin kendi aralarındaki ilişkilerinden doğmuş 7 farklı renk kontrastını şu şekilde sıralamıştır.

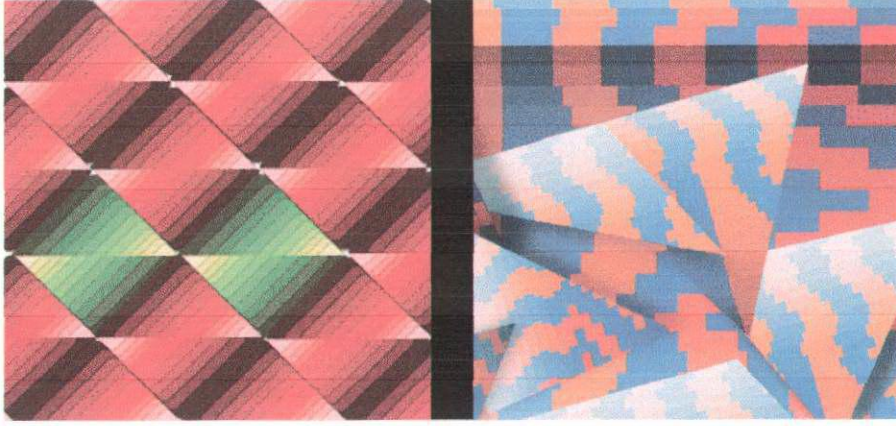
- 1) Yalın Kontrast (Tabii Kontrast)
- 2) Açık Koyu Kontrast
- 3) Sıcak Soğuk Kontrast
- 4) Karşıt Kontrast (Tamamlayıcı Kontrast)
- 5) Kalite Kontrastı
- 6) Yanıltıcı Kontrast
- 7) Miktar Kontrastı

Bu 7 farklı renk kontrastına ilişkin bilgiler “Renk” konusunda sayfa 247-259’da detaylı bir biçimde anlatıldığından burada sadece örnekler ile yetinilmiştir.



Resim 424

Yalın Kontrast



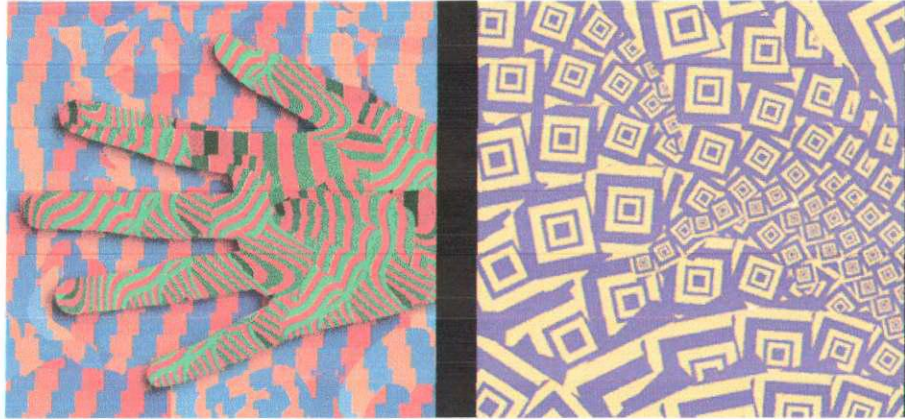
Resim 425

Açık-Koyu Kontrast



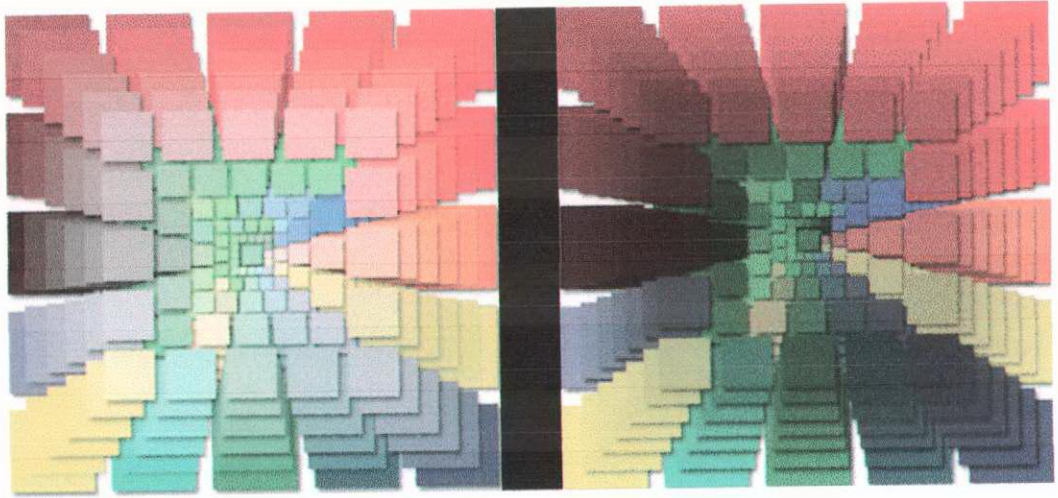
Resim 426

Sıcak-Soğuk Kontrast



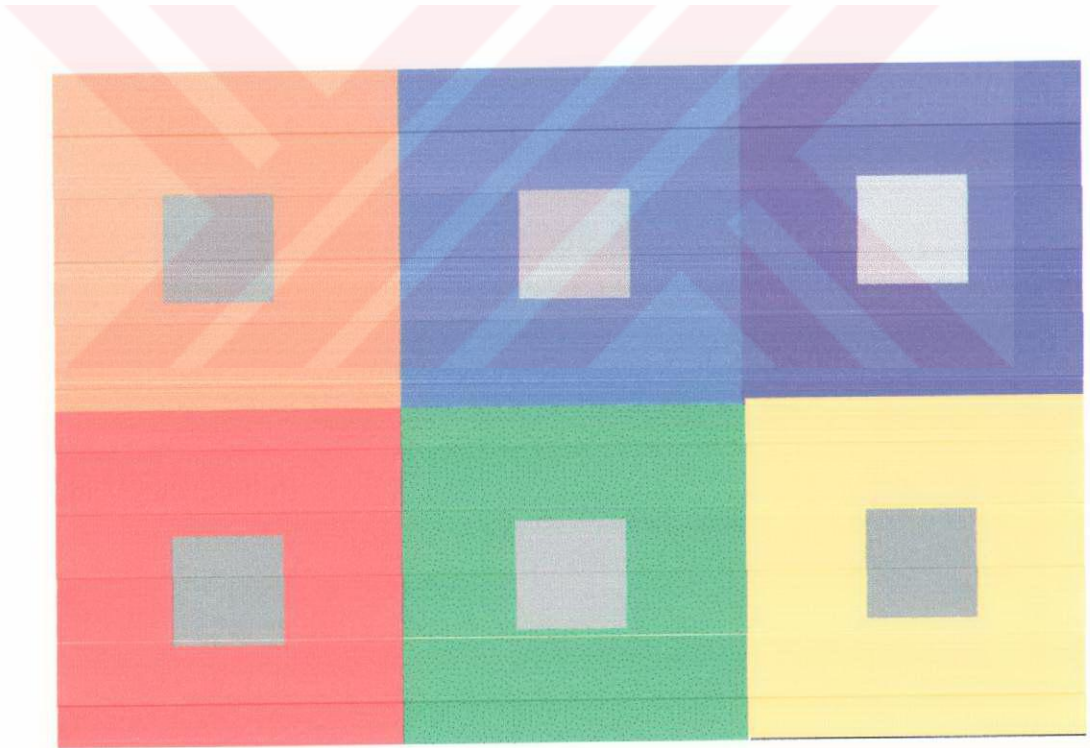
Resim 427

Karşıt (Tamamlayıcı) Kontrast



Resim 427

Kalite Kontrastı



Resim 428

Yanıltıcı Kontrast

8.2- Kavramsal Zıtlık (İşlevsel Zıtlık)

Temel olarak, kavramların sahip olduğu anlamlara tamamen zıt yeni anlamlar ile yeniden düzenlenmeleriyle oluşturulur. İşlevleri ve varolma amaçları belli olan cisimlerin tamamen şok edici, şaşırtıcı başka bir işleve bürünmeleri sağlanarak kavramsal zıtlıklar elde edilir.

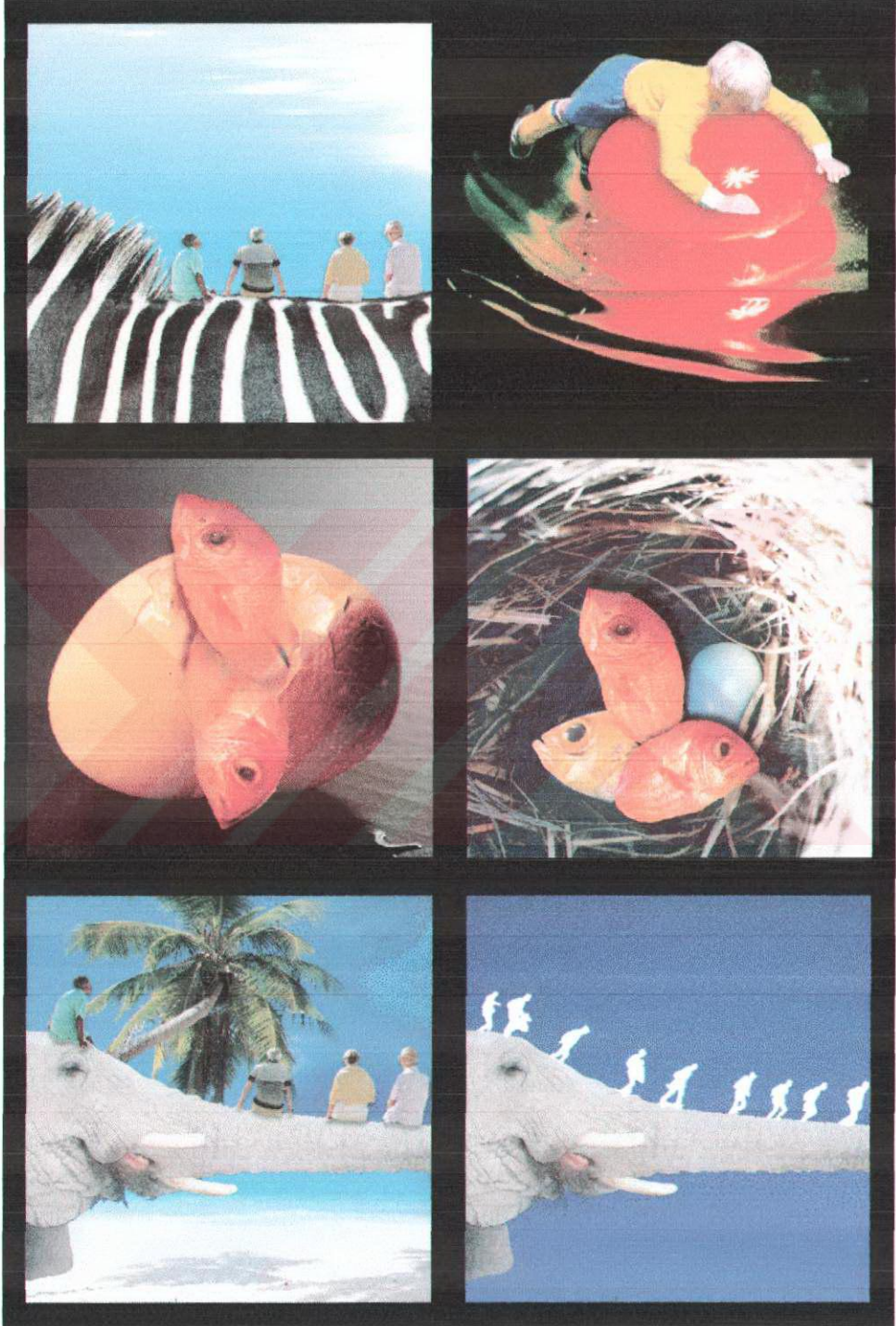
“Bir bütünde, farklı işlevsel kavram etkilerinin yanyana gelişi çok etkili bir zıtlık doğurur. Örneğin; Man Ray’in çivili ütüsünü ele alalım. Çivi, tek başına sert metalden ve ucu sivri bir yapıya sahip, batıcı, delici, çizici ve bozucu bir işlevsel etki içerir. Buna karşılık ütü pürüzsüz, düz, parlak bir yüzeye sahiptir. Kırıksıklıkları açan, düzelten ve düzgünleştiren işlevsel etkiyi oluşturur.”²⁵

Birbirlerine tamamen zıt işlevlere sahip objelerin yeni düzenlemeleriyle oluştururulmuş çalışmalarda dikkat çekicilik ve süpriz etkisi heyecan uyandırır. Kavramların çatışması düşünmeye teşvik eder.

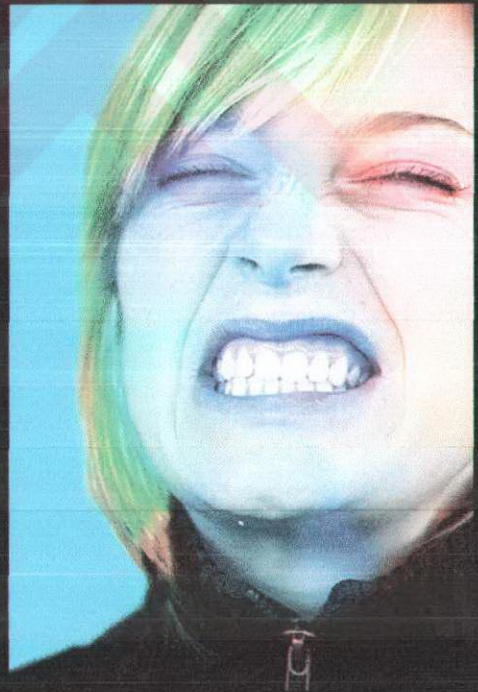
Temel sanat eğitimi kapsamında, bu konuda yürütülecek çalışmalar genellikle kolaj tekniği ağırlıkta olmak üzere yürütülmektedir. İki boyutlu uygulamalarda fotoğraflar, dergi ve gazetelerden elde edilen görsel materyaller şaşırtıcı ve alışılmışın dışında kavramsal zıtlıklar oluşturulacak şekilde düzenlenirler. Farklı malzemelerin de araştırılarak anlam ve biçim bakımından zıtlık oluşturulacak üç boyutlu çalışmalarla da öğrencilerin yeni düşünce olanaklarını geliştirerek, kalıplaşmış fikirlerin yıkılması sağlanır. Dijital ortamda üretilecek çalışmalarda ise çok kolay ve zevkli kolajlarla kısa sürelerde kavram zıtlıkları oluşturulabilir.

²⁵ Mehmet ÖZER, **Temel Tasarımda “Zıtlık” İlkesi**, İstanbul, M.Ü.G.S.E.,1981, s.71.

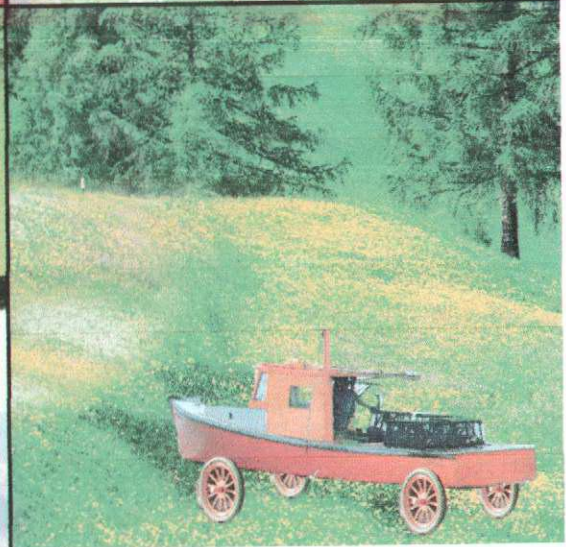
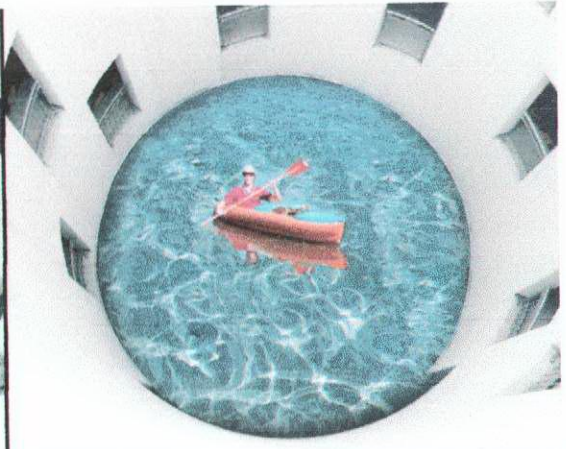
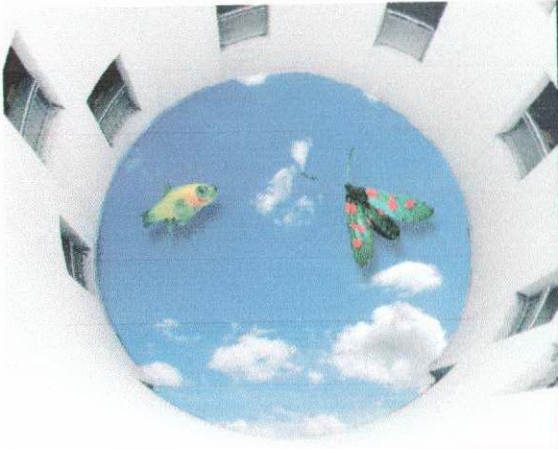
8.3- Dijital Ortamda Oluřturulmuř rnek alıřmalar



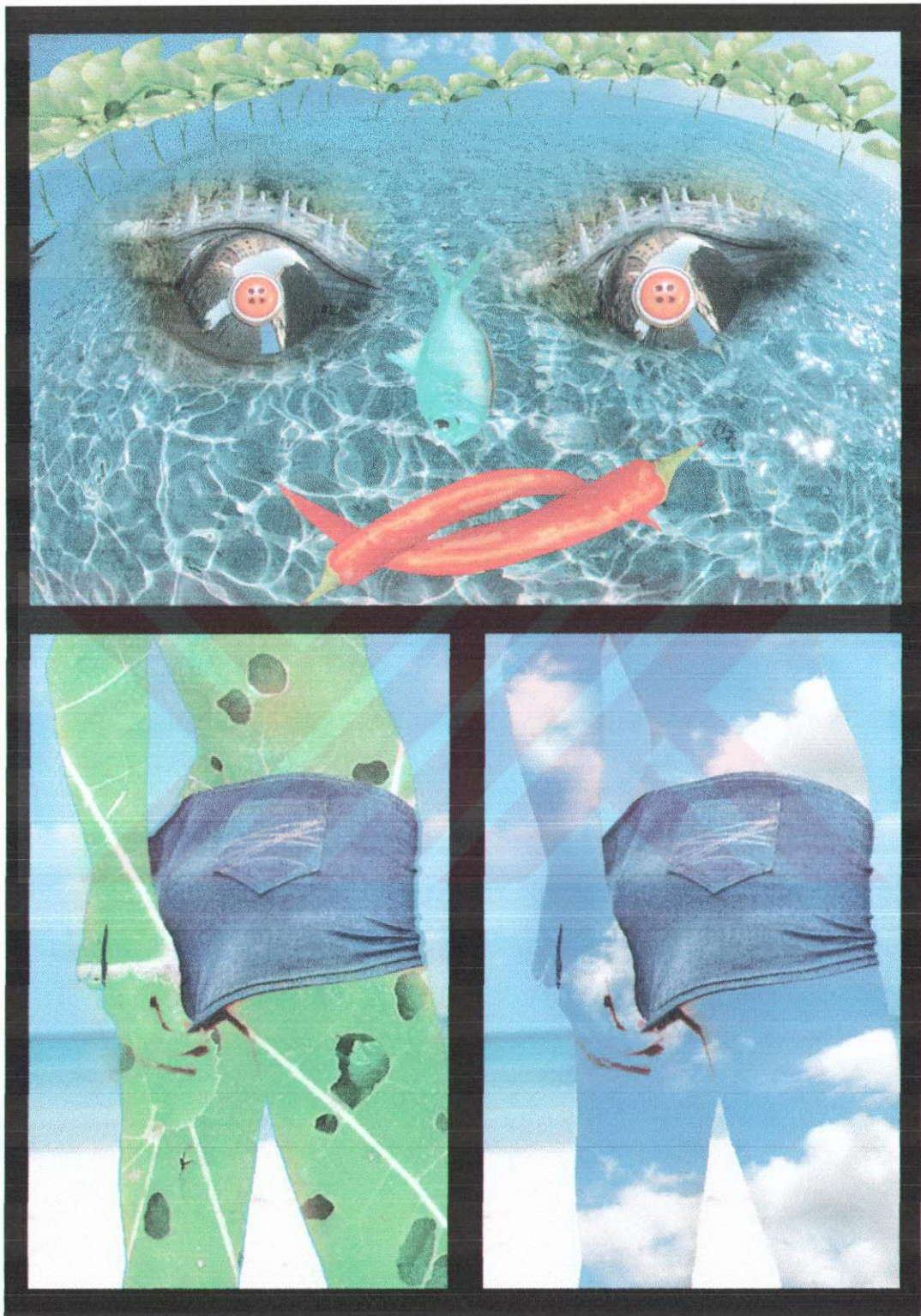
Resim 429



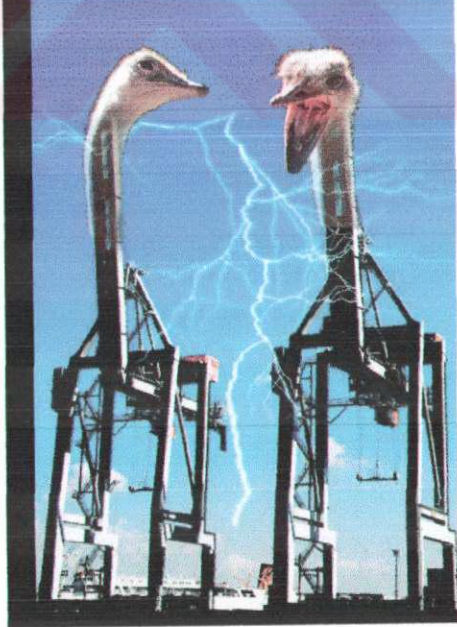
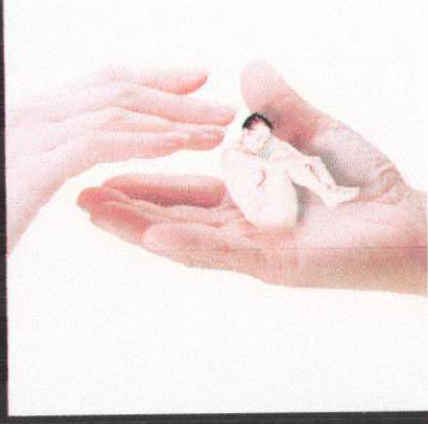
Resim 430



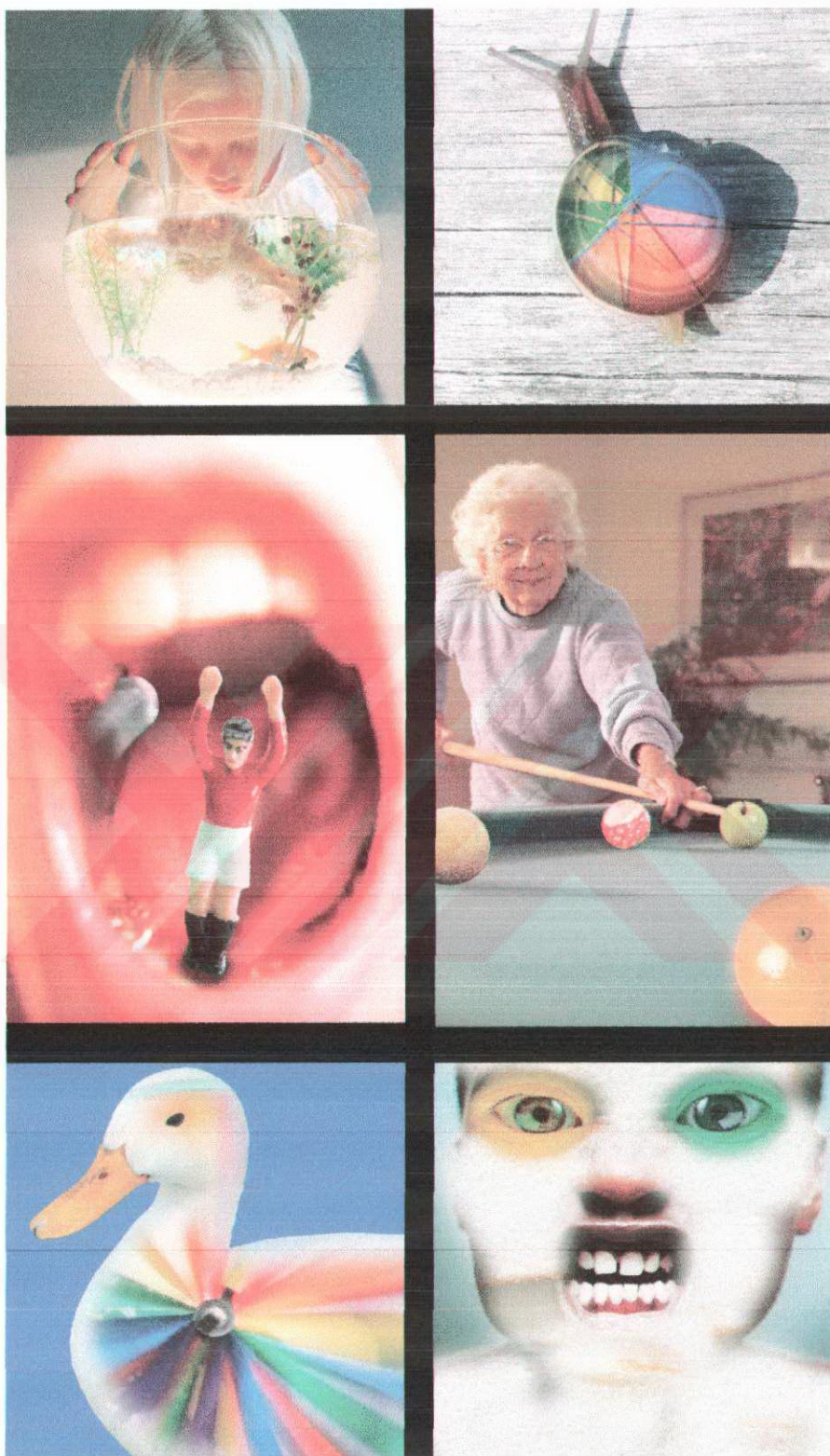
Resim 431



Resim 432



Resim 433



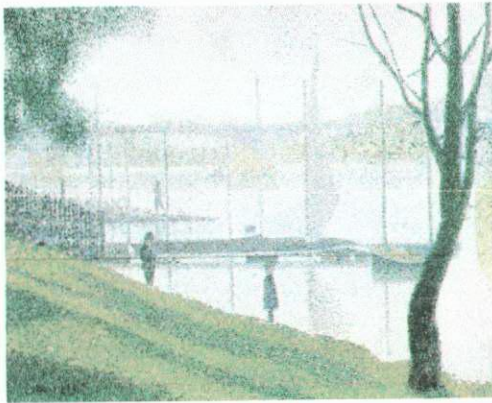
Resim 434

9- SANAT ESERLERİ

Sanat tarihine bakıldığı zaman hemen hemen bütün sanat eserlerinde temel sanat kavramlarının okunabildiği görülmektedir. Bir sanat eseri, **noktasal öğelerinin düzenlenişi** (serbest-düzenli, büyük-küçük, sık-seyrek, statik-hareketli) , **çizgi sistemleri** (eğri-düz, kısa-uzun), **form yapıları** (serbest-geometrik, yüzeysel-hacimsel, saydam-opak, büyük-küçük), **ışığı** (parlak-mat, açık-koyu), **dokusal yapı sistemleri**, **strüktürel yapısı** ve **renkleriyle** incelenebilir. Bu elemanlar sanat eseri ile ilgili önemli ipuçlarını taşırlar. Bu elemanların düzenlenişinde **yön, tekrar, ritim, hareket, aralık, boyut, oran, zıtlık, simetri-asimetri** gibi kavramlar ve bunların oluşturacakları denge oldukça önemlidir. Sanat eserinin görsel açıdan okunmasını sağlarlar.

9.1- Nokta Elemanının Önem Kazandığı Sanat Eserleri

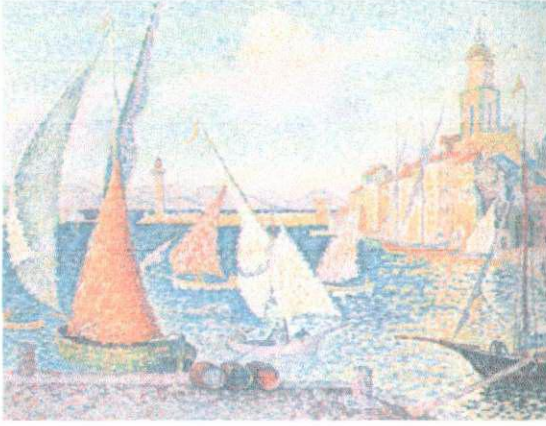
Noktayı sanat eserlerinin önemli bir elemanı olarak kullanan sanatçılardan Georges Pierre **Seurat**, Paul **Signac**, Dubois-Pillet, Paul **Klee**, Victor **Vasarely**, Jackson **Pollock**, Sam **Francis**, Chuck **Close**, Roy **Lichtenstein** oldukça önemlidir.



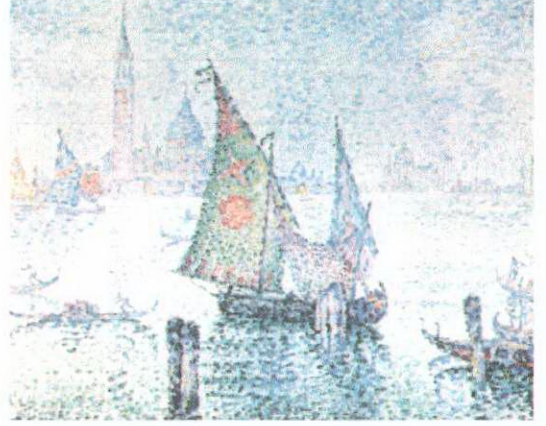
Resim 435 **Seurat**, Courbevoie'daki Köprü, 1886-1887



Resim 436 **Seurat**, 1886

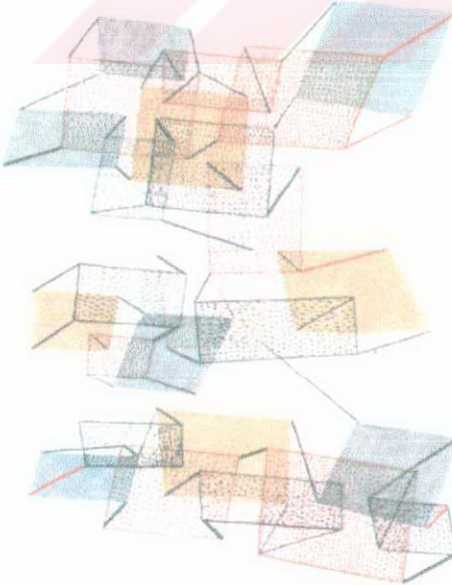


Resim 437 **Paul Signac** (St-Tropez Limanı, 1894)

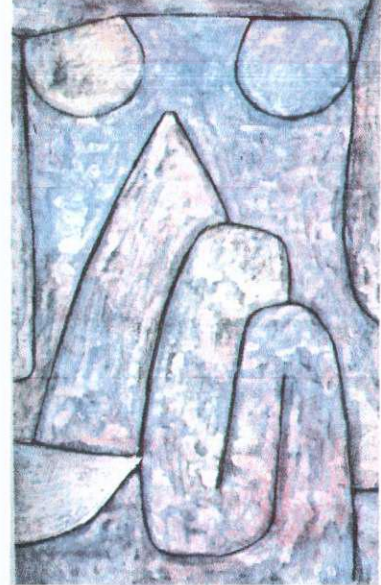


Resim 438 **Paul Signac** (Yeşil Yelkenli)

Yeni empresyonizm akımını benimseyen sanatçılardan olan Seurat ve Signac renk teorilerini çok ayrıntılı bir şekilde incelemişlerdir. Eserlerini aynı boyuttaki fırça darbeleri ile saf renkleri yanyana noktalayarak meydana getirmişlerdir. Sonradan Noktacılık (Pointillism) olarak adlandırılan bu teknik ile formlar çok renkli noktaların oluşturduğu yüzeyler şeklindedir ve keskin kontürler yoktur. Bu eserlerde noktalardan önce bütünün algılanması sağlanmıştır.

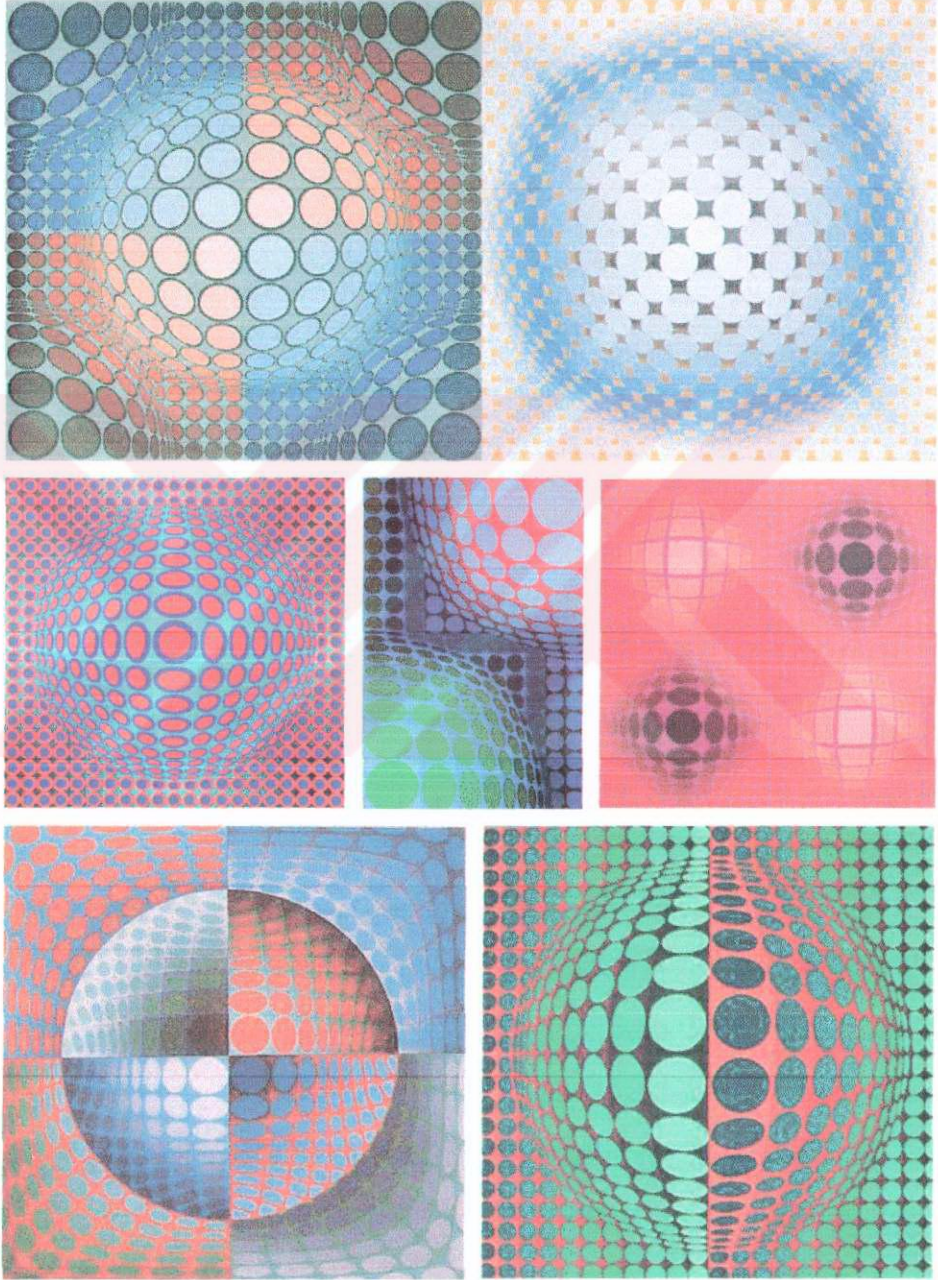


Resim 439 **Paul Klee**, Sallanan Şehir, 1930



Resim 440 **Paul Klee**, 1939

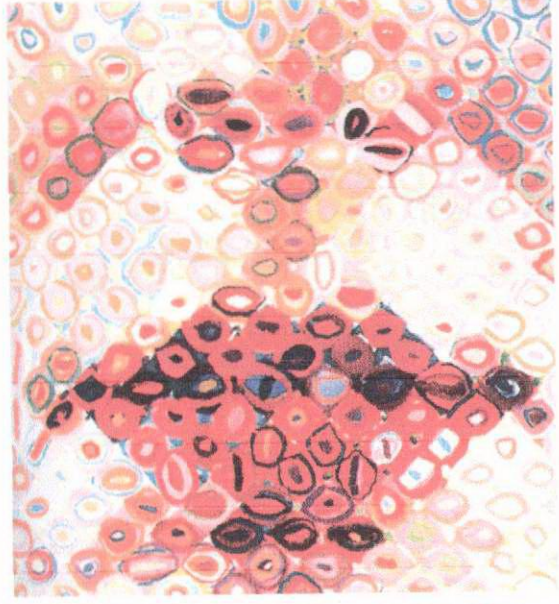
Optik sanat akımının öncülerinden olan Victor Vasarely, optik yanılsamalar elde edebilmek amacıyla, bilim adamı titizliği ile tasarımlarını oluşturmuştur. Oldukça ciddi bir çalışma ve matematiksel sistem çözümlmeleri ile eserlerini meydana getirmiştir.



Resim 441 Victor **Vasarely**



Resim 442 Chuck **Close**, April, 1990-91



Resim 443 Chuck **Close**, April, detay

Çağdaş sanatçılardan olan Chuck Close, halk arasından seçtiği kişilerin oldukça büyük boyutlarda portrelerini, içiçe geçmiş rekli dairelerle oluşturmuştur.



Resim 444 Jackson **Pollock**, No 1, 1948

9.2- Çizgi Elemanının Önem Kazandığı Sanat Eserleri

Çizgiyi sanat eserlerinin önemli bir elemanı olarak kullanan sanatçılardan Henri **Matisse**, Wassily **Kandisky**, Pablo **Picasso**, Piet **Mondrian**, Joan **Miro**, Jackson **Pollock**, Daniel **Buren**, Sol **LeWitt**, Jean **Dubuffet**, Brice **Marden**, Frank **Stella** oldukça önemlidir.



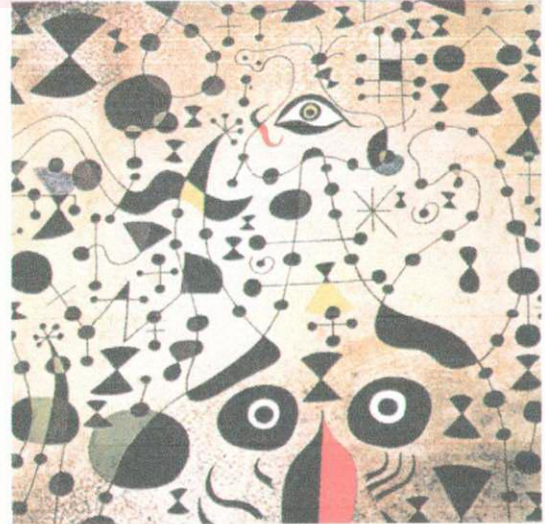
Resim 445 Henri Matisse



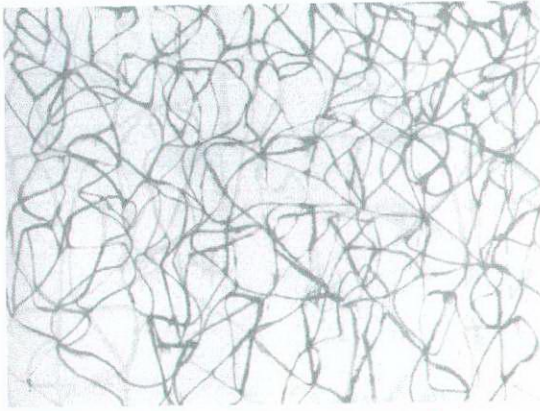
Resim 446 Wassily Kandisky



Resim 447 Pablo Picasso,1973



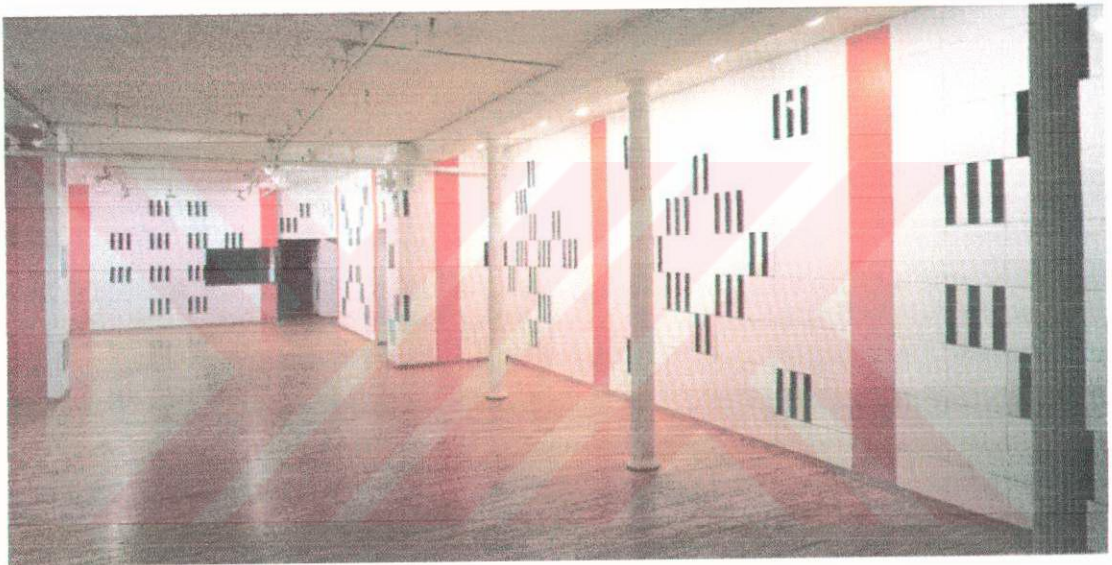
Resim 448 Joan Miro,1939



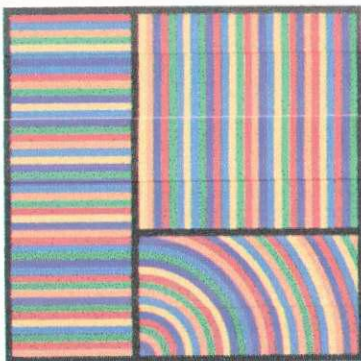
Resim 449 Brice **Marden**, 1988-91



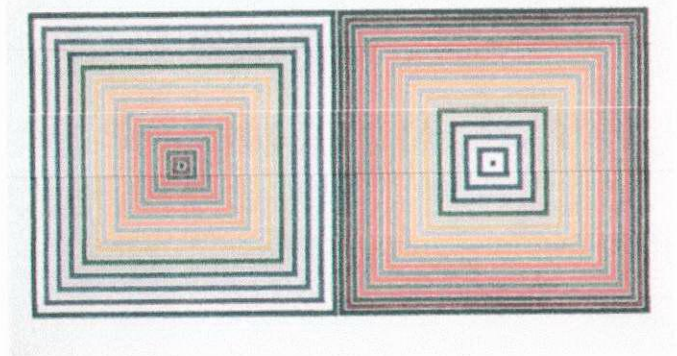
Resim 450 Jean **Dubuffet**



Resim 451 Daniel **Buren**



Resim 452 Sol **LeWitt**



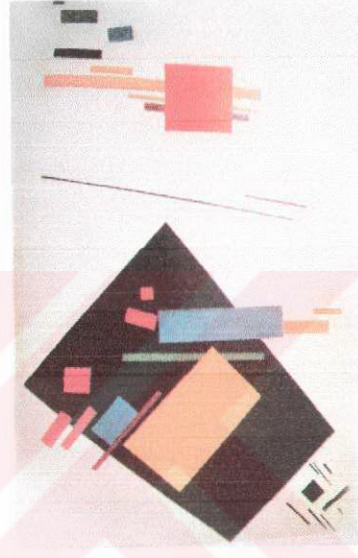
Resim 453 Frank **Stella**, 1972-73

9.3- Form Elemanının Önem Kazandığı Sanat Eserleri

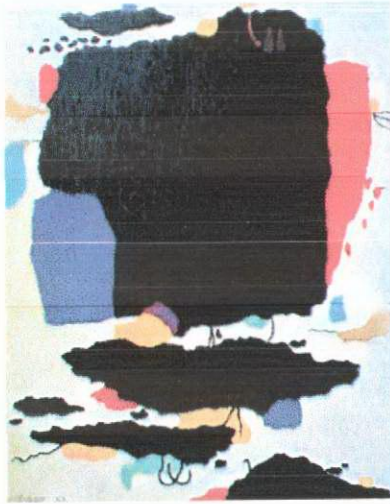
Geometrik, serbest, iki boyutlu yada üç boyutlu formları sanat eserlerinde önemli bir eleman olarak kullanan sanatçılardan Joan **Miro**, Georges **Braque**, Pablo **Picasso**, Henri **Matisse**, Montaru **Baumeister**, Joel **Shapiro**, Frank **Stella**, Hans **Arp** oldukça önemlidir.



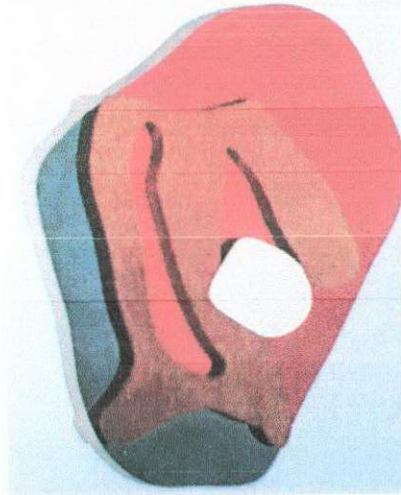
Resim 454 Joan Miro



Resim 455 Kasimir Malevich, 1878



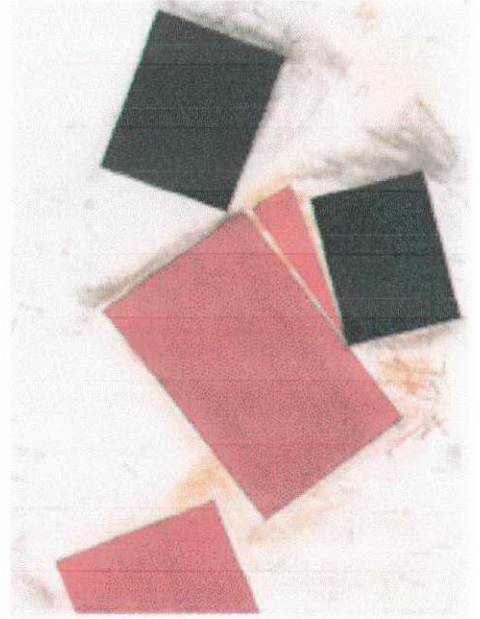
Resim 456 Montaru Baumeister, 1954



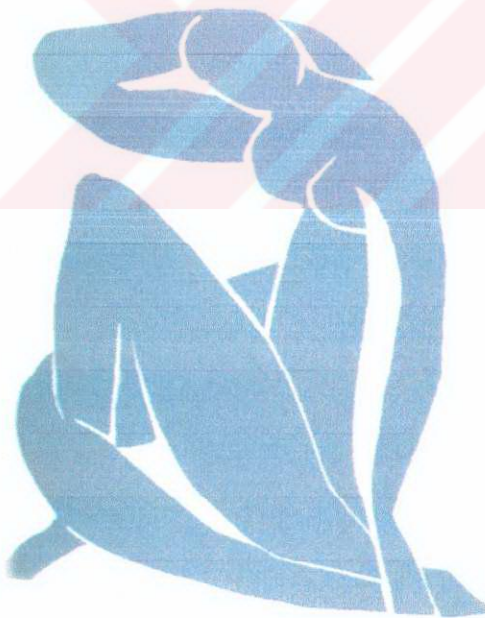
Resim 457 Hans Arp, 1917



Resim 458 Frank **Stella**



Resim 459 Joel **Shapiro**

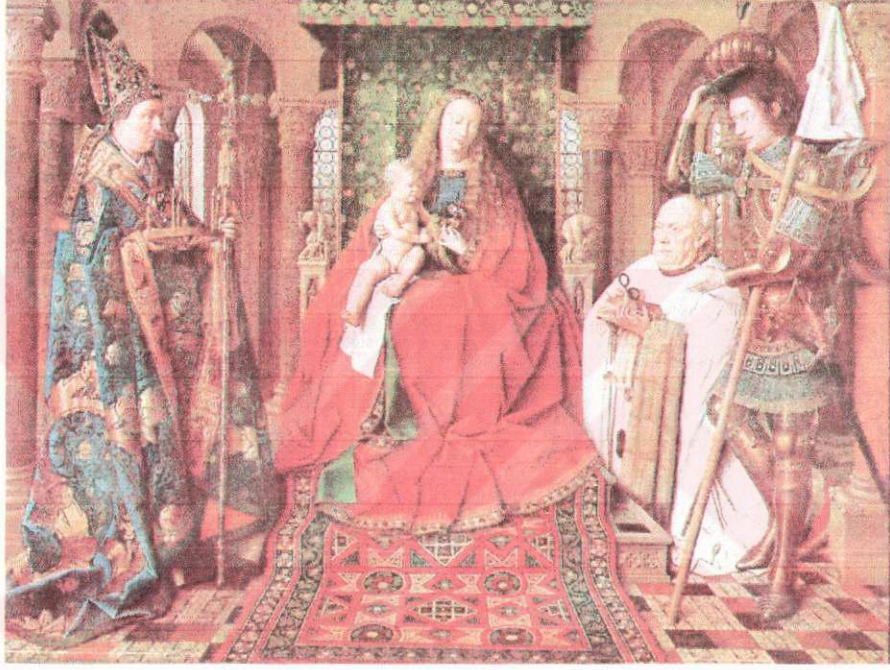


Resim 460 Henri **Matisse**, 1952



9.4- Işıık Elemanının Önem Kazandıđı Sanat Eserleri

Işıđı sanat eserlerinde önemli bir eleman olarak kullanan sanatçılardan Leonardo da Vinci, Caravaggio, Jan Vermeer, Jan Van Eyck, Rembrandt van rijn, Pierre-Auguste Renoir, Peter Paul Rubens, Günther Uecker, Lucio Fontana oldukça önemlidir.



Resim 461 Jan Van Eyck 1436



Resim 462 Caravaggio, 1601



Resim 463 Pierre-Auguste Renoir, 1879



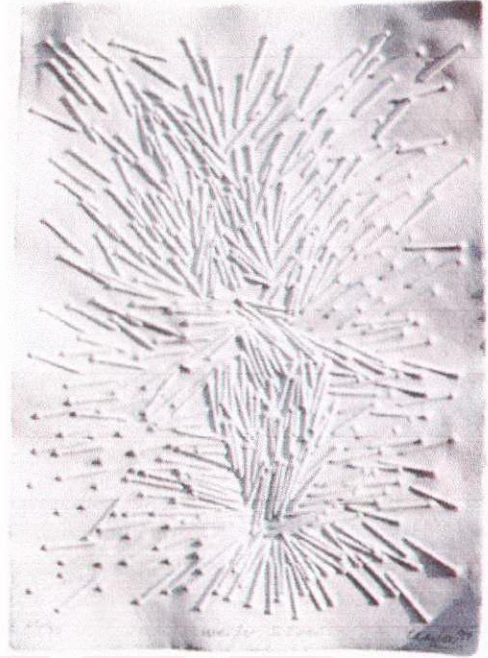
Resim 464 Peter Paul Rubens, 1615



Resim 464 Leonardo da Vinci, 1483-90



Resim 465 Rembrandt **van Rijn**, 1640



Resim 466 Günther **Uecker**



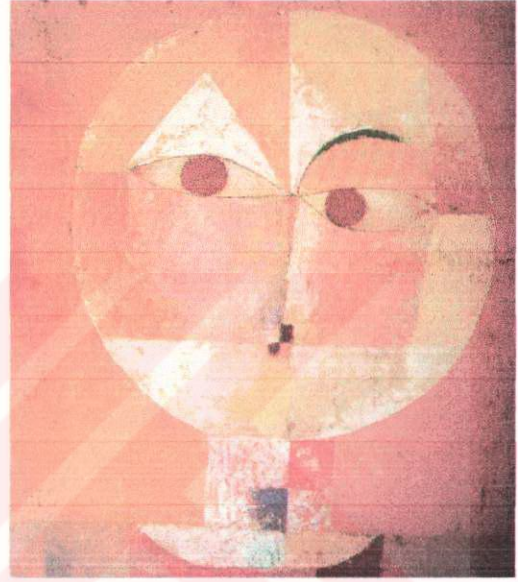
Resim 467 Jan **Vermeer**, 1665-1666

9.5- Doku Elemanının Önem Kazandığı Sanat Eserleri

Sanat eserlerinde dokusal çalışmalara önemli bir yer veren sanatçılardan Giuseppe **Arcimboldo**, Vincent van **Gogh**, Paul **Klee**, Max **Ernst**, Gustav **Klimt**, Pavel **Filonov**, Roy **Lichtenstein**, Günther **Uecker**, Brigitte **Riley**, Lucio **Fontana** oldukça önemlidir.



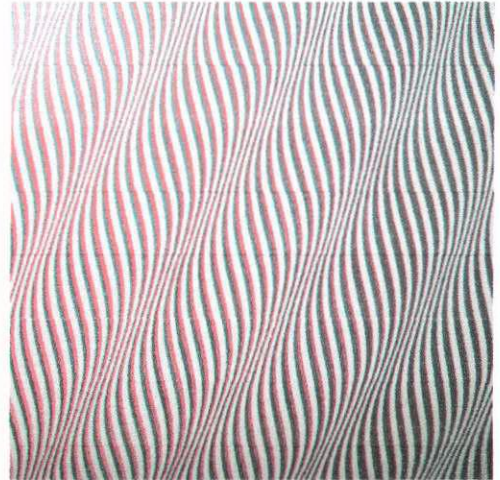
Resim 468 Giuseppe **Arcimboldo**, 1527



Resim 469 Paul **Klee**, 1940



Resim 470 Max **Ernst**



Resim 471 Brigitte **Riley**, 1931



Resim 472 **Gustav Klimt**



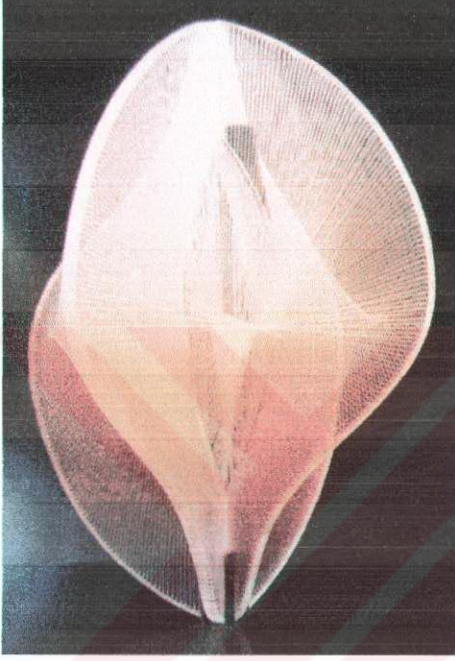
Resim 473 **Gustav Klimt**



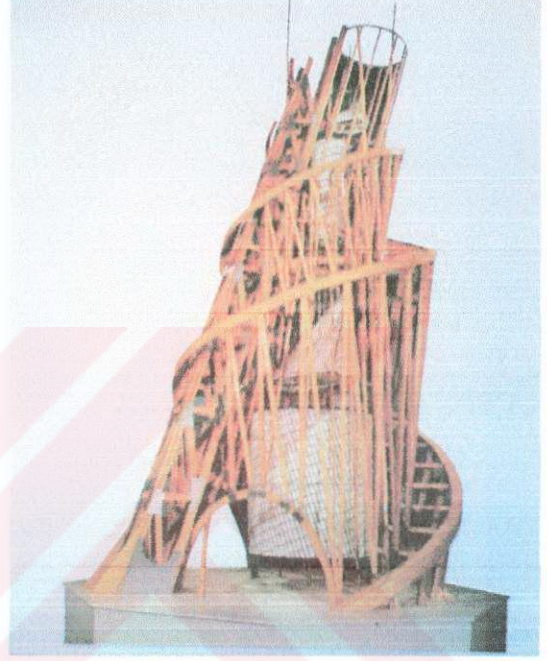
Resim 474 **Gustav Klimt**

9.6- Strüktürel Yapılı Sanat Eserleri

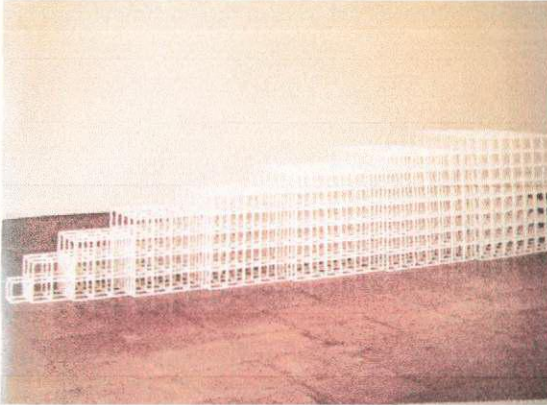
Sanat eserlerinde strüktürel çalışmalara önemli bir yer veren sanatçılardan **Vladimir Tatlin**, **Sol Le Witt**, **Naum Gabo**, **Tom Friedman** oldukça önemlidir.



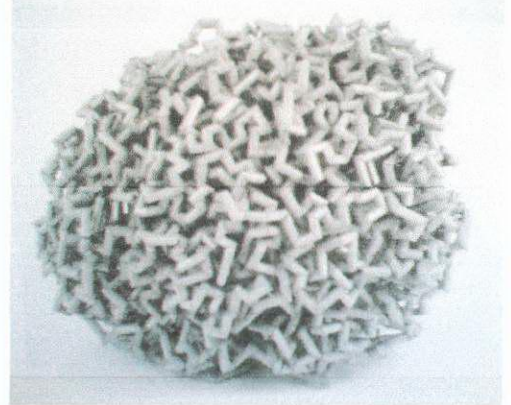
Resim 475 Naum **Gabo**, 1890



Resim 476, Vladimir **Tatlin**, 1953



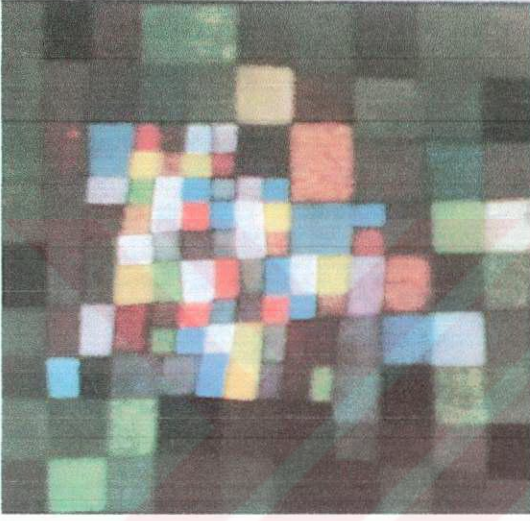
Resim 477 **Sol Le Witt**, 1928



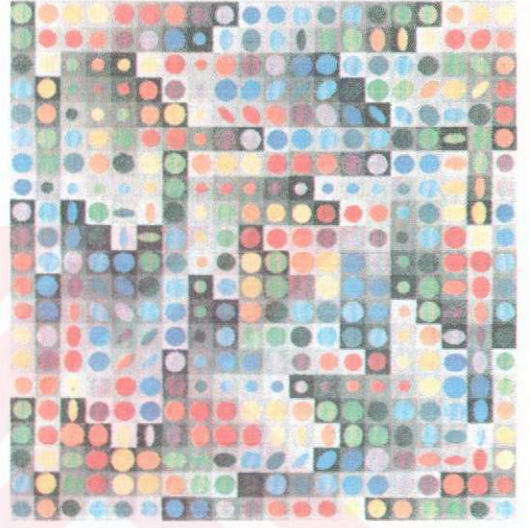
Resim 478 Tom **Friedman**, 1995

9.7- Rengin Önem Kazandığı Sanat Eserleri

Sanat eserlerinde renge önemli bir yer veren sanatçılardan Paul Cezanne, Paul Klee, Victor Vasarely, Wassily Kandisky, Chuck Close, Ellsworth Kelly, Sol Le Witt, Sam Francis, Andy Warhol, Bridget Riley, Sam Francis, Robert Indiana, Allen Jones oldukça önemlidir.



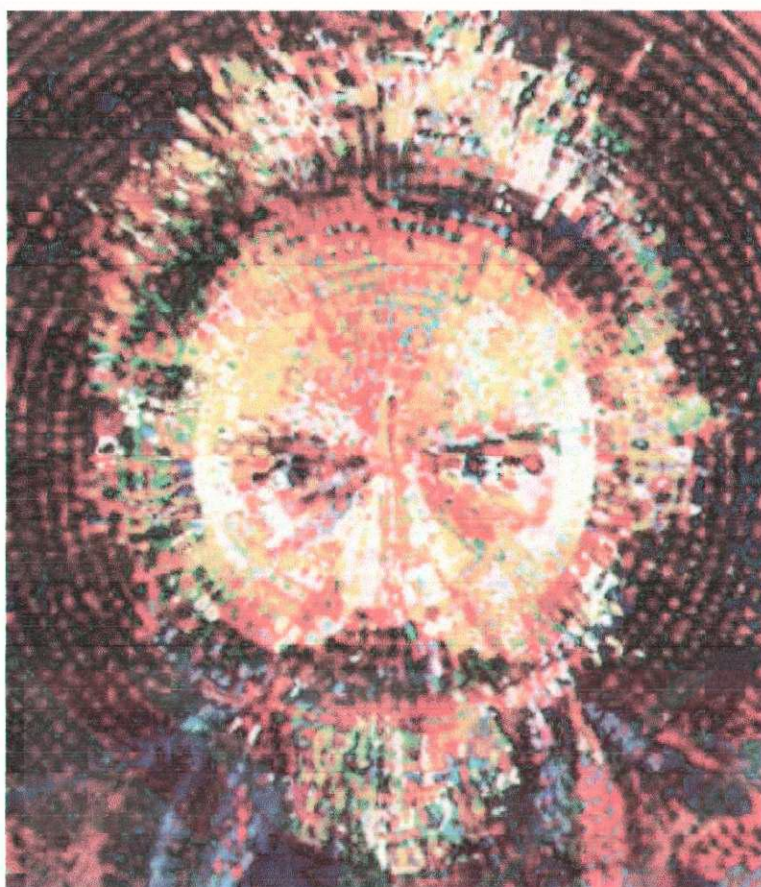
Resim 479 Paul Klee, 1934



Resim 480 Victor Vasarely



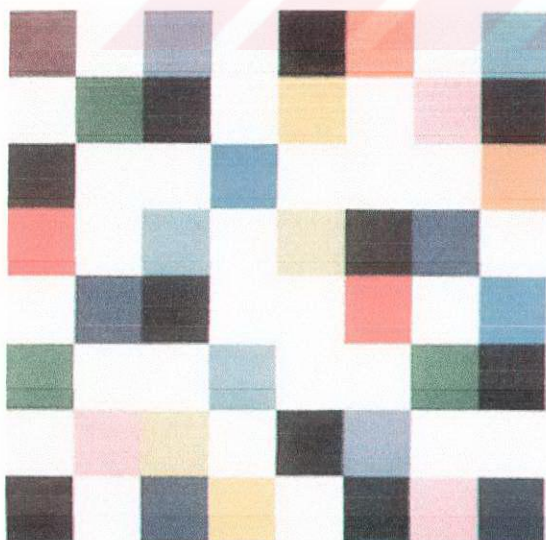
Resim 481 Wassily Kandisky



Resim 482 Chuck Close



Resim 483 Sol Le Witt



Resim 484 Ellsworth Kelly



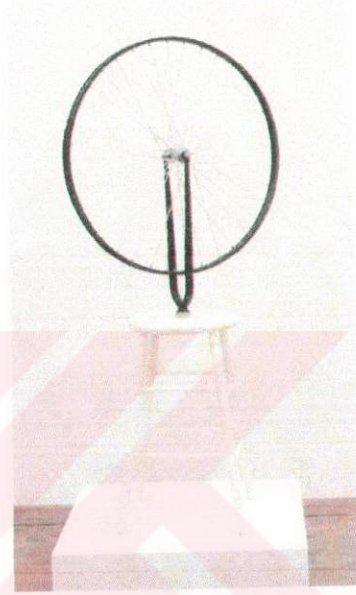
Resim 485 Andy Warhol, 1964

9.8- Zıtlık Kavramının Ön Planda Olduğu Sanat Eserleri

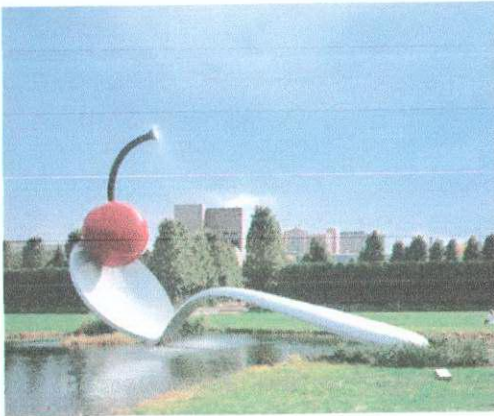
Zıtlık kavramının çarpıcı etkisini sanat eserlerinde kullanan sanatçılardan Rene **Magritte**, Salvador **Dali**, Marcel **Duchamp**, Claes **Oldenburg**, Javacheff **Christo**, Charles **Ray**, William **Wegman**, David **Mach** oldukça önemlidir.



Resim 486 Rene **Magritte**



Resim 487 Marcel **Duchamp**



Resim 488 Claes **Oldenburg**, 1988



Resim 489 Man **Ray**, 1958

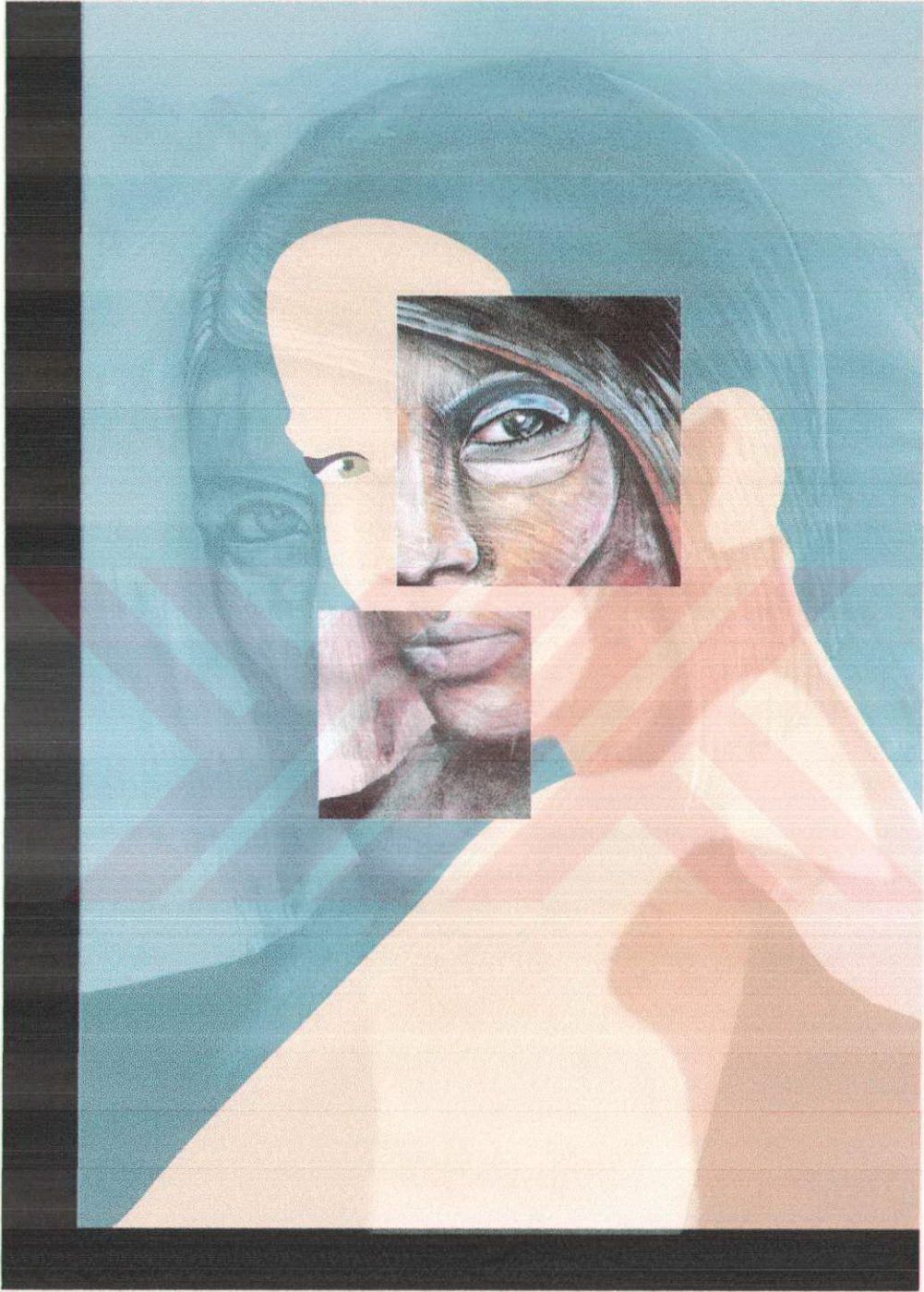
10- Dijital Ortamın İmkanları Kullanılarak Oluřturulmuř Kiřisel alıřmalar



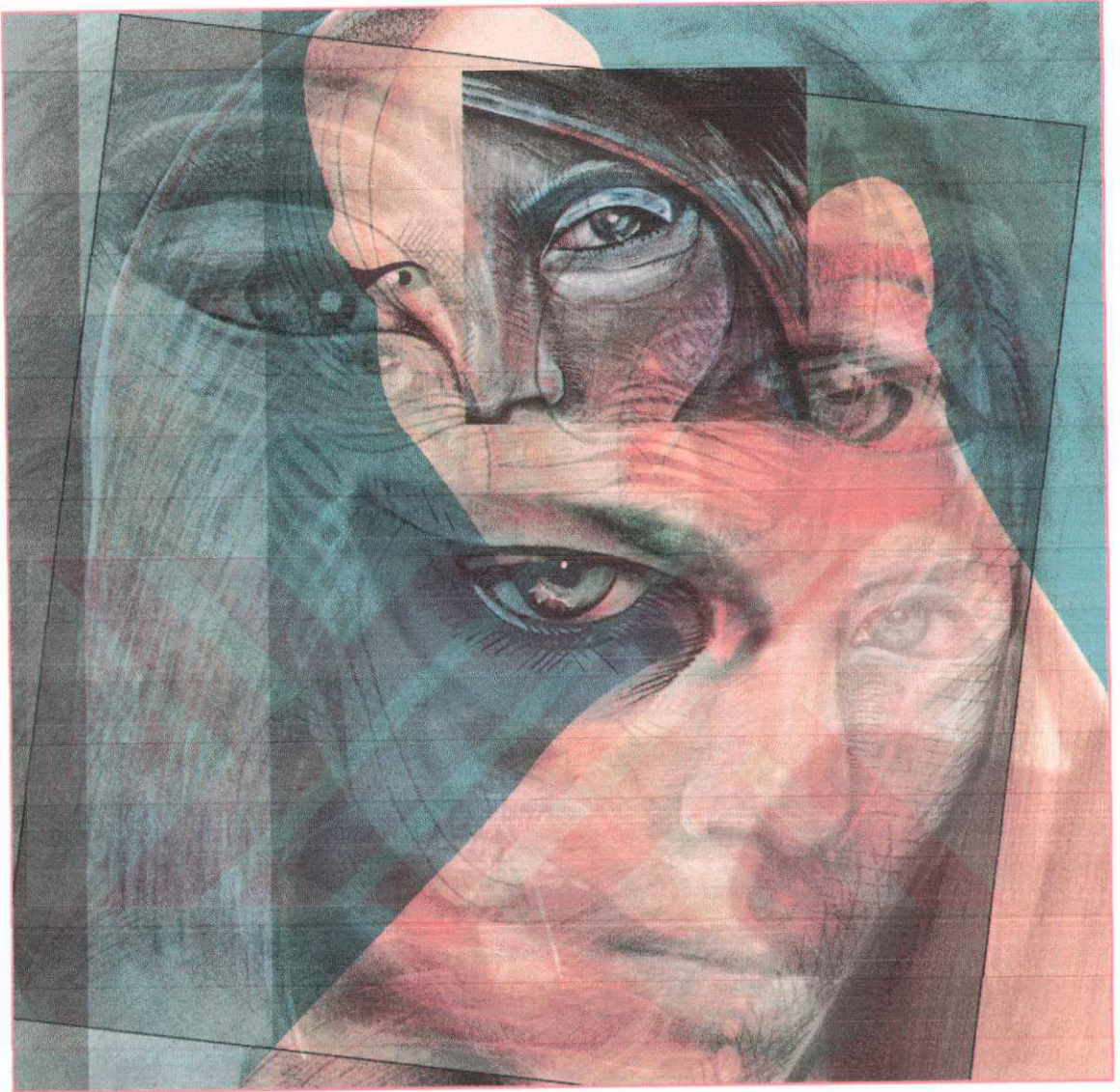
Resim 490



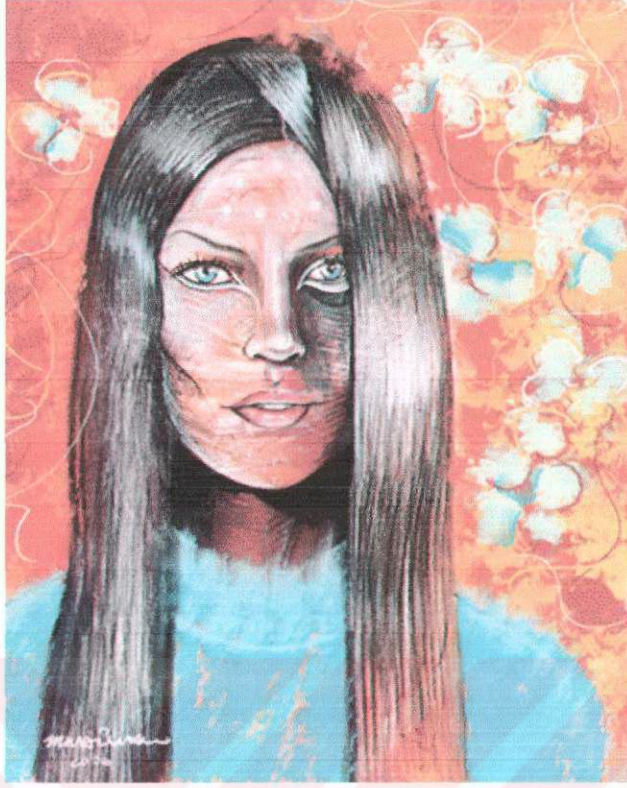
Resim 491



Resim 492



Resim 493



Resim 494



Resim 495



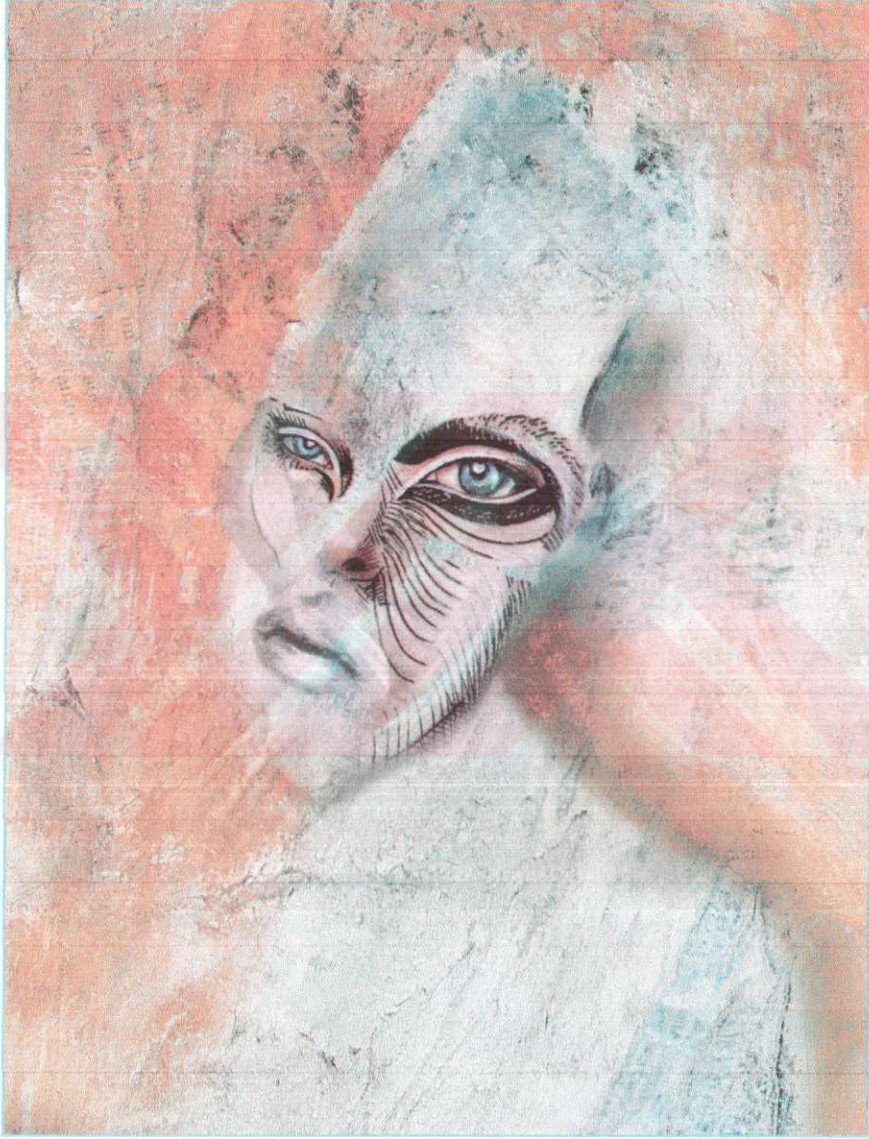
Resim 496



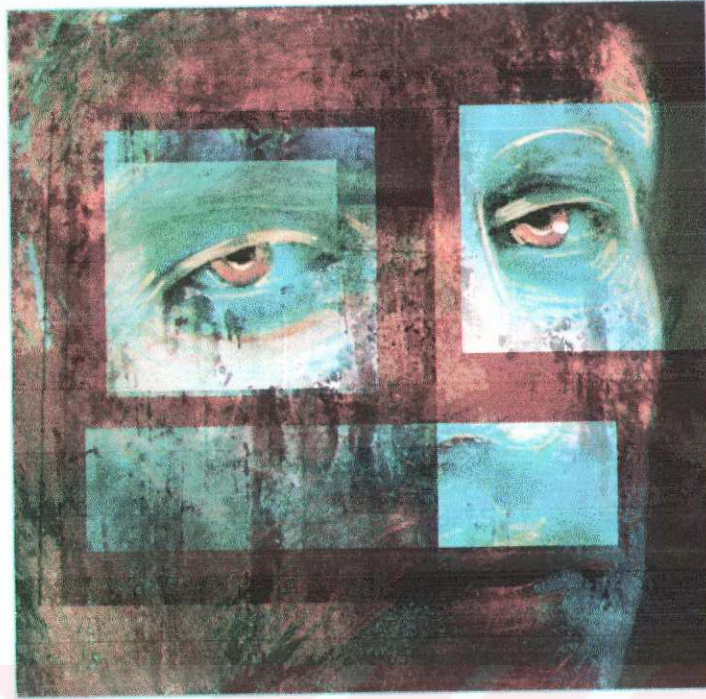
Resim 497



Resim 498



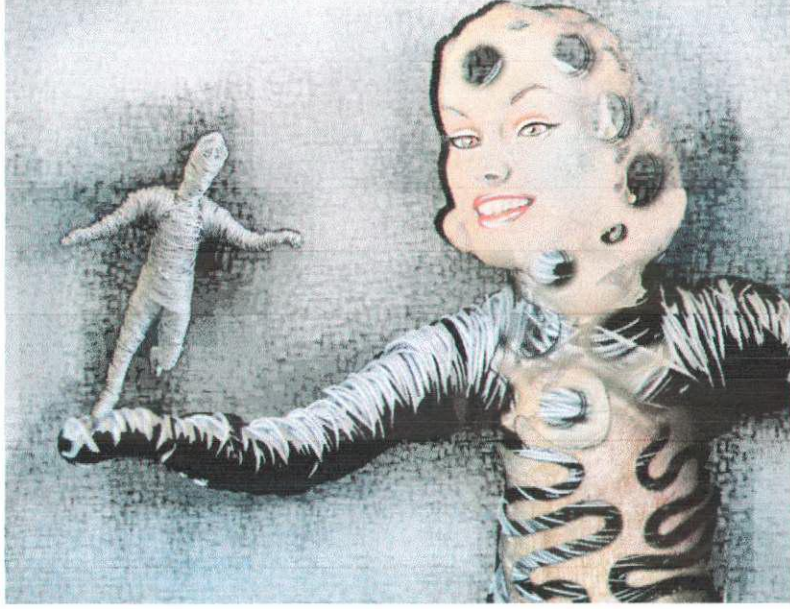
Resim 499



Resim 500



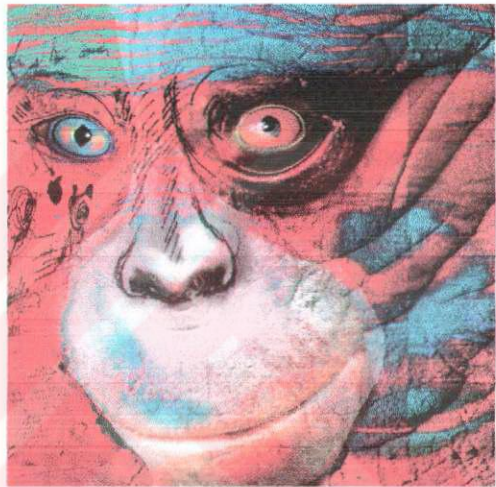
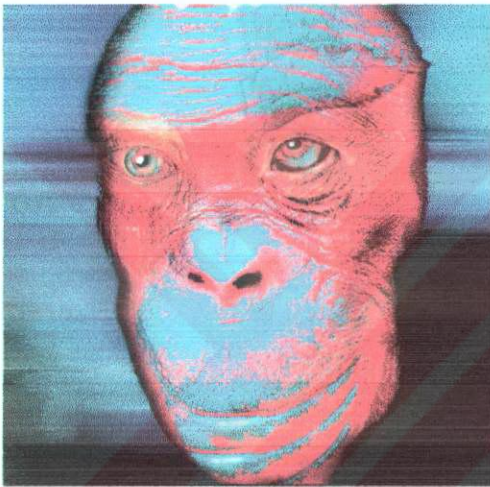
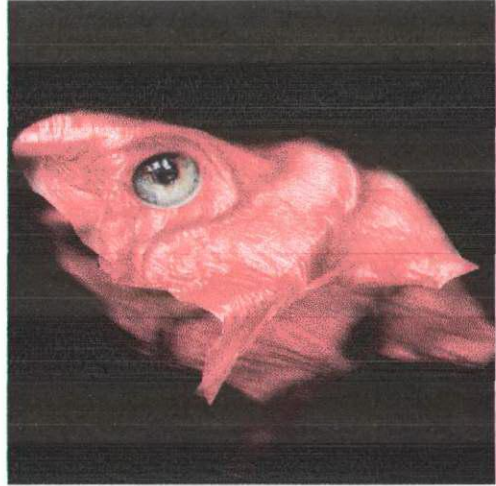
Resim 501



Resim 502



Resim 503



Resim 504



Resim 505



Resim 506



Resim 507



Resim 508



Resim 509

SONUÇ

Değişim her alanda olduğu gibi sanatın gelişim sürecinde de kaçınılmazdır. Sanatın işlevi de sürekli bir değişim içerisinde. Taş devri insanının, mağarasının duvarına çizdiği hayvan figürlerinin, büyü amacını taşıması, Mısır, Roma ya da Grek Uygarlıklarına baktığımızda ise sanatın, tamamen dinsel inanışların gerekliliği olarak, yaşamın zorunlu bir ögesi olması, Ortaçağ'da da üretilmiş bütün sanat eserlerinin kişisellikten uzak, katedrallerdeki nişlerinde anlamlandırılan dini elemanlar oluşu , Rönesans'la başlayıp 18.yüzyıl sonlarına doğru büyük değişim ve gelişmeler göstermesine kadar devam etmiştir.

Sanayi Devrimi ile teknolojik alandaki gelişmeler sanatı da kökten etkilemiştir. Sanatın amacı ve işlevi tamamen değişim sürecine girmiş ve bu geleneksel yapıdaki anlam çözülmesi, sanatçının önüne sonsuz olanaklar alanı açarak, onu tamamen özgür kılmıştır.

20. yüzyıla kadar sanat değerli olanı ebedileştiren bir hatırlama eylemiyken, fotoğrafın gelişimi, teknik ve mekanik gelişmeler, o güne dek sanatçının önemli bir özelliği olan teknik beceriyi anlamsız kılarak, makina estetiğini ön plana çıkarmıştır. Artık değerli olan bir şey yapmak değil, düşünebilmektir.

Çağımız, teknikle bilimsel kuram arasında daha önce hiç gerçekleşmeyen, çok sıkı bir ilişki içerisinde. Artık günümüz sanatının kendisini, çağdaş bilime, teknolojik gelişmelere ve uygulamalara kapama lüksü yok. İletişimin çok büyük önem kazandığı günümüzde, sanatçı ile izleyici arasındaki ayrımı kaldıran eserlerle izleyici, sanatçı konumuna çıkarılabilirken, sanatsal disiplinler arasındaki belirleyici unsurlar da tamamen ortadan kalkmıştır.

Resimde iki boyutlu gerçeklik düzleminin tartışılmaya başlaması 19. Yüzyılın sonlarına rastlar. Artık resimler üç boyutlu olabildiği gibi, performans gösterileri, müzik, grafik, video, dans da sanatın anlatım elemanları olarak çağdaş sanatta yerini almıştır. Önemli olan tek şey, artık sanat eserinin düşünsel boyutudur.

Günümüz sanatında ulaşılan bu noktada sanatçı, çağının ona sağladığı bilimsel gelişmeleri, teknik yenilikleri eserlerinde kullanırken asıl amacı, ifade şeklini güçlendirecek yeni anlatım dillerini oluşturmak ve geliştirmektir. Teknik gelişmeler bu anlamda sanatçının ifadesini güçlendiren araçlar konumundadır.

Günümüz çağdaş sanat eseri, görsel bir değer yaratmanın dışında, tamamen düşünsel anlamda sınırları zorlayan, fikirleri çarpıştırıp-birleştiren, estetik kaygılardan uzak, şaşırtarak eserin içine alan, bilgilenimleriyle yeni tartışmalar başlatacak sınırsız bir yapıya sahiptir. Bu sınırsız yapı, onu, düşünsel arka boyutunda verilmek istenen olguyu en iyi ifade edecek araçları seçerken de tamamen özgür kılar. Ve çağımız sanatının en önemli özelliklerinden biri de, sanatsal disiplinler arasındaki ayrımın ortadan kalkmış olmasıdır. Bir sanat eserini, resim heykel yada özgün baskı gibi isimlerle sınırlandırmak yerine, eserin ifade etmek istediği gerçekleri irdelememiz gerekmektedir.

Sanat eseri günümüzde artık bilgi nesnesine dönüşmüştür. Estetik kaygıların yerini bilgilenimler, düşünceler ve söylemler almıştır. Ve sanat yapıtlarının çıkış noktaları artık doğa değildir. Betimlemek zorunda olunan doğada artık yoktur. Çünkü teknolojik gelişmeler bunu çoktan anlamsız kılmıştır. Rönesans sanatçısının ulaşmaya çalıştığı teknik anlamda yetkinliğin, günümüz sanatında hiçbir önemi kalmamıştır. Sanatın, çağlar boyu koruduğu insanlar arası iletişim aracı olma özelliği de, tamamen teknolojinin tekeline geçmiştir. Sanatçının bu durum karşısında tavrı tabi ki, çağlar boyunca olduğu gibi

teknolojiyi kendi amaçları doğrultusunda kullanıp geliştirme yönünde sürmektedir. Böylesine hızlı değişim ve gelişim sürecinde, bu gün için ütopyk olan her türlü teknik, yarın geleneksel olmak durumundadır.

Bu nedenledir ki, sanat ve tasarım eğitiminin başlangıç aşamasında bulunan öğrenciler, geleneksel teknik bilgilenimler yanında dijital ortamdaki teknolojik gelişmeler ile de donatılmalıdır. Kurumlar, kaliteli ve çağdaş bir eğitim açısından bu konuya önemle değinmeli ve bu amaçla gerekli teknik donanım ve alt yapıya kavuşturulmalıdır.

Bilgisayar ve dijital dünyanın olanaklarının ilk yılda “Temel Sanat Eğitimi” dersi paralelinde öğretilmesi, eğitimin başlangıcındaki öğrencilerin temel tasarım ilkeleri açısından doyurulması ve düşünce kalıplarının kırılarak, sınırsız özgürlüğe ulaşabilmeleri açısından faydalı olacaktır.

Dijital dünya, teknik bilgi ile gerçekten sınırsız üretim olanaklarını sağlamaktadır. Hata yapma korkusu olmaksızın deneme-yanılma süreci, internetin sağladığı olanaklarla küresel bilgi ağını kullanma, fikirlerin çok kısa sürelerde uygulanabilirliği, alternatif oluşumların sınırsızlığı, hayallerin görselleştirilebilirliği ve saymakla bitmeyecek, yaratıcılığın gelişimine katkı sağlayacak özellik hepsi dijital dünyada bulunabilir.

Ancak dijital ortamın sunmuş olduğu ve hayal gücünün sınırlarını zorlayan bu dünyanın araç olmaktan çıkıp amaç konumuna gelmesi durumunda önemli bir tehlike başlar. Bu nedenle unutulmaması gereken bir gerçek; teknik gelişmeler ve yenilikler ne denli sınırsız olursa olsun, önemli olan, onu kullanan beyinlerin ürettiği düşünceler ve tasarımlar bütünüdür. Geleneksel yöntemler, fotoğrafın kullanımı, dijital teknolojinin kullanımı yada daha henüz adını bilmediğimiz, hatta keşfedilmemiş yöntemler, her biri sanatçının düşüncesinin

aktarım sürecinde birer araçtır. Önemli olan sadece ve sadece sanatçının düşünsel anlamda ifade etmek istedikleri ve bu amaçla gerçekleştirdiği yaratımlarıdır.



KAYNAKÇA

KİTAPLAR

DEMERS, Owen, **Digital Texturing & Painting**, Canada, New Riders Yayınevi, 2001.

GERMANER Semra, **1960 Sonrası Sanat**, Kabalcı Yayın Evi, 1.baskı, İstanbul, 1996

GOMBRICH E.H., **Sanatın Öyküsü**, Türkçesi: Erol Erduran ve Ömer Erduran, İstanbul, Remzi Kitapevi, 1999.

GÜMÜŞTEPE, Yavuz, **Adobe Photoshop 6.01**, İstanbul, Türkmen Yayınevi, 2001.

HOFMANN, Armin, **Graphic Design Manual**, İsviçre, Arthur Niggli Yayınevi, 1988.

İNAN, Çiler, **Soyut ve Somut Tasarım Olgusunda Anlatım Yöntemleri**, İstanbul, T.C. Maltepe Üniversitesi Yayınları, 1998.

İŞİNGÖR, Mümtaz, **Resim-1, Temel Sanat Eğitimi**, Ankara, Türk Tarih Kurumu Basımevi, 1986.

KLEINT, Boris, **Bildlehre**, İsviçre, Schwabe Yayınevi, 1980.

Knaurs Lexikon Der Modernen Malerei, Almanya, Droemersch Yayınevi, 1982.

LAUER, David A., PENTAK, Stephen, **Design Basics**, A.B.D., Wadsworth Yayınevi, 2002.

LEWANDOWSKY, Pina, ZEISCHEGG, Francis, **Visuelles Gestalten mit dem Computer**, Almanya, Rowohlt Yayınevi, 2002,

PAROLA, Rene, **Optical Art**, A.B.D, Dover Yayınevi, 1996.

PENDARVIS, C. Threinen, **The Painter 8 WoW Book**, A.B.D, Peachpit Yayınevi, 2004.

SMITH, E.Lucie, **Art Today**, İtalya, Phaidon Yayınevi, 1995.

SUTTON, Jeremy, WISE Darlyl, **Secret of Award-Winning Digital Artists**, A.B.D, Wiley Yayınevi, 2002,

The Art Book, Singapur, Phaidon Yayınevi, 1994.

UÇAR, T. Fikret, **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**, İstanbul, İnkılap Yayınevi, 2004.

WONG, Wucius, **Principles Form and Design**, A.B.D, Van Nostrand Reinhold Yayınevi, 1993.

SÜRELİ YAYIN

I-D magazine, Mayıs 2000, No:195

TEZLER

ÖZER, Mehmet, **Temel Tasarımda “Zıtlık” İlkesi**, M.Ü.G.S.E. Tez Çalışması, 1981.

İşler A.Şinasi, **Temel Sanat Eğitimiinde Bilgisayarın Yeri ve İşlevi**, M.Ü.G.S.E. Sanatta Yeterlik, 2001

DEMİR, Abdullah, **Temel Sanat Eğitimiinde Öğretim Yolları ve Amaçları**, M.Ü.G.S.E. Tez Çalışması.

SAÇLIOĞLU, B Oğuztaş, **Tekstil Tasarımda Ritim**, İstanbul, Marmara Üniversitesi Tekstil Sanat Dalı, Sanatta Yeterlik Tez Çalışması.

RODOP, Sıdıka, Endüstri Ürünleri Tasarımı Eğitiminde Görsel Anlatım Teknikleri, Marmara Üniversitesi Endüstri Ürünleri Tasarımı Ana Sanat Dalı, Sanatta Yeterlilik Tez Çalışması, 1996.

İnternet Site Adresleri

<http://www.artchive.com>

<http://www.artdecor.com.tr/dergi/00020/index.php>

<http://www.grafiturk.com/modules.php?name=News&file=article&sid=210>

<http://www.turkcebilgi.com>

<http://www.fotografya.gen.tr>

<http://www.ykykultur.com.tr/sanatdunyamiz/90elifayiter.html>

<http://www.kamerarkasi.org/>

<http://www.powershot.de/community/wettbewerb/archiv/index.html>

<http://www.deviantart.com/>

RESİMLER LİSTESİ

- Resim 1 – Resim 11** Aynı boyuttaki noktalar ile farklı düzenlemeler ve yapım aşamaları.
- Resim 12 – Resim 37** Yapı farklılıkları olan noktalar ile düzenlemeler ve yapım aşamaları.
- Resim 38 – Resim 52** İmajlar üzerinde, photoshop filtreleri ile nokta çalışmaları ve yapım aşamaları.
- Resim 53 – Resim 71** Farklı nokta çeşitleri ile yüzey değerlendirmesi ve yapım aşamaları.
- Resim 72 – Resim 94** Farklı dokulardaki noktalar ile yüzey değerlendirmesi ve yapım aşamaları.
- Resim 95 – Resim 103** Psikolojik etkileri ile çizgi çeşitleri.
- Resim 104 – Resim 120** Eğri çizgiler ve yapım aşamaları.
- Resim 121 – Resim 136** Düz çizgiler ve yapım aşamaları
- Resim 137 – Resim 173** Adobe Photoshop programında oluşturulmuş çizgi alternatifleri ve yapım aşamaları.
- Resim 174 – Resim 203** Corel Painter programında oluşturulmuş çizgi alternatifleri ve yapım aşamaları.
- Resim 204 – Resim 215** Çeşitli programlarla oluşturulmuş nokta ve çizgi çalışmaları.
- Resim 216 – Resim 239** Yüzeysel ışık-gölge çalışmaları ve yapım aşamaları.
- Resim 240 – Resim 246** Hacimsel ışık-gölge çalışmaları ve yapım aşamaları.
- Resim 247 – Resim 249** Optik etkili ışık çalışmaları. (Maltepe Üni. Öğrenci çalışmaları)
- Resim 250 – Resim 260** İmaj üzerinde ışık-gölge çalışmaları ve yapım aşamaları.
- Resim 261 – Resim 262** Form oluşumları ve çeşitleri.
- Resim 262 – Resim 267** İki boyutlu form araştırmaları.
- Resim 268 – Resim 292** Adobe Photoshop programında iki boyutlu form çalışmaları ve yapım aşamaları.
- Resim 293 – Resim 298** Macromedia FreeHand programında iki boyutlu form çalışmaları ve yapım aşamaları
- Resim 299 – Resim 309** Macromedia FreeHand programında üç boyutlu form çalışmaları ve yapım aşamaları.
- Resim 310 – Resim 313** Autodesk 3ds Max programında üç boyutlu form çalışmaları .

Resim 314 – Resim 315 Doğal doku örnekleri.

Resim 316 – Resim 317 Yapay doku örnekleri

Resim 318 M.Ü.G.S.F Temel Sanat Eğitimi Öğrenci Çalışması.

Resim 319 – Resim 344 Adobe Photoshop programında doku çalışmaları ve yapım aşamaları.

Resim 345 – Resim 349 Autodesk 3ds Max programında doku kaplama çalışmalarından örnekler ve yapım aşamaları.

Resim 350 – Resim 352 Strüktürel yapı örnekleri.

Resim 353 – Resim 354 Birim+Sistem= Strüktür örnekleri

Resim 355 Birim+Bağlayıcı Eleman+Birim>Sistem=Strüktür örnekleri

Resim 356 Modül+Bağlayıcı Eleman+Modül>Sistem=Strüktür örnekleri

Resim 357 – Resim 362 Autodesk 3ds Max programında oluşturulmuş strüktür çalışmaları ve yapım aşamaları.

Resim 363 Işık tayfı

Resim 364 – Resim 365 Toplamsal renk metoduna göre üç ana renk ve karışımları.

Resim 366 – Resim 370 Macromedia FreeHand programı ile renk çarkı yapımı.

Resim 371 – Resim 372 Çıkarımsal renk metoduna göre üç ana renk ve karışımları.

Resim 373 Pigmentler ile Renk Çarkı.

Resim 374 Yalın Kontrast örnekleri

Resim 375 – Resim 377 Açık Koyu Kontrast örnekleri ve yapım aşamaları.

Resim 378 Sıcak Soğuk Kontrastı örnekleri.

Resim 379 Doğadan karşıt kontrast örnekleri.

Resim 380 – Resim 383 Karşıt Kontrast örnekleri ve yapım aşamaları.

Resim 384 – Resim 385 Kalite Kontrast örnekleri.

Resim 386 Yanıltıcı Kontrast örnekleri

Resim 387 Autodesk 3ds Max programında oluşturulmuş renk çalışmaları

Resim 388 – Resim 397 Adobe Photoshop programında oluşturulmuş renk çalışmaları ve yapım aşamaları.

Resim 398 – Resim 411 Dijital ortamda oluşturulmuş örnek çalışmalar.

Resim 412 – Resim 413 Boyut ögesine bağlı zıtlık çalışmaları.

Resim 414 – Resim 415 Yön ögesine bağlı zıtlık çalışmaları.

Resim 416 – Resim 417 Aralık (boşluk) ögesine bağlı zıtlık çalışmaları.

- Resim 418 – Resim 421** Form ögesine bağlı zıtlık çalışmaları.
- Resim 422 – Resim 423** Işık ögesine bağlı zıtlık çalışmaları.
- Resim 424 – Resim 428** Renk ögesine bağlı zıtlık çalışmaları.
- Resim 429 – Resim 434** Dijital ortamda oluşturulmuş kavramsal zıtlık çalışmaları.
- Resim 435** Georges Pierre Seurat, 1886-1887
- Resim 436** Georges Pierre Seurat, 1886,
- Resim 437** Paul Signac, St-Tropez Limanı, 1894
- Resim 438** Paul Signac, Yeşil Yelkenli,
- Resim 439** Paul Klee, Sallanan Şehir, 1930,
- Resim 440** Paul Klee, 1939,
- Resim 441** Victor Vasarely
- Resim 442** Chuck Close, April, 1990-91,
- Resim 443** Chuck Close, April, 1990-9, (detay)
- Resim 444** Jackson Pollock, No 1, 1948,
- Resim 445** Henri Matisse,
- Resim 446** Wassily Kandisky,
- Resim 447** Pablo Picasso, 1973,
- Resim 448** Joan Miro, 1939,
- Resim 449** Brice Marden, 1988-91,
- Resim 450** Jean Dubuffet,
- Resim 451** Daniel Buren,
- Resim 452** Sol LeWitt ,
- Resim 453** Frank Stella, 1972-73,
- Resim 454** Joan Miro,
- Resim 455** Kasimir Malevich, 1878,
- Resim 456** Montaru Baumeister, 1954,
- Resim 457** Hans Arp, 1917,
- Resim 458** Frank Stella,
- Resim 459** Joel Shapiro,
- Resim 460** Henri Matisse, 1952,
- Resim 461** Jan Van Eyck 1436,
- Resim 462** Caravaggio, 1601

- Resim 463** Pierre-Auguste Renoir, 1879,
Resim 464 Peter Paul Rubens, 1615,
Resim 464 Leonardo da Vinci, 1483-90
Resim 465 Rembrandt van Rijn, 1640,
Resim 466 Günther Uecker,
Resim 467 Jan Vermeer, 1665-1666,
Resim 468 Giuseppe Arcimboldo, 1527,
Resim 469 Paul Klee, 1940,
Resim 470 Max Ernst,
Resim 471 Brigitte Riley, 1931,
Resim 472 Gustav Klimt,
Resim 473 Gustav Klimt,
Resim 474 Gustav Klimt,
Resim 475 Naum Gabo, 1890,
Resim 476 Vladimir Tatlin, 1953,
Resim 477 Sol Le Witt, 1928,
Resim 478 Tom Friedman, 1995,
Resim 479 Paul Klee, 1934,
Resim 480 Victor Vasarely,
Resim 481 Wassily Kandisky,
Resim 482 Chuck Close,
Resim 483 Sol Le Witt,
Resim 484 Ellsworth Kelly,
Resim 485 Andy Warhol, 1964,
Resim 486 Rene Magritte,
Resim 487 Marcel Duchamp,
Resim 488 Claes Oldenburg,
Resim 489 Man Ray, 1958,
Resim 490 – Resim 509 İrmak İnan, 2002-2005, (Dijital ortamda oluşturulmuş kişisel çalışmalar.