

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI



MEGEP

(MESLEKÎ EĞİTİM VE ÖĞRETİM SİSTEMİNİN
GÜÇLENDİRİLMESİ PROJESİ)

GİYİM ÜRETİM TEKNOLOJİSİ

ARTİSTİK ÇİZİM

ANKARA 2006

Milli Eğitim Bakanlığı tarafından geliştirilen modüller;

- Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 02.06.2006 tarih ve 269 sayılı Kararı ile onaylanan, Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında kademeli olarak yaygınlaştırılan 42 alan ve 192 dala ait çerçeve öğretim programlarında amaçlanan mesleki yeterlikleri kazandırmaya yönelik geliştirilmiş öğretim materyalleridir (Ders Notlarıdır).
- Modüller, bireylere mesleki yeterlik kazandırmak ve bireysel öğrenmeye rehberlik etmek amacıyla öğrenme materyali olarak hazırlanmış, denenmek ve geliştirilmek üzere Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında uygulanmaya başlanmıştır.
- Modüller teknolojik gelişmelere paralel olarak, amaçlanan yeterliği kazandırmak koşulu ile eğitim öğretim sırasında geliştirilebilir ve yapılması önerilen değişiklikler Bakanlıkta ilgili birime bildirilir.
- Örgün ve yaygın eğitim kurumları, işletmeler ve kendi kendine mesleki yeterlik kazanmak isteyen bireyler modüllere internet üzerinden ulaşılabilirler.
- Basılmış modüller, eğitim kurumlarında öğrencilere ücretsiz olarak dağıtılır.
- Modüller hiçbir şekilde ticari amaçla kullanılamaz ve ücret karşılığında satılamaz.

İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR	ii
GİRİŞ	1
ÖĞRENME FAALİYETİ -1	3
1.TASARIM ÖĞELERİ PRENSİP VE YÖNTEMLERİ.....	3
1.1. Tasarım Öğeleri	3
1.1.1. Siluet.....	3
1.1.2. Çizgi.....	7
1.1.3. Renk.....	16
1.1.4. Doku	25
1.2. Tasarım Prensipleri	27
1.2.1. Uyum	27
1.2.2. Denge.....	28
1.2.3. Bütünlük	30
1.2.4 Ritim	34
1.2.5. Vurgu.....	35
1.3. Tasarlama Yöntemleri.....	36
1.3.1. Avangarda Tasarım.....	36
1.3.2 Endüstriyel Tasarım.....	37
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	38
ÖĞRENME FAALİYETİ-2.....	39
2. ARTİSTİK ÇİZİM	39
2.1. İnsan Figüründe Ölçü ve Oranlar	39
2.2. İnsan Figürü Çizimleri	44
UYGULAMA FAALİYETİ-1	44
2.3. Hazır Siluet Üzerine Artistik Giysi Çizimleri	49
UYGULAMA FAALİYETİ-2	50
2.4. Çizimleri Renklendirme	51
UYGULAMA FAALİYETİ-3	53
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	60
KONTROL LİSTESİ	61
MODÜL DEĞERLENDİRME	62
KONTROL LİSTESİ	63
CEVAP ANAHTARI.....	64
KAYNAKÇA	65

AÇIKLAMALAR

KOD	215GSO032
ALAN	Giyim Üretim Teknolojisi
DAL/MESLEK	Kadın Giyim Modelistliği, Erkek Giyim Modelistliği, Çocuk Giyim Modelistliği, İç Giyim Modelistliği, Kadın Terziliği, Erkek Terziliği
MODÜLÜN ADI	Artistik Çizim
MODÜLÜN TANIMI	Tasarım öğelerini, tasarım prensiplerini, tasarlama yöntemlerini, artistik çizim ilkelerini ve silüete giysiyi giydirip renklendirmeyi kapsayan bir öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/32
ÖN KOŞUL	‘Tasarım Araştırmaları’ modülünü başarmış olmak.
YETERLİK	Artistik çizim yapmak
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç Bu modül ile gerekli ortam sağlandığında, tekniğine uygun artistik çizim yapabileceksiniz. Amaçlar ➤ Tasarım öge, prensip ve yöntemlerini amaca uygun olarak belirleyebileceksiniz. ➤ İnsan figüründe ölçü ve oranları dikkate alarak artistik çizim yapabileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Çizim masası, sıra, kâğıt, kalem, silgi, boya, fırça, silüetler, ders notları
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Modül içinde yer alan her öğrenme faaliyetinden sonra verilen ölçme araçları ile kendinizi değerlendireceksiniz. Modül sonunda kazandığınız bilgi ve becerileri belirlemek amacıyla, öğretmeniniz tarafından hazırlanacak ölçme aracıyla değerlendirileceksiniz.

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

İnsanoğlunun yaratıldığı günden beri yeme ve içme ihtiyacından sonraki en önemli ihtiyacı giyim olmuştur. Bir incir yaprağıyla başlayan ve hayvan postlarıyla örtünme şeklinde gelişmeye devam eden giyim, önceleri sıcaktan ve soğuktan korunma ihtiyacı olarak görülmüştür.

Daha sonra insanlar sosyalleştikçe giyim tarzları da değişmiştir. Tarih boyunca, bir insanın giysisi onun ait olduğu sosyal sınıfa ortaya koymaya yetmiştir. Cenap Şahabettin: “Kıyafet kişinin kartvizitidir”der. Bu bakımdan giyim, hayatımızda önemli yere sahip olan unsurlardan biridir.

Günümüzde giyim sektörü, dünyanın birçok ülkesinin ve Türkiye'nin ekonomisini ayakta tutan önemli sektörlerden biridir. Çok büyük miktarda paralar verilerek alınan bir giysinin ham madde fiyatını hesapladığımızda, o giysinin satış fiyatının belki yüzde biri bile olmadığını görürsünüz. Bu da maddeye iyi şekil vermenin, tasarım gücünün ülke ekonomisinin gelişmesine ne kadar büyük katkısının olduğunu ortaya koyar.

Giysi tasarımının en geniş ufukları zorladığı, hayal sınırlarının en uzak noktasını bulduğu alanı, artistik çizim çalışmalarınıdır. Türkiye'nin tekstil sektöründeki pazar payını yükseltebilmesi güçlü ve dinamik tasarım gücüne bağlıdır. Artistik çizim tasarlanan giysilerin en güzel sergilenme biçimidir. Bu sebeple sizler artistik çizimin endüstrideki önemini bilmeli güçlü ve özgün çizgilerle tasarımlar yapmalısınız.

ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Bu faaliyette kazandırılacak bilgi ve beceriler doğrultusunda, uygun ortam sağlandığında tasarım öğelerini, prensip ve yöntemlerini amaca uygun olarak belirleyebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Tasarım öğelerini araştırıp raporlarınızı arkadaşlarınızla paylaşınız.

1.TASARIM ÖĞELERİ 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.

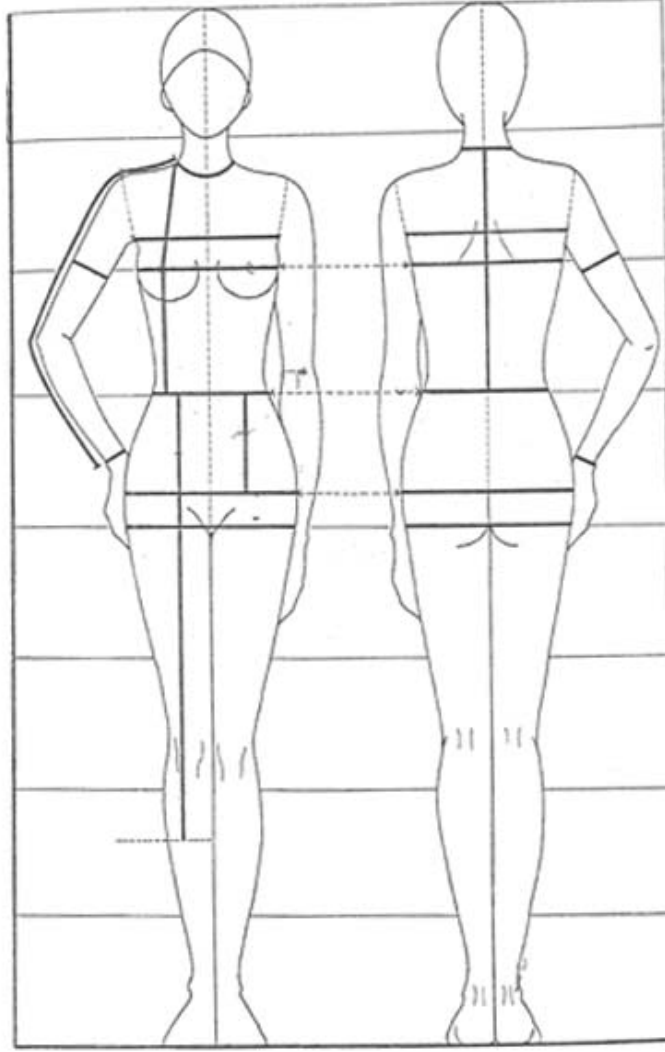
Giysi tasarımcıları genellikle şu siluetleri kullanırlar.

- Teknik çizim silueti
- Artistik çizim silueti

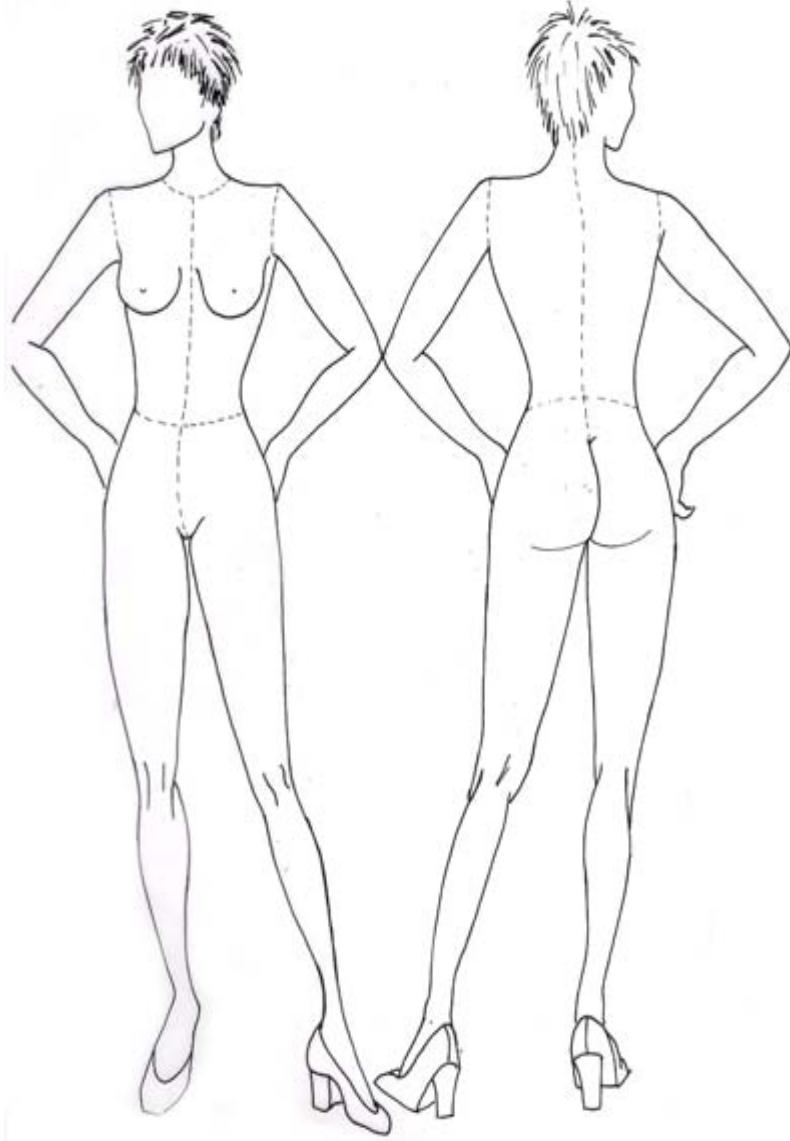
Teknik çizim silueti: Bir model tasarım ve pazarlama bölümü tarafından onaylanır ve bir örnek istenir. Tasarlanan modelin özelliklerinin yazılı olduğu teknik çizime göre üretim grubu örneği hazırlar. Bu çizimlerin yapıldığı gerçek vücut oranına uygun (1/8 oranında) olan siluete teknik çizim silueti denir.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

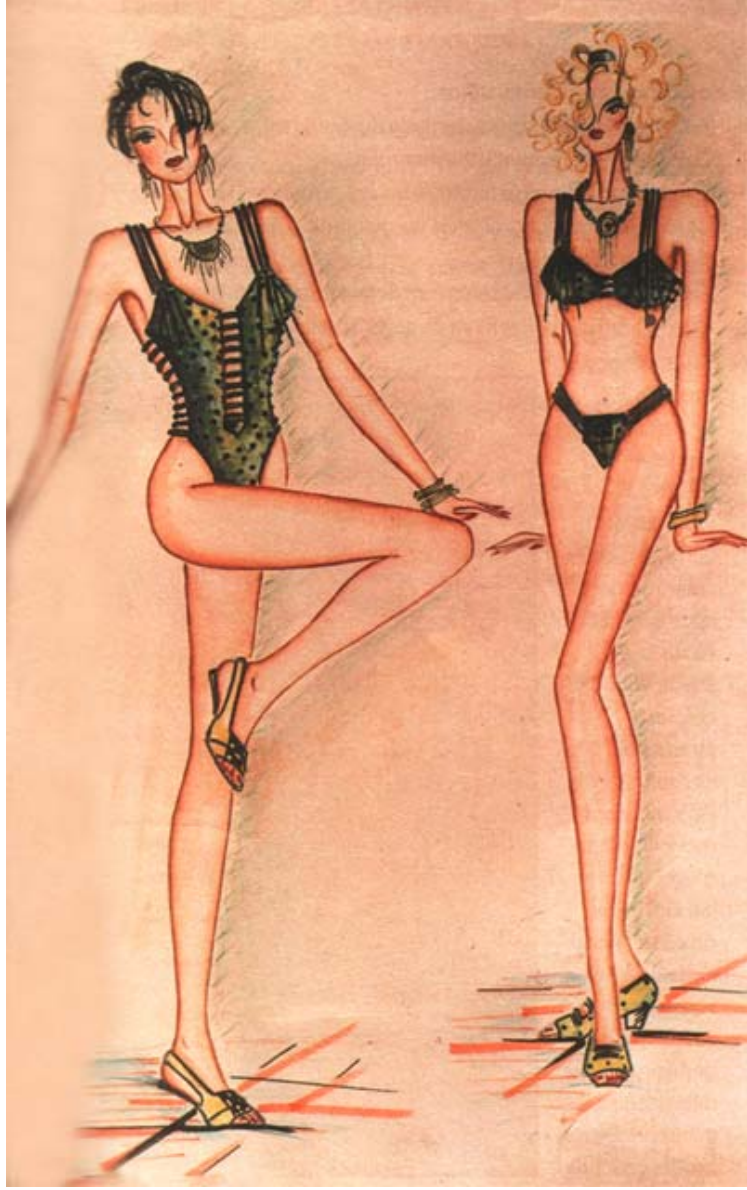
Artistik çizim silueti: Moda resminde, giysi modelindeki yaratıcılık ne denli önemli ise modelin sunulduğu moda figürü çizimi de o denli önemlidir. Moda figürleri, üstünde giysi modelinin sunulması amacı ile çizilir. Artistik ve akıcı çizgiler basit bir giysi modelini bile çekici yapabilir. Artistik 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 silüeti

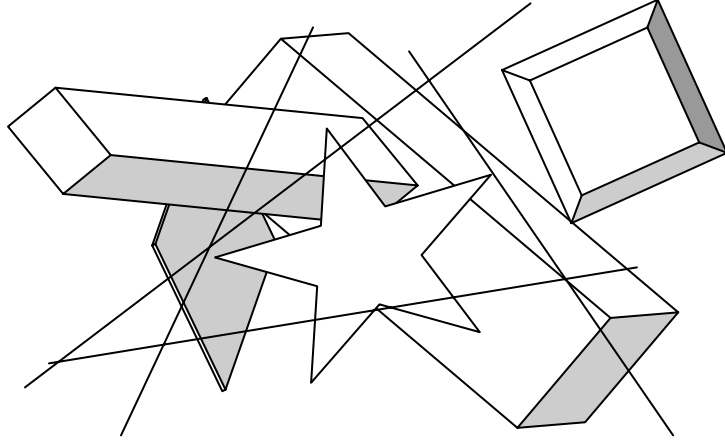


Şekil 1.4: Artistik çizim silueti

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.



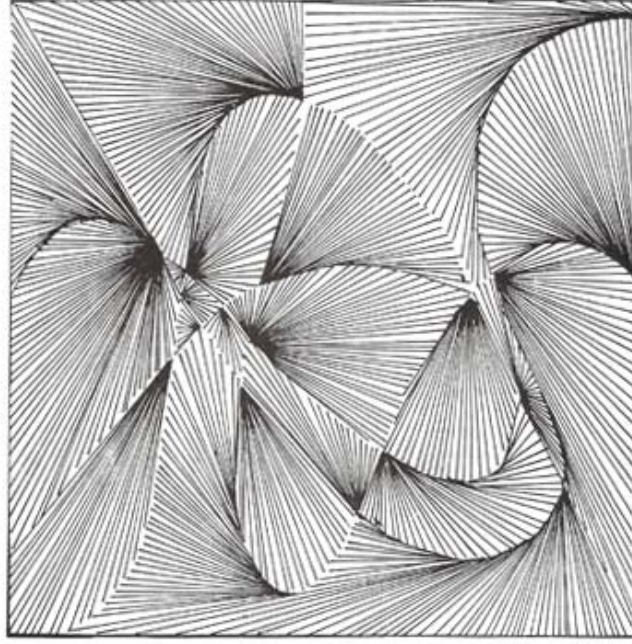
Şekil 1.5: Farklı ve kesişen çizgiler

Çizgi yapımında çeşitli malzeme ve teknikler kullanılmaktadır. Kullanılan malzemeler çeşitli grafit kalemleri, çeşitli kurşun kalemler, füzen, kurşun kalem ya da füzen 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.



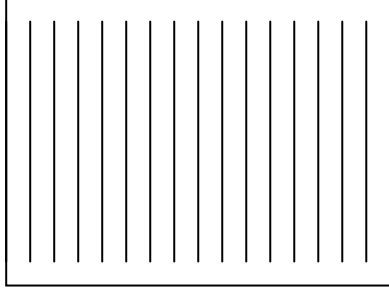
Şekil 1.7: Çizgi çalışması

Çizginin Grafiksel Özellikleri ve Psikolojik Etkileri;

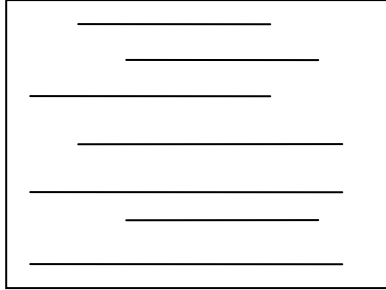
- Çizgi, geometrik olarak noktalardan meydana gelen ve yüzeyleri meydana getiren yalın bir öğedir.
- Çizgi, hem hareketi hem de biçimi sağlar.
- Çizgi, somut bir biçimi anlatırken akıcı, temiz ve keskin olmalıdır.
- Şekillendirme ve anlatım gücü noktadan daha zengindir.
- Düz çizgiler, hareketsiz çizgilerdir.
- 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.

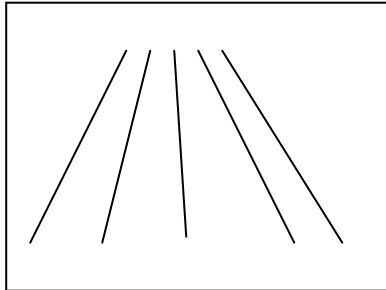
- **Doğru çizgiler:** Kesinlik, doğruluk, sağlamlık ve sadelik ifade eder.



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

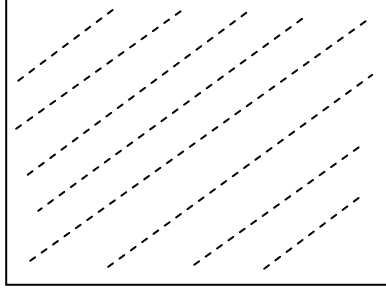
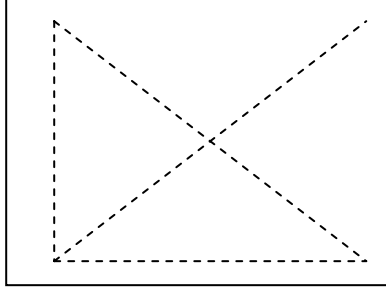


- Yatay doğru çizgiler: Hareketsizlik, dinlenme, barış, gençlik ve yerleşmişlik ifade eder.

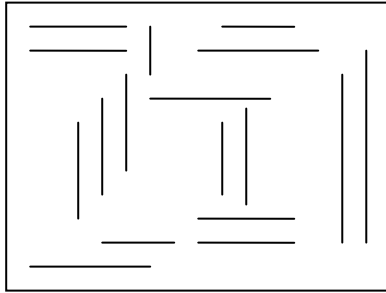


- Perspektif çizgiler: Ümit ve ilham ifade eder.

- **Kesik çizgiler:** Düzensizliği, aldırmazlığı ifade eder.

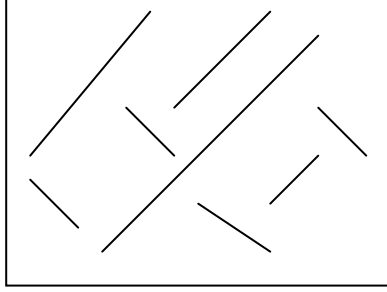


- Düzenli kesik çizgiler: Birlik, düzen ve monotonluk ifade eder.

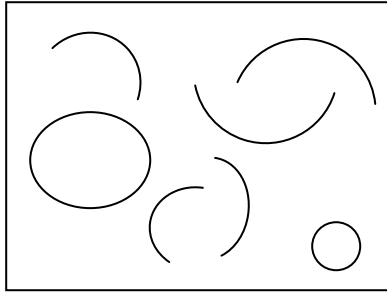


- Düzensiz kesik çizgiler: Karışıklık ifade eder.

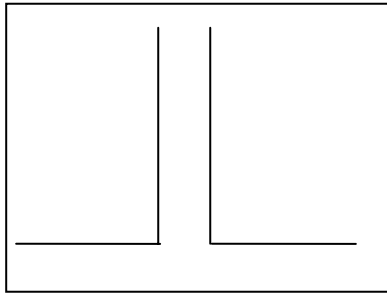
- **Diagonal çizgiler (verev):** Kuvvet ve hareket ifade eder. Heyecan yaratır, dikkat çeker.



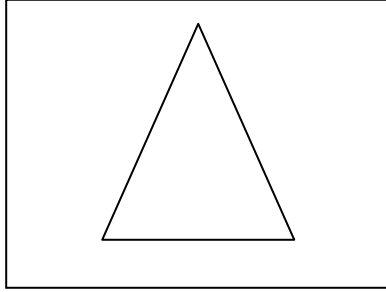
- **Yuvarlak ve yarı yuvarlak çizgiler:** Ritmik hareketi, değişkenliği, güzelliği, zarafeti ifade eder. Aşağı doğru yuvarlak çizgiler baskı ve sınırlamayı, yukarı doğru yarı yuvarlak çizgiler destek ve özgürlüğü ifade eder.



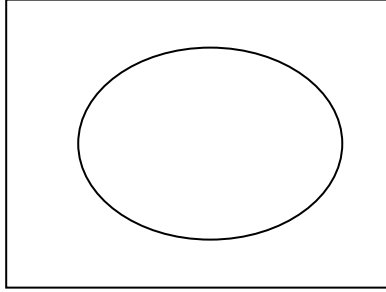
- Bazı şekiller ve ifadeleri:



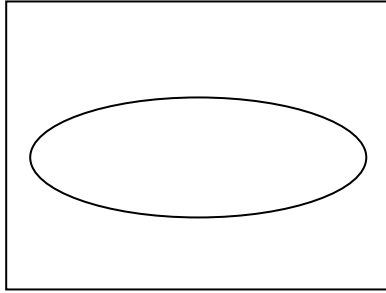
- Zıtlık, eşitlik, samimiyet



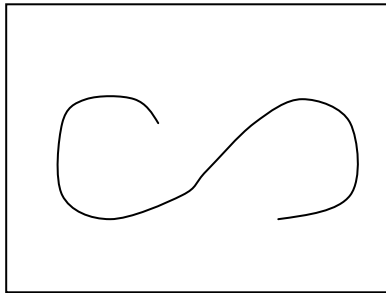
- Denge, kuvvet, sađlamlık, birlik, hakimiyet



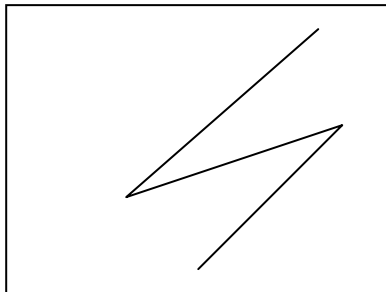
- Düzgünlük, süreklilik, hareket, resmiyet, büyüklük, önem



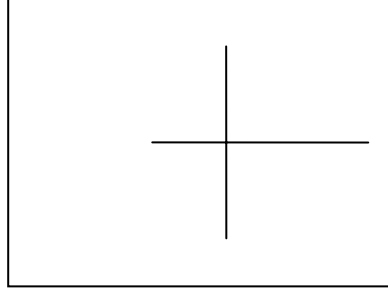
- Sürekli hareket, zarafet



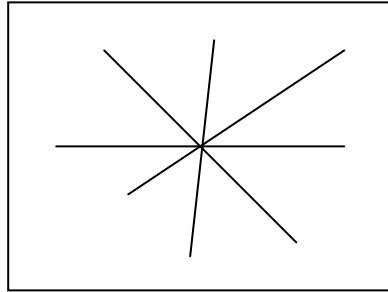
- Hareketin yumuşak deđişmesi, arzu, heyecan, ani deđişiklik



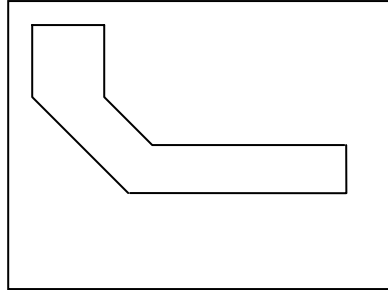
- Hareketin keskin deđişmesi, arzu, heyecan, ani deđişiklik



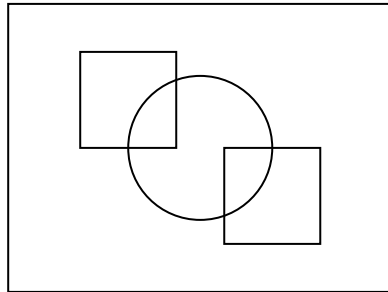
- Karşı koyma, birlik



- 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, vev 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 vev

olmasında da görülür. Enine çizgiler kişiyi kilolu, boyuna çizgiler ise uzun ve zayıf gösterir. Verve 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.



Şekil 1.9: Rengin Gözde Algılanması

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.

Bir görme olayında:

- Işıkların göze gelmesi; fiziksel
- Bu ışıkların karşısında gözde ortaya çıkan işlemler; fizyolojik
- Cismin beyinde algılanması; psikolojik bir olgu olarak ortaya çıkmaktadır.

Renklerin sırrı gökkuşağının İngiliz Fizikçi İsaak 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 morudur. Bu altı renkten sarı, kırmızı, mavi ana renklerdir. Doğada gördüğümüz binlerce renk, bu üç rengin çeşitli oranlarda karıştırılmasıyla ortaya çıkar.

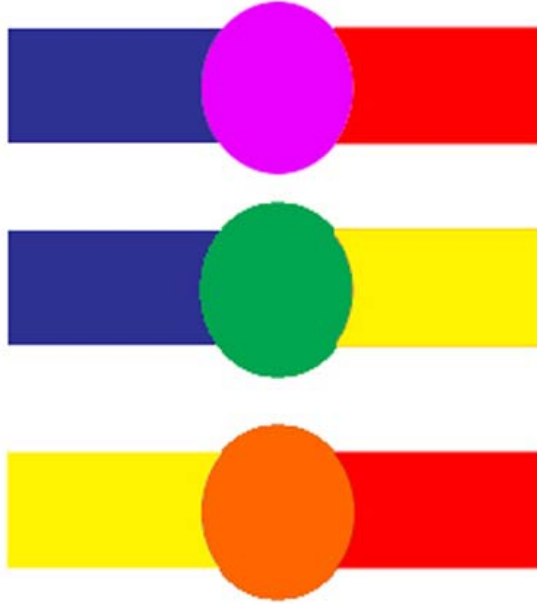
Işık - gölge: Modelin hacim ve derinliğinin belirgin hale gelmesini sağlayan kavrama ışık-gölge denir. Işık kaynakları güneş, ay ve suni aydınlatma araçlarıdır. Işık kaynağı eşyanın her tarafını aynı derecede aydınlatmaz. Işığa yakın olan yerler aydınlık, ışığı görmeyen ve uzak yerler karanlık; ışık 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 deęer görürüz.

- Açık ton (ışıklı kısım): Işığın eşya üzerine doğrudan doğruya geldiği en aydınlık kısım. 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.

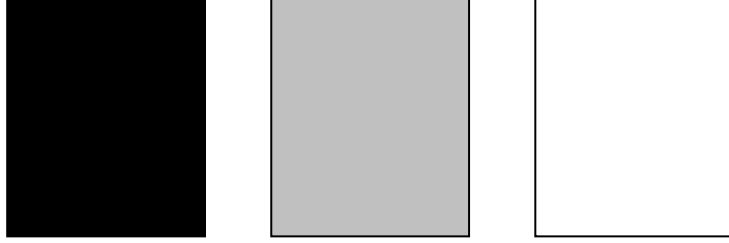
Renklerin Sınıflandırılması:

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



Şekil 1.10: Ana ve ara renkler

- Tarafsız (nötr) renkler
 - Beyaz
 - Siyah
 - Gri

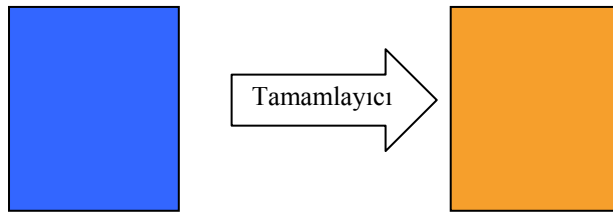
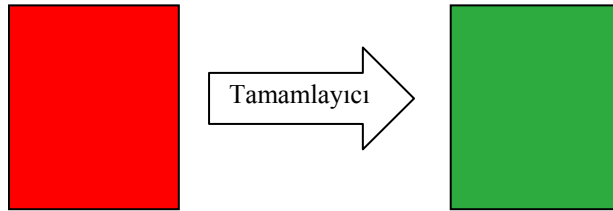


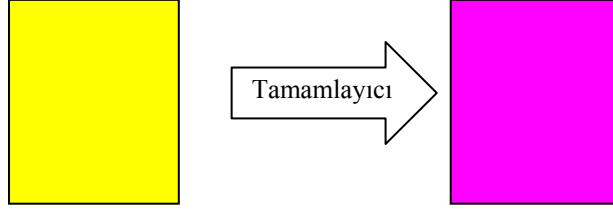
Şekil 1.11: Nötr Renkler

➤ **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

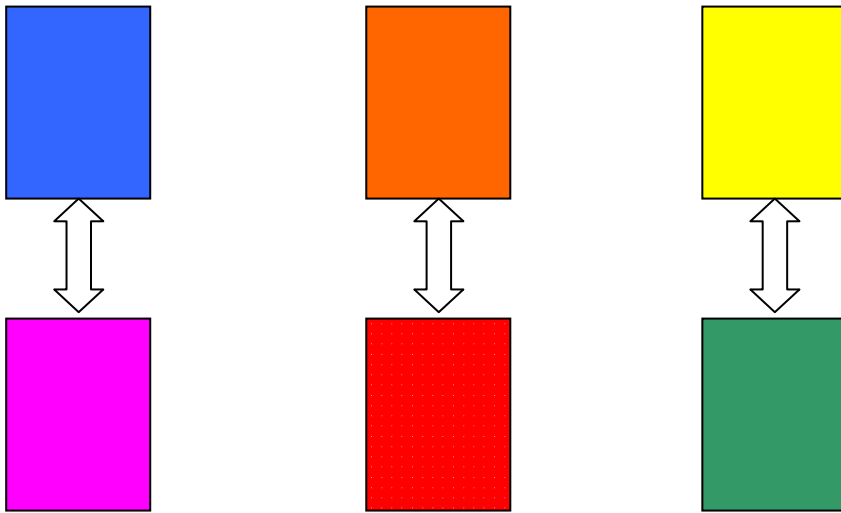
➤ Kontrast Renkler

Kontrast, renklerin birbirlerine etkilerinden meydana gelen değişikliklerdir. Ressamlar; "Şayet renkler aynı ton ve değerde yan yana konulursa, tek başlarınaymışken 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 renkleri aşağıda gösterilmiştir:

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

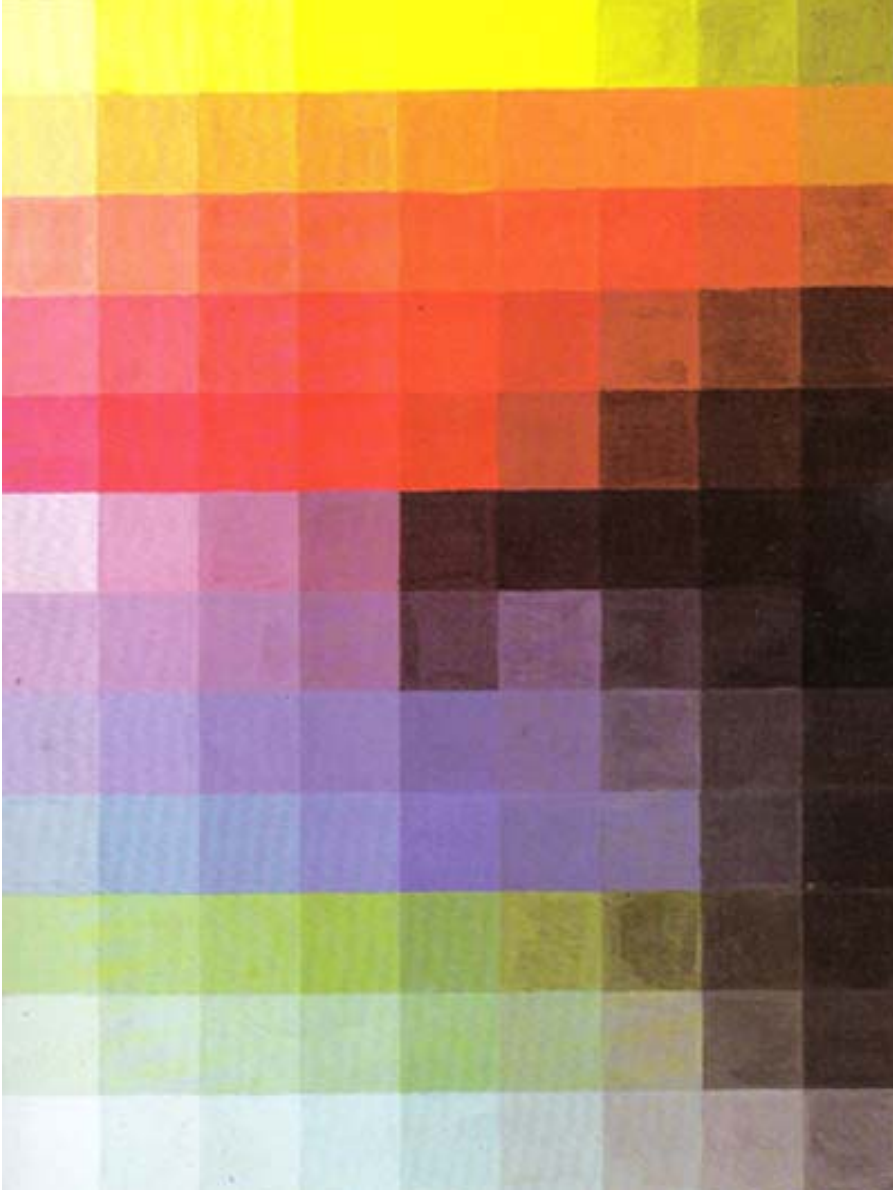
➤ Armoni / bütünleyici renkler:

- 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:

- Yalın renk karşıtı: Sarı, kırmızı, mavi gibi yalın renklerle yapılan üründür.
- 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.
- Soğuk-sıcak renk karşıtı: Soğuk ve sıcak renklerle yapılan uyumdur. (Mavi-turuncu ile yapılan uyum soğuk-sıcak uyumuna bir örnektir.)
- Tamamlayıcı renk karşıtı: Renk çemberindeki tamamlayıcı renklerle yapılır. Bunlar renk çemberinde karşılıklı olan renklerdir. (Sarı-mor ile yapılan uyum tamamlayıcı renk uyumuna bir örnektir.)
- 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.)
- 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.
- 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 hüzün 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

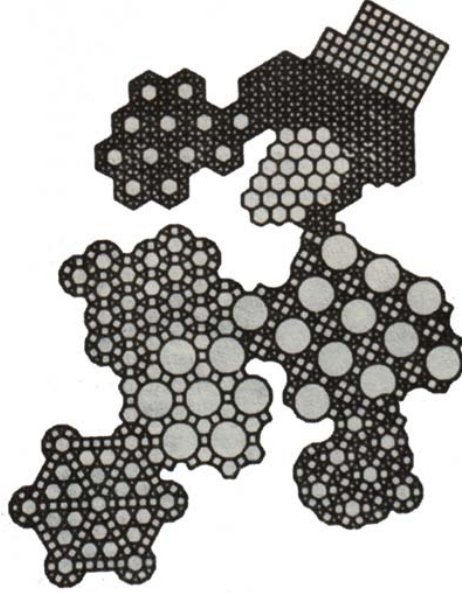
1.1.4. Doku

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

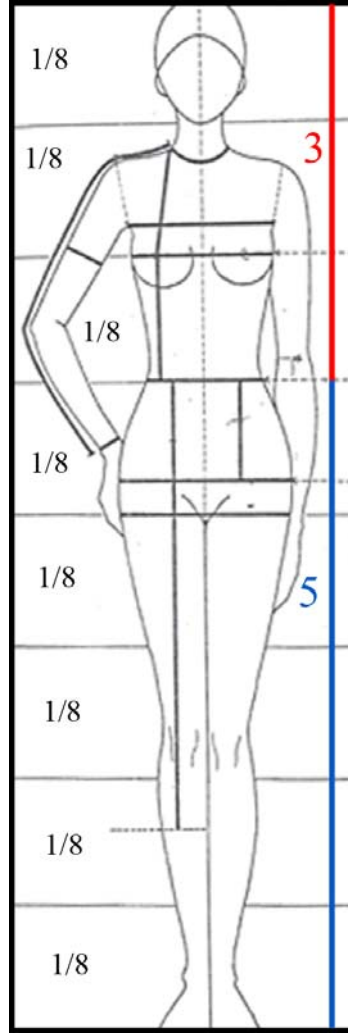


Şekil 1.23: Kumaş doku örneği

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 sanatçıların 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 yukarısı 3, bel hattından aşağısı 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

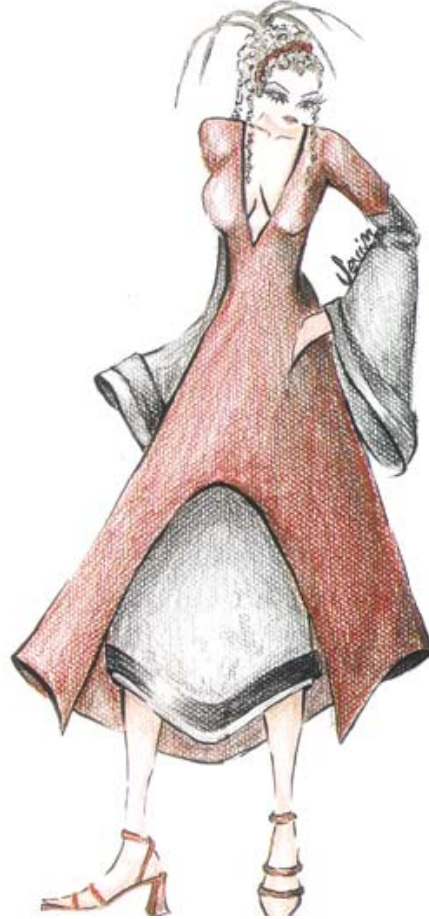
1.2.2. Denge

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 sağında ve solunda öğelerin farklı şekilde yerleştirilmesi ile oluşur. (Örneğin; giysinin sağ ve sol tarafındaki etek ucu uzunluklarının farklı olması gibi.) İlgi çekici, canlı ve etkileyicidir.



Şekil 1.26: Asimetrik dengede çizilmiş artistik çizim

1.2.3. Bütünlük

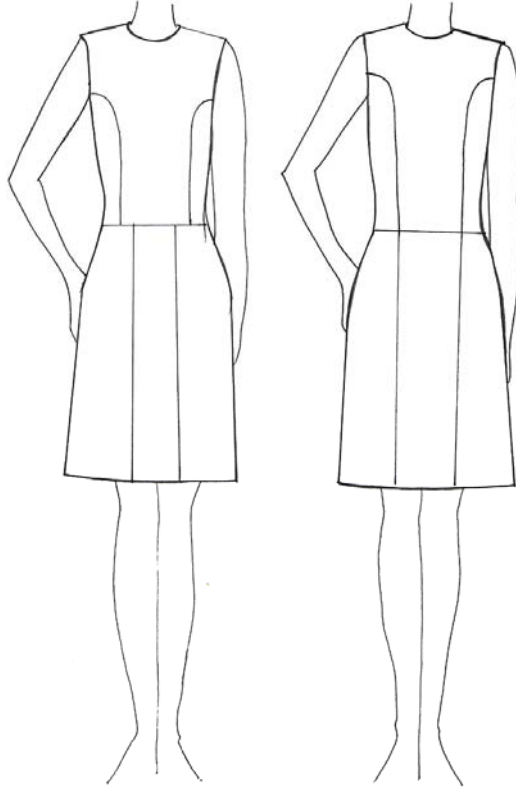
Kumaş yapısı, aksesuar, model özelliği vb. tüm unsurların, saptanan amaç doğrultusunda uyum ile bir araya getirilmesidir.

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. Örneğin; kup çizgileri alt ve üst bedende birbirini takip etmeli görüntüyü bozmamalıdır.

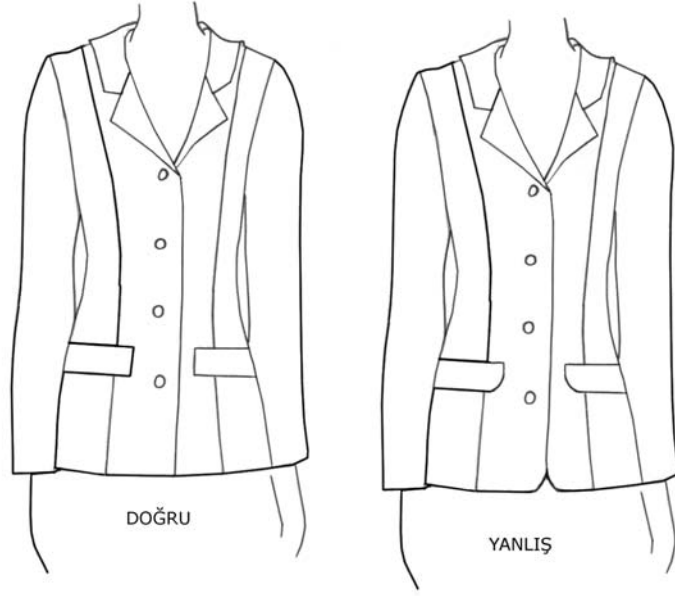
YANLIŞ

DOĐRU



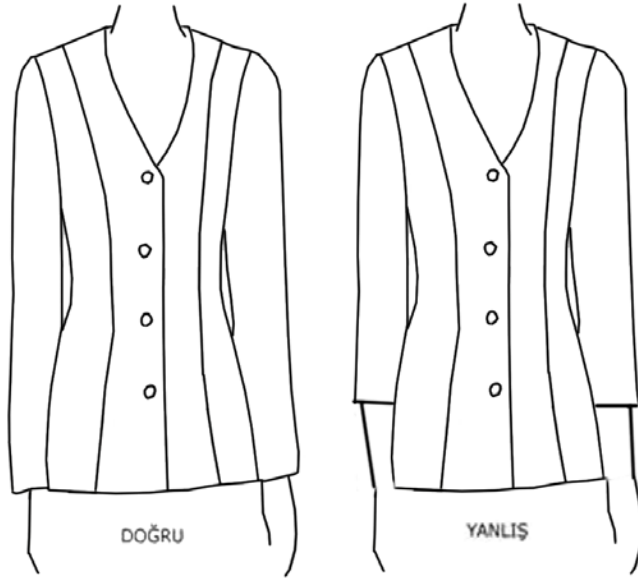
Şekil 1.27: Kup çizgilerinde bütünlük

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



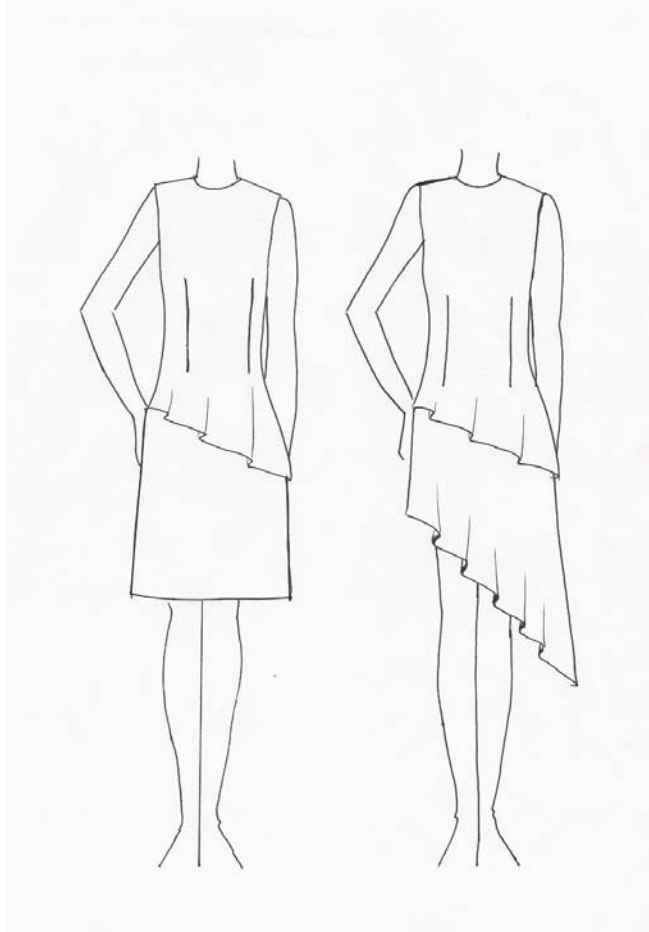
Şekil 1.28: Yaka, etek ucu ve cep kapağında bütünlük

- 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.

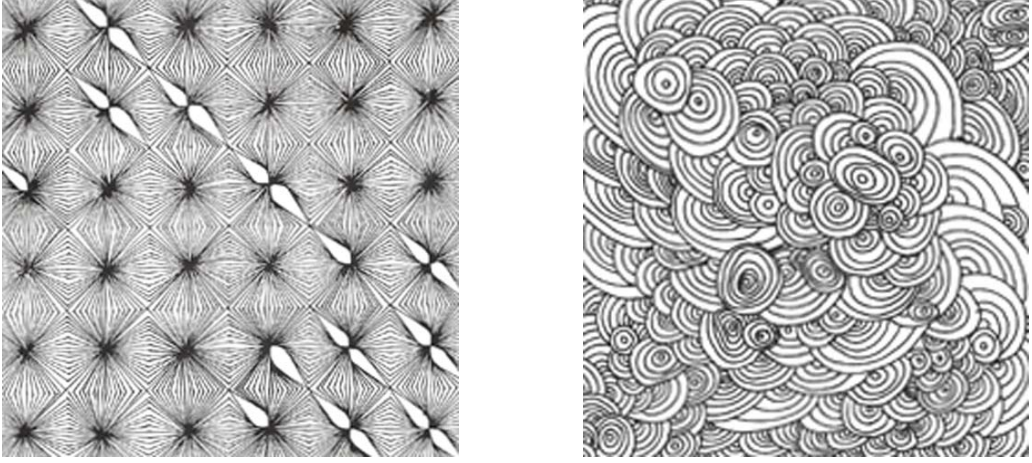


Şekil 1.30: Asimetrik modelde bütünlük

- 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 kısıalı, açıklı koyulu, eğrili düzlü, soğuklu sıcaklı 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 özelliđini, modelin bir bölümünü ya da giysinin kullanım yerini amacına göre vurgulamak isteyebilir. Mesela; aşığıdaki 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.

Hem sanayinin gelişmesinde hem de dışa açılma sürecinde, giyim sektörü dinamik bir yapıya sahiptir. Bu yapının özelliği gereği sektörde yoğun bir rekabet yaşanmaktadır. Bu rekabetin odak noktası ise müşteri davranışlarıdır. Müşterinin; çeşidi bol, estetik değeri yüksek ürünlere yönelmesi, bütçesine uygun, kısa sürede kendine ulaşan ürünleri tercih etmesi rekabeti oluşturmaktadır. Müşteri davranışlarında belirlenen bu değişim, özellikle II. Dünya Savaşı’ndan sonra kurulan yeni ekonomik ve siyasî dengelere bağlı olarak ulus ve firma bazında kendini göstermiştir. Türkiye’nin Avrupa’da rekabet ettiği en büyük sektör tekstil sektörüdür. Avrupa’daki pek çok firma, ürünlerinin fason dikimini Türkiye’de yaptırmaktadır. Markalaşmadan yapılan bu işlerle kalkınmak mümkün değildir. Gelişmek için tekstil sanayindeki büyük potansiyeli artırmak ve dünya piyasalarında etkili olmak gerekmektedir. Bu da tekstil ürünlerimizin dünyanın farklı giyim arayışındaki talebini karşılamasıyla mümkündür. Bilinçli ve profesyonelce çizilen modellerden üretilen giysiler, halkın beğenisini kazanarak olumlu pazarlar bulabilir. Bu beğenin gerçekleşmesi için de üretime çizgileriyle katılan moda resminin, kurallara uygun hazırlanması ve gelişmiş bir zevk ile sergilenmesi gerekmektedir. Ürünlerin tasarımları orijinal, kalıpları standartlara uygun ve kusursuz olmalıdır.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Öğrenme faaliyetinde öğrenmiş olduğunuz bilgiler doğrultusunda aşağıdaki cümleleri doğru veya yanlış şeklinde cevaplandırınız.

ÖLÇME SORULARI

- Teknik çizim silueti gerçek insan vücudu oranlarına uygundur. Siluetin boyu başın 8 katıdır.
- Nokta yada bir işaret koyarak başlayan çizgi, hareket eden noktanın yüzeydeki izidir.
- Çizginin şekillendirme ve anlatım gücü noktadan daha zayıftır.
- Eğik olarak çizilen çizgiler yükselme, eğik olarak düşen çizgiler düşme hareketini anlatırlar.
- Enine çizgiler kişiyi kilolu, boyuna çizgiler ise uzun ve zayıf gösterir. Verev çizgiler, gözü çizginin başlangıç ve bitimine çeker.
- Işığın cisimlere çarptıktan sonra yansiyarak görme duyumuzda bıraktığı etkiye renk denir.
- Işımların göze gelmesi psikolojik bir olgudur.
- Ara renkler: kırmızı, mavi, sarıdır.
- Sarı rengin tamamlayıcı rengi yeşildir.
- Kırmızı: Mücadele ve canlılığın timsalidir. Heyecan verir. Samimiyet ve hoşlanma duygusu doğurur. Nefse hakimiyeti ve idari kontrolü kaybettiren bir renktir.
- Beyaz: Temiz ve saflık hissi uyandırır. Ferahlık verir.
- Sert dokulu cisimler insanda sakin, rahat bir etki bırakır. Yumuşak dokulu cisimler ise dinamik, canlı, güçlü, kararlı, heyecanlı bir etki bırakır.
- Siluete tüm parçaların uygunluk belirlenerek birbirine olan oranına uyum denir.
- Simetrik denge kesin, kararlı-oturmuş, bir kompozisyon oluşturur.
- Avangarde tasarımda kumaş, dikim, süsleme ve model özelliği kalite olarak yüksek giysiler üretilir.

DEĞERLENDİRME

Yaptığınız değerlendirme sonucunda eksikleriniz varsa öğrenme faaliyetinde ilgili konuya geri dönerek konuyu tekrarlayınız.

ÖĞRENME FAALİYETİ-2

AMAÇ

Bu faaliyette kazandırılacak bilgi ve beceriler doğrultusunda, uygun ortam sağlandığında insan figüründe ölçü ve oranları dikkate alarak artistik çizim yapabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Çeşitli duruşlardaki insan figürü çizimlerini araştırınız, bulduğunuz örnekleri arkadaşlarınızla paylaşınız.

2. 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.

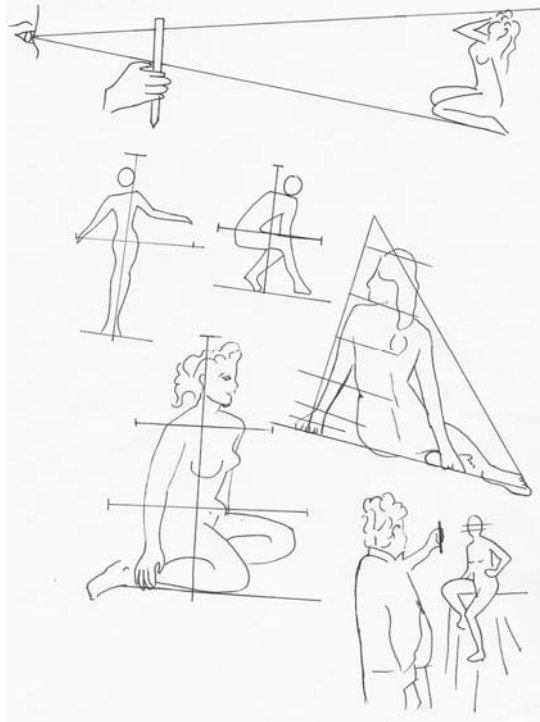
İnsan figürünün orantılarını saptamak için elimizde üç kanon bulunmaktadır.

- 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.

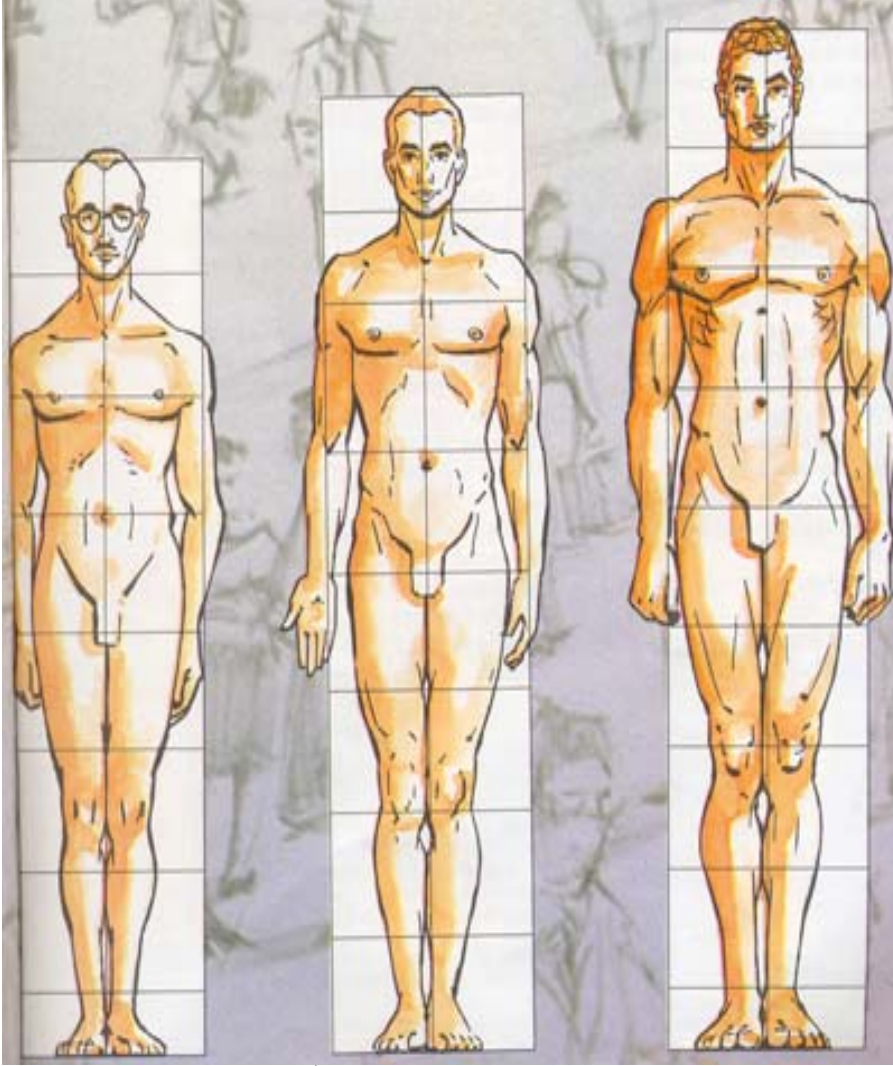
- Kahraman figürleri için sekiz buçuk başlık kanon yada dokuz başlık kanon: Destanlara konu olmuş kahraman figürleri ve moda figürleri çiziminde kullanılır. Vücudu ve uzun bacakları ile karşılaştırıldıklarında bu figürün başı küçüktür.

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

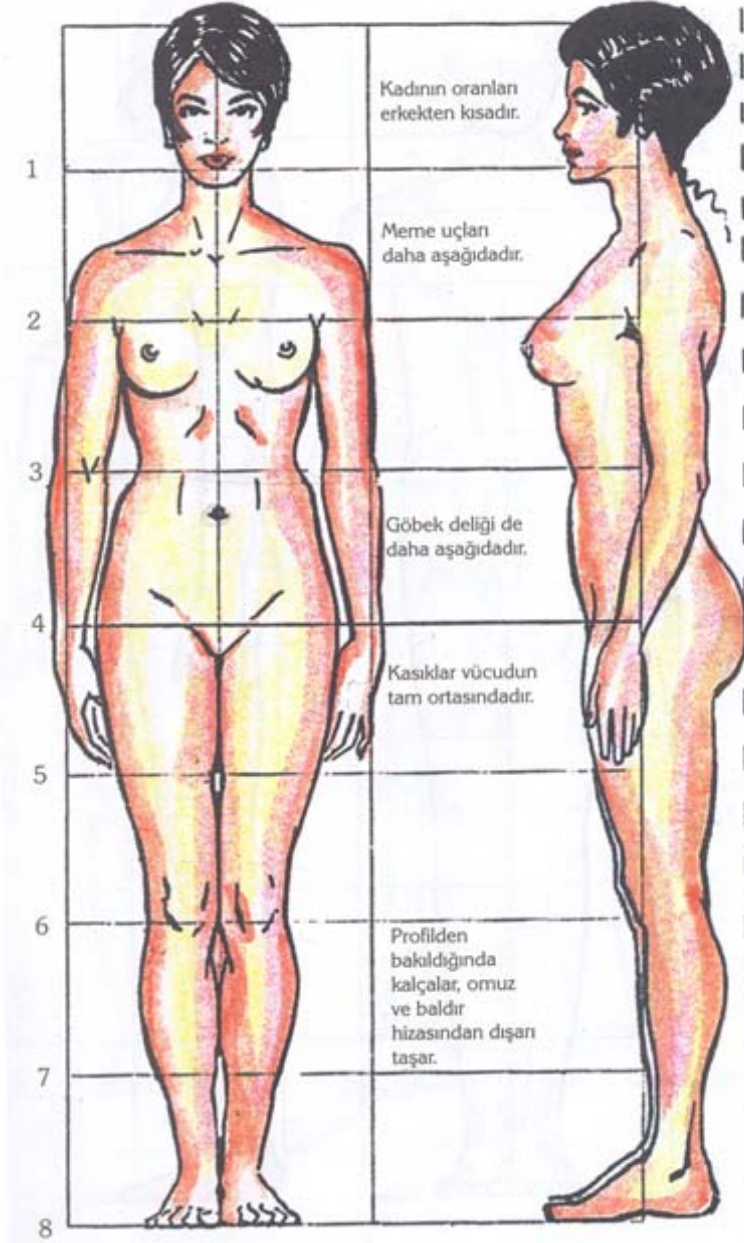
Sekizli dağılım kuralı:

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.

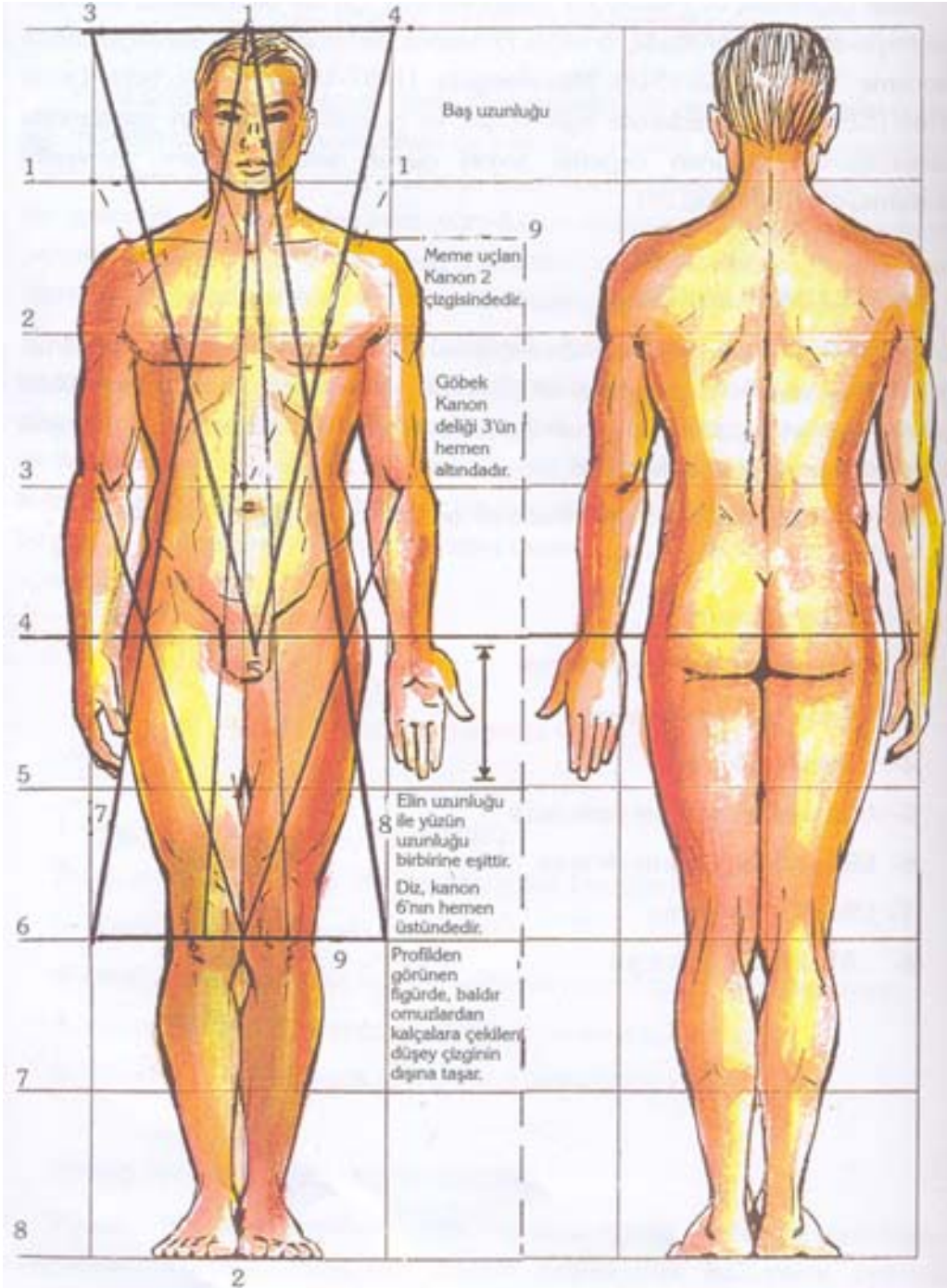
Baş, boyun, göğüs, kasık, karın insan vücudunun temel yapısını oluşturur. Sekizlik dağılım kuralı şöyledir:

- 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

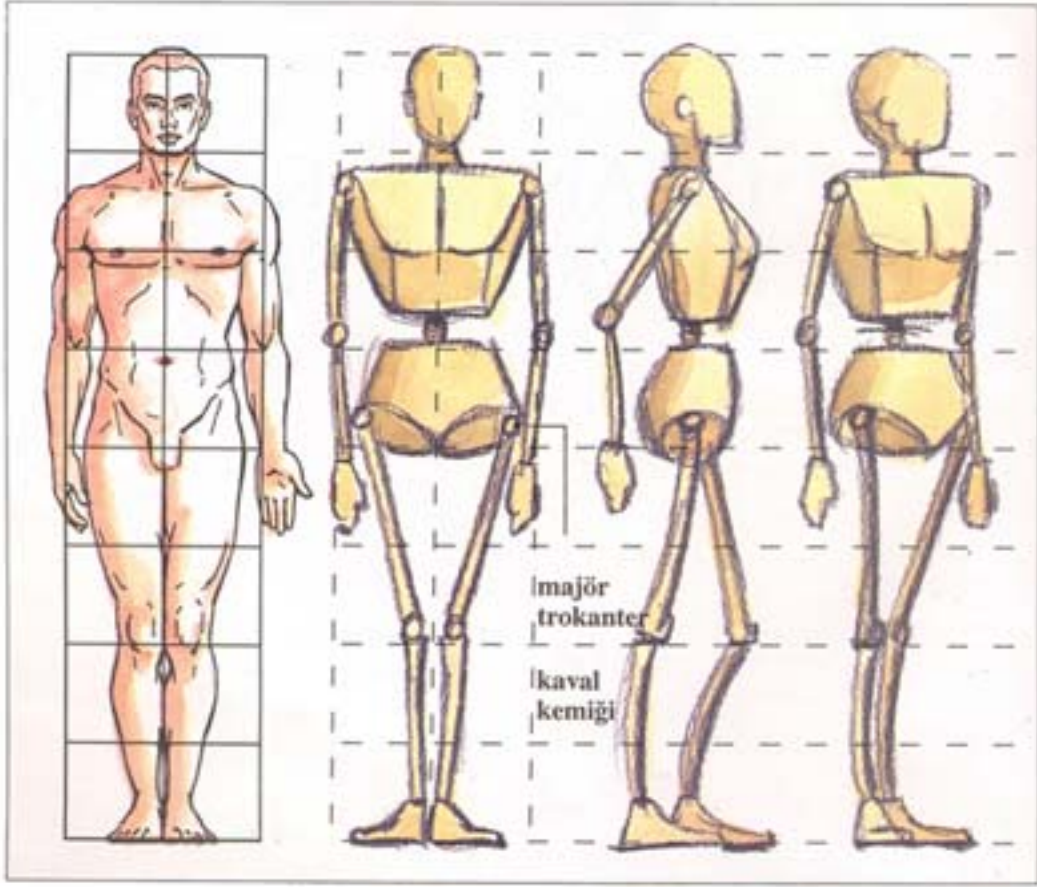


Şekil 2.4: Erkek figürünün kanonlara ayrılması

2.2. İnsan Figürü Çizimleri

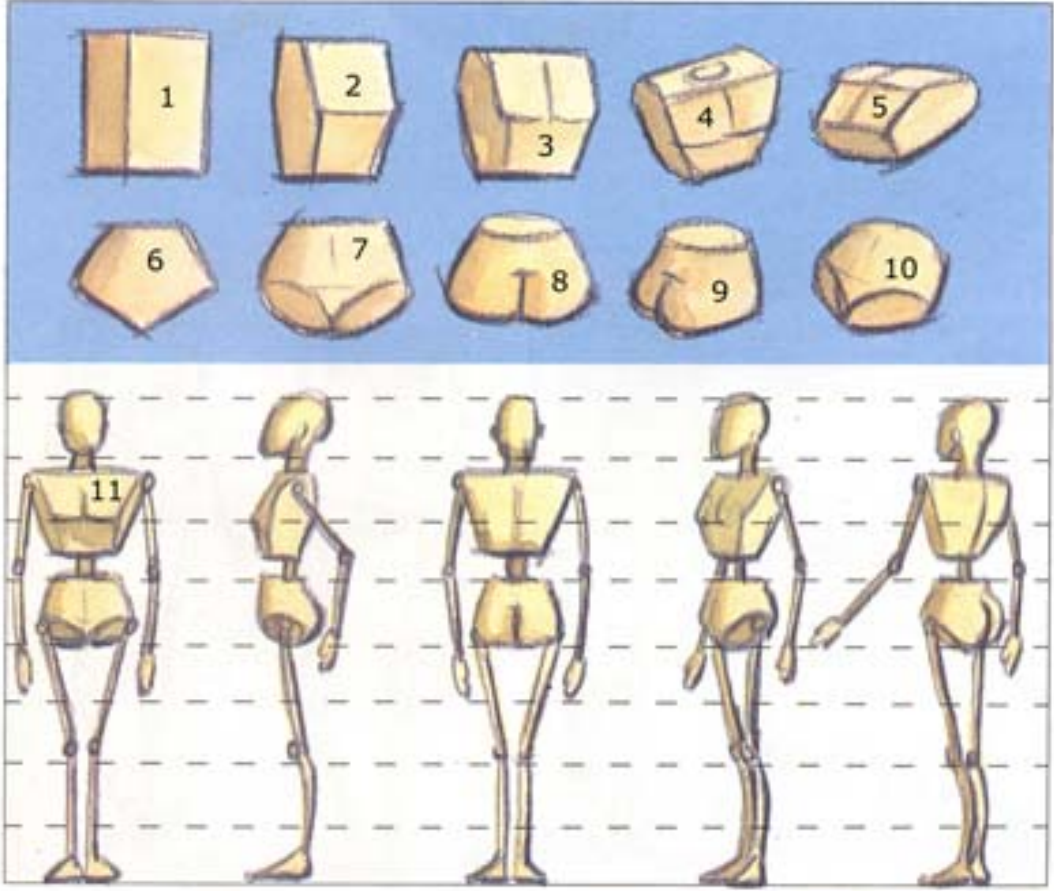
UYGULAMA FAALİYETİ-1

İşlem Basamakları	Öneriler
Çalışma masası üzerine eşyalarınızı düzenli bir şekilde yerleştiriniz.	Atölye önlüğü giyiniz. Temiz ve düzenli çalışınız.
Canlı modele bakarak ön ve arka duruşlar için cetvelinizi kullanarak aks ve kanonları çiziniz.(Şekil-2/5)	Figür çizimi yaparken ölçü, oran ve duruşlara dikkat ediniz. Yüksekliği 8 kanon, genişliği 2 kanon olacak şekilde ayarlayınız.
Başı 1/8'lik kanonun içine çiziniz.	Başı çizerken gözleri, burun, ağız ve saçları çizmeyiniz.
Göğüs kafesini modelin duruşuna göre çiziniz.	Göğüs kafesini çalışırken şekil-2/6'daki 1,2,3,4,5 numaralı parçaları bir kağıtta çalışınız. Sonra modelin duruşuna göre göğüs kafesini çiziniz.
Karın alanını modelin duruşuna göre çiziniz.	Karın öbür parçalardan ayrı, kendi başına havada duran bir parça olarak düşünmeye çalışınız. Şekil.2.6'daki 6,7,8,9,10 numaralı parçaları bir kağıtta çalışınız. Daha sonra modelin duruşuna göre karın çiziniz.
Kolları ve bacakları modelin duruşuna göre çiziniz.	Kol ve bacak çizimi için şekil 2.6'ya bakınız.
Elleri ve ayakları modelin duruşuna göre çiziniz.	El ve ayak çizimi için şekil 2.6'ya bakınız.



Şekil 2.5: Ana hatlarıyla insan figürü

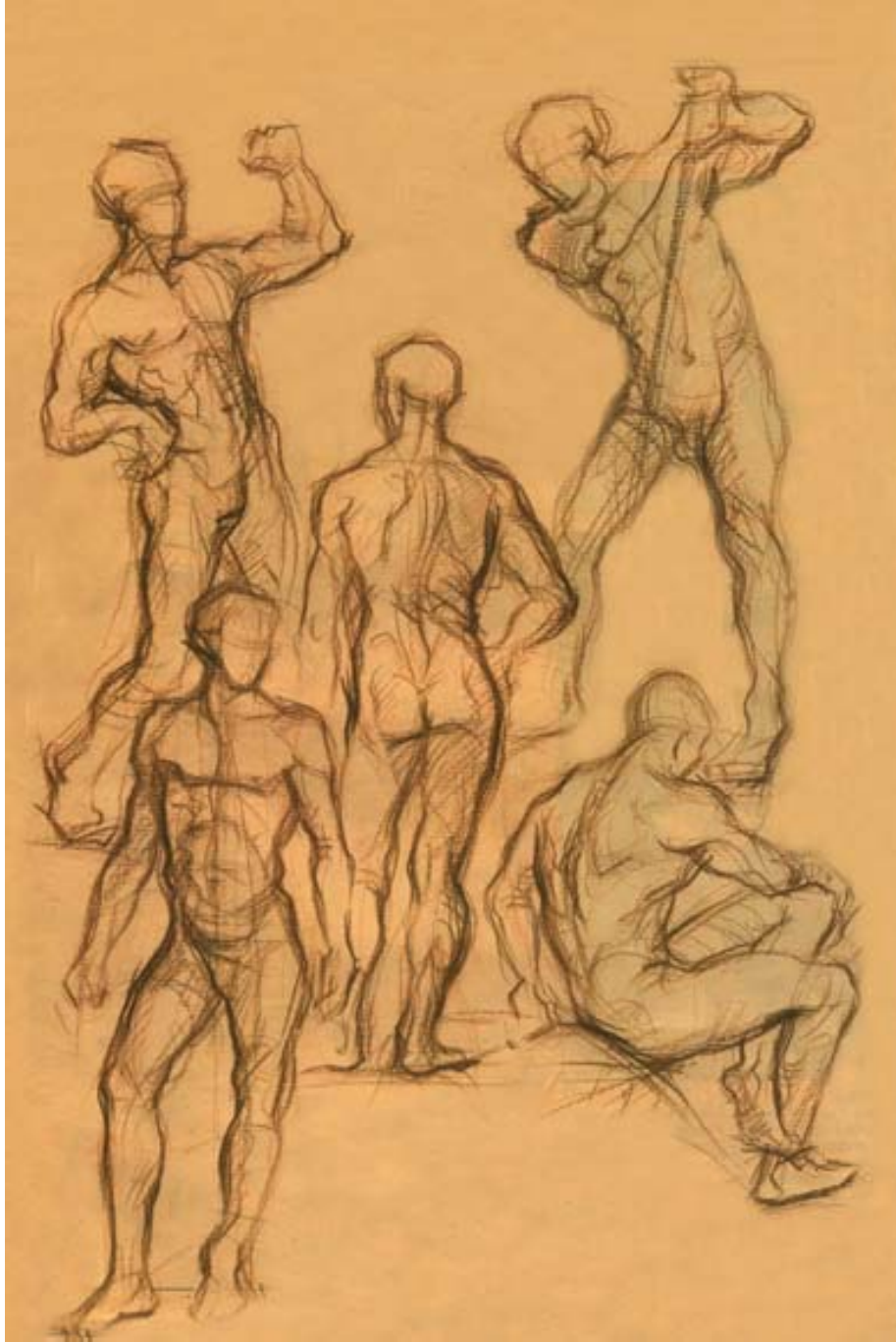
Yukarıdaki şekilde insan figürünün parçalara bölünmüş ve basitleştirilmiş bir modeli önden, profilden ve hafif yandan görülmektedir. Orantılar ve ölçülerde yükseklik 8 kanon, genişlik 2 kanon olarak hesaplanmıştır.



Şekil 2.6: Ana hatlarıyla insan figürü



Şekil 2.7: Kadın figürü çizimleri



Şekil 2.8: Erkek figürü çizimleri

2.3. Hazır Siluet Üzerine Artistik Giysi Çizimleri

İsmarlama ya da hazır giyim için model çizerken modelin tüm öğeleri doğru olarak yerleştirilmelidir. Yaka, cep kemer, kup vb. model ayrıntılarının modele uygun olarak çizilmesi gerekir.

Giysi modelini moda figürüne giydirme işleminde göz önünde bulundurulacak özellikler şunlardır:

- Çizilen moda figürünün ön-arka ortası işaretlenmelidir.
- Giysi modeli önden açık ise üst üste kapanma payı göz önünde bulundurulmalıdır. (Kadın giysilerinde sağ-sola, erkek giysilerinde ise sol-sağa kapanır)
- İlik ile kapanma çizgisi arası, bir düğme büyüklüğündedir.
- Kuplar ve pensler ince uçlu kalem, rapido ya da fırçayla çok ince ve net olarak çizilmelidir.
- Yakanın, boyun çevresini saracak şekilde paralel çizilmesine özen gösterilmelidir.
- Yaka, cep, kol kapağı gibi gerekli yerlerde üstten çekilen makine dikişleri ince uçlu kalem, rapido ya da fırçayla, asıl biçimden daha hafif çizilmeli veya noktalarla belirtilmelidir.
- Bel ve etek ucu çizgisinin, figürün hareket yönüne göre birbirlerine paralel olarak çizilmesine özen gösterilmelidir.
- Kruvaze kapamada düğmelerin ilki işlevsel, diğeri modeli tanımlayıcı olarak iliksiz çizilmelidir.

UYGULAMA FAALİYETİ-2

İşlem Basamakları	Öneriler
Model özelliğine uygun silueti seçiniz. (Şekil.2.10)	Model arkada düşünülüyorsa arkayı, önde düşünülüyorsa önu gösteren siluet seçiniz.
Giysi kalınlığını dikkate alarak çizime başlayınız.(Şekil.2.10)	Siluetin dışından çiziniz.
Tüm ayrıntıları (Cep, kup, düğme, süsleme) çiziniz.(Şekil.2.10)	Giysinin en çarpıcı özelliklerini vurgulayınız. Özellikle istenilen imajı abartarak çiziniz.



Moda resimcisi iyi bir görüşe ve kalıp hazırlama yeteneğine sahip olmalıdır.



Şekil 2.9: Siluete giysiye giydirmeye işlemleri

2.4. Çizimleri Renklendirme

Çizgi ve renk, moda resminin iki önemli ögesidir. Bir modacı için hazırlayacağı giysinin modeli ne denli önemli ise, kullanacağı kumaşın ve aksesuarın rengi de o denli önemlidir. Bugünün moda dünyasında, çizgiler gibi renkler de kısa sürede değişmektedir.

Kişinin renk seçme beğenisi renk eğitimi ile geliştirilir. Bazı kişilerdeki renk beğenisinin doğal olduğu da inkâr edilemez. Eski Türk işlemlerinde renk uyumu Anadolu kadınının doğal renk beğenisini ortaya koymaktadır.

Bilinçli ve güzel bir giyim, saç, ten rengi, yaş ve tipe uygun kumaş seçimi yapabilmek için, renk bilgisine ihtiyaç duyulmaktadır. Düşünmeden kullanılan renkler bazen kişiyi güç durumlara düşürebilir. Kişinin bilinçli renk seçimi yapabilmesi, daha da ötesi vücudunda saklamak ya da belirtmek istediği özellikleri gösterebilmesi için bazı renk kurallarını iyi bilmesi gerekir.

Koyu renk ve küçük desenli kumaşlar kişiyi zayıf, açık renk ve iri desenli kumaşlar ise kişiyi kilolu gösterir.

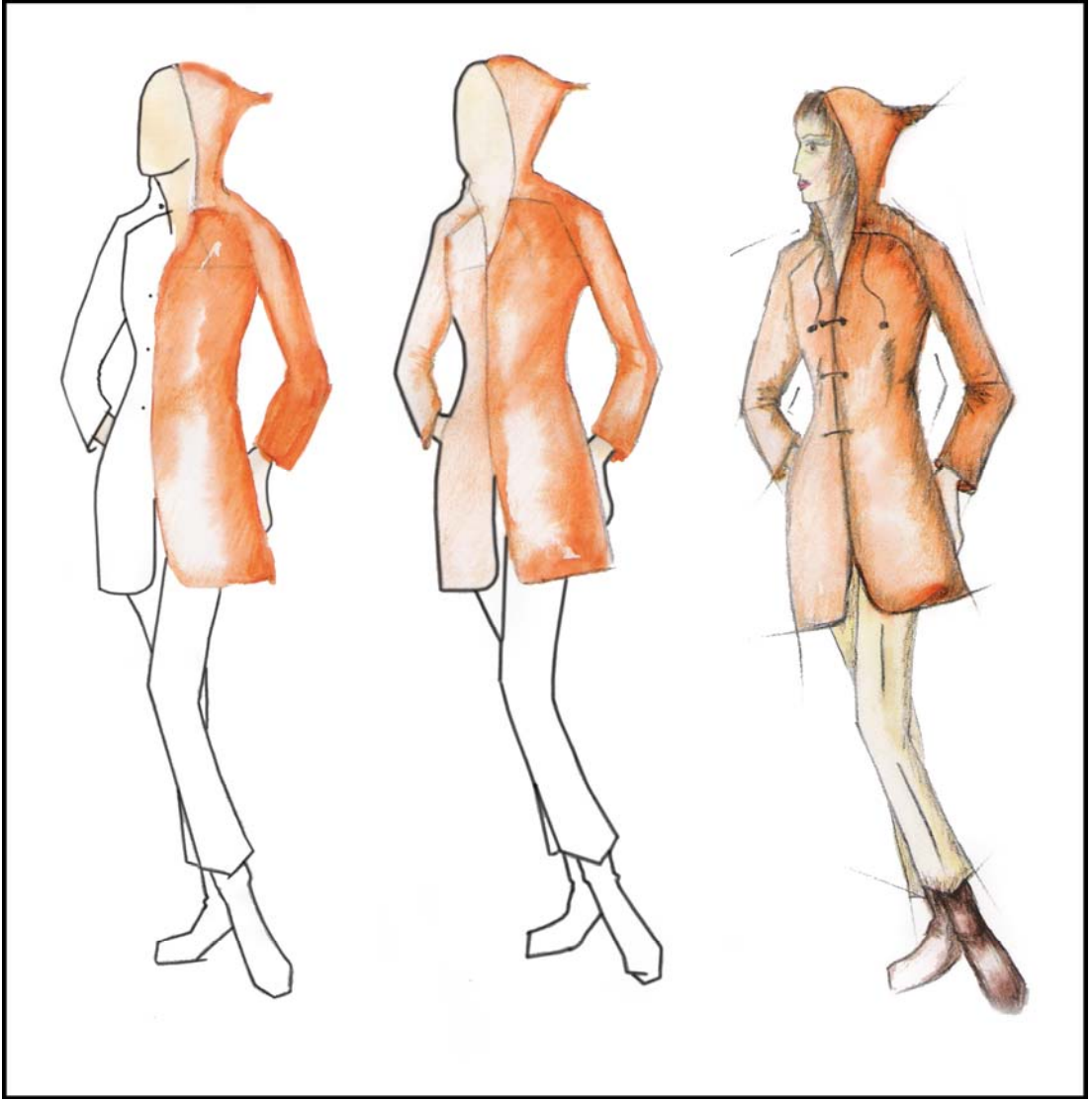
Çoğu kez hiçbir kural tanımayan moda, bazen renk kurallarına da karşı koyar. Modanın akışı içinde, önceleri çarpıcı etkide bulduğumuz bir rengi moda olunca çekinmeden kullandığımız olur.

Artistik giysi çalışmalarında o yılın moda eğilimleri olan renkler göz önünde bulundurularak çizimler renklendirilmelidir. Renk karşıtlığına dikkat edilmelidir. Yapılan çalışmanın hangi yaş gurubuna hitap ettiği, vücut özelliği, mevsimi ve nerede giyileceği renk seçiminde dikkate alınmalıdır.

UYGULAMA FAALİYETİ-3

Çizimleri Renklendirme

İşlem Basamakları	Öneriler
Malzemelerinizi resim masasına düzenli bir şekilde yerleştiriniz.	Atölye önlüğünüzü giyiniz.
Resim kağıdına çizilen silüetin üzerine giysiyi giydiniz.	Resim kâğıdını kirletmemeye dikkat ediniz. Temiz ve düzenli çalışınız.
Modelin kumaş özelliğine göre renklendirme tekniğini seçiniz.	Şifon, organze, tül vb. kumaşlar için sulu boya; deri, saten vb. kumaşlar için guaj boya; yünlü ve süet kumaşlar için kuru boya; kaşe, kaşmir gibi kalın kumaşlar için pastel boya tekniğini kullanabilirsiniz.
Renklendirme işlemine giysinin üst kısmından başlayınız.	
Giysinin ayrıntılarını vurgulayarak boyama işlemi yapınız.	
Giysinin dış hatlarının vurgulayacak şekilde konturlarını çizin.	



Şekil 2.10: Artistik çizim renklendirme aşamaları



Şekil 2.11: Renklendirilmiş artistik çizim örneği



Şekil 2.12: Renklendirilmiş artistik çizim örneği



Şekil 2.13: Renklendirilmiş artistik çizim örneği



Şekil 2.14: Renklendirilmiş artistik çizim örneği



Şekil 2.15: Renklendirilmiş artistik çizim örneği

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Öğrenme faaliyetinde öğrenmiş olduğunuz bilgiler doğrultusunda aşağıdaki cümleleri doğru veya yanlış şeklinde cevaplandırınız.

ÖLÇME SORULARI

1. () İdeal sayılan figürler sekiz başlık kanondan oluşur.
2. () Vücut; en, boy, derinlik olmak üzere 3 boyutludur.
3. () Moda figürleri 7,5 başlı kanondan oluşur.
4. () Artistik çizimde model hareketli bir silüet üzerinde düşünülmelidir.
5. () Artistik çizim yapan tasarımcının kalıp bilgisine sahip olması gerekmektedir.

DEĞERLENDİRME

Yaptığınız değerlendirme sonucunda cevaplarınızda hatalar varsa öğrenme faaliyetine geri dönerek ilgili konuyu tekrar ediniz.

KONTROL LİSTESİ

Uygulama faaliyetinde yaptığınız çalışmayı kendiniz Kontrol Listesinde yer alan değerlendirme kriterlerine göre değerlendiriniz. Ya da yaptığınız çalışmayı bir arkadaşınızla değiştirerek Kontrol Listesinde yer alan değerlendirme kriterlerine göre değerlendirilmesini sağlayınız.

DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ		Evet	Hayır
1.	Modelinize uygun silueti resim kâğıdına doğru olarak geçirdiniz mi?		
2.	Siluetin üzerine artistik giysi çizim işlemlerini doğru yaptınız mı?		
3.	Model ayrıntılarını çizdiniz mi?		
4.	Çiziminizde bütünlük var mı?		
5.	Çizimi renklendirmek için günün moda trendleri olan renkleri seçtiniz mi?		
6.	Renklendirme işlemlerini yaparken ışık gölgeye dikkat ettiniz mi?		
7.	Renklendirme işlemi yaparken kumaş dokusuna dikkat ettiniz mi?		
8.	Renklendirme işlemi yaparken vurgulamak istediğiniz özellikleri vurguladınız mı?		
9.	Temiz ve düzenli çalıştınız mı?		
10.	Verilen sürede çiziminizi bitirdiniz mi?		

DEĞERLENDİRME

Yaptığınız değerlendirme sonucunda eksikleriniz varsa öğrenme faaliyetine geri dönerek ilgili konuyu tekrar ediniz.

MODÜL DEĞERLENDİRME

Soru: Asimetrik bir elbise modeli belirleyerek artistik çizim silüetine giydiriniz. Seçtiğiniz kumaşın özelliğine uygun olarak renklendiriniz.

KONTROL LİSTESİ

Uygulama faaliyetinde yaptığınız çalışmayı kendiniz Kontrol Listesinde yer alan değerlendirme kriterlerine göre değerlendiriniz. Ya da yaptığınız çalışmayı bir arkadaşınızla değiştirerek Kontrol Listesinde yer alan değerlendirme kriterlerine göre değerlendirilmesini sağlayınız.

DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ		Evet	Hayır
1.	Modeli belirlediniz mi?		
2.	Modelinize uygun silueti resim kağıdına doğru olarak geçirdiniz mi?		
3.	Silüete elbise modelini artistik çizim tekniğine uygun olarak giydirdiniz mi?		
4.	Model ayrıntılarını çizdiniz mi?		
5.	Çizimi renklendirmek için günün moda trendleri olan renkleri seçtiniz mi?		
6.	Renklendirme işlemlerini yaparken ışık gölgeye dikkat ettiniz mi?		
7.	Renklendirme işlemi yaparken kumaş dokusuna dikkat ettiniz mi?		
8.	Renklendirme işlemi yaparken vurgulamak istediğiniz özellikleri vurguladınız mı?		
9.	Temiz ve düzenli çalıştınız mı?		
10.	Verilen sürede çiziminizi bitirdiniz mi?		

DEĞERLENDİRME

Yaptığınız değerlendirme sonucunda eksikleriniz varsa modüle geri dönerek ilgili konuyu tekrar ediniz. Modülü başarı ile tamamladıysanız öğretmeninizle iletişim kurunuz.

CEVAP ANAHTARI

ÖĞRENME FAALİYETİ-1 CEVAP ANAHTARI

1.	Doğru
2.	Doğru
3.	Yanlış
4.	Doğru
5.	Doğru
6.	Doğru
7.	Doğru
8.	Yanlış
9.	Yanlış
10.	Doğru
11.	Doğru
12.	Yanlış
13.	Doğru
14.	Doğru
15.	Doğru

ÖĞRENME FAALİYETİ-2 CEVAP ANAHTARI

1.	Doğru
2.	Doğru
3.	Yanlış
4.	Doğru
5.	Yanlış

KAYNAKÇA

- BAŞ Naciye, **Moda İllüstrasyonu Stilizasyon**, Ya-Pa Yayın Pazarlama, İstanbul, 2004
- Çağaloğlu Anadolu Moda Tasarımı Meslek Lisesi, Öğrenci Artistik Resim Çalışmaları
- ÇAKAR Gülşen Erenler, KİŞOĞLU Sevil, BAYRAKTAR Fatma, **Temel Tasarım Bilgisi**, Ya-Pa Yayın Pazarlama, İstanbul, 2003
- Desen Dersi Ders Notları
- ERTEN Belgin, TUĞ Melahat, Emine KIRIŞ, Turan **Moda Tasarımı Hizmet İçi Eğitim Kursu Ders Notları**, Ankara, 2000
- IŞINGÜR Mümtaz, ETİ Erol, ASLIER Mustafa, **Resim 1 Temel Sanat Eğitimi Resim Teknikleri Grafik Resim**, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara, 1986
- KOMŞUOĞLU Şükran, İMER Arsal, SEÇKİNÖZ Mine, ALPARSLAN Sabiha, ETİKE Serap, **Resim 2 Moda Resmi ve Giyim Tarihi**, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara, 1986
- **Laleli Dergisi** Sayı 13 Lasiat Yayın Organı, İstanbul, 2001
- ODABAŞI Hatice Aslan, **Grafikte Temel Tasarım**, Cem Ofset Matbaacılık, İstanbul, 1996
- PARRAMÓN José M., **İnsan Figürü Çizimi**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1994
- PARRAMÓN José M., **Çizim ve Resim Sanatı**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1995
- PEKTAŞ Hafize, **Mesleki Moda Resmi**, Konya, 1995
- TUĞ Melahat, **Teknik Çizim Siliüeti**
- <http://www.fotografya.gen.tr> (Tülay Çelek Kompozisyon)
- <http://www.kameraarkasi.org>
- <http://www.kadikoyoffice1.com>
- <http://www.mimax.com>
- <http://www.hobbywelt.biz>
- <http://www.artbarftlauderface.com>
- <http://www.phirebrush.com>
- <http://www.fashiondesigncenter.com>
- <http://www.fabricattic.com>
- <http://www.portrait-artist.org>
- <http://www.tr3d.com>
- <http://www.epson.com.tr>