



Bu proje Avrupa Birliđi ve Türkiye Cumhuriyeti
Tarafından finanse edilmektedir.

ERCIYES ÜNİVERSİTESİ
MUSTAFA ÇIKRIKÇIOĞLU MESLEK YÜKSEKOKULU
TEKSTİL DESTEK ELEMANI YETİŞTİRME PROJESİ

TASARIM TEKNİKLERİ
DERS NOTU

Hazırlayan
Ayten Deniz MADEN

“Bu yayın Avrupa Birliđi ve Türkiye Cumhuriyeti' nin mali katkısıyla hazırlanmıştır. Bu yayının içeriğinden yalnızca Erciyes Üniversitesi sorumludur ve bu içerik hiçbir şekilde Avrupa Birliđi veya Türkiye Cumhuriyeti' nin görüş ve tutumunu yansıtmamaktadır.”



İNSAN KAYNAKLARININ
GELİŞTİRİLMESİ
PROGRAM OTORİTESİ



T.C. ÇALIŞMA VE
SOSYAL GÜVENLİK
BAKANLIĞI



1.TASARIM ÖGELERİ PRENSİP VE YÖNTEMLERİ

1.1. Tasarım Öğeleri

1.1.1. Siluet

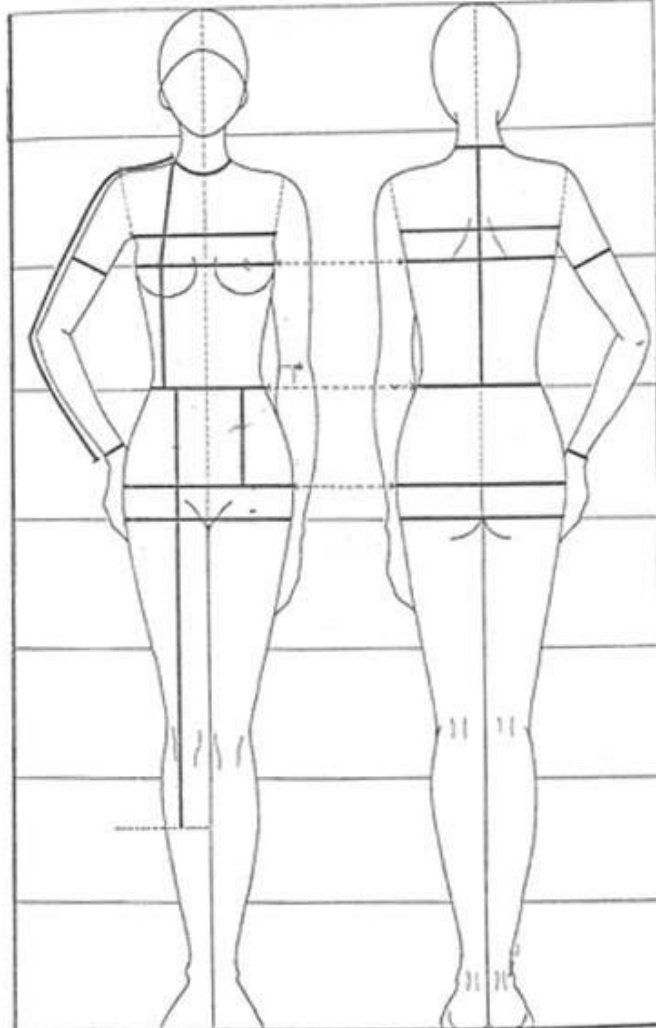
Siluet, bir nesnenin yalnızca kenarları çizilerek yapılan resmi olarak tanımlanabilir. Tasarımcı, kumaşına ve tasarlayacağı giysiye göre siluetini seçer ve hayalindeki giysiyi bu siluet üzerinde giydirir. Siluet moda değişimleri ile paralellik gösterir.

Giysi tasarımcıları genellikle şu siluetleri kullanırlar.

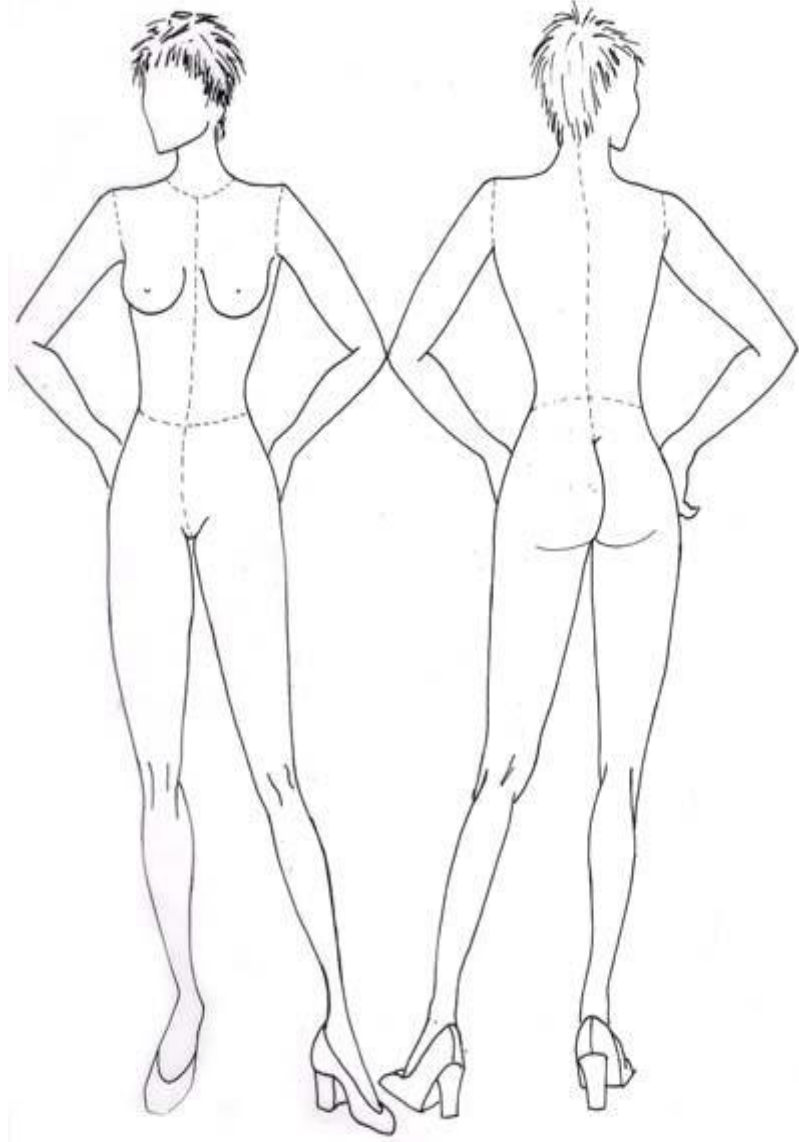
- ⌚ Teknik çizim silueti
- ⌚ Artistik çizim silueti

Teknik çizim silueti: Bir model tasarım ve pazarlama bölümü tarafından onaylanır ve bir örnek istenir. Tasarlanan modelin özelliklerinin yazılı olduğu teknik çizime göre üretim grubu örneği hazırlar. Bu çizimlerin yapıldığı gerçek vücut oranına uygun (1/8 oranında) olan siluete teknik çizim silueti denir. Bu siluet, modeli en iyi şekilde gösteren, fazla hareketli ve abartılı olmayan bir silüettir. Teknik çizim silueti kullanılırken modelin özelliğine göre arka ve ön siluet çizimleri beraber kullanılır. Teknik çizim siluetinin özellikleri şunlardır:

- ⌚ Teknik çizim silueti gerçek insan vücudu oranlarına uygundur. Siluetin boyu başın sekiz katıdır.
- ⌚ Siluet, hareketli değildir.
- ⌚ Siluet, modelin özelliğini en iyi şekilde gösterecek özelliklere sahiptir. (Ön, arka, yan çizimleri aynı model için gösterilebilir.)
- ⌚ Teknik çizime bakan kalıpcı (modelist), kolay bir şekilde modelin kalıbını hazırlayabilmelidir.



Şekil 1.1: Teknik çizim silueti



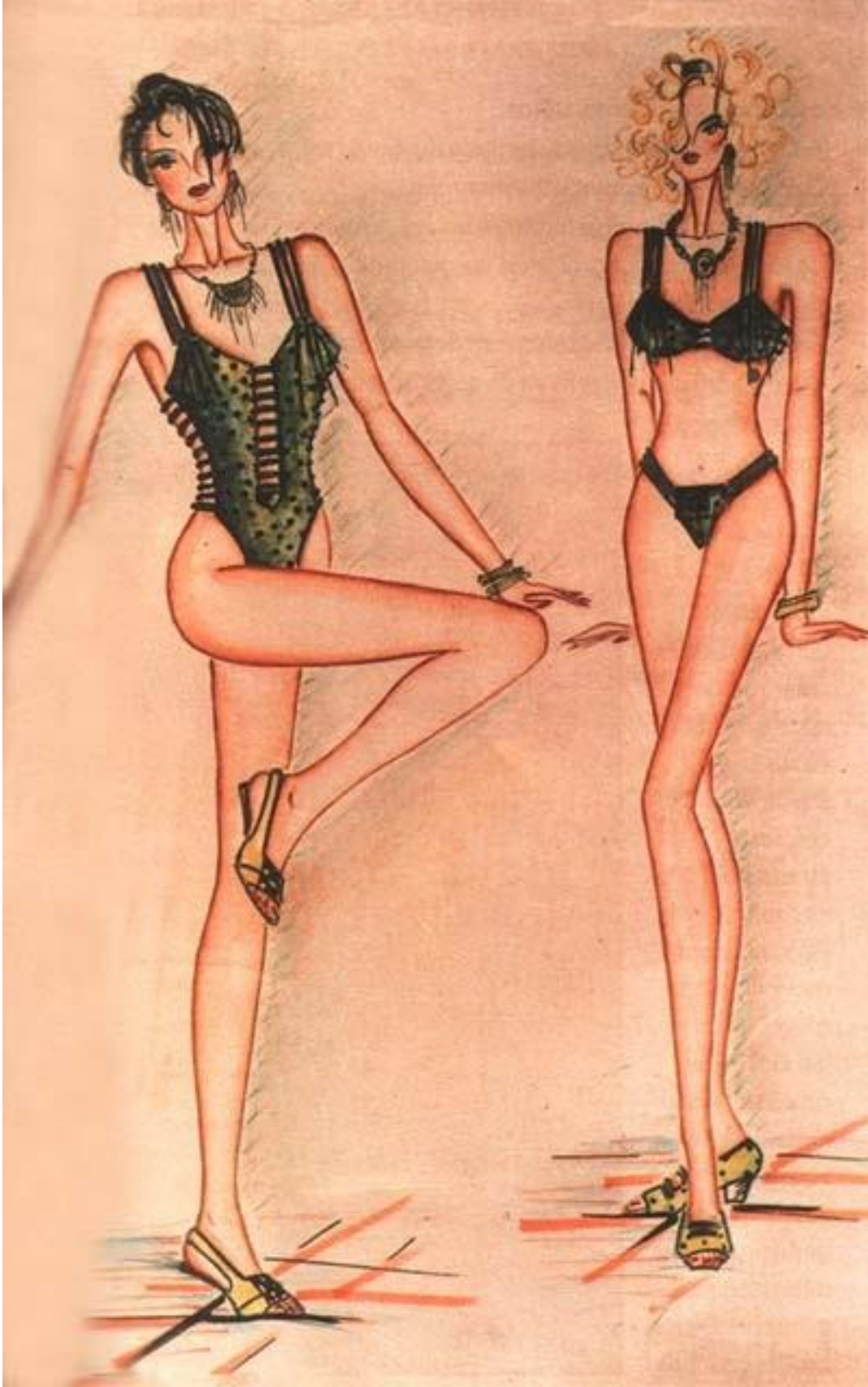
Şekil 1. 2: Teknik çizim silueti

Artistik çizim silueti: Moda resminde, giysi modelindeki yaratıcılık ne denli önemli ise modelin sunulduğu moda figürü çizimi de o denli önemlidir. Moda figürleri, üstünde giysi modelinin sunulması amacı ile çizilir. Artistik ve akıcı çizimler basit bir giysi modelini bile çekici yapabilir. Artistik çizim silüetinde vücut oranları değiştirilip abartılarak çizgiye dökülmüştür. Artistik çizim silüetinin özellikleri şunlardır:

- ⌚ Artistik çizim silüetinin boyu başın 9 katı uzunluğundadır. Bu bir ideal ölçüdür. Ancak giysi tasarımcısının tarzına uygun olarak bu ölçü; 1/9, 1/10, 1/11, 1/12, 1/13, 1/14 vb. uzunluklarda değişiklik gösterebilir.
- ⌚ Moda silüetleri, ince ve uzun çizildiğinden doğal ölçülerdeki insan silüetine göre daha zarif, hareketli ve etkileyicidir. Moda değişiklikleri kadın tipi ile birlikte moda silüetleri çizimini de etkiler.
- ⌚ Modelin verdiği poz ile giyeceği giysi arasında bir uyum sağlanmalıdır.
- ⌚ Kadın silüetleri yumuşak, erkek silüetleri daha sert, çocuk silüetleri ise yuvarlak ve daha dardır.



Şekil 1.3: Artistik çizim silueti

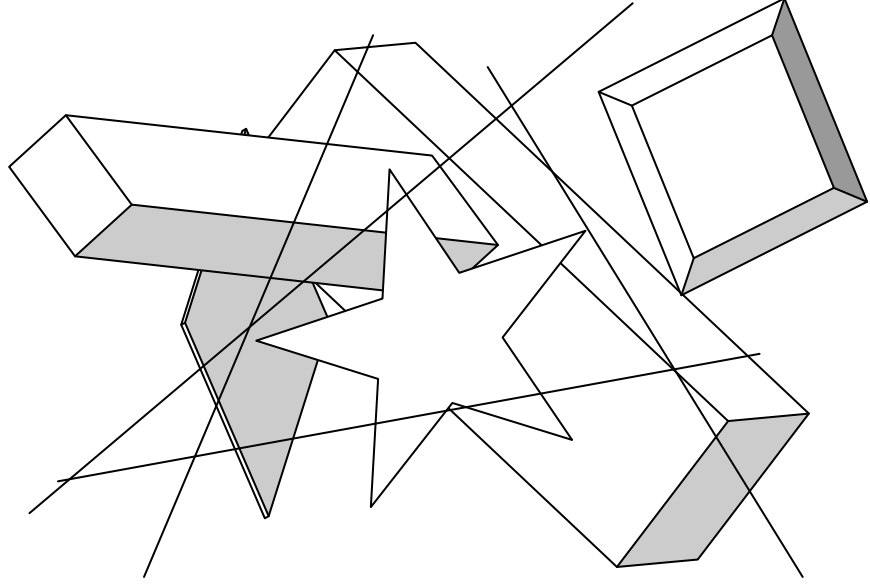


Şekil 1.4: Artistik çizim silueti

1.1.2. Çizgi

Nokta yada bir işaret koyarak başlayan çizgi, hareket eden noktanın yüzeydeki izidir. İki boyutludur, uzunluğu ve genişliği vardır.

Çizgi; bir kompozisyon içinde bulunduğu yerde, yapıta birlik getirmeye veya onu zedelemeye, yapıtı düzenlemeye yada var olan dengeyi bozmaya yarayabilir. Bir kompozisyonda birlik veya beraberlik yönünden bakılınca çizginin birinci planda rolü olduğu ortaya çıkar.



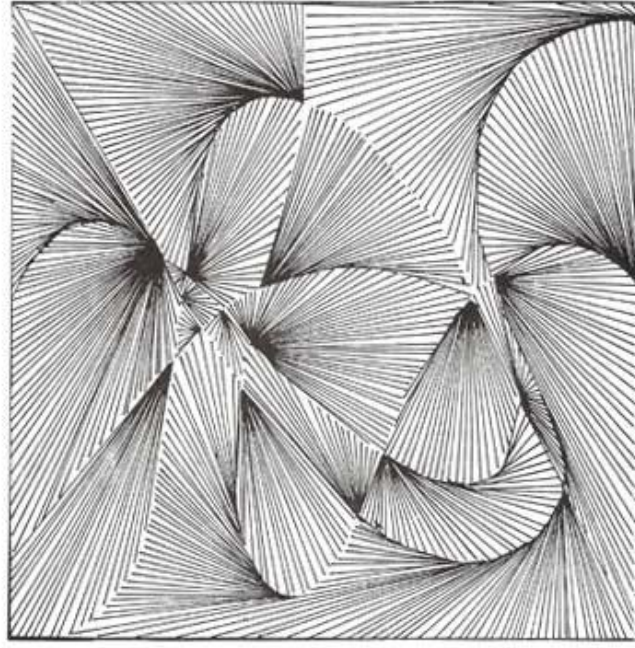
Şekil 1.5: Farklı ve kesişen çizgiler

Çizgi yapımında çeşitli malzeme ve teknikler kullanılmaktadır. Kullanılan malzemeler çeşitli grafit kalemleri, çeşitli kurşun kalemler, füzlen, kurşun kalem ya da füzlen kaleminin izini kaybetmek ve tonlar arası geçisi yumuşatmak amacıyla kullanılan kâğıt çubuklar ve silgidir.



Şekil 1.6: Çizgi yapımında kullanılan malzemeler

Kompozisyon içinde çizgi; bir renge, açık- koyu tona veya dokusal karaktere sahip olabilir. Çizginin etkileme gücü, renk ile birleşince anlatımı güçlendirir. Şiddetli bir renk ile birleştirilen bir kalın çizgi, çarpıcı etki yapar. Aynı çizgi yumuşak bir renk ile birleştirildiğinde etkisi azalır.



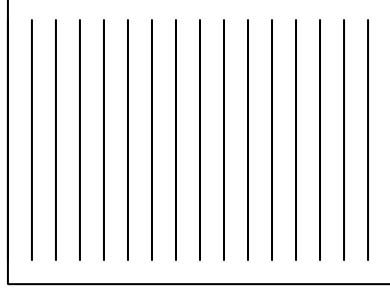
Şekil 1.7: Çizgi çalışması

Çizginin Grafikselsel Özellikleri ve Psikolojik Etkileri;

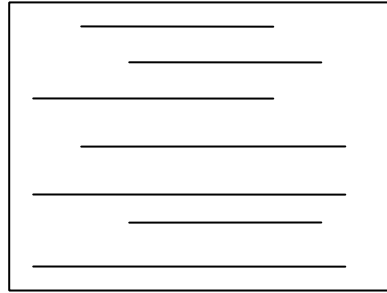
- ⌚ Çizgi, geometrik olarak noktalardan meydana gelen ve yüzeyleri meydana getiren yalnız bir öğedir.
- ⌚ Çizgi, hem hareketi hem de biçimi sağlar.
- ⌚ Çizgi, somut bir biçimi anlatırken akıcı, temiz ve keskin olmalıdır.
- ⌚ Şekillendirme ve anlatım gücü noktadan daha zengindir.
- ⌚ Düz çizgiler, hareketsiz çizgilerdir.
- ⌚ Yatay bir çizgi ufuk çizgisini hatırlatır. Durgunluk ve sessizlik ifade eder.
- ⌚ Paralel ve eşit aralıklı olarak yan yana gelen düz çizgiler, yüzey meydana getirir.
- ⌚ Yan yana gelen paralel çizgilerin, dalgalanarak veya kırılarak çizilmesi yüzeyi hareketlendirir.
- ⌚ Dikey çizgiler, direnci ve gücü anlatır.
- ⌚ Eğik olarak çizilen çizgiler yükselme; eğik olarak düşen çizgiler düşme hareketini anlatır.
- ⌚ Kesişen çizgiler şekiller meydana getirir. Bunların en basiti üçgendir.
- ⌚ Sık ve seyrek çizgilerin yan yana gelmesi ve kesişmesi ile yüzeyde ışık gölge etkileri sağlanır.
- ⌚ Çizgilerle yüzeyde sonsuz denecek çoklukta dokular meydana getirilebilir.

Çizgiler çok çeşitli özelliklerine göre farklı olarak gruplandırılabilirler. Fiziki yapılarına göre dört grup altında toplanabilir.

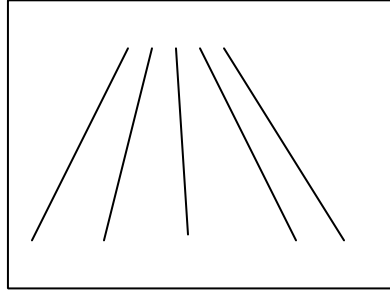
- ⌚ **Doğru çizgiler:** Keskinlik, doğruluk, sağlamlık ve sadelik ifade eder.



- Düşey doğru çizgiler: Yükseklik, sağlamlık, kuvvet, önem ve resmiyet ifade eder.

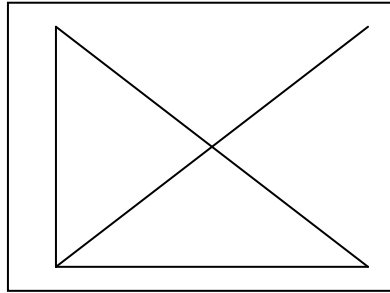


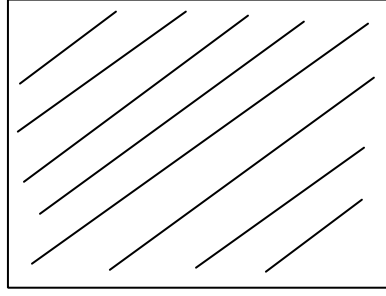
- Yatay doğru çizgiler: Hareketsizlik, dinlenme, barış, gençlik ve yerleşmişlik ifade eder.



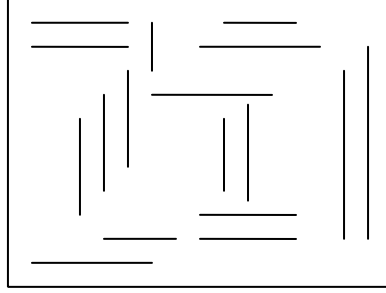
- Perspektif çizgiler: Ümit ve ilham ifade eder.

- ⌚ **Kesik çizgiler:** Düzensizliği, aldırılmazlığı ifade eder.



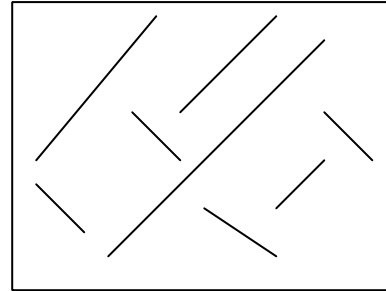


- Düzenli kesik çizgiler: Birlik, düzen ve monotonluk ifade eder.

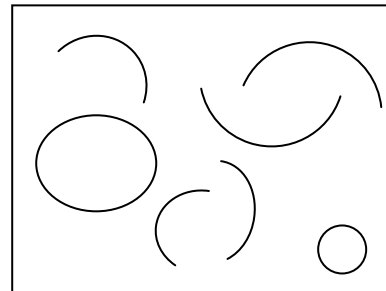


- Düzensiz kesik çizgiler: Karışıklık ifade eder.

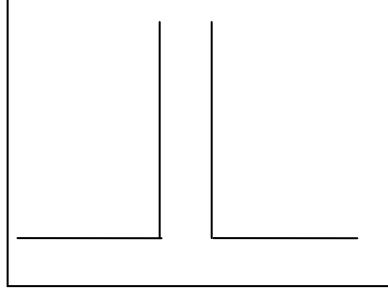
- ⌚ **Diyagonal çizgiler (verev):** Kuvvet ve hareket ifade eder. Heyecan yaratır, dikkat çeker.



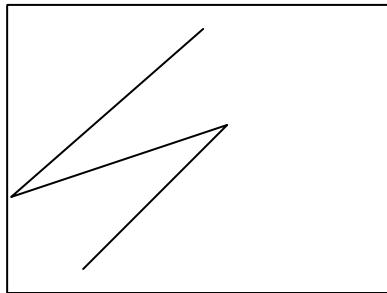
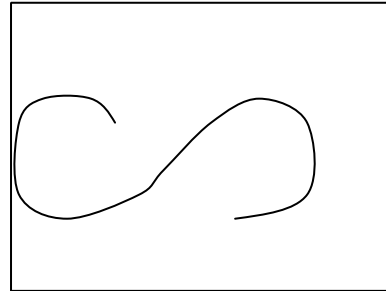
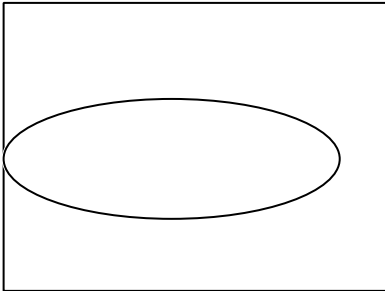
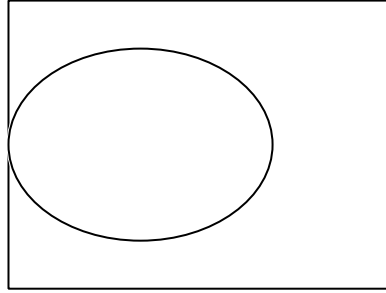
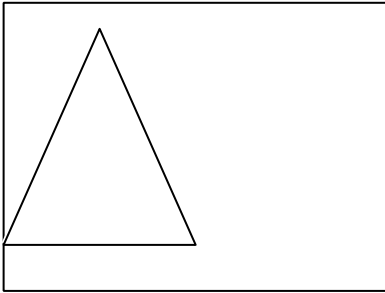
- ⌚ **Yuvarlak ve yarım yuvarlak çizgiler:** Ritmik hareketi, değişkenliği, güzelliği, zarafeti ifade eder. Aşağı doğru yuvarlak çizgiler baskı ve sınırlamayı, yukarı doğru yarım yuvarlak çizgiler destek ve özgürlüğü ifade eder.



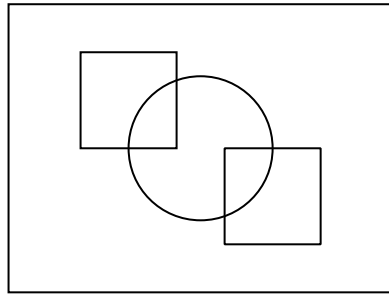
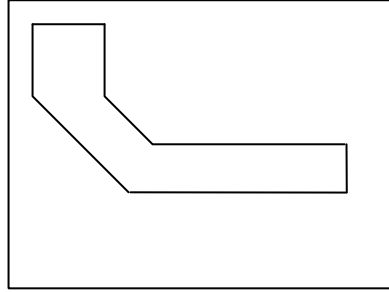
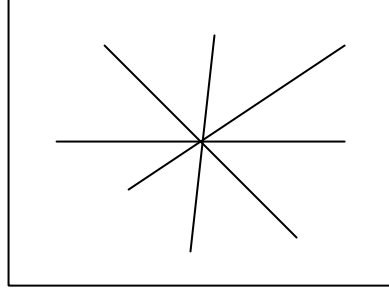
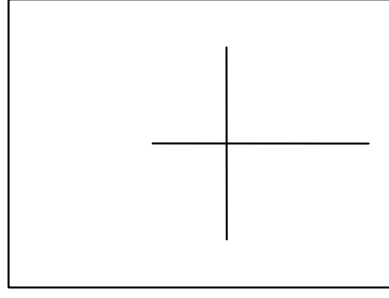
Bazı şekiller ve ifadeleri:



Zıtlık, eşitlik, samimiyet



- Denge, kuvvet, sağlamlık, birlik, hakimiyet
- Düzensizlik, süreklilik, hareket, resmiyet, büyüklük, önem
- Sürekli hareket, zarafet
- Hareketin yumuşak değişmesi, arzu, heyecan, ani değişiklik
- Hareketin keskin değişmesi, arzu, heyecan, ani değişiklik



- Karşı koyma, birlik
- Birleşen ya da yayılan kuvvet
- Kararsızlık, düzensizlik, yerleşmemişlik
- Süreklilik, sistem

Giysi tasarımında çizgi ögesi, giysinin genel görünümü ve tarzı hakkında bilgi verir. Giysi tasarımcısı giysideki kup ve benzeri hatları göstermede çizgi ögesini kullanır. Çizgi ögesi; düz, verrev ve eğri şekillerden modele en uygun olanı tercih edilerek giysi tasarımında kullanılır.

Tasarlanan giyside kullanılan enine ve boyuna çizgiler gözde farklı etkiler yaratır. Aynı etki, tasarlanan kıyafette düşünülen kumaştaki çizgilerin enine, boyuna veya verrev olmasında da görülür. Enine çizgiler kişiyi kilolu, boyuna çizgiler ise uzun ve zayıf gösterir. Verrev çizgiler, gözü çizginin başlangıç ve bitimine çeker.

Çizgi ile gölgeleme yaparak değişik tonlamalar yaratmak, tasarlanan giysiye artistik bir görünüm kazandırmaktadır.



Şekil 1.8: Çizgi ve kara kalem çalışması

1.1.3. Renk

Renk, ışığın cisimlere çarptıktan sonra yansıyarak görme duyumuzda bıraktığı etkiye denir. Güneşli bir günde renklerin daha parlak ve canlı olmaları, kapalı havada ise parlaklığını ve canlılığını kaybetmeleri ve olduklarından koyu görünmeleri rengin ışığa bağlı olduğunu gösterir.

İnsan tarafından renklerin algılanması, ışığın cisimler tarafından yansıtılışı ve cismin göz yardımıyla beyne iletilmesine bağlıdır.

Göz tarafından algılanan ışık, retinada sinirsel sinyallere dönüştürülüp, buradan optik sinir aracılığıyla beyne iletilir. Göz, üç temel birleştirici renk olan, kırmızı, yeşil ve maviye tepki verir. Beyin, diğer renkleri bu üç rengin farklı kombinasyonları olarak algılar. Renklerin algılanışı dış koşullara bağlı olarak değişir.



Şekil 1.9: Rengin Gözde Algılanması

Bir görme olayında:

- ⌚ Işığın göze gelmesi; fiziksel

- ⌚ Bu ışınların karşısında gözde ortaya çıkan işlemler; fizyolojik
- ⌚ Cismin beyinde algılanması; psikolojik bir olgu olarak ortaya çıkmaktadır.

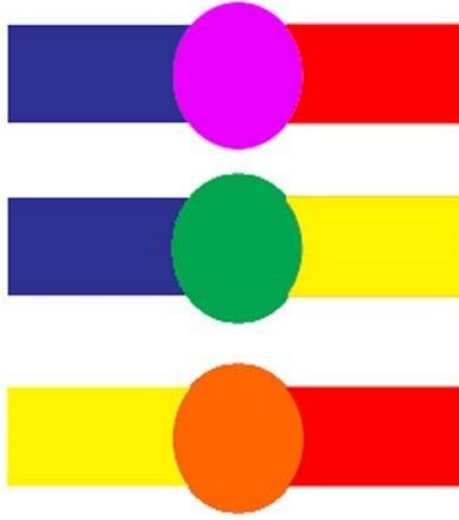
Renklerin sırrı gökkuşağının İngiliz Fizikçi Isaac Newton (1642-1727) tarafından incelenmesi ile çözüldü. Newton, güneş ışığını karanlık bir odada yuvarlak bir delikten geçirdi. Bu ışığı dört cepheli piramit şeklindeki billur bir prizmadan geçirerek beyaz perdeye yansıttı. Güneş ışığını parçalayan prizma, yedi rengi tıpkı gökkuşağında olduğu gibi perde üzerine sıraladı. Newton bu olayda renk teorisinin ve renk biliminin temelini attı. Daha sonra Fransız More-Eugene Chevreul (1786-1889) ve Alman Hermann De Helmholtz (1821-1894) renk üstündeki araştırmaları derinleştirerek bugünkü renk bilimine önemli derecede katkıda bulundu. Prizmadan geçen ve “Solar Spectrum” diye adlandırılan renk kuşağındaki renkler; kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi ve mordur. Bu altı renkten sarı, kırmızı, mavi ana renklerdir. Doğada gördüğümüz binlerce renk, bu üç rengin çeşitli oranlarda karıştırılmasıyla ortaya çıkar.

Işık - gölge: Modelin hacim ve derinliğinin belirgin hale gelmesini sağlayan kavrama ışık-gölge denir. Işık kaynakları güneş, ay ve suni aydınlatma araçlarıdır. Işık kaynağı eşyanın her tarafını aynı derecede aydınlatmaz. Işığa yakın olan yerler aydınlık, ışığı görmeyen ve uzak yerler karanlık; ışık ve gölge arasında kalan yerler ise eşyanın esas rengini verir. Işığın aydınlatma derecesine ton denir. Bir kaynaktan aydınlatılan varlıkların ışık ve gölge durumunu incelersek başlıca dört değer görürüz.

- ⌚ Açık ton (ışıklı kısım): Işığın eşya üzerine doğrudan doğruya geldiği en aydınlık kısımdır. Bu kısım eşyanın öz rengini vermez.
- ⌚ Öz ton: Işığın eğik olarak geldiği, yansımaların ve parlamaların olmadığı kısımdır. Bu kısım eşyanın öz rengini verir.
- ⌚ Koyu ton (öz gölge): Eşyanın ışık almayan, en koyu olan kısmıdır. □ Düşen gölge: Eşyanın fona ya da zemine düşen gölgesidir.

Renklerin Sınıflandırılması:

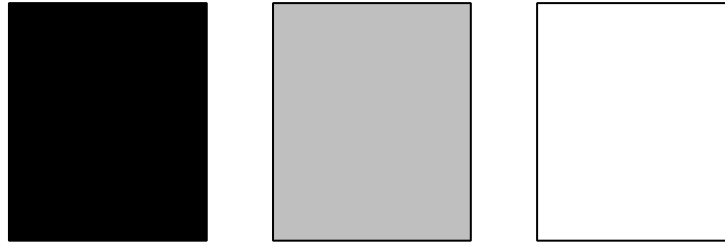
- ⌚ Ana renkler:
 - Kırmızı
 - Mavi
 - Sarı
- ⌚ Ara Renkler:
 - Yeşil
 - Turuncu
 - Mor



Şekil 1.10: Ana ve ara renkler

⌚ Tarafsız (nötr) renkler

- Beyaz
- Siyah
- Gri

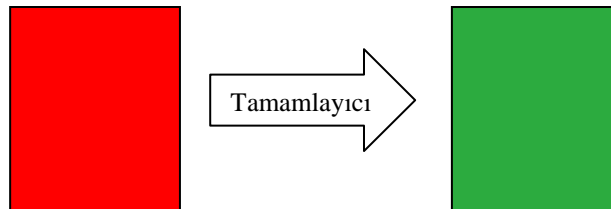


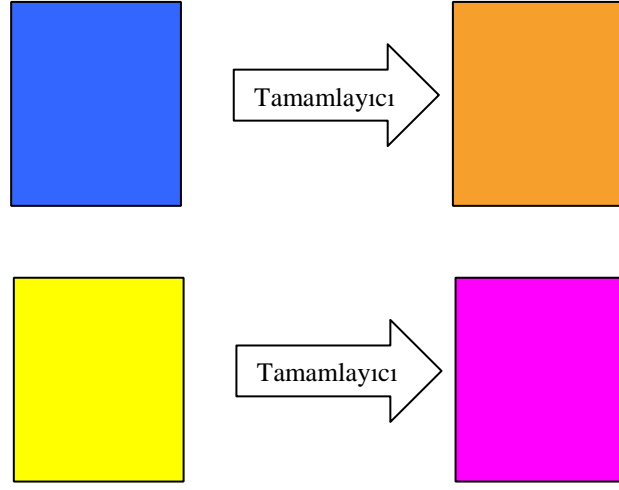
Şekil 1.11: Nötr Renkler

⌚ Tamamlayıcı Renkler:

İki ana rengin karışımıyla ortaya çıkan ara renk, karışıma katılmayan ana rengin tamamlayıcısıdır. Aynı zamanda birbirinin gerçek gücünü ortaya çıkartıp harekete geçirdiklerinden karşıt renklerdir.

- Kırmızı ----- Tamamlayıcısı -----Yeşil
- Mavi ----- Tamamlayıcısı -----Turuncu
- Sarı ----- Tamamlayıcısı -----Mor





Şekil 1.12: Tamamlayıcı renkler

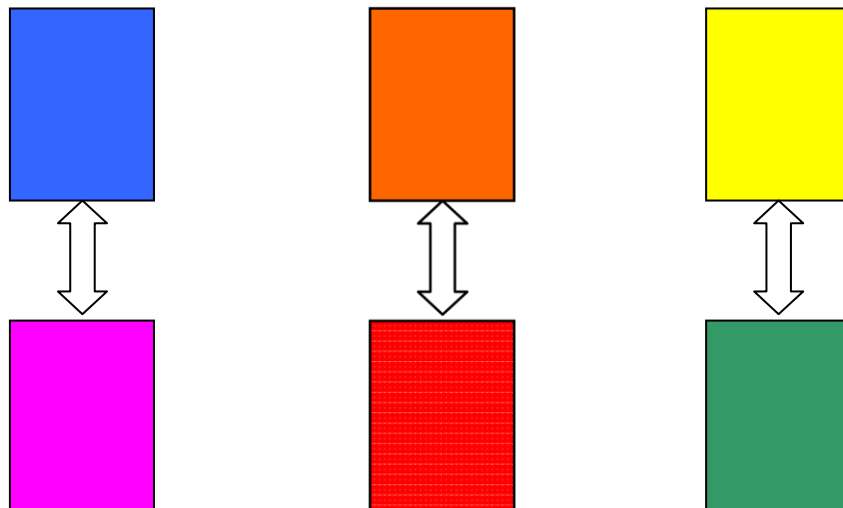
🕒 **Kontrast Renkler**

Kontrast, renklerin birbirlerine etkilerinden meydana gelen değişikliklerdir. Ressamlar; "Şayet renkler aynı ton ve değerde yan yana konulursa, tek başlarıyken taşıdıkları renkten daha farklı görünürler." der. Eğer yan yana konulan renklerin tonları birbirinden farklı ise açık olan renk daha açık; koyu olan renk daha koyu tonda görünür. Buna yan yana konulan iki rengin "kontrast"ı denir. Birbirinin kontrastı renkler aşağıda gösterilmiştir:

- Sarı-----Mor
- Kırmızı -----Yeşil
- Mavi -----Turuncu

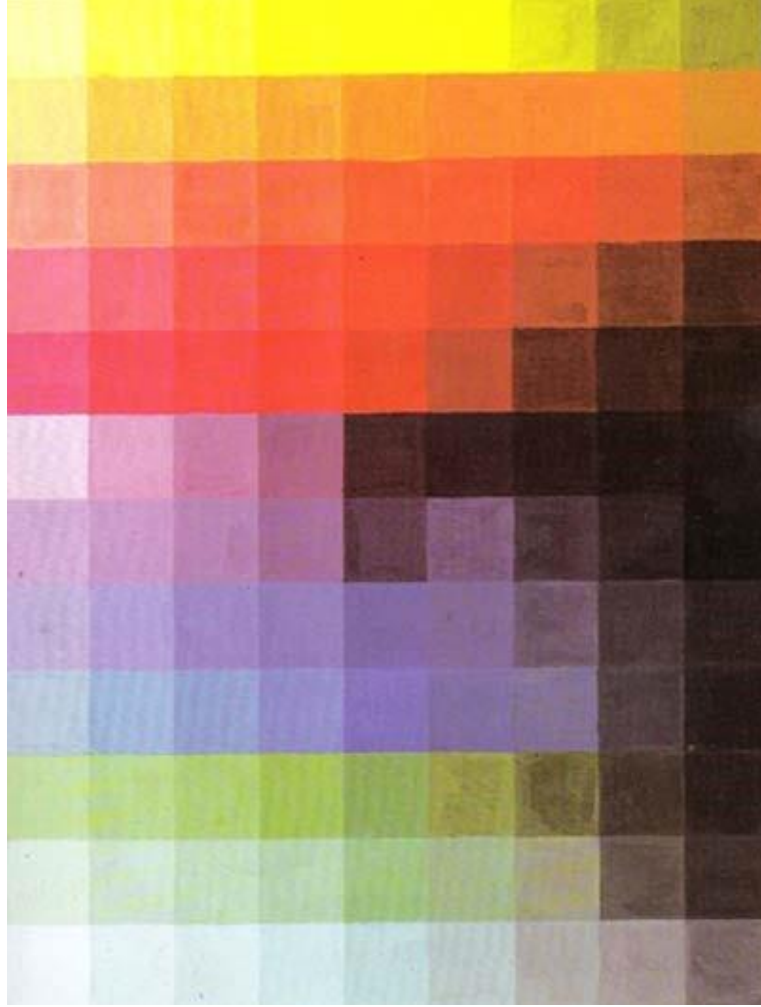
🕒 **Armoni / bütünleyici renkler:**

- Mor -----Mavi
- Kırmızı -----Turuncu
- Sarı -----Yeşil



Şekil 1.13: Armoni-bütünleyici renkler

- ⌚ Değer (value): Bir rengin açıklık veya koyuluk derecesini gösterir. Açık mavi ile koyu mavi arasında ton farkı vardır. Siyahtan beyaza doğru gri tonlarını gösteren 10 kademeli bir ton çubuğunda en parlak, ışıklı renk beyaz; en koyu ışısız renk ise siyahtır. Renklerin değerini siyah ve beyaz ilavesiyle değiştirmek mümkündür.



Şekil 1.14: Renklerin açıktan koyuya doğru tonlanması

Renk Uyumları:

- ③ Yalın renk karşıtı: Sarı, kırmızı, mavi gibi yalın renklerle yapılan üründür.
- ③ Açık-koyu renk karşıtı: Kullanılan bütün renkler açık yada koyu olmak üzere iki değerde bulunurlar. Açık-koyu renk karşıtlığını yapabilmek için renkleri aynı açıklık veya koyuluk derecesinde kullanmak gerekir. Ara değerler kullanılmaz.
- ③ Soğuk-sıcak renk karşıtı: Soğuk ve sıcak renklerle yapılan uyumdur. (Mavituruncu ile yapılan uyum soğuk-sıcak uyumuna bir örnektir.)
- ③ Tamamlayıcı renk karşıtı: Renk çemberindeki tamamlayıcı renklerle yapılır. Bunlar renk çemberinde karşılıklı olan renklerdir. (Sarı-mor ile yapılan uyum tamamlayıcı renk uyumuna bir örnektir.)
- ③ Aldatıcı renk karşıtı: Herhangi bir rengin siyah, beyaz ve gri üzerindeki etkisi ile ilgilidir. (Kırmızının beyaz fon üzerindeki etkisi başka, siyah fon üzerindeki etkisi başkadır.)

- ③ Kalite karşıtı: Bir rengi en açık tonundan koyusuna doğru götürürken veya en koyu tonundan açığına doğru getirirken elde edilecek ara tonlar, o rengin kalitelerini oluşturur.
- ③ Miktar karşıtı: İki yada daha çok renk lekeleri arasındaki orantı ile yapılır.



Şekil 1.15: Bir rengin tonlarıyla stilizasyon çalışması



Şekil 1.16: Üç ana renkle peyzaj çalışması



Şekil 1.17: Siyah, beyaz ve gri tonlarda form çalışması



Şekil 1.18: Mavi-turuncu zıt renkleriyle form çalışması

🕒 Renklerin insanlar üzerindeki etkileri şöyledir:

- **Sarı:** Neşe veren bir renktir. Parlak sarı ışık, kan dolaşımı üzerinde olumlu etki yapar. En parlak renktir. Zekayı açar. Gri ile karıştırılırsa etkisini kaybeder. Diğer renkler ile karıştığında renklerin parlaklık derecelerini kuvvetlendirir.
- **Turuncu:** Yaşama sevinci verir. Hareket ve canlılığı artırır. Kahverengiye yaklaştıkça sükunet vermeye başlar. Turuncunun aktif bir etkisi vardır.
- **Kırmızı:** Mücadele ve canlılığın timsalidir. Heyecan verir. Samimiyet ve hoşlanma duygusu doğurur. Nefse hakimiyeti ve idari kontrolü kaybettiren bir renktir.
- **Yeşil:** Memnunluk, sükunet ve ümit telkin eder. Serin, taze ve gençleştirici bir renktir. Gri ile karıştırılınca tembellik, sarı ile karşılaştırılınca canlılık etkisi verir. Maviye yaklaştıkça ruhsal kuvveti artar. Dinlendirici bir renktir.

- **Mavi:** Soğuk ve sakin bir renktir. Düşünce, karar verme yeteneğini artırır. Yaratıcı fikirlerin doğmasına yardımcı olur. Sakinlik duygusu veren ve kuvvetlendiren bir renktir.
- **Mor:** Gerçekleşmesi zor olan fikirler ve hüznü veren bir renktir. Geniş bir yüzey halinde kullanılırsa korku hissi verir. Pişmanlık etkisi yaratan bir renktir.
- **Beyaz:** Temiz ve saflık hissi uyandırır. Ferahlık verir.
- **Siyah:** Ciddiyet ve ağırlık hissi verir. Küçük yüzeyler halinde kullanıldığında canlılık, büyük yüzeyler halinde kullanıldığında korku ve endişe hissi doğurur.
- **Gri:** Olgun, temkinli ve rahatlık telkin eden bir renktir.
- **Pembe:** Kadınlık sembolüdür. Zarafet etkisi uyandırır.
- **Kahverengi:** Yaşlılık sembolüdür. Ağırbaşlılığı ve olgunluğu temsil eder.

Giysi tasarımında renkler:

Tüketiciyi ilk anda etkileyen tasarım öğelerinden biri de renk öğesidir. Renk öğesinin giysi tasarımında vücut problemlerini yok edici özelliği vardır. Aynı zamanda kişinin ruh halini ve tarzını da ortaya koyar. Açık renkler kişiyi kilolu, koyu renkler ise zayıf gösterir. Tasarımcının yaratıcılığı ile doğrudan ilişkili olan renk öğesinde özellikle kontrast renkler etkileyici olmaktadır.

Tasarlanan giysi renklendirilirken o yılın moda trendleri ve favori olan renkler göz önünde bulundurulur. Renk seçimi yapılırken giysinin hangi yaş grubuna hitap ettiği, nerede giyileceği, giyecek kişinin vücut özelliği ve giysinin giyileceği mevsim göz önünde bulundurulur.



Şekil 1.19: Renklendirilmiş artistik çizim

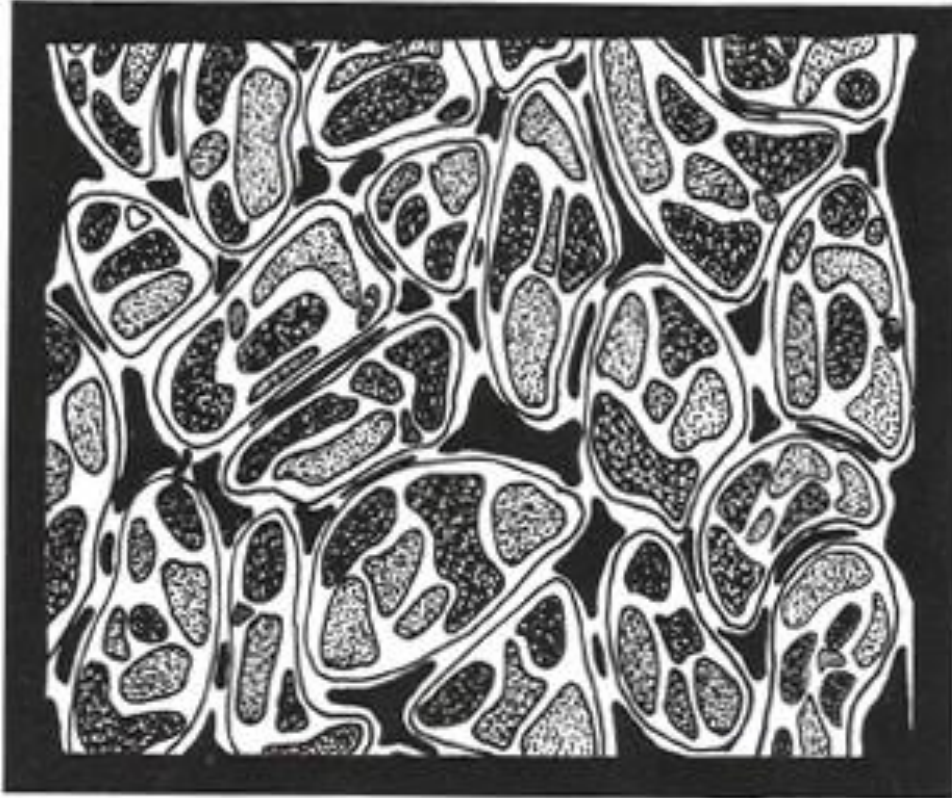
1.1.4. Doku

Dünya üzerinde gördüğümüz her şeyin bir dokusu vardır. Maddelerin yüzeyindeki görüntüsü veya maddeyi oluşturan birimlerin örgüsü dokuyu oluşturur. Dış yapı yönünden dokular ikiye ayrılır:

Gerçek doku: Dokunma duyumuzla algıladığımız dokulara “gerçek doku” denir. Gerçek dokular sadece elimizde değil, gözümüzde de birtakım etkiler yaparlar. Dokuların gözümüzdeki etkileri şöyledir::

- Dokunun kendi etkisi: Sert dokulu cisimler, olduğundan daha yakında, yumuşak dokulu cisimler ise olduğundan daha uzakta görünürler.
- Dokulu malzemenin renk etkisi: Sıcak renkli cisimler olduğundan daha yakında, soğuk renkli cisimler ise olduklarından daha uzakta görünürler.
- Dokulu yüzeyin parlaklık etkisi: Parlak cisimler olduğundan daha yakın, mat cisimler ise olduğundan daha uzak görünürler.

Görsel Doku: Elle dokunulduğunda herhangi bir doku etkisi hissetmeyip gözümüzle algıladığımız dokuya görsel doku denir. Örneğin; herhangi bir cismin resmini yaparken onun yüzeyindeki pürüzler birtakım taramalar ve noktalar yardımıyla belirtilir. Kağıt üzerinde bu dokuya dokunulduğunda elde doku etkisi hissedilmez. Ama göz ile bakıldığında yüzeydeki pürüzlülük derecesi oldukça rahat gözlenebilir.



Şekil 1.20: Doku örnekleri



Şekil 1.21: Doku örnekleri

Doku, moda resminde tasarlanan modellerin ve kumaş türlerinin anlatımında önem kazanır. Giysi tasarımcısı hazırlayacağı giyside kullanacağı kumaşın dokusunu, çiziminde gerçeğine en yakın şekilde sergilenmektedir. Aksi takdirde kumaş ile ilgili anlatım yanlış olabilir. (Örneğin; şifon bir kumaşın düşüşü ile keten bir kumaşın düşüşü çok farklıdır. Bu farklılığı çizgilerdeki sertlik ve yumuşaklık ile anlatmak mümkündür. Bunun yanında kürk vb. bir kumaş düşünülüyorsa bunun çizimde doğru hissettirilmesi gerekir.) Bu nedenle tasarımcının çok sağlam bir teknik bilgiye ihtiyacı vardır. Çünkü doku özelliğini verebilmek lif, dokuma teknikleri ve kumaşları bilmek ile mümkündür. Tasarımcı modeli için gerekli kumaşı, doku özelliğini dikkate alarak seçmelidir.



Şekil 1.22: Kumaş doku örnekleri

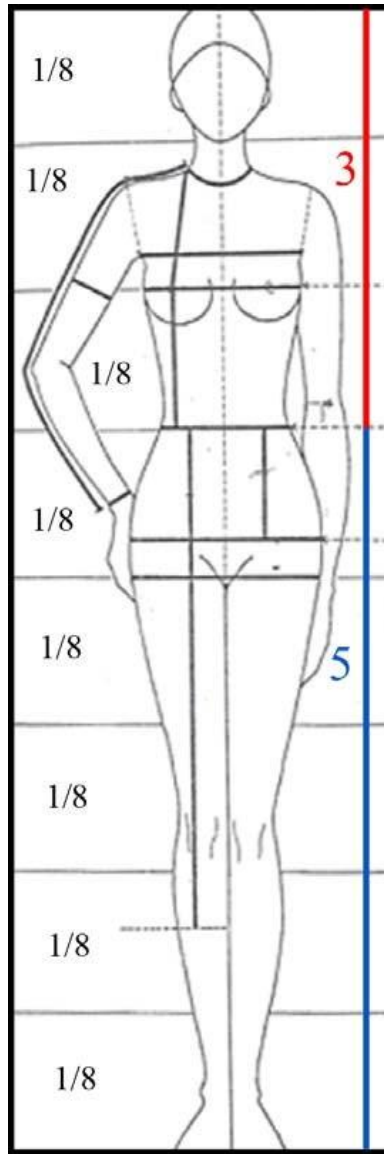


Şekil 1.23: Kumaş doku örneği

1.2. Tasarım Prensipleri

1.2.1. Uyum

Giysi tasarım prensiplerinden biri olan uyum, giysi modelinin şekil olarak tamamının birbiri ile uyum içerisinde olması gerektiği anlamını taşımaktadır. Yunan matematikçilerinin ve sanatçılarının analize dayalı olarak uyguladıkları “altın kesit uyum prensibi” bugün de yaygın olarak kullanılmakta ve başarılı sonuçlar alınmaktadır. Burada iki temel bölümlendirme yöntemi vardır. Bunlar 3:5:8 veya 5:8:13 yöntemidir. 3:5:8 kuralına göre vücut ölçüsü bel hattından yukarı 3, bel hattından aşağı 5 olmak üzere 8 eşit parçaya bölünür. 5:8:13 kuralında ise bel hattından yukarı 5, bel hattından aşağı 8 olmak üzere 13 eşit parçaya bölünür. Altın kesit kuralında 3:5:8 kesitli figürler daha çok klasik giyimlerde ve diz üzerinde boyu olan giysi tasarımında ve teknik çizimlerde kullanılır. 5:8:13 kesitli figürler ise özellik taşıyan abiye giysilerde, pantolon ve artistik tasarım çizimlerinde kullanılır.



Şekil 1.24: Uyum prensibinde vücudun bölünmesi; altın kesit kuralı

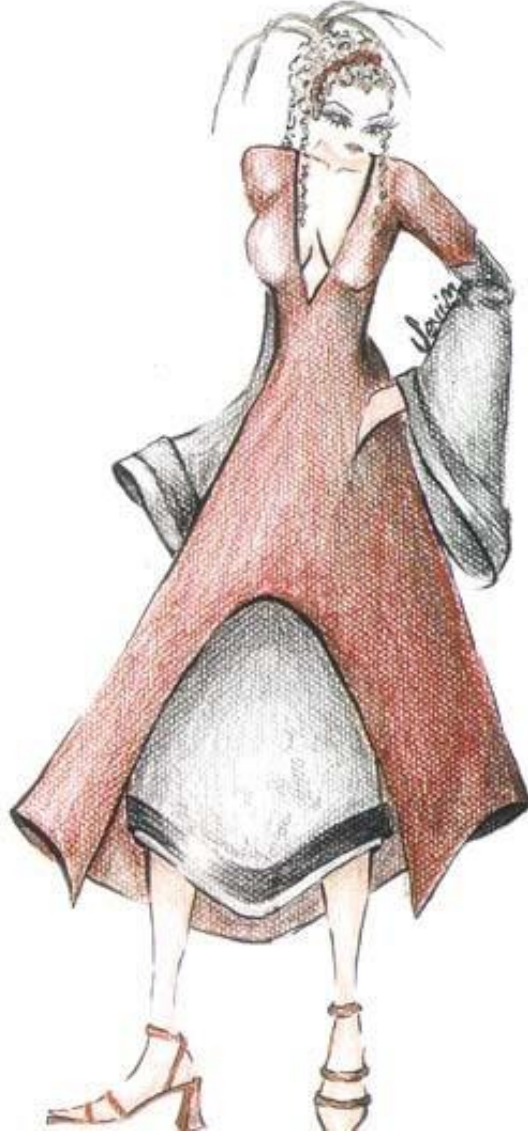
1.2.2. Denge

Resimde dengeyi yatay ve dikey çizgiler kurar. Başarılı bir kompozisyonda kullanılan öğeler birbirleri ile karşılaştırıldıklarında bir dengenin olması gerekmektedir. Sanatsal tavırda denge; renk, biçim, ölçü, aralık ve yön ile sağlanabilir.

Giysi tasarımında uzunluğun, genişliğin ve genel görüntünün belli bir düzen içerisinde anlatılması gerekmektedir. Tasarımda bu düzen denge prensibi ile sağlanır.

Denge, “simetrik” ve “asimetrik” olarak ikiye ayrılır.

Simetrik denge: Bir eksenin sağında ve solunda öğelerin aynı şekilde yerleştirilmesi ile oluşur. İnsan vücudunda bu eksen ön ve arka ortasıdır. Bu eksenin sağında ve solunda aynı model özelliği uygulandığında oluşan modellere “simetrik model” denir. Simetrik denge; kesin, kararlı, oturmuş bir kompozisyon oluşturur.



Şekil 1.25: Simetrik dengede çizilmiş artistik çizim

Asimetrik denge: Bir eksenin sađında ve solunda öğelerin farklı şekilde yerleřtirilmesi ile oluşur. (Örneđin; giysinin sađ ve sol tarafındaki etek ucu uzunluklarının farklı olması gibi.) İlgili çekici, canlı ve etkileyicidir.



Şekil 1.26: Asimetrik dengede çizilmiş artistik çizim

1.2.3. Bütünlük

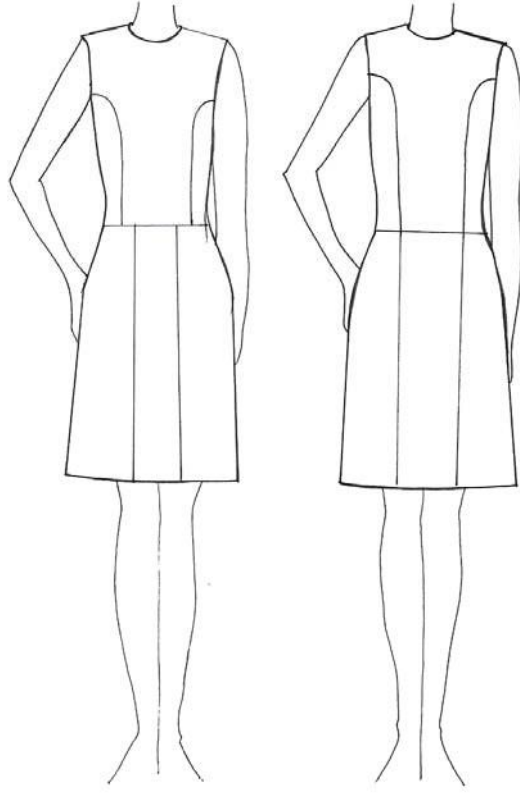
Kumaş yapısı, aksesuar, model özelliđi vb. tüm unsurların, saptanan amaç doğrultusunda uyum ile bir araya getirilmesidir.

Giysi tasarımında giyside bulunan tüm özelliklerin ve detayların etkili bir imaj yaratması için bir bütünlük içerisinde olması gerekmektedir.

- ⌚ Giysi üzerinde bulunan ve giysinin stilini içeren tüm hatlar birbiri ile bütünlük içinde olmalıdır. Örneđin; kup çizgileri alt ve üst bedende birbirini takip etmeli görüntüyü bozmamalıdır.

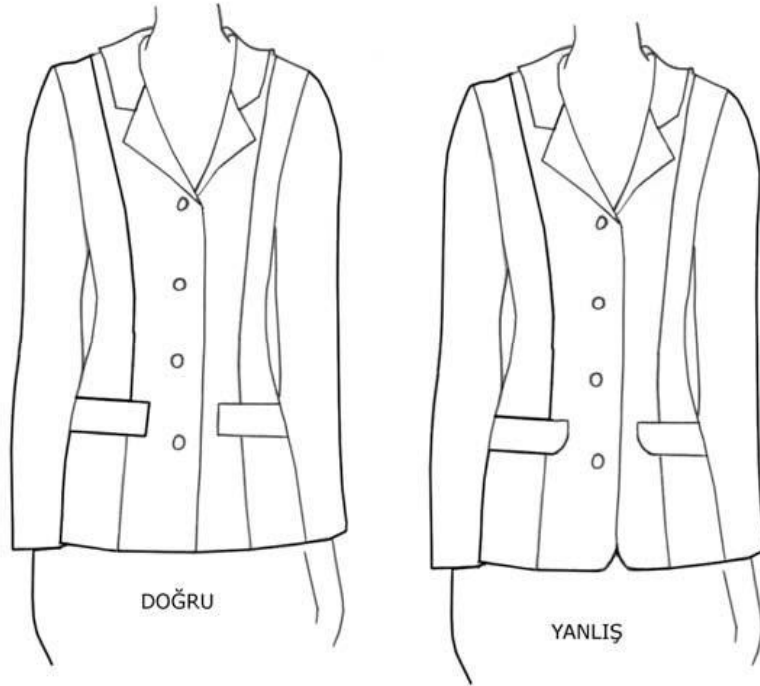
YANLIŞ

DOĞRU



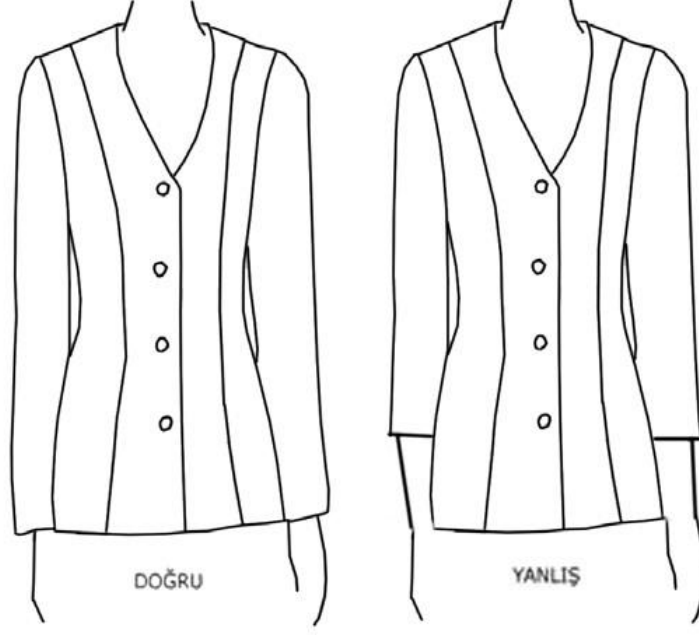
Şekil 1.27: Kup çizgilerinde bütünlük

- ⌚ Giysi üzerindeki hatlar birbiri ile uyumlu olmalıdır. Örneğin; manşetler ve yaka yuvarlak hatlardan oluşuyorsa ceplerin ya da cep kapaklarının dik hatlardan oluşması bütünlüğü bozan bir durum yaratmaktadır.



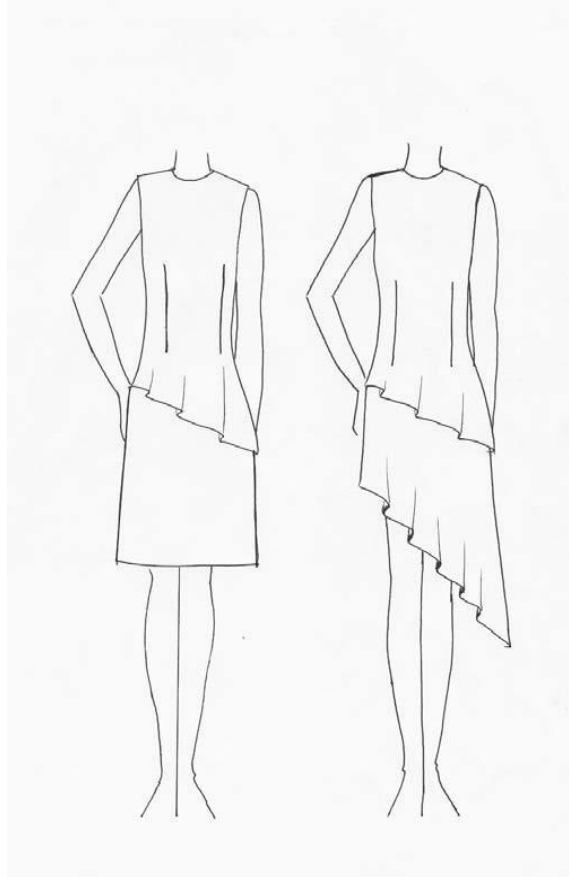
Şekil 1.28: Yaka, etek ucu ve cep kapağında bütünlük

- ⌚ Kol uzunlukları ceket boyu ile orantılı olmalı ve genelde kalça hattındaki uzunluklar tercih edilmez. Ceket boyu günün modasına göre değişebilir.



Şekil 1.29: Kol ve ceket boyunda bütünlük

- ⌚ Çizgili kumaşlardan tasarlanan giysilerde bedende ve kolda çizgiler birbirini takip etmelidir. Bu bütünlüğün sağlanmadığı durumlarda kolda yada bedende çizgiler farklı kullanılmalıdır.
- ⌚ Asimetrik bir ceket tasarımının eteği de asimetrik olmalıdır. Bu, bir takım ise asimetrik bütünlük, tasarımın genelinde sağlanmalıdır.

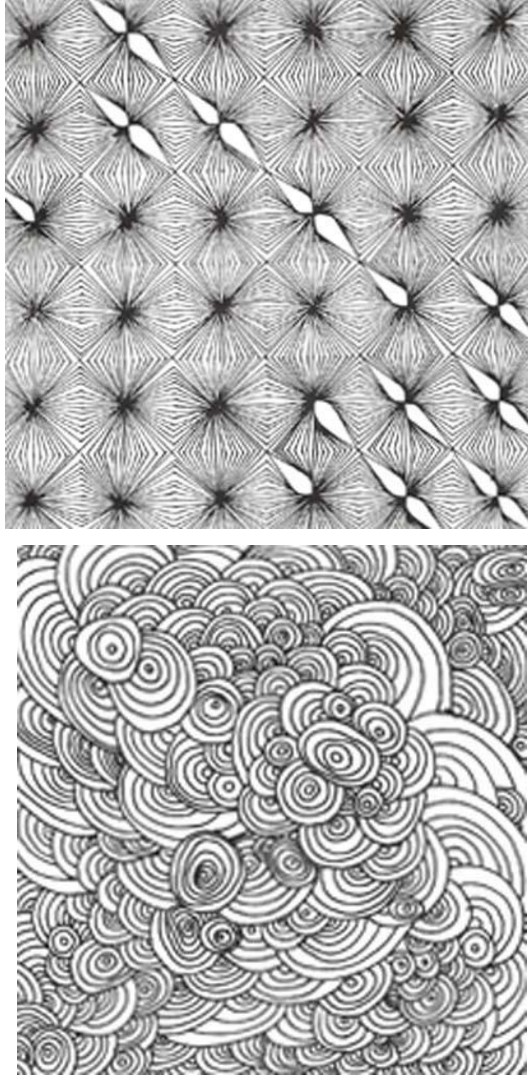


Şekil 1.30: Asimetrik modelde bütünlük

- ⌚ Model tümüyle analiz edilmelidir. Kup kesimlerine kayabilen penslerin kaydırılması ve yok edilmesi gerekmektedir.

1.2.4 Ritim

Ritim; gözle görülebilir devamlı biçimlerin tekrarı ile elde edilen akıcılık yada devamlılıktır. Çizgi, leke, form gibi plastik unsurların yüzey içinde ölçülü ve ahenkli tekrarından oluşur. Bir yapıda form elemanlarının irili ufaklı, kalınlı inceli, uzunlu kısıklı, açıkly koyulu, eğrili düzly, soğukly sıcakly gibi çeşitli niteliklerle birbirini uyarmaları, bir bütün içinde, bir büyük sesin elde edilmesine yarar.



Şekil 1.31: Ritim örnekleri

Giysi tasarımında çizgi, şekil, renk ya da yaratıcılığın ahenk içerisinde kullanılması gerekmektedir. Tasarım öğeleri içerisinde göze en çok hitap eden ve giysi ile ilgili mesaj veren prensiplerden biridir. Giysinin herhangi bir bölümüne konulacak bir dantel, sutaşı vb. dekoratif malzemeler giysinin ritmini bozmamalıdır. Aşağıda verilen artistik çizim örneğinde etek uçlarındaki volanlarla tasarım üzerinde ritim oluşturulmuştur.



Şekil 1.32: Giysi tasarımında ritim örneđi

1.2.5. Vurgu

Tasarımını yaptığımız giyside vurgulamak istediğimiz amaç çok önemlidir. Tasarımcı hazırladığı üründe kumaşı, model özelliğini, modelin bir bölümünü ya da giysinin kullanım yerini amacına göre vurgulamak isteyebilir. Mesela; aşağıdaki çizimde saçlar vurgulanmıştır.



Şekil 1.33: Giysi tasarımında vurgu örneği

1.3. Tasarlama Yöntemleri

1.3.1. Avangarda Tasarım

Avangarda tasarım yapan tasarımcılar, özgün bir hikâye (geçmiş-gelecek), tema, kültür ve sanattan etkilenerek tasarımlarını yaparlar. Bu tasarımlar daha çok, estetik ve sanatsal bir görüntüye sahiptir. Bu giysilerin kumaş, dikim, süsleme ve model özelliği olarak kalite değerleri yüksektir. Ürünlerde model çeşidi bol; ancak üretim sayıları azdır. Hatta çoğunun ürünleri koleksiyon tarzında olup birer adettir. Avangarda tasarımda bölgesel ve geçmişte yaşanan kültürlerin, geleceğe yönelik düşüncelerin, ekonomik ve sosyal yaşam tarzlarının etkisi baskındır.

1.3.2 Endüstriyel Tasarım

Bu giysi tasarım yöntemi uluslararası moda merkezlerinin hazırladıkları “moda eğilimleri (trend)” doğrultusunda tasarlanan giysilerdir.

ARTİSTİK ÇİZİM

2.1. İnsan Figüründe Ölçü ve Oranlar

Moda resmi çalışmalarında, giysi modelindeki yaratıcılık ne kadar önemli ise modelin sunulduğu moda silueti de o kadar önemlidir. Siluet çalışmalarına öncelikle, çeşitli pozlarda insan vücudu desenleri yaparak başlanır. Bu aşamada canlı modelden insan vücudunun ayrıntıları ile çalışılması, anatomik yapının tanınması, ölçü ve orana önem verilmesi gerekir. Böylece sağlam bir desen çizme yeteneği kazanıldıktan sonra, moda silüetleri çizimine geçilmelidir.

İnsan vücut yapısı ve özellikleri:

- ⌚ Vücut üç boyutludur (en, boy, derinlik).
- ⌚ Vücut bölümlere ayrılır (beden, baş, kollar, bacaklar).
- ⌚ Vücut bölümleri arasında orantı vardır.
- ⌚ Duran vücut ölçüleri ile hareket halindeki vücut ölçüleri farklılık gösterir.
- ⌚ Vücutlar; kadın, erkek ve çocuk vücutları olarak gruplandırılır.
- ⌚ Normal vücut yapılarında tipik bireysel farklılıklar görülür.

İnsan figürünün orantılarını saptamak için elimizde üç kanon bulunmaktadır.

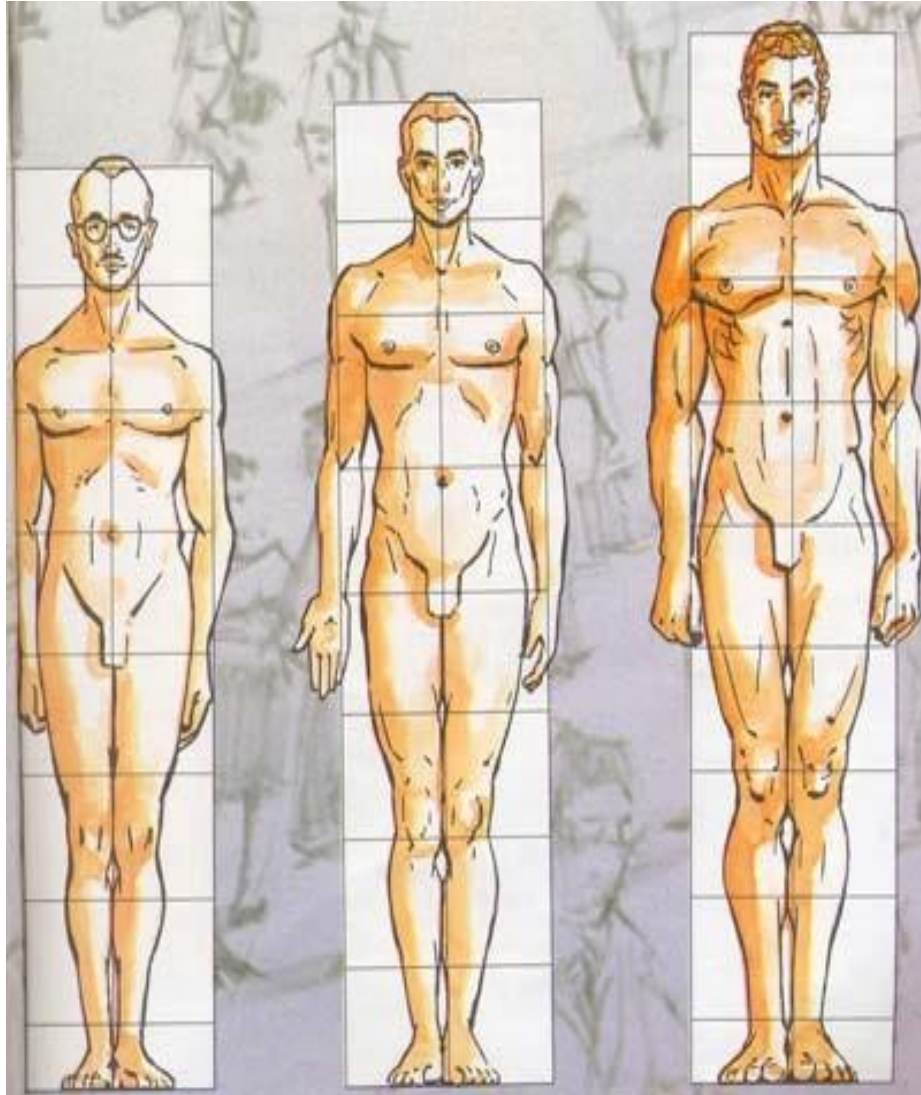
- ⌚ Normal figürler için yedi buçuk başlık kanon: Gündelik hayattan seçilmiş kişiler çizilirken kullanılır. Kısa boylu (1.65 m yada 1.70 m), hafif şişman olan bu figürün başı, vücuduna ve bacaklarına göre biraz iricedir.
- ⌚ İdeal sayılan figürler için sekiz başlık kanon: Genellikle sanatçılar tarafından kullanılan kanon, ideal insan figürü oranlarına uygun olan sekiz başlık kanondur.
- ⌚ Kahraman figürleri için sekiz buçuk başlık kanon yada dokuz başlık kanon: Destanlara konu olmuş kahraman figürleri ve moda figürleri çiziminde kullanılır. Vücudu ve uzun bacakları ile karşılaştırıldıklarında bu figürün başı küçüktür.

İnsan vücudunda ölçü alma:

Ölçü almak için kurşun kalem kullanılır. Resmi yapılacak figüre göre kol, dimdik (yere paralel olacak şekilde) uzatılır. Bir baş uzunluğu birim olarak kabul edilir. Tek göz kapatılır. Başta alın ile saçların birleştiği noktadan çenenin altına doğru tutularak tırnak ile kalemin üzerine işaret alınır. Daha sonra kalemin üst kısmı çeneye konur. Alta doğru kalem üzerinde işaretlediğimiz noktanın nereye geldiği gözlemlenir.(Bu nokta göğüs ucuna gelmelidir.) Sırayla göğüs ucundan aşağıya doğru daha önce yaptığımız işlem tekrarlanır. İşaretlenen noktaların nereye geldiğine bakılır. Almış olduğumuz bir birimlik ölçülere kanon denir. Bu alınan ölçüler figürün ön ortasından geçtiği farz edilen aks çizgisi üzerinde alınır.



Şekil 2.1: İnsan vücudunda ölçü alma



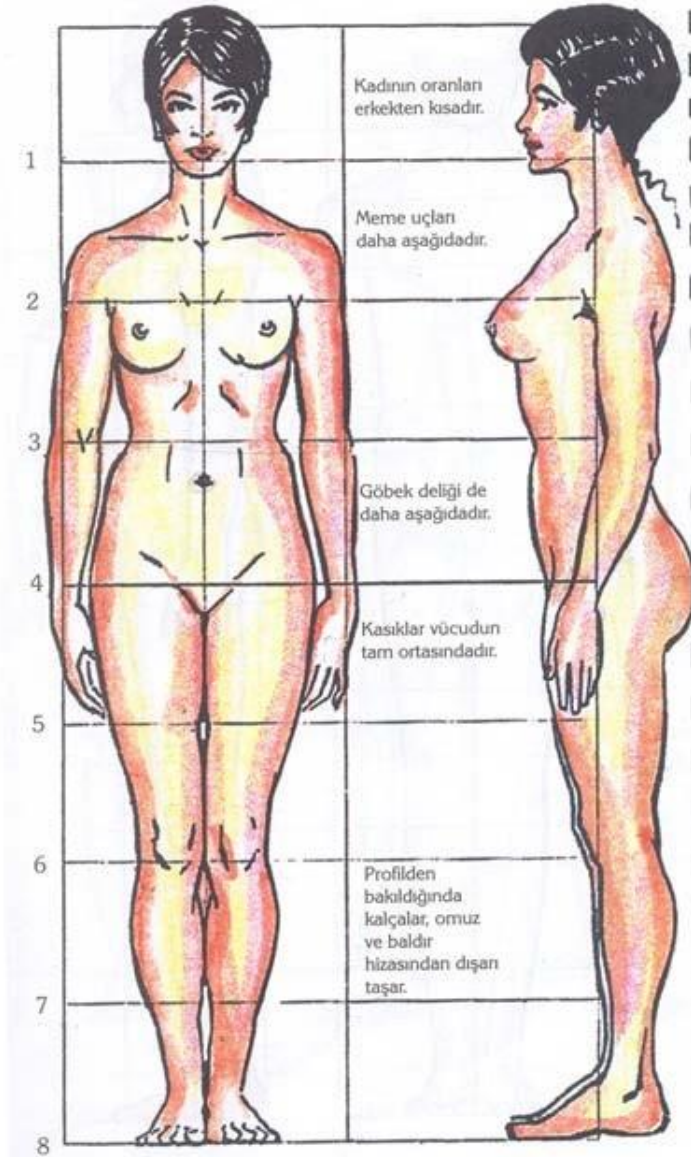
Şekil 2.2: İnsan figürü oranları ve kanonları

Sekizli dağılım kuralı:

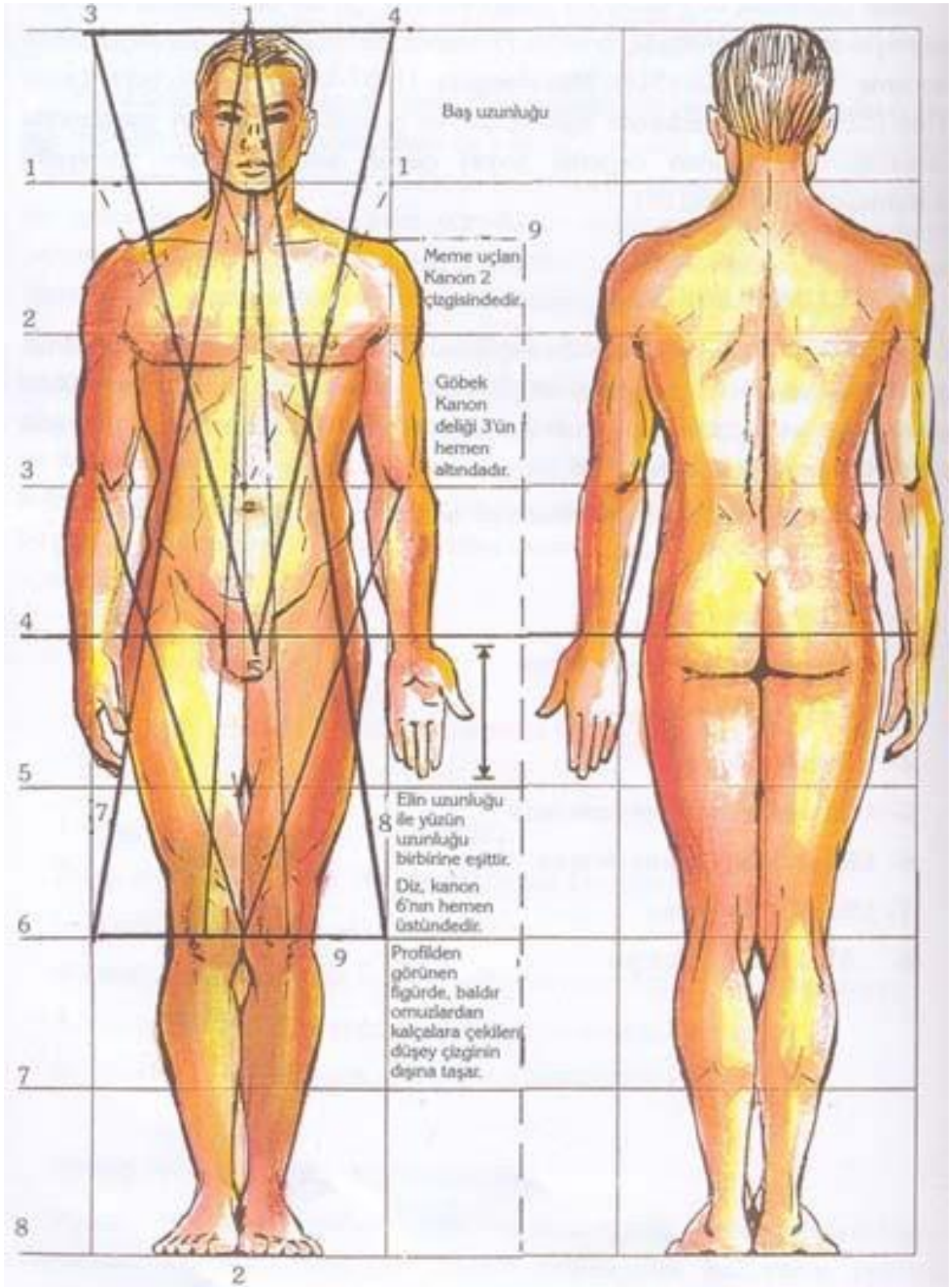
İnsan vücudunun, boy uzunluğu ölçüsünün birimini baş boyu saptar. Normal insan boyu yedi veya sekiz baş boyu uzunluğuna eşittir. Bu ölçü, özel boylara ve milletlerin estetik zevkine göre değişir. Mısırlıların, Yunanlıların ve bazı büyük ressamların boy ölçü kabulü budur.

Baş, boyun, göğüs, kasık, karın insan vücudunun temel yapısını oluşturur. Sekizlik dağılım kuralı şöyledir:

- ⌚ 1/8 baş uzunluğu
- ⌚ 1/8 çene ucu ile göğüs ucu arası
- ⌚ 1/8 göğüs ucu ile bel arası
- ⌚ 1/8 bel ile kalça arası
- ⌚ 1/8 kalça ile bacak üst yarısı arası
- ⌚ 1/8 bacak üst yarısı ile diz arası
- ⌚ 1/8 diz ile baldır arası
- ⌚ 1/8 baldır ile topuk arası



Şekil 2.3: Kadın figürünün kanonlara ayrılması



Şekil 2.4: Erkek figürünün kanonlara ayrılması