





**MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ**  
**GRAFİK VE FOTOĞRAF ALANI**

# **DESEN UYGULAMALARI**

## **11-12**

**DERS MATERYALİ**

### **YAZARLAR**

Aynur CEYLAN

Keziban İŞENGER

Mehmet Emin OKAY

Nagihan KOVAN

Neslihan HİTAY

Suna AYDIN



MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI .....: 9877  
YARDIMCI VE KAYNAK KİTAPLAR DİZİSİ .....: 3329

Her hakkı saklıdır ve Millî Eğitim Bakanlığına aittir. Ders materyalinin metin, soru ve şekilleri kısmen de olsa hiçbir surette alınıp yayımlanamaz.

## **HAZIRLAYANLAR**

### **Dil Uzmanı**

Berna NALBANTLAR

Alpaslan KURT

Gülhan ÇİĞDEM

### **Program Geliştirme Uzmanı**

Seçkin Seçil BAŞARAN

### **Rehberlik Uzmanı**

Gülşen YALIN

### **Ölçme ve Değerlendirme Uzmanı**

Filiz İSNAÇ

### **Grafik Tasarım Uzmanı**

Ayça COŞKUN

**ISBN: 978-975-11-8896-0**

Millî Eğitim Bakanlığınının 24.12.2020 gün ve 18433886 sayılı oluru ile Meslekî ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğünce ders materyali olarak hazırlanmıştır.



## İSTİKLÂL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;  
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.  
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;  
O benimdir, o benim milletimindir ancak.

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilâl!  
Kahraman ırkıma bir gül! Ne bu şiddet, bu celâl?  
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helâl.  
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl.

Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım.  
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!  
Kükremiş sel gibiyim, bendimi çiğner, aşarım.  
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.

Garbın âfâkını sarmışsa çelik zırhlı duvar,  
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.  
Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imanı boğar,  
Medeniyet dediğin tek dişi kalmış canavar?

Arkadaş, yurduma alçakları uğratma sakın;  
Siper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.  
Doğacaktır sana va'dettiği günler Hakk'ın;  
Kim bilir, belki yarın, belki yarından da yakın.

Bastığın yerleri toprak diyerek geçme, tanı:  
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.  
Sen şehit oğlusun, incitme, yazıktır, atanı:  
Verme, dünyaları alsan da bu cennet vatanı.

Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki feda?  
Şüheda fışkıracak toprağı sıksan, şüheda!  
Cânı, cânânı, bütün varımı alsın da Huda,  
Etmesin tek vatanımdan beni dünyada cüda.

Ruhumun senden İlahî, şudur ancak emeli:  
Değmesin mabedimin göğsüne nâmahrem eli.  
Bu ezanlar -ki şehadetleri dinin temeli-  
Ebedî yurdumun üstünde benim inlemeli.

O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım,  
Her cerâhamdan İlahî, boşanıp kanlı yaşım,  
Fışkırır ruh-ı mücerret gibi yerden na'sım;  
O zaman yükselerek arşa değer belki başım.

Dalgalan sen de şafaklar gibi ey şanlı hilâl!  
Olsun artık dökülen kanlarımın hepsi helâl.  
Ebediyyen sana yok, ırkıma yok izmihlâl;  
Hakkıdır hür yaşamış bayrağımın hürriyyet;  
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl!

**Mehmet Âkif Ersoy**

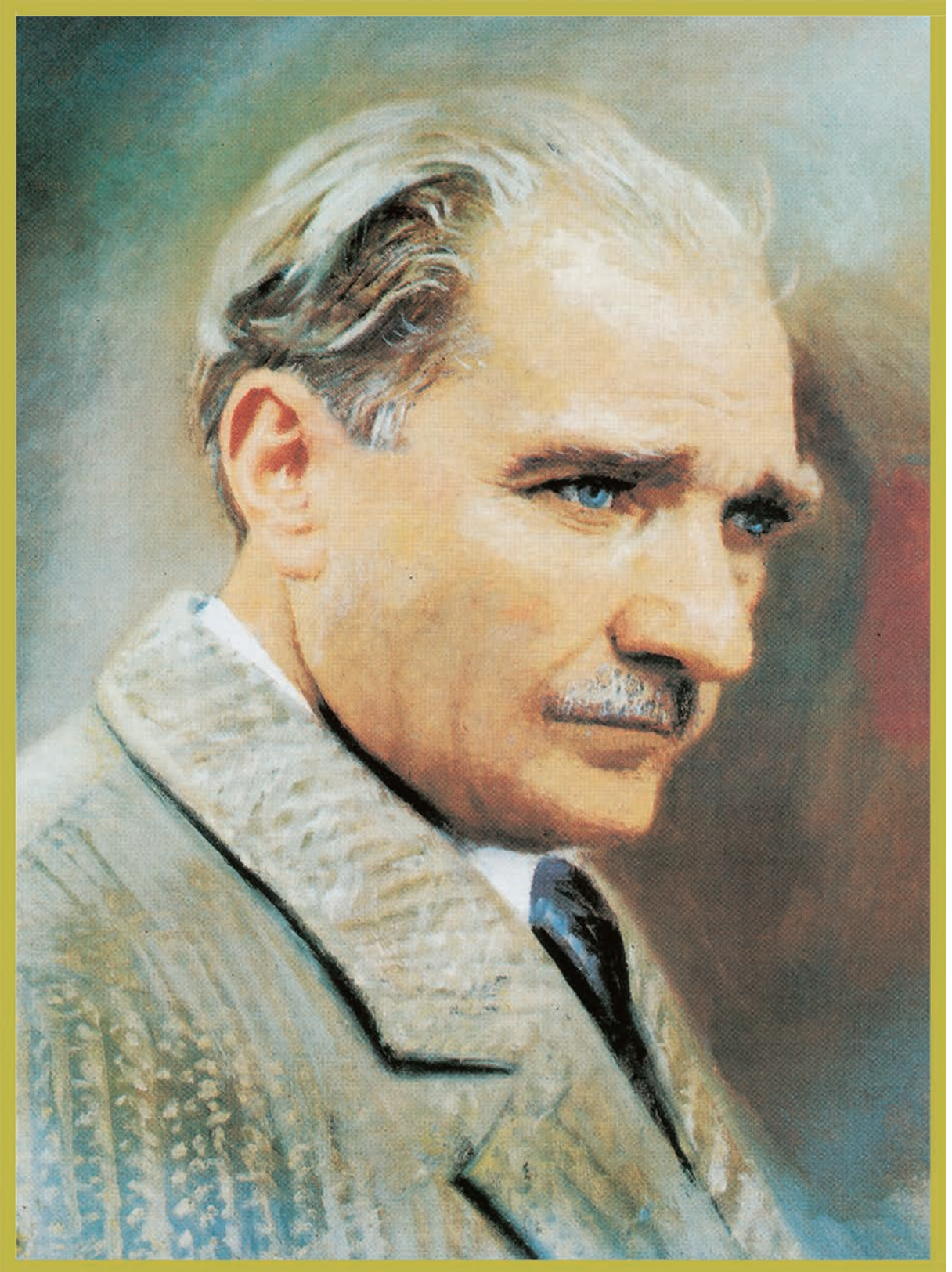
## GENÇLİĞE HİTABE

Ey Türk gençliği! Birinci vazifen, Türk istiklâlini, Türk Cumhuriyetini, ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir.

Mevcudiyetinin ve istikbalinin yegâne temeli budur. Bu temel, senin en kıymetli hazinendir. İstikbalde dahi, seni bu hazineden mahrum etmek isteyecek dâhilî ve hâricî bedhahların olacaktır. Bir gün, istiklâl ve cumhuriyeti müdafaa mecburiyetine düşersen, vazifeye atılmak için, içinde bulunacağın vaziyetin imkân ve şeraitini düşünmeyeceksin! Bu imkân ve şerait, çok namüsaid bir mahiyette tezahür edebilir. İstiklâl ve cumhuriyetine kastedecek düşmanlar, bütün dünyada emsali görülmemiş bir galibiyetin mümessili olabilirler. Cebren ve hile ile aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olabilir. Bütün bu şeraitten daha elîm ve daha vahim olmak üzere, memleketin dâhilinde iktidara sahip olanlar gaflet ve dalâlet ve hattâ hıyanet içinde bulunabilirler. Hattâ bu iktidar sahipleri şahsî menfaatlerini, müstevlîlerin siyasî emelleriyle tevhit edebilirler. Millet, fakr u zaruret içinde harap ve bîtap düşmüş olabilir.

Ey Türk istikbalinin evlâdı! İşte, bu ahval ve şerait içinde dahi vazifen, Türk istiklâl ve cumhuriyetini kurtarmaktır. Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur.

Mustafa Kemal Atatürk



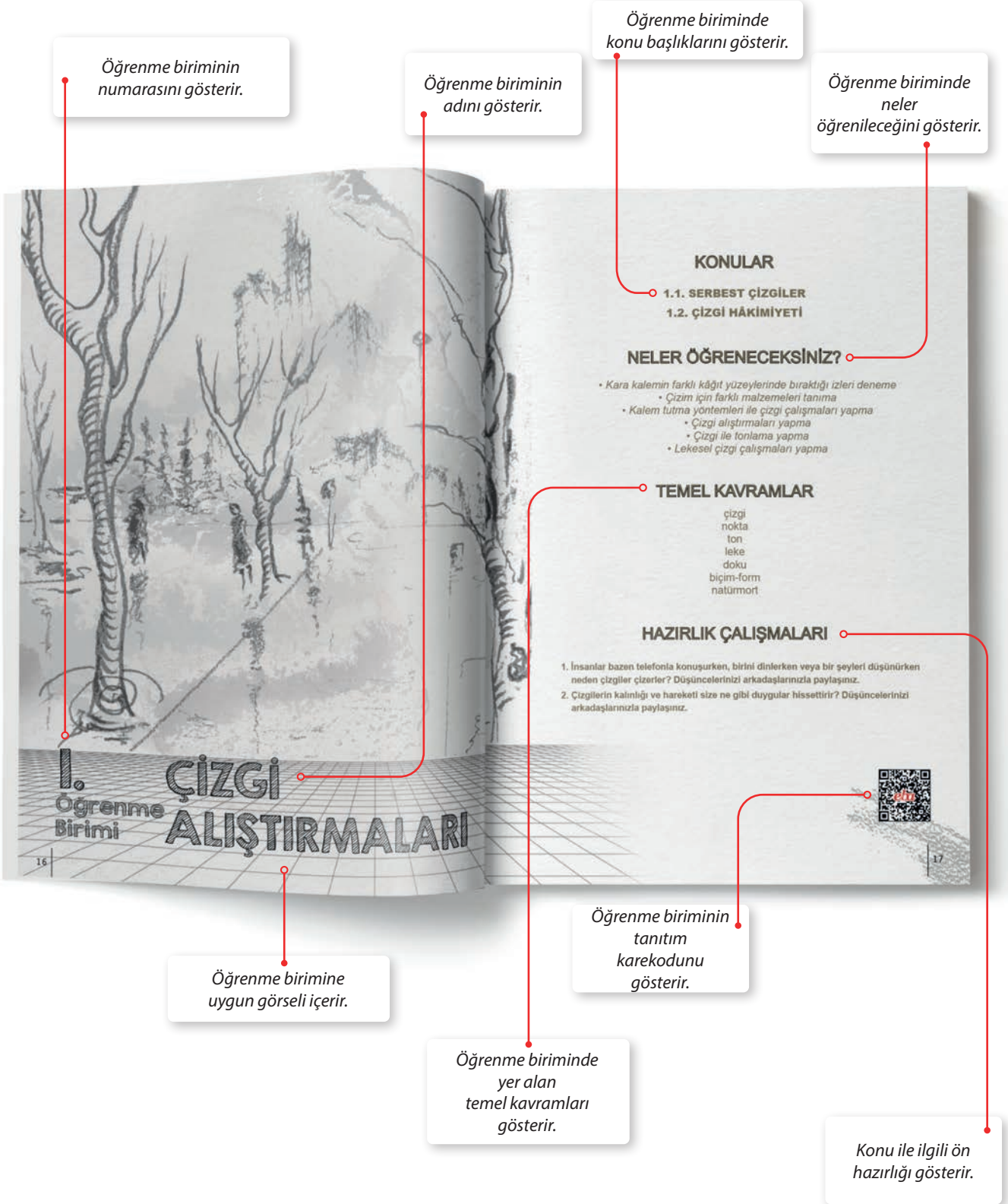
MUSTAFA KEMAL ATATÜRK



DERS MATERYALİNİN TANITIMI .....	11
<b>1. ÖĞRENME BİRİMİ ÇİZGİ ALIŞTIRMALARI .....</b>	<b>16</b>
1.1. SERBEST ÇİZGİLER .....	18
1.1.1. Çizgi .....	18
1.1.2. Çizginin Özellikleri .....	19
1.1.3. Çizgi Çeşitleri .....	20
1.1.4. Çizgilerin Anlamları .....	20
1.1.5. Çizimde Kullanılan Araç ve Gereç .....	22
1.1.6. Kalem Tutuşları .....	25
1.1.7. Çizgi Alıştırmaları .....	28
1.1.8. Tonlama ile İlgili Kavramlar .....	31
1.2. ÇİZGİ HÂKİMİYETİ .....	35
1.2.1. Çizgisel Örnekler .....	36
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	42
<b>2. ÖĞRENME BİRİMİ: GEOMETRİK FORM VE NESNE ÇİZİMLERİ .....</b>	<b>44</b>
2.1. TEMEL GEOMETRİK ŞEKİLLER .....	46
2.1.1. Temel Geometrik Şekil ve Form Çizimleri .....	47
2.1.2. Işık Gölge Değerleri ve Tonlama .....	54
2.1.3. Nokta, Çizgi ve Leke ile Hacimlendirme .....	56
2.2. NESNE ÇİZİMLERİ .....	62
2.2.1. Geometrik Formlardan Yararlanarak Nesne Çizimleri .....	62
2.2.2. Nesne Üzerinde Kara Kalem İle Etüt Uygulamaları .....	66
2.2.3. Renkli Etüt Uygulamaları .....	70
2.3. NATÜRMORT KOMPOZİSYONLAR .....	79
2.3.1. Natürmortta Ölçü Alma ve Çizim Yöntemi .....	79
2.3.2. Natürmortta Kompozisyon .....	81
2.3.3. Natürmortta Farklı Hacimlendirme Yöntemleri .....	82
2.3.4. Natürmort Kompozisyonlarında Renkli Uygulamalar .....	85
2.3.5. Natürmort Uygulamaları .....	87
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	96

<b>3. ÖĞRENME BİRİMİ: İNSAN VE HAYVAN FIGÜRÜ</b> .....	<b>98</b>
3.1. İNSAN FIGÜRÜ .....	103
3.1.1. İnsan Figürü İle İlgili Kavramlar .....	103
3.1.2. Geometrik Formlar İle İnsan Figürü Çizimi .....	108
3.1.3. İnsan Figüründe Oran-Orantı .....	110
3.1.4. Canlı Modelden Çizim .....	116
3.2. İNSAN FIGÜRÜ PARÇALARI .....	121
3.2.1. El Çizimi .....	122
3.2.2. Kol Çizimi .....	124
3.2.3. Ayak Çizimi .....	125
3.2.4. Bacak Çizimi .....	126
3.2.5. Gövde Çizimi .....	127
3.2.6. Baş Çizimi .....	129
3.3. HAREKETLİ FIGÜR ÇİZİMİ .....	135
3.4. HAYVAN FIGÜRÜ ÇİZİMİ .....	141
3.4.1. Hayvan Anatomisi .....	142
3.4.2. Hayvan Figürü Çizimleri .....	143
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME .....	160

<b>4. ÖĞRENME BİRİMİ: İMGESEL TASARIM</b> .....	<b>162</b>
4.1. ÇOKLU FIGÜR ÇİZİMLERİ .....	166
4.1.1. İnsan Figürü Çiziminde Perspektif .....	166
4.1.2. İnsan Figürü Çizimleri .....	168
4.1.3. Çok Figürlü İmgesel Tasarım .....	173
4.2. İÇ VE DIŞ MEKÂNDA FIGÜR .....	178
4.2.1. İç Mekânda İnsan Figürü Çizimi .....	179
4.2.2. Dış Mekânda İnsan Figürü Çizimi .....	182
4.3. İMGESEL KOMPOZİSYON .....	184
4.3.1. Zihinde Canlandırılan Kompozisyon Çizimleri .....	191
4.3.2. İmgesel Kompozisyona Hayvan Figürü Ekleme .....	195
4.3.3. Renkli Kompozisyon Çalışmaları .....	201
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME .....	206
CEVAP ANAHTARI .....	208
KAYNAKÇA .....	209



Uygulama numarasını gösterir.

Uygulama adını gösterir.

Derecelendirme ölçüğünü gösterir.

Uygulamada kullanılacak araç gereci gösterir.

Konuya ilişkin uygulama ve işlem basamaklarını gösterir.

Sayfa numarasını gösterir.

Ölçütlerden alınması gereken toplam puanı gösterir.

GEOMETRİK FORM VE NESNE ÇİZİMLERİ

7. UYGULAMA

UYGULAMA ADI: NATÜRMORT RENKLENDİRME UYGULAMASI

AMAÇ: Natürmort kompozisyonu renkli boyama tekniklerinden uygulamak.

AŞAĞIDAKİ İŞLEM BASAMAKLARINI DİKKATE ALARAK HAZIRLANAN NATÜRMORT KOMPOZİSYONU ÖLÇÜ ALMA YÖNTEMİYLE ÇİZEREK RENKLİ BOYAMA TEKNİKLERİNDEN BİRİNİ UYGULAYINIZ.

**Araç Gereç**

1. Resim kâğıdı
2. Resim kalemleri
3. Resim altlığı
4. Silgi
5. Boya malzemeleri (Guaj boya, sulu boya, pastel, marker kalem, akrilik, yağlı boya ve tekniklere uygun diğer malzemeler)

**İşlem Basamakları**

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz.
2. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak çizim ortamına uygun araç gerecinizi hazırlayınız.
3. Kullanacağınız boya tekniği veya tekniklerine karar veriniz.
4. Kompozisyonu uygun şekilde hazırlayınız.
5. Kullanılacak yüzeye (sulu boya kâğıdı, tuval vb.) göre çalışma ortamınızı oluşturunuz.
6. Ölçü olarak çiziminizi yapınız. Araştırma çizimlerine ve perspektif kurallarına dikkat ediniz. Çizim aşamasında kalemi çok bürümeyiniz.
7. Çizimlerinizi renkli boyama tekniklerinden biri ile hacimlendiriniz.
8. Çalışmalarınızı paspartu ya da çerçeve yaparak arşivleyiniz.
9. Uygulama bitiminde araç gerecinizi toplayınız.
10. Atölyeyi sizden sonraki sınıftan kullanıma hazır olacak şekilde temiz bırakınız.

**DEĞERLENDİRME**

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız 2. Ekte verilen "7. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

88

DESEN UYGULAMALARI

2. EK

1. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ

ÖLÇÜTLER	DERECELER				
	1	2	3	4	5
1. Atölye önlüğünü giydi.					
2. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
3. Kâğıdını, resim tahtası üzerine sabitledi.					
4. Resim kalemlerini uçlarını incelttikten sonra hazırladı.					
5. Çizimi bilek hareketleri ile yaptı.					
6. Çizimi dirsek hareketleri ile yaptı.					
7. Çizimi omuz hareketleri ile yaptı.					
8. Farklı ölçülerde temel geometrik şekillerin çizimini yaptı.					
9. Farklı ölçülerde temel geometrik formların çizimini yaptı.					
10. Uygulama bitiminde araç gerecini topladı.					
11. Atölyeyi kullanımına hazır olacak şekilde arkadaşlarıyla iş bölümü yaparak temizledi.					
<b>Toplam Puan</b>					
<b>Öğrenci Puanı (*)</b>					

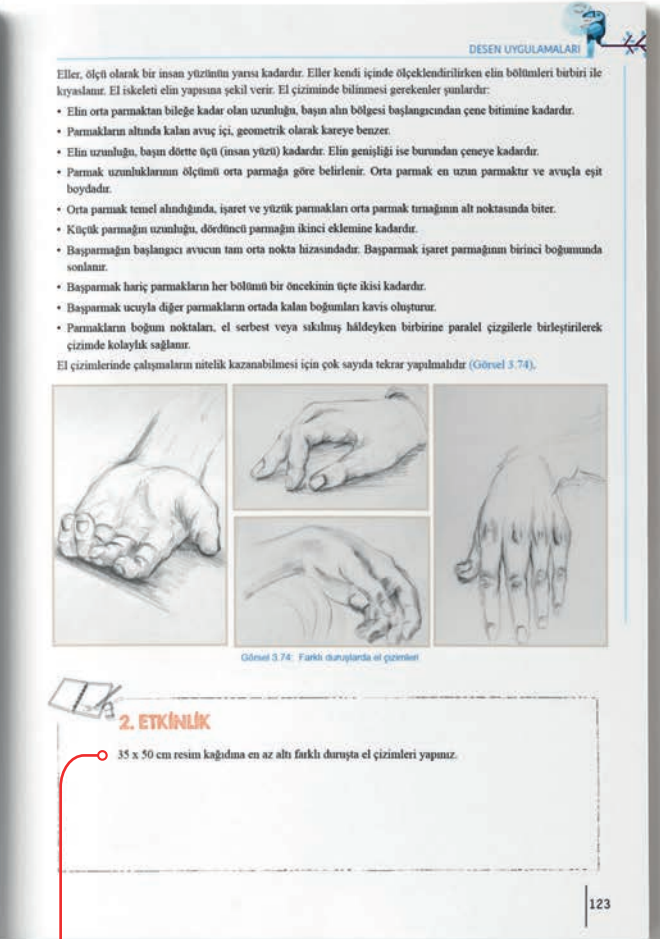
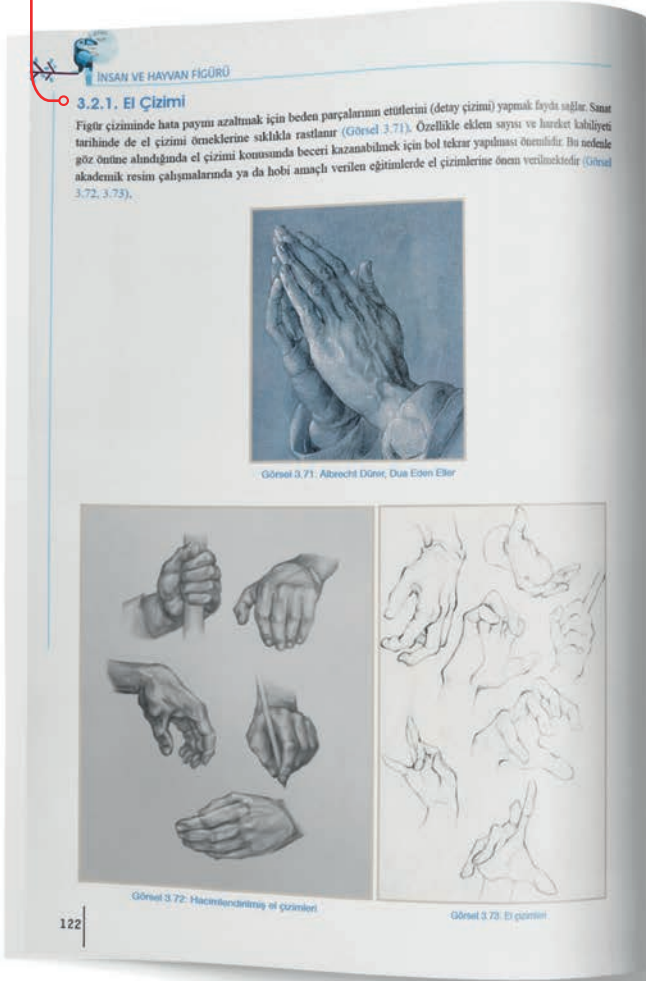
Dereceler: Formdaki 1 "Geliştirilebilir", 2 "Kabul edilebilir", 3 "İyi", 4 "Çok İyi", 5 "Mükemmel" performans düzeyini gösterir.

(\*) Öğrenci Puanı: [(Toplam puan x 100) / Alınabilecek en yüksek puan] formülü uygulanarak 100'lük sisteme uyarlanır. Tablodaki bütün ölçütlerden alınabilecek en yüksek puan 11x5=55'tir.

Değerlendirme: Çalışmanızda eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.

89

Konu başlığını gösterir.



Bireysel olarak yapılacak etkinliği gösterir.

## İMGESEL TASARIM

Bedri Rahmi Eyüboğlu'na ait 1935 tarihli *İlk Geçen Treni Seyreden Köylüler* adlı eser Türk sanat tarihindeki Cumhuriyet Dönemi imgesel çalışmalarından biridir (Görsel 4.5).



Görsel 4.5: Bedri Rahmi Eyüboğlu, *İlk Geçen Treni Seyreden Köylüler*, İstanbul Resim ve Heykeli Müzesi

### 4.1. ÇOKLU FIGÜR ÇİZİMLERİ

İmgesel tasarımda insan figürü çizimi yapmak iyi bir gözlem gerektirir. Gözlem, hayal edilen çizimi resmetmek için ön hazırlıktır. Çizime başlanmadan önce hızlı eskiz (taslak) çizilir. Hızlı eskiz, detaylı bir çalışma gerektirmez. Önemli olan, figür hareketlerinin doğru verilmesi ve anatomik yapının doğru oranlarla çizilmesidir (Görsel 4.6). Eskiz çalışmasının ardından ayrıntıya girilir.

#### 4.1.1. İnsan Figürü Çiziminde Perspektif

İmgesel çalışmalarda kullanılacak figür ve nesneler, perspektif kurallarına uygun çizilmelidir. Perspektif, doğadaki varlıkların iki boyutlu yüzey üzerindeki görüntülerinde üç boyutluluk hissi ve derinlik etkisi oluşturmak için yararlanılan çizim tekniğidir.

İmgesel tasarımda farklı konumlardaki insan figürünün yüksekliği, figürlerin zemin düzlemindeki konumuna göre belirlenir. Bakılan kişinin figürüne uzaklığıyla (bakış noktası) ilişkili olarak da figür küçülmesi gibi algılanır. Farklı konumlardaki figürlerin görüntüsünü perspektif kuralları doğrultusunda Görsel 4.7'de örneklendirelimiz.



Görsel 4.6: Farklı duruşlarda insan figürü eskizi



Görsel 4.7: Farklı konumlardaki figürlerin görünümü

166

Konuya ilişkin görseli gösterir.

Görsel altı yazısını gösterir.

## DESEN UYGULAMALARI

Perspektif kuralları uygulanırken figür ve nesnelerin büyüklüğü ile mekândaki konumlarına dikkat edilmelidir (Görsel 4.8 ve 4.9).



Görsel 4.8: Figür büyüklüklerinin perspektife göre belirlenmesi



Görsel 4.9: Figürlerin perspektife göre mekâna yerleşimi

Ufuk çizgisi, yer ve gök düzlemini birbirinden ayırdığı varsayılan çizgidir. Ufuk çizgisinin altında kalan varlıkların üst yüzeyi, üstünde kalan varlıkların alt yüzeyi görülür. Ufuk çizgisinin tam üzerindeki varlıkların ise ne alt ne de üst yüzeyi görülür. İki boyutlu bir yüzeye üst bakış açısı ile çizilen bir figürde ufuk çizgisi yukarıda, alt bakış açısı ile çizilen bir figürde ufuk çizgisi aşağıda konumlanır. Figür çizimi, perspektif kurallarına uygun olarak bu doğrultuda yapılır.

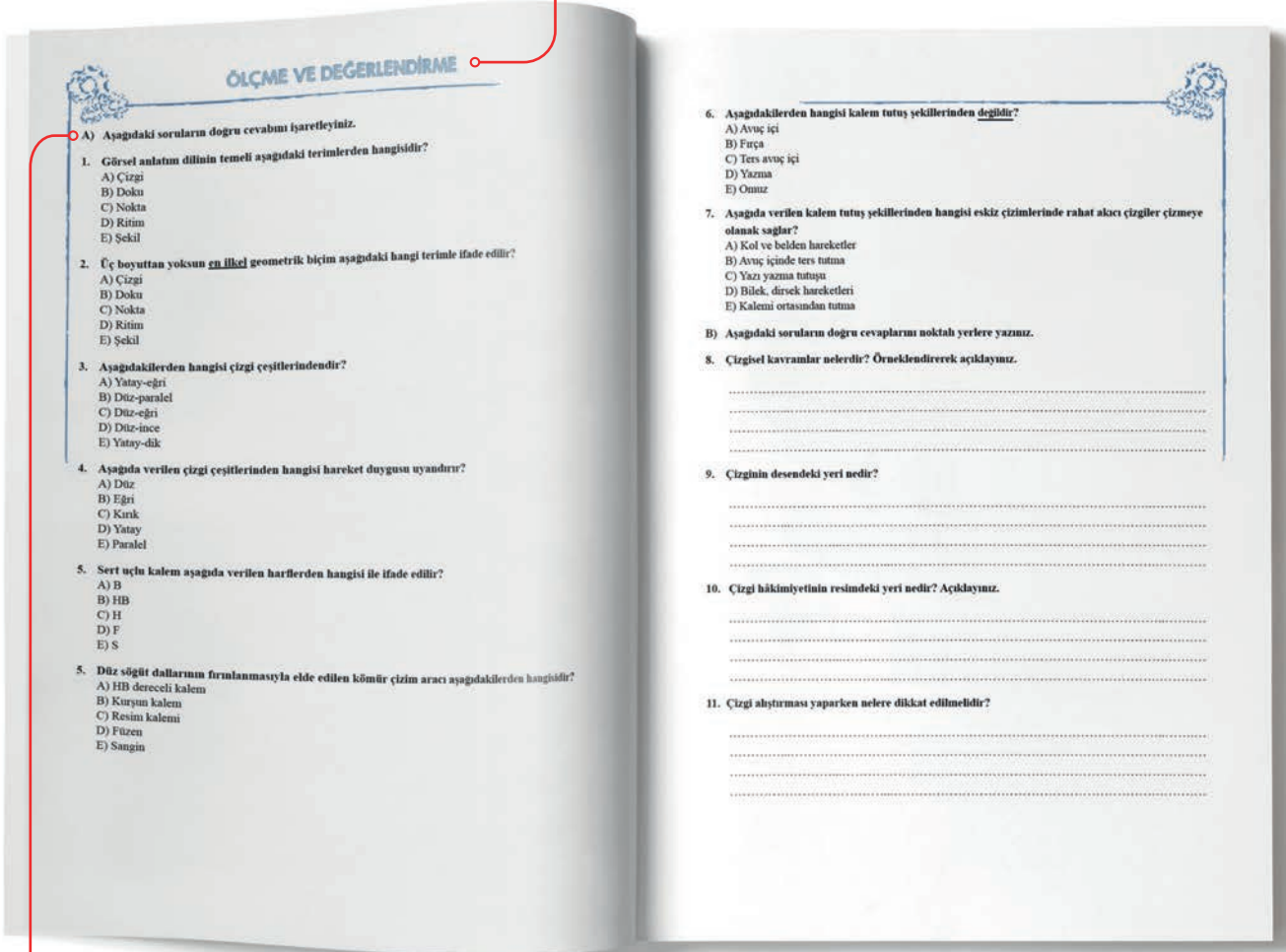
### DİKKAT

Ufuk çizgisinin yeri, mekân, figür ve nesnelere hangi yükseklikten bakılmak istendiğine bağlıdır.

167

Dikkat çekmek için verilen bölümü gösterir.

Ölçme ve değerlendirme bölümünü gösterir.



Ölçme ve değerlendirme adına hazırlanan farklı soru tiplerini içerir.



I.

Öğrenme  
Birimi

ÇİZGİ

ALİŞTİRMALARI

# KONULAR

## 1.1. SERBEST ÇİZGİLER

## 1.2. ÇİZGİ HÂKİMİYETİ

## NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Kara kalemin farklı kâğıt yüzeylerinde bıraktığı izleri deneme
  - Çizim için farklı malzemeleri tanıma
- Kalem tutma yöntemleri ile çizgi çalışmaları yapma
  - Çizgi alıştırmaları yapma
  - Çizgi ile tonlama yapma
  - Lekeseli çizgi çalışmaları yapma

## TEMEL KAVRAMLAR

çizgi  
nokta  
ton  
leke  
doku  
biçim-form  
natürmort

## HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. İnsanlar bazen telefonla konuşurken, birini dinlerken veya bir şeyleri düşünürken neden çizgiler çizerler? Düşüncelerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.
2. Çizgilerin kalınlığı ve hareketi size ne gibi duygular hissettirir? Düşüncelerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.



## 1. ÇİZGİ ALIŞTIRMALARI

Çizgi; görsel anlatım dilinin temeli kabul edilir, tasarımın başlangıç ögesidir. İşitsel sanatlarda yazarlar duygularını kulağa hitap ederek aktarırlar. Plastik sanatlarda ise sanatçılar; duygu, düşünce ve hayallerini göze hitap ederek görmeye dayalı oluştururlar. Sanatın ve sanatçının görsel anlatımında ana unsur olan çizgi, insan yaşamının en önemli iletişim ve anlaşma aracıdır. Çizgi, sanatçı için kişiliğinin ve duygularının yansımasıdır (Görsel 1.1).



Görsel 1.1: Tasarımda çizgi

### 1.1. SERBEST ÇİZGİLER

Fransız ressam J. A. Dominique Ingres (Ji A Dominik Anga) “Çizmeyi öğrenmek 30 seneden fazla zamanımı aldı, boyamak ise sadece üç günümü.” diyerek çizmenin sanattaki yeri ve öneminin ne kadar fazla olduğunu anlatmak istemiştir.

Tasarım uygulamalarında serbest çizgilerin yan yana, alt alta ve üst üste gelmesiyle nesnelerin soyut ya da somut dokusal özellikleri oluşur. Çizgilerin bir araya gelmesiyle oluşan uyum ya da karşıtlıklar ise ritmi ve tekrarı oluşturur. Serbest çizgilerin bilinçli kullanımı nesnelerin sınırlarını belirler, şekil ve dokuyu oluşturur. Aynı zamanda hacim etkisi ve yön verir. Serbest çizgiler duyguları ifade edilebilmeyi sağlar.

Sanatçı, duygu ve düşüncelerini belli bir zaman içinde ürettiği eserleriyle izleyiciye aktarmak ister. Bunun için çizgi ve ritimden yararlanır. Kompozisyonun temel ilkelerinden biri olan ritim, desenin kurgusu içinde desen elemanlarının tekrarlanmasıyla sağlanan uyumdur. Ritimdeki tekrarlama, tekdüze ve simetrik değil uyumlu ve özgündür.

#### 1.1.1. Çizgi

Çizgi, desenin temeli ve en yalın hâlidir. Latince graf kökünden gelmektedir. Çizgi, ilk çağlardan bu zamana kadar insanların anlatım ve iletişim araçlarından biri olmuştur. Mağara duvarlarına yapılan resimlerden sonra seslerin sembolik işaretleri olan yazı da ifade dilinin ve çizginin en güzel örneğidir.

Çizgi, doğada olduğu gibi birçok alanda varlığını gösterir. Plastik sanatların en çok kullanılan tasarım elemanıdır. Plastik sanatlarda görsel tasarım elemanı olarak kullanılan nokta, çizgi, doku, hacim gibi birçok unsur birbirine bağlıdır. Bu nedenle çizgi, noktadan bağımsız değerlendirilemez. Kalem, pergel gibi araçların bıraktığı ize nokta denir. Üç boyuttan yoksun en ilkel geometrik biçim noktadır. Noktaların aralıksız tekrarından oluşan sonsuz doğruya **çizgi** denir. Uzunluğu kalınlığından daha fazla olan ögeler plastik sanatlarda çizgi olarak kabul edilir. En basit anlamda çizgi, yan yana sıralanan noktaların birleşmesinden veya hareketinden meydana gelir. Çizgi, görsel sanatlarda başlı başına bir anlam ve anlatım dili yaratmaktadır. Çok çeşitli kalınlıklarda ve biçimlerde kullanılabilen çizgiler, nesnelere iki boyutlu yüzeyler üzerinde resimsel ifade etmesinden öte sadece çizgi olarak da bir anlam ve ifade gücüne sahiptir. Çizgi tüm görsel sanat çalışmalarının temel yapı taşıdır (Görsel 1.2). Serbest çizgilerin bilinçli kullanımı nesnelerin sınırlarını belirler, şekli ve dokuyu oluşturur. Nesneye hacim etkisi ve yön verir. Aynı zamanda duyguların ifade edilebilmesini sağlar.



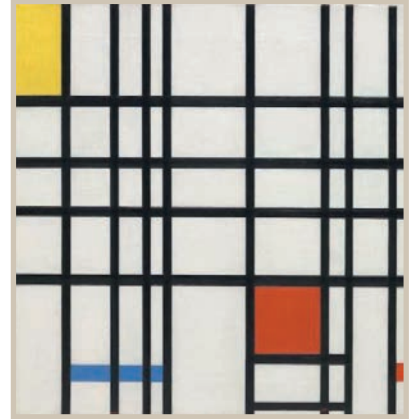
Görsel 1.2: Noktalardan oluşan çizgi



Farklı tekniklerde üretilen sanat eserlerinde kullanılan çizgiler kullanım şekli ve özellikleri doğrultusunda izleyicide farklı izlenimler bırakır (Görsel 1.3, 1.4).



Görsel 1.3: Vincent Van Gogh (Vinsin Van Goh), çizgi ile yaptığı çalışmalar



Görsel 1.4: Piet Mondrian (Pit Mandriin), Sarı, Mavi ve Kırmızı ile Kompozisyon, 1937-42 tuval üzerine yağlı boya

### 1.1.2. Çizginin Özellikleri

Çizgi, resmedilecek cismin veya yapılacak herhangi bir çalışmanın sınırlarını belirler.

Çizginin özellikleri şunlardır:

- Çizgi bir alanın konturlarını çizerek belli eder, kenarlarını belirler ve bir alanı böler.
- Çizgi bir biçim oluşturur. Biçimi en özlü manasıyla ve soyut bir şekilde gösterme yoludur.
- Çizgi gözü etkileyerek dikkati bir noktaya doğru çeker.
- Çizgi bir yüzeye ton değeri kazandırır. Çizgi bir motif, form, şekil ve kompozisyon oluşturmanın ara elemanıdır.
- Çizgi hareketten doğar ve bir hareketi ifade eder. Çizginin hareketi ve bir dinamizmi vardır.

Görsel sanatlarda farklı çizgi çeşitlerini kullanmak çalışmayı tekdüzelikten kurtarır (Görsel 1.5).



Görsel 1.5: Çizgi çeşitlerinin desene etkisi



## DİKKAT

Çizginin ifade gücünü ve sanatsal çalışmaların anlamını artırabilmek için çizgi ile ilgili temel ve yardımcı kavramlar bilinmelidir.

### 1.1.3. Çizgi Çeşitleri

Çizgiye birçok anlam yüklenebilir. Çevredeki birçok nesne, çizgi olarak görülmektedir. Çizgilerin şekilleri insanda farklı duygular uyandırır. Çizgi nesnel olarak eşyayı, öznel olarak ise duyguları tanımlayan bir araçtır. Çizgilerin anlamlarını bilmek, kullanılacak çizgi türünün doğru seçilmesini ve çizimlere doğru yön verilmesini sağlar.

Çizgi çeşitleri uygulama biçimine göre düz çizgi ve eğri çizgi olarak ikiye ayrılır.

**Düz Çizgi:** Düz çizgiler, hangi düzen ve ilişki içinde olursa olsun statik (durgun) ve hareketsizdir. Göz; düz çizgileri takip ederken hiçbir kırılmaya, iniş çıkışa, dalgalanmaya takılmadığı için bir durağanlık etkisi altında kalır (Görsel 1.6).

**Eğri Çizgi:** Eğri, dalgalı, dairesel ve spiral (sarmal) çizgilerden oluşur. Çizginin dalgalı yüzeyler oluşturabilmesi için kendi etrafında bükülmesi gerekir. Çizginin bu hareketleri gözü oyular. Bu hareket ritmik bir karakter kazandığında çoğu kez göze hoş gelen bir uyum elde edilir. Eğri bir çizginin kendine özgü bir akıcılığı vardır (Görsel 1.7).



Görsel 1.6: Düz çizginin durağanlık etkisi



Görsel 1.7: Tasarımda eğri çizgilerin hareketlilik etkisi

### 1.1.4. Çizgilerin Anlamları

Çizgi nesnel olarak eşyayı, öznel olarak duyguları tanımlayan bir araçtır. Plastik sanatlarda birçok nesne çizgi ile ifade edilebilir. Çizgilerin yönü, şekli ve kalınlığı değiştirilebilir. Örneğin bir ağacı temsil etmek için dikey çizgiler, bir binanın yapısını vurgulamak için kalın çizgiler ya da bir logo tasarımında denge ve ritim oluşturmak için eğri çizgiler kullanılabilir (Görsel 1.8).



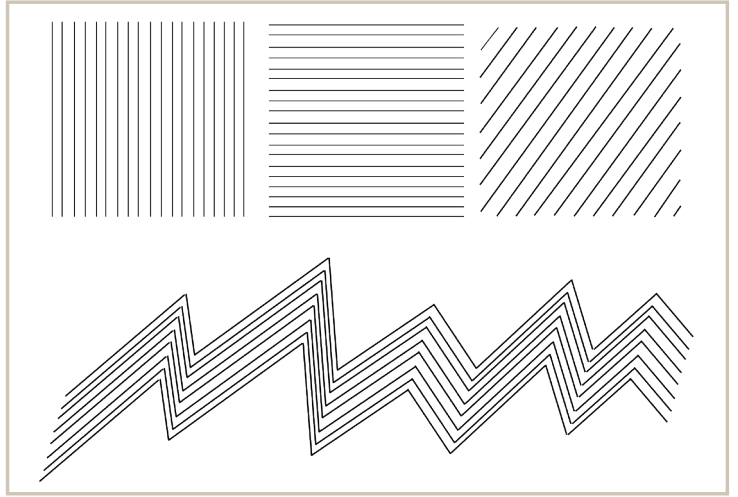
Görsel 1.8: Çizginin farklı anlamlarda kullanımı



Çizgilerle anlam ve duygu ifade edilebilir. Çizgilerin şekilleri insanda farklı duygular uyandırır. Sakin, rüzgârın olmadığı bir havada her şey durgundur ve bu nedenle doğru çizgiler hüküm sürer. Fırtınalı bir havada ise bu çizgilerin yerini eğri çizgiler alır, hareketlenmeler görülür. Çizgilerin anlamlarını bilmek, kullanılacak çizgi türünün doğru seçilmesini ve çizimlere doğru yön verilmesini sağlar.

- Çizgide anlam çizginin yönü, şekli, kalınlığı ve diğer özelliklerine göre değişiklik gösterir.
- Giderek sıklaşan, seyrekleşen çizgiler yüzeye boyut kazandırır.
- Birbirleriyle ilişkili olarak belli kavislerle yaklaşma-uzaklaşma gösteren çizgisel düzenleme yüzeye rölyef etkisi kazandırır. Birbirleriyle ilişkili belli sistemlerle giderek kalınlaşan-incelen, sıklaşan-seyrekleşen, büyüyen-küçülen çizgiler yüzeye optik bir hareket kazandırır.
- Belli yönlerde kavisler göstererek devam eden çizgiler yüzeye yumuşak bir hareket kazandırır.
- Ani kırılmalarla devam eden veya yön değiştiren çizgiler gözde ani hareketlenmelere neden olur.

**Düz çizgiler** çalışmalarda stabil (durağan) ve tekdüze izlenim oluşturup sakinliği, sağlamlığı ve devamlılığı ifade eder. Dikey, yatay, eğik / diyagonal ve zikzak / kırık gibi kendi içinde çeşitlenir. Düz, paralel, eş kalınlık ve aralıklı çizgiler durgunluk ve yüzey etkisi verir. Düz çizgiler kesik, zikzak, birbirini kesen çizgiler şeklinde düzenleniyorsa durağanlık, yerini harekete bırakır (Görsel 1.9).



Görsel 1.9: Düz çizgi (dikey, yatay, eğik, zikzak)

**Eğri çizgiler** ani kırılma ve eğilmelerle devam eden çizgilerdir. Bu çizgiler gözde hareketlenmelere neden olmaktadır. Yön ve kıvrımlarıyla gözde takip zorluğuna neden olur. Bu zorluk kıpırdanma, kaynaşma, hareket ve sevinç hissi uyandırır. Eğri çizgiler çalışmaya hareket katar. Görsel sanatlarda çizgi çeşitlerini kullanmak çalışmayı tekdüzelikten kurtarır. Düz çizgilerin durağanlık etkisine karşın eğri çizgiler, eğrilikleri arttıkça çalışmaya hareket (dinamizm) katar. Düz, paralel, eş kalınlık ve aralıklı çizgiler durgunluk ve yüzey etkisi verir (Görsel 1.10).



Görsel 1.10: Eğri çizgiler

**Düz, ince çizgiler** yapıları gereği sadelik, huzur, sükûnet ve rahatlık hissi verir.

**Yuvarlak, eğri çizgiler** yumuşaklık, hoş ve ritmik bir hareket ile okşama hissini ifade eder. Kırık, kalın-kesik, kenarlı çizgiler sertliği, dinamizmi ve güveni ifade eder.

**Eğri-dairevi ve eğimli çizgiler** gücü, hareketi ve dönüşümü simgeler.

**Yatay ve 90 derecelik dik çizgiler** durgunluk, dinginlik ve içsel sessizliği ifade eder.

**Yukarı yükselen çizgiler** yaşamı, canlılığı ve diriliği ifade eder.

**Enlemesine yatay ve zemine bağlanan çizgiler** ağırlığı ifade eder.

**Ufuk çizgisinin altına diklemesine uzanan çizgiler** cansızlığı, hastalığı ve bitkinliği ifade eder. Ufuk çizgisinin altındaki (zemin altında) yatay çizgiler ise yok oluşu, ölümü simgeler.

### 1.1.5. Çizimde Kullanılan Araç ve Gereç

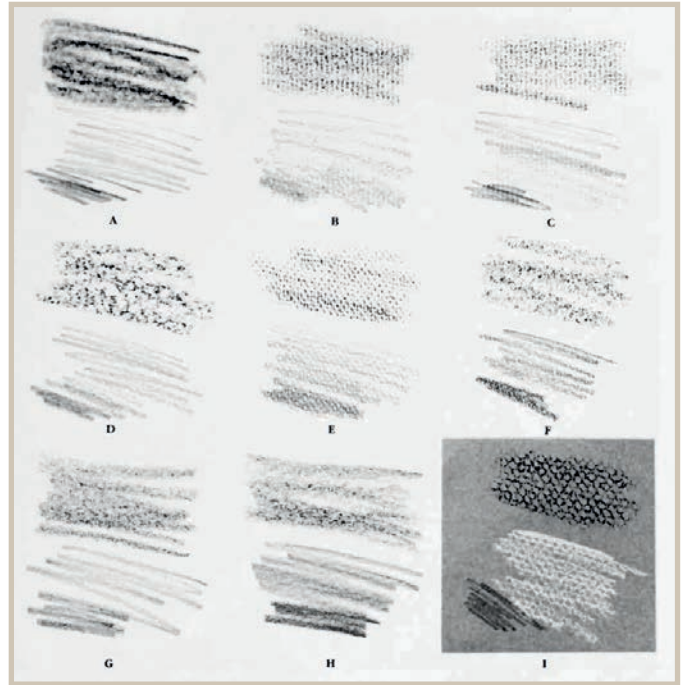
Çizimde, yüzeylere çeşitli izler bırakan birçok çizim aracı kullanılmaktadır. Kurşun, yanmış ve kömürleşmiş ağaç, kırmızı kerpiç, beyaz kireç taşı ya da doğada renk bırakan birçok malzeme çizim aracı olmuş ve çizgi çeşitliliği oluşturmuştur. Sanatçıların kullanabileceği birçok çizim aracı vardır. Resim kalemi, füzün, sangin gibi çizim araçları ihtiyaca uygun standartlar oluşturularak üretilmeye başlanmıştır.

Çizim sanatının temeli kara kalemdir. Çoğu çalışma (resim, çizim, illüstrasyon, baskılar, gravürler ve hatta heykeller) kara kalem eskiz olarak başlar. Çizim kalemleri sadece çizim aracı değildir. Doğru çizim aracı basitliğin kendisidir. Çok sert ve çok yumuşak çeşitli kurşun kalem dereceleri, profesyonel anlamda hem çizgi hem de ton açısından daha fazla çeşitlilik sağlar. Çizimlerde sadece çizgiler veya sadece tonlar kullanılarak çok sayıda teknik oluşturulabilir.

Kurşun kalem aynı zamanda çeşitli kâğıtlarla da uyumludur. Kâğıtların dokularıyla çalışmalara çok farklı etkiler katılarak çalışmanın ilgi çekici olması sağlanır. Kâğıtların farklı yüzeyleri çizim olanaklarını genişletir ve her kaleme farklı tepki verir. En önemlisi kalem ve kâğıtlar sanatçının hayal gücüyle birleşince çalışmada daha fazla olasılık ortaya çıkar.

Görsel 1.11'de kara kalemin farklı kâğıt yüzeylerinde bıraktığı izler görülmektedir.

- A. Pürüzsüz veya yüksek kaliteli yüzey
- B. Hafif dokulu yüzey
- C. Daha düzgün dokulu yüzey
- D. Yumuşak yüzey
- E. Hafif pürüzlü dokulu yüzey
- F. Düzgün yüzeyli ve hafif dokulu Bristol
- G. Pürüzsüz ince kâğıt
- H. İnce aydın kâğıdı
- I. Hafif dokulu renkli kâğıtlar



Görsel 1.11: Resim kalemleri ve farklı kâğıt yüzeylerinde bıraktıkları izler

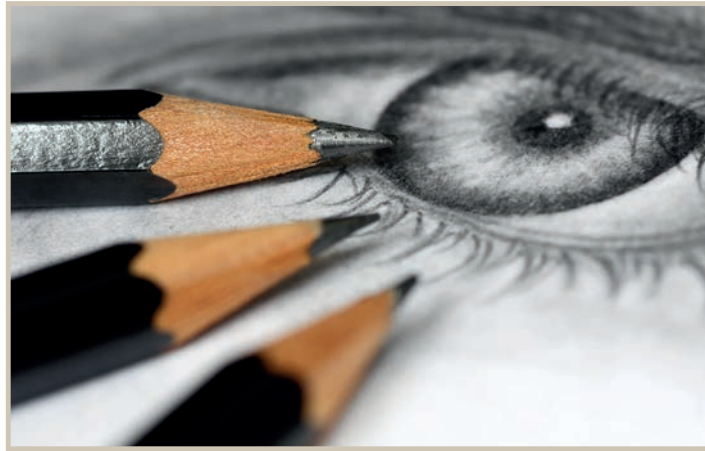


Yaygın olarak kullanılan çizgi çizim araçları şunlardır:

**Resim Kalemleri:** Standart yazı kalemlerinden farklıdır. Sertlik ve koyuluk derecelerine göre sınıflandırılır. Kalemlerin üzerinde bu dereceler yazmaktadır. H, HB, B, F gibi farklı derecelerde kurşun kalemler mevcuttur (Görsel 1.12, 1.13).



Görsel 1.12: Farklı kalem uçlarının etkisi

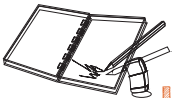


Görsel 1.13: Resim kalemleri ile yapılmış çalışma



### DİKKAT

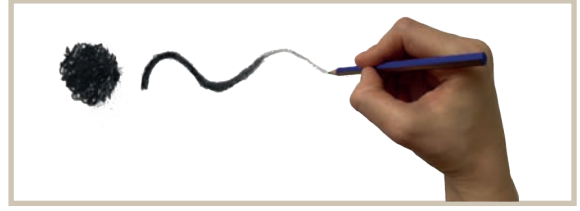
Kurşun kalemin yapısında kurşun yoktur. “kurşun” kelimesi yanlış kullanıma sahiptir. Kurşun kalemin ana bileşeni kille karıştırılıp ardından fırınlanan grafitir. Kalemin içindeki kil ne kadar fazla ise ucu o kadar sert, ucu ne kadar sert ise rengi o kadar açıktır. Yumuşak uçlu kalemler için tersi geçerlidir.



### I. ETKİNLİK

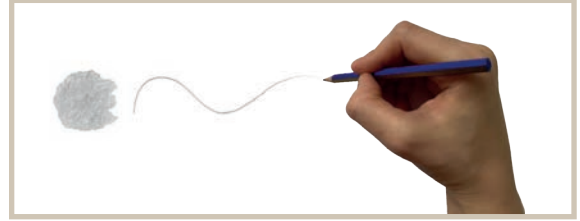
Farklı derecelerde resim kalemlerinin etkisini çeşitli dokulardaki kağıtlar (canson, bristol, aydinger, craft, vb.) üzerine deneyiniz.

Kalemlerin üzerinde yazan **B harfi**, siyah (Black) anlamına gelir ve yumuşak ucu temsil eder. Kurşun oranı az, boya miktarı çoktur. Resim çalışmaları için uygundur. 2B, 3B, 4B, 5B, 6B, 7B... olarak numaralandırılır. Rakam büyüdükçe yumuşaklık derecesi artar. Karanlık ve koyu alanlar oluşturmak için uygundur (Görsel 1.14).



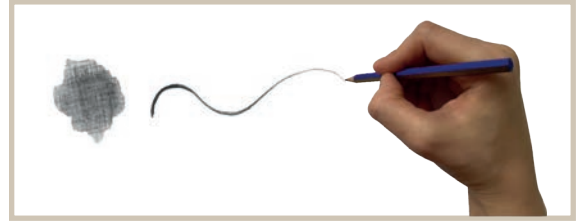
Görsel 1.14: B resim kalemi ve etkisi

**H harfi** sert (Hard) anlamına gelir, kalemin ucunun sert yapısını ifade eder. Kurşun miktarı fazla boya miktarı azdır. Daha çok mimari çizimlerde ve yardımcı çizgilerde kullanılır. 2H, 3H, 4H, 5H, 6H, 7H... şeklinde numaralandırılır. Rakam arttıkça sertlik derecesi artar (Görsel 1.15).



Görsel 1.15: H resim kalemi ve etkisi

Normal yazı kalemleri **HB** harfi ile gösterilir. Orta dereceli kalemlerdir. Eskiz çalışmalarında koyu istenmeyen alanlarda kullanılır (Görsel 1.16).



Görsel 1.16: HB resim kalemi ve etkisi

Çizilen nesnelerin kendi karakteristik özelliklerine göre çizgi karakteri belirlenir ve bu karakter nesnenin formuna göre şekil alır. Çizilecek nesnenin karakteristik özelliğine göre kalem tercihinde bulunulur. Nesne yumuşak hatlardan oluşuyor ve koyu bir hat bırakıyorsa yumuşak kalem kullanılır. Bunun tersi durumda ise sert bir yüzey resmedilecekse daha sert uçlu kalem tercih edilir. Çizgi ile nesnelerin görsel estetik biçim ve formları ön plana çıkarılır. Bu işleme **estetize edilmiş** ya da **artistik çizgi karakteri** denir.

**Füzen:** Yalın çizgi için uygun bir tekniktir. Desende üç boyutluluk ve derinlik yanılsamasında açık-koyu, ara ton değerleri ile ışık ve gölgeli alanların tarif edilmesine olanak sağlar. Çalışmanın sürecini kısaltır. Füzen, genellikle söğüt ağacının ince dallarından yapılır. Kalem ve toz pastel şeklinde olanları da mevcuttur (Görsel 1.17).

**Sangin:** Demir oksit, pastel tozu ve bağlayıcı bir maddenin karışımından elde edilen sanginin kendine özgü bir rengi (kiremit) vardır (Görsel 1.17). Sangin, kurşun kalem gibi kullanılır. Özellikle Rönesans Dönemi'nde desen çizimlerinde sıkça kullanılmıştır.



Görsel 1.17: Füzen ve sangin

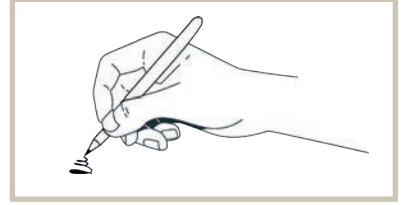
### 1.1.6. Kalem Tutuşları

Çizim yapmaya kara kalem veya kömür kalemlerden herhangi biriyle başlanabilir. Burada önemli olan kalem hâkimiyetidir. Çizim çalışmalarında kalemin hâkimiyetini sağlamak için kalem tutuşu oldukça önemlidir. Kalem hâkimiyeti arttıkça daha rahat ve daha akıcı çizgiler yüzeye aktarılabilir.

Kalem çok sıkı veya çok gevşek tutulmaz. Sıkı tutuşlarda çizimler kararsız, sert ve kesik olabilir. Gevşek tutuş şeklinde ise kalem hâkimiyeti azalacağı için istenilen değerlerde çizgi çizmek zorlaşabilir.

Kalem tutuş şekilleri; yazma tutuşu, avuç içi tutuşu, ters avuç içi tutuşu ve fırça tutuşu olarak adlandırılır.

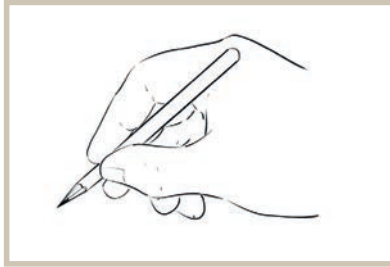
**Yazma tutuşu**, çoğu insanın yazmayı öğrenirken kullandığı kalemi üç parmakla tuttuğu el pozisyonudur. Yazı yazmak için kullanılan bu tutuş ile düz, uzun, kısa, net, sabit, detay gerektiren çizgiler çizilebilir. Kısa çizgiler, küçük, karmaşık şekiller ve diğer ince ayrıntıları oluşturmak için temel yazı tutuşu en uygun olanıdır (Görsel 1.18).



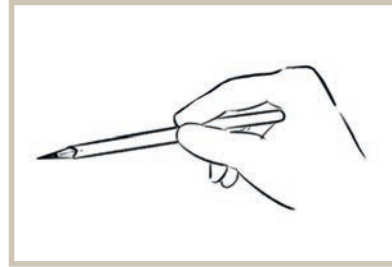
Görsel 1.18: Yazma tutuşu

**Kalemi ortasından tutma**, eskiz çizimlerinde rahat akıcı çizgiler çizmeye olanak sağlar. Bu tutuş şeklinde el hareketi serbest kalır. Kaleme baskı uygulamadan bilekten hareketle uzun ve kararlı çizgiler elde edilir. El ve bilek hareketleri serbest çizimlerle geliştirilir (Görsel 1.19).

**Kalemi arkasından tutma yöntemi**, omuzdan hareketlerle büyük yüzeylerde uzun çizgiler çizilmesini sağlar. Özellikle ayakta çizimler yapılabilir. Bu yöntemle yapılan çizimlerde detaylar kaybolabilir. Çizime yeni başlayanlar için kalem kontrolü zor olabilir (Görsel 1.20).

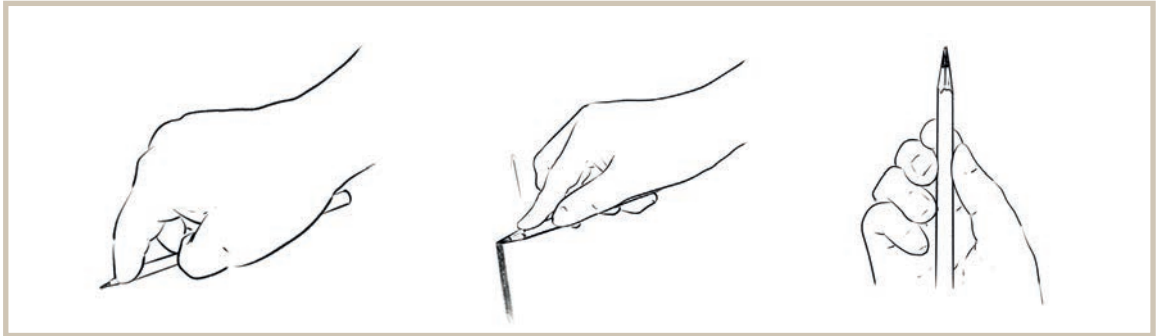


Görsel 1.19: Kalemin ortasından tutuş



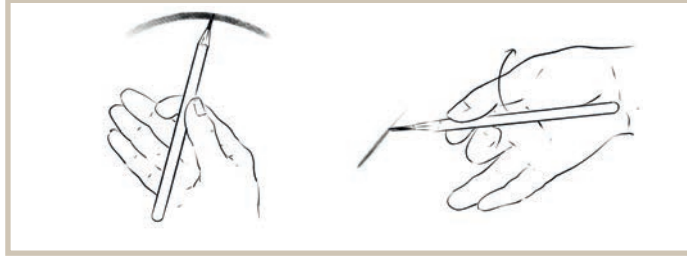
Görsel 1.20: Kalemin arkasından tutuş

**Avuç içi tutuşu** son derece rahat ve kolaydır. Bu nedenle kalemi çok sıkıştırmaya gerek yoktur. Bir şövale, yüksek bir masa veya benzer bir dik yüzey üzerinde çizim yapılıyorsa avuç içi tutuşu genellikle daha rahattır. Avuç içi tutuşu, geniş alanları gölgelemek için kullanılır. Kâğıdın çoğunu kaplayan uzun, hafif çizgileri ve dış hatları izlemek için idealdir (Görsel 1.21).



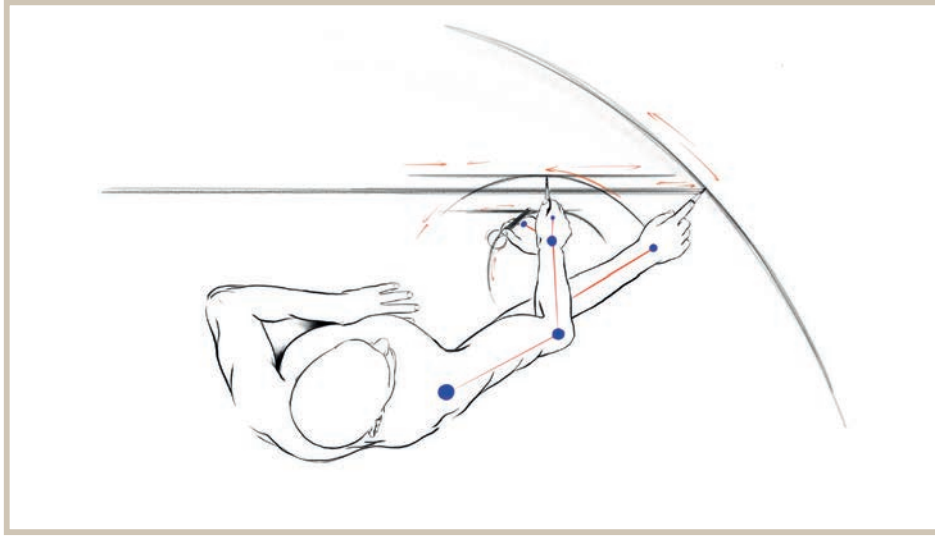
Görsel 1.21: Avuç içi tutuş

**Ters avuç içi tutuşu** için bilek ters çevrilir. Bileğin konumu haricinde ters avuç içi tutuş, avuç içi tutuş ile neredeyse aynıdır. Rahat ve serbest eskiz çizgileri için kolaylık sağlar (Görsel 1.22).



Görsel 1.22: Ters avuç içi tutuş

Kalem tutuşu ile beraber resim kâğıdı boyutuna ve çizilmek istenen detaylara uygun el, bilek, dirsek, kol ve bel hareketleri kullanılarak kaleme ve çizgilere hâkimiyet sağlanmalıdır. Eklemlerin ritmik yön ve hareketlerinin tekrarı çizgilerin kontrollü çizilmesini sağlar. Eklemleri kuvvetlendirerek pratik ve seri çizim kabiliyetini artırmak için çizgi alıştırmaları yapmak yardımcı olacaktır (Görsel 1.23).



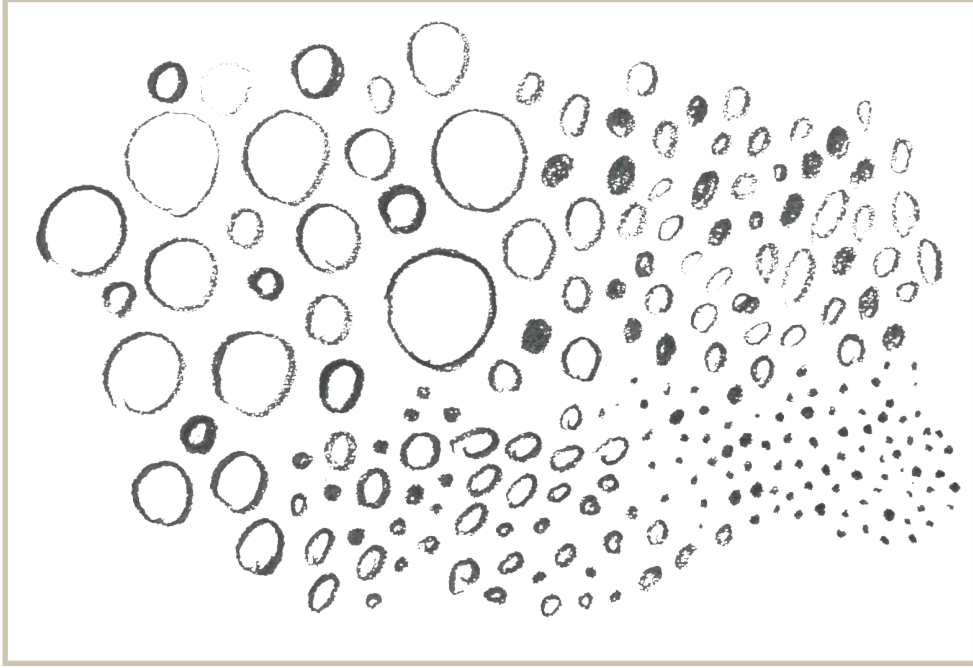
Görsel 1.23: Bilek, dirsek ve kol hareketleri

Çizim yapılırken dikkat edilecek noktalar şunlardır:

- Tüm kol kullanılarak kalemin ucu kâğıt boyunca gezdirilmelidir. El ve bilek sabit bir açıyla tutulmalı; kalem omuzdan başlayarak uzun, gevşek hareketlerle yönlendirilmelidir. Ortaya çıkan çizgiler daha sıkı, daha odaklanmış yazı tutuşuyla yapıldığı için çok daha yumuşak olacaktır.
- Bilek çizim yüzeyinden kaldırılmalıdır. Yazı yazılırken yapıldığı gibi sabitlemek için bilek kullanmak yerine bileğin kâğıdın hemen üzerine durmasına izin verilmelidir. Bileği kaldırmak yalnızca daha düz, daha akıcı çizgiler oluşturmaya yardımcı olmakla kalmaz, aynı zamanda ön kol veya elin kenarını kurşun kalem izlerinin üzerine sürükleyip leke oluşumunu da engeller.
- Çizim için hem bilek hem ön kol kullanılmalıdır. Kâğıda kalem koyma zamanı geldiğinde kol alt kısmının tamamı dâhil edilmelidir. Kalem dirsekten başlayarak yumuşak ve hassas hareketlerle hareket ettirilmelidir. Bileğin her zaman çalışma yüzeyinin üzerinde tutulması gerektiği unutulmamalıdır.
- Çizimde modelin şekline uygun çizgiler kullanılarak hacimlendirme yapılmalıdır.

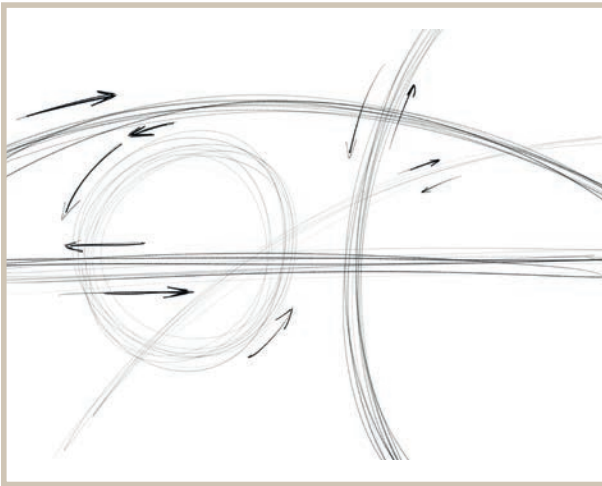


- Çizim yapılırken alternatif bir teknik olarak serçe parmağı ilk eklemının kâğıt üzerinde kaymasına izin verilmelidir. Bu, bileği yukarıda tutarken aynı zamanda hareketlere rehberlik edip sabitleştirmeye yardım eder.
- Kalem çok fazla bastırılmamalıdır. Kalem gereğinden fazla bastırarak kol hareketlerinin akışkanlığına müdahale eder ve kalem ucunun takılıp kâğıda zarar vermesine neden olur.
- Küçük detaylarda uygulanan nokta, oval, daire, kısa çizgi gibi çizimlerde ise el ve parmak hareketleri kullanılır. Orta büyüklükteki daire çizimlerinde bilek ve dirsekten gelen hareketler ile bileğin pergel görevi görmesi sağlanabilir. Oval, daire, yay ve çizgi çiziminde kolaylık sağlar (Görsel 1.24).



Görsel 1.24: Bilek hareketiyle yapılan çalışmalar

Büyük kâğıt üzerindeki çizimlerde koldan gelen hareketler en çok kullanılan hareketlerdir. Özellikle düz çizgi çalışmalarında koldan gelen hareketler çizime çok yardımcı olmaktadır. Kolun ileri geri hareketi düz ve kuvvetli bir çizimin temelini sağlar. Belden yapılan hareketler, oldukça büyük yüzeylere çizim ve boyama yapabilmeye olanak sağlar. Özellikle büyük tuvalerde ve duvar resimleri çiziminde kullanılmaktadır (Görsel 1.25, 1.26).



Görsel 1.25: Dirsek ve koldan gelen hareket çalışmaları



Görsel 1.26: Koldan gelen hareket çalışmaları

### 1.1.7. Çizgi Alıştırmaları

Başlangıç aşamasında çizgi ve çizgi çeşitleri öğrenilerek tasarımsal etkiler ve varlıkların sınırları belirlenir. Sonraki aşamalarda ise çizgi ile ton değerleri ve hacimsel etki gelir. Çeşitli çizgi uygulamalarıyla bu değerler verilebilir.

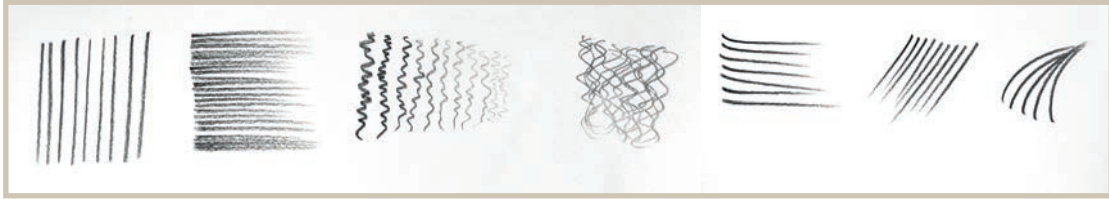
- Kalın çizgi
- İnce çizgi
- Yatay, dikey kısa çizgi
- Çapraz çizgi
- Sarmal çizgi
- Açık-koyu tonlu çizgi

Çizgiler farklı yön ve hareketlerde çizildiğinde çeşitli etki ve dokular oluşmaktadır.

Çizimde yumuşak ve ince çizgiyle ışık ve uzaklık, kalın ve koyu çizgiyle gölge ve yakınlık etkisi verilebilir.

Giderek sıklaşan, seyrekleşen çizgiler yüzeye boyut kazandırır.

Birbirleriyle ilişkili kavisler, sarmal yaklaşma-uzaklaşma gösteren çizgiler, yüzeye çizgisel derinlik ve rölyef etkisi kazandırır (Görsel 1.27).



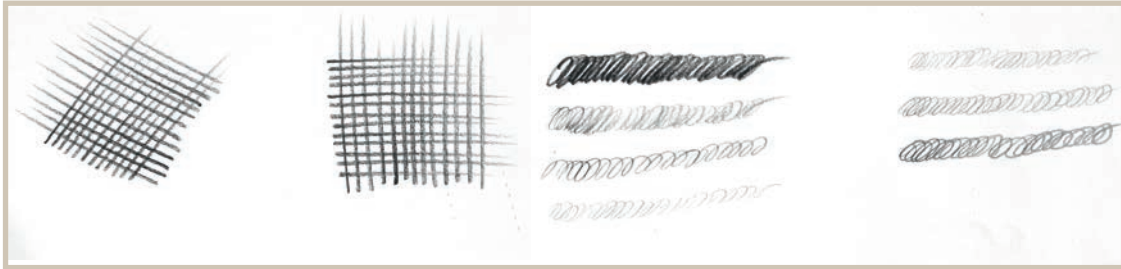
Görsel 1.27: Çizgi çeşitleri

Kalınlaşan-incelen, sıklaşan-seyrekleşen, büyüyen-küçülen çizgiler yüzeye hareket kazandırır (Görsel 1.28).



Görsel 1.28: Kalınlaşan, incelen çizgi çeşitleri

Üst üste çapraz kullanılan çizgiler yüzeye tarama, leke ve doku kazandırır. Belli yönlerde kavisler göstererek (sarmal) devam eden çizgiler ise yüzeye yumuşak bir hareket kazandırır (Görsel 1.29).

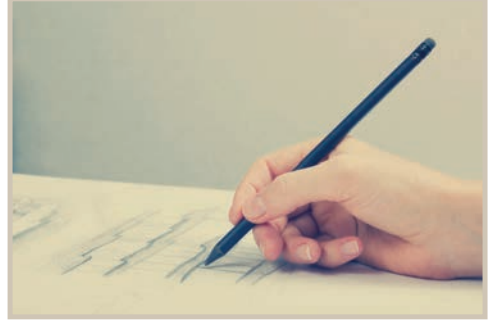


Görsel 1.29: Çizgilerin etkileri

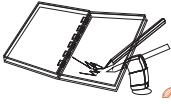


Çizgi alıştırmaları yapılırken dikkat edilmesi gereken noktalar şunlardır:

- Kalem ucunun sivri veya yuvarlak olması çizginin türünü ve etkisini belirler. Kalem ucuna çizime uygun açılmalıdır.
- Kalem hafif eğik tutulmalıdır. Bu eğim çizginin akıcı, geniş ve uzun olmasına yardımcı olmaktadır.
- Doğru çizgiyi yakalamak için kalemi kâğıttan kaldırmadan sürekli ileri veya aynı yönde seri çizgiler çizmek gerekir.
- Detaylar ve ince işler çalışılırken kalem, yazma tutuşunda tutulduğu gibi fakat biraz daha yukarıdan tutulmalıdır ve bilekten hareket ettirilmelidir.
- El veya dirsek kâğıda yaslanmadan omuzdan hareketle büyük yüzeylerde çizgi alıştırmaları yapılmalıdır. El, dirsek ve kol aynı anda hareket etmelidir.
- Çizgi alıştırmalarında kâğıdı çevirmek yerine elin yeri ve yönü değiştirilmelidir.
- Alışkanlık kazanmak için çeşitli yön ve boyutlarda mümkün olduğunca çok çizgi egzersizi yapılmalıdır (Görsel 1.30).



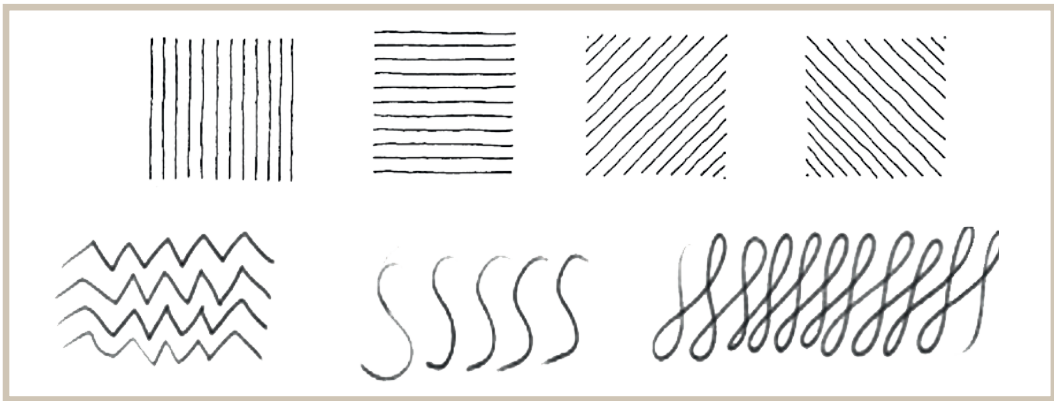
Görsel 1.30: Çizgi egzersizi



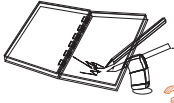
## 2. ETKİNLİK

Görsel 1.31'de verilen örneği inceleyiniz. Her çizimi ayrı ayrı 50 x 70 cm resim kâğıdı üzerine kalemi uygun açılarda tutarak serbest hareketlerle yatay, dikey, S ve dairesel alıştırmaları çiziniz. Düz çizimlerde alıştırmaları çizgilerinizi, bileğinizi seri olarak ön ve arka yönlerde hareket ettirerek oluşturunuz. Çizgiler arasında eşit mesafeler olmasına dikkat ediniz.

- Kâğıdın en üstünden en altına doğru inen uzun dikey çizgi çiziniz.
- Kâğıdı yatayda baştan başa kaplayan uzun yatay çizgi çiziniz.
- Yukarıdan aşağıya ve aşağıdan yukarıya düz çizgi çiziniz.
- Kâğıdın sol köşesinden başlayan diyagonal çizgi çiziniz.
- Kâğıdın sağ köşesinden başlayan diyagonal çizgi çiziniz.
- Soldan sağa kesintisiz kırık çizgi çiziniz.
- Bileğinizi seri ve kesintisiz şekilde hareket ettirip, aynı zamanda S hareketini tekrar ettirerek S çizimler yapınız.



Görsel 1.31: Çizgi alıştırmaları



### 3. ETKİNLİK

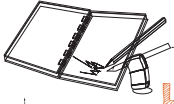
Görsel 1.32 ve 1.33'te verilen örnekleri inceleyiniz. 50x70 kâğıt üzerine uygun kalınlıktaki kaleminizi seçip serbest hareketlerle kalın- ince, koyu-açık, sık-seyrek, çapraz-sarmal alıştırma çizimleri yapınız.



Görsel 1.32: Tek hareket ile çizgi alıştırmaları



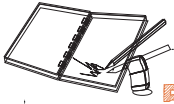
Görsel 1.33: Koyudan açığa ton etkili çizgi alıştırmaları



### 4. ETKİNLİK

50 x 70 cm veya 70 x 100 cm resim, kraft ya da parşömen kâğıdının üzerine kaleminizi uygun açıda tutup; el, bilek, dirsek, kol gibi eklem hareketlerini kullanarak yatay ve dikey alıştırma çizgileri çiziniz.

- Yatay ve dikey çizgileri kalın-ince, koyu-açık olarak tekrar çiziniz. Sayfa büyüklüğünde çizim yaparken elinizi ve kolunuzu omuzdan hareket ettiriniz.
- Dairesel çizimlerde bileğinizi seri olarak aynı yönde hareket ettirerek kalın-ince, koyu-açık alıştırma çizgileri çiziniz.



### 5. ETKİNLİK

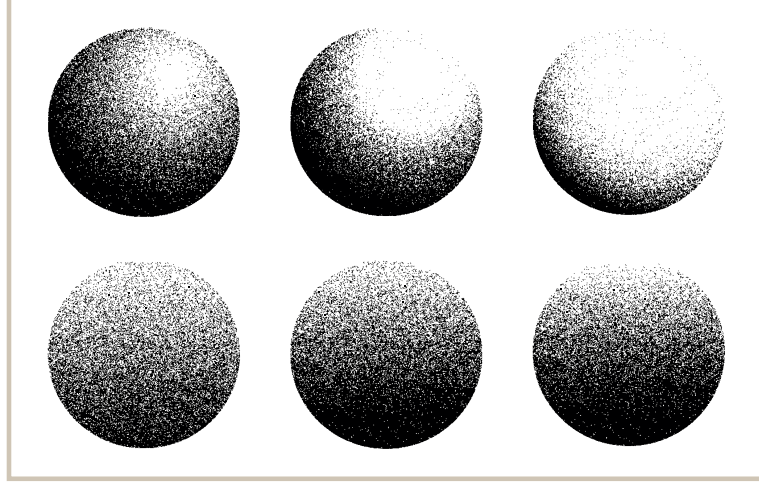
50 x 70 cm veya 70 x 100 cm resim, kraft ya da parşömen kâğıdının üzerine kaleminizi uygun açıda tutup el, bilek, dirsek, kol gibi eklem hareketlerini kullanarak S ve dairesel çizgileri kalın-ince, koyu-açık olarak çiziniz.

- Sayfa büyüklüğünde çizim yaparken elinizi ve kolunuzu omuzdan hareket ettiriniz.
- Dairesel çizimlerde bileğinizi seri olarak aynı yönde hareket ettirerek alıştırma çizgileri çiziniz.

### 1.1.8. Tonlama ile İlgili Kavramlar

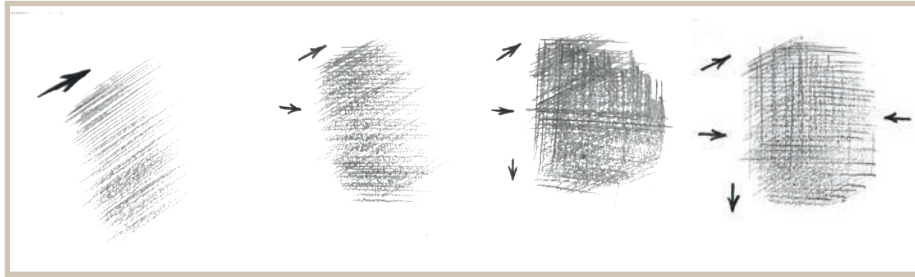
Kalemin hareketiyle çizgilerin üst üste tekrarından tonlamalar elde edilir. Bu tonlamalar, kalemin derecesine ve bası uygulanmasına bağlı olarak değişmektedir. Doku hissi eklemek için hafif bir basınçla başlanmalı, basınç artırılmalı veya kademeli olarak derinleşen gölgeler oluşturmak için aynı alan birkaç kez geçilmelidir. Çizgi ile tonlama yapılabildiği gibi tonlama için nokta ve leke de kullanılır.

**Nokta:** En basit tasarım elemanıdır. Nokta, başlangıç kabul edilir. Böylece varlığa olan uzaklığı belirtir. Boyut ve kullanım sıklığına göre leke ve tonlama oluşturabilir (Görsel 1.34).



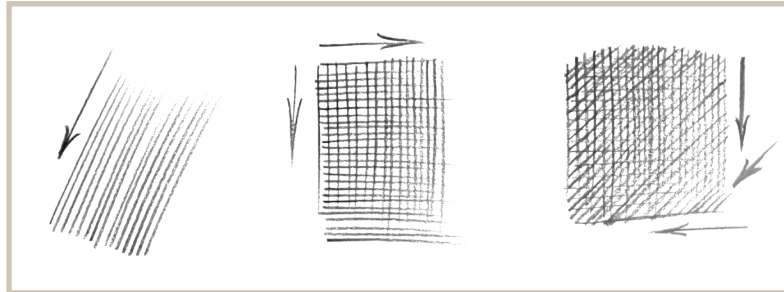
Görsel 1.34: Nokta ile leke ve tonlama

**Leke:** Açıklık-koyuluk ve ışık-gölge dereceleri gözlemlenerek oluşturulan farklı renk dereceleridir. Nesnenin üç boyutunun ifadesidir (Görsel 1.35).



Görsel 1.35: Leke çalışmaları

**Tonlama:** Renklerin açık, orta ve koyu derecelerinin aynı anda kompozisyon üzerindeki değerleridir. Siyah beyaz değerleri verimli kullanmak derinlik duygusunu vurgulamak açısından önem taşır. Çizgi çalışmalarında tonlama, çizgilerin kalınlığı ve yoğunluğu değiştirilerek oluşturulabilir (Görsel 1.36).



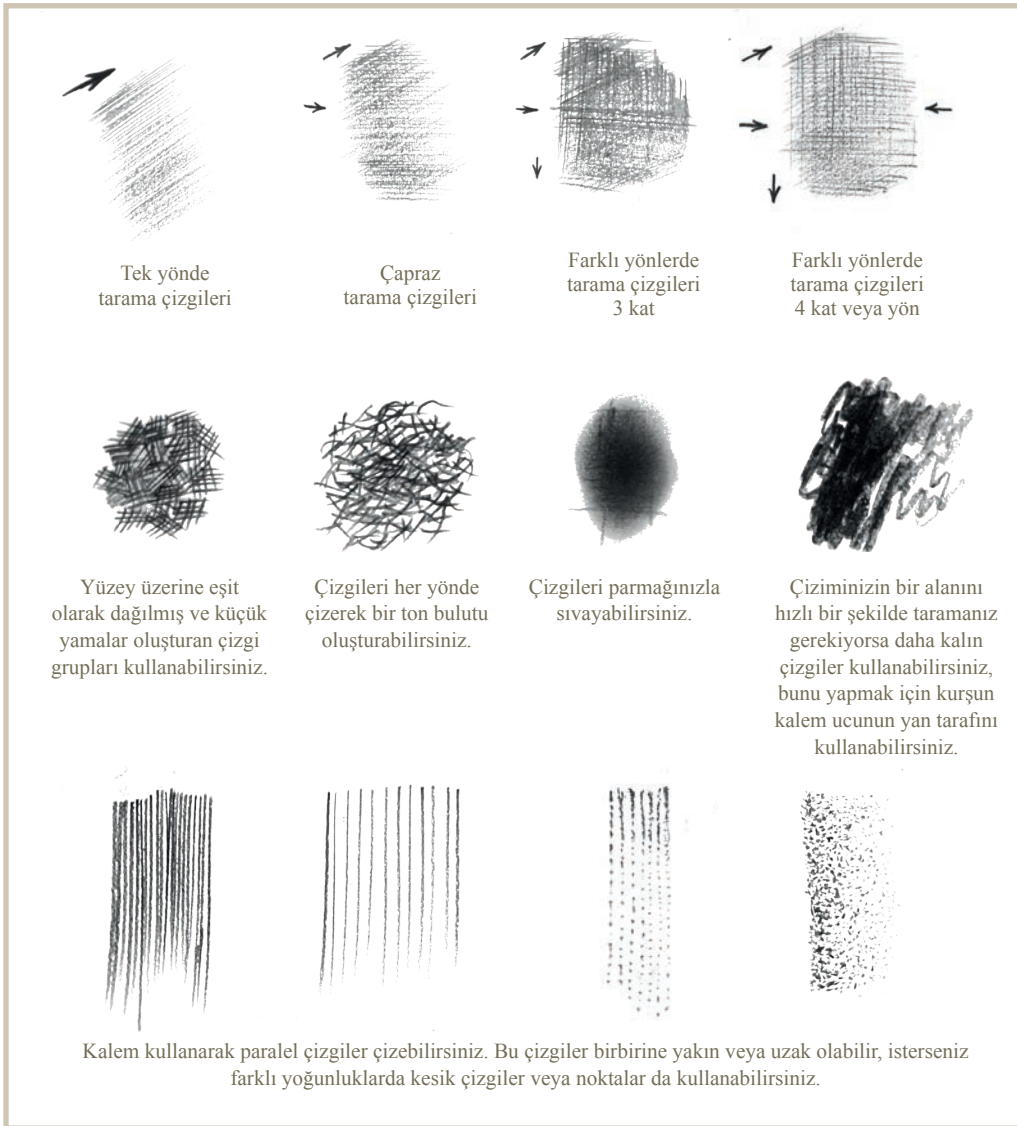
Görsel 1.36: Çizgiyle tonlama çalışmaları

**Tonlamada dikkat edilecek noktalar şunlardır:**

- Kalemın yan tarafıyla geniş alanlar gölgelendirilmelidir. Avuç içi tutuşu, kalem ucunun daha büyük bir bölümünün kâğıtla temas etmesini mümkün kıldığı için gölgelendirmeye katkı sağlar. Kalem neredeyse paralel bir açıyla kâğıda tutturularak kısa vuruşlarla ileri geri hareket ettirilir.
- Gölgeleme sırasında daha fazla baskı uygulamak için “yükü” bir üstten tutuş kullanılmalıdır. Standart bir üstten tutuşla başlanmalı, ardından işaret parmağı kalemın ucuna kadar tamamen kaydırılmalıdır. Parmak ucunun arkasındaki ağırlık, kalın ve karanlık alanları gölgelendirmek için ek kaldıraç sağlayacaktır.
- Bazı kalem türleri de belirli tutuşları daha etkili hâle getirir. Örneğin sert uçlu bir kalem, yazı tutuşunun hassasiyetini artırabilirken daha yumuşak uçlar gölgeleme ve hassas ön hat çalışması için daha olumlu sonuçlar verir.

Kalemle çizim yapmayı daha rahat hâle getirmek ve kişisel tarzı geliştirmek için kişi kendi tutuşunu ortaya koymalıdır.

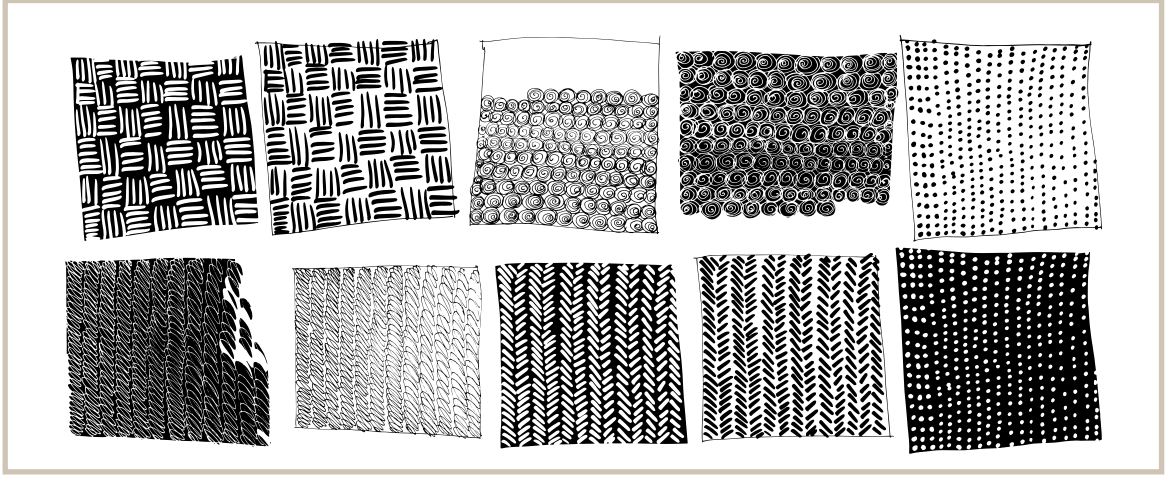
Görsel 1.37’de çizgi ve leke kullanılarak yapılmış tonlama alıştırmaları görülmektedir.



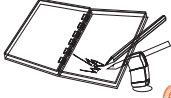
Görsel 1.37: Çizgisel ve lekesel tonlama alıştırmaları



**Doku:** Nesnenin yapısı ve özelliğini yansıtan leke değerlerinin (ahşap, yün, metal veya cam gibi) nokta, çizgi ve leke etkisi kullanılarak yapılan tonlamalarla yansıtılmaya çalışılmasıdır (Görsel 1.38).

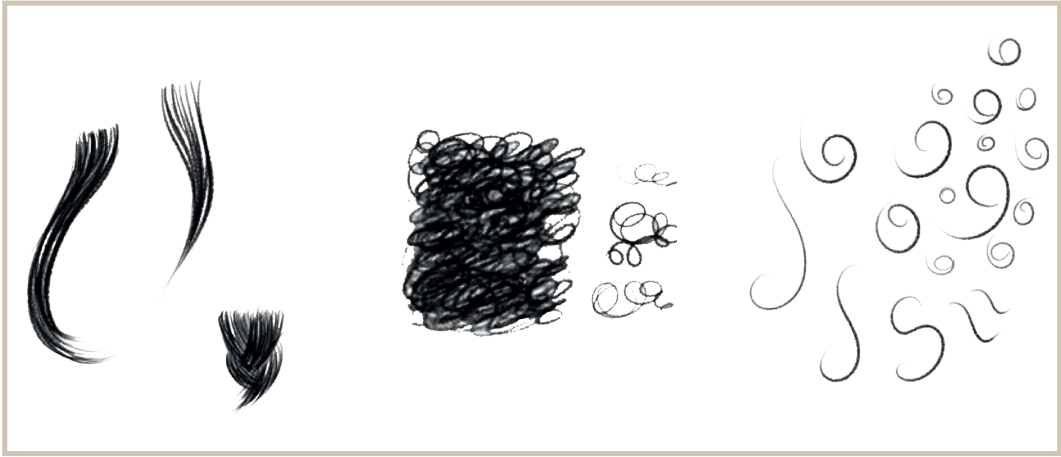


Görsel 1.38: Çizgi çalışmalarında doku

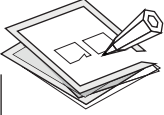


## 6. ETKİNLİK

Görsel 1.39'u inceleyiniz. Uygun kalınlıktaki kalemlerinizi seçiniz. Nokta ve çizgi yardımıyla farklı tonlarda leke ve doku çalışmaları yapınız.



Görsel 1.39: Çizgi hareket ve tonlamaları



## I. UYGULAMA

### UYGULAMA ADI: SERBEST ÇİZGİLER

**AMAÇ:** Kalemle serbest çizgiler yapmak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak 50x70 kâğıt üzerine uygun kalınlıktaki kalemi seçip serbest hareketlerle kalın-ince, koyu-açık, sık-seyrek, çapraz-sarmal çizimler yapınız.

#### Araç Gereç

1. 50x70 cm resim kâğıdı
2. Sangin, füzen, 2B, 3B, 4B, vb. resim kalemleri
3. Resim altlığı
4. Silgi

#### İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz.
2. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak çizim ortamınıza uygun araç gerecinizi hazırlayınız.
3. Kâğıdı çizgi alıştırmaları yapabileceğiniz uygun mesafede konumlandırınız.
4. Tabure ya da sandalyenize vücudunuz dik duracak şekilde oturunuz.
5. Farklı kalınlıktaki çizim gerecinizi hazırlayınız.
6. Resim kâğıdınızın üzerinde çizgi çeşitlerini uygulayacağınız alanları tespit ediniz.
7. Çizim yaparken, elinizi ve kolunuzu omuzdan gelen hareketler kullanarak hareket ettiriniz.
8. Çizgi topluluklarınızı kalın-ince olacak şekilde çiziniz.
9. Çizgi topluluklarınızı koyu-açık olacak şekilde çiziniz.
10. Çizgi topluluklarınızı sık-seyrek olacak şekilde çiziniz.
11. Çizgi topluluklarınızı çapraz-sarmal olacak şekilde çiziniz.
12. Çalışmalarınızda eksik ve hatalı yerler varsa düzeltmeler yapınız.
13. Uygulama bitiminde araç gerecinizi toplayınız.
14. Atölyeyi sizden sonraki sınıfın kullanımına hazır olacak şekilde temiz bırakınız.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız 1. Ek'te verilen "1. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

## 1.2. ÇİZGİ HÂKİMİYETİ

Temel tasarım elemanlarından biri ve sanatın ilk adımı olan çizgi, sanat eserinin oluşumunda önemli bir görselleştirme unsurudur. Çizgi, sanatın tarihsel sürecinde birçok sanatçı ve tasarımcıyı etkilemiştir. Çizginin sanattaki yeri ve hâkimiyeti her dönem sürmüştür. Picasso (Pikaso), Matisse (Matis), Pollock (Palık) ve Klee (Kiley) çalışmalarında çizginin gücünden etkilenmiş öncü sanatçılardandır. Sanatçılar, yıllar içerisinde eserleri üzerinde kendilerine ait çizgi ve üslupları da kullanarak çizgiye sanatsal anlam ile estetik değer yüklemiştir (Görsel 1.40, 1.41, 1.42).



Görsel 1.40: Paloma ve oyuncak bebeği



Görsel 1.41: Da Vinci, Otoportre



Görsel 1.42: Çizgi çalışması

Çizgi hâkimiyeti bir sanatçının çizgileri doğru ve istenen şekilde çizebilme yeteneğidir. Çizgi hâkimiyeti, sanatsal çalışmaların temelini oluşturur. İyi bir çizgi hâkimiyetine sahip olan bir sanatçı duygu, düşünce ve hayallerini daha etkili bir şekilde ifade edebilir.

Çizgi hâkimiyeti, düzenli pratik yapılarak geliştirilebilir. Çizgi çalışması için çeşitli egzersizler ve teknikler kullanılabilir. Bu egzersiz ve teknikler; çizgilerin farklı yön, kalınlık ve uzunluklarda çizilmesi ile ritim, hareket, hacimlendirmeyi içerir (Görsel 1.43).

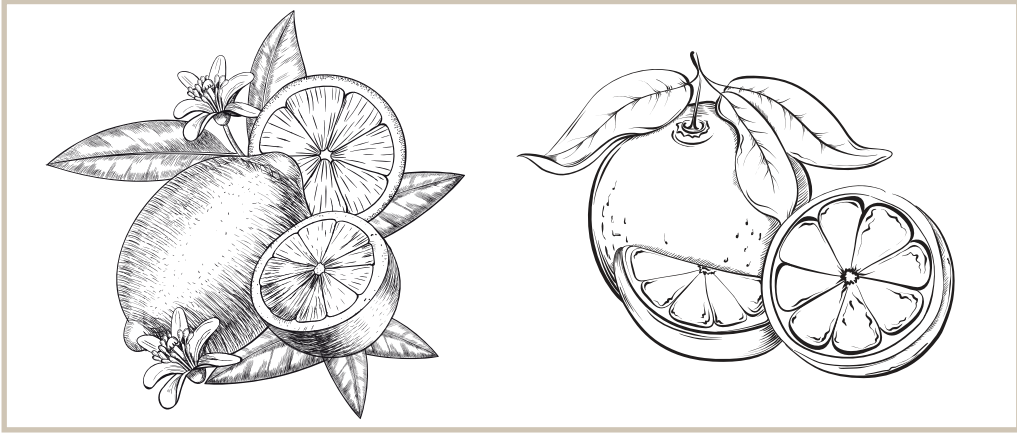
### 1.2.1. Çizgisel Örnekler

Görsel 1.44 ve 1.45'te görülen görsellerde limon farklı çizgi ve tonlamalarda çizilmiştir.

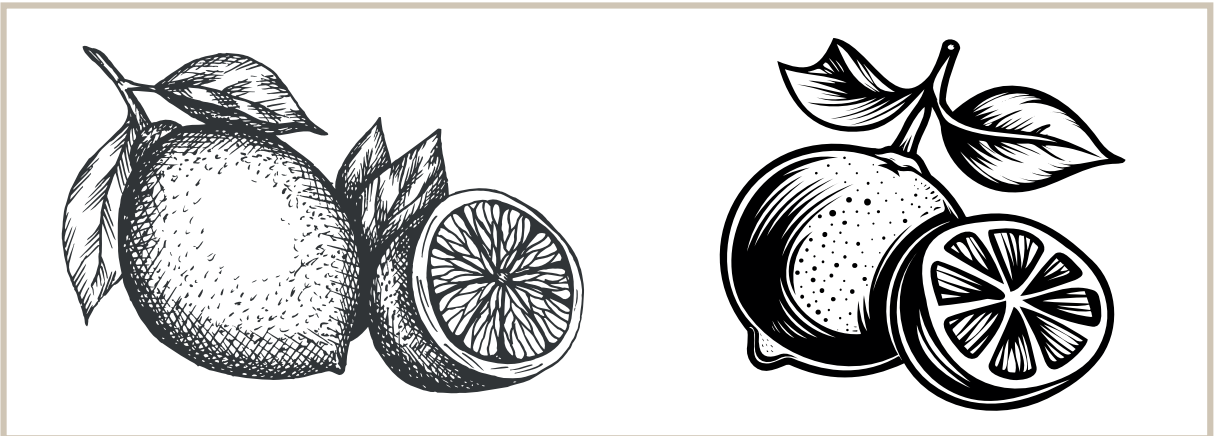
Bir nesnenin bu kadar farklı şekilde ifade edilmesi çizginin özgünlüğüyle ilgilidir. Her sanatçı çizgi ifadelerini kendi tarzına göre yapar. Hacim etkisinde çizgi, form ve biçime göre şekillenmektedir.



Görsel 1.43: Çizgide hareket

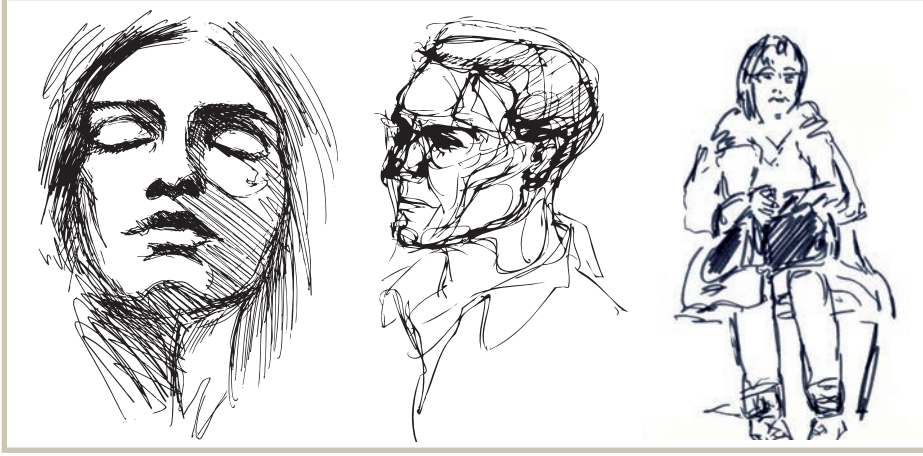


Görsel 1.44: Çizgi ile yüzeye hareket ve hacim kazandırma-I



Görsel 1.45: Çizgi ile yüzeye hareket ve hacim kazandırma-II

Görsel 1.46’da desen çalışmalarında çizginin farklı kullanımları.



Görsel 1.46: Çizginin farklı kullanımı

Farklı kalınlıktaki çizgilerle stilize edilmiş portre anlatımları (Görsel 1.47).



Görsel 1.47: Stilize çizgi çalışmaları

Çizgi ve lekenin birlikte kullanıldığı çalışmalar (Görsel 1.48).



Görsel 1.48: Lekeseli çizgi çalışmaları

Görsel 1.49’da farklı konularda, çizginin ana tema olduğu çalışmalar görülmektedir.



Görsel 1.49: Çizgi çalışmaları

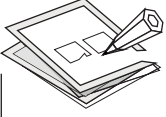
Görsel 1.50 ve 1.51’deki çalışmalarda çizginin ve lekenin birlikte kullanıldığı örnekler görülmektedir.



Görsel 1.50: Çizgi ve lekenin birlikte kullanıldığı portre çalışmaları



Görsel 1.51: Çizgi ve lekenin birlikte kullanıldığı peyzaj çalışması



## 2. UYGULAMA

### UYGULAMA ADI: ÇİZGİ ÇEŞİTLERİ

**AMAÇ:** Farklı çizgi çeşitlerini kullanarak kompozisyon çizmek.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak ve çizgi çeşitlerini kullanarak ince-kalın, açık-koyu tonlara ve lekelere dikkat edip çizgisel dokulara uygun kompozisyon çiziniz.

#### Araç Gereç

1. 35x50 cm resim kâğıdı
2. Sangin, füzen, 2B, 3B, 4B, vb. resim kalemleri
3. Resim altlığı
4. Silgi

#### İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz.
2. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak çizim ortamına uygun araç gerecinizi hazırlayınız.
3. Kâğıdı çizgi alıştırması yapabileceğiniz uygun mesafede konumlandırınız.
4. Tabure ya da sandalyenize vücudunuz dik duracak şekilde oturunuz.
5. Farklı kalınlıktaki çizim gerecinizi hazırlayınız.
6. Resim kâğıdınızın üzerinde çizgi çeşitlerini uygulayacağımız alanları tespit ediniz.
7. Çizim yaparken, elinizi ve kolunuzu omuzdan gelen hareketler kullanarak hareket ettiriniz.
8. Çizgilerinizi kesik ve kontrolsüz çizmeyiniz.
9. Çizgi topluluklarınızı açık, koyu alanlar oluşturacak şekilde tasarlayınız.
10. Kompozisyonda doğru-eğri, yatay-dikey, uzun-kısa, sık-seyrek, ince-kalın çizgiler kullanınız.
11. Kullandığınız çizgilerle farklı doku çeşitleri oluşturacak kompozisyonlar tasarlayınız.
12. Çalışmalarınızda eksik ve hatalı yerler varsa düzeltmeler yapınız.
13. Uygulama bitiminde araç gerecinizi toplayınız.
14. Atölyeyi sizden sonraki sınıfın kullanımına hazır olacak şekilde temiz bırakınız.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız 1. Ek'te verilen "2. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

## 1. EK

1. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	Atölye önlüğünü giydi.					
2.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
3.	Kâğıdı, çizgi alıştırması için uygun mesafeye göre belirledi.					
4.	Kâğıt üzerinde serbest çizgiler atacağı alanları belirledi.					
5.	Çizimi el hareketleri ile yaptı.					
6.	Çizimi omuz hareketleri ile yaptı.					
7.	Çizgi topluluklarını kalın-ince olacak şekilde çizdi.					
8.	Çizgi topluluklarını koyu-açık olacak şekilde çizdi.					
9.	Çizgi topluluklarını sık-seyrek olacak şekilde çizdi.					
10.	Çizgi topluluklarını çapraz-sarmal olacak şekilde çizdi.					
11.	Uygulama bitiminde araç gerecini topladı.					
12.	Atölyeyi arkadaşlarıyla iş bölümü yaparak temizledi.					
<b>Toplam Puan</b>						
<b>Öğrenci Puanı (*)</b>						

**Dereceler:** Formdaki 1 “Geliştirilebilir”, 2 “Kabul edilebilir”, 3 “İyi”, 4 “Çok iyi”, 5 “Mükemmel” performans düzeyini gösterir.

**(\*) Öğrenci Puanı:**  $[(\text{Toplam puan} \times 100) / \text{Alınabilecek en yüksek puan}]$  formülü uygulanarak 100'lük sisteme uyarlanır. Tablodaki bütün ölçütlerden alınabilecek en yüksek puan  $12 \times 5 = 60$ 'tır.

**Değerlendirme:** Çalışmanızda eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.



## 2. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ

ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	Atölye önlüğünü giydi.					
2.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyararak araç gerecini hazırladı.					
3.	Kâğıdı, çizgi alıştırması için uygun mesafeye göre belirledi.					
4.	Kâğıt üzerinde serbest çizgiler atacağı alanları belirledi.					
5.	Çizimi el hareketleri ile yaptı.					
6.	Çizimi omuz hareketleri ile yaptı.					
7.	Çizgi topluluklarını açık-koyu olacak şekilde çizdi.					
8.	Kompozisyonda doğru çizgiler kullandı.					
9.	Kompozisyonda eğri çizgiler kullandı.					
10.	Kompozisyonda yatay çizgiler kullandı.					
11.	Kompozisyonda dikey çizgiler kullandı.					
12.	Kompozisyonda uzun çizgiler kullandı.					
13.	Kompozisyonda kısa çizgiler kullandı.					
14.	Kompozisyonda sık çizgiler kullandı.					
15.	Kompozisyonda seyrek çizgiler kullandı.					
16.	Kompozisyonda ince çizgiler kullandı.					
17.	Kompozisyonda kalın çizgiler kullandı.					
18.	Çizgiler ile farklı dokular oluşturan kompozisyonlar çizdi.					
19.	Uygulama bitiminde araç gerecini topladı.					
20.	Atölyeyi arkadaşlarıyla iş bölümü yaparak temizledi.					
<b>Toplam Puan</b>						
<b>Öğrenci Puanı (*)</b>						
<p><b>Dereceler:</b> Formdaki 1 “Geliştirilebilir”, 2 “Kabul edilebilir”, 3 “İyi”, 4 “Çok iyi”, 5 “Mükemmel” performans düzeyini gösterir.</p> <p><b>(*) Öğrenci Puanı:</b> [(Toplam puan x 100) / Alınabilecek en yüksek puan] formülü uygulanarak 100'lük sisteme uyarlanır. Tablodaki bütün ölçütlerden alınabilecek en yüksek puan 20x5=100'dür.</p> <p><b>Değerlendirme:</b> Çalışmanızda eksik puan aldığımız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						



## ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

- A) Aşağıdaki soruların doğru cevabını işaretleyiniz.
- Görsel anlatım dilinin temeli aşağıdaki kavramlardan hangisidir?**
    - Çizgi
    - Doku
    - Nokta
    - Ritim
    - Şekil
  - Üç boyuttan yoksun en ilkel geometrik biçim aşağıdaki hangi kavram ile ifade edilir?**
    - Çizgi
    - Doku
    - Nokta
    - Ritim
    - Şekil
  - Aşağıdakilerden hangisi çizgi çeşitlerindedir?**
    - Yatay-eğri
    - Düz-paralel
    - Düz-eğri
    - Düz-ince
    - Yatay-dik
  - Aşağıda verilen çizgi çeşitlerinden hangisi hareket duygusu uyandırır?**
    - Düz
    - Eğri
    - Kırık
    - Yatay
    - Paralel
  - Sert uçlu kalem aşağıda verilen harflerden hangisi ile ifade edilir?**
    - B
    - HB
    - H
    - F
    - S
  - Düz söğüt dallarının fırınlanmasıyla elde edilen kömür çizim aracı aşağıdakilerden hangisidir?**
    - HB dereceli kalem
    - Kurşun kalem
    - Resim kalemi
    - Füzen
    - Sangin



6. Aşağıdakilerden hangisi kalem tutuş şekillerinden değildir?

- A) Avuç içi
- B) Fırça
- C) Ters avuç içi
- D) Yazma
- E) Omuz

7. Aşağıda verilen kalem tutuş şekillerinden hangisi eskiz çizimlerinde rahat, akıcı çizgiler çizmeye olanak sağlar?

- A) Kol ve belden hareketler
- B) Avuç içinde ters tutma
- C) Yazı yazma tutuşu
- D) Bilek, dirsek hareketleri
- E) Kalem ortasından tutma

B) Aşağıdaki soruların doğru cevaplarını noktalı yerlere yazınız.

8. Çizgisel kavramlar nelerdir? Örneklendirerek açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

9. Çizginin desendeki yeri nedir?

.....

.....

.....

.....

10. Çizgi hâkimiyetinin resimdeki yeri nedir? Açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

11. Çizgi alıştırmaları yaparken nelere dikkat edilmelidir?

.....

.....

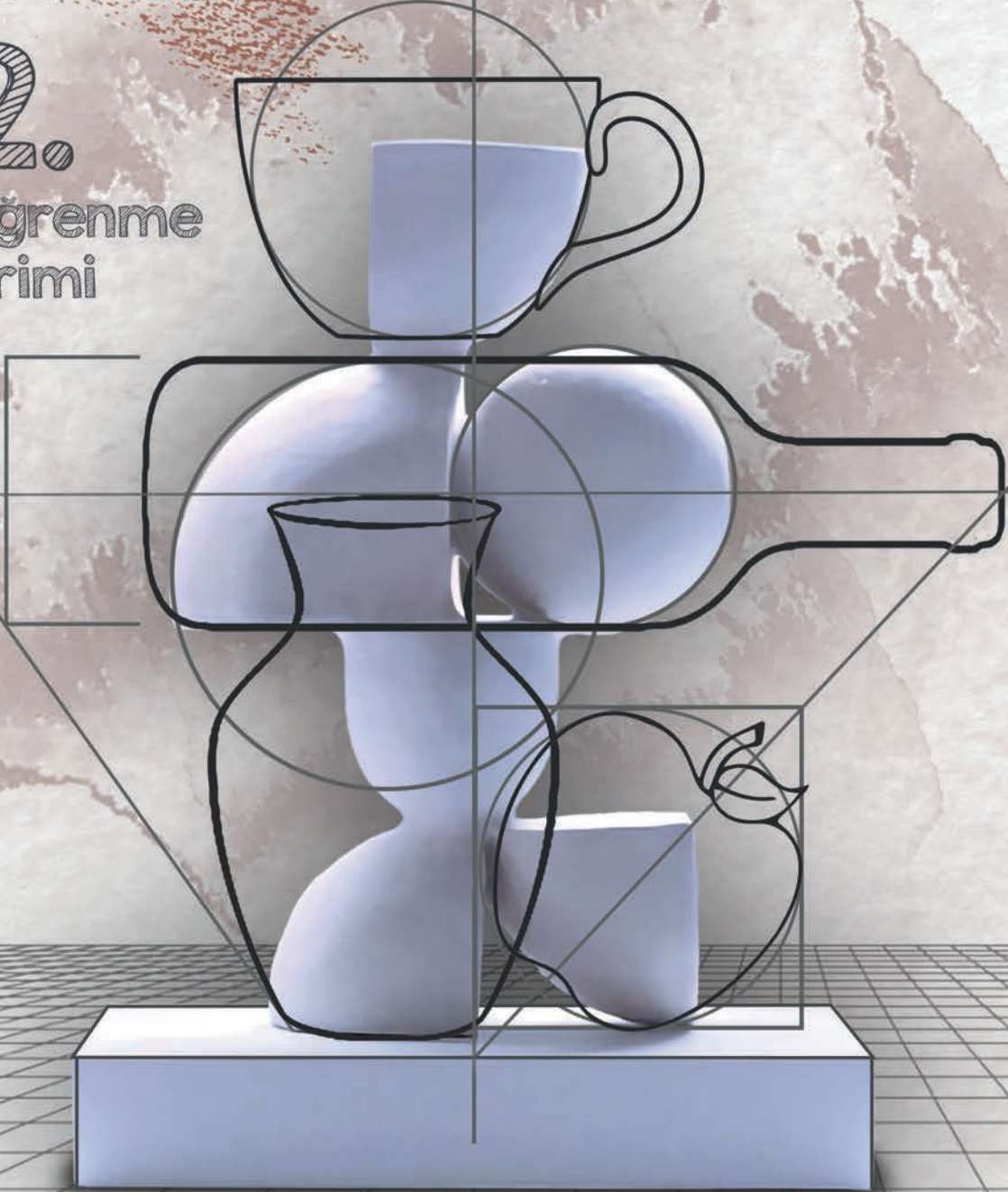
.....

.....

# GEOMETRİK FORM VE NESNE ÇİZİMLERİ

2.

Öğrenme  
Birimi



# KONULAR

- 2.1. TEMEL GEOMETRİK ŞEKİLLER
- 2.2. NESNE ÇİZİMLERİ
- 2.3. NATÜRMORT KOMPOZİSYONLAR

## NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Temel geometrik formların çizimi ve hacimlendirme
- Geometrik formlardan faydalanarak nesne çizimi
  - Ölçü alarak nesne çizimi
- Natürmort çizimi ve farklı tekniklerle renklendirme

## TEMEL KAVRAMLAR

geometrik form  
nesne  
natürmort  
kompozisyon tonlama  
hacimlendirme  
üç boyut  
skala

## HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Çevrenizde gözlemlediğiniz nesnelerin hangi geometrik şekillere benzediğini örneklerle açıklayınız.
2. Sizce nesneleri geometrik formlarla ilişkilendirerek çizmek, çizim aşamalarını nasıl etkiler? Arkadaşlarınızla değerlendiriniz.



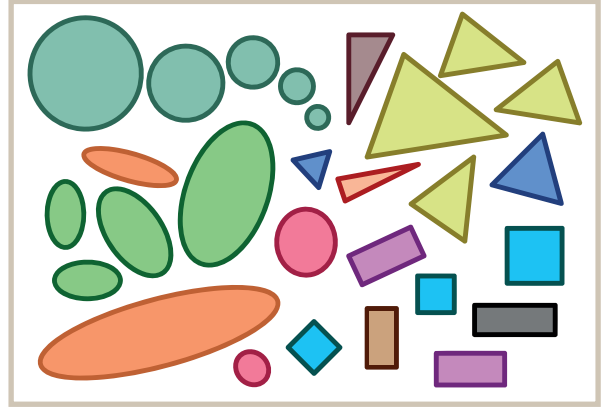
## 2. GEOMETRİK FORM VE NESNE ÇİZİMLERİ

Matematik bir düzen bilimidir ve sanatla ilişkisi daima ön plandadır. Sanatın birçok alanında belirli bir düzenin varlığı söz konusudur. Matematik, estetik bir görünüme sahip olmak için bu düzenin vazgeçilmez bir unsurudur. Geometrinin sanatla olan ilişkisi mimari, süsleme, resim, heykel gibi pek çok sanat dalında kendini gösterir.

Geometrik formların hayatın içindeki yeri oldukça geniştir. Geometri görüneni anlatır. Evrenin yaratılışı matematik ise görünüşü geometridir. Doğadaki geometriyi fark eden insanlar geometriyi hayatlarında uygulamışlardır. Sanatın tüm dallarında ortak unsur geometrik form çizimleridir. Bu nedenle öğrenme aşamasında öncelik temel formlara verilmelidir.

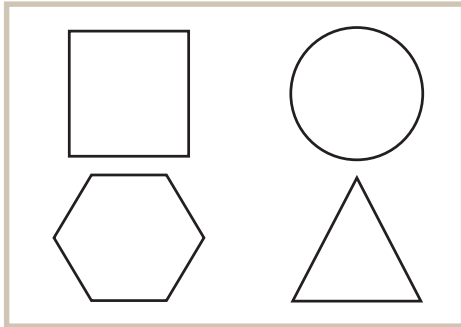
### 2.1. TEMEL GEOMETRİK ŞEKİLLER

Temel formların yükseklik ve genişlikleri vardır ve formlar matematiksel ölçümlerle gerçeklik kazanır. İki boyutlu (belirli bir alanı ve çevresi olan) çokgenlere **geometrik şekil** denir (Görsel 2.1). Geometrik şekillerin hacim kazanması ile geometrik formlar oluşur. Geometrik formlar üç boyutlu olup genişliği, yüksekliği ve derinliği vardır. Geometrik şekiller çizim kuralları ile çizilir ve desen çiziminin temelini oluşturur. Günlük yaşantımızda gördüğümüz, kullandığımız birçok nesne geometrik şekillerden yararlanılarak yapılmıştır veya geometrik cisimlerin benzerleridir.

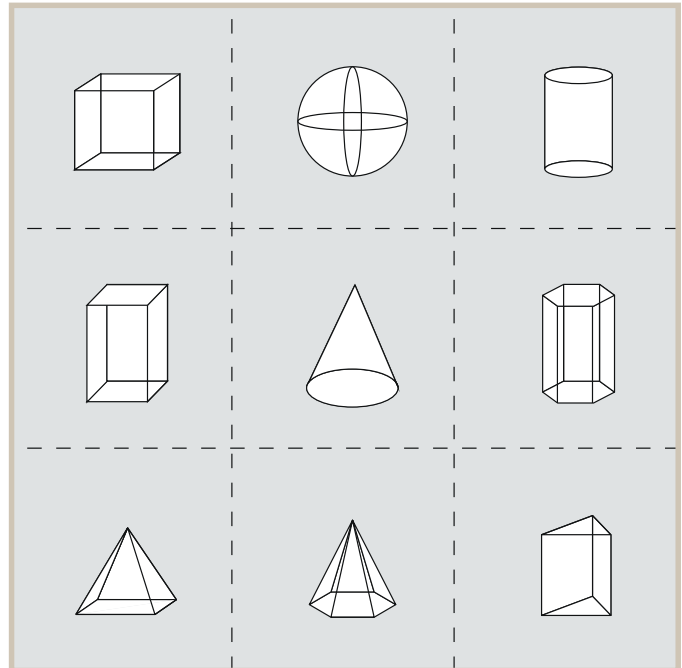


Görsel 2.1: Geometrik şekiller

Nesneler geometrik form (çok yüzlü şekiller) temeline dayandırılarak resmedilirken önce iki boyutlu bir yüzey olarak ele alınır (Görsel 2.2). Bir sonraki adımda şekle derinlik katmak amacıyla üçüncü boyut eklenir (Görsel 2.3). Geometrik şekillerle hayatın her anında karşılaşılacağı düşünülürse temel çizim basamağında ilk öğrenilecek bilgi, doğanın geometrisi fark edilmiş olacaktır.



Görsel 2.2: İki boyutlu geometrik yüzeyler



Görsel 2.3: Üç boyutlu geometrik formlar

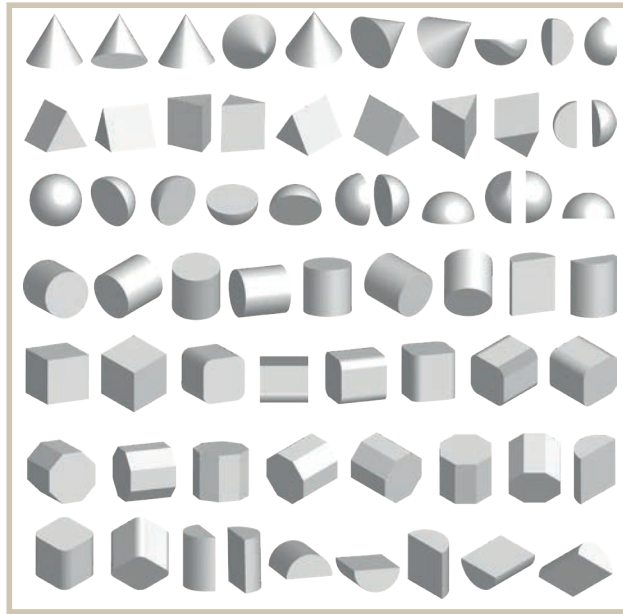


### 2.1.1. Temel Geometrik Şekil ve Formların Çizimi

Kare, daire, üçgen, çokgen, yamuk gibi temel geometrik şekiller ile küp, prizma, küre gibi temel geometrik formlar; matematik terimleri olmalarına rağmen ölçülebilir olmaları nedeniyle desen çiziminde de terim olarak kullanılır. TDK Türkçe Güncel Sözlük'te **kare**, kenarları ve açıları birbirine eşit olan dörtgen; **daire** bir çemberin içinde kalan düzlem parçası; **üçgen**, üç tepe noktası, üç açısı, üç kenarı olan biçim; **prizma**, alt ve üst tabanları birbirine eşit ve paralel iki çokgen ile yanal yüzeyleri birbirine eşit ve paralel dörtgenlerden oluşan çok düzlemli cisim şeklinde tanımlanır.

Çizim sürecinde öncelikle teknik çizim kurallarına dikkat edilerek perspektif bakış açıları çizime eklenir. Perspektif ve teknik resim malzemeleri ile yapılan çizimlerin ardından serbest el çizgi çalışmaları ve ölçü-oran bilgisi ile sonuca ulaşılır.

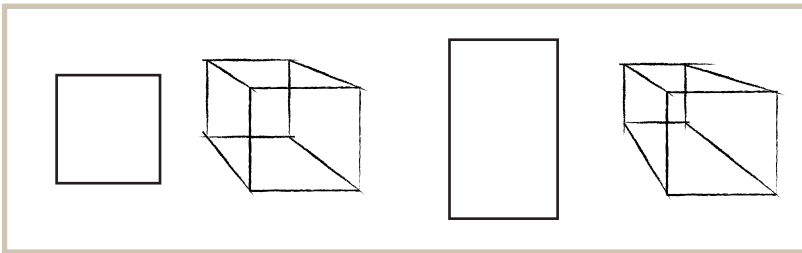
Prizmalar tabanlarının şekline göre isimlendirilir. Şekiller prizmalarla hacim kazanır. Şekiller, prizmaya dönüştüğünde nesne çizimlerinde daha doğru bir çizime olanak sağlar (Görsel 2.4).



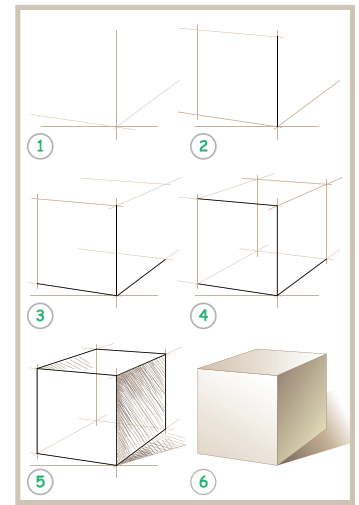
Görsel 2.4: Prizma

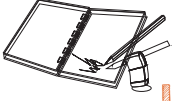
#### Küp (Kare Prizma) ve Dikdörtgen (Dikdörtgenler Prizması)

**Kare**, iki boyutlu bir yüzeydir ancak küp formuna dönüşerek bazı nesnelere uyum sağlayan bir yapı meydana getirir. **Küp**; tabanları ve yanal yüzeyleri kare, kenarları ve bütün açıları birbirine eşit dörtgenlerden oluşur. Benzer tanımlamalar dikdörtgen için de geçerlidir. Tek fark karşılıklı kenarların ölçü benzerliğidir (Görsel 2.5).



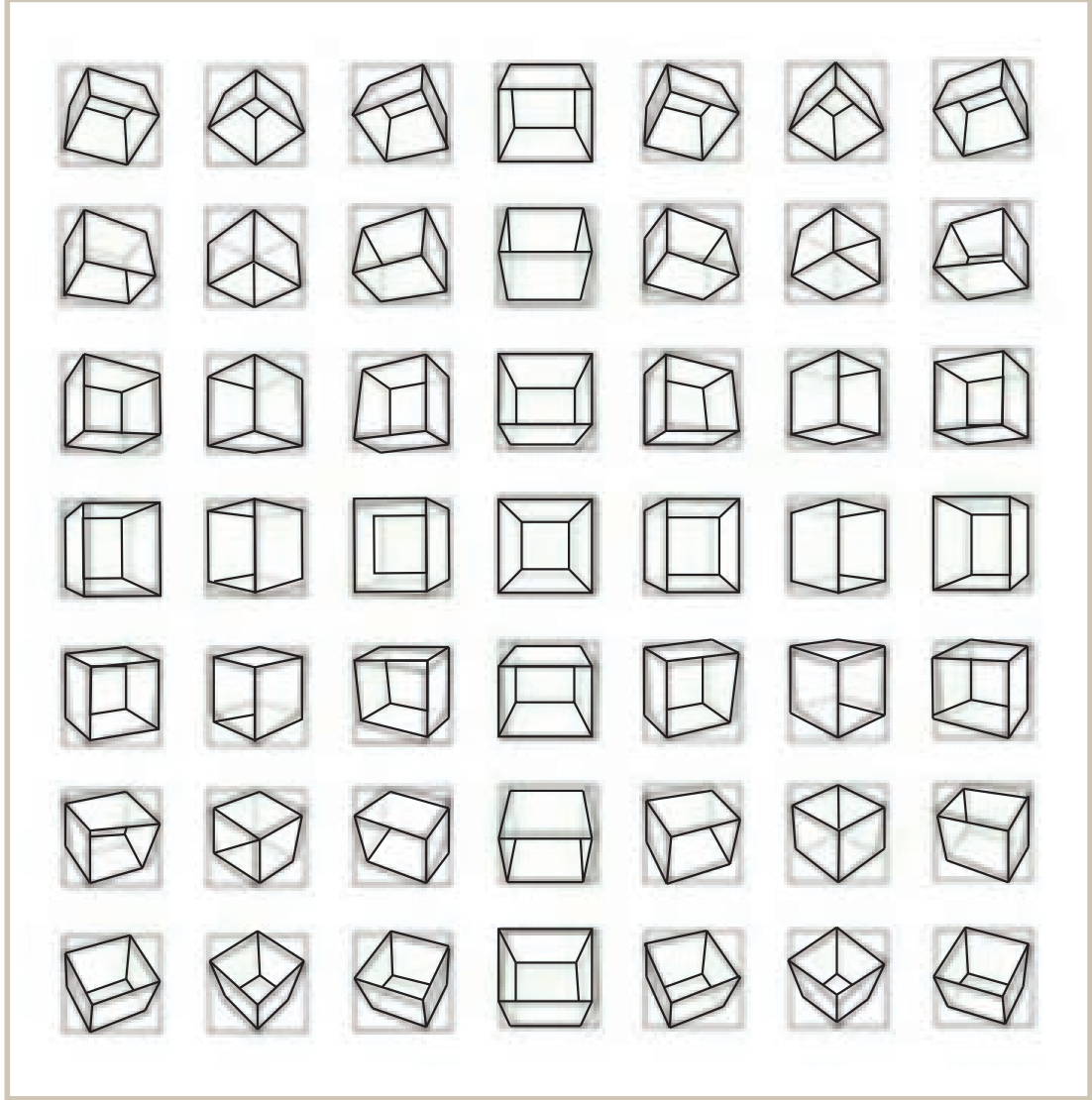
Görsel 2.5: Dikdörtgen ve dörtgen prizma ile kare ve küp çizimleri





## I. ETKİNLİK

Temel şekillerin yapılarını inceleyiniz. Bu şekillerin iki ve üç boyutlu hâllerini (küp ve dikdörtgen prizma) cetvel kullanmadan 35x50 cm resim kağıdına çiziniz. Çizimleri yaparken aşağıda verilen örnekteki gibi şekilleri birçok farklı bakış açısından çizmeyi deneyiniz (Görsel 2.6).



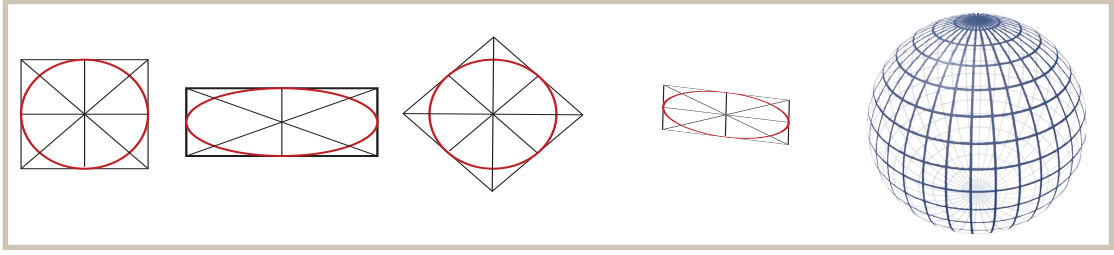
Görsel 2.6: Farklı yönlerden küp çizimleri

### Daire, Elips ve Küre

Çevresi ile çemberi oluşturan şekil, içi dolu olduğunda daire olarak adlandırılır ve sadece karşından bakıldığında tam daire olarak görünür. Yatayda bakış yönü değiştiğinde daire formu elips şekline dönüşerek farklı açıları oluşturur. Daire çizimi en basit şekildir ancak çizim sırasında simetri, dikkat edilmesi gereken en önemli noktadır. Çizim aşamasında önce kare çizilmeli ve merkez akslarla daire yerleştirilmelidir.



Elips çiziminde dikdörtgenden yararlanılır. **Küre**, tek yüzü bulunan tam yuvarlak cisimdir. Kürenin yüksekliği, genişliği, eni ve kapladığı bir alanı vardır. Küre bir prizma değildir. Küre çiziminde elipslerden yararlanılarak derinlik elde edilir (Görsel 2.7).



Görsel 2.7: Daire, elips ve küre

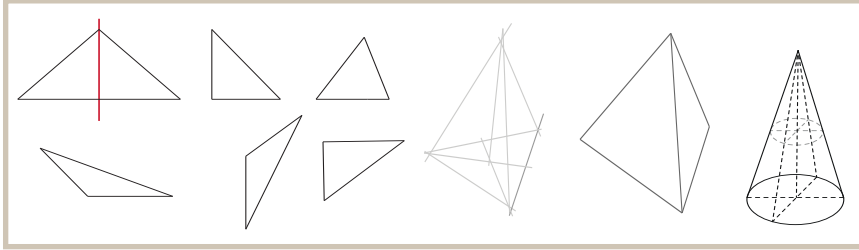


### DİKKAT

Dünya, küre şeklinde olmasına rağmen kusursuz bir küre değildir. Kutuplardan basık ve ekvatorndan şişkin bir görüntüye sahiptir. Dünyanın bu basık şekli geoit olarak isimlendirilmektedir.

## Üçgen, Piramit (Üçgen Prizma) ve Koni

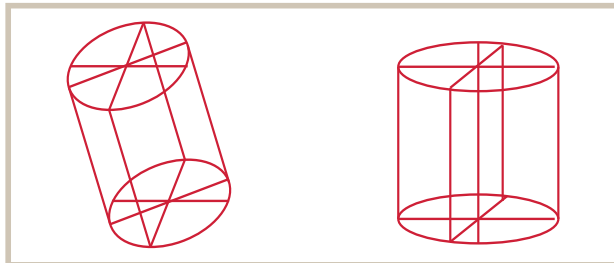
Üçgen iki boyutlu bir yüzeydir. Üçgen prizma olan piramit ise üç boyutludur. Piramit, yukarı doğru sivrilmesi nedeniyle mekân figürlerine benzerlik gösterir. Bu özelliği ile çizimlerde form oluşturmaya yardımcı olur. Koni, tabanı daire biçiminde olan ve piramite benzeyen yapısı nedeniyle geometrik şekiller içinde yer alır (Görsel 2.8).



Görsel 2.8: Üçgen, üçgen prizma (piramit) ve koni

## Silindir

Alt ve üst yüzeyleri daire, yan yüzeyi dörtgenden oluşan prizmalara **silindir** denir. Tabanı dairesel bir yüzeye sahip olan silindirin prizmalar gibi birbirine paralel iki tabanı ve bir dörtgensel eğri yan yüzü bulunmaktadır (Görsel 2.9). Silindirin ayrıtı ve köşesi yoktur. Silindirin tabanları daire formunda olmasına rağmen ufuk çizgisine yaklaştığında elips biçiminde görünür. Bu nedenle silindir çiziminde mutlaka ufuk çizgisine dikkat edilmelidir.

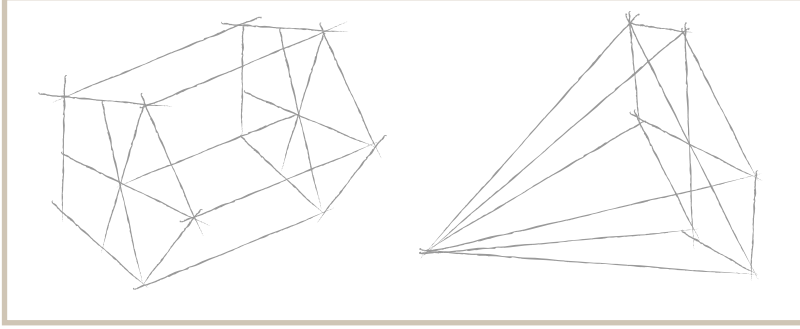


Görsel 2.9: Silindir çizimi

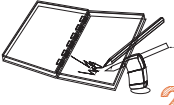


## Çokgen Prizmalar

Geometrik form çizimlerinde şekillerin yan yüzleri dikdörtgen ile birleştirildiğinde prizmalar oluşur. Çokgenlerin herhangi bir sayıda kenarı ve açısı olabilir ancak kenarlar kavisli olamaz. Çokgen prizmalar taban şekline göre isimlendirilir (Görsel 2.10).

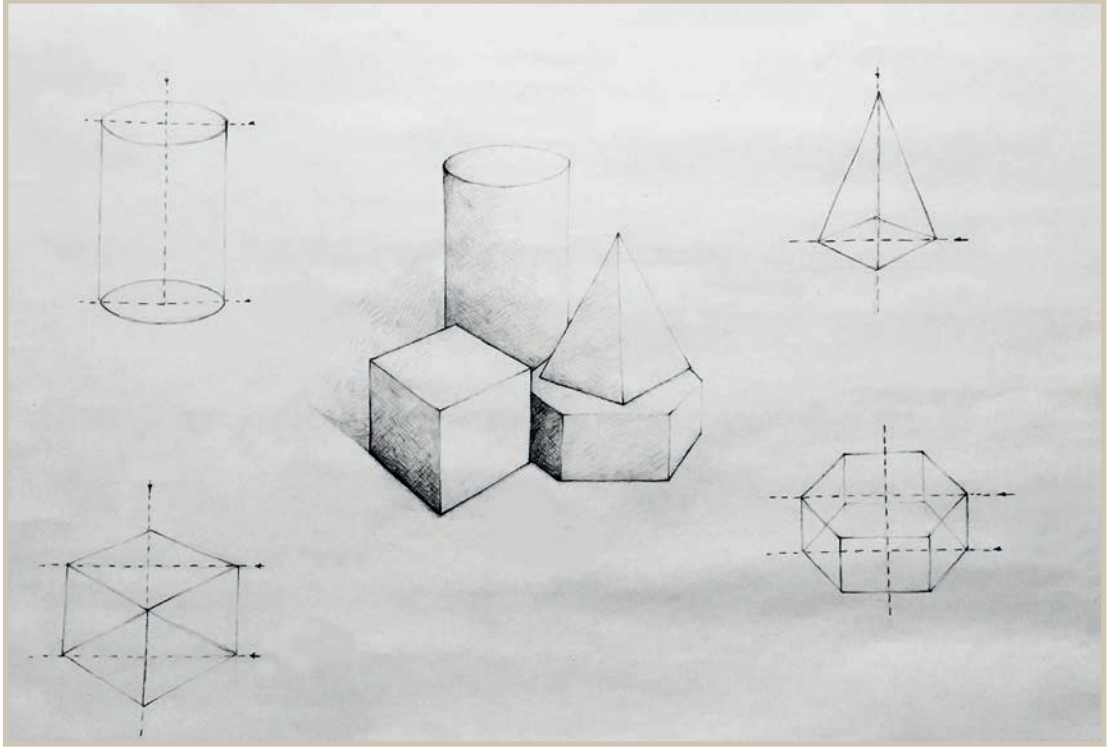


Görsel 2.10: Çokgen çizimi

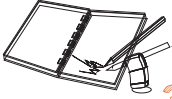


## 2. ETKİNLİK

Görsel 2.11'deki silindir, çokgen, üçgen ve kare prizmayı inceleyiniz. 35x50 cm resim kâğıdına şekillerin çizimini yapınız. Çizimleri yaparken verilen örnekteki gibi perspektif kurallarına uygun çizmeye dikkat ediniz.

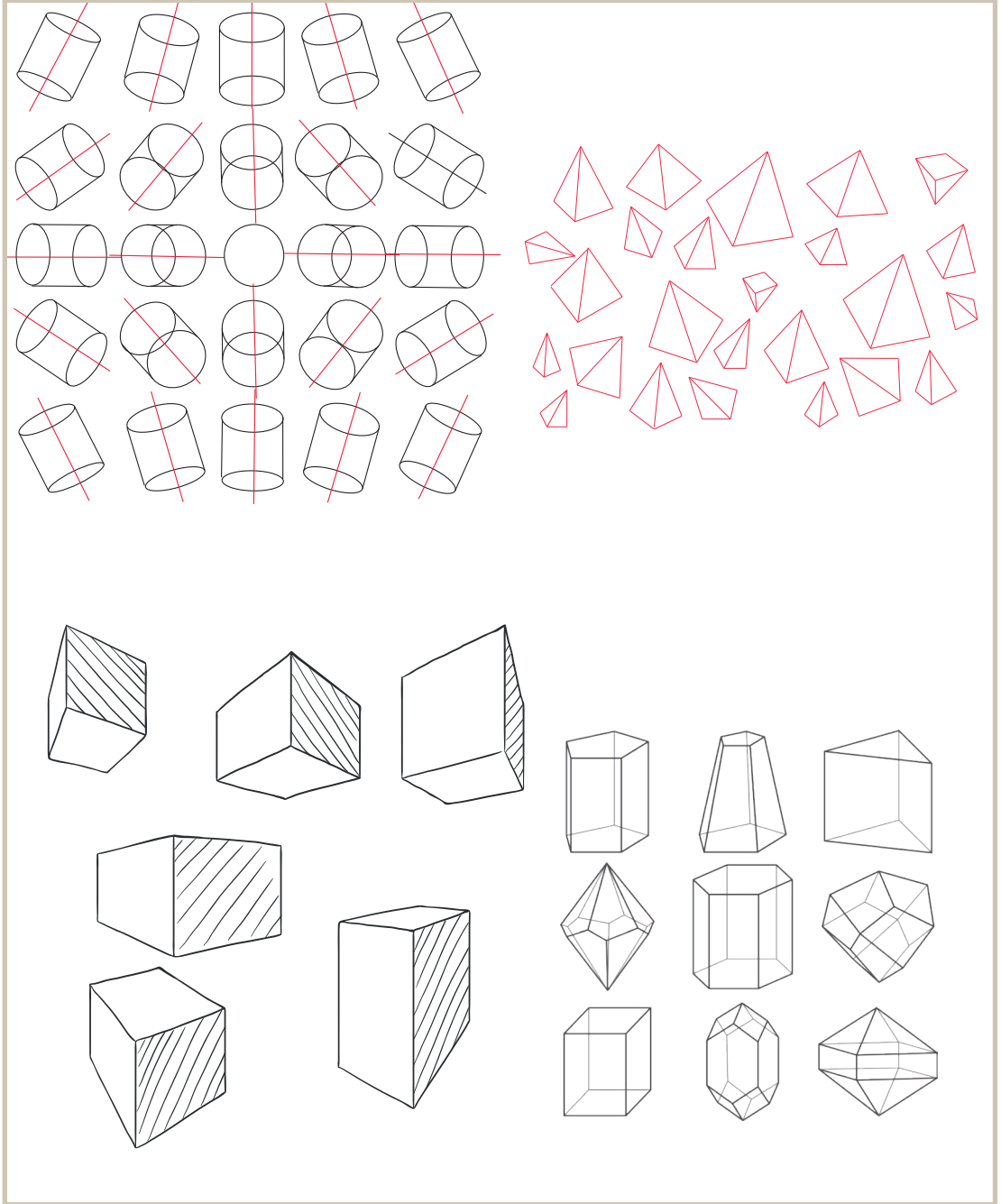


Görsel 2.11: Silindir, çokgen, üçgen ve kare prizma

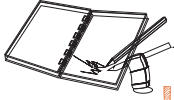


### 3. ETKİNLİK

Görsel 2.12'deki silindir, çokgen prizmalar, üçgen ve kare piramidi inceleyiniz. 35x50 cm resim kâğıdına şekillerin çizimini yapınız. Çizimleri yaparken aşağıda verilen örnekteki gibi birçok farklı bakış açısından faydalanınız.

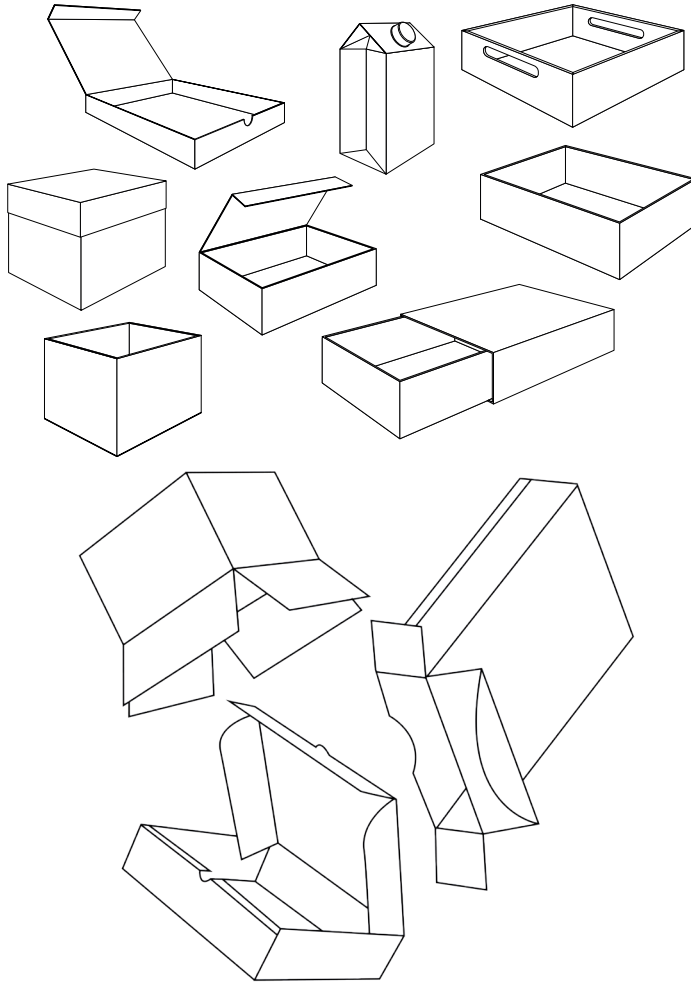


Görsel 2.12: Silindir, çokgen prizmalar, üçgen, kare piramit

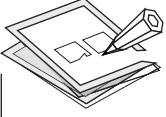


## 4. ETKİNLİK

Görsel 2.13'teki örnekleri inceleyiniz. Farklı kutuları ve kutuların açılımlarını 35x50 cm resim kağıdına çiziniz. Çizimleri yaparken aşağıda verilen örnekteki gibi birçok farklı bakış açısından faydalanınız.



Görsel 2.13: Farklı açılardan kutu çizimleri



## I. UYGULAMA

### UYGULAMA ADI : GEOMETRİK ŞEKİL VE FORM ÇİZİMİ

**AMAÇ:** Kare, dörtgen, üçgen, prizma, daire, küre, küp şekillerinin perspektif kuralları çerçevesinde çizimlerini yapmak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak kare, daire, üçgen, çokgen, küp, prizma, küre, küp çizimi yapınız.

#### Araç Gereç

1. Resim kâğıdı
2. Resim kalemleri
3. Resim altlığı
4. Silgi

#### İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz.
2. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak çizim ortamına uygun araç gerecinizi hazırlayınız.
3. Resim kâğıdını resim tahtası üzerine sabitleyiniz.
4. Resim kalemlerinizi uçlarını incelterek hazırlayınız.
5. Arkanıza yaslanarak sağlıklı oturuş pozisyonunda bilek, dirsek ve omuzdan hareketlere dikkat ederek çiziminize başlayınız.
6. Cetvel kullanmadan serbest elle çalışınız.
7. Farklı ölçülerde temel geometrik şekil ve formların çizimini yapınız.
8. 1.Öğrenme birimindeki çizgi uygulamalarına ve bunlarla ilgili bilgilere dikkat ediniz.
9. Çalışmalarınızı arşivleyiniz.
10. Uygulama bitiminde araç gerecinizi toplayınız. Atölyeyi sizden sonraki sınıfın kullanımına hazır olacak şekilde temiz bırakınız.

#### DEĞERLENDİRME

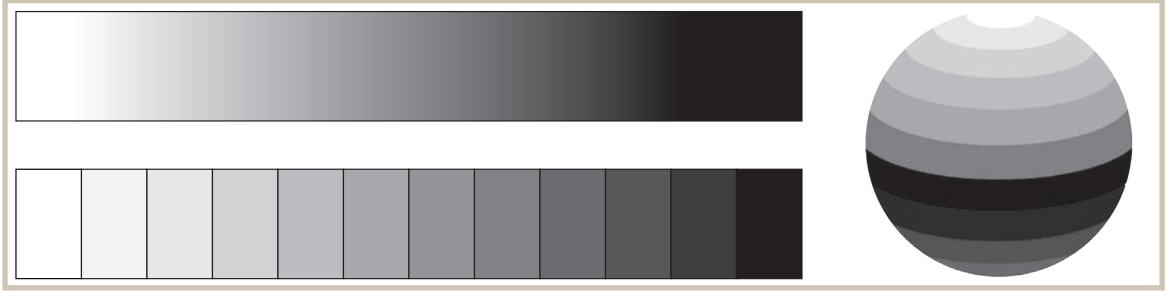
Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız 2. Ek'te verilen "1. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



## 2.1.2. Işık Gölge Değerleri ve Tonlama

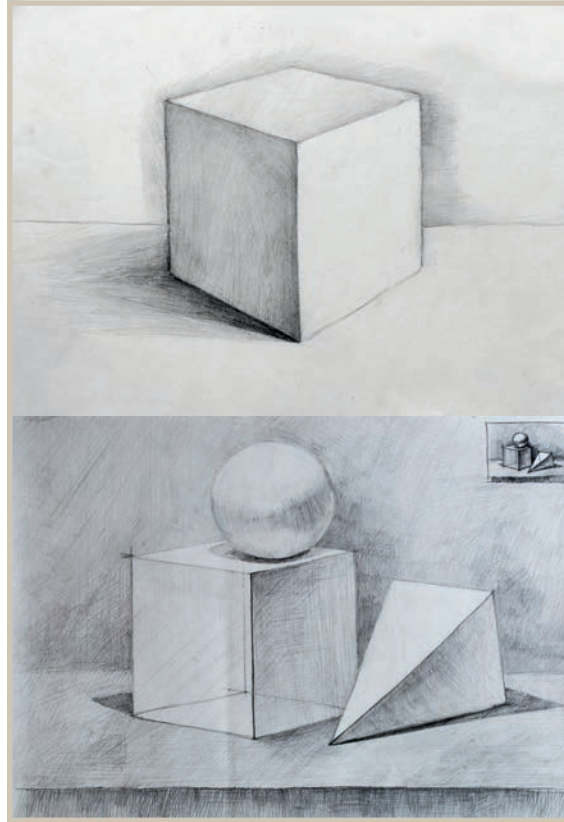
Işık, cisimler üzerinde karanlık ve aydınlık bölgeleri belirler. Doğal ışığın (güneş) cisimler üzerindeki etkisi ile yapay ışığın (mum, lamba vb.) etkisi birbirinden farklıdır. Işık, üç boyutlu çizimlerden sonra çeşitli malzemelerle yapılan tonlamalarda cisme boyut kazandırır. Işığın etkisi ile renkler üzerinde açık ve koyu kısımlar oluşur. Siyah ve beyaz olan bu etki, ton ve skala ile belirginleşir (Görsel 2.14).

**Ton**, renkte açık ve koyu arasındaki farktır. **Skala** ise açıktan koyuya (siyah beyaz çalışmalarda beyazdan siyaha) doğru sıralanan ton dereceleridir.



Görsel 2.14: Işık-gölge değerleri

Beyazdan siyaha doğru giden ton derecelerinin (skala) miktarı, nesnel üzerindeki ışık gölgenin yansımaları olarak görülür. Skalanın az ya da sonsuz sayıdaki gri değer miktarı, ışığın gelişine ve açık koyu değerine göre artar ya da azalır. Çizim sonrasında kullanılacak teknik uygulama ve yumuşak geçişlerle elde edilecek perspektif etki, objenin yapısal özelliğinin görünmesini sağlar. Üç boyutlu düşünme yetisi bu aşamada gelişir, derinlik en iyi hâli ile ortaya çıkar ve modele benzerlik artar (Görsel 2.15).



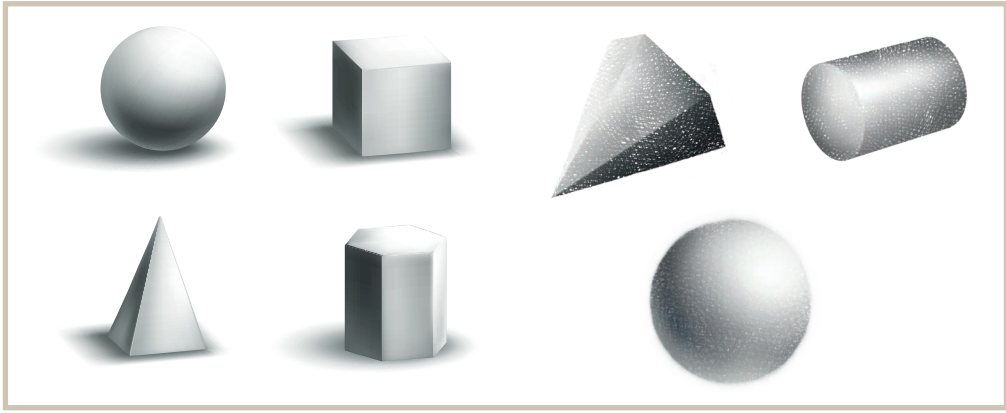
Görsel 2.15: Işık-gölgenin hacim oluşturmaya etkisi



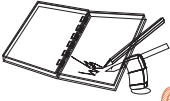
## 5. ETKİNLİK

Görsel 2.16'daki geometrik formları inceleyiniz. Geometrik formları 35x50 cm resim kâğıdına istediğiniz yönlerde çizerek aşağıdaki yönergelere göre kara kalem tekniğiyle gölgelendiriniz.

- Işığın geldiği yönü tespit ediniz.
- Açık-koyu ve orta değerlere dikkat ediniz.
- Beyazdan siyaha ton geçişlerini tespit ediniz. Nesneye ait renk ve tonların siyah beyazda karşılığını bulunuz.
- Doğal ve yapay ışığın ayrımını yapınız.
- Objelerin yapısal özelliklerini ve dokusunu belirleyiniz.

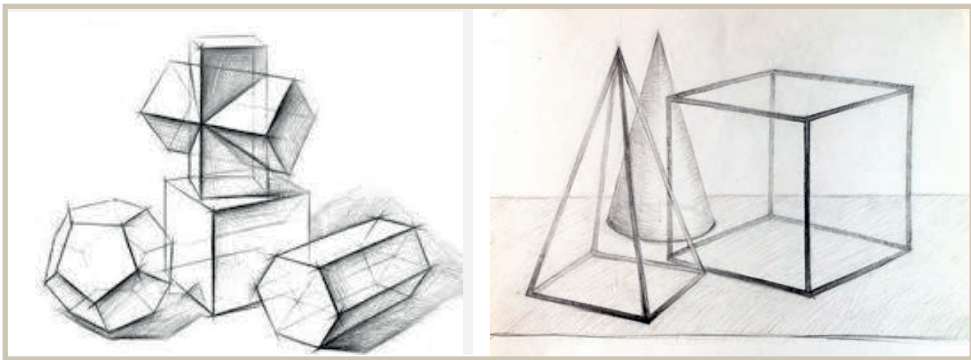


Görsel 2.16: Geometrik formlar



## 6. ETKİNLİK

Görsel 2.17'de verilen geometrik formlarda ışık gölgenin nasıl kullanıldığını inceleyiniz. 5. Etkinlikte çizmiş olduğunuz geometrik formları kara kalem tekniğiyle gölgelendiriniz.



Görsel 2.17: Geometrik formlarda ışık gölge



### 2.1.3. Nokta, Çizgi ve Leke İle Hacimlendirme

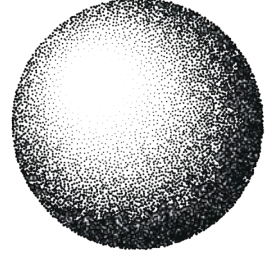
İki boyuttan üç boyuta geçiş, temel şekillerin çizimi ve hacimlendirme yöntemleri ile anlam kazanır. Genellikle nokta, çizgi ve leke uygulamaları ile gerçekleştirilecek hacimlendirmede açık-koyu ve ışık-gölge bilgilerine dikkat edilmelidir. Açıktan koyuya geçişteki özenli ve kademeli artış hacimlendirmede gerçeklik olgusunu artırırken ışık ve gölgenin doğru tespiti ile de iyi bir sonuç elde edilir. Hacimlendirme aşamasında kullanılan yöntemler nokta, çizgi ve lekedir. Bu yöntemlerde dikkat edilecek en önemli husus ışığın geliş yönü ve kalem izinin kalitesidir.

#### Nokta

Geometrik şeklin içerisinde bulunan ışık-gölge ile açık-koyu değerlerin aynı boyutta noktalarla yan yana dağıtılmasıdır (Görsel 2.18). Malzeme olarak rapido ya da iğne uçlu kalemler tercih edilmelidir.

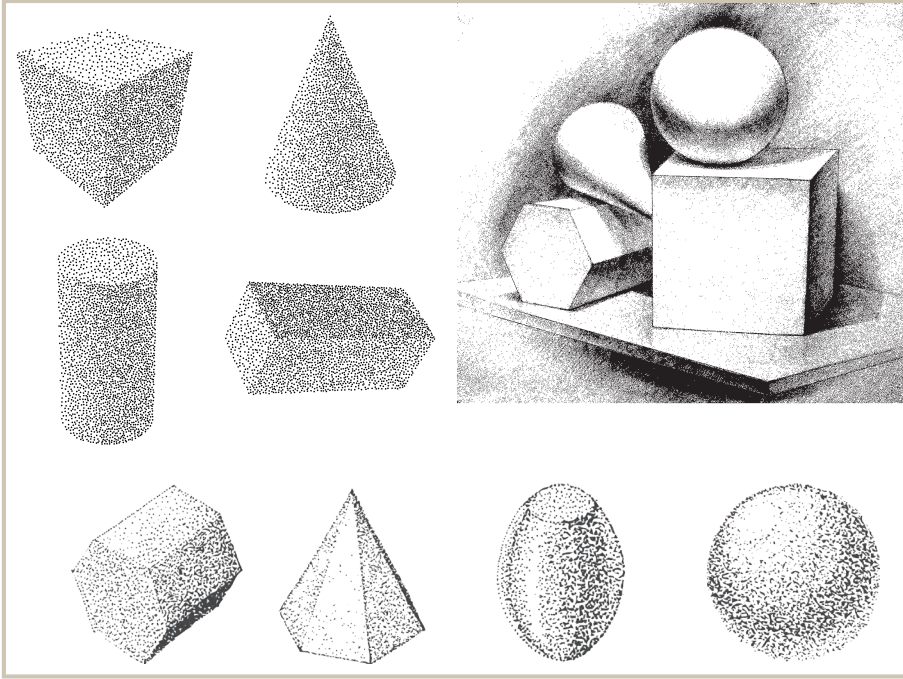
Nokta ile hacim verilirken dikkat edilecek unsurlar şunlardır:

- Kâğıt nokta çalışmasına uygun olmalıdır.
- Nokta kalitesini sağlamak için kalemin vuruş yönü dik olmalı, noktalar aynı hızda darbelerle elde edilmelidir. Böylece nokta boyutu her birinde aynı olur.
- Noktalar arasındaki mesafe azaltılıp artırılarak açık-koyu etkisi elde edilmelidir. Farklı kalınlıktaki uçlarla nokta elde edilerek de açık-koyu etkisi zenginleştirilir.



Görsel 2.18: Nokta ile açık koyu

Açıktan koyuya geçiş derinlik katacağı için önemlidir. Sık aralıklı noktalarla koyu, seyrek aralıklı noktalarla açık etki elde edilir (Görsel 2.19).



Görsel 2.19: Nokta ile hacimlendirme

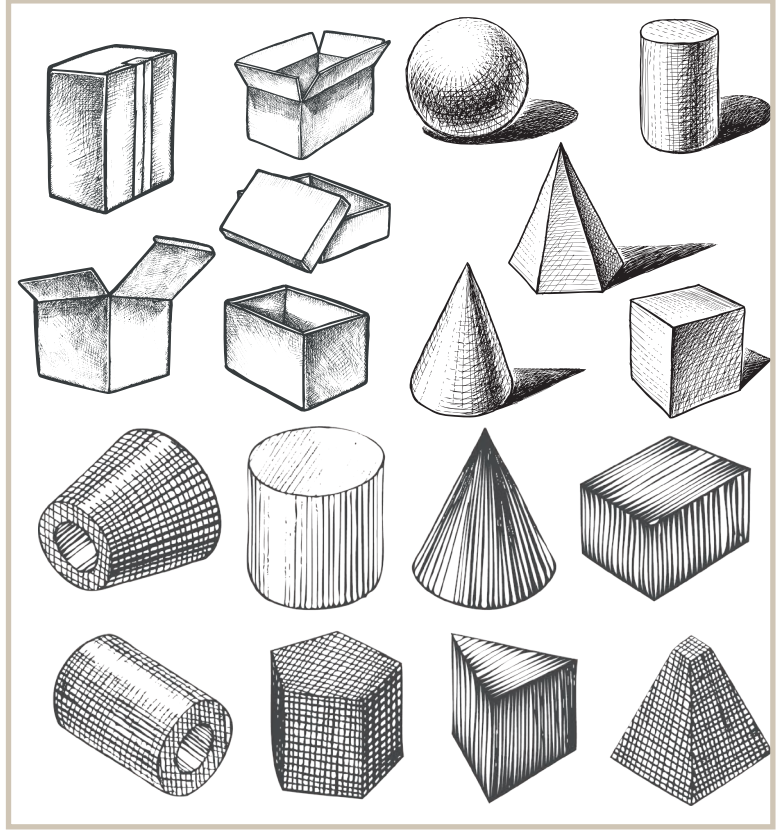
#### Çizgi

Çizgiler, düzen içerisinde yan yana getirilerek formlara hacim verecek şekilde uygulanır. Yan yana sık gelen çizgiler koyu etki, yan yana seyrek gelen çizgiler açık etki bırakır. Çizgiler farklı biçimlerde kullanıldığında yaratıcılığı destekler ve çalışmaya kattığı anlam artar. Çizgi ile hacimlendirme, kara kalem uygulamalarında çeşitli tarama teknikleriyle elde edilir.

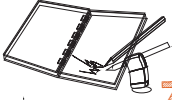


Çizgi ile hacim verilirken dikkat edilecek noktalar şunlardır:

- Kullanılan kalem çizgilerin kalitesini artırır. Tercihen ince uçlu olması doğru sonuç verir.
- Mürekkep kullanılarak yapılan çizimlerde mürekkebin dağılmamasına dikkat edilmelidir.
- Kalem tutuş şekli ve kalem yüzeye bastırma gücü her çizgide aynı olmalıdır. Işığın yönüne göre koyu alanlar sık, açık alanlar ise seyrek çizgilerle ifade edilmelidir (Görsel 2.20).
- Koyu alanlar çukuru, açık alanlar yüksekliği gösterir.



Görsel 2.20: Çizgi ile hacimlendirme

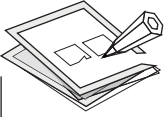


## 7. ETKİNLİK

Görsel 2.21'deki örnekleri inceleyiniz. 35x50 cm resim kâğıdına, çizgileri farklı biçimlerde kullanarak yaratıcı çalışmalar oluşturunuz. Çizgilerle hacimsel etkiler vermeye çalışınız. Çizimleri yaparken farklı çizgi türlerini kullanmaya özen gösteriniz.



Görsel 2.21: Çizgi çalışmaları



## 2. UYGULAMA

### UYGULAMA ADI: NOKTA VE ÇİZGİ İLE HACİMLENDİRME

**AMAÇ:** Temel geometrik formların çizimini yaparak nokta ve çizgi ile hacimlendirmek.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak kare, daire, üçgen, çokgen, küp, prizma, küre çizimi yapınız. Çalışmanızı ve nokta ve çizgi ile hacimlendiriniz.

#### Araç Gereç

1. Resim kâğıdı
2. Resim kalemleri
3. Resim altlığı
4. Silgi
5. Mürekkepli kalem

#### İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz.
2. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak çizim ortamına uygun araç gerecinizi hazırlayınız.
3. Resim kâğıdını resim altlığı üzerine sabitleyiniz.
4. Resim kalemlerinizi uçlarını incelterek hazırlayınız.
5. Arkanıza yaslanarak sağlıklı oturuş pozisyonunda bilek, dirsek ve omuzdan hareketlere dikkat ederek çiziminize başlayınız.
6. Resim kâğıdı üzerine temel geometrik formların çizimini yapınız.
7. Geometrik formları nokta ve çizgi ile hacimlendiriniz.
8. Çalışmalarınızı arşivleyiniz.
9. Uygulama bitiminde araç gerecinizi toplayınız.
10. Atölyeyi sizden sonraki sınıfın kullanımına hazır olacak şekilde temiz bırakınız.

### DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız 2. Ek'te verilen "2. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

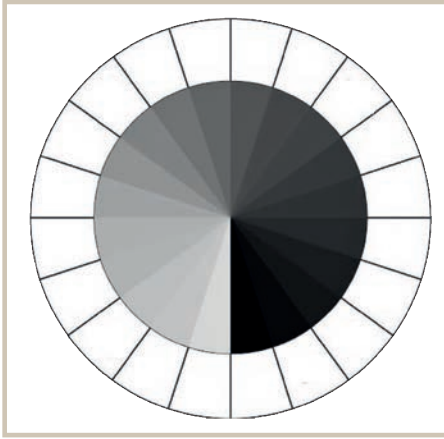


## Leke

Yüzeyin istenilen malzeme ile kapatılarak renk, doku, ışık-gölge, derinlik olarak ifade edilmesi tekniğine **leke** denir. İzleyicinin ilk algıladığı görsel nesne lekedir. Göz, çok küçük ölçüleri ayırt edemez. Onları birleştirerek kaynaştırır ve bir lekesele değer simgesine dönüştürür. Göz daha sonra ayrıntılara inerek çizgileri, noktaları, renkleri ve metinleri ayırır. Lekesele çalışmalarda ayrıntıları ayıklayan, soyutlayan bir yaklaşım vardır.

Leke, iki boyutlu olarak (noktasal, çizgisel, darbesel) oluşturulan bir yüzeyde süsleme olarak da uygulanabilir. Leke iki boyutlu yüzeylere üçüncü boyut kazandırır. Nesnelerin üçüncü boyutunun ön plana çıkarılabilmesi için en koyu ve en açık tonun olması gerekir (Görsel 2.22).

Lekesele çalışmalarda formun üçüncü boyutunun yansıtılmasının yanı sıra, formun bütünü ve genel etkisinin yansıtılması amaçlanır. Hacim elde edilmeye başlandığında leke çalışması olmaktan çıkar. İyi bir lekesele çalışmada farklı ruhsal durumlar yaratılarak duygular yansıtılabilir. Siyah-beyaz zıtlığı ile güçlü ve dramatik sonuçlar elde edilebilir (Görsel 2.23).



Görsel 2.22: Leke ton skalası



Görsel 2.23: Koyu, orta, açık leke düzeni

Bir tasarımda üç temel leke dengesi (açık-orta-koyu leke değerleri) kurgulanmalıdır. Bu değerler arasında geçiş ne kadar sade ve yumuşak olursa ton geçişi o denli başarılı olur. Her rengin kendine has bir leke değeri vardır. Bunun yanı sıra bir rengin kendi içindeki tonlarının da (açık, koyu yeşil gibi) ayrı leke değerleri olur (Görsel 2.24).

Leke, oluşum yapısı bakımından beşe ayrılır:

Noktasal (Puantilist)

Çizgisel (Taramalı)

Darbesel (Tuşlu)

Pürüzlü (Dokulu, Tonlu)

Pürüzsüz (Dokusuz, Parlak)



Görsel 2.24: Renk ile leke

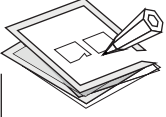


Leke ile hacim verilirken dikkat edilecek noktalar şunlardır:

- Lekesel çalışmalarda, açık-koyu lekesele değerler esas ve belirleyicidir (Görsel 2.25).
- Fırça ve mürekkep bu tarz çalışmalar için iyi sonuçlar verir. Beyaz kâğıt yüzeyinde şekillerle güçlü bir siyah beyaz ve gri çatışma yaratır. Şiddeti artırılmış zıtlıklar ve yan yana getirilmiş kuvvetli ton farklılıklarından faydalanılır.
- Siyah leke ile kâğıdın saf beyazlığının yan yana kullanılması çalışmadaki görsel ifadeyi kuvvetlendirir.
- Fırça ve mürekkeple yapılan çalışmalarda ulaşılan sonuçlar diğer malzemelerle de elde edilebilir.



Görsel 2.25: Kara kalem ile yapılan lekesele tonlama



### 3. UYGULAMA

#### UYGULAMA ADI: LEKE İLE HACİMLENDİRME

**AMAÇ:** Temel geometrik şekilleri leke ile hacimlendirmek.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak geometrik şekilleri açık-orta-koyu leke değerleriyle çalışınız.

#### Araç Gereç

1. Resim kâğıdı
2. Resim fırçaları
3. Resim altlığı
4. Kalem, silgi
5. Mürekkep

#### İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz.
2. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak çizim ortamına uygun araç gerecinizi hazırlayınız.
3. Resim kâğıdını resim altlığı üzerine sabitleyiniz.
4. Resim kalemlerinizi uçlarını incelterek hazırlayınız.
5. Arkanıza yaslanarak sağlıklı oturuş pozisyonunda bilek, dirsek ve omuzdan hareketlere dikkat ederek çiziminize başlayınız.
6. Yapmış olduğunuz temel geometrik şekillerin üzerinde açık-orta-koyu lekeleri belirleyiniz.
7. Mürekkep ve fırçayla açık-orta-koyu leke değerlerini çalışınız.
8. Çalışmanızın kurumasını bekleyiniz.
9. Çalışmalarınızı arşivleyiniz.
10. Uygulama bitiminde araç gerecinizi toplayınız. Atölyeyi sizden sonraki sınıfın kullanımına hazır olacak şekilde temiz bırakınız.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız 2. Ek'te verilen "3. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



## 2.2. NESNE ÇİZİMLERİ

Nesne çizimi, çizimin temel adımlarından biridir ve nesnenin derinlik, form ve hacmini doğru bir şekilde yansıtmak için çok önemlidir. İleri düzeyde çizim yapabilmek için öncelikle temel çizimler kavranmalıdır. Her zaman çizimlere temel şekillerle başlamak gerekir. Geometrik şekil çizimlerinin ardından nesnelerin bireysel çizimleri olan natürlük ve figürle başlanabilir. Başarılı çizim çok gelişmiş, çok karmaşık bir yaklaşım gerektirmez. Nesneyi iyi gözlemlemek, nesneyi basit şekillerde görebilmek önemlidir.



### DİKKAT

Bir çizimde gözlemin yerini hiçbir şey tutamaz. Çizmek istenilen herhangi bir nesneye uzun uzun bakılarak incelenmesi gerekir. İnceleme sırasında şu sorular sorulmalıdır:

#### Ne Görüyorum? Nasıl Görüyorum?

Görülen nesnelere sorulduğunda “Bardak, şişe, sandalye, manzara, insan gibi nesnelere.” diye cevap vermeyiniz. Bu tür cevaplar gözlemlemeyi kapatır.

Nesneleri isimlendirmek yerine nesnenin rengine, şekline, formuna, dokusuna, dış hatlarına ve hareketine bakılmalıdır. Nesnelere isimlendirmeye görsel olan her şey için geçerlidir ve izlenimleri analiz etmeye yardımcı olur, bu da görmenize yardımcı olabilir.

Nesneye baktığınızı bildiğinizi düşünseniz bile bakmaya devam ediniz. Hiçbir şey birkaç saniyeden fazla aynı kalmaz. Örneğin ışık değişir ve yalnızca hareketsiz bir form olsa bile baktığınız şeyin yeni bir versiyonunu size verir.

Görülen farklılıklar heyecan vericidir, izleyici asla sıkılmaz. Her gün görülen tanıdık sahnelerde bile sonsuz çeşitlilik vardır. Çizim yapmaya başladığında üç boyutlu görüntünün kâğıda nasıl sığdırılacağını tahmin etmek her zaman zordur.

Ancak gerçek çizim yeteneğine sahip olup olmadığınızı öğrenmek istiyorsanız bu alıştırmalardan kaçınmanın imkânı yoktur.

Nesnelerin şekillerinin yanı sıra, nesnelerin arasındaki geometrik şekilleri de fark edeceksiniz. Çizimde veya boyamada boşluk yoktur, yalnızca diğer ton alanları vardır. Seçilen nesnelere şekillerin birbirine sıkı sıkıya oturduğunu göreceksiniz. Resmin tamamına ilgiyle ve ön yargısız bir şekilde bakılması gerekir. Her şeyi fark etmeye çalışınız ve bütünün bir parçasını diğerlerinden üstün görmeyiniz.

### 2.2.1. Geometrik Formlardan Yararlanarak Nesne Çizimleri

Günlük yaşamda kullanılan birçok nesne geometrik cisimlerin benzeridir. Çizimden önce nesne gözlemlenmeli, nesnenin hangi geometrik şekillere göre çizilebileceği belirlenmeli ve gereken formlar tespit edilmelidir.

Çevremizde kare alt yapıllı formlarla çokça karşılaşılır. Örneğin masa, sandalye, koltuk gibi köşeli formlar kare ve dikdörtgen temeline oturtulur. Geometrik temele dayandırılan serbest el çizimleri nesnenin oran ve orantısı ile perspektif görüntüsünü sağlam oluşturur. Objelerin çizimi yapılırken objeler yapılarına uygun geometrik bir form içine yerleştirilir. Köşeli formların çiziminde formun gerek kendi yapısı gereği gerekse doğru orantı kurabilmek için kare ve dikdörtgen birlikte düşünülmelidir.



Bir diğer nesne formu da yuvarlak yapıda olan nesnelerdir. Yuvarlak formulu nesnelere; yapısı yuvarlak olan silindir, küre, elips gibi geometrik şekillerin içine yerleştirilebileceği gibi küp ve dikdörtgen prizma gibi köşeli formların içine yerleştirilerek de çizilebilir (Görsel 2.26).

### Şekilleri Analiz Etme

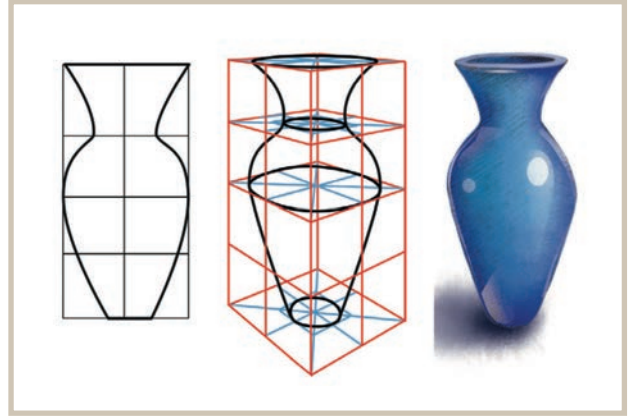
Kaliteli çizim yapmanın en önemli yönü keskin gözlemdir. Büyük sanatçılar etraflarındaki dünyayı doğru gözlemlerler. Normalde bir sahneye, nesneye veya kişiye bakıldığında gözler önce şekilleri objektif bir şekilde kaydeder; ardından zihin gördüğünü tanımayı sağlayacak bilgileri sağlar. Ancak zihnin sağladığı isimler, kavramlar veya etiketler bir sanatçıya yardımcı olmaz. Gerçekte orada olan şekilleri objektif olarak görmek için zihindeki tanımları görmezden gelmek gerekir.

Daha objektif bir bakış açısı elde etmenin bir yolu da bakılan şekilleri geometri açısından analiz etmektir. Örneğin herhangi bir açıdan görülen dairesel bir nesne, bakış açısına ve perspektife göre bir elips oluşturur. Eğer bir elipsin doğru şekilde nasıl çizileceği biliniyorsa nesnenin iyi bir görüntüsü elde edilir.



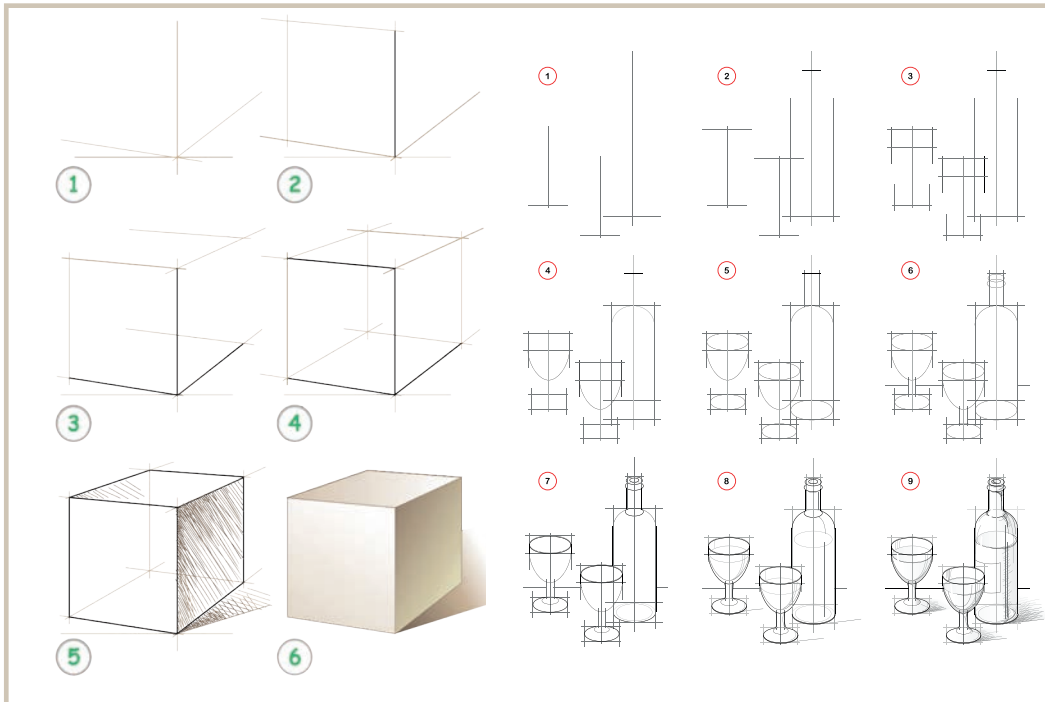
### DİKKAT

Küresel olan herhangi bir şey, gözü nesnenin küreselliğine inandıracak şekilde uygulanarak tonlanmış bir dairedir.



Görsel 2.26: Nesnenin geometrik form içine yerleştirilmesi

Görsel 2.27'de nesnenin geometrik form içine yerleştirme çizim aşamaları görülmektedir.



Görsel 2.27: Nesnenin geometrik form içine yerleştirme çizim aşamaları



Nesneler arasındaki boşluklar, genellikle üçgen veya dikdörtgen şeklindedir. Bir grup içindeki nesnelerin birbirine farklı açılarda olduğu görülebilir. Örneğin Görsel 2.28’de yerde oturan figürün bacağı gövdeye 45 derecelik bir açıyla desteklenmiş ve üçgen formun içindedir. Sandalyede oturan figür ise dikdörtgen formuna yerleşmiştir. Bu tür bir görsel analiz, çizimin doğruluğuna yardımcı olur. Yapılan gözlemler sonucu model üzerinde oluşan açı ve formlar belirlendikten sonra modeli çizmek çok daha kolaylaşır. Bir konuyu neredeyse geometrik açıdan gözlemek, konunun daha rahat çizilmesini sağlar.

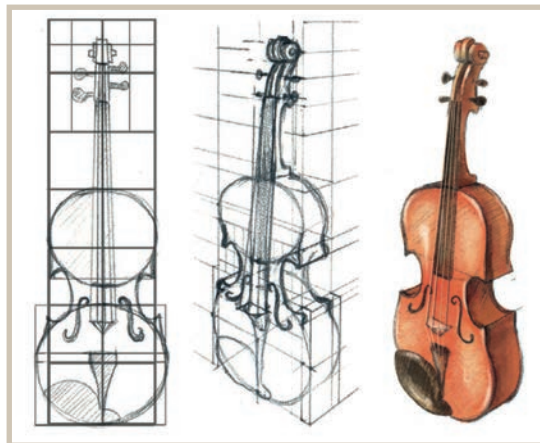


Görsel 2.28: Desende geometrik form

Çizim yaparken birbirini takip eden aşamalar vardır. Bu aşamalarda dikkat dileyen noktalar şunlardır:

**Malzeme seçimi ve çizilecek nesneye karar vererek çizime başlamak:** Çizimi yapılacak nesneler uygun mesafede düz bir masa üzerine yerleştirilir. Nesnenin altı düz, desensiz bir yüzey olmalı ya da altına beyaz bir kâğıt serilmelidir. Böylece ışık doğru açıdan yansır. Oturma pozisyonu nesneyi görüş açısı tam karşıdan olacak şekilde ayarlanarak uygun mesafeden çizime başlanabilir. Çizimlerde kullanılacak kaliteli malzemeler her zaman daha iyi sonuç verir. Nesnenin eskiz çizimi aşamasında B serisi resim kalemler uygundur. Kalın gramajlı resim kâğıdı tercih edilmeli ve kâğıt, yapılacak çalışmaya göre dokulu olmalıdır.

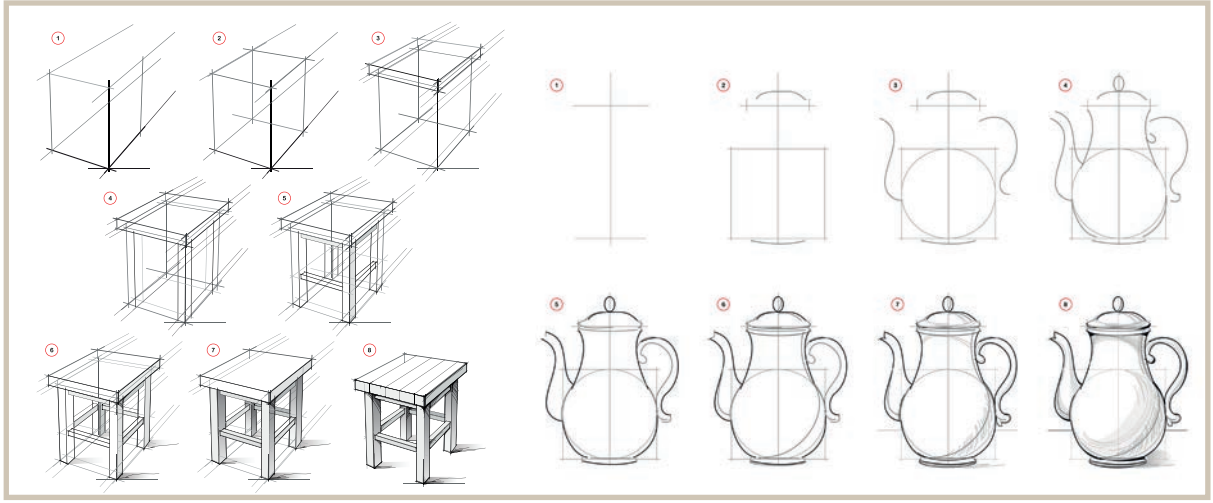
**Nesnenin formuna göre geometrik şekle karar vermek ve içine yerleştirmek:** Nesnenin form özelliğine göre hangi geometrik şekle benzediğine karar verilir (Görsel 2.29). Rahat kol hareketleri ve düzgün çizgilerle çizime başlanır. Kâğıdın boyutuna ve nesnenin büyüklüğüne göre orantı kurularak nesne şeklin içine yerleştirilir. Araştırma çizimleri unutulmamalıdır. Pratik amaçlı eskiz çalışmaları yapmak öğrenmeyi hızlandıracaktır.



Görsel 2.29: Nesnenin geometrik form içine yerleştirilmesi

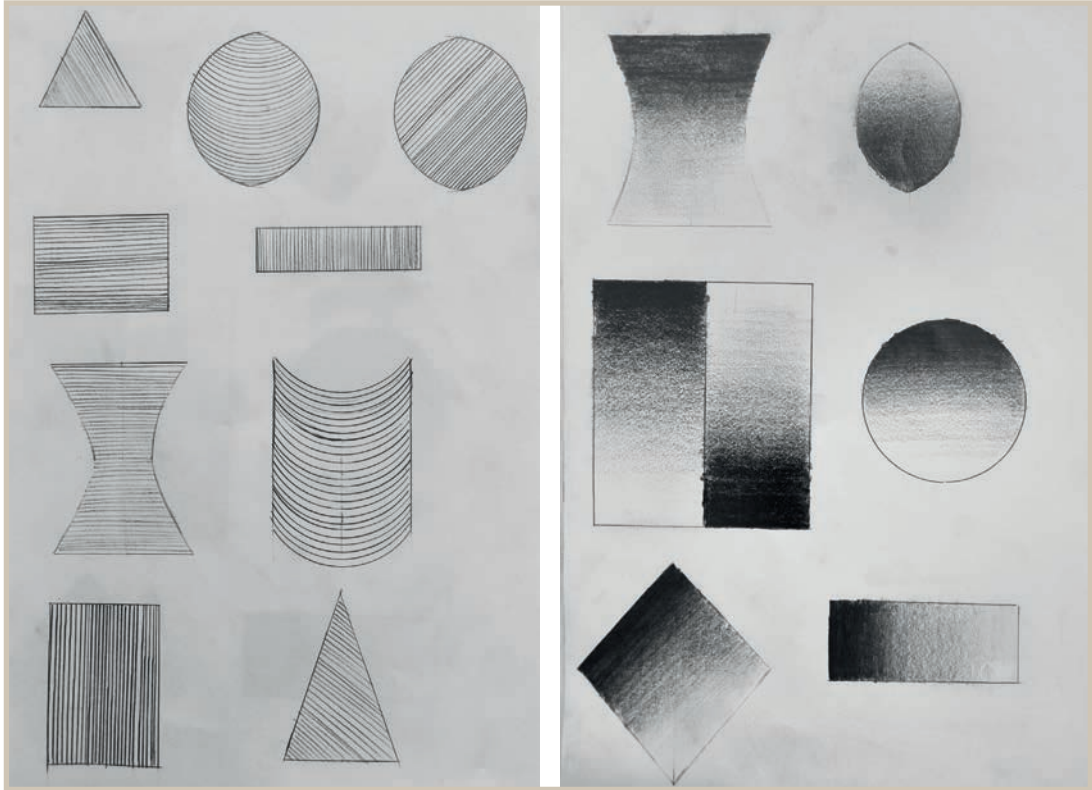


**Nesneyi ayrıntılı çizmek:** Geometrik şeklin içine yerleştirilen nesne, nesnenin görsel yapısı ve ayrıntılar dikkate alınarak çizilmelidir (Görsel 2.30).



Görsel 2.30: Nesnenin geometrik form içinde çizimi

**Hacimlendirme yöntem ve tekniklerini uygulamak:** Hacimlendirme üç boyutluluğu göstermeyi sağlar. Nesneyi çizerken gölgelendirme yönünde kullanılan kalem yönleri nesnenin formunu ve dokusunu ifade edebilmelidir. Burada çizimin yönü nesnenin formuna uygun olmalıdır. Düz formlarda düz, kavisli formlarda ise kavisli çizgiler kullanılmalıdır (Görsel 2.31).



Görsel 2.31: Çizgi yönü

- Derecelendirme yapılırken tonlar arasındaki geçişler sert ve ani olmamalıdır. Geçişin yumuşak olması sayesinde tonların birbirine kaynaşmasıyla iyi bir derecelendirme elde edilir.

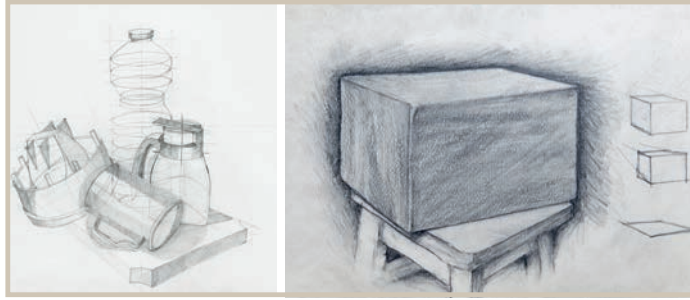


- Çizgiye hâkim olunmalı ve çizgi formun dışına taşmamalıdır. Bunun için çok sayıda alıştırma yapılarak farklı formlar çalışılmalıdır (Görsel 2.32).



Görsel 2.32: Çizgi hâkimiyeti

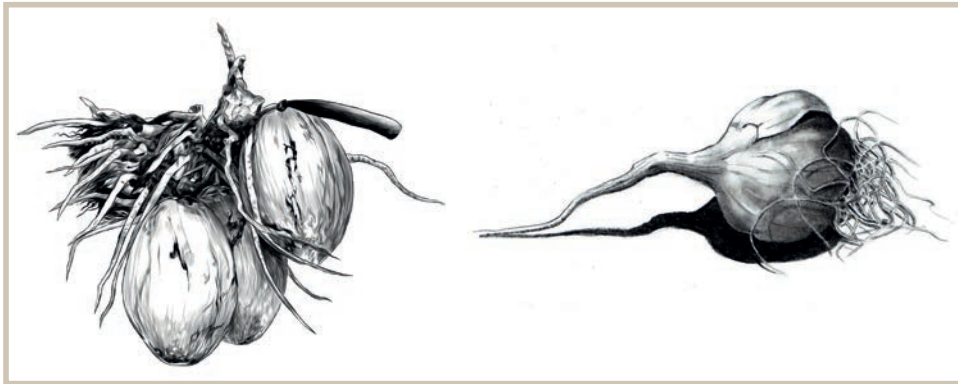
- Nesnelere bakılırken gözler kısılmalı, nesnelerin üzerindeki gölgeler derece derece görülmelidir.
- Nesneler üzerinde yapılan hacim çalışmaları üç boyutluluğu göstermeyi sağlar, hacim ve derinliği daha belirgin hâle getirir.
- Nesnenin üstüne düşen ışığın geliş yönüne dikkat edilmelidir. Nesne gölgelendirilirken en açık ton değerinden başlanarak en koyu ton değerine doğru gidilmelidir (Görsel 2.33).



Görsel 2.33: Nesnelerin gölgelendirilmesi

## 2.2.2. Nesne Üzerinde Kara Kalem İle Etüt Uygulamaları

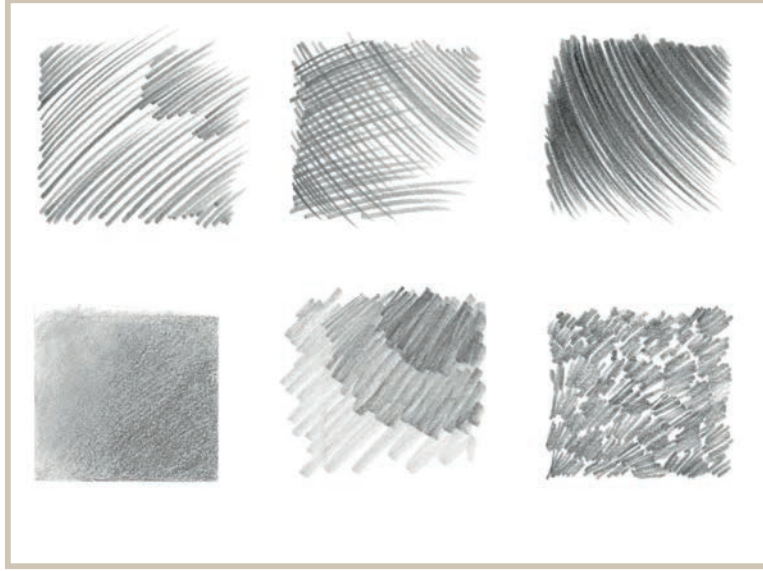
Çizim aşamasında kara kalem uygulaması son ve en önemli kısımdır. Etüt yapılırken kaleme hâkim olma ve siyah-beyaz görüş gelişir. Renk tonuna uygun seçilen resim kalemleri ile objenin doğal ışık-gölge, açık-koyu değerleri verilerek çizime boyut ve derinlik kazandırılır (Görsel 2.34).



Görsel 2.34: Kara kalemle nesne etüdü



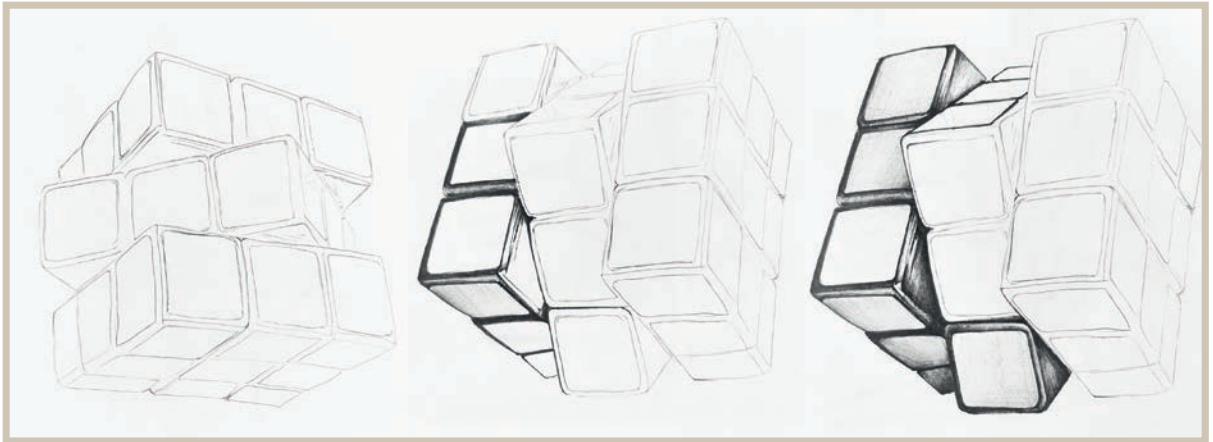
Açık-koyu ve ışık-gölge bilgisi ile kalem kullanma kuralları paralel ilerler. Hem çizgi hem de leke ile objelerin görünen tüm ayrıntıları verilir. Işık gölge geçişlerinin lekeyle uygulanması öğrenilmişse aynı etki çizgi uygulamaları ile de sağlanır (Görsel 2.35). En iyi sonuca ulaşmak için olabildiğince fazla pratik yapılmalıdır.



Görsel 2.35: Çizgi uygulamaları

Nesne hacimlendirmede kara kalem tekniği uygulanırken dikkat edilmesi gereken önemli noktalar şunlardır:

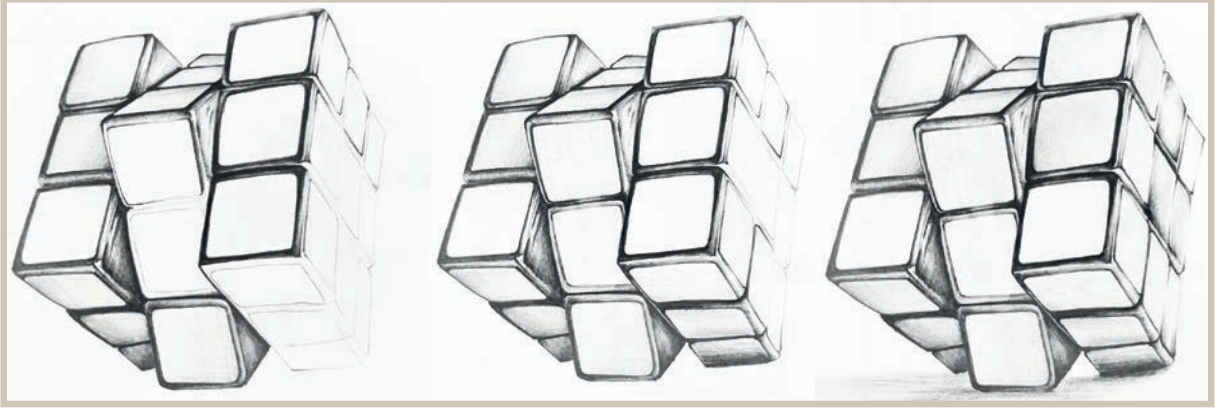
- Çalışmalarda 2B, 3B... gibi ton değerlerine göre farklı resim kalemleri kullanılır. Numaralar azaldıkça açık tonlar, yükseldikçe koyu tonlar elde edilir.
- Kâğıtta iz bırakmayan silgi ve fazlalıkları almak için hamur silgi kullanılabilir. Resim kalemlerini açmak için maket bıçağı kullanılabilir.
- İstenilen tonlamayı elde etmek için kalemin ucu eskiz kâğıdına sürtülerek, inceltiip kalınlaştırılarak kullanılabilir.
- Objenin renk karşılığı olan gri tonlarındaki açık ve koyu dereceler çok iyi tespit edilmelidir. Işığı alan ve almayan noktaların ton değerleri gerçeğe yakınlığı belirler.
- Yapay ve doğal ışık farklılıkları ışığın geliş yönüne göre tespit edilir.
- Nesnenin genel hatları basitçe çizilir. Ana hatlar doğru ve orantılı ise hafifçe gölgelendirmeye başlanır (Görsel 2.36).



Görsel 2.36: Nesnenin hacimlendirme aşamaları-I

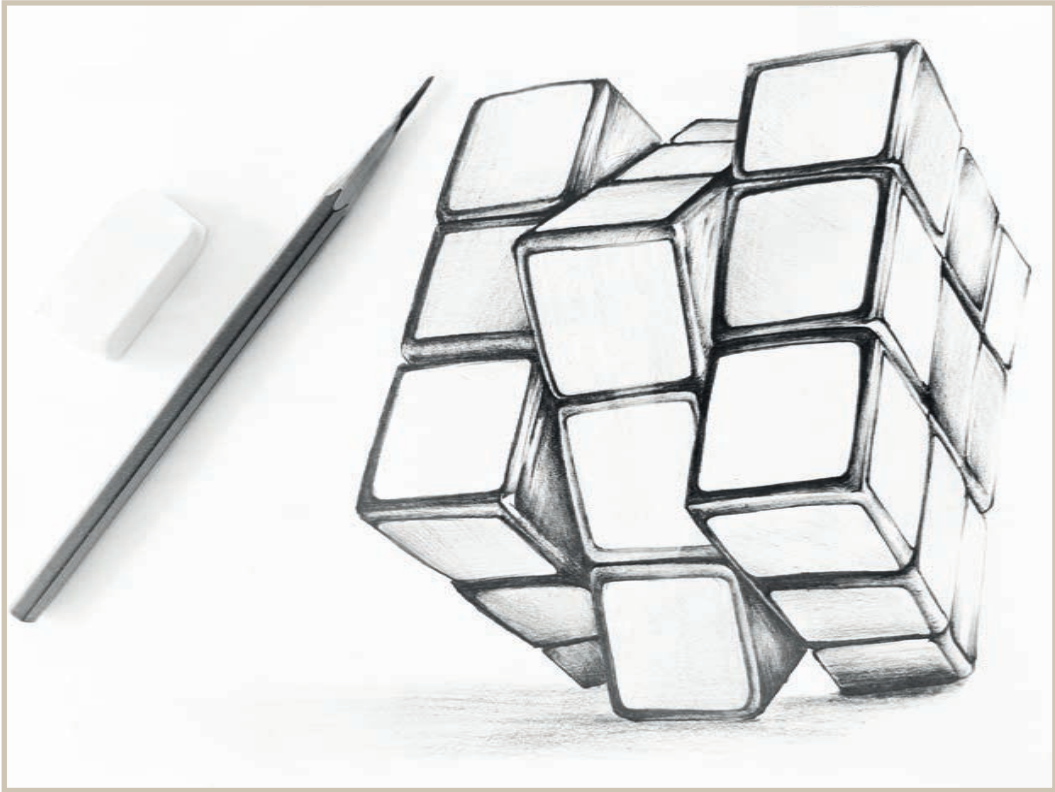


- Nesne üzerindeki koyu tonlar derinleştirilir. Ara tonlar aşamalı olarak işlenirken beyaz alanlar kâğıt renginde bırakılır (Görsel 2.37).

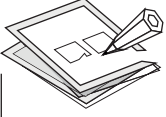


Görsel 2.37: Nesnenin hacimlendirme aşamaları-II

- Nesnenin üzerinde bulunan yüzeye düşen gölgesi çizilerek etüt çalışması bitirilir (Görsel 2.38).



Görsel 2.38: Nesne hacimlendirme



## 4. UYGULAMA

### UYGULAMA ADI: NESNE ÇİZİMLERİNDE KARA KALEM TEKİNİĞİ

**AMAÇ:** Çizimi yapılan objenin kara kalem tekniği ile ton değerlerini oluşturmak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak çeşitli objelerin geometrik formları doğrultusunda çizimlerini yapınız ve kara kalem tekniği uygulayınız.

#### Araç Gereç

1. Resim kâğıdı
2. Resim kalemleri
3. Resim altlığı
4. Silgi

#### İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz.
2. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak çizim ortamına uygun araç gerecinizi hazırlayınız.
3. Resim kâğıdını resim altlığı üzerinde sabitleyiniz.
4. Arkanıza yaslanarak doğru oturuş pozisyonu alınız.
5. Resim kalemlerinizi kontrol ederek uçlarını inceltiniz.
6. Geometrik formlardan yola çıkarak obje çizimi yapınız.
7. Araştırma çizgilerine dikkat ediniz.
8. Resim kalemlerinizi B2-B4 vb. kullanmak üzere uçlarının yuvarlak ve sivri olmasını sağlayınız.
9. Çizimlerinizi kara kalem tekniği ile hacimlendiriniz.
10. Çalışmalarınızı arşivleyiniz.
11. Uygulama bitiminde araç gerecinizi toplayınız. Atölyeyi sizden sonraki sınıfın kullanımına hazır olacak şekilde temiz bırakınız.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız 2. Ek'te verilen "4. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



### 2.2.3. Renkli Etüt Uygulamaları

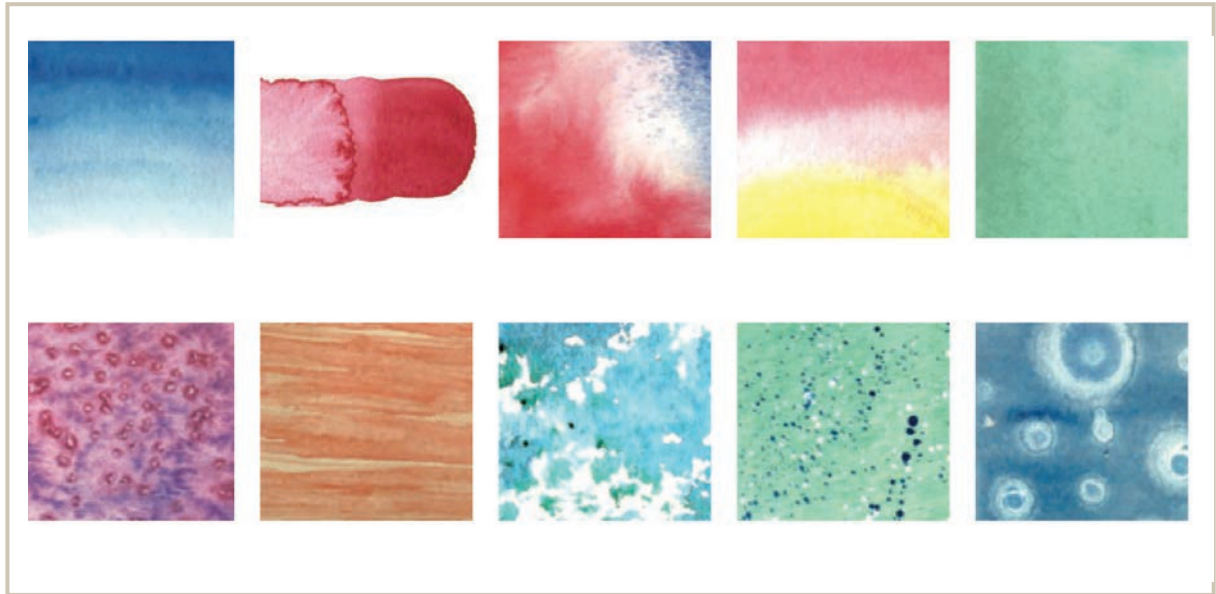
Resmin ve grafik tasarımın tüm alanlarında, kara kalem tekniği ve renkli tekniklerde bu etüt çalışmaları yapılır. Pastel, guaj, kuru boya, marker, akrilik boya, sulu boya ve yağlı boya olarak adlandırılan malzemeler ile renkli tekniklerin tümü çalışılabilir. Tekniklerin nasıl kullanıldığını bilmek ve üslup (tarz) önemlidir. Üslup, kişinin kendine özgü uygulama şeklidir.

#### Sulu Boya

Yumuşak kıvamlı şeffaf görünümlü bir boyadır. Su ile karıştırılarak açık tonlar elde edilir. Boyama sırasında renkler oldukça canlıdır ancak boya kuruduktan sonra bir iki ton açılır, soluklaşır ve renk değişir. Boyama sırasında renkler çok fazla üst üste sürülürse kirli görüntü oluşturur. Sulu boya yapılırken boyaya ne kadar su eklenirse o kadar açık renk elde edilir. Su miktarı azaltılarak boya fazla tutulduğunda ise aynı rengin daha canlı ve koyu bir tonu elde edilebilir. Sulu boya hızlı kuruyan bir boyadır. Boyama işlemi hızlı ve temiz olmalıdır. Sulu boya, kalın gramajlı kâğıtlar üzerine uygulanır. Bunun nedeni kâğıdın suyla teması sırasında buruşmasını ve fırça darbeleriyle yırtılmasını engellemektir.

Sulu boyada diğer boyama tekniklerinden farklı olarak renk katmanlarını renklendirmek için kâğıdın beyazından yararlanılır. Bu nedenle sulu boya uygulamalarında boya rengi beyaz eklenerek değil su eklenerek açılır. Sulu boyanın parlaklık kalitesini korumak için uygulanan boya katmanları az olmalıdır. Bunun nedeni kâğıdın beyazının çok fazla pigment nedeniyle matlaşmamasıdır.

Sulu boya tekniğinde dereceli yıkama, kuru üzerine ıslak, ıslaktan ıslağa, kâğıdı eğme, düz yıkama, tuz kullanımı, kuru fırçalama, sünger kullanımı, boya saçma, alkolle açma gibi farklı yöntemler uygulanır. Sulu boyada en çok kullanılan tekniklerden biri kuru kâğıt üzerine ıslak [wet on dry (vet on dıray)] diğeri ise ıslak kâğıt üzerine ıslak [wet on wet (vet on vet)] yöntemleridir. Sulu boya kâğıdı kuru iken boyama ya da kâğıdı temiz suyla ıslattıktan sonra boyama biçiminde uygulanır. Her iki teknikte de ortaya farklı sonuçlar çıkar. Görsel 2.39'da sulu boya uygulama teknikleri görülmektedir.



Görsel 2.39: Sulu boya uygulama teknikleri

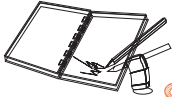
Kâğıt ıslatıldıktan sonra boyama yöntemi (wet on wet) uygulandığında renk karışımlarının nasıl bir sonuç vereceği biliniyorsa renkler doğrudan kâğıt üzerinde karıştırılabilir. Oluşacak renkler görülmek istenirse renkler palet üzerinde karıştırılarak eskiz kâğıdında sonuç denenebilir.



Görsel 2.40'ta nesnelerin farklı sulu boya teknikleriyle uygulamaları görülmektedir.



Görsel 2.40: Sulu boya ile renkli uygulamalar



## 8. ETKİNLİK

Görsel 2.41'de verilen sulu boya uygulamalarını inceleyiniz. Kalın gramajlı sulu boya kâğıdına basit çizimlerle sulu boya egzersizleri yapınız. Sulu boyanın kâğıt üzerindeki yayılımını ve renk karışımlarını deneyerek gözlemleyiniz.



Görsel 2.41: Sulu boya egzersizleri

## Guaj Boya

Guaj boya, su bazlı mat bir boya cinsidir. Çabuk kurur ve kapaticı özelliğindedir. Renkler birbirleriyle karıştırılıp farklı renkler elde edilebilir. Guaj boyada pigment zamlı karıştırıldığı için boya kâğıdın dokusuna işlemez, kâğıt yüzeyinde katman oluşur ve bu katmandan ışığın geçmesini engeller. Uygulama sırasında fırça dikkatli kullanılarak iz bırakması engellenmelidir. Kullanılacak kâğıt kalın gramajlı olmalı (250-300gr) ancak kaygan yüzeyli olmamalıdır. Renkler kalem izini kapatmalı ve çok fazla üst üste sürülmemelidir. Şişe ya da tüplerde hazır olarak bulunan boya bir palette karıştırılarak kullanılmalıdır. Önce açık renkler sürülmeli, koyu renkler açık renklerin üstüne gelmemelidir. Guaj boya, kurumadan ve kuruduktan sonra farklı tonlara sahiptir; bu yüzden boyayı kullanmadan önce farklı kâğıtlarda denemeler yaparak renk tonları kontrol edilmelidir. Görsel 2.42’de guaj boya uygulamaları görülmektedir.



Görsel 2.42: Guaj boya uygulamaları

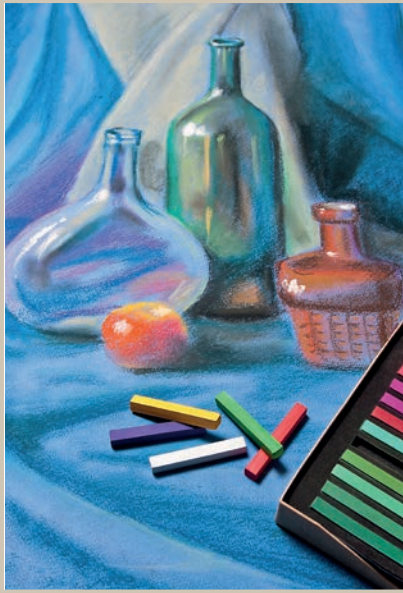


## Pastel Boya

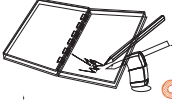
Yağlı ve kuru çeşitleri olan, kâğıt üzerinde tebeşir görümlü tabaka hâlinde bir iz bırakan boyama tekniğidir. Oluşan tabaka temizlenmeden bırakılabilir, pamuk ya da parmak ile yayılabilir, kazınabilir. Uygulama sırasında önce açık renkler ardından koyu renkler kullanılır. Boyama işleminde arka plandan öne doğru uygulama yapılır. Yapısı dağılabilir olduğu için sabitleme (fiksatif) işlemi gerektirir. Kurumasını beklemek gerekmez ve işlem süresi istenildiği kadar uzatılabilir. Çatlama ve sararma yapmaz dolayısıyla uzun ömürlüdür. Kalın, dokulu ve açık renkli kâğıtlar kullanılmalıdır. Görsel 2.43 ve 2.44'te pastel boya uygulama teknikleri görülmektedir.



Görsel 2.43: Pastel boya uygulama teknikleri

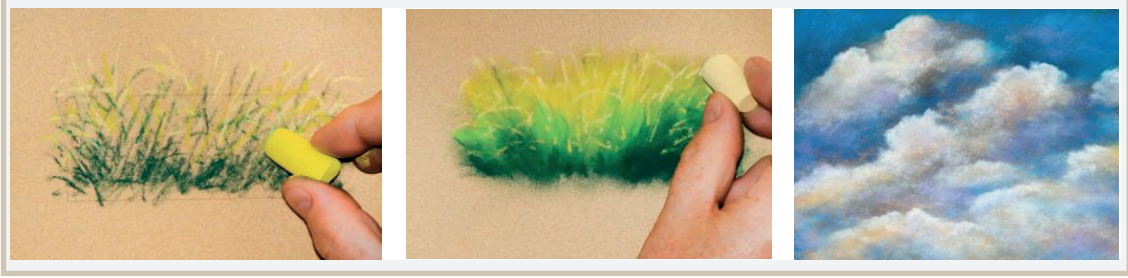


Görsel 2.44: Pastel boya uygulamaları



## 9. ETKİNLİK

Görsel 2.45'te verilen pastel boya uygulamalarını inceleyiniz. Uygun kâğıtlara basit çizimler ve farklı vuruşlarla pastel boya egzersizleri yapınız.

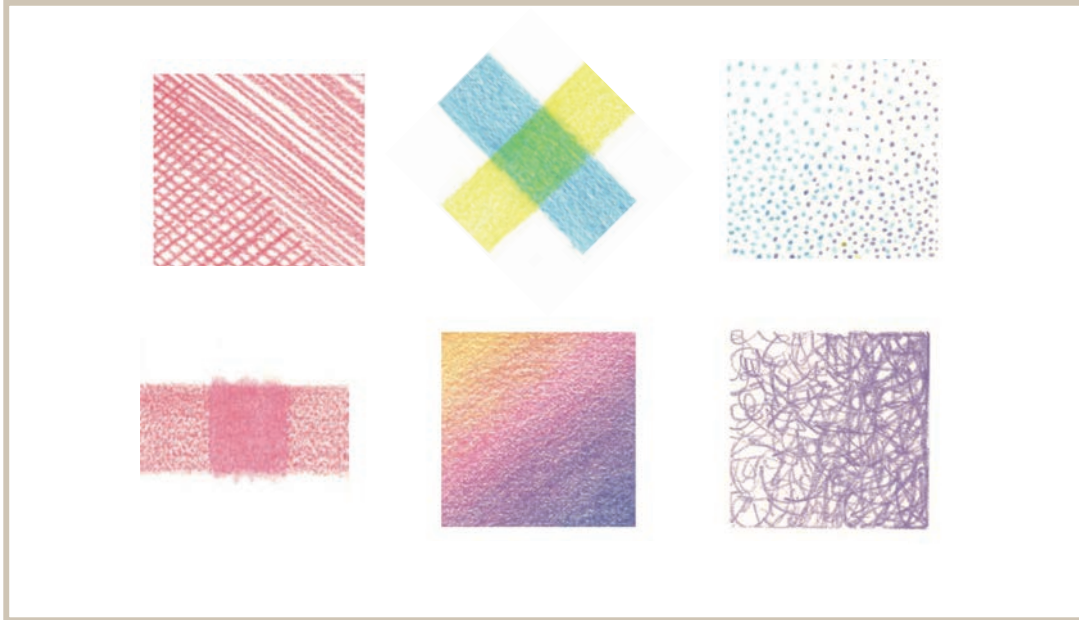


Görsel 2.45: Pastel boya egzersizleri

### Kuru Boya

Renkli ve kullanımı kolay olması nedeniyle tercih edilen bir tekniktir. Renkler üst üste kullanılabilir. Bazı türlerinde renkler üst üste sürülse bile renk karışımı yapılamaz. Renkleri kaynaştırabilmek ve renk karışımı yapabilmek için kaliteli bir ürün tercih edilmelidir. Kalitesiz kalemler iyi karışmaz ve renkler zamanla değişir veya solar.

Kuru boya tekniğinde nesnenin temel hatlarını çizmek için HB veya H sınıfı kalem kullanılır. Bu tür kalemler sert olduğundan kâğıt üzerinde daha az grafit biriktirir. Hafifçe (çok bastırmadan) kullanılırsa kâğıt ezilmez. Markası ne olursa olsun renkli kalemler mum ve yağ bazlı olmak üzere iki türe ayrılır. Bu, pigmenti bir arada tutan bağlayıcının bileşimini ifade eder. Balmumu bazlı kalemler daha yumuşak ve kremsiyken yağ bazlı kalemler daha sert ve daha kurudur. Birlikte kullanılabilirler ve kalite olarak hiçbiri diğerinden daha iyi değildir. Sadece bıraktıkları izden dolayı etkileri farklıdır. Görsel 2.46'da kuru boya uygulama teknikleri görülmektedir.



Görsel 2.46: Kuru boya uygulama teknikleri



Bir sanat aracı olarak kuru boya, kara kaleme benzer (Görsel 2.47). Bir rengin tonları, kalemin kâğıda baskı dereceleri ile ayarlanabilir. Açıktan koyuya doğru çalışılır, bu sayede hatalar daha kolay düzeltilebilir. Koyu bir alanı tamamen aydınlık hâle getirmek imkânsızdır. Bu durumda hatalar silinerek ve üzeri tekrar boyanarak çalışmaya yeniden başlanabilir. Kuru boya çizimlerinde hataların üzerinden geçilebilir. Boyama sırasında kullanılan temel vuruş teknikleri, efektler ve karıştırma yöntemleri nesne üzerinde uygulanmadan önce eskiz kâğıdına denenebilir (Görsel 2.48). Kuru boya çalışmalarında kullanılan bazı yöntemler şunlardır:

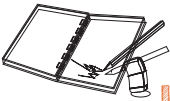
- Tarama: Paralel çizgilerin yumuşak ileri geri hareketle birbirine yaklaştırılmasıdır.
- Çapraz tarama: Birden fazla yönde vuruşları kesiştirerek doğrusal görünümü azaltır.
- Konik: Konik çizgi belirli bir açı ile başlar. Başlangıçta kaleme fazla miktarda basınç uygulanır. Kalemin kâğıda temas ettiği noktada fazla basınç uygulanarak kalem hareket ettirilir. Kalem kaldırılana kadar basınç azaltılır.
- Dairesel: İnce uçlu bir kalemin dikey tutularak küçük küçük hareket ettirilmesiyle. Üst üste binen daireler veya ovaler, rengin tam oluşmasını sağlar.



Görsel 2.47: Kuru boya ile renkli uygulama

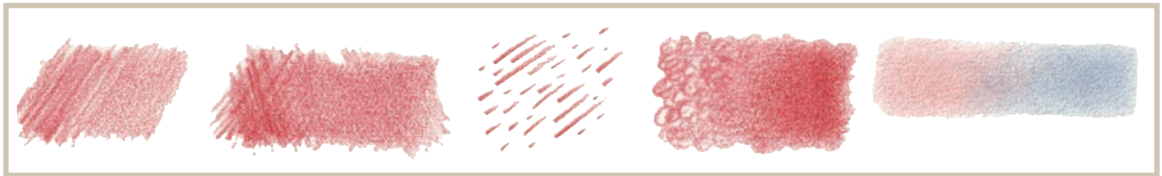


Görsel 2.48: Kuru boya uygulama aşamaları



## 10. ETKİNLİK

Görsel 2.49'da verilen kuru boya uygulamalarını inceleyiniz. Uygun kâğıtlara kuru boya egzersizleri yapınız. Kuru boyanın birbirleriyle renk karışımlarını ve kalemlerin basınç etkilerini deneyerek gözlemleyiniz.

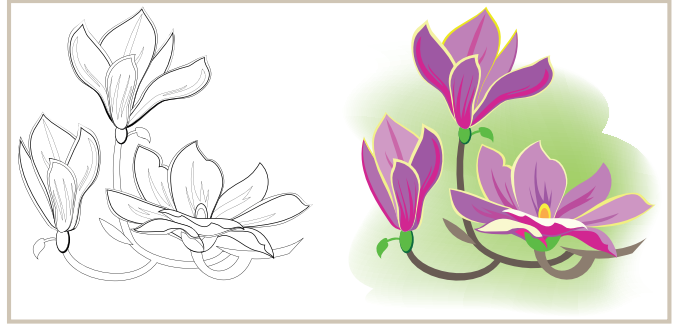


Görsel 2.49: Kuru boya egzersizleri



## Marker Kalem

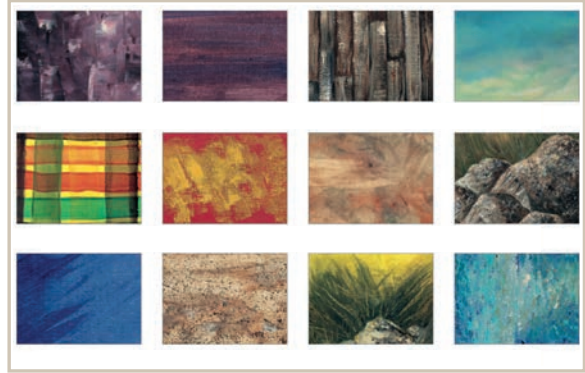
Marker kalemle boyama tekniği sulu boya tekniğine çok benzer. İkisi arasındaki temel fark marker kullanılırken su gerekmez. Marker kalemler, birden fazla kullanılabilme özelliği ve saydam görüntüsü nedeniyle özellikle grafik tasarımında tercih edilir (Görsel 2.50). Her renk ve ton için ayrı kalem mevcuttur. Bazı türlerinde renkler üst üste sürüldüğünde renk karışımı elde edilebilir. Marker kalemler her kâğıt tipi için uygun değildir, özellikle emiciliği yüksek kâğıtlarda kullanıldığında dağılıbilir. Suya ve ışığa dayanıklı bir renk tabakası oluşturur.



Görsel 2.50: Marker kalem ile renkli uygulama

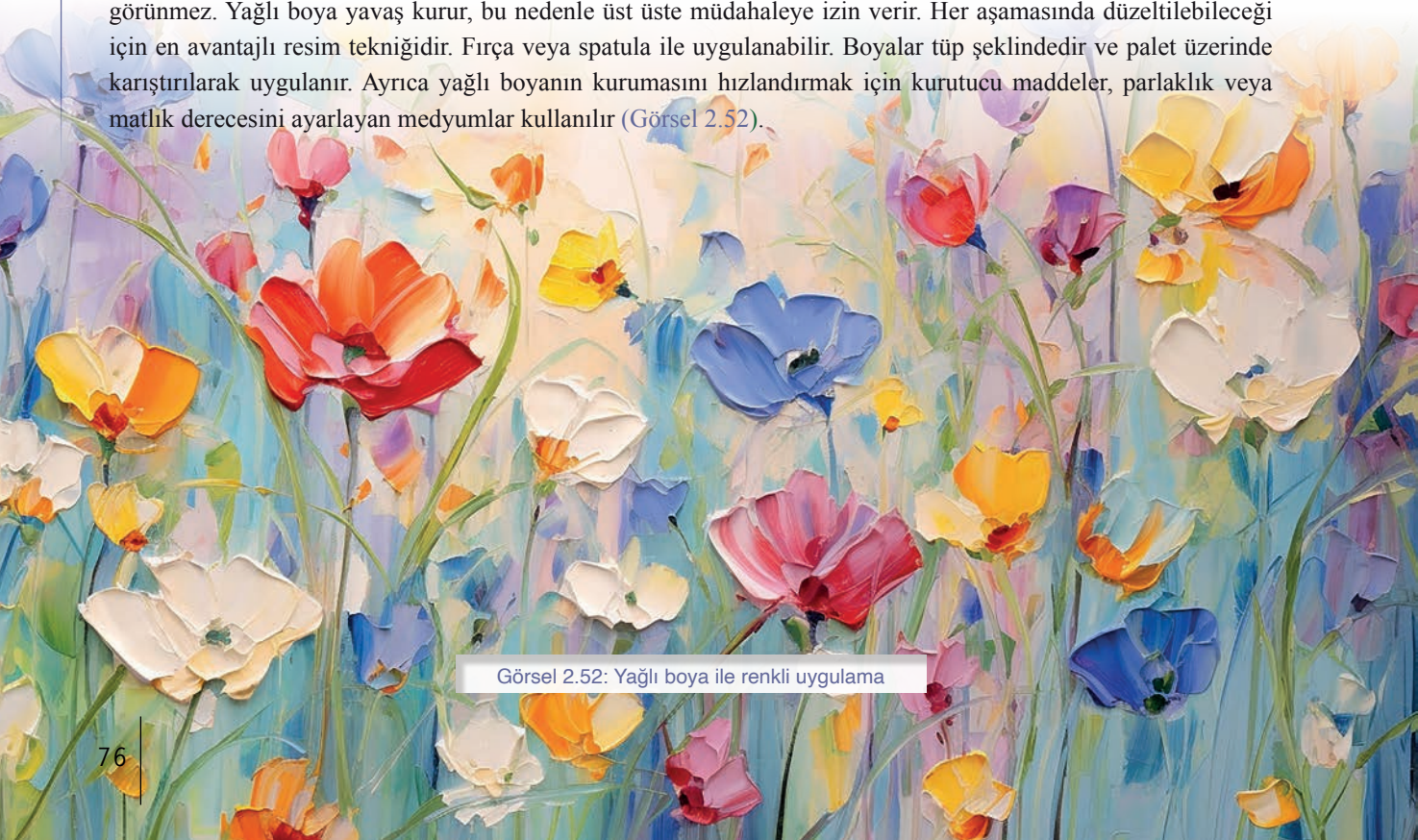
## Yağlı Boya

Yoğun, macunumsu, kuruyunca çekmeyen, kapatıcı ve esnek özellikleri olan bir malzemedir. Yağlı boya yağ, pigment, terebentin ve bağlayıcılardan oluşur. Palet üzerinde sert fırçalarla resim yağı ile karıştırılır ve tuval denilen kasnaklı kalın beze uygulanır. Pres tuval, duralit, forex gibi malzemeler üzerine de çalışılabilmektedir. Yağlı boya kapatıcı özelliğindedir. Yağ bazlı olduğu için geç kurur. Boya yapısı itibarıyla kalın olduğundan terebentin yağ ve çözücülerıyla inceltilir. Fırçalar terebentin, tiner gibi kimyasallarla temizlenir. Görsel 2.51’de yağlı boya uygulama teknikleri görülmektedir.



Görsel 2.51: Yağlı boya uygulama teknikleri

Çizim hafif hareketlerle arkadan öne doğru yapılır, ardından boyamaya geçilir. Kapatıcı olduğu için kalem izleri görünmez. Yağlı boya yavaş kurur, bu nedenle üst üste müdahaleye izin verir. Her aşamasında düzeltilebileceği için en avantajlı resim tekniğidir. Fırça veya spatula ile uygulanabilir. Boyalar tüp şeklindedir ve palet üzerinde karıştırılarak uygulanır. Ayrıca yağlı boyanın kurumasını hızlandırmak için kurutucu maddeler, parlaklık veya matlık derecesini ayarlayan medyumlar kullanılır (Görsel 2.52).



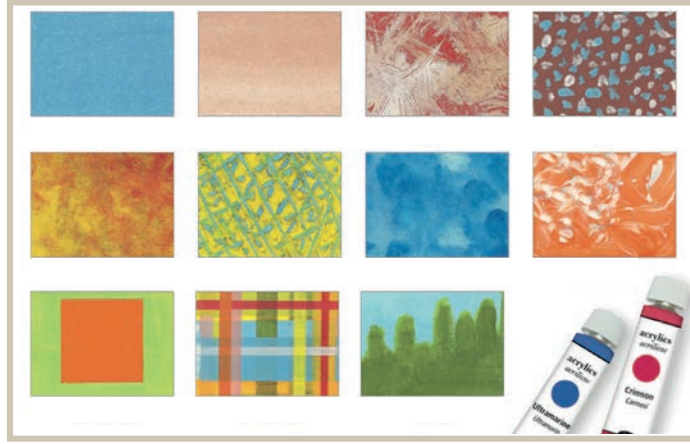
Görsel 2.52: Yağlı boya ile renkli uygulama



## Akrilik Boya

Sulu boya ve guaj boyaya benzer, su bazlı akışkan kıvamlı bir yapısı vardır. Uygulama şekli guaj boya gibidir, çabuk kurur ve bozulmaz. Uygulandığı yüzeye yapışır. Yoğun ve zengin renk pigmentasyonuna sahiptir.

Akrilik, tuval üzerine uygulanabildiği gibi kalın gramajlı özel kağıtlar üzerine de uygulanabilir. Boya fırçaları sabun ve suyla temizlenebilir. Su ile inceltme işlemi boyadaki akrilik bağlayıcıyı parçalar ve daha ince bir tabaka oluşturmasını sağlar. Bu sayede sulu boya etkisi verir ancak sulu boyadan biraz daha mat bir görüntü verir. Akrilik ıslandığında rengi daha açık görünür. Uygulama sırasında daha açık renkli görünmesine rağmen kurduğunda doğal rengine döner. Görsel 2.53'te akrilik boya uygulama teknikleri görülmektedir.

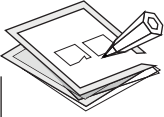


Görsel 2.53: Akrilik boya

Akrilik doğal olarak parlaktır. Boya henüz ıslakken kolayca kazınabilir, silinebilir ve yeniden uygulanabilir. Bu yönüyle yağlı boyaya benzer ancak çok hızlı kurduğu için çabuk işlem yapılmasını gerektirir. Akmaz, bozulmaz ve çatlama yapmaz. Akrilik kurdukça boya katmanı hacim olarak yaklaşık üçte bir oranında küçülerek büzülür (Görsel 2.54).



Görsel 2.54: Akrilik boya ile yapılan çalışmalar



## 5. UYGULAMA

### UYGULAMA ADI: RENKLİ BOYAMA TEKNİKLERİNİ UYGULAMA

**AMAÇ:** Çizimi yapılan objenin renkli boyama tekniklerinden biri ile ton değerlerini oluşturmak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak çeşitli nesnelerin geometrik formları doğrultusunda çizimlerini yapınız ve boyama tekniklerinden istediğinizi kullanarak uygulayınız.

#### Araç Gereç

1. Resim kâğıdı
2. Resim kalemleri
3. Resim altlığı
4. Silgi
5. Mürekkepli kalem
6. Boyama malzemeleri (Guaj boya, sulu boya, pastel, marker kalem, akrilik, yağlı boya ve bunların her birinin tekniğe uygun gerektirdiği diğer malzemelerdir).

#### İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz.
2. Kullanacağınız boya tekniği veya tekniklerine karar veriniz.
3. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak çizim ortamına uygun araç gerecinizi hazırlayınız.
4. Resim kâğıdı kullanacaksanız, kâğıdınızı özelliğine göre resim altlığı üzerinde sabitleyiniz.
5. Arkanıza yaslanarak doğru oturuş pozisyonu alınız.
6. Kullanacağınız boya malzemesini kontrol ederek gerekli ayarlamaları yapınız.
7. Yapacağınız çizimin taslağını hazırlayınız.
8. Çizimi, belirlediğiniz tekniğe uygun malzeme üzerine geçiriniz.
9. Yaptığınız çizimi, seçtiğiniz renkli boyama tekniklerinden biri ile hacimlendiriniz.
10. Çalışmalarınızı paspartu ya da çerçeve yaparak arşivleyiniz.
11. Uygulama bitiminde araç gerecinizi toplayınız. Atölyeyi sizden sonraki sınıfın kullanımına hazır olacak şekilde temiz bırakınız.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız 2. Ek'te verilen "5. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



## 2.3. NATÜRMORT KOMPOZİSYONLAR

Natürmort, cansız varlık ve nesnelere oluşan bir kompozisyon çalışmasıdır. “Ölü doğa” anlamına gelir. Kompozisyon kapalı mekânda hazırlanır. Natürmortta canlı varlıklar dışında kalan nesnelere, çevremizdeki hareketsiz doğa öğeleri, özellikle çiçekler, meyveler ve küçük hayvanlar konu olarak seçilir.

Natürmort, resim sanatıyla uğraşan kişilerin en çok kullandığı çalışmaların başında gelir. Resim eğitiminde obje çalışmalarından sonra yapılması gereken adımdır. Hangi boyama teknikleri tercih edilirse edilsin çıkan sonuç tablo olur.

### 2.3.1. Natürmortta Ölçü Alma ve Çizim Yöntemi

Desen çalışmalarında objelerin boyutları hesaplanırken objelerin birbiriyle ilişkisi, kapladıkları alan, ölçü ve oran esas alınır. Deseni kâğıda doğru yerleştirmek ve estetik açıdan iyi bir görüntü oluşturmak ölçü-oranla mümkündür. Ölçü alma yöntemi farklı şekillerde olabilir. Önemli olan doğru sonucu elde etmek ve ilerleyerek pratik yapmaktır.

#### Birimle Ölçü Alma Yöntemi

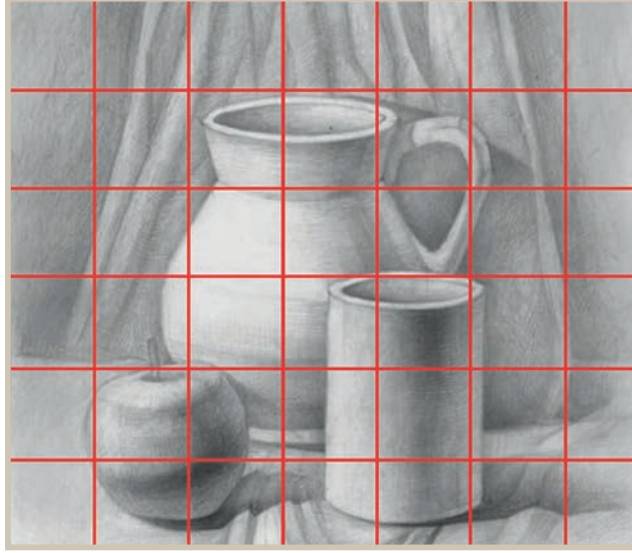
- Çizimi yapılacak nesnelere sayısı ve boyutları gözlemlenerek en küçük nesne birim alınır. Ölçü alınan obje tam görünmelidir.
- Resim kaleminin ucu birim alınan objenin üst kısmına kol kaldırılarak uzatılır. Objenin altına tırnak ile işaret konularak elde edilen ölçü, diğer nesnelere dikeyde ve yatayda alt alta getirilerek hesaplanır. Bu aşama kâğıdın yatay mı dikey mi kullanılacağını gösterir.
- Alınan bu ölçü birimi, kâğıt üzerinde yukarıdan aşağıya doğru kaç defa tekrarlıyorsa o sayıda çizgi çizilir. Kompozisyonun solundan sağına kadar olan kısımda da aynı birim ölçü olarak kullanılır (Görsel 2.55).
- Alınan ölçüye göre nesnelere önce eskiz olarak kâğıda yerleştirilir. Ardından nesnelere eksen ve geometrik formları ile simetrisi dikkate alınarak ayrıntıya girilir.
- Araştırma çizimleri ile kompozisyonun eskizi tamamlanır.



Görsel 2.55: Birimle ölçü alma

### Kareleme Yöntemi

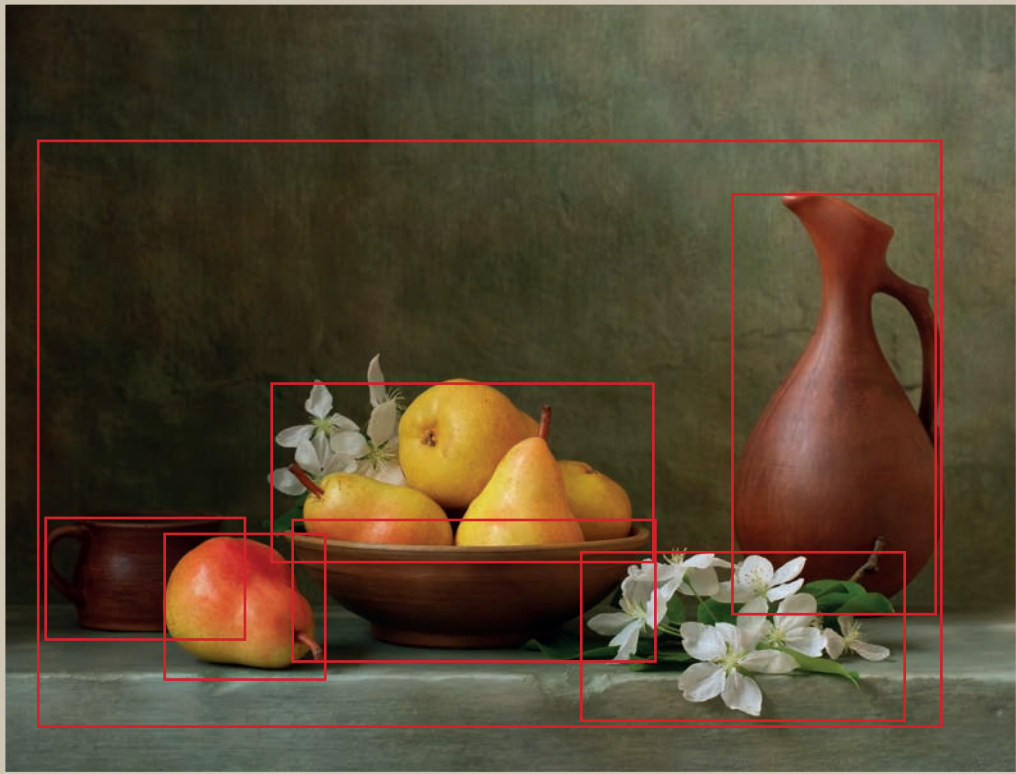
- Çalışılacak kompozisyon, belli ölçülerde karelere bölünür ve kompozisyon bu karelere göre kâğıda aktarılır. Karelerin miktarı kompozisyondaki objelerin sayısına göre artırılıp azaltılabilir (Görsel 2.56).
- Çizim yapılırken aynı kurallara dikkat edilerek hacimlendirme de tamamlanır.



Görsel 2.56: Kareler ile ölçü alma yöntemi

### Oranlayarak Ölçü Alma Yöntemi

- Nesnelar kendi içinde birbirlerine orantılanarak ele alınır.
- Kompozisyondaki her bir parçar, kare ya da dikdörtgen şeklinde düşünülerek yerleştirilir (Görsel 2.57).



Görsel 2.57: Orantı ile ölçü alma yöntemi



### 2.3.2. Natürmortta Kompozisyon

Kompozisyon, resmin konusu olmak üzere seçilen birimlerin belli bir düzen içerisinde bir araya getirilmesidir. Bu düzen kompozisyon kuralları çerçevesinde oluşur (Görsel 2.58).



Görsel 2.58: Yağlı boya natürmort

Kompozisyon, kullanılacak objelerin düzeni ile başlar. Nesneler birbiriyle uyum içinde yan yana gelir. Kompozisyonlardaki renklerde, boyutlarda bir ahenk olmalıdır. Objeler dağınık yerleştirilmemeli, altın oran kuralına dikkat edilmeli ya da objeler bir geometrik form içinde varsayılarak yerleştirilmelidir (Görsel 2.59).



Görsel 2.59: Üçgen ve dikdörtgen kompozisyon düzeni

Denge, hareket ve ritim oluşturmak estetik beğeniyi artırır. Arka fonda objeleri ortaya çıkaracak, karmaşa yaratmayacak renk ve malzeme seçilmelidir (Görsel 2.60).



Görsel 2.60: Natürmortta arka fon

Kompozisyon, nesnelar arasında uyum saęlanarak seilen bir konu ile kurulur (Görsel 2.61).



Görsel 2.61: Natürmortta kompozisyon

Kompozisyonu kâğıda yerleştirme düzeni önemlidir. Ne çok küçük olmalı ne de çok büyük olup kâğıdın uçlarına dayanmalıdır (Görsel 2.62).



Görsel 2.62: Kompozisyonu yerleştirme

### 2.3.3. Natürmortta Farklı Hacimlendirme Yöntemleri

Natürmort çalışmalarında diğer tüm sanat çalışmalarında olduğu gibi farklı yöntemler kullanma artistik etki oluşturma, yaratıcılık gerektiren çizimler yapma ve üslup geliştirme sürecinde kullanılır.

Çizgisel tarama teknikleri hacimlendirme yöntemlerinden biridir. Çizimlerde taslak oluşturmak amacıyla da kullanılır. Düz, çapraz ve karışık tarama biçiminde uygulanabilir. Düz tarama, çizgilerin birbirine paralel ve kısa tonlanmasıyla sık veya seyrek uygulanır (Görsel 2.63). Çizgilerin birbirini kesecek şekilde uygulanması çapraz taramadır (Görsel 2.64).



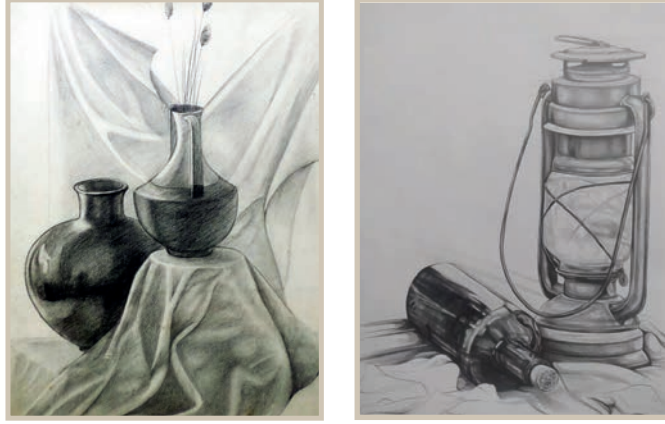
Görsel 2.63: Düz tarama



Görsel 2.64: Çapraz tarama



Karışık şekilde kullanılan çizgiler bazen sarmal bazen de farklı biçimlerde kullanılabilir (Görsel 2.65).



Görsel 2.65: Farklı hacimlendirmeler

Çizgi ile tarama tekniği kullanılacaksa objenin formuna göre hareket edilmelidir. Çizgilerin yönü düz formlarda düz yönde, yuvarlak formlarda kıvrımlı yönde olmalıdır.

Leke ile hacim verme, açıktan koyuya geçişi doğru öğrenme adına ilk başvuru teknik olmalıdır. Bu esnada göz gelişir ve eğitilir. Gölgelendirme sırasında nesne üzerindeki farklı ton değerleri algılanmalıdır (Görsel 2.66). Siyah-beyaz fotoğraflarda leke değerleri net bir şekilde görülebilir.

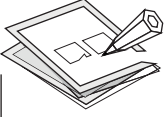


Görsel 2.66: Lekeseli çalışmalar

Kara kalem tekniğiyle natürmort çalışmaları için çok fazla pratik yapılmalıdır. Kara kalem tekniği, siyah-beyaz tonları, açık-koyu geçişleri ve ışık-gölge göz önünde bulundurularak uygulanır (Görsel 2.67). Resim kalemleri dışında sangin, tek renk kuru kalemler ve füzün gibi malzemeler ile de kara kalem tekniğini uygulamak mümkündür. Objelerinin siyah-beyaz ton skalasında karşılığı önemlidir. Dijital teknolojiden yararlanarak ve obje renklerini siyah-beyaza çevirerek pratik yapılabilir.



Görsel 2.67: Kara kalem natürmort



## 6. UYGULAMA

### UYGULAMA ADI: KARA KALEM NATÜRMORT ÇALIŞMASI

**AMAÇ:** Natürmort kompozisyonunu kara kalem tekniğiyle uygulamak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak, natürmort kompozisyonu ölçü alma yöntemiyle çizerek kara kalem tekniği ile ton değerlerini uygulayınız.

#### Araç Gereç

1. Resim kâğıdı
2. Resim kalemleri
3. Resim altlığı
4. Silgi

#### İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz.
2. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak çizim ortamına uygun araç gerecinizi hazırlayınız.
3. Kompozisyonu uygun şekilde hazırlayınız.
4. Resim kâğıdını ve oturma pozisyonunu oluşturunuz.
5. Ölçü alarak çiziminizi yapınız. Araştırma çizgilerine dikkat ediniz.
6. Çizimlerinizi kara kalem tekniği ile hacimlendiriniz.
7. Çalışmalarınızı paspartu ya da çerçeve yaparak arşivleyiniz.
8. Uygulama bitiminde araç gerecinizi toplayınız.
9. Atölyeyi sizden sonraki sınıfın kullanımına hazır olacak şekilde temiz bırakınız.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız 2. Ek'te verilen "6. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



### 2.3.4. Natürmort Kompozisyonlarında Renkli Uygulamalar

Natürmort çalışmalarında renkli uygulamalarda sulu, guaj, pastel, akrilik, marker, yağlı boya, renkli kuru boya gibi teknikler kullanılır. Renkli uygulamalar kişinin kendi üslubuyla birleşerek sanatsal yapıtlara dönüşür (Görsel 2.68, 2.69, 2.70).



Görsel 2.68: Pastel ve yağlı boya natürmort



Görsel 2.69: Yağlı boya natürmort



Görsel 2.70: Guaj ve sulu boya natürmort



Natürmort çalışmalarında tekniklerin kendine özgü uygulama şekilleri ve malzemeleri olması da çeşitlilik oluştururken karışık tekniklerde kullanılabilir (Görsel 2.71).

Renkli uygulamalar, kişinin kendi kompozisyon malzemeleri ile uygulanabileceği gibi röprodüksiyon olarak ünlü ressamın çalışmaları da denenecek öğrenim artırılabilir (Görsel 2.72, 2.73, 2.74).



Görsel 2.71: Karışık teknik



Görsel 2.72: Şeker Ahmet Paşa (1841-1907) "Narlar ve Ayvalar"



Görsel 2.73: Paul Gauguin (Pal Gogen), Üç Yavru Köpekli Natürmort, 1888. Ahşap üzerine yağlı boya, 91,8 x 62,6 cm. Anne.



Görsel 2.74: Vincent van Gogh, Ayçiçekleri, 1888. Tuval üzerine yağlı boya, 92,2 cm x 73 cm. Ulusal Galerisi, Londra.



Görsel 2.75: Paul Cezanne (Pal Sezien) , Elmalı ve Portakallı Natürmort, 1899. Tuval üzerine yağlı boya, 74x93 cm. Musée d'Orsay, Paris.

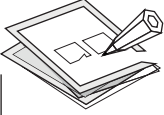
### 2.3.5. Natürmort Uygulamaları

Bir natürmort çalışması yapılırken dikkat edilmesi gereken noktalar ve aşamalar şunlardır:

- Kompozisyon düzenini hazırlama
- Çizim ortamını hazırlama
- Kâğıda yerleştirme
- Ölçü alma
- Geometrik formlara yerleştirme
- Çizim aşamasını tamamlama
- Teknik uygulayarak açık-koyu ve ışık-gölge oluşturma
- Renklendirme
- Paspartu ya da sunum (Görsel 2.75, 2.76).



Görsel 2.76: Farklı sunumlar



## 7. UYGULAMA

### UYGULAMA ADI: NATÜRMORT RENKLENDİRME

**AMAÇ:** Natürmort kompozisyonu renkli boyama teknikleri ile uygulamak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak hazırlanan natürmort kompozisyonu ölçü alma yöntemiyle çizerek renkli boyama tekniklerinden birini uygulayınız.

#### Araç Gereç

1. Resim kâğıdı
2. Resim kalemleri
3. Resim altlığı
4. Silgi
5. Boya malzemeleri (Guaj boya, sulu boya, pastel, marker kalem, akrilik, yağlı boya ve tekniklere uygun diğer malzemeler)

#### İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz.
2. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak çizim ortamına uygun araç gerecinizi hazırlayınız.
3. Kullanacağınız boya tekniği veya tekniklerine karar veriniz.
4. Kompozisyonu uygun şekilde hazırlayınız.
5. Kullanılacak yüzeye (sulu boya kâğıdı, tuval vb.) göre çalışma ortamınızı oluşturunuz.
6. Ölçü alarak çiziminizi yapınız. Araştırma çizgilerine ve perspektif kurallarına dikkat ediniz. Çizim aşamasında kalemi çok bastırmayınız.
7. Çizimlerinizi renkli boyama tekniklerinden biri ile hacimlendiriniz.
8. Çalışmalarınızı paspartu ya da çerçeve yaparak arşivleyiniz.
9. Uygulama bitiminde araç gerecinizi toplayınız.
10. Atölyeyi sizden sonraki sınıfın kullanımına hazır olacak şekilde temiz bırakınız.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız 2. Ek'te verilen "7. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



## 2. EK

1. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	Atölye önlüğünü giydi.					
2.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyararak araç gerecini hazırladı.					
3.	Kâğıdını, resim tahtası üzerine sabitledi.					
4.	Resim kalemlerini uçlarını incelterek hazırladı.					
5.	Çizimi bilek hareketleri ile yaptı.					
6.	Çizimi dirsek hareketleri ile yaptı.					
7.	Çizimi omuz hareketleri ile yaptı.					
8.	Farklı ölçülerde temel geometrik şekillerin çizimini yaptı.					
9.	Farklı ölçülerde temel geometrik formların çizimini yaptı.					
10.	Uygulama bitiminde araç gerecini topladı.					
11.	Atölyeyi kullanımına hazır olacak şekilde arkadaşlarıyla iş bölümü yaparak temizledi.					
<b>Toplam Puan</b>						
<b>Öğrenci Puanı (*)</b>						
<p><b>Dereceler:</b> Formdaki 1 “Geliştirilebilir”, 2 “Kabul edilebilir”, 3 “İyi”, 4 “Çok iyi”, 5 “Mükemmel” performans düzeyini gösterir.</p> <p><b>(*) Öğrenci Puanı:</b> [(Toplam puan x 100) / Alınabilecek en yüksek puan] formülü uygulanarak 100'lük sisteme uyarlanır. Tablodaki bütün ölçütlerden alınabilecek en yüksek puan 11x5=55'tir.</p> <p><b>Değerlendirme:</b> Çalışmanızda eksik puan aldığımız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						

**2. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ**

ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	Atölye önlüğünü giydi.					
2.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
3.	Kâğıdını, resim tahtası üzerine sabitledi.					
4.	Resim kalemlerini uçlarını incelterek hazırladı.					
5.	Çizimi bilek hareketleri ile yaptı.					
6.	Çizimi dirsek hareketleri ile yaptı.					
7.	Çizimi omuz hareketleri ile yaptı.					
8.	Farklı ölçülerde temel geometrik formların çizimini yaptı.					
9.	Geometrik formları nokta ile hacimlendirdi.					
10.	Geometrik formları çizgi ile hacimlendirdi.					
11.	Uygulama bitiminde araç gerecini topladı.					
12.	Atölyeyi kullanımına hazır olacak şekilde arkadaşlarıyla iş bölümü yaparak temizledi.					
<b>Toplam Puan</b>						
<b>Öğrenci Puanı (*)</b>						
<b>Dereceler:</b> Formdaki 1 “Geliştirilebilir”, 2 “Kabul edilebilir”, 3 “İyi”, 4 “Çok iyi”, 5 “Mükemmel” performans düzeyini gösterir.						
<b>(*) Öğrenci Puanı:</b> [(Toplam puan x 100) / Alınabilecek en yüksek puan] formülü uygulanarak 100'lük sisteme uyarlanır. Tablodaki bütün ölçütlerden alınabilecek en yüksek puan 12x5=60'tır.						
<b>Değerlendirme:</b> Çalışmanızda eksik puan aldığımız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.						



### 3. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ

ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	Atölye önlüğünü giydi.					
2.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
3.	Kâğıdını, resim tahtası üzerine sabitledi.					
4.	Resim kalemlerini uçlarını incelterek hazırladı.					
5.	Çizimi bilek hareketleri ile yaptı.					
6.	Çizimi dirsek hareketleri ile yaptı.					
7.	Çizimi omuz hareketleri ile yaptı.					
8.	Farklı ölçülerde temel geometrik şekillerin çizimini yaptı.					
9.	Farklı ölçülerde temel geometrik formların üzerinde açık lekeleri belirledi.					
10.	Farklı ölçülerde temel geometrik formların üzerinde orta lekeleri belirledi.					
11.	Farklı ölçülerde temel geometrik formların üzerinde koyu lekeleri belirledi.					
12.	Mürekkepli fırçayla temel geometrik formların üzerinde açık leke değerlerini boyadı.					
13.	Mürekkepli fırçayla temel geometrik formların üzerinde orta leke değerlerini boyadı.					
14.	Mürekkepli fırçayla temel geometrik formların üzerinde koyu leke değerlerini boyadı.					
15.	Çalışmanın kurumasını bekledi.					
16.	Uygulama bitiminde araç gerecini topladı.					
17.	Atölyeyi kullanımına hazır olacak şekilde arkadaşlarıyla iş bölümü yaparak temizledi.					
<b>Toplam Puan</b>						
<b>Öğrenci Puanı (*)</b>						
<p><b>Dereceler:</b> Formdaki 1 “Geliştirilebilir”, 2 “Kabul edilebilir”, 3 “İyi”, 4 “Çok iyi”, 5 “Mükemmel” performans düzeyini gösterir.</p> <p><b>(*) Öğrenci Puanı:</b> [(Toplam puan x 100) / Alınabilecek en yüksek puan] formülü uygulanarak 100'lük sisteme uyarlanır. Tablodaki bütün ölçütlerden alınabilecek en yüksek puan 17x5=85'tir.</p> <p><b>Değerlendirme:</b> Çalışmanızda eksik puan aldığımız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						

**4. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ**

ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	Atölye önlüğünü giydi.					
2.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
3.	Kâğıdını, resim tahtası üzerine sabitledi.					
4.	Resim kalemlerini uçlarını incelterek hazırladı.					
5.	Geometrik formlardan yola çıkarak nesne çizimi yaptı.					
6.	Çiziminde araştırma çizgileri kullandı.					
7.	Çizimi kara kalem tekniği ile hacimlendirdi.					
8.	Uygulama bitiminde araç gerecini topladı.					
9.	Atölyeyi kullanımına hazır olacak şekilde arkadaşlarıyla iş bölümü yaparak temizledi.					
<b>Toplam Puan</b>						
<b>Öğrenci Puanı (*)</b>						
<b>Dereceler:</b> Formdaki 1 “Geliştirilebilir”, 2 “Kabul edilebilir”, 3 “İyi”, 4 “Çok iyi”, 5 “Mükemmel” performans düzeyini gösterir.						
<b>(*) Öğrenci Puanı:</b> [(Toplam puan x 100) / Alınabilecek en yüksek puan] formülü uygulanarak 100’lük sisteme uyarlanır. Tablodaki bütün ölçütlerden alınabilecek en yüksek puan 9x5=45’tir.						
<b>Değerlendirme:</b> Çalışmanızda eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.						



## 5. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ

ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	Atölye önlüğünü giydi.					
2.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
3.	Kâğıdını, resim tahtası üzerine sabitledi.					
4.	Belirlediği nesnelerin geometrik formları doğrultusunda çizimlerini yaptı.					
5.	Boya tekniğini doğru uyguladı.					
6.	Nesneyi belirlediği boya tekniği ile renklendirdi.					
7.	Çalışmasına paspartu hazırladı.					
8.	Uygulama bitiminde araç gerecini topladı.					
9.	Atölyeyi kullanımına hazır olacak şekilde arkadaşlarıyla iş bölümü yaparak temizledi.					
<b>Toplam Puan</b>						
<b>Öğrenci Puanı (*)</b>						
<p><b>Dereceler:</b> Formdaki 1 “Geliştirilebilir”, 2 “Kabul edilebilir”, 3 “İyi”, 4 “Çok iyi”, 5 “Mükemmel” performans düzeyini gösterir.</p> <p><b>(*) Öğrenci Puanı:</b> [(Toplam puan x 100) / Alınabilecek en yüksek puan] formülü uygulanarak 100'lük sisteme uyarlanır. Tablodaki bütün ölçütlerden alınabilecek en yüksek puan 9x5=45'tir.</p> <p><b>Değerlendirme:</b> Çalışmanızda eksik puan aldığımız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						

**6. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ**

ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	Atölye önlüğünü giydi.					
2.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
3.	Çizim için natürmort kompozisyonu hazırladı.					
4.	Kompozisyonu ölçü alarak çizdi.					
5.	Çiziminde kara kalem tekniğini doğru kullandı.					
6.	Çizimini hacimlendirdi.					
7.	Çalışmasına paspartu hazırladı.					
8.	Uygulama bitiminde araç gerecini topladı.					
9.	Atölyeyi kullanımına hazır olacak şekilde arkadaşlarıyla iş bölümü yaparak temizledi.					
<b>Toplam Puan</b>						
<b>Öğrenci Puanı (*)</b>						

**Dereceler:** Formdaki 1 “Geliştirilebilir”, 2 “Kabul edilebilir”, 3 “İyi”, 4 “Çok iyi”, 5 “Mükemmel” performans düzeyini gösterir.

**(\*) Öğrenci Puanı:** [(Toplam puan x 100) / Alınabilecek en yüksek puan] formülü uygulanarak 100’lük sisteme uyarlanır. Tablodaki bütün ölçütlerden alınabilecek en yüksek puan 9x5=45’tir.

**Değerlendirme:** Çalışmanızda eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.



## 7. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ

ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	Atölye önlüğünü giydi.					
2.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
3.	Çizim için natürmort kompozisyonu hazırladı.					
4.	Kompozisyonun ölçüsünü alarak çizime başladı.					
5.	Boyama tekniğini doğru uyguladı.					
6.	Çizimini boyama tekniği kullanarak hacimlendirdi.					
7.	Çalışmasına paspartu hazırladı.					
8.	Uygulama bitiminde araç gerecini topladı.					
9.	Atölyeyi kullanımına hazır olacak şekilde arkadaşlarıyla iş bölümü yaparak temizledi.					
<b>Toplam Puan</b>						
<b>Öğrenci Puanı (*)</b>						
<p><b>Dereceler:</b> Formdaki 1 “Geliştirilebilir”, 2 “Kabul edilebilir”, 3 “İyi”, 4 “Çok iyi”, 5 “Mükemmel” performans düzeyini gösterir.</p> <p><b>(*) Öğrenci Puanı:</b> [(Toplam puan x 100) / Alınabilecek en yüksek puan] formülü uygulanarak 100'lük sisteme uyarlanır. Tablodaki bütün ölçütlerden alınabilecek en yüksek puan 9x5=45'tir.</p> <p><b>Değerlendirme:</b> Çalışmanızda eksik puan aldığımız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						



## ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki soruların doğru cevabını işaretleyiniz.

1. Tabanları birbirine eşit çokgen ve yan yüzleri dikdörtgen olan düzgün cisimlere verilen ad aşağıdakilerden hangisidir?
  - A) Daire
  - B) Dikdörtgen
  - C) Koni
  - D) Prizma
  - E) Üçgen
2. Renkte açık ve koyu arasındaki farka verilen ad aşağıdakilerden hangisidir?
  - A) Çizgi
  - B) Doku
  - C) Form
  - D) Skala
  - E) Ton
3. Açık-orta-koyu değerlerin yanı sıra en açık ve en koyu değerlerin uygulandığı hacimlendirme tekniği aşağıdakilerden hangisidir?
  - A) Nokta
  - B) Çizgi
  - C) Leke
  - D) Kara kalem
  - E) Renkli çalışmalar
4. Nesne çizimleri incelenirken öncelikle aşağıdaki sorulardan hangisi sorulur?
  - A) Ne ve nasıl görüyorum?
  - B) Işığın değeri var mı?
  - C) Nesnenin rengi nasıldır?
  - D) Nesnenin ismi nedir?
  - E) Ne ve nasıl çizerim?
5. Derecelendirme yapılırken tonlar arasındaki geçişler nasıl olmalıdır?
  - A) Sert
  - B) Aniden
  - C) Kalem yönünde
  - D) Hafifçe
  - E) Çizgili
6. Düz, çapraz ve karışık olarak uygulanabilen hacimlendirme yöntemi aşağıdakilerden hangisidir?
  - A) Kara kalem
  - B) Çizgisel tarama
  - C) Kuru boya
  - D) Füzün
  - E) Sangin



7. Birimlerin belli bir düzen içerisinde bir araya getirilmesine verilen isim aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Hareket
- B) Kompozisyon
- C) Uyum
- D) Düzen
- E) Denge

8. Boya kurumadan kolayca kazınabilen, parlak, akmayan, çatlama yapmayan, silinebilen ve yeniden uygulanabilen boyama tekniği aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Akrilik
- B) Guaj
- C) Marker
- D) Sulu
- E) Yağlı

9. Temel vuruş teknikleriyle açıktan koyuya doğru çalışılan, hataları silinebilen, kolay düzeltilebilen, tekrar boyanabilen boyama tekniği aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Akrilik
- B) Guaj
- C) Kuru boya
- D) Marker
- E) Yağlı

10. Aşağıdakilerden hangisi kuru boya çalışmalarında kullanılan yöntemlerden değildir?

- A) Tarama
- B) Çapraz tarama
- C) Küresel
- D) Konik
- E) Diresel

B) Aşağıdaki soruların doğru cevaplarını noktalı yerlere yazınız.

11. Natürmort çalışmalarında dikkat edilmesi gereken aşamalar nelerdir?

.....

.....

.....

.....

12. Sulu boya ile guaj boya arasındaki en büyük fark nedir?

.....

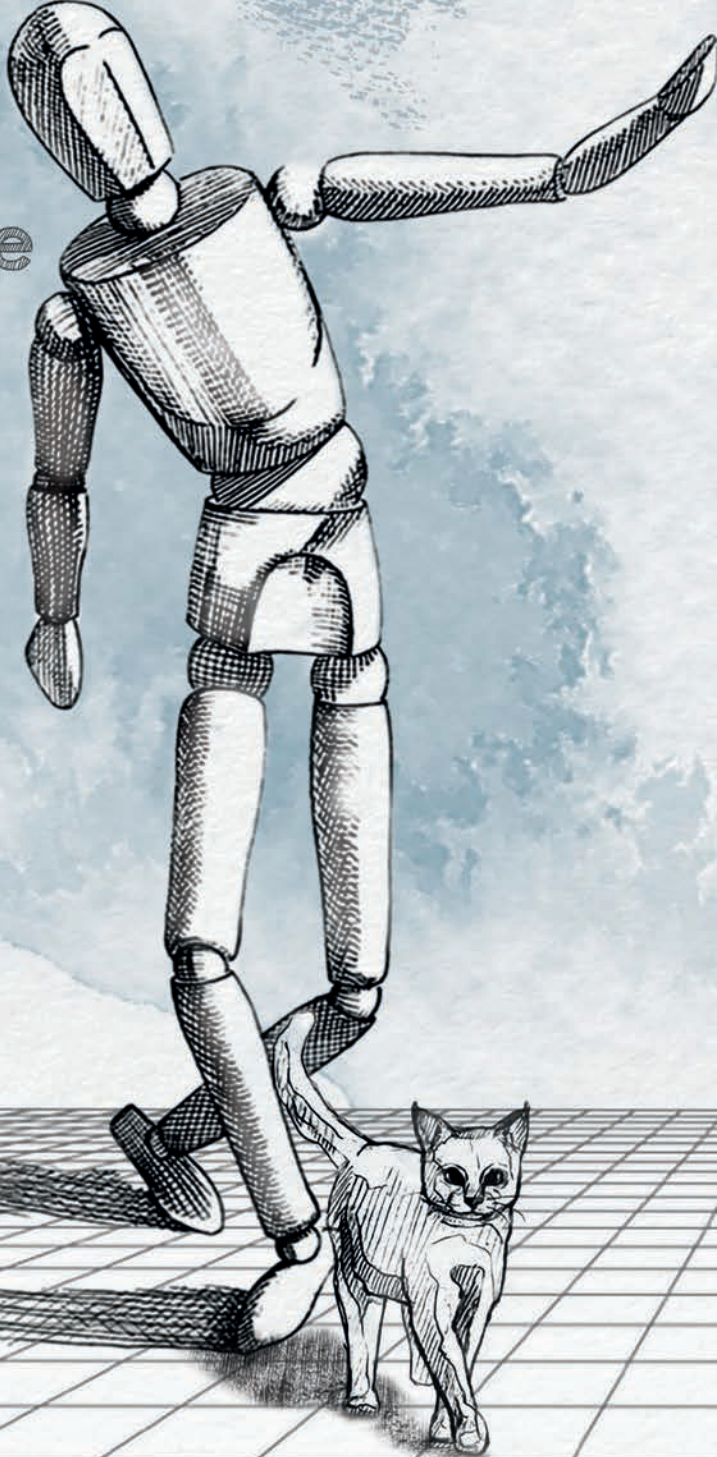
.....

.....

.....

# İNSAN VE HAYVAN FIGÜRÜ

## 3. Öğrenme Birimi



# KONULAR

## 3.1. İNSAN FIGÜRÜ

## 3.2. İNSAN FIGÜRÜ PARÇALARI

## 3.3. HAREKETLİ FIGÜR ÇİZİMİ

## 3.4. HAYVAN FIGÜRÜ ÇİZİMİ

## NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Geometrik formlardan yola çıkarak insan figürü çizme
  - İnsan figürü parçalarını etüt etme
  - Ölçü alarak insan figürü çizme
  - Hareketli figür çizimleri yapma
- Hayvan anatomisini inceleme ve hayvan figürü çizme

## TEMEL KAVRAMLAR

anatomi  
denge  
desen  
figür  
hareket  
kanon

kütle  
mass  
model  
oran-orantı  
ölçü  
proporsiyon  
rakursi

## HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Desen çalışmalarında kadın ve erkek figürlerinin çizimi arasındaki farklar neler olabilir? Düşüncelerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.
2. Sizce hareketli figür çiziminde zaman kullanımı çizim sürecini nasıl etkiler? Arkadaşlarınızla değerlendiriniz.
3. Hayvan figürü çizimi ile insan figürü çizimi arasındaki ortak noktalar neler olabilir? Düşüncelerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.



### 3. İNSAN VE HAYVAN FİGÜRÜ

TDK Güncel Türkçe Sözlük'te figür, “Resim ve heykel sanatlarında varlıkların biçimi.” olarak tanımlanır. Sözen'e göre figür; resim ve heykel sanatlarında betimlenmiş, doğada rastlanan ya da düşsel her türlü varlık ve nesnenin genel adıdır. Figür, sanatın tarihsel sürecinde sanatçılar tarafından işlevsel bir form olarak kullanılmaktadır (Görsel 3.1, 3.2, 3.3). Sanatçılar bazen var olanı birebir yorumlar, bazen kendi duygu ve düşüncelerini figüre yansıtır, bazen de figürü cansız bir nesne imiş gibi duygusal niteliklerinden arındırarak betimler.



Görsel 3.1: Michelangelo (Mikelanjelo), Bakire ve Çocuk, 1503-1505, Bargello Müzesi, Floransa



Görsel 3.2: Vincent van Gogh, Ressam İşe Giderken, 1888



Görsel 3.3: Albrecht Durer (Albirt Durr), Tavşan, 1502

Figür, sanatçılar tarafından desen çalışmalarında sıklıkla kullanılır. Desen; ifade edilecek konu, düşünce ya da nesnenin çizgi, ton ya da lekeler yoluyla biçimini oluşturmaktır. Desen çalışmaları; doğanın birebir etüdü, doğadan esinlenerek yeni biçimler üretilmesi ya da sanatçının tamamen kendi zihninde oluşturduğu görüntülerin betimlemesi biçiminde olabilir. Şengür'e göre “Uygulama bakımından desen sanatı, çok renkli resimlerden farklı olarak ele aldığı konuyu kendi yapısal çözümleri ile oluşturması bakımından diğer resimleme pratiklerinden ayrılır. Çünkü desen, çizildiği yüzeyin rengi ve tonu ile çizim için kullanılan malzemelerin özelliklerini bütünüyle yansıtmaktadır.” (Görsel 3.4, 3.5).



Görsel 3.4: Pablo Picasso (Pablo Pikaso), Okuyan Kadın, 1920



Görsel 3.5: Vincent van Gogh, Sepetin Üzerinde Oturan Kadın Bir Kızla Birlikte



Sanatçılar çalışmalarında insan figürünün detaylarına yönelerek bunları ayrıntıları ile incelemiş; baş, gövde, el ve ayak çizimleri yapmışlardır (Görsel 3.6, 3.7).



Görsel 3.6: Leonardo da Vinci (Leonardo da Vinçi), Anghiari (Enghiari) Muharebesi için çalışma,1503 ve Leonardo da Vinci, Kadın Başı, 1490



Görsel 3.7: Ingres (Angra), Golden Age için el ve ayak etüdü, 1862

Figürün grafik sanatlarda da önemli bir yeri vardır. Grafik sanatlar alanında figür özellikle illüstrasyon, kitap resimleme, afiş çalışmaları ve çevrim içi tanıtım çalışmalarında sıklıkla kullanılır (Görsel 3.8). Bu nedenle figür kavramı derinlemesine anlaşılmalı ve bol figür uygulamaları yapılmalıdır.



Görsel 3.8 Jessie Willcox Smith (Cesi Viloks Simit),  
Alice (Alis) Harikalar Diyarında, 1923 tarihli "Boys and Girls of Bookland (Boys end  
Görls of Buklend)" kitabından illüstrasyon: Ingres, Golden Age için el ve ayak etüdü, 1862



### 3.1. İNSAN FIGÜRÜ

İnsan figürü çiziminde öncelikle oran-orantı, anatomi, ışık-gölge gibi temel kavramların bilinmesi ve uygulanması gerekir. Uygulama aşamasında çizimin anatomiye ne kadar uygun ilerlediği, ışık-gölge ve oran-orantı gibi önemli unsurlara ne kadar uyum sağladığı önemlidir. İnsan figürü çiziminde ilk uygulamalarda canlı modelden çizim yapılması hayalden çizime göre daha kolaydır (Görsel 3.9).

Çizilen kişinin kadın, erkek; çocuk, genç ya da yetişkin olması durumuna göre insan bedeni kişiden kişiye farklılıklar gösterir (Görsel 3.10, 3.11). Bununla birlikte temelde insan figürü çizimi ortak paydalara sahiptir. Bu ortaklık oran orantı, kanon gibi ölçülendirme teknikleri ile elde edilir. İnsan figüründe temel kavramlar öğrenilirse figür doğru bir şekilde kâğıda aktarılabilir.



Görsel 3.9: Canlı modelden insan figürü çizimi



Görsel 3.10: Erkek figürü



Görsel 3.11: Kadın figürü

#### 3.1.1. İnsan Figürü İle İlgili Kavramlar

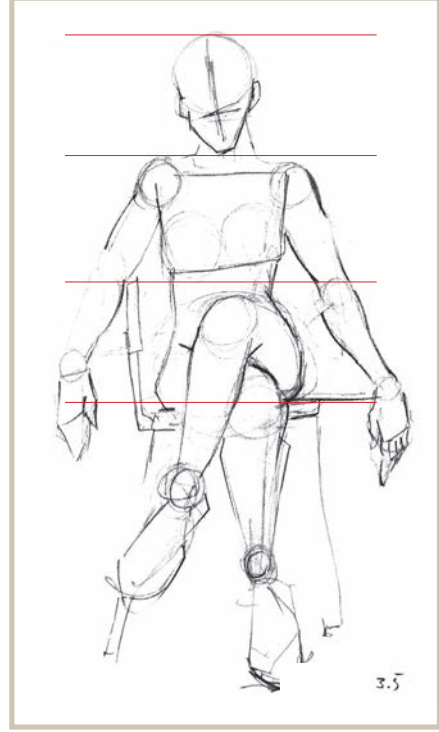
İnsan figürü çiziminde model, mass (mess), anatomi, ölçü, proporsiyon (oran-orantı, figür-mekân ilişkisi), kanon, karakter, rakursi, hareket, bütünlük ve denge ele alınması gereken önemli kavramlardır. İnsan figürü çiziminde ele alınması gereken önemli kavramların genel özellikleri şunlardır:

**Model:** Desen çalışması canlı model üzerinden yapılıyorsa bakılan kişi ya da varlık model olarak adlandırılır (Görsel 3.12).

**Mass (Kütle, Blok):** Çalışmada modelin her bir parçasının ayrıntılarını görmeden, modeli bölümlere ayırarak kütle hâlinde görmektir. Modelin baş, göğüs ve kalça kısmı “mass”a örnek olarak verilebilir. Mass, canlı modelde duruş temel alınarak betimlenir ve çizilir. Görsel 3.13’e bakıldığında figürün üç temel “mass”a ayrıldığı ve daha sonra çizimin ayrıntılarının tamamlandığı görülmektedir.



Görsel 3.12: Canlı modelden çizim



Görsel 3.13: Mass (kütle, blok)

**Anatomi:** Anatomi, Latince kökenli bir sözcüktür. İnsan ve hayvanların vücut yapısını inceler. Gerek resim gerek heykel alanında, figürlerde anatomi bilgisi kullanılmalıdır. Bu kullanım çalışmalardaki hata payını azaltır (Görsel 3.14). Bu alanda birçok ressam önemli çalışmalara imza atmıştır. Bazı çalışmalar günümüzde tıp alanında hâlâ kullanılmaktadır (Görsel 3.15).



Görsel 3.14: Figürde anatomi



Görsel 3.15: Leonardo da Vinci, baş, omuz ve kolun anatomik çalışması

**Ölçü:** Kısaca vücut parçalarının birbirine oranı olarak açıklanabilir. İnsan vücudu farklı boyutlu parçalardan oluşur. Bu parçaların hepsini birbiriyle doğru oranlayabilmek için belirlenen miktara **ölçü** denir. Ölçü alma işleminde bir elde tutulan kalem dirsek kırılmadan figüre doğru uzatılır. Baş parmağın kalem üzerinde kaydırılması ve tek gözün kısılmasıyla kalemin arkasından modele doğru bakılarak ölçü alınır. Hata payı olmaması için oturulan yerde sabit durarak ve dirsek kırılmadan ölçüleme yapılmalıdır. Alınan ölçü, figürün kalan kısmı ile orantılanarak kâğıda aktarılır (Görsel 3.16).

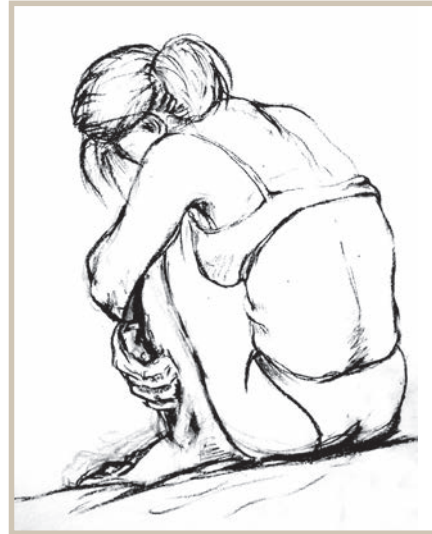
**Proporsiyon (Oran-Orantı, Figür Mekân İlişkisi):** Canlılar incelendiğinde, yapılarının birbirinden farklı büyük küçük formlardan oluştuğu görülür. Küçük formlar bir araya gelip daha büyüklerini onlar da bir araya gelip bedeni oluşturur. İnsan bedenindeki tüm bölümler birbiri ile oran-orantı ilişkisi içindedir. Model çizilirken bu orantı mekân ile kıyaslanmalıdır. Böylelikle daha doğru bir çizim yapılabilir (Görsel 3.17, 3.18).



Görsel 3.16: Ölçü alma



Görsel 3.17: Proporsiyon



Görsel 3.18: Kadın figüründe proporsiyon



Görsel 3.19: Ölçü alınarak yapılmış çizim (insan figüründe kanon)

**Kanon:** Desen çalışmalarında insan başının vücuda olan oranına kanon denir. Baş, temel ölçü birimi olarak kabul edilir ve vücudun diğer bölümleri bu ölçü ile kıyaslanır (Görsel 3.19).

**Karakter:** Her canlı türünün kendine özgü temel farklılıkları vardır. Farklılıklar dış görünüşü ve kimliği oluşturmaktadır. Sadece yüze ya da ellere bakıldığında bile insanların birbirinden ne kadar farklı olduğu anlaşılabilir. Bununla birlikte bedensel farklılıklar da düşünülünce karakter tamamen kişiye özgü bir hâl alır. Bu durum her canlı için geçerlidir. Fiziksel karakter bu şekilde oluşur. Nasıl bir bedene sahip olunduğu, hangi kıyafetlerin ve hangi aksesuarların tercih edilip kullanılacağı karakterin ifadesinde önemlidir (Görsel 3.20).



Görsel 3.20: İnsan figüründe karakterin ifade edilmesi

**Rakursi:** Bir sanat terimi olan rakursi, çizilecek figürün figüre üstten yandan ya da alttan bakılması sonucu daha uzun ya da kısa görünmesidir. Çalışmalarda, modele farklı bakış açılarıyla bakıldığında modelin bazı bölümleri perspektif açıdan abartılı görünebilir. Yanlardan, üst veya alttan bakıldığında ise modelin ölçülendirmesi kendi içinde değişir ve kendine has bir kanon oluşur (Görsel 3.21, 3.22). Bu aşamada doğru ölçü almak çok önemlidir.



Görsel 3.21: Rakursi çizimi (baş tarafından bakış)



Görsel 3.22: Rakursi çizimi (ayak tarafından bakış)



**Hareket:** Bedenin bir eylem sonucu oluşturduğu duruştur. Duruş kadın, erkek veya çocuklarda harekete bağlı oluşur. Hareket, duruşu anatomik yapıya bağlı olarak oluşturur. Bu nedenle hareket anatomiye bağlı şekillenir. Hareketli insan figürü çiziminde bu temel kural her zaman göz önünde bulundurulmalıdır (Görsel 3.23, 3.24).



Görsel 3.23: Hareketli figür çizimi



Görsel 3.24: Figürde hareket

**Bütünlük:** Çalışmanın ışık, gölge, anatomi bakımından tam bir uyum göstermesidir. Desende şimdiye kadar öğrenilen kavramların tümü çalışmaya yansıtıldığında çalışma kendi içinde bütünlük kazanır.

Kompozisyon düzenine ve anatomiye uygun çalışıldığında oran orantı, ölçülendirme doğru uygulandığında ise bütünlük elde edilir (Görsel 3.25, 3.26).



Görsel 3.25: Çizimde bütünlük



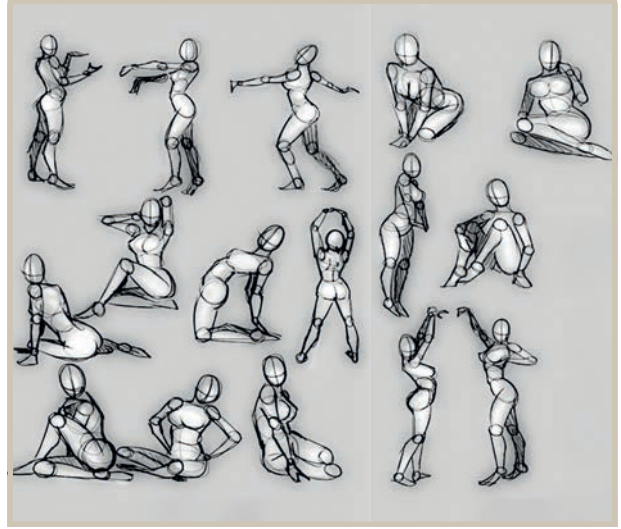
Görsel 3.26: Kadın figürü çiziminde bütünlük



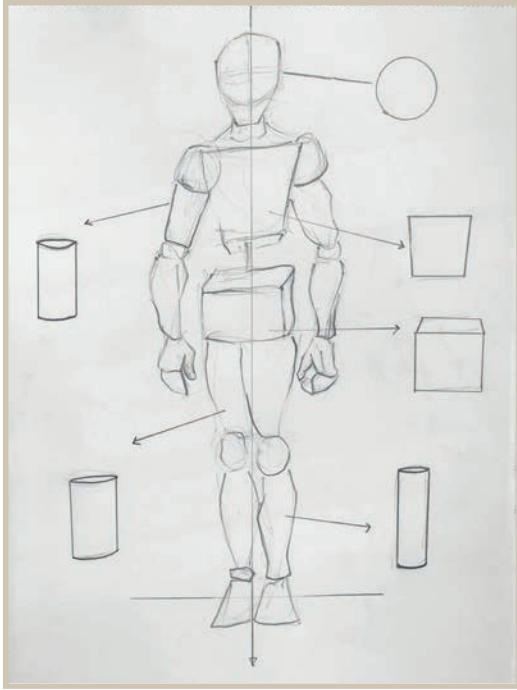
**Denge:** Figürün otururken ayakta ya da hareket hâlinde ağırlık merkezini korumasıdır. Dengeyi sağlayan omuz, kalça ve omurga üçlüsüdür. Figürün omuz ve kalça duruşunun belirlenmesi çizim açısından kolaylık sağlarken çalışmanın doğru ilerlemesine de yardımcı olur (Görsel 3.27).

### 3.1.2. Geometrik Formlar ile İnsan Figürü Çizimi

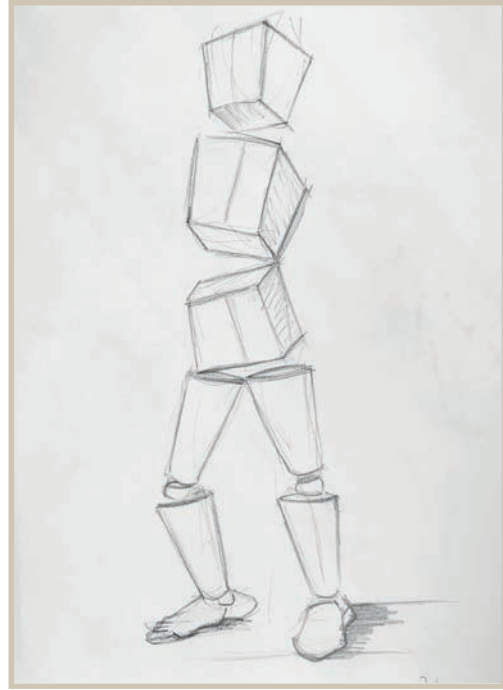
İnsan figürü çizimi ile ilgili birçok teknik bulunmaktadır. Bunlardan biri geometrik formların kullanılmasıdır. İnsan bedenine sadece dış hatları göz önünde bulundurularak bakıldığında bedenün tamamının geometrik parçalardan oluştuğu görülür. Beden, bir bütün olarak ya da parçalar hâlinde ele alındığında da bu kural geçerlidir. Daire, elips, dikdörtgen ve kareler bedeni oluşturan her bir parça yerine kullanılabilir. Böylelikle oluşturulacak çizimin genel yapısı elde edilmiş olur (Görsel 3.28, 3.29).



Görsel 3.27: Çizimde denge



Görsel 3.28: İnsan figüründe geometrik formlar

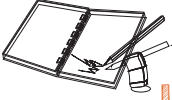


Görsel 3.29: Geometrik formlarla insan figürü çizimi



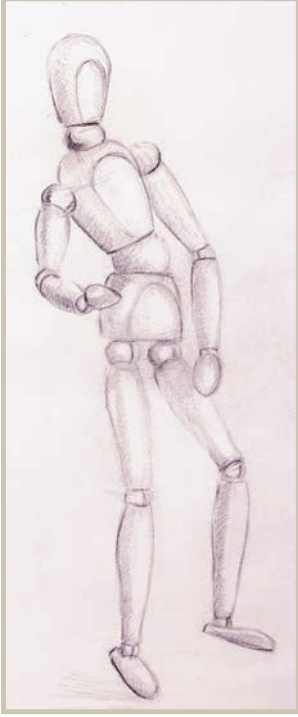
#### DİKKAT

İnsan figürü çiziminde geometrik formların kullanımı, figürü kâğıda hızlı aktarabilmek ve hata payını azaltmak için önemlidir. Özellikle resim eğitiminin başlangıç sürecinde bu tekniği kullanmak hata payını azaltır. Bu durum çizim yeteneğinin olumlu yönde gelişmesine etki eder.

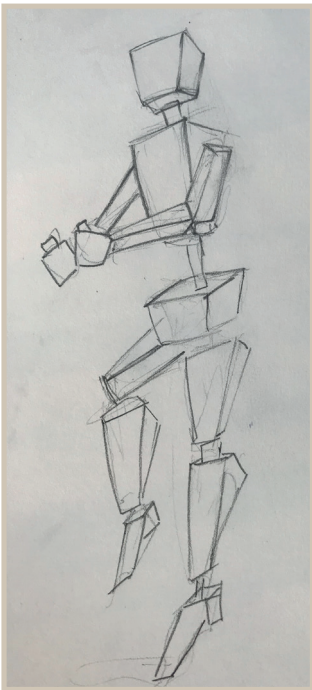


## I. ETKİNLİK

Görsel 3.30 ve 3.31’de verilen örnekleri inceleyiniz. Siz de verilen boşluğa örneklerden yola çıkarak farklı bir duruşta geometrik formlarla insan figürü çiziniz.



Görsel 3.30: Örnek çalışma I



Görsel 3.31: Örnek çalışma II



### 3.1.3. İnsan Figüründe Oran-Orantı

İnsan, doğası gereği özgün bir varlıktır. Kadın ve erkeğin bedensel farklılıkları vardır. Bu nedenle anatomik çizimleri de yapısal olarak farklıdır (Görsel 3.32, 3.33).

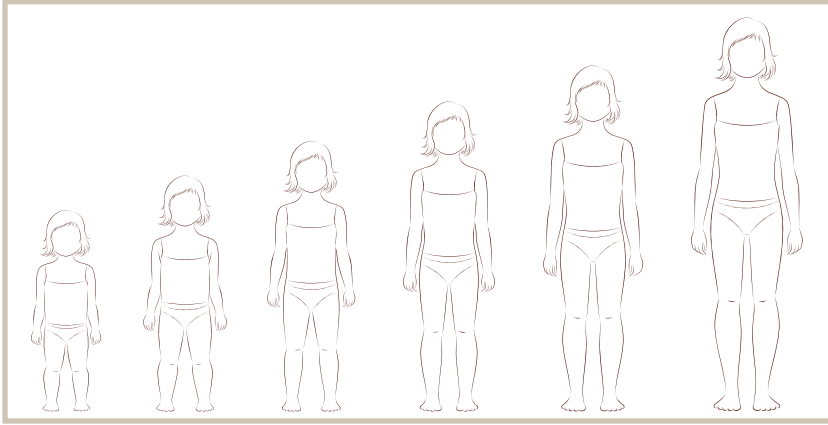


Görsel 3.32: Kadın figürü



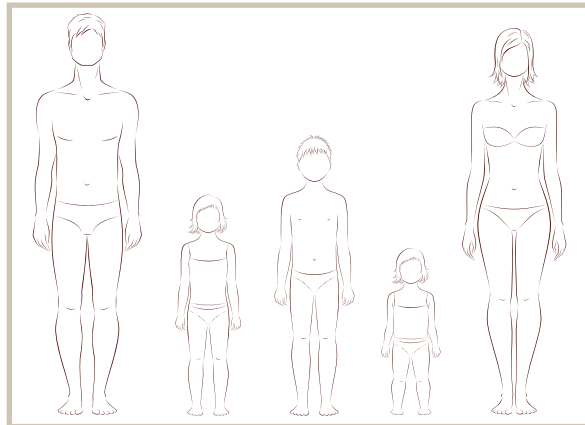
Görsel 3.33: Erkek figürü

İnsan anatomisindeki yapısal farklılıklar doğumdan başlar, yetişkin bir insan olana dek devam eder. İnsan her yaş aldığı anda bedensel ölçüleri de değişir. Görsel 3.34'te 1 ila 10 yaş arası çocuk figürlerinde ölçüler görülmektedir.



Görsel 3.34: İnsan figüründe ölçüler

İnsan figürü için ölçü birimi olarak insan başı ele alınır. Bu ölçülendirme sistemi kanon olarak isimlendirilir. Kadın, erkek, çocuk ve bebek figürlerinde kanon ölçüleri farklıdır (Görsel 3.35).



Görsel 3.35: Erkek, kadın, çocuk, bebek figürlerinde kanon



## Çocuk Figüründe Oran-Orantı

Çocuk figürü bedensel gelişim göz önüne alındığında yeni doğan, 2-6 yaş, 6-12 yaş aralığı ve 12 yaştan yetişkinliğe kadar olan dönem şeklinde dönemlere ayrılır. Çizim yapılırken bu dönemlerin özelliklerine dikkat edilmelidir.

**Yeni Doğmuş Bir Bebeğin Kanonu:** Yeni doğmuş bir bebek çizilmek istendiğinde bebeğin başının vücuda kıyasla iki kat büyüklükte olduğu görülür. Vücudun toplam uzunluğu yaklaşık iki buçuk kanon kadardır. Baş, vücudun diğer bölümlerine oranla iki kat daha büyüktür. Yetişkin bir insanda eller, yüzün yarısı kadarken bebeklerde dörtte biri kadardır. Gözler büyük ve alın geniştir. Omuzlar dar, bacaklar kısadır. Hatlar genel olarak yuvarlaktır (Görsel 3.36, 3.37).



Görsel 3.36: Yeni doğmuş bebek figürü

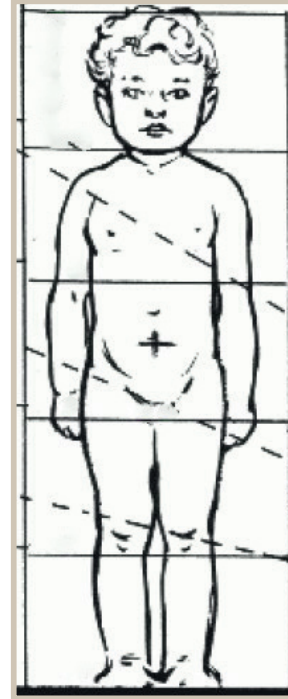


Görsel 3.37: Bebek figürü

**İki İle Altı Yaş Arasında Bir Çocuğun Kanonu:** Bu yaş aralığında bir çocuk figürü beş kanon kadardır. Baş vücuda oranla daha büyüktür ancak gövde, kollar ve bacaklar iki yaş aralığına kıyasla büyümüş ve uzamıştır. Eller ve ayaklar daha büyüktür. Bebeklik dönemindeki ovalimsi yapı yerini kemik ve kasların daha belirginleştiği bir yapıya bırakmıştır (Görsel 3.38, 3.39).

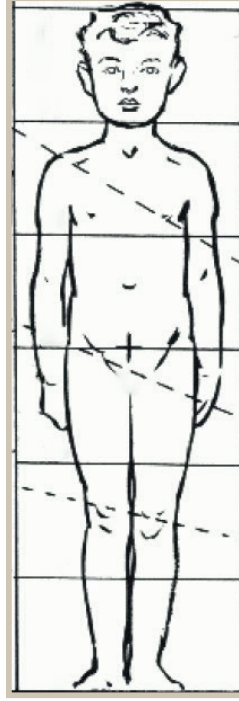


Görsel 3.38: 2-6 yaş arasındaki çocuk çizimi



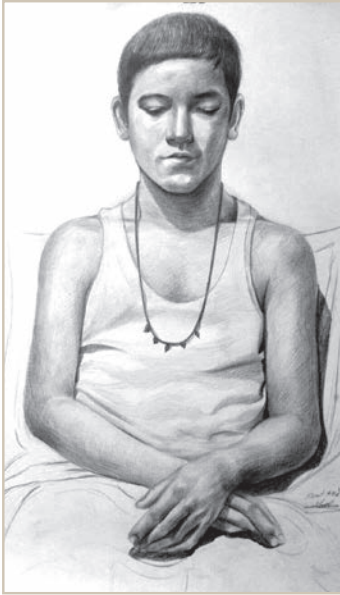
Görsel 3.39: 2-6 yaş arasındaki çocuk kanonu

**Altı İle On İki Yaş Aralığında Bir Çocuğun Kanonu:** Bu yaş aralığında figür altı ile yedi kanon aralığına ulaşır (Görsel 3.40). Boy daha uzun kafanın vücuda oranı daha küçüktür. Omuz genişliği artmaya başlar. Bir yetişkin kadar olmasa da fiziksel olarak minyatür bir insanı andırır. Bu dönemin sonlarına doğru kız ve erkek arasındaki bedensel farklılık belirginleşir. Kızlar yetişkin oranlarına yaklaşır.

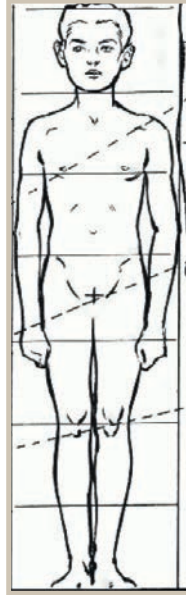


Görsel 3.40: Altı ile on iki yaş arasındaki çocuk kanonu

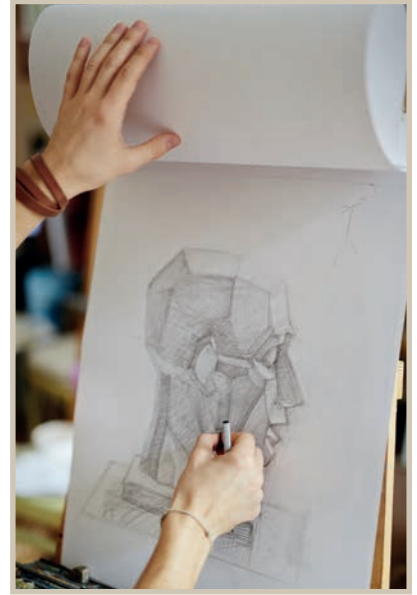
**On İki Yaş Sonrası Yetişkinliğe Kadar Olan Dönem Kanonu:** Figür, artık yedi kanonu geçmiştir. Her ne kadar “çocuk” olarak adlandırılrsa da göğüs ve kalça genişliği yetişkin bir insanın ölçülerine yaklaşmıştır. Kas gelişimi zirve noktadadır. Gelişim, bu dönem kendi içinde doğru orantılıdır. Kanon artık vücudun geri kalanı ile orantılıdır (Görsel 3.41, 3.42, 3.43).



Görsel 3.41: On iki yaş sonrası genç



Görsel 3.42: On iki yaş sonrası genç kanonu



Görsel 3.43: Çizim anı



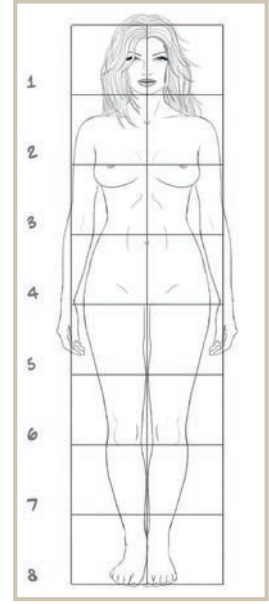
### Kadın Figüründe Oran-Orantı

Kadının ölçüleri erkeğe kıyasla daha küçüktür. İdeal bir kadın 6.5 ile 7.5 kanon yüksekliğindedir (Görsel 3.44, 3.45). Kadın figürünün erkek figürüne kıyasla bazı değişkenleri vardır. Bu değişkenler şunlardır:

- Göğüsten çeneye mesafe bir kanondur.
- Kadınların başı genelde erkeğe kıyasla daha küçüktür.
- Kadın beli, erkek belinden daha incedir.
- Kadın omuzları, erkeğin omuzlarından daha dardır.
- Kalçalar, nispeten daha büyüktür.
- Göğüsler erkeğinkilere göre biraz daha aşağıdadır.



Görsel 3.45: Kadın figürü çizimi

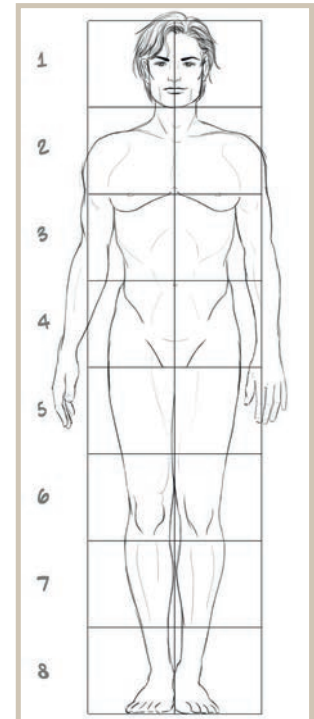


Görsel 3.44: Kadın figüründe kanon

### Erkek Figüründe Oran-Orantı

İnsan figürü çalışmalarında, erkek çiziminde ölçü 7.5 kanondur ancak bu ölçü ideal erkek çiziminde sekiz kanon kabul edilir (Görsel 3.46). Sanatçılar özellikle erkek kahraman çizimlerinde daha heybetli bir görüntü elde etmek için 8.5 kanon ölçülendirme yapar. Temel kanon ölçüsü dışında erkek figüründe bazı değişkenler bulunur. Bu değişkenler şunlardır:

- Göbek çukurundan omuz arasına çizilen dikey çizgi ile göğüs ortasından ikiye ayrılır. Aynı çizgi, aşağı doğru çizildiğinde kasık ve bacakların tam ortasından geçer.
- Omuz genişliği, iki baş uzunluğundadır.
- Çene altından göğüs ucuna kadar olan mesafe bir baş yüksekliği, kasıklara kadar olan mesafe ise iki baş yüksekliğindedir.
- Her iki dirsek de göbek deliğinin biraz üstünde, aşağı yukarı bel hizasındadır.
- Bilekler kasıklarla aynı hizadadır.
- Eller avuç açık biçimde aşağıya serbest bırakıldığında elin uzunluğu yüzün uzunluğuna eşittir.
- Kasıklardan ayak parmak uçlarına kadar mesafe dört baş yüksekliğindedir.



Görsel 3.46: Erkek figüründe kanon

Çizim tamamlandığında erkek figürünün karakteristik özelliğine göre hacimlendirme yapılır (Görsel 3.47, 3.48).

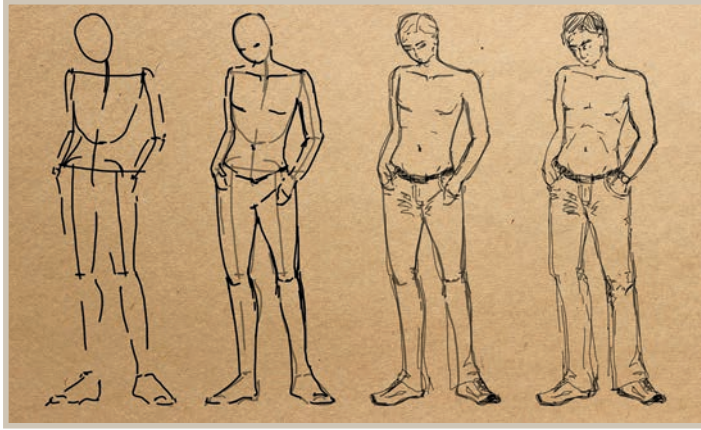


Görsel 3.47: Figürde hacimlendirme

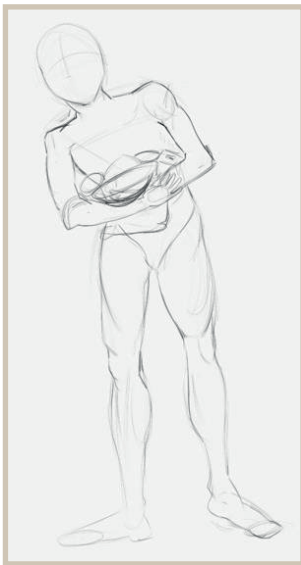


Görsel 3.48: Erkek figüründe hacimlendirme

Görsel 3.49, 3.50, 3.51'de erkek figürü çizimleri görülmektedir.



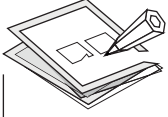
Görsel 3.49: Erkek figürü çizim aşamaları



Görsel 3.50: Erkek figürü eskizi



Görsel 3.51: Erkek figürü çizimi



## I. UYGULAMA

### UYGULAMA ADI: FARKLI YAŞ GRUPLARINDAN İNSAN FİGÜRLERİ ÇİZME

**AMAÇ:** Farklı bakış açıları ve yaş guruplarından insan figürlerini çizerek hacimlendirmek.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak farklı yaş guruplarından insan figürlerini farklı bakış açıları ile çiziniz.

#### Araç Gereç

1. 2 adet 35x50 cm resim kâğıdı
2. 2B, 3B, 4B, vb. resim kalemleri
3. Resim altlığı
4. Silgi

#### İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz.
2. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak çekim ortamına uygun araç gerecinizi hazırlayınız.
3. Görsel kaynakları araştırıp çizebileceğiniz farklı insan figürleri bulunuz.
4. Belirlediğiniz farklı yaş gurubundan insan figürünün duruşunu, yönünü, kapladığı alanı inceleyiniz.
5. Figürün kanon ölçülerini belirleyerek figürü kâğıdınızla orantılayınız.
6. Figürün anatomik yapısını ortaya çıkarınız.
7. Kalemın bastırma şiddeti ile çizgilerinizde koyuluk ve açıklık elde ediniz.
8. İkinci kâğıda farklı yaş gurubundan insan figürünün duruşunu, farklı bir bakış açısından yukarıdaki işlemleri tekrar ederek çiziniz.
9. Çalışmanız sırasında zaman zaman öğretmeniniz ve arkadaşlarınızın görüşlerini alınız. Eksik ve hatalı yerler varsa düzeltmeler yapınız.
10. Uygulama bitiminde araç gerecinizi toplayınız. Atölyeyi sizden sonraki sınıfın kullanımına hazır olacak şekilde temiz bırakınız.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız 3. Ek'te verilen "1. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

### 3.1.4. Canlı Modelden Çizim

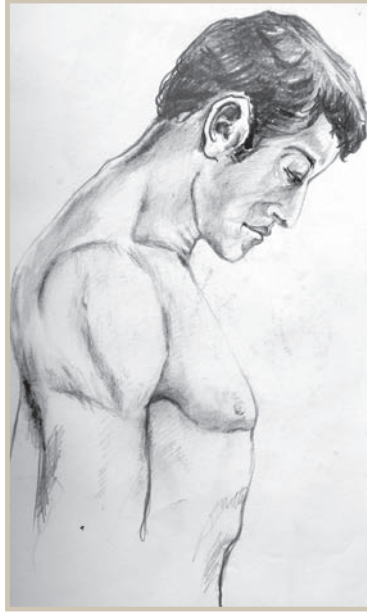
Canlı modelden çizim süreci desen çiziminin önemli bir kısmını oluşturur. Sanat eğitiminin ilk aşamasından başlayıp devam eden bu eğitim akademik gelişim için gereklidir. Canlı modelden çizim yapabilmek için ölçü almayı bilmek gerekir. Çizime başlamadan model için bir duruş belirlenmelidir. Model, bu duruşu belirlenen süre boyunca hiç bozmamalıdır. Burada önemli olan modelin sabit durmasıdır. Duruşundaki en ufak değişiklikler dahi çalışmanın bozulmasına sebep olur. Çizime başladıktan sonra çizerin oturduğu yeri ve açısını değiştirmemesi gerekir. Çizim yapan kişi ölçü alma tekniği ile figürü kâğıda ölçeklendirmeli sonrasında hafif çizgilerle ilk eskizi çıkarmalıdır (Görsel 3.52). Çizim, belirli aralıklarla canlı modelle kıyaslanmalıdır. Yapılan çizim canlı modelin yakınında bir yere konularak da kıyaslama yapılabilir. Canlı modelin karakter özellikleri, ışık ve gölge göz önünde bulundurularak kâğıda bütünlük içinde aktarılmalıdır (Görsel 3.53, 3.54).



Görsel 3.52: Canlı modelden eskiz çizimi



Görsel 3.53: Canlı modelden çizim



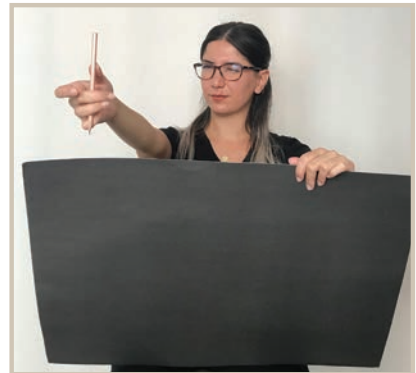
Görsel 3.54: Canlı modelden farklı duruş çizimi



### Ölçü Alma Tekniği

Canlı modelden çizim yapılırken figürün kâğıda doğru bir şekilde aktarılması gerekir. Bunun için kalem yardımıyla model enine boyuna ölçülür. Alınan ölçü birimi figürün tamamına kıyaslanarak kâğıda aktarılır. Bu sürece **ölçü alma** denir. Ölçü almak bol pratik yapılarak daha anlaşılır hâle gelir (Görsel 3.55).

Ölçü almada en önemli unsur baş ölçüsüdür. Karşıda sabit pozisyonda duran insanın başı, bir ölçü birimi olarak kullanılır. Alınan bu ölçü ayak ucuna kadar baş sayılarak ilerler. En alt kısımda baş nereye denk gelirse ölçülendirme orada biter.



Görsel 3.55: Modelin boyuna ölçümü



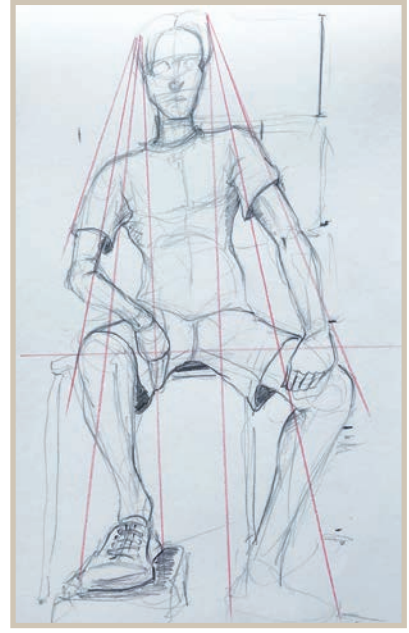
Baş ölçüsü de dâhil toplam sayı, kâğıda çizilen figürün ölçüsüdür. Arından bu ölçü kâğıda oranlanmalıdır.

Çizer, ölçülendirmeyi yapmak için kalem kullanır. Görsel 3.55'te görüldüğü gibi dirsek bükülmeyecek şekilde el ileri uzatılır. Kalemın üst tarafı modelin baş kısmına denk gelecek şekilde dikey tutulur. Başparmakla da modelin çenesinin bittiği yer ölçülendirilir. Ölçme işlemi tek göz kapalı yapılmalıdır. Ölçeklendirme yapılırken hep aynı göz kapalı tutulur. Aksi hâlde ölçü ve modelin pozisyonu hatalı olur.

Modelin hareket şekli ve duruş pozisyonu 7,5 kanon ölçüsünü değiştirebilir. Genel ölçü değerleri kullanılsa da her çizim öncesi modelin ölçüsünün alınması hata payını azaltacaktır (Görsel 3.56).

Ölçü alma işleminin aşamaları şu şekildedir:

- Modelin kapladığı alan kare ya da dikdörtgen olabilir. Bunu anlamak için kalem yardımıyla orta nokta bulunur. Modelin orta noktası kâğıdın ortasına gelmelidir (Görsel 3.57).
- Model enine ölçülür (Görsel 3.58).
- Model boyuna ölçülür (Görsel 3.59).
- Modelin kanon (baş hesabı) ile ölçüsü alınır (Görsel 3.60).



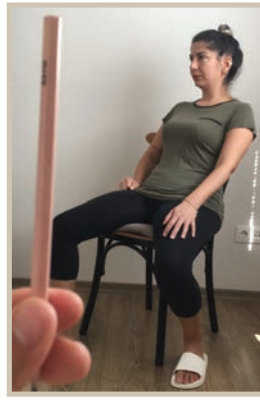
Görsel 3.56: Figürde ölçeklendirme



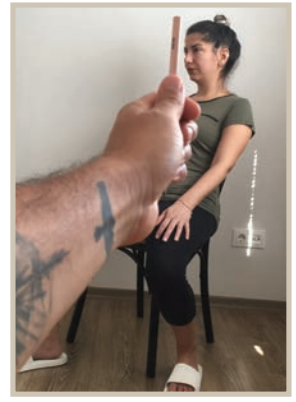
Görsel 3.57: Ölçü alma-I



Görsel 3.58: Ölçü alma-II



Görsel 3.59: Ölçü alma-III



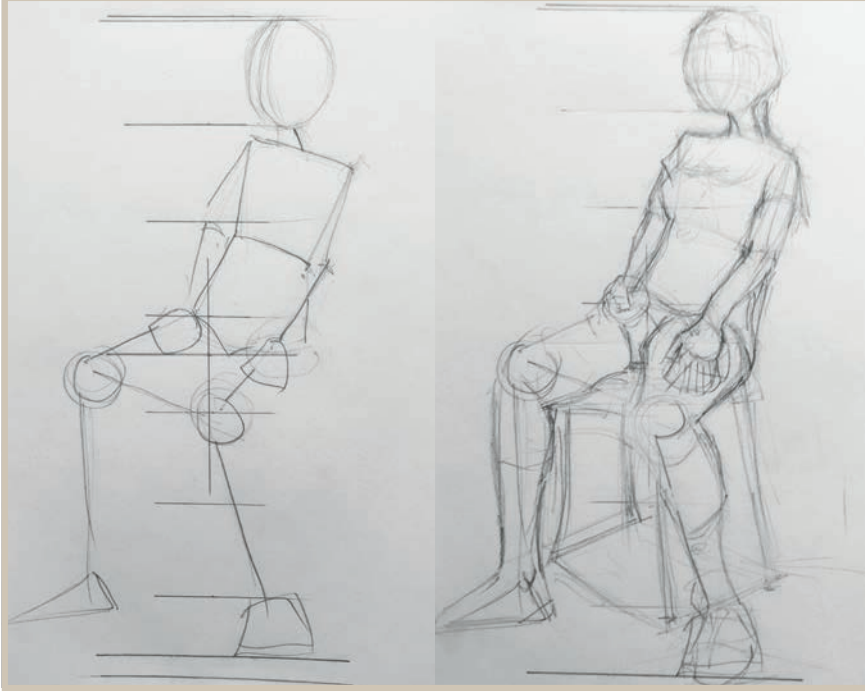
Görsel 3.60: Ölçü alma-IV



### DİKKAT

Çizim esnasında bastırmadan ve sıklıkla atılan çizgiler dokunun oluşmasına katkı sağlar. Bu nedenle sıklıkla çizgi atmaya özen gösterilmelidir.

- Toplanan bu ölçüler kâğıda aktarılırken ölççekler kâğıda göre oranlanır ve büyütülür. Kâğıt kanon ölçüsü kadar bölünür. Bu işlem yatay olarak da tekrarlanır (Görsel 3.61).
- Ardından modelin uzuvlarının yönü ve açısı belirlenmelidir. Bu işlem kalem yardımıyla yapılır. Yönleri belirlemek için kalem, bir cetvel gibi kullanılmalıdır. Bulunan yön ve açılar kâğıda aktarılır. Bu işlemler hatasız yapıldıktan sonra karşıdaki modele sürekli bakılarak figür çizimi aşama aşama tamamlanır (Görsel 3.62).
- Modelin anatomik çizimi tamamlanırken karakteristik özelliklerin yansıtılmasına özen gösterilmelidir.



Görsel 3.61: Alınan ölçünün kâğıda aktarımı



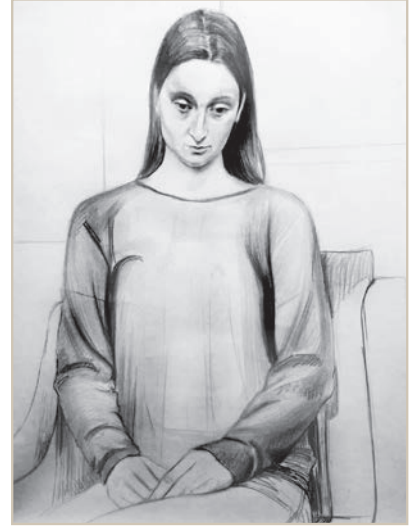
Görsel 3.62: Ölçü alınarak kâğıda aktarılmış figür



- Modelin kıyafetleri anatomiyi destekleyecek şekilde tamamlanmalı, ışık gölgeye dikkat edilerek kıyafetlerin hacim ve derinliği daha belirgin hâle getirilmelidir (Görsel 3.63, 3.64).



Görsel 3.63: Kıyafet çiziminde detay



Görsel 3.64: Kıyafet çizimi

- Figür tamamlandıktan sonra, figüre derinlik katmak için bulunduğu ortamı çok abartmamak kaydıyla figürün oturduğu nesne ve arka plan gibi detaylar çizime eklenmelidir (Görsel 3.65).

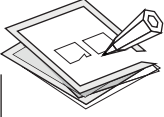


Görsel 3.65: Figür mekân ilişkisi



### DİKKAT

İnsan öznel bir canlıdır. Her ne kadar belirlenen ölçütlere göre çizim yapılsa da her insan farklı yapıdadır. Bu nedenle çizimlerde kıstasları göz önünde bulundurarak model odaklı çizim yapılmamalıdır. Modele sık aralıklarla bakılmalıdır.



## 2. UYGULAMA

### UYGULAMA ADI : CANLI MODELDEN ÇİZİM

**AMAÇ:** Farklı bakış açılarından, farklı duruşlarda canlı modelden insan figürünü ışığın yönü ve şiddetine dikkat ederek, kurallarına uygun çizip hacim vermek.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak farklı bakış açılarından, farklı duruşlarda canlı modelden insan figürü çizerek hacimlendiriniz.

#### Araç Gereç

1. 35x50 cm resim kâğıdı
2. 2B, 3B, 4B, vb. resim kalemleri
3. Resim altlığı
4. Silgi

#### İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz.
2. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecinizi hazırlayınız.
3. Modeli belirlenen duruşta oturtunuz.
4. Modelin duruşunu kalem yardımı ile ölçümleyiniz ve kâğıdınıza orantılayınız.
5. Çizime başladıktan sonra oran orantıyı sürekli kontrol ediniz.
6. Yerinizden kalkmadan çalışmanızla modeli sürekli kıyaslayınız.
7. Çizimini tamamladığınız figürü ışık gölge yardımıyla hacimlendiriniz.
8. Hacimlendirme yaparken ışığın geliş yönünü ve modelin ışık alan kısımlarını dikkate alınız.
9. Çalışmanız sırasında zaman zaman öğretmeniniz ve arkadaşlarınızın görüşlerini alınız. Eksik ve hatalı yerler varsa düzeltmeler yapınız.
10. Uygulama bitiminde araç gerecinizi toplayınız. Atölyeyi sizden sonraki sınıfın kullanımına hazır olacak şekilde temiz bırakınız.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız 3. Ek'te verilen "2. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

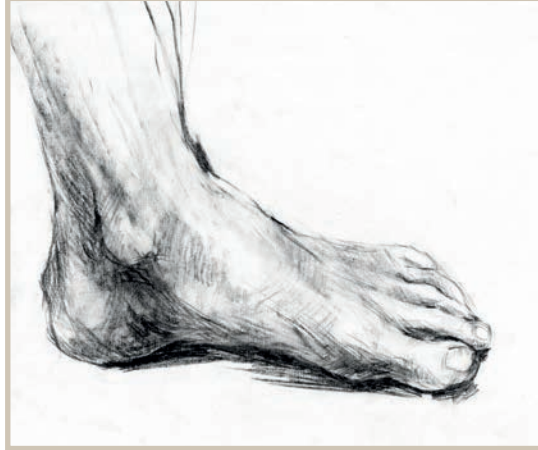


## 3.2. İNSAN FIGÜRÜ PARÇALARI

İnsan figürü çiziminde bedenın tamamı bir bütün olarak ele alınır. Hem bütünü daha iyi algılamak hem de hatasız çizimler yapabilmek için bedenın her parçası ayrı ayrı ele alınarak çizim yapılmalıdır. İnsan figürü; baş, gövde, bacaklar, kollar, eller ve ayaklar olarak gruplandırılabilir. İnsan bedenının parçalarının çizimi dikkat ve tekrar gerektiren bir çalışma içerir (Görsel 3.66, 3.67, 3.68, 3.69, 3.70).



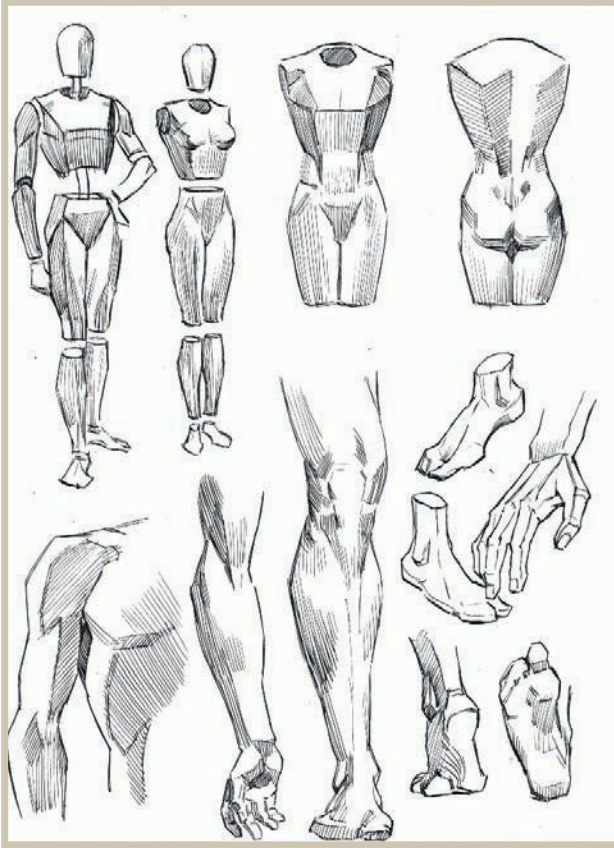
Görsel 3.66: Baş çizimi



Görsel 3.67: Ayak çizimi



Görsel 3.68: El çizimi



Görsel 3.69: İnsan figürü parçaları



Görsel 3.70: Bacak çizimi

### 3.2.1. El Çizimi

Figür çiziminde hata payını azaltmak için beden parçalarının etütlerini (detay çizimi) yapmak fayda sağlar. Sanat tarihinde de el çizimi örneklerine sıklıkla rastlanır (Görsel 3.71). Özellikle eklem sayısı ve hareket kabiliyeti göz önüne alındığında el çizimi konusunda beceri kazanabilmek için bol tekrar yapılması önemlidir. Bu nedenle akademik resim çalışmalarında ya da hobi amaçlı verilen eğitimlerde el çizimlerine önem verilmektedir (Görsel 3.72, 3.73).



Görsel 3.71: Albrecht Dürer, Dua Eden Eller



Görsel 3.72: Hacimlendirilmiş el çizimleri



Görsel 3.73: El çizimleri



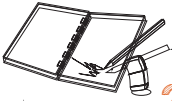
Eller, ölçü olarak bir insan yüzünün yarısı kadardır. Eller kendi içinde ölçeklendirilirken elin bölümleri birbiri ile kıyaslanır. El iskeleti elin yapısına şekil verir. El çiziminde bilinmesi gerekenler şunlardır:

- Elin orta parmandan bileğe kadar olan uzunluğu, başın alın bölgesi başlangıcından çene bitimine kadardır.
- Parmakların altında kalan avuç içi, geometrik olarak kareye benzer.
- Elin uzunluğu, başın dörtte üçü (insan yüzü) kadardır. Elin genişliği ise burundan çeneye kadardır.
- Parmak uzunluklarının ölçümü orta parmağa göre belirlenir. Orta parmak en uzun parmağdır ve avuçla eşit boydadır.
- Orta parmak temel alındığında, işaret ve yüzük parmakları orta parmak tırnağının alt noktasında biter.
- Küçük parmağın uzunluğu, dördüncü parmağın ikinci eklemine kadardır.
- Başparmağın başlangıcı avucun tam orta nokta hizasındadır. Başparmak işaret parmağının birinci boğumunda sonlanır.
- Başparmak hariç parmakların her bölümü bir öncekinin üçte ikisi kadardır.
- Başparmak ucuyla diğer parmakların ortada kalan boğumları kavis oluşturur.
- Parmakların boğum noktaları, el serbest veya sıkılmış hâldeyken birbirine paralel çizgilerle birleştirilerek çizimde kolaylık sağlanır.

El çizimlerinde çalışmaların nitelik kazanabilmesi için çok sayıda tekrar yapılmalıdır (Görsel 3.74).



Görsel 3.74: Farklı duruşlarda el çizimleri



## 2. ETKİNLİK

35 x 50 cm resim kâğıdına en az altı farklı duruşta el çizimleri yapınız.

### 3.2.2. Kol Çizimi

Kollar üç kanon uzunluğundadır. Kendi içinde omuzdan dirseğe, dirsekten bileğe kadar iki parçaya ayrılır. Görsel 3.75, 3.76'da kol çizimleri görülmektedir.



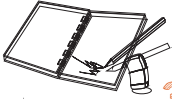
Görsel 3.75: Figürde kolların çizimi



Görsel 3.76: Kol çizimi

Kol çiziminde bilinmesi gerekenler şunlardır:

- Üst kol, koltuk altından dirseğe kadar olan bölümdür ve bir baş yüksekliği uzunluğundadır.
- Alt kol, dirsek ile bilek arasındaki bölümdür. Dirsek bölümünden sonra kalınlaşır ve bileğe doğru incelen bir yapıdadır.
- Alt kol, bilekten dirseğe kadar bir karış uzunluğundadır. Bir diğer ölçülendirme şekliyle alt kol dirsek içinden bileğe kadar bir el uzunluğuna denk gelir.



### 3. ETKİNLİK

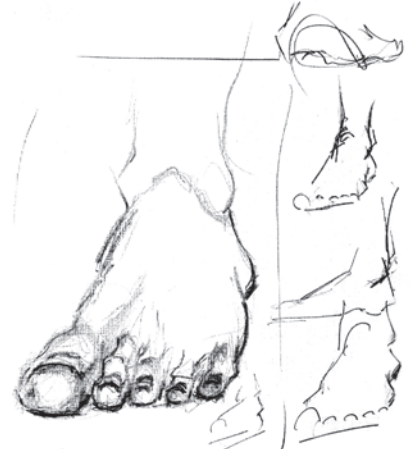
35 x 50 cm resim kâğıdına en az altı farklı duruşta kol çizimleri yapınız.



### 3.2.3. Ayak Çizimi

İnsan figüründe ayak çizimi, en az el çizimi kadar detaylıca ele alınması gereken bir konudur. Ayak uzunluğu eşit parçalara ayrılır ve bazı bölümlerden oluşur (Görsel 3.77). Bu bölümler şunlardır:

- Önden arkaya doğru topuk bölümü
- İç kısımlarda kalan oyuk bölüm
- Parmakların oluşturduğu büyük parmak topu bölümü
- Başparmağın oluşturduğu büyük parmak bölümü



Görsel 3.77: Ayağın bölümleri

Ayak, yandan yaklaşık bir kanon kadardır. Önden görünümde ise yarım kanondan biraz daha azdır. Ayak çiziminde el çizimi gibi çok tekrar yapmak gerekir (Görsel 3.78, 3.79). Ayak ölçüleri şunlardır:

- Ayak uzunluğu, ön kol uzunluğuyla aynıdır.
- Ayak genişliği, başparmaktan küçük parmağa kadar yarım kafa genişliği ölçüsündedir. Topuğun önde kalan yüzeyi üzerinde bulunan bir noktada bilek ve ayak birleşir.
- Bileğin iç tarafında kalan kemik yüksekliği, topuk boyuna eşittir. Topuk ayak boyunun dörtte biri oranındadır.



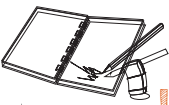
Görsel 3.78: Farklı duruşlarda ayak çizimleri



Görsel 3.79: Ayak çizimi

Ayak çizimleri yapılırken şu bilgilere dikkat edilmelidir:

- Ayak, bacaklar içe kıvrıldığı zaman yönünü korur ve dışa dönük durur.
- Ayak çizimi yapılırken formu oluşturabilmek için önce kemer bölümüne ve oyuk bölümlere kavis verilmelidir.
- Ayağın alt yüzeyi çizilirken bir ayak taslağı çizilir ve sonra detaylandırma yapılır.
- Topuk kemiğinin tam üstünde bir tokmak bulunur. Bu form, çiftli topuk hatlarını oluşturur.
- Ayak başparmağı ve küçük parmak arasında farklı bir hareket ritmi vardır. Büyük parmak yukarı doğru kıvrılır.
- Küçük parmaklar zemine düz basar ve kavrama hareketine sahiptir.



## 4. ETKİNLİK

35 x 50 cm resim kâğıdına en az altı farklı duruşta ayak çizimleri yapınız.

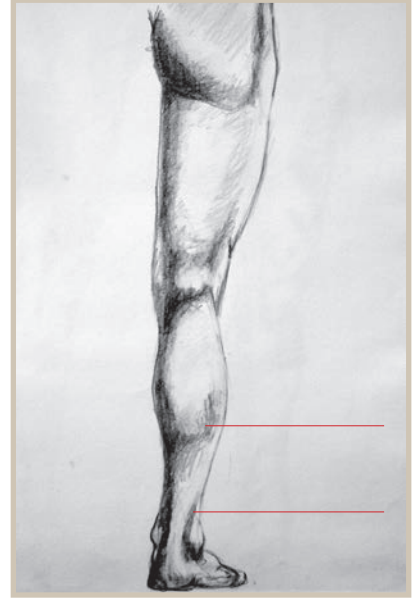
### 3.2.4. Bacak Çizimi

Bacaklar dört kanon uzunluğundadır. Kalçadan dize, dizden ayak bileklerine kadar olan kısım iki eşit parçaya ayrılır (Görsel 3.80).

Bacak çiziminde bilinmesi gerekenler şunlardır:

- Bacağın bütünü ele alındığında dış hatları B harfine benzer. Bu harf üzerinde bulunan iki kavisten ilki kalçadan diz kapağına, ikincisi ise diz kapağından bileğe kadar olan bölümlere denktir.
- Bacakların yandan görünüşü S harfine benzer.
- Üst bacak, diz kapağına doğru daralan bir yapıdadır.
- Bacağın iç kısmı daha yayvan, kalçaya doğru olan bölümü ise daha geniş ve basıktır.
- Alt bacak, diz kapağından baldıra doğru genişleyen ve sonra ayak bileğine doğru daralan bir yapıdadır.
- Bacaklar önden bakıldığında daha basıktır ve arkada kalan kısım biraz daha çıkıntılıdır.

Görsel 3.81, 3.82 ve 3.83'te farklı duruşlarda bacak çizimleri görülmektedir.



Görsel 3.80: Bacak kanonu



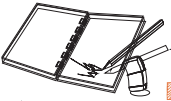
Görsel 3.81: Bacak çizimleri



Görsel 3.82: Bacak çizimi



Görsel 3.83: Farklı duruşta bacak çizimi



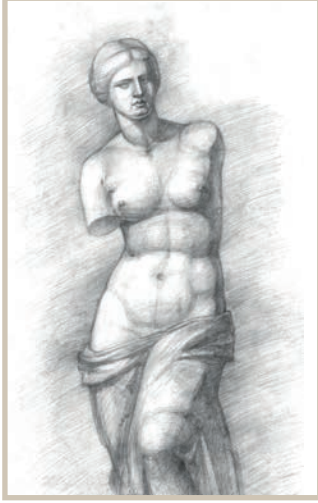
## 5. ETKİNLİK

35 x 50 cm resim kâğıdına en az dört farklı duruşta bacak çizimleri yapınız.



### 3.2.5. Gövde Çizimi

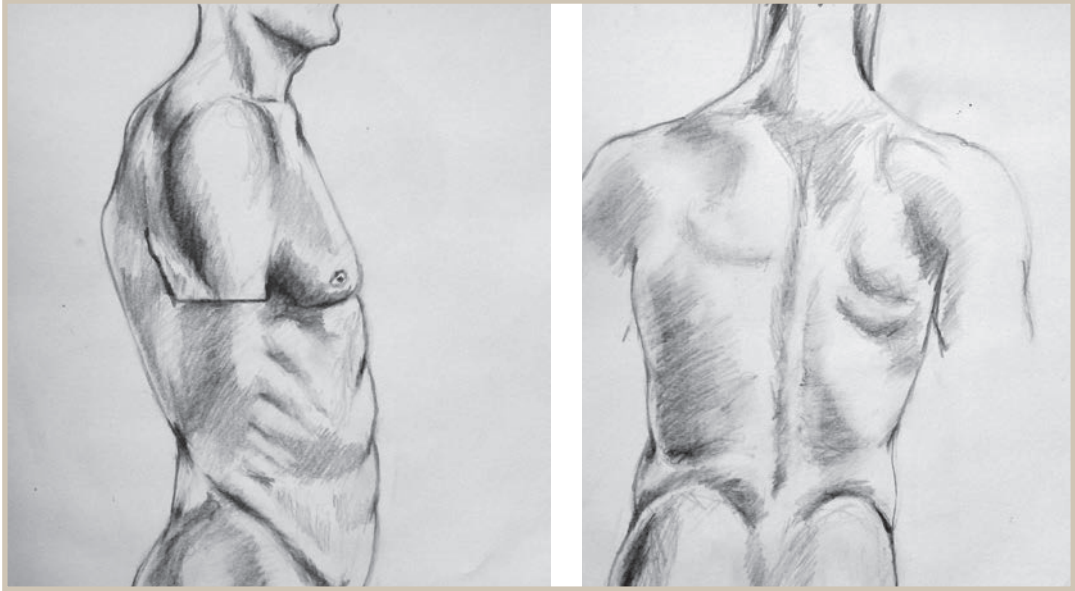
Gövde çiziminde de ölçüleme için kanon kullanılır. Ayakta duran model, dik pozisyonda ise ikinci kanondan dördüncü kanona kadar olan kısma gövde yerleştirilir. Omuz genişliği, başın yatay ölçüsü kadardır. Gövde çiziminde pratik yapmak için tors kullanılır (Görsel 3.84, 86).



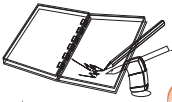
Görsel 3.84: Gövde çizimi (tors)



Görsel 3.85: Gövde çizimi



Görsel 3.86: Farklı bakış açılarından tors çizimi



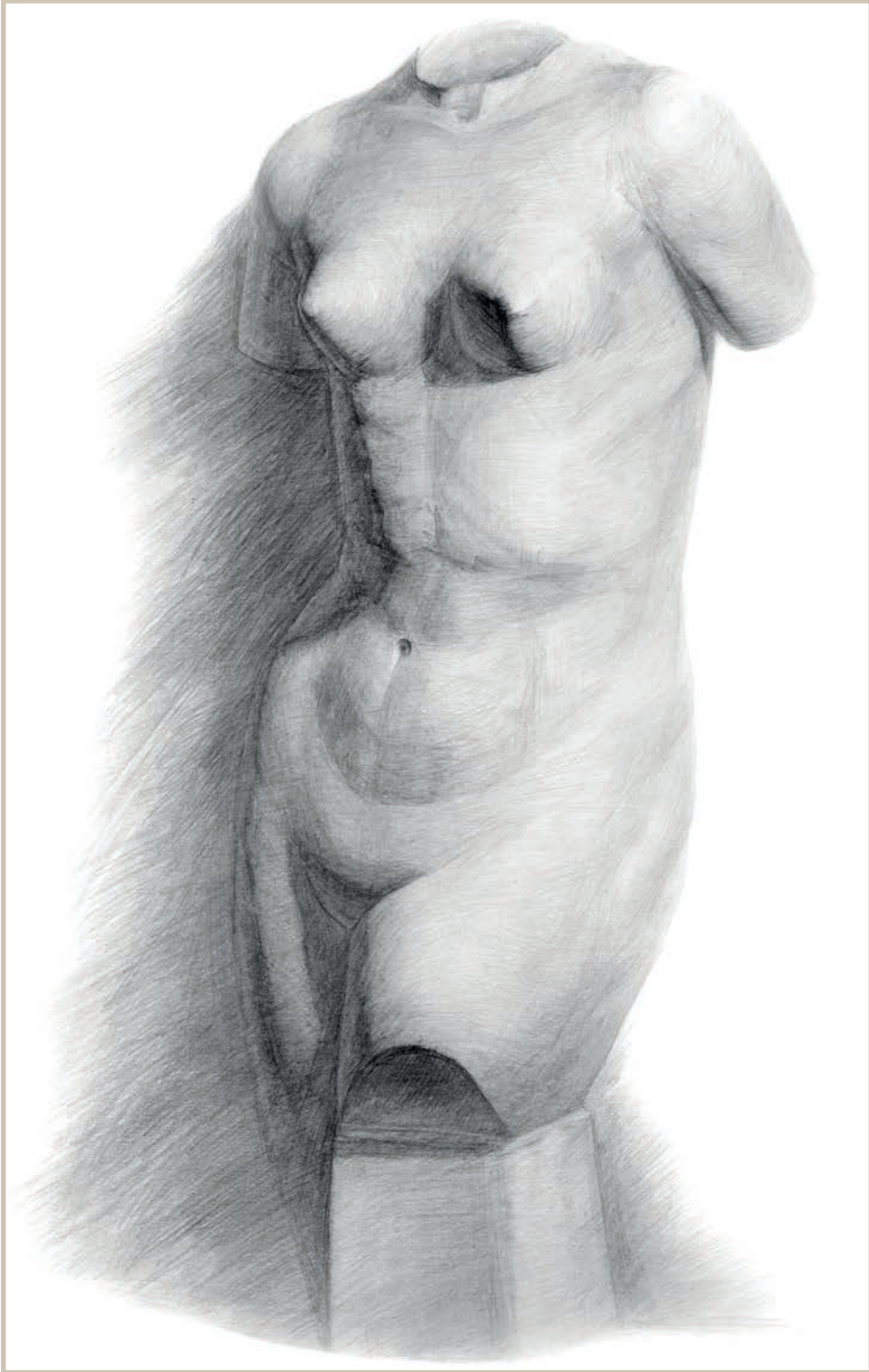
## 6. ETKİNLİK

35 x 50 cm resim kâğıdına en az dört farklı duruşta gövde çizimleri yapınız.



## 7. ETKİNLİK

Görsel 3.87’de verilen örneği inceleyiniz. Siz de 35x 50 cm resim kâğıdına, örnektekinden farklı bir duruşta tors çizimi yapınız.



Görsel 3.87: Tors çizimi

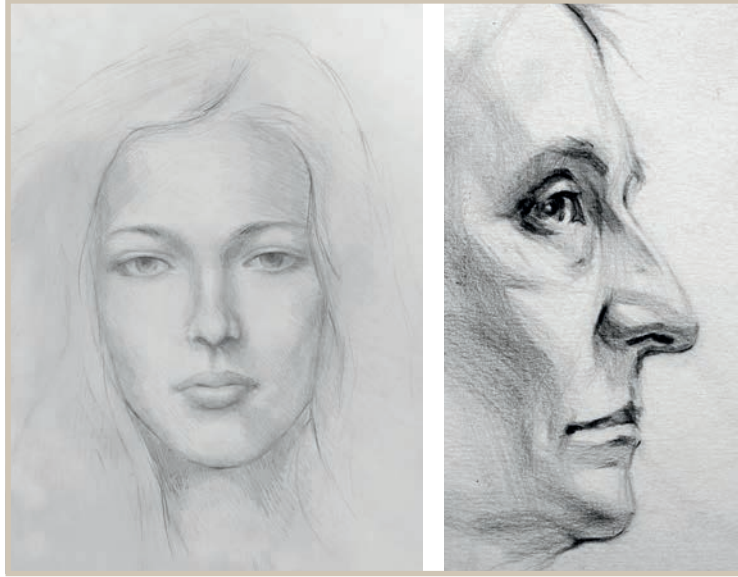


### 3.2.6. Baş Çizimi

İnsan figürünün bölümlerinden biri olan baş çizimi de tek başına ele alınması ve bol egzersiz yapılması gereken bir konudur (Görsel 3.88). Klasik anlayışta baş çizimi, altın orana sadık kalınarak yapılır. Baş çizimi yapılırken karşıdan bakılan bir yüz (cepheden çizim) kendi içinde yatayda üç, dikeyde iki parçaya ayrılır. İlk çizgiye kaşlar gelir. İki göz arasında bir göz boşluk bırakılır. Burun ilk çizgiden başlar, ikinci çizgiye kadar ilerler. Burnun genişliği iki gözün iç noktalarından aşağıya çekilen dikey çizgiler kadardır. Dudak, ikinci ve üçüncü çizgi arasında yer alır. Genişliği göz bebeklerinden aşağı çekilen iki çizgi ile bulunur. Her ne kadar kişiye göre değişse de alt dudak genelde daha kalındır. Boynun genişliği de gözlerin dış kenarlarından aşağıya doğru çekilen iki çizgi ile bulunur. Sonrası kişinin karakterine göre şekillenir. Başa yandan bakışta (profilden çizim) da aynı ölçüler uyarlanır ancak bu durumda ölçüler aynı kalsa da yüzün bölümlerinin (göz, burun ağız, gibi) görünüşleri değişir (Görsel 3.89, 3.90).



Görsel 3.88: Baş çizimi



Görsel 3.89: Cepheden ve Profilden çizimde kanon



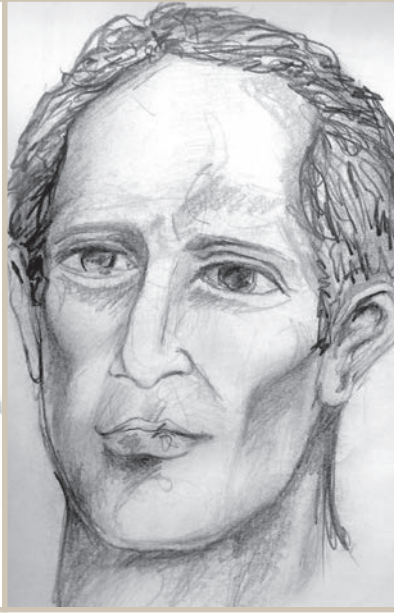
Görsel 3.90: Baş çizimleri



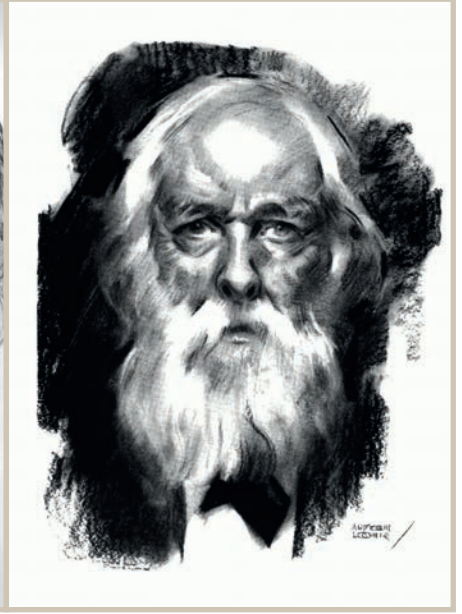
Baş çizimi, insan figüründen bağımsız olarak ele alındığında portre olarak isimlendirilir. Portre çiziminde kanon ölçüleri kadar çizimi yapılan kişilerin karakter analizi ve duygu durumlarının da ifadesi önemlidir (Görsel 3.91, 3.92, 3.93, 3.94, 3.95, 3.96).



Görsel 3.91: Portre çizimi-I



Görsel 3.92: Portre çizimi-II



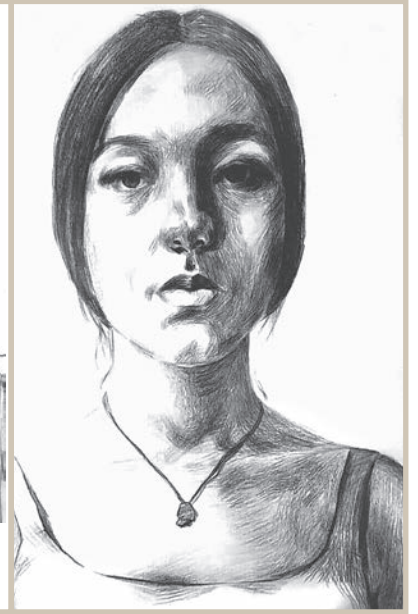
Görsel 3.93: Portre çizimi-III



Görsel 3.94: Portre çizimi-IV



Görsel 3.95: Portre çizimi-V

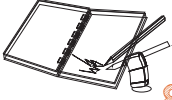


Görsel 3.96: Portre çizimi-VI



### DİKKAT

İnsan figürünün parçalarını tüm ayrıntıları ile algılamak, uzuvların yapılarını çözümlmek için her bir parçayı etüt etmek, ayrıntıları ile çizmek gerekir. Etüt etmek diye tanımlanan bu yöntem hem çalışmanın ayrıntılarını daha nitelikli hâle getirir hem de çalışmanın tamamına daha gerçekçi bir boyut kazandırır.



## 8. ETKİNLİK

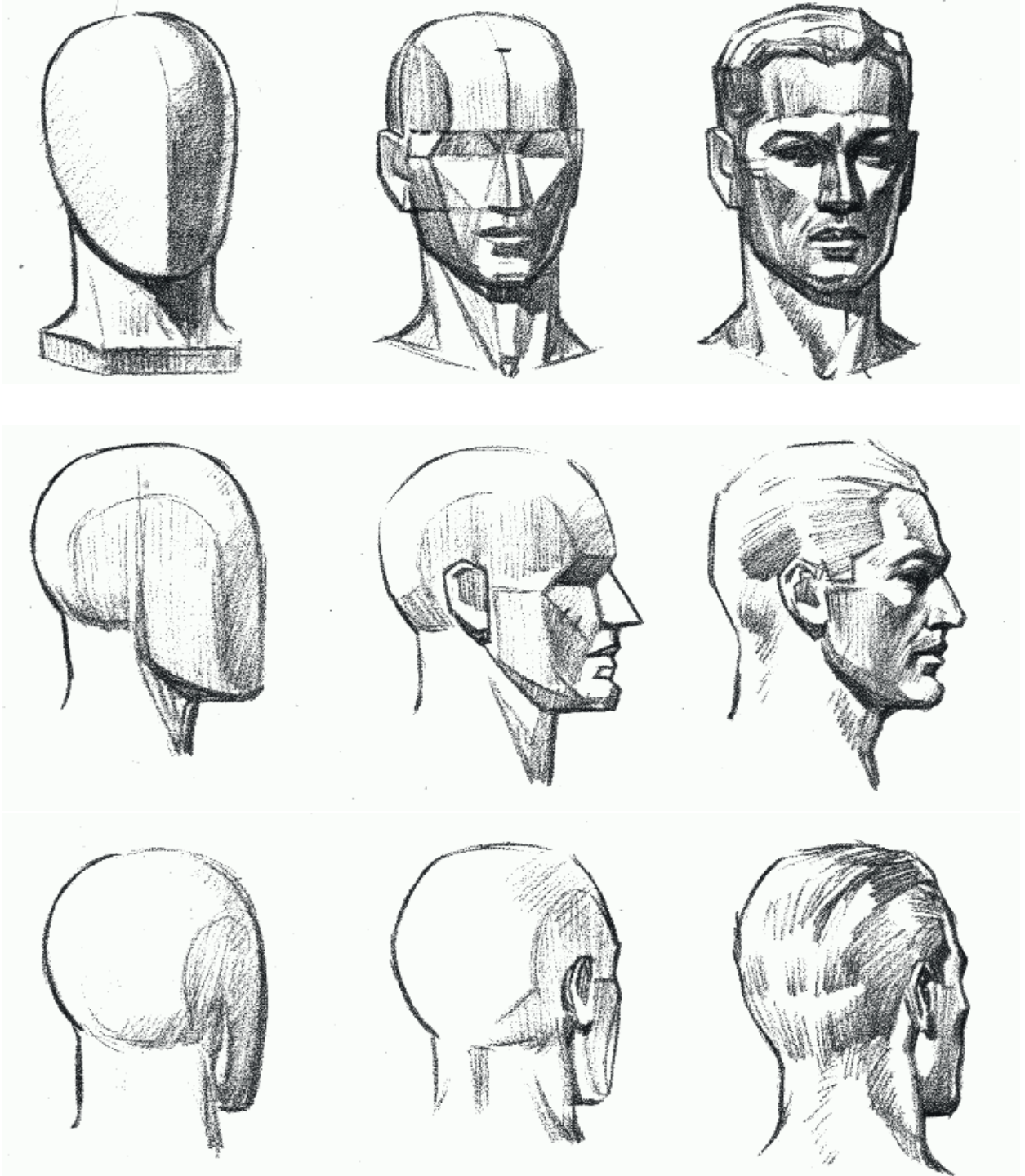
Görsel 3.97’de görülen figürün başını, başın kanon ölçülerini dikkate alarak verilen boşluğa çiziniz.



Görsel 3.97: Kadın figürü fotoğrafı



İnsan başı, farklı açılardan ele alındığında kanon ölçülerinde birtakım değişimler gözlemlenir. Bu nedenle baş, farklı açılardan ele alınarak bol çizim denemeleri yapılmalıdır (Görsel 3.98).



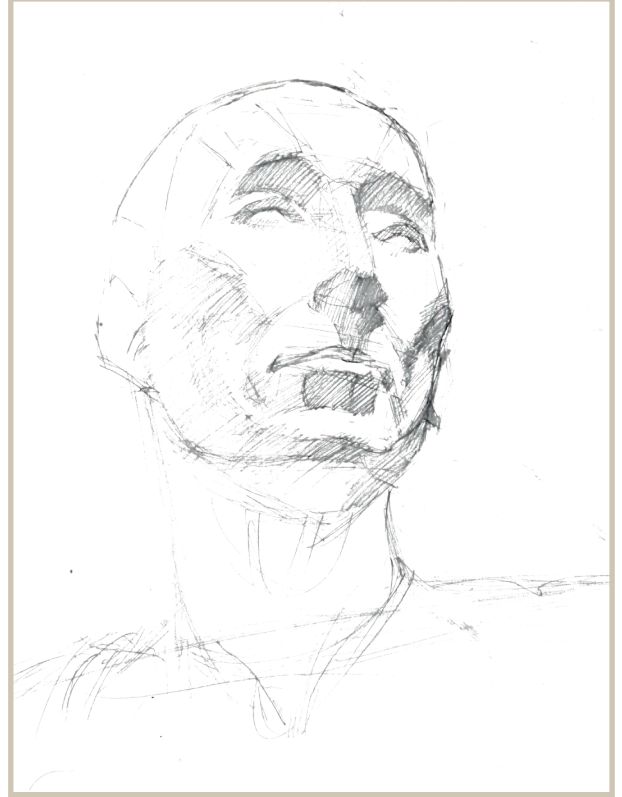
Görsel 3.98: Farklı açılardan baş çizimleri



Görsel 3.99, 3.100'de farklı açılardan ele alınmış baş çizimleri görülmektedir.



Görsel 3.99: Alt bakış açısı ile baş çizimi

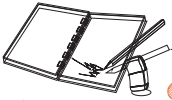


Görsel 3.100: Truvakar baş çizimi



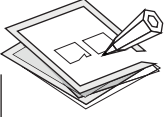
### DİKKAT

İnsan figürü için verilen ölçütler genel yapıyı bulmak içindir. Çizilen portrenin gerçekçi olması ve modele benzemesi, modele ne kadar bakıldığı ve bunun kâğıda ne kadar aktarıldığıyla doğru orantılıdır.



### 9. ETKİNLİK

35 x 50 cm resim kâğıdına insan başının kanon ölçülerini dikkate alarak en az dört farklı açıdan baş çizimleri yapınız.



### 3. UYGULAMA

#### UYGULAMA ADI: İNSAN VÜCUDU PARÇALARINI FARKLI BAKIŞ AÇILARINDAN ÇİZME

**AMAÇ:** İnsan vücudunun parçalarını, ışığın yönü ve şiddetine dikkat ederek farklı bakış açıları ve duruşlarda çizip hacimlendirmek.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak farklı bakış açılarından, farklı duruşlarda insan vücudunun parçalarını çizerek hacimlendiriniz.

#### Araç Gereç

1. 2 adet 35x50 cm resim kâğıdı
2. 2B, 3B, 4B, vb. resim kalemleri
3. Resim altlığı
4. Silgi

#### İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz.
2. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyararak çekim ortamına uygun araç gerecinizi hazırlayınız.
3. Çizeceğiniz insan figürü parçasını belirleyiniz.
4. Belirlediğiniz insan figürü parçasını canlı model üzerinden ya da resimden yapınız.
5. Canlı modelden çizim yapıyorsanız çizim esnasında modelin kıpırdamamasına özen gösteriniz.
6. İnsan figürü parçasını kanon ölçülerini dikkate alarak kâğıda aktarınız.
7. Çizeceğiniz insan figürü parçasının anatomik yapısını ortaya çıkarınız.
8. Çizim sırasında sürekli kıyaslama yapınız ve ışık-gölge ile formu yakalamaya çalışınız.
9. Hacimlendirme yaparken ışığın geliş yönünü ve modelin ışık alan kısımlarını dikkate alınız.
10. İkinci kâğıda farklı duruşta insan vücudu parçasını farklı bir bakış açısıyla yukarıdaki işlemleri tekrar ederek çiziniz.
11. Çalışmanız sırasında zaman zaman öğretmeniniz ve arkadaşlarınızın görüşlerini alınız. Eksik ve hatalı yerler varsa düzeltmeler yapınız.
12. Uygulama bitiminde araç gerecinizi toplayınız. Atölyeyi sizden sonraki sınıfın kullanımına hazır olacak şekilde temiz bırakınız.

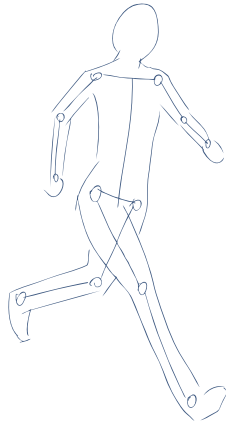
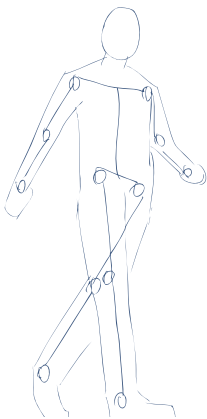
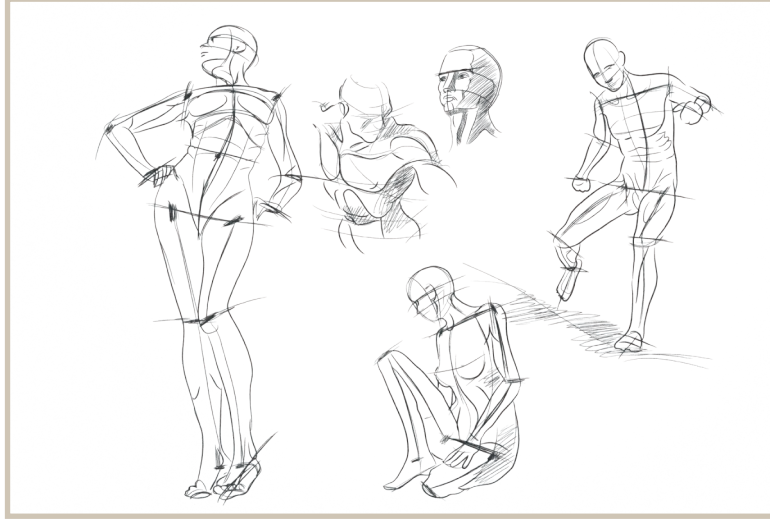
#### DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız 3. Ek'te verilen "3. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



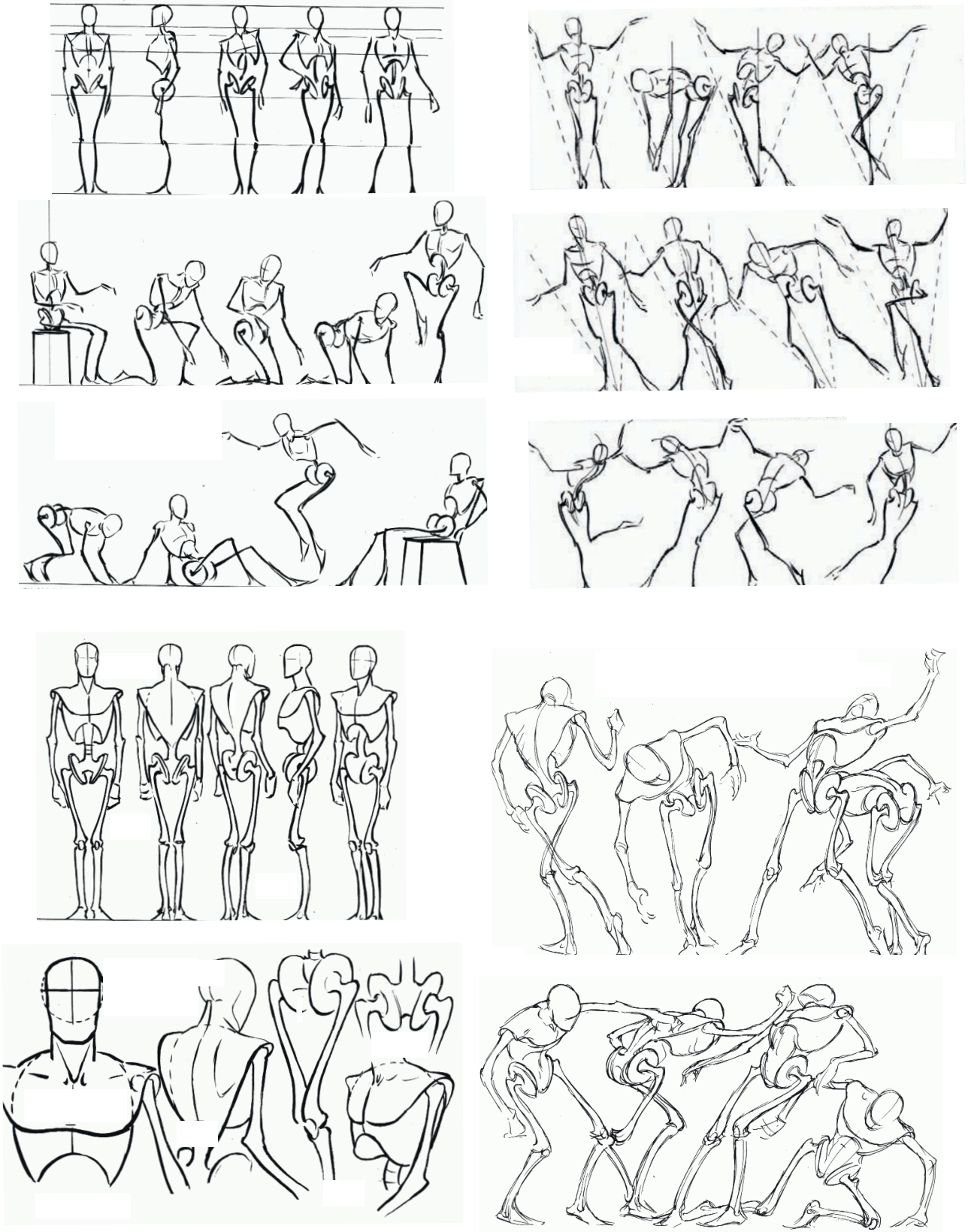
### 3.3. HAREKETLİ FIGÜR ÇİZİMİ

Hareketli figür çizimi, desen eğitimi sürecinin en eğlenceli aşamalarından biridir. Bu süreçte daha önce yapılan tekrar çalışmalarının sonuçları çizimlere yansır ve başarılı sonuçlar alınır. Hareketli figür çiziminde en önemli unsur hareketin kendisidir. Hareket, figürün anatomik duruşundan çözümlenmelidir. Sürekli yapılan pratikler görme becerisini artırır. Böylece kısa sürede ölçü almaya gerek duyulmadan çizim yapılabilir. Yapılan çalışmaların nitelikli hâle gelmesi isteniyorsa çizer, sürekli pratik yapmaya devam etmelidir (Görsel 3.101).



Görsel 3.101: Hareketli figür çizimi

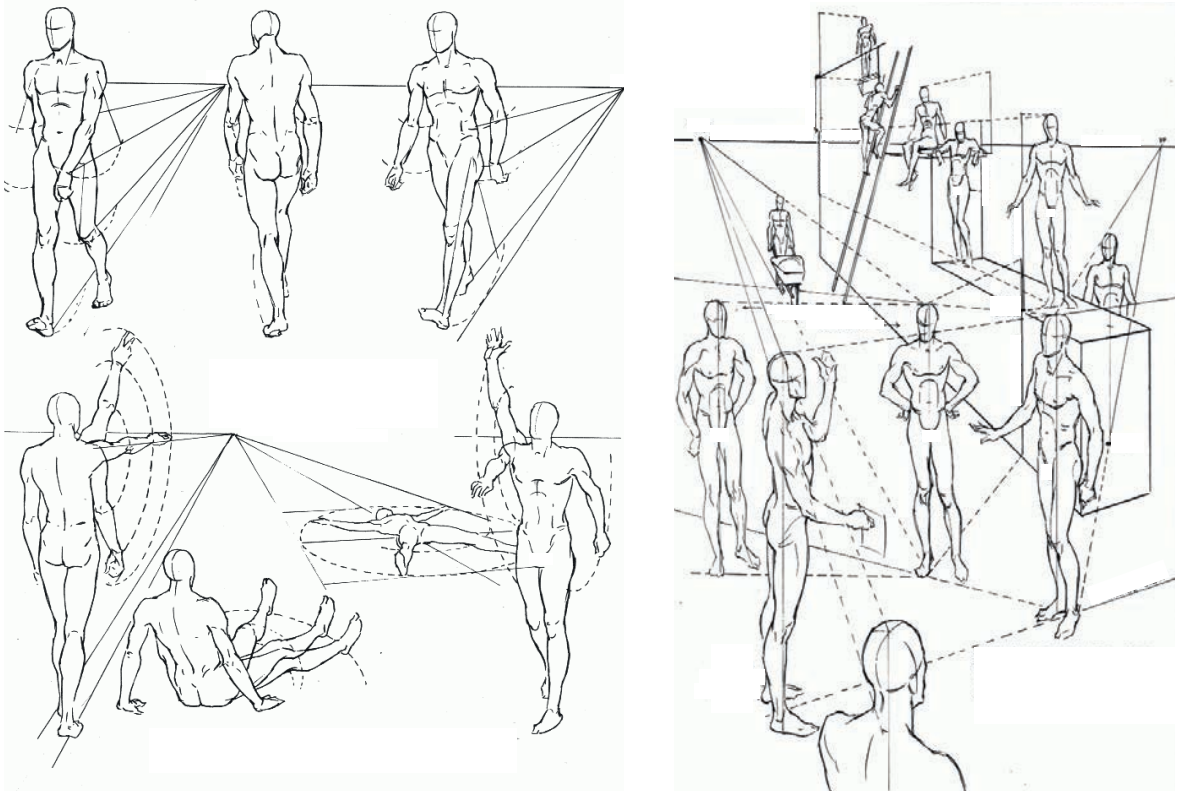
Hareketli figür çiziminde öncelikle figürün iskelet yapısı sağlam oturtulmalıdır (Görsel 3.102).



Görsel 3.102: Figürün iskelet yapısı

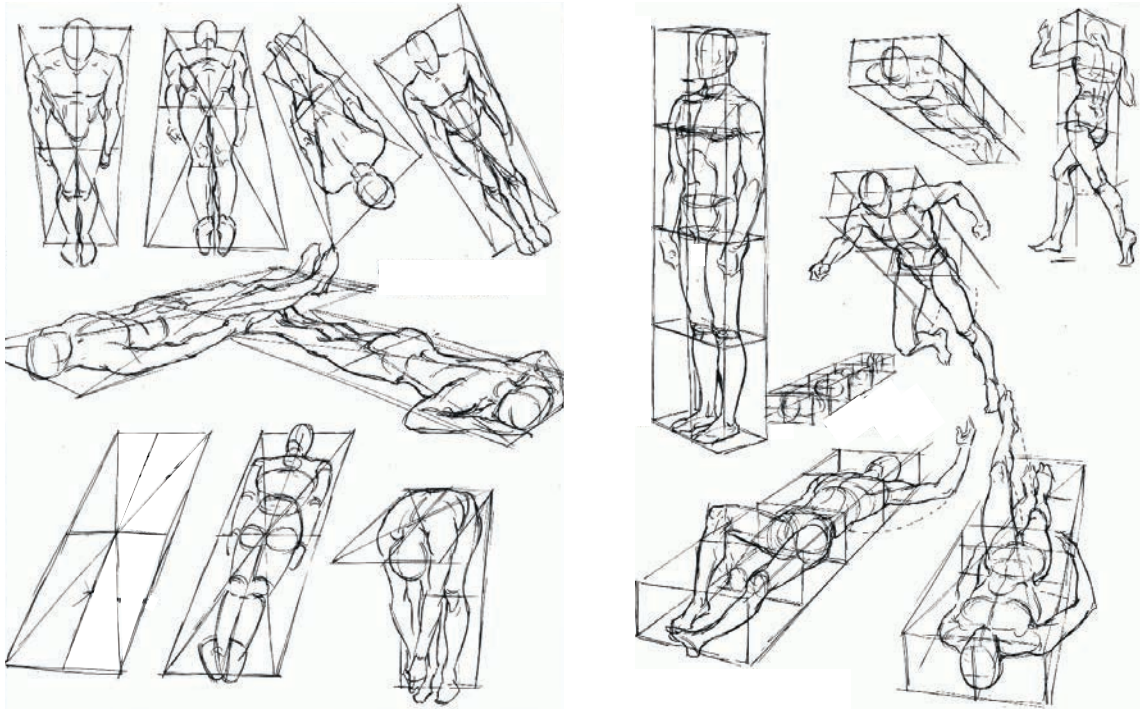


Çizimde, bakış açısı ve perspektif dikkate alınmalıdır (Görsel 3.103).



Görsel 3.103: Figür çiziminde perspektifin uygulanışı

Desen çizilirken vücudun geometrik formlarda algılanarak çizilmesi desenin sağlamlığı açısından önemlidir ve çizime kolaylık sağlar (Görsel 3.104).



Görsel 3.104: Çizimde geometrik formların kullanımı

**DİKKAT**

İnsan, anatomisi gereği belirli bir hareket kabiliyetine sahiptir. Bu kabiliyet bedenin temel yapısı olan omurga üzerine şekillenmektedir. Yukarı doğru uzanabilmek, aşağı doğru eğilebilmek, sağa sola hareket edebilmek omurganın izin verdiği ölçüdedir. Hareketli figür çiziminde omurga çok önemlidir.

Hareketli figür çiziminde ilk başta zorlanılsa da yapılan pratikler kazanılan deneyimlerle birleşince başarılı sonuçlar ortaya çıkar (Görsel 3.105, 3.106, 3.107). Ölçü alınmadan çizim yapılabilecek noktaya gelince de burada önemli olan gerçekleşen pratikler sayesinde gözün eğitilmiş olmasıdır. Modele bakıldığında temel ölçüleme yapılabilir hâle gelmiştir. Hareketli çizimlerde ölçü alma artık eğitilmiş gözü ile yapılabilir.



Görsel 3.105: Hareketli figür çizimi, aşağıdan bakış



Görsel 3.106: Hareketli figür çizimi, cepheden bakış

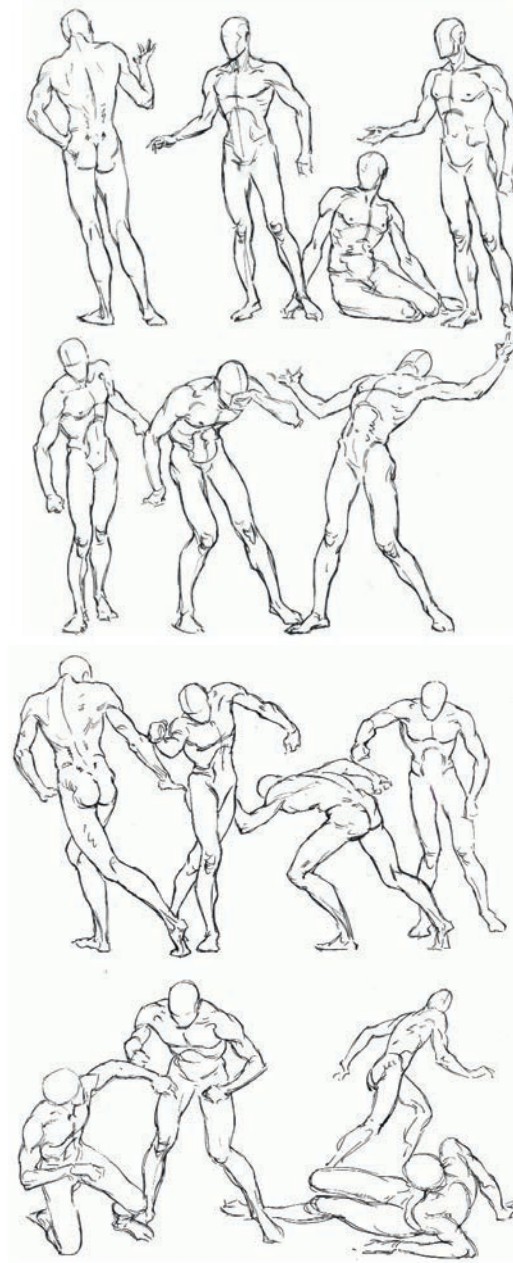


Görsel 3.107: Hareketli figür çizimi, profilden bakış

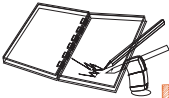
Hareketli figür çiziminde temel amaç figürün hareketini kısa sürede yakalamaktır. Bu nedenle çizim esnasında omurganın buna bağlı olarak da omuz ve kalçanın aldığı şekli hemen çözümlmek ve kâğıda yansıtmak gerekir. Ardından figürün kol ve bacaklarının duruşu çizilmelidir. Bu çizimler figürü gözlemleyerek ve figürün dengesi göz önünde bulundurularak yapılmalıdır.



Hareketli figür çiziminde ayrıntılara takılmadan figürün duruşu yakalanmaya çalışılır (Görsel 3.108). El ve göz eğitimi, figürü doğru algılamayı ve imgesel tasarımlara aktarabilmeyi sağlar. Özellikle hareketli figür çizimi, teorik bilgiden çok pratiğe dayalıdır. Hareket hâlinde olan bir insanın bedensel dengesi, ne kadar çok pratik yapılırsa o kadar iyi algılanır ve kâğıda aktarılır. Dış mekânlarda yapılacak çalışmalar çizim becerisini geliştirir.

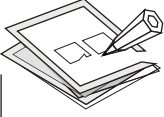


Görsel 3.108: Farklı duruşlarda hareketli figür çizimleri



## 10. ETKİNLİK

Hareket hâlindeki insan figürünün anatomisini belirleyen temel duruşları sınıfta dramatize ediniz. Dramatize edilen figürleri 10 dakikalık süreler içinde 35 x 50 cm resim kâğıdına en az dört farklı hareket olacak biçimde çiziniz.



## 4. UYGULAMA

### UYGULAMA ADI: FARKLI BAKIŞ AÇILARINDAN HAREKETLİ İNSAN FİGÜRÜ ÇİZME

**AMAÇ:** Farklı bakış açıları ve farklı duruşlarda hareketli insan figürünü ışığın yönü ve şiddetine dikkat ederek çizip hacimlendirmek.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak farklı bakış açılarından, farklı duruşlarda hareket hâlinde insan figürünü çizerek hacimlendiriniz.

#### Araç Gereç

1. 2 adet 35x50 cm resim kâğıdı
2. 2B, 3B, 4B, vb. resim kalemleri
3. Resim altlığı
4. Silgi

#### İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz.
2. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak çekim ortamına uygun araç gerecinizi hazırlayınız.
3. Çizeceğiniz hareketleri sınıf içinde modelinize dramatize ettiriniz.
4. Model, iç mekânda ya da dış mekânda karşılaşılabileceğiniz kısa süreli duruşları uzun süre sergileyemeyeceği için anatomisinde ayrıntıya girmeden hızlıca eskiz yapınız.
5. Figürün karakteristik özelliklerini ekleyiniz.
6. Çizimini tamamladığınız insan figürünü ışık-gölge yardımıyla hacimlendiriniz.
7. Hacimlendirme yaparken ışığın geliş yönünü ve figürün ışık alan kısımlarını dikkate alınız.
8. İkinci kâğıda farklı duruşta hareket hâlinde insan figürlerini farklı bir bakış açısından yukarıdaki işlemleri tekrar ederek çiziniz.
9. Çalışmanız sırasında zaman zaman öğretmeniniz ve arkadaşlarınızın görüşlerini alınız. Eksik ve hatalı yerler varsa düzeltmeler yapınız.
10. Uygulama bitiminde araç gerecinizi toplayınız. Atölyeyi sizden sonraki sınıfın kullanımına hazır olacak şekilde temiz bırakınız.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız 3. Ek'te verilen "4. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



### 3.4. HAYVAN FIGÜRÜ ÇİZİMİ

İnsanlık tarihinin ilk uğraşlarından biri de hayvan çizimidir. Bunun en bilinen örneği 45.500 yıl önce bir mağara duvarına çizilen resimlerdir. Merak duygusu, anlayabilme içgüdüğü insanı çevresinde gördüğü aynı zamanda temel yaşam kaynağı olan her türlü yapı ve canlıyı incelemeye teşvik etmiştir. Böylece insanlar hayvanları incelemiş ve onları resmetmiştir. Sanat tarihinde birçok ünlü ressamın hayvan figürü çizimlerine rastlanmaktadır. Sanatçılar, hayvan çizimini merakla ele almış ve yorumlamıştır (Görsel 3.109, 3.110, 3.111).



Görsel 3.109: Rembrandt (Rembrind), fil çizimi, 17,9 x 25,6 cm, 1637



Görsel 3.110: Edgar Degas (Edgır Digas), at çizimi, 26,7x34,8 cm, 1861

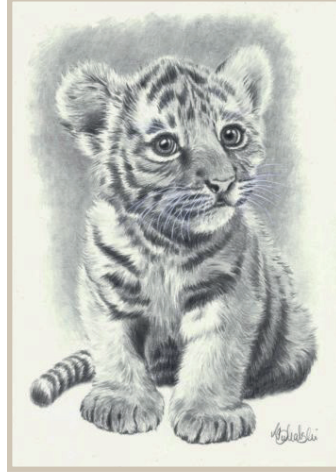


Görsel 3.111: Rubens (Rubins), aslan çizimi, 28 x 43cm, 1620

### 3.4.1. Hayvan Anatomisi

Hayvanlar ve insanlar kafa, gövde, bacak, göz, kulak burun gibi benzer temel özelliklere sahip olsa da hayvanları diğer canlı türlerinden ayıran bazı nitelikler bulunmaktadır. Atın uzun boynu ve bacakları, filin uzun hortumu ya da kaplanın kürkünün üzerindeki koyu dikey çizgiler bu niteliklere örnek gösterilebilir. Her hayvanın kendine özgü nitelikleri olması nedeniyle çizer, sürekli gözlem yapmalıdır (Görsel 3.112, 3.113).

Hayvan figürü çizimi ile insan figürü çizimi temelde aynı ilkelerle ilerler. Baş, gövde ve uzuvlarıyla her iki figür de aynı şekilde betimlenir ancak ayrıntılara bakılınca gerek kafa yapısı gerek gövde ve uzuvlar kendi içinde farklılıklar gösterir (Görsel 3.114, 3.115, 3.116, 3.117).



Görsel 3.112: Aslan yavrusu çizimi



Görsel 3.113: Fil çizimi



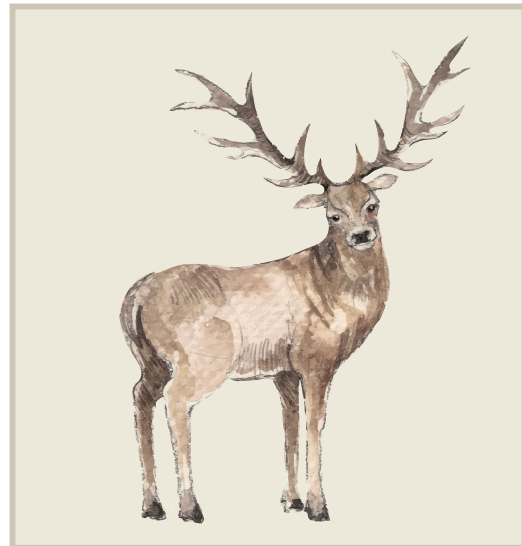
Görsel 3.114: At figürü çizimi



Görsel 3.115: Köpek çizimi



Görsel 3.116: Horoz çizimi



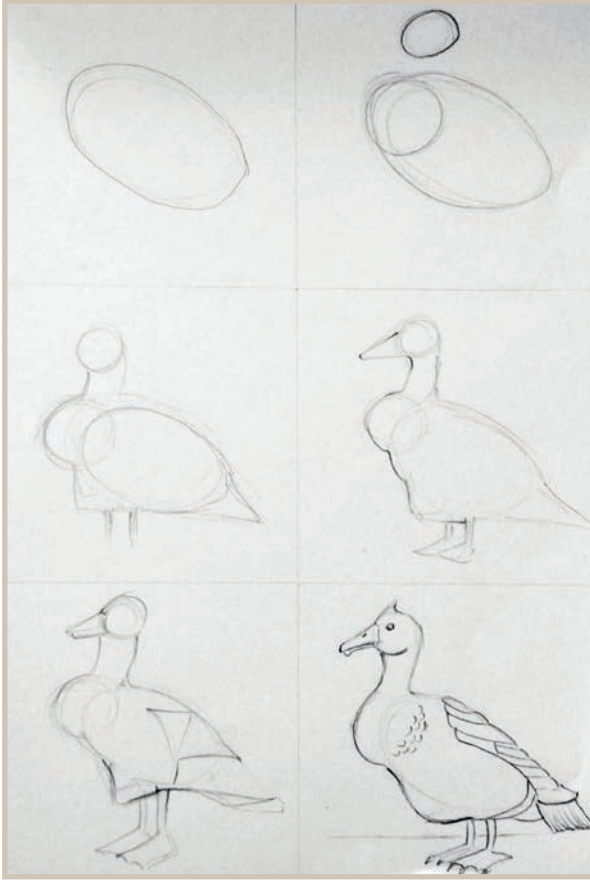
Görsel 3.117: Alageyik çizimi



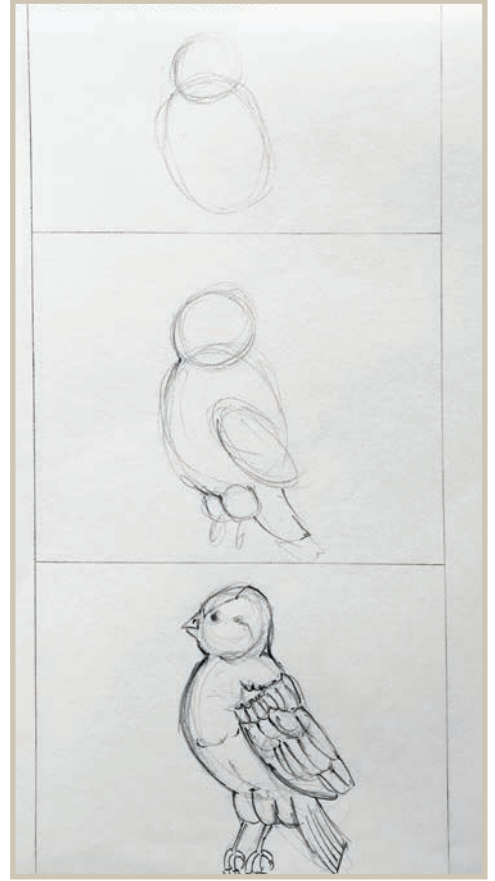
### 3.4.2. Hayvan Figürü Çizimleri

Hayvan figürü çiziminde geometrik formlardan yola çıkarak adım adım ilerlenebilir (Görsel 3.118, 3.119). Çizime başlamadan önce çizerin figüre bakışını güçlendirip anatomisini anlamasına yardımcı olacak, cevaplaması gereken sorular şunlardır:

- Çizilen hayvanın yaşam alanına (deniz, kara ya da hava) göre özellikleri nelerdir?
- Çizilen hayvanın kaç bacağı vardır?
- Anatomisindeki baskın yapı nedir?
- Hayvan figürünün duruşunu destekleyen iskelet ve kas yapısı nasıldır?



Görsel 3.118: Ördek çizimi aşamaları

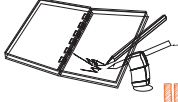


Görsel 3.119: Kuş çizimi aşamaları



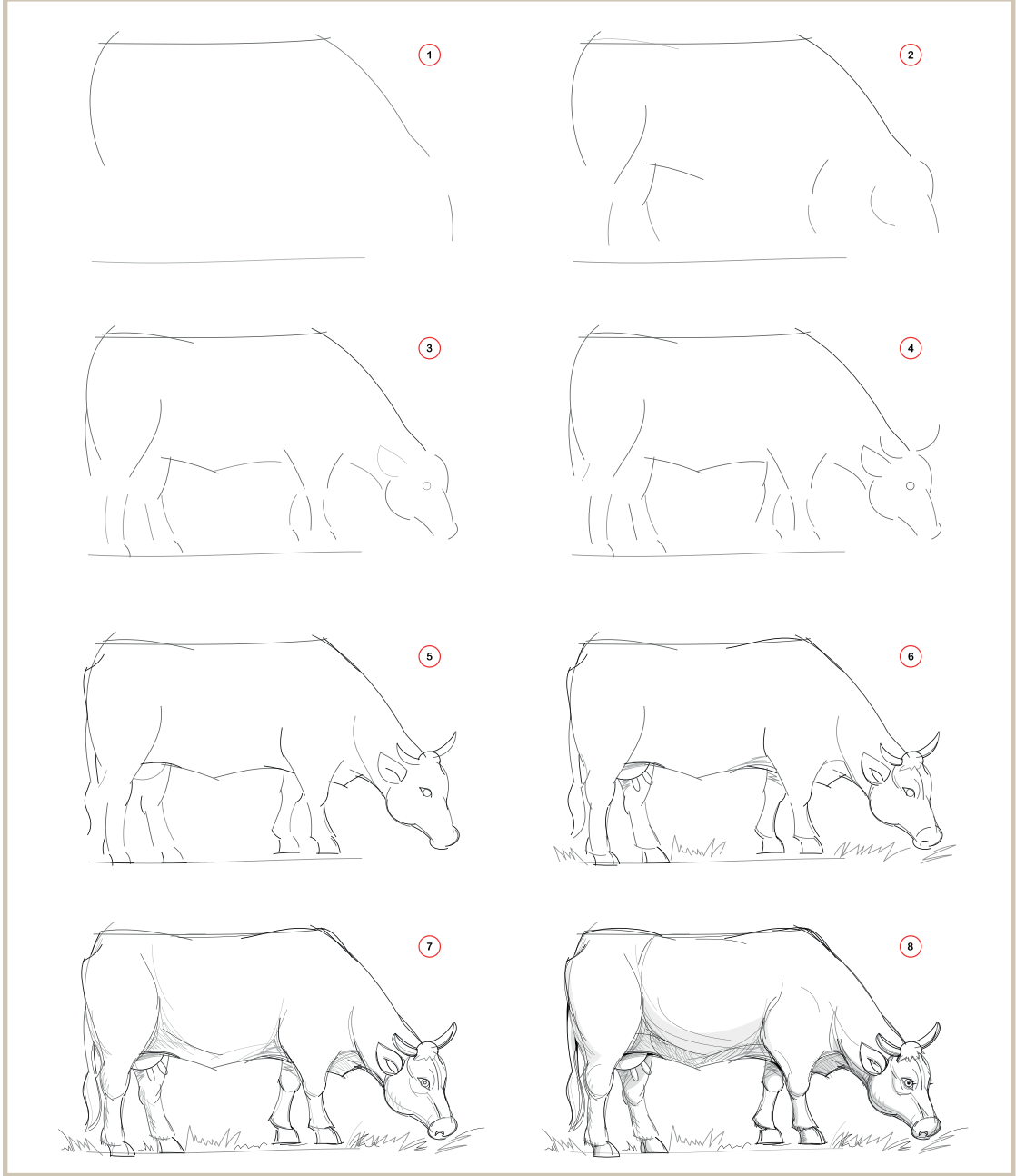
#### DİKKAT

Çizilecek hayvan türü belirlendikten sonra çizilecek türle ilgili anatomi bilgisi edinilmelidir. İlgili hayvanın anatomisini çözümlmek için bilgi pratikle birleştirilmelidir. Yapılacak tekrar ve eskizler anatomiyi çözümlmeye yardımcı olacaktır.

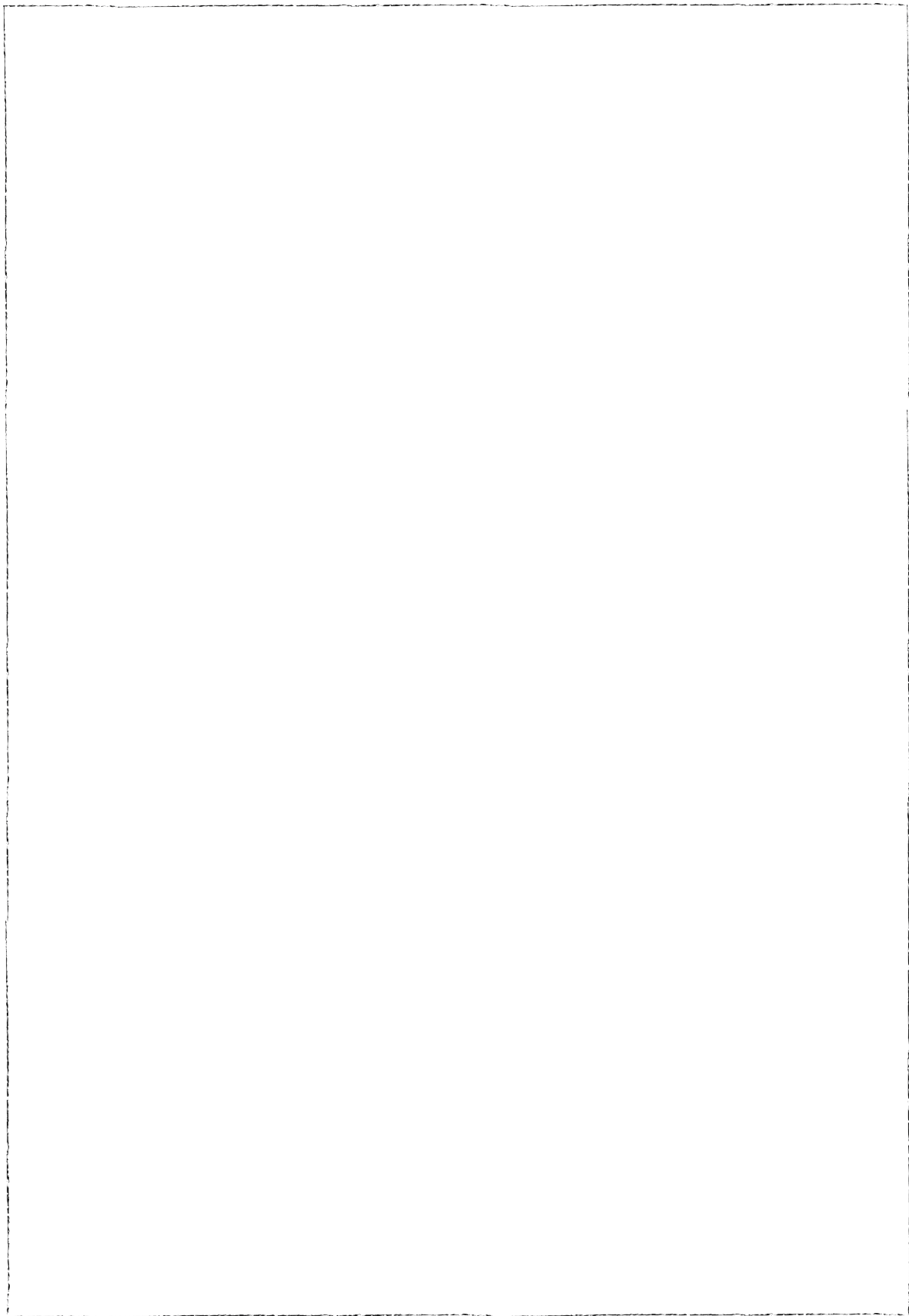


### III. ETKİNLİK

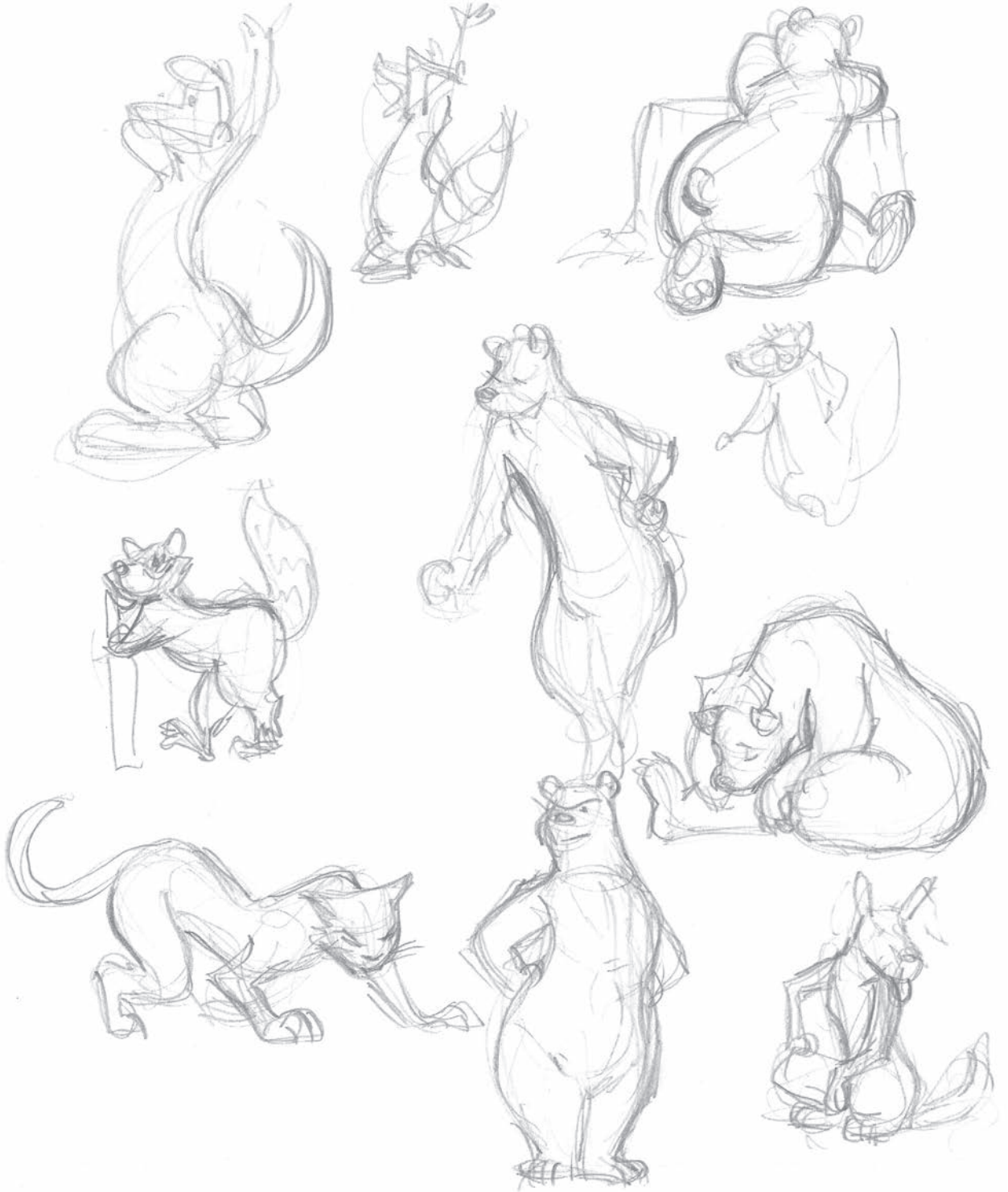
Görsel 3.120’de görülen hayvan figürü çizimlerini verilen boşluğa tekrar ediniz.



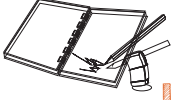
Görsel 3.120: Hayvan figürü çizim aşamaları



Hayvan figürleri animasyon, illüstrasyon, kitap resimleme gibi çalışmalarda sıklıkla kullanılır. Bu tür çalışmalarda figürler gerçekçi yaklaşımla çizilebildiği gibi stilize ve karakterize edilebilmekte, masalsi etkilerle yorumlanabilmektedir (Görsel 3.121).



Görsel 3.121: Karakterize edilmiş hayvan figürü eskizleri



## 12. ETKİNLİK

Görsel 3.121'i inceleyiniz. Siz de çeşitli hayvan figürlerini Görsel 3.121'den farklı biçimde karakterize ederek verilen boşluğa çiziniz.

## Kedi Figürü Çizimi

Günlük hayatta en sık karşılaşılan, ev hayatına en çok dâhil edilen, evcilleştirilebilen bir hayvan olan kedinin çizimi zahmetli olduğu kadar keyif veren de bir süreçtir (Görsel 3.122). Sanat tarihinde kedi figürü her alanda kullanılmış, böylece önemli bir yere sahip olmuştur (Görsel 3.123).



Görsel 3.122: Kedi çizimi

Kedilerin dört ayak üzerine kurulu yatay bir iskelet sistemi vardır. Kafa genel yapıya kıyasla daha küçüktür. Gövde boyuna yakın uzunlukta kuyruğu vardır. Kedilerin bacaklarında üçlü eklem sistemi vardır ve çizim esnasında en çok üstünde durulması gereken kısım burasıdır (Görsel 3.124).

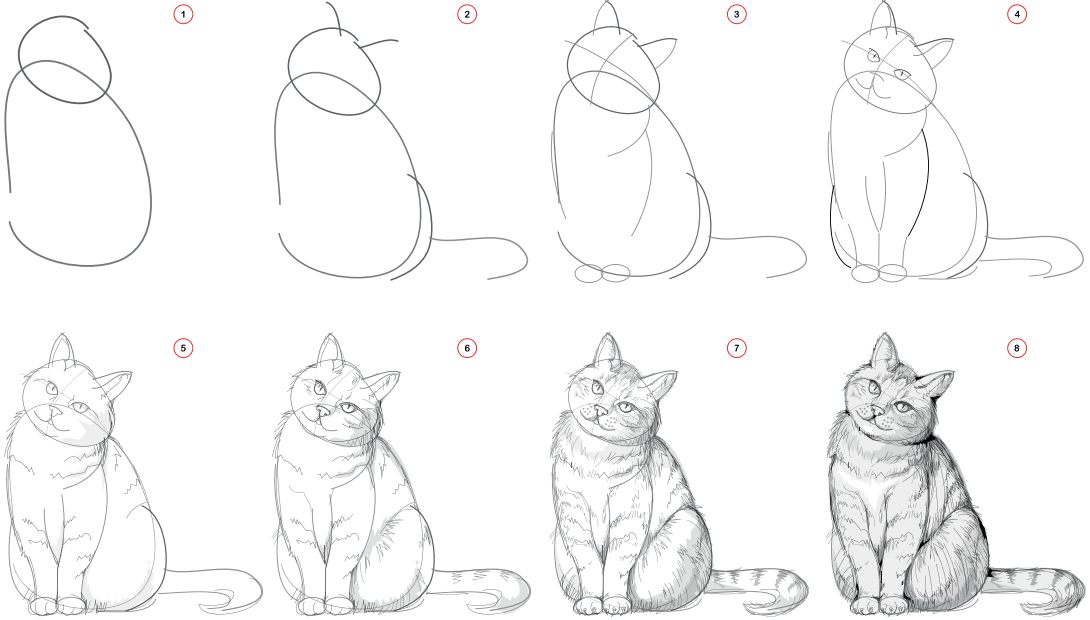


Görsel 3.123: Kedi yağlı boya



Görsel 3.124: Kedi figürü çizimi

Kedi çizimi aşamalar hâlinde daha rahat yapılır (Görsel 3.125).



Görsel 3.125: Kedi çizimi aşamaları



## Köpek Figürü Çizimi

Günlük hayatta en çok karşılaşılan hayvan türlerinden bir diğeri de köpektir. Her hayvan gibi köpeğin de kendine özgü karakteristik bir yapısı vardır (Görsel 3.126).

Köpekler kendi içinde bile tür olarak çok farklı boyutlarda ve fiziksel ölçülerde olabilmektedir. Köpek çiziminde temel nokta, duruşu belirleyen omurga yapısıdır. Köpeğin sırtından başlayıp kuyruğuna kadar çekilecek hayâli bir çizgi ile omurga yapısı belirlenebilir. Çizimin hatasız olabilmesi için doğru gözlem yapılması önemlidir. Köpekler temelde kedilere benzer. Ancak arka bacakları kedilere kıyasla daha aşağıdadır. Çizilen köpeğin duruşu (yarı oturur vaziyette, ayakta, yatar pozisyonda) ya da duruş açısı, patilerini nereye koyduğu, oturuşu çizimi belirler.

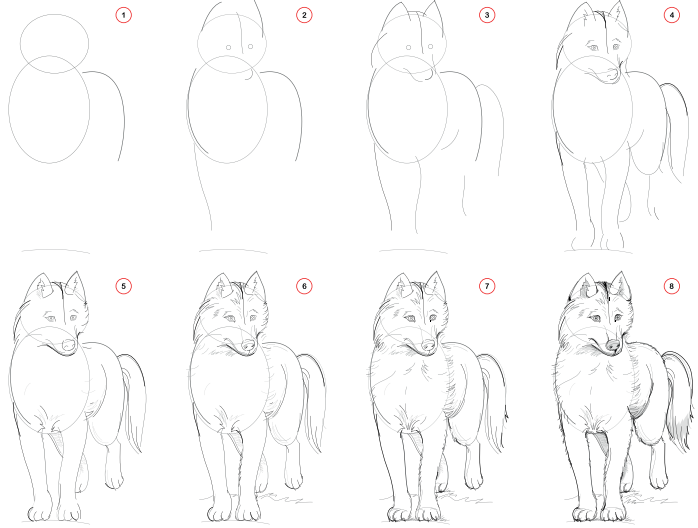


Görsel 3.126: Köpek çizimi

Köpek patilerinde kediler gibi üçlü eklem sistemi bulunur. Önde dört, arkada ve daha yukarıda bir parmağı vardır. Sıklıkla yapılacak pratik ve gözlemler, köpeği daha gerçekçi çizebilmeyi sağlar. Görsel 3.127'de köpek figürü çizimi, Görsel 3.128'de köpek figürü çizim aşamaları görülmektedir.



Görsel 3.127: Köpek figürü çizimi

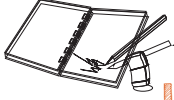


Görsel 3.128: Köpek figürü çizim aşamaları



### DİKKAT

Genellikle hayvan çiziminde baş, boyun, ön omuz ve arka bacakların yerleri belirlenince hareket ortaya çıkar. Geriye hayvanın karakteristik özelliklerini işlemek kalır. Dikkat edilmesi gereken noktalardan biri hayvanın eklemleri arasındaki farklılıklardır.



### 13. ETKİNLİK

Görsel 3.129'u inceleyiniz. Siz de sevdiğiniz, gördüğünüz ya da ilginizi çeken bir hayvanı verilen boşluğa çizmeyi çiziniz.



Görsel 3.129: Çeşitli hayvan figürü çizimleri





## At Figürü Çizimi

Dış görünüşleri en az her canlı kadar kusursuz ve özeldir. Heybetli görüntüleri, ince ve kavisli boyunları, güçlü geniş göğüs kafesleri, yere sağlam basan ayakları ile birçok insanda hayranlık uyandırır (Görsel 3.130, 3.131).

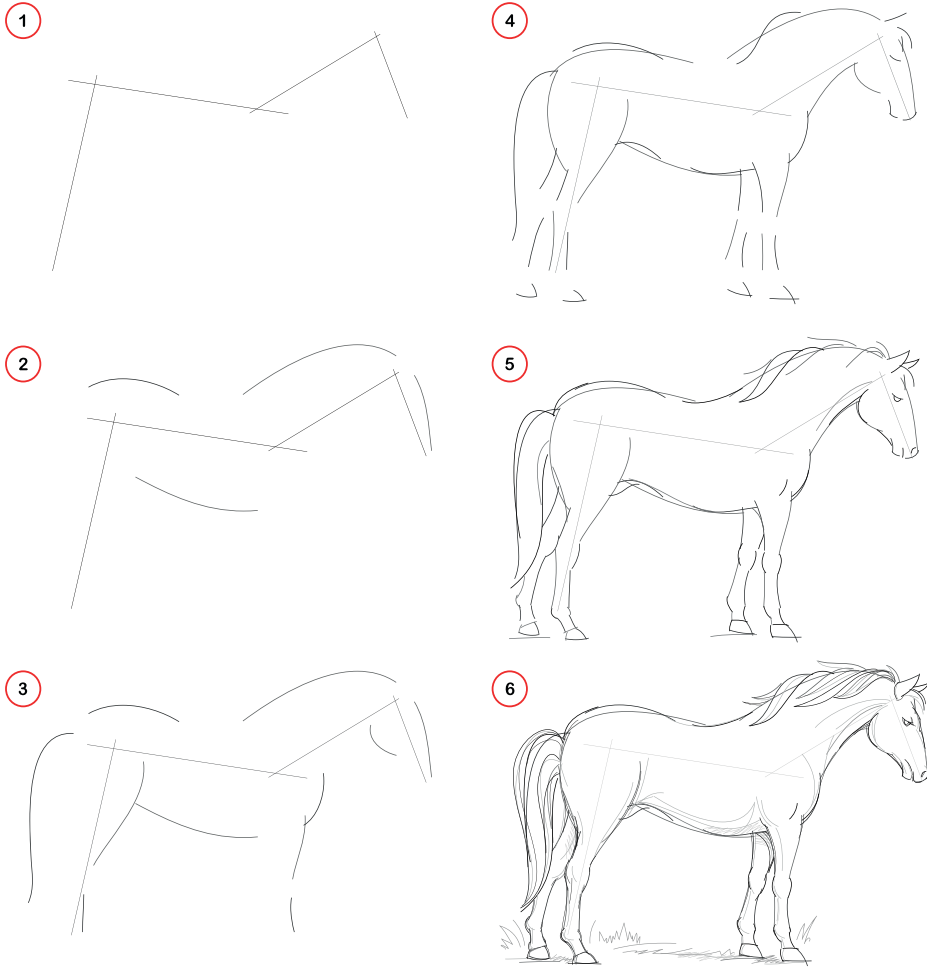


### DİKKAT

Atlar, yaratılışları gereği ayakta uyur, nadiren de olsa yere uzanır. Bunu sağlayabilen bir eklem yapıları vardır. Dizlerini kilitleyerek saatlerce bu şekilde uyuyabilir.

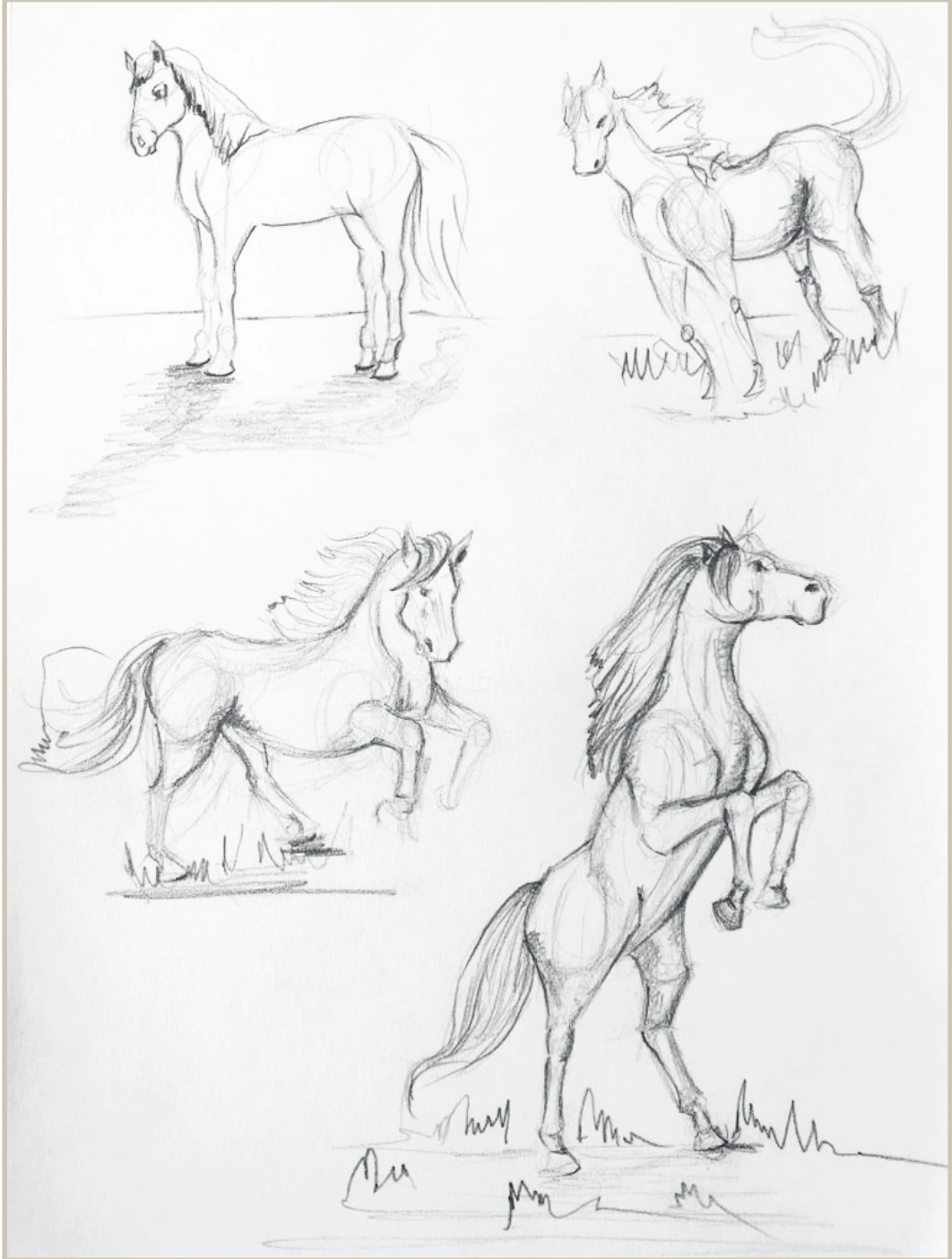


Görsel 3.130: At çizimi



Görsel 3.131: At figürü çizim aşamaları

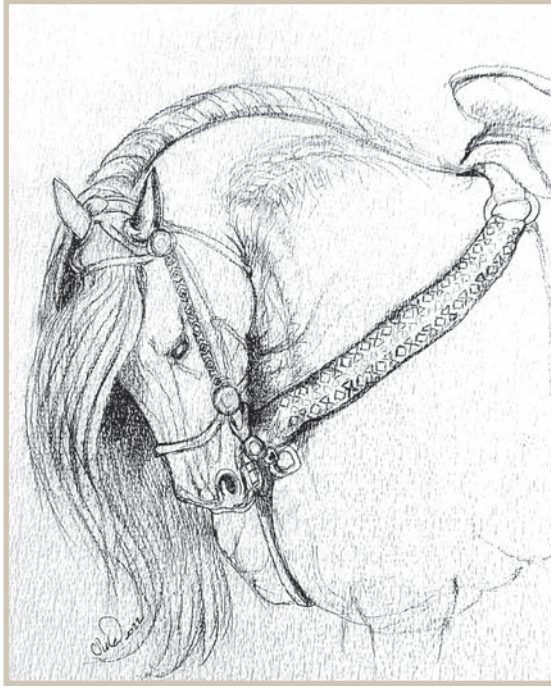
Atların iskelet sistemi yataydır. Boyun yapıları ince uzun ve boyunları başına doğru daralır. Kaslı yanakları ve iri burun delikleri, uzun yüzlerini güçlü gösterir. Ön bacaklarda diz kapaklarının ön tarafta olduğu görülür. Bu durum, atların sıçrama ve hızlı manevra yapmalarını sağlar. Arka bacaklarda ise tam tersi bir yapı vardır. Diz kapakları arkada ve ön tarafa kıyasla daha kaslıdır. Uzun kuyrukları koşarken ve manevra yaparken onları destekler. Atların saçları ve kuyruğu uzundur. Karın yapıları arkaya doğru zayıflar ve daha hızlı koşmalarını sağlar. Her hayvanda olduğu gibi atlarda da ayak yapısı farklıdır. Toynak diye adlandırılan ayak sistemi incelendiğinde açılı bir şekilde geriye doğru uzandığı ve bilekle birleştiği görülür. Atların hareketlerini hatasız çizebilmek için bolca gözlem ve çok sayıda pratik yapılmalıdır. İlk zamanlarda hızlı eskiz çalışmaları yapılmalıdır (Görsel 3.132).



Görsel 3.132: Farklı duruşlarda at çizimleri



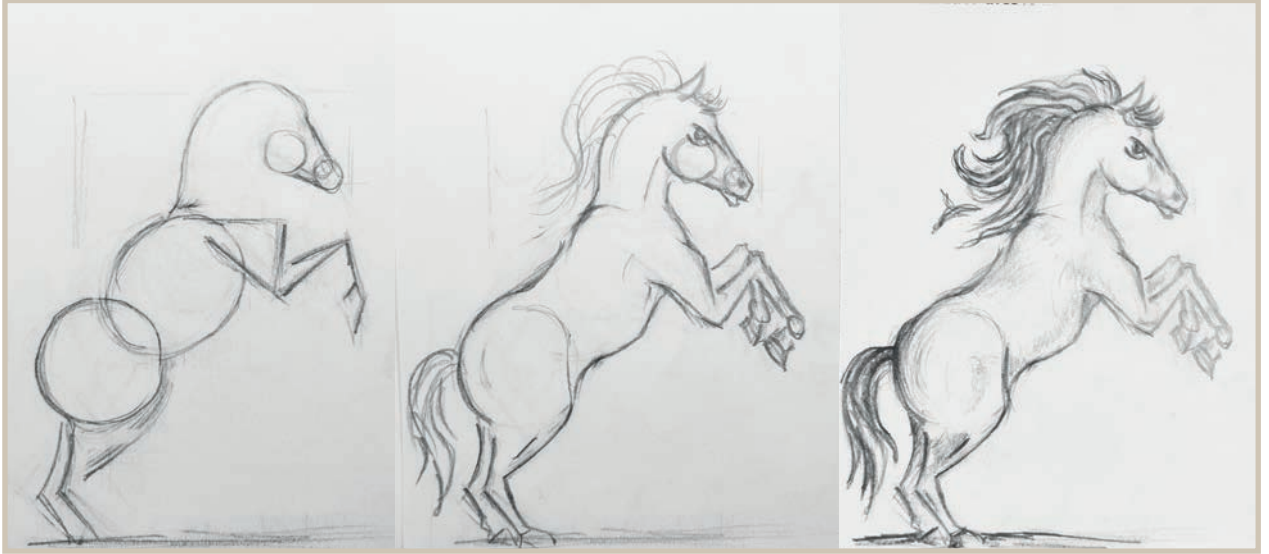
Çizim sürecinin kolay ilerlemesi ve hata payının en aza indirilmesi için temel anatomi doğru kavranmalı ve bol çizim yapılmalıdır (Görsel 3.133, 3.134, 3.135).



Görsel 3.133: At çizimi



Görsel 3.134: Dört aşamada at çizimi



Görsel 3.135: At çizimi aşamaları



### DİKKAT

Atların kuyruk kılları resim fırçalarının yapımında da kullanılmaktadır.



Hayvan figürü çizimleri, temel olarak insan figürü çiziminde kullanılan ilkeler ve çizim esasları ile ilerler. Çizim konusu, günlük hayatta karşılaşılan hayvanlar olabileceği gibi vahşi doğada yaşayan hayvanlar da olabilir. Bu süreçte anatomiye doğru algılamak için figür dikkatli incelenmeli ve çok tekrar yapılmalıdır (Görsel 3.136, 3.137, 3.138, 3.139).

Hayvan çiziminde doğru gözlem ve hareketi destekleyen denge noktalarının algılanması karşılaşılan her türlü hayvanın resmedilebilmesini sağlayacaktır. Yapılacak çizim pratikleri, canlıların karakteristik özelliklerini çıkarmakta faydalı olacaktır (Görsel 3.140, 3.141, 3.142).



Görsel 3.136: Deve kuşu kafasının çizimi



Görsel 3.137: Keçi çizimi



Görsel 3.138: Tavuk çizimi

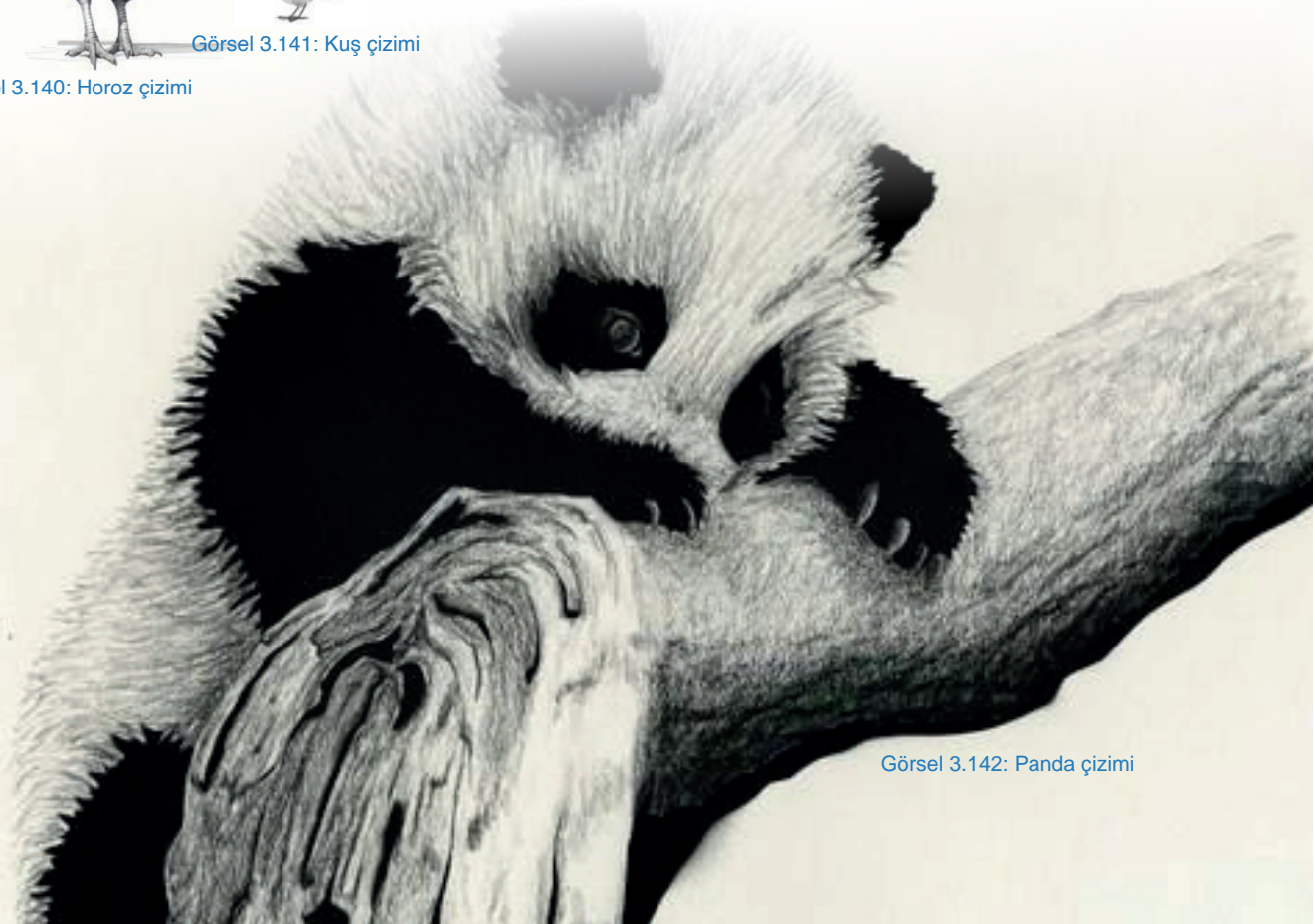


Görsel 3.139: Boğa çizimi

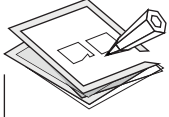


Görsel 3.141: Kuş çizimi

Görsel 3.140: Horoz çizimi



Görsel 3.142: Panda çizimi



## 5. UYGULAMA

### UYGULAMA ADI: FARKLI BAKIŞ AÇILARINDAN HAYVAN FİGÜRÜ ÇİZME

**AMAÇ:** Farklı bakış açılarından, farklı duruşlarda hayvan figürünü ışığın yönü ve şiddetine dikkat ederek, kurallarına uygun çizip hacim vermek.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak farklı bakış açılarından, farklı duruşlarda hayvan figürü çizerek hacimlendiriniz.

#### Araç Gereç

1. 2 adet 35x50 cm resim kâğıdı
2. 2B, 3B, 4B, vb. resim kalemleri
3. Resim altlığı
4. Silgi

#### İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz.
2. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak çekim ortamına uygun araç gerecinizi hazırlayınız.
3. Çizeceğiniz hayvanı belirleyiniz.
4. Belirlediğiniz hayvanın en karakteristik duruşunu fotoğraflayınız.
5. Kağıdınızı hayvanın duruşuna göre dikey ya da yatay yerleştirip çiziminizi yapınız.
6. Çizeceğiniz hayvan figürünün karakteristik yapısını çalışmanıza aktarınız.
7. Çizimini tamamladığınız hayvan figürünü ışık-gölge yardımıyla hacimlendiriniz.
8. Hacimlendirme yaparken ışığın geliş yönünü ve hayvanın ışık alan kısımlarını dikkate alınız.
9. İkinci bir kâğıda farklı duruşta hayvan figürünü farklı bir bakış açısıyla yukarıdaki işlemleri tekrar ederek çiziniz.
10. Çalışmalarınızı öğretmeniniz ve arkadaşlarınızın görüşlerini alarak değerlendiriniz. Eksik ve hatalı yerler varsa düzeltmeler yapınız.
11. Uygulama bitiminde araç gerecinizi toplayınız. Atölyeyi sizden sonraki sınıfın kullanımına hazır olacak şekilde temiz bırakınız.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulama çalışmanızın süresi öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Çalışmanız 3. Ek'te verilen "5. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



## 3. EK

1. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	Atölye önlüğünü giydi.					
2.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
3.	Çizebileceği farklı yaş gruplarından insan figürlerini araştırdı.					
4.	Figürün kanon ölçülerini belirledi.					
5.	Figürün anatomik yapısını ortaya çıkardı.					
6.	Çizgilerinde açık-orta-koyu değerleri kullandı.					
7.	Farklı yaş grubundan ikinci bir insan figürü üzerinde aynı işlemleri tekrar ederek uygulama çalışmasını tamamladı.					
8.	Çalışma sürecinde zaman zaman öğretmenin de görüşlerini alarak hatalı kısımları düzeltti.					
9.	Uygulama bitiminde araç gerecini topladı.					
10.	Atölyeyi kullanımına hazır olacak şekilde arkadaşlarıyla iş bölümü yaparak temizledi.					
<b>Toplam Puan</b>						
<b>Öğrenci Puanı (*)</b>						
<b>Dereceler:</b> Formdaki 1 “Geliştirilebilir”, 2 “Kabul edilebilir”, 3 “İyi”, 4 “Çok iyi”, 5 “Mükemmel” performans düzeyini gösterir.						
<b>(*) Öğrenci Puanı:</b> [(Toplam puan x 100) / Alınabilecek en yüksek puan] formülü uygulanarak 100'lük sisteme uyarlanır. Tablodaki bütün ölçütlerden alınabilecek en yüksek puan 10x5=50'dir.						
<b>Değerlendirme:</b> Çalışmanızda eksik puan aldığımız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.						



## 2. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ

ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	Atölye önlüğünü giydi.					
2.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
3.	Canlı modelden kalem yardımıyla aldığı ölçüyü kağıdına aktardı.					
4.	Çalışmasında oran-orantıyı kullandı.					
5.	Figürü ışık gölge yardımı ile hacimlendirdi.					
6.	Hacimlendirmede ışığın geliş yönüne göre modelin ışık alan kısımlarını dikkate aldı.					
7.	Çalışma sürecinde zaman zaman öğretmenin de görüşlerini alarak hatalı kısımları düzeltti.					
8.	Uygulama bitiminde araç gerecini topladı.					
9.	Atölyeyi kullanımına hazır olacak şekilde arkadaşlarıyla iş bölümü yaparak temizledi.					
<b>Toplam Puan</b>						
<b>Öğrenci Puanı (*)</b>						
<p><b>Dereceler:</b> Formdaki 1 “Geliştirilebilir”, 2 “Kabul edilebilir”, 3 “İyi”, 4 “Çok iyi”, 5 “Mükemmel” performans düzeyini gösterir.</p> <p><b>(*) Öğrenci Puanı:</b> [(Toplam puan x 100) / Alınabilecek en yüksek puan] formülü uygulanarak 100'lük sisteme uyarlanır. Tablodaki bütün ölçütlerden alınabilecek en yüksek puan 9x5=45'tir.</p> <p><b>Değerlendirme:</b> Çalışmanızda eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						

**3. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ**

ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	Atölye önlüğünü giydi.					
2.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
3.	İnsan figürü parçasını kanon ölçülerini dikkate alarak kâğıda aktardı.					
4.	İnsan figürü parçasının anatomik yapısını ortaya çıkardı.					
5.	Figürü ışık gölge yardımı ile hacimlendirdi.					
6.	Hacimlendirmede ışığın geliş yönüne göre konunun ışık alan kısımlarını dikkate aldı.					
7.	İkinci bir insan figürü parçası üzerinde aynı işlemleri tekrar ederek uygulama çalışmasını tamamladı.					
8.	Çalışma sürecinde zaman zaman öğretmenin de görüşlerini alarak hatalı kısımları düzeltti.					
9.	Uygulama bitiminde araç gerecini topladı.					
10.	Atölyeyi kullanımına hazır olacak şekilde arkadaşlarıyla iş bölümü yaparak temizledi.					
<b>Toplam Puan</b>						
<b>Öğrenci Puanı (*)</b>						

**Dereceler:** Formdaki 1 “Geliştirilebilir”, 2 “Kabul edilebilir”, 3 “İyi”, 4 “Çok iyi”, 5 “Mükemmel” performans düzeyini gösterir.

**(\*) Öğrenci Puanı:** [(Toplam puan x 100) / Alınabilecek en yüksek puan] formülü uygulanarak 100’lük sisteme uyarlanır. Tablodaki bütün ölçütlerden alınabilecek en yüksek puan 10x5=50’dir.

**Değerlendirme:** Çalışmanızda eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.



#### 4. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ

ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	Atölye önlüğünü giydi.					
2.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak araç gerecini hazırladı.					
3.	Çizeceği hareketleri modele dramatize ettirdi.					
4.	Hızlı eskiz çalışması yaptı.					
5.	Figürün karakteristik özelliklerini çalışmasına ekledi.					
6.	Figürü ışık-gölge yardımı ile hacimlendirdi.					
7.	Hacimlendirmede ışığın geliş yönüne göre konunun ışık alan kısımlarını dikkate aldı.					
8.	Çalışma sürecinde zaman zaman öğretmenin de görüşlerini alarak hatalı kısımları düzeltti.					
9.	Uygulama bitiminde araç gerecini topladı.					
10.	Atölyeyi kullanımına hazır olacak şekilde arkadaşlarıyla iş bölümü yaparak temizledi.					
<b>Toplam Puan</b>						
<b>Öğrenci Puanı (*)</b>						
<p><b>Dereceler:</b> Formdaki 1 “Geliştirilebilir”, 2 “Kabul edilebilir”, 3 “İyi”, 4 “Çok iyi”, 5 “Mükemmel” performans düzeyini gösterir.</p> <p><b>(*) Öğrenci Puanı:</b> [(Toplam puan x 100) / Alınabilecek en yüksek puan] formülü uygulanarak 100’lük sisteme uyarlanır. Tablodaki bütün ölçütlerden alınabilecek en yüksek puan 10x5=50’dir.</p> <p><b>Değerlendirme:</b> Çalışmanızda eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						



## ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki soruların doğru cevabını işaretleyiniz.

1. Aşağıdakilerden hangisi insan figürü ile ilgili kavramlardan değildir?

- A) Bütünlük
- B) Denge
- C) Karakter
- D) Model
- E) Peyzaj

2. Aşağıdakilerden hangisi insan figürünün ayrıntılarına inilmeden çizildiği bölümlere verilen isimdir?

- A) Anatomi
- B) Kanon
- C) Mass
- D) Ölçü
- E) Proporsiyon

3. Aşağıdakilerden hangisi rakursi çizim için söylenemez?

- A) Kanon değişir.
- B) Kısalım olur.
- C) Uzalım olur.
- D) Abartı oluşur.
- E) Omurga bozulur.

4. Aşağıdakilerden hangisi hareketli figür çiziminde en önemli unsurdur?

- A) Anatomi
- B) Duruş açısı
- C) Fiziksel yapı
- D) Hareket
- E) Omurga

5. Figür çiziminde dengeyi sağlayan üç unsur aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Gövde-Kollar-Bacaklar
- B) Omuz-Kalça-Omurga
- C) Omuz-Bacaklar-Kalça
- D) Baş-Gövde-Bacaklar
- E) Baş-Omurga-Bacaklar

6. Aşağıdakilerden hangisi yeni doğmuş bir bebeğin kanonudur?

- A) Bir buçuk
- B) İki
- C) İki buçuk
- D) Üç
- E) Üç buçuk



7. İnsan portresi cepheden çiziliyorsa yatayda kaç eşit parça ile oranlanır?  
A) İki  
B) Üç  
C) Beş  
D) Yedi  
E) Dokuz
8. İnsan vücudu parçalarının çizimi ile ilgili aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?  
A) Kollar iki kanon uzunluğundadır.  
B) Elin uzunluğu insan yüzü kadardır.  
C) Ayak genişliği yarım kanondur.  
D) Bacakların uzunluğu dört kanondur.  
E) Omuz genişliği başın eni kadardır.
9. Hayvan figürü çiziminde anatomiye doğru algılayabilmek ve kâğıda doğru aktarabilmek için aşağıdaki sorulardan hangisi sorulmaz?  
A) Kaç bacağı vardır?  
B) Anatomisindeki baskın yapı nedir?  
C) Evcil ya da vahşi bir hayvan mıdır?  
D) İskelet yapısı nasıldır?  
E) Kas yapısı nasıldır?
10. Köpek çiziminde en temel nokta nedir?  
A) Omurga yapısı  
B) Arka bacaklar  
C) Duruş açısı  
D) Oturuş biçimi  
E) Fiziksel özellikler

B) Aşağıdaki soruların doğru cevaplarını noktalı yerlere yazınız.

11. İnsan ve hayvan figürü çizimlerinin temel ilkeleri nelerdir? Örneklendirerek açıklayınız.

.....  
.....  
.....  
.....

12. Hareketli figür çiziminde temel amaç nedir? Örneklendirerek açıklayınız.

.....  
.....  
.....  
.....

# İMGESEL TASARIM

4.

Öğrenme  
Birimi



## KONULAR

- 4.1. ÇOKLU FIGÜR ÇİZİMLERİ
- 4.2. İÇ VE DIŞ MEKÂNDA FIGÜR
- 4.3. İMGESEL KOMPOZİSYON

## NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Çoklu figür çizimleri yapma
- İç ve dış mekânda tekli ve çoklu insan figürü çizimleri yapma
- Kompozisyon dâhilinde özgün çizimler yapma
- Kompozisyona hayvan figürü ekleme
- Hayalî mekân çizimi yapma

## TEMEL KAVRAMLAR

imge  
tasarım  
imgesel tasarım  
figür  
mekân  
bellek

## HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Çevrenizde bulunan iç ve dış mekânlara örnekler veriniz.
2. Zihinde kurgulanan nesne ve figürler, kâğıda uyum içinde nasıl aktarılabilir?  
Düşüncelerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.

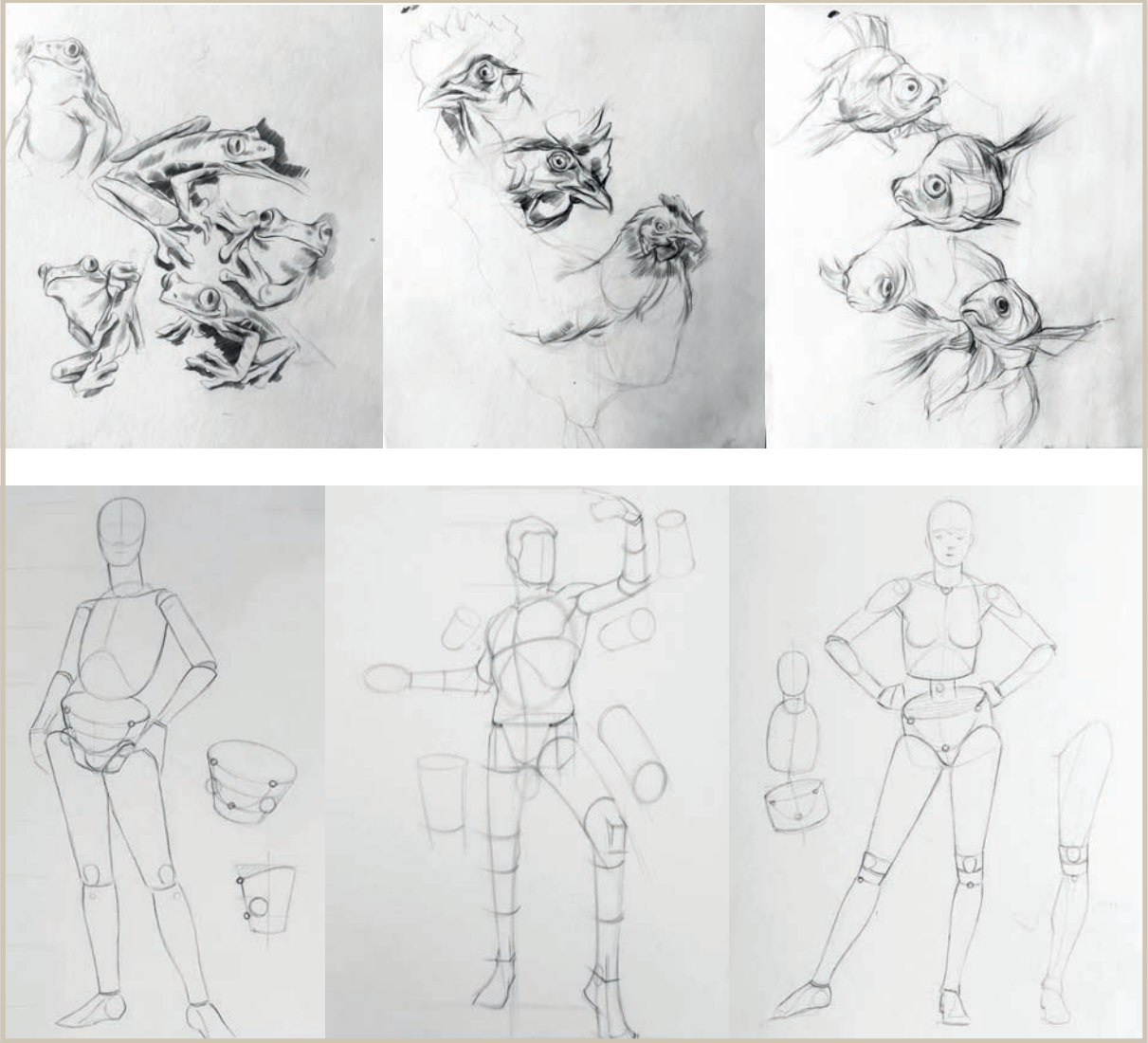




## 4. İMGESEL TASARIM

Türkçe Güncel Sözlük'te (TDK) **imge**; “Zihinde tasarlanan ve gerçekleşmesi özlenen şey, düş, hayal, hülya.” olarak tanımlanır. İmge, kişinin görme biçimi ve görüş açısına göre değişiklik gösterir. Sanat tarihinin farklı dönemlerinde ve çeşitli sanat alanlarında sıklıkla rastlanılan imge, gerçekliğin zihinde yeniden şekillendirilmiş biçimidir. Türkçe Güncel Sözlük'te (TDK) **tasarım**; “Zihinde canlandırılan biçim, tasavvur. Bir sanat eserinin, yapının veya teknik ürünün ilk taslağı, tasar çizim, dizayn.” olarak tanımlanır.

**İmgesel tasarım**; herhangi bir şeyin zihinde canlandırılması, bellekteki görüntülerin kurgulanarak kompozisyon oluşturulması ile hayal gücü içeren yaratıcı bir süreçtir. Hayalden imgesel tasarım yapmak, güçlü bir hafıza ve çizim yaratıcılığı gerektirir. İmgesel tasarımda görme duyusunun rolü büyüktür. Önceden gözlemlenmiş bir olay ya da nesnelerin çizimi, çizim sırasında daha fazla ayrıntının hatırlanmasını dolayısıyla daha iyi çizim yapılmasını sağlar (Görsel 4.1).



Görsel 4.1: İmgesel tasarım öncesinde yapılan insan ve hayvan figürü eskizleri

Sanat tarihinde sanatçıların imgesel tasarım (hayalden çizim) örneklerine sıklıkla rastlanır. Bunlardan biri İtalyan ressam Leonarda da Vinci'nin 15. yüzyılda yaptığı *Son Akşam Yemeği* adlı ünlü fresktir (duvar resmi).



Fresk, Hristiyan inancısına göre İsa Mesih'in Romalı askerlerce tutuklanmasından bir gün önce havarileriyle yediği son akşam yemeğini temsil etmektedir (Görsel 4.2).



Görsel 4.2: Leonardo da Vinci. Son Akşam Yemeği

Amerikalı ressam ve grafik sanatçısı Edward Hopper (Edvird Hupır), 1927 tarihli *Automat* (Otomat) adlı eserinde tuval üzerine yağlı boya tekniğini kullanarak kahve içen bir kadını tasvir etmiştir. Eserdeki imgeler yalnızlık duygusunu sembolize etmektedir (Görsel 4.3).



Görsel 4.3: Edward Hopper (Edvird Hupır), *Automat*

1842-1910 yılları arasında yaşamış, aynı zamanda arkeolog ve ressam olan Osman Hamdi Bey'e ait *Halı Satıcısı* adlı eser, Türk sanat tarihinin ilk imgesel çalışmalarına örnek verilebilir (Görsel 4.4).



Görsel 4.4: Osman Hamdi Bey, *Halı Satıcısı*, 1888



Bedri Rahmi Eyübođlu'na ait 1935 tarihli *İlk Geçen Treni Seyreden Köylüler* adlı eser Türk sanat tarihindeki Cumhuriyet Dönemi imgesel çalışmalarından biridir (Görsel 4.5).



Görsel 4.5: Bedri Rahmi Eyübođlu, *İlk Geçen Treni Seyreden Köylüler*, İstanbul Resim ve Heykel Müzesi

## 4.1. ÇOKLU FIGÜR ÇİZİMLERİ

İmgesel tasarımda insan figürü çizimi yapmak iyi bir gözlem gerektirir. Gözlem, hayal edilen çizimi resmetmek için ön hazırlıktır. Çizime başlanmadan önce hızlı eskiz (taslak) çizilir. Hızlı eskiz, detaylı bir çalışma gerektirmez. Önemli olan, figür hareketlerinin doğru verilmesi ve anatomik yapının doğru orantılarla çizilmesidir (Görsel 4.6). Eskiz çalışmasının ardından ayrıntıya girilir.

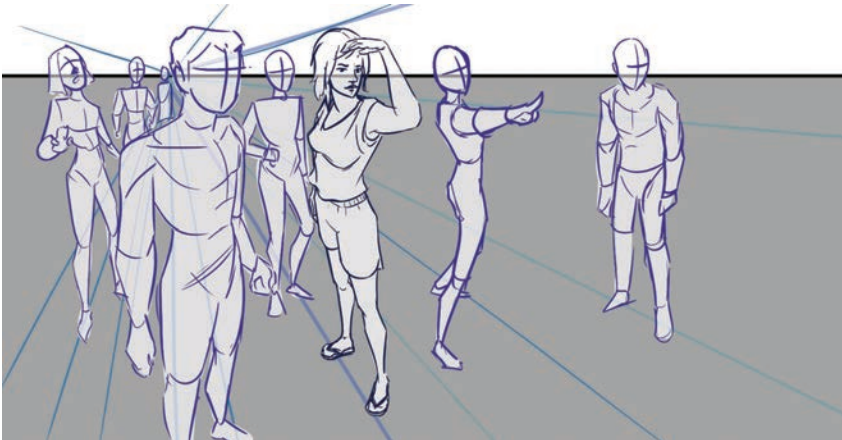
### 4.1.1. İnsan Figürü Çiziminde Perspektif

İmgesel çalışmalarda kullanılacak figür ve nesnelere, perspektif kurallarına uygun çizilmelidir. Perspektif, doğadaki varlıkların iki boyutlu yüzey üzerindeki görünümünde üç boyutluluk hissi ve derinlik etkisi oluşturmak için kullanılan çizim tekniğidir.

İmgesel tasarımda farklı konumlardaki insan figürünün yüksekliği, figürlerin zemin düzlemindeki konumuna göre belirlenir. Bakan kişinin figüre uzaklığıyla (bakış noktası) ilişkili olarak da figür küçülmüş gibi algılanır. Farklı konumlardaki figürlerin görünümü perspektif kuralları doğrultusunda Görsel 4.7'de örneklendirilmiştir.



Görsel 4.6: Farklı duruşlarda insan figürü eskizi



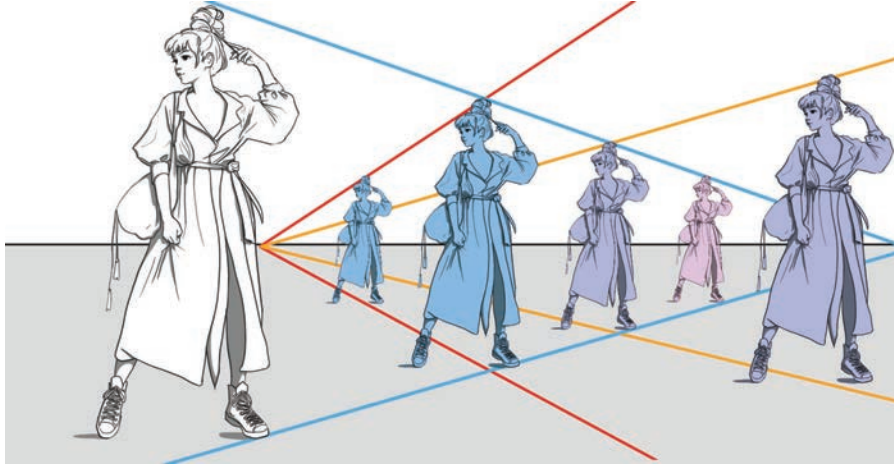
Görsel 4.7: Farklı konumlardaki figürlerin görünümü



Perspektif kuralları uygulanırken figür ve nesnelerin büyüklüğü ile mekândaki konumlarına dikkat edilmelidir (Görsel 4.8 ve 4.9).



Görsel 4.8: Figür büyüklüklerinin perspektife göre belirlenmesi



Görsel 4.9: Figürlerin perspektife göre mekâna yerleşimi

Ufuk çizgisi, yer ve gök düzlemini birbirinden ayırdığı varsayılan çizgidir. Ufuk çizgisinin altında kalan varlıkların üst yüzeyi, üstünde kalan varlıkların alt yüzeyi görülür. Ufuk çizgisinin tam üzerindeki varlıkların ise ne alt ne de üst yüzeyi görülür. İki boyutlu bir yüzeye üst bakış açısı ile çizilen bir figürde ufuk çizgisi yukarıda, alt bakış açısı ile çizilen bir figürde ufuk çizgisi aşağıda konumlanır. Figür çizimi, perspektif kurallarına uygun olarak bu doğrultuda yapılır.

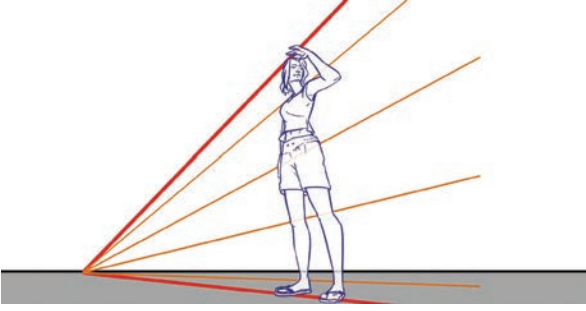


### DİKKAT

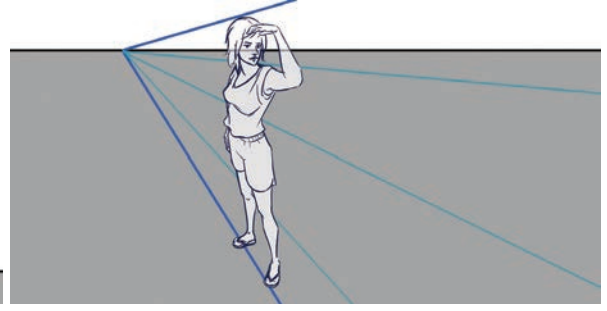
Ufuk çizgisinin yeri mekân, figür ve nesnelere hangi yükseklikten bakılmak istendiğine bağlıdır.



Görsel 4.10 ve 4.11’de alt ve üst bakış açıları ile çizilen bir figür örneklendirilmiştir.



Görsel 4.10: Alt bakış açısıyla figür çizimi



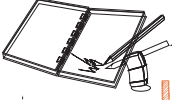
Görsel 4.11: Üst bakış açısıyla figür çizimi

### 4.1.2. İnsan Figürü Çizimleri

Çizim, görme ile iç içe geçmiş farklı bir süreçtir. İmgesel tasarımda kullanılacak figür, gözlem hafızasına dayanır. İyi bir çizim, iyi bir gözleme ve sık tekrarlanan çizimlere bağlıdır. Figür çiziminde ilk aşama olan eskiz çalışması yapılırken detaylara gerek yoktur. Önemli olan figürün temel iskelet yapısının doğru ifade edilmesi ve oran-orantının doğru çizilmesidir. Ardından aşamalar hâlinde figür çizimi tamamlanır (Görsel 4.12, 4.16).

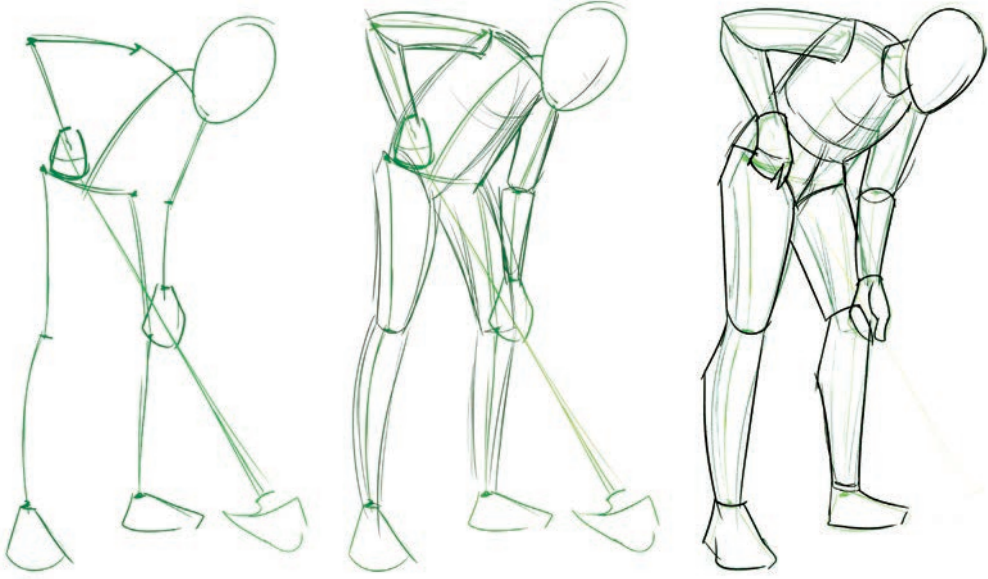


Görsel 4.12: Aşamalı figür çizimi

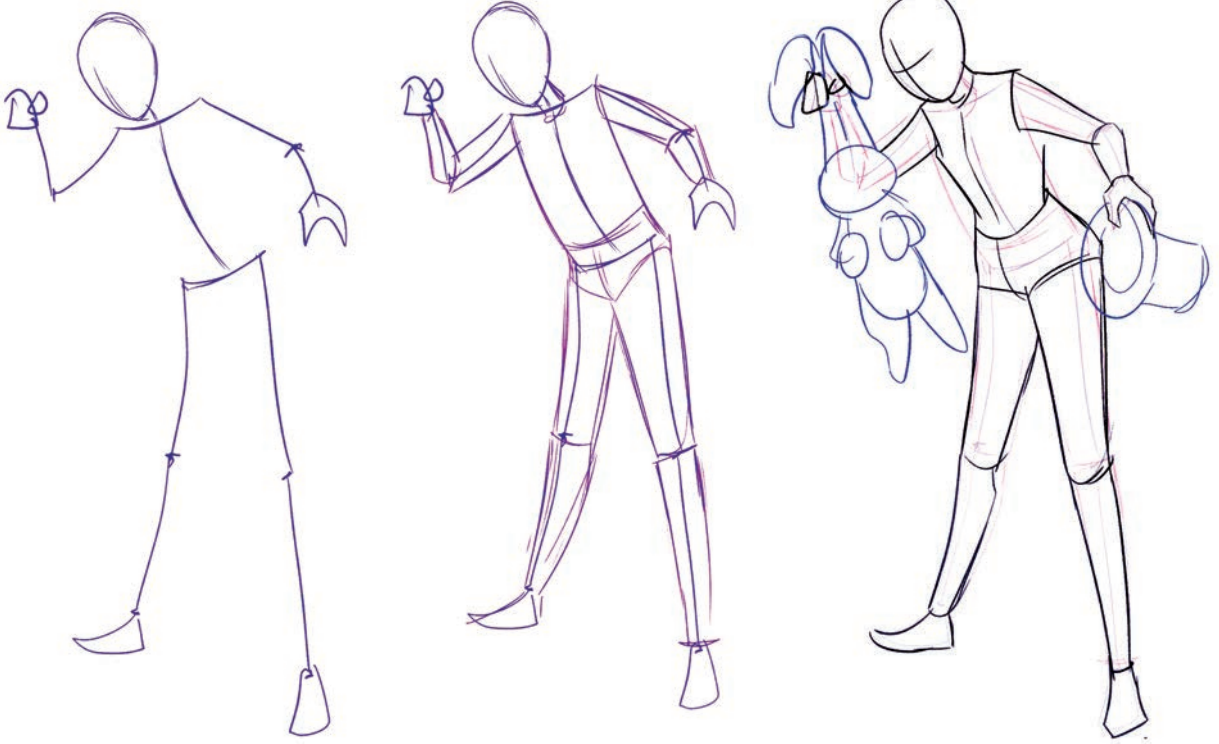


## I. ETKİNLİK

Hareket hâlinde insan figürünün anatomisini belirleyen temel duruşları sınıfta dramatize ederek 35x50 cm resim kâğıdına tekli figür çizimleri (en az üç adet) yapınız. Çizimlerinizde Görsel 4.12, 4.13, 4.14 ve 4.15'teki gibi insan figürünün çizim aşamalarından yararlanınız.



Görsel 4.13: Aşamalar hâlinde figür çizimi



Görsel 4.14: İnsan figürü çizim aşamaları



Görsel 4.15: Aşamalı figür çizimi örneği

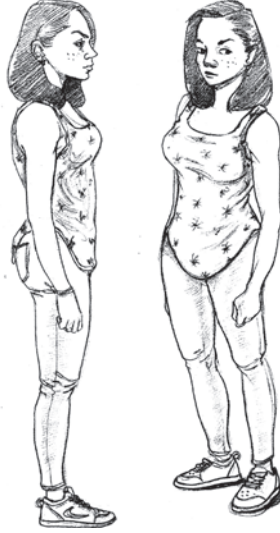


Görsel 4.16: Figür çiziminde aşamalar



### 4.1.3. Çok Figürlü İmgesel Tasarım

İmgesel tasarımda çok figürlü çalışma yapılırken bakış açısı ve göz hizasına dikkat edilmeli, figürler birbiri ile kıyaslanmalıdır. Yapılan eskizlerde hareketi doğru yakalamak, figürleri farklı açılardan ele alabilmek önemlidir (Görsel 4.17, 4.18). Çok figürlü imgesel tasarımda hareketli figürlere yer verilmeli, çalışma diğer nesne ve objelerle desteklenmelidir (Görsel 4.19).



Görsel 4.17: Farklı açılardan insan figürü



Görsel 4.18 İnsan figürü denemeleri



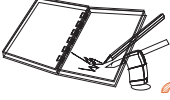
Görsel 4.19 Çok figürlü imgesel tasarım



İmgesel çalışmalar gerçekçi olabildiği gibi gerçek dışı olayları da içerebilir. Hayal gücü yardımıyla çizime bakan kişiler beklenmedik bir farkla şaşırtılarak imgesele dikkat çekilebilir. İmgesel çalışmalarda konu ne olursa olsun verilmek istenilen iletiyi hissettirmek için hikâye tasvir edilmelidir (Görsel 4.20).

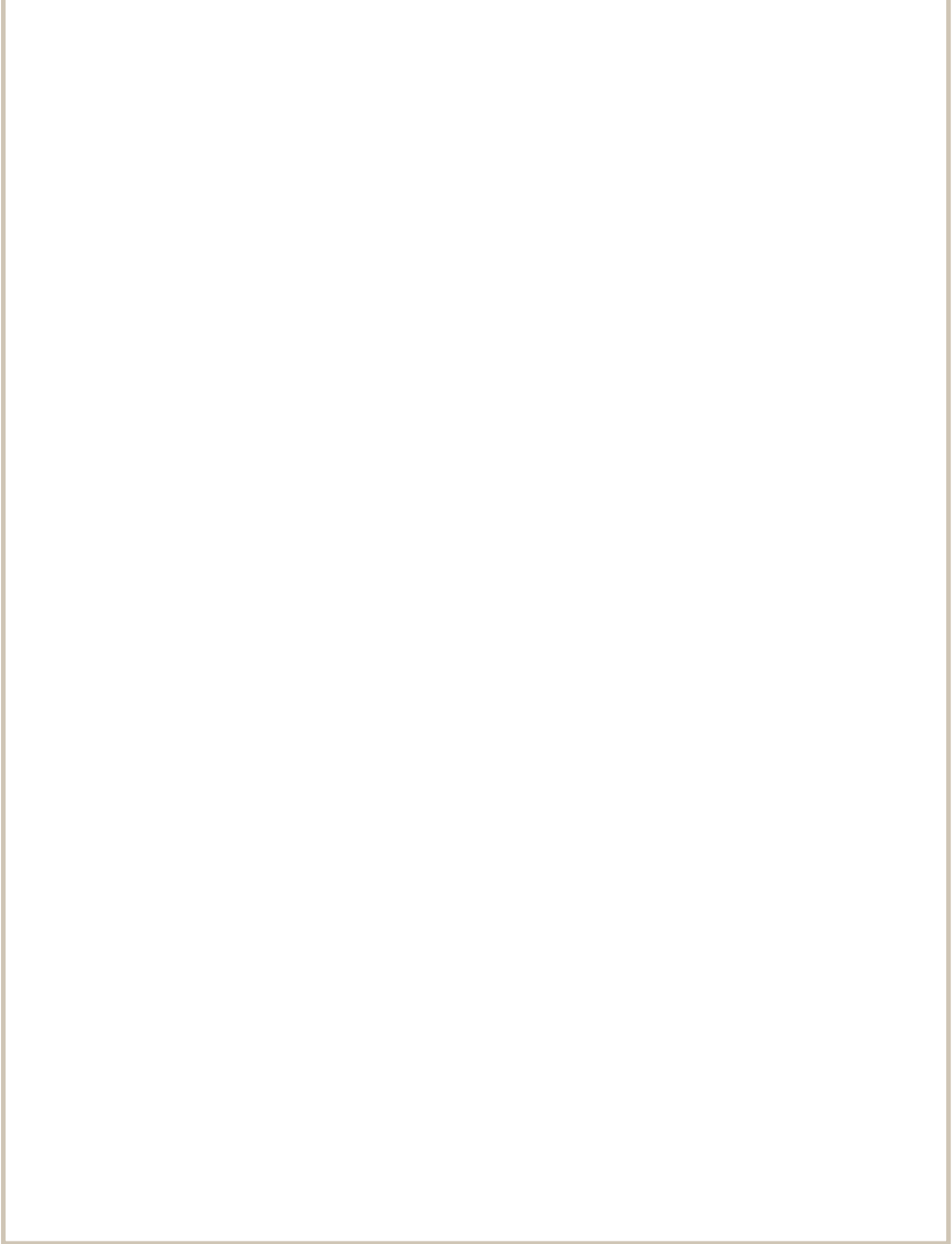


Görsel 4.20: İmgesel tasarımda hikâye



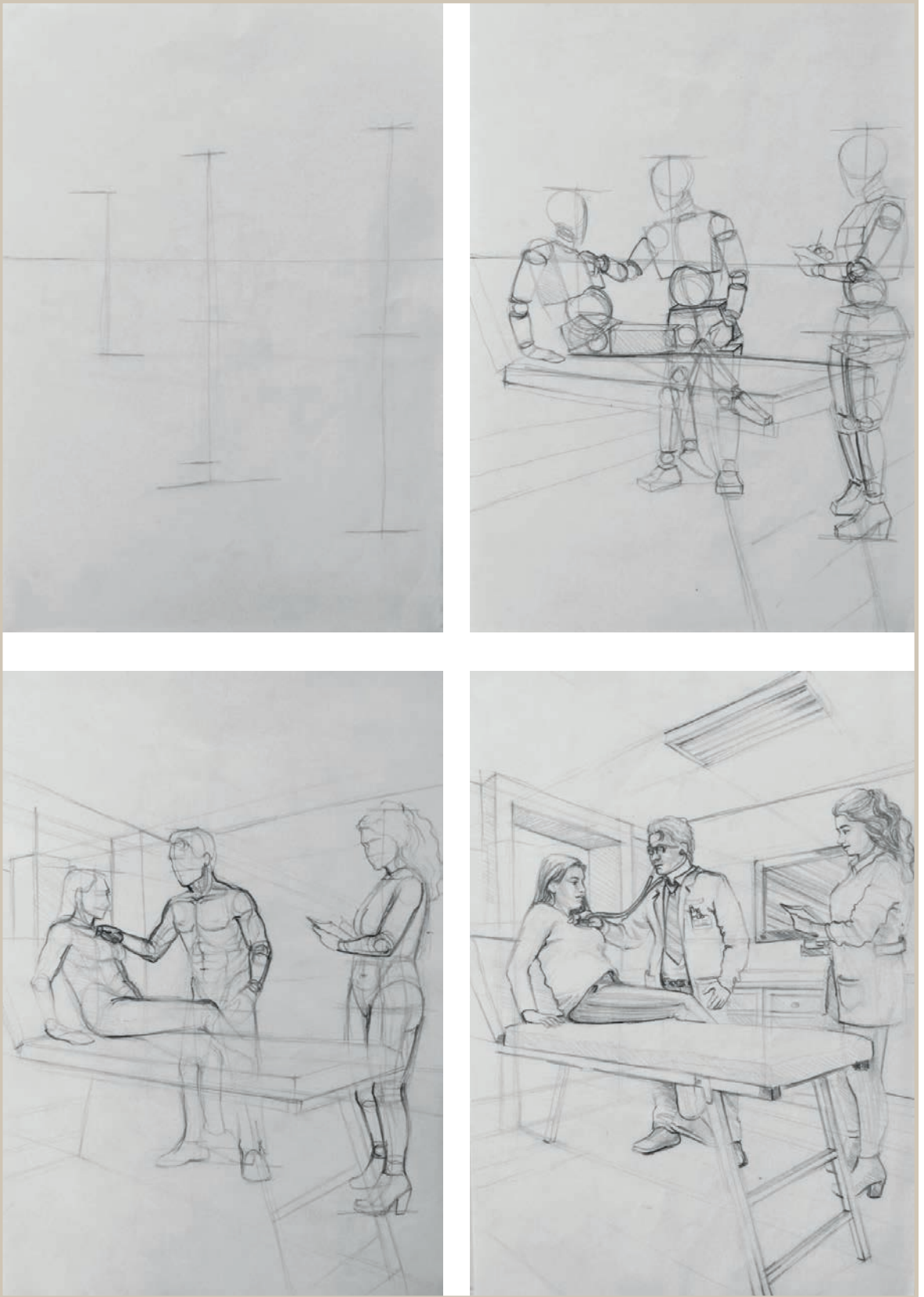
## 2. ETKİNLİK

Görsel 4.20'yi inceleyiniz. Siz de görselden farklı, en az iki farklı insan figüründen oluşan ve bir ileti içeren imgesel eskizini verilen boşluğa çiziniz. Eskizi, 35 x 50 cm resim kâğıdına geçirerek tamamlayınız.

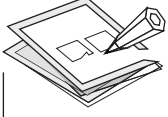




Çok figür içeren imgesel çalışmalar, tıpkı tek figür çiziminde olduğu gibi aşamalar hâlinde tamamlanır (Görsel 4.21).



Görsel 4.21: Çok figürlü imgesel tasarımda aşamalar



## I. UYGULAMA

### UYGULAMA ADI: ÇOK FİĞÜRLÜ İMGESEL TASARIM

**AMAÇ:** Birden çok figür kullanarak imgesel kurgu yapmak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak, çok figürlü imgesel tasarlayıp hacimlendiriniz.

#### Araç Gereçler

1. 35x50 cm resim kâğıdı
2. 2B, 3B, 4B, vb. resim kalemleri
3. Resim altlığı

#### İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz.
2. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyararak çizim ortamına uygun araç gerecinizi hazırlayınız.
3. Resim kâğıdınızı resim altlığına sabitleyiniz.
4. Eskiz çizime konu belirleyerek başlayınız.
5. Çizimin eskizi bitene kadar koyu lekeler girmeyiniz.
6. Eskiz çalışması sırasında belirli aralıklarla ve eskiz çalışmasının bitiminde çalışmanıza uzaktan bakarak çizimi inceleyiniz.
7. Çalışmanız sırasında zaman zaman öğretmeninizin görüşlerini alarak çalışmanızda hatalı giden yerler varsa düzeltmeler yapınız.
8. Çiziminizi aşamalar hâlinde tamamlayınız.
9. Çizimini tamamladığınız çok figürlü kompozisyonu ışık-gölge yardımıyla hacimlendiriniz.
10. Hacimlendirme yaparken ışığın geliş yönünü ve nesnelerin ışık alan kısımlarını dikkate alınız.
11. Uygulama bitiminde araç gerecinizi toplayınız. Atölyeyi sizden sonraki sınıfın kullanımına hazır olacak şekilde temiz bırakınız.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulama süreniz öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız 4. Ek'te verilen "1. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



## 4.2. İÇ VE DIŞ MEKÂNDANIN FIGÜRÜ

İmgesel çalışmalarda insan figürünü mekâna uygun doğru oran-orantı ile çizebilmek için iyi gözlem yapılmalıdır. İyi bir gözlem ve doğru eskizlerle imgesel tasarım kolaylıkla kurgulanabilir. Figürleri perspektif kuralları içerisinde, uygun, orantılı bir şekilde mekâna yerleştirmek önemlidir (Görsel 4.22, 4.23).



Görsel 4.22: İç mekânda insan figürü



Görsel 4.23: Dış mekânda insan figürü

Çok figürlü çizimler yapılırken asıl konudan beklenen ne ise kompozisyonda dikkati en çok onun çekmesi gerekir. Konudaki ana öge; kompozisyonda diğer unsurlara göre daha büyük, önde ve net olmalıdır (Görsel 4.24).



Görsel 4.24: Çok figürlü imgesel tasarım da ana öge



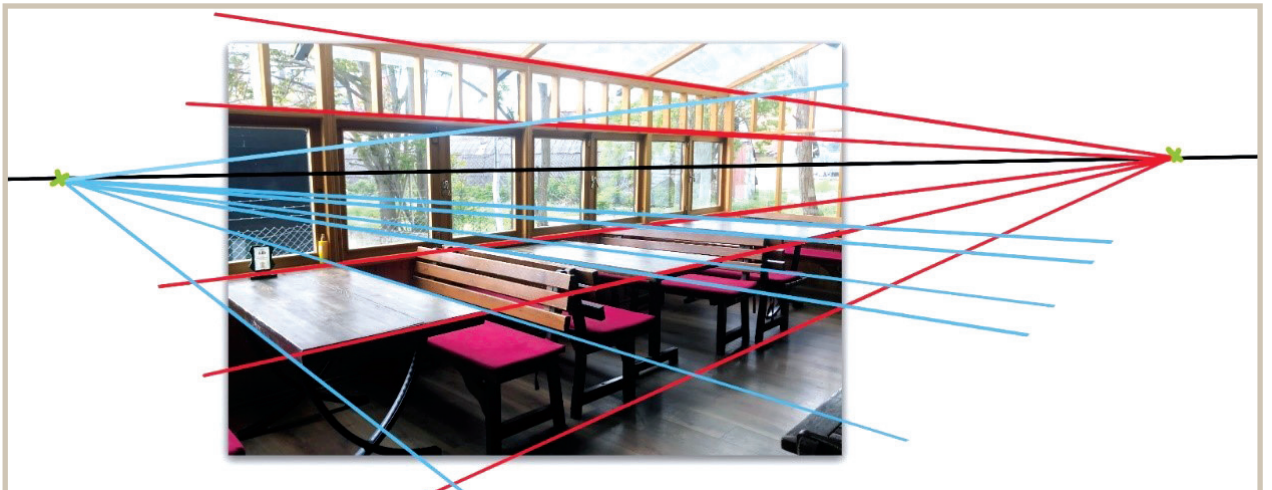
Çok figürlü kompozisyonlarda ana konu ve hikâyede asıl anlatılmak istenilenin hangi bakış açısı ile sunulduğu önemlidir. Kompozisyonda bakış açısına ve göz hizasına dikkat edilmelidir (Görsel 4.25).



Görsel 4.25: İmgesel kompozisyonda göz hizasında çizim

#### 4.2.1. İç Mekânda İnsan Figürü Çizimi

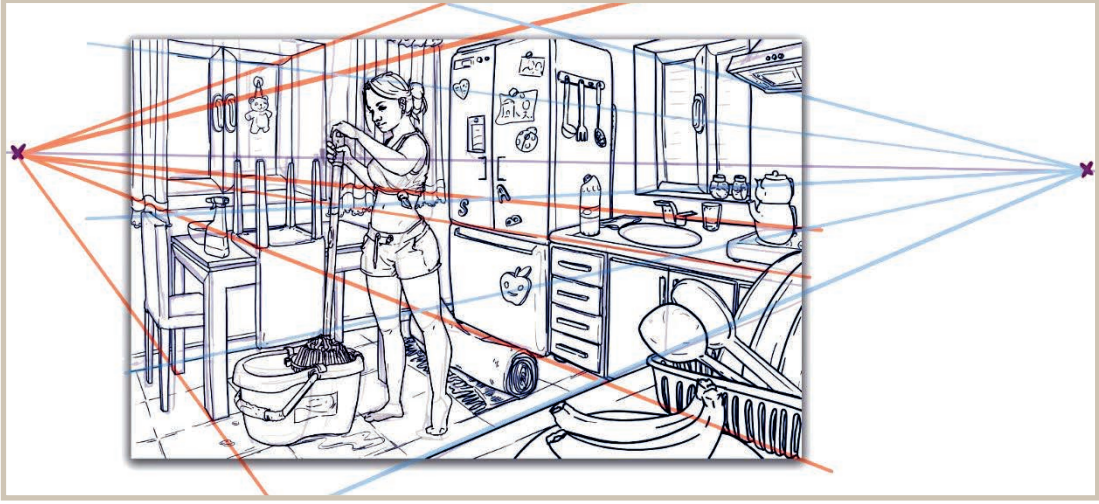
Mekânla birlikte çizilen figürleri doğru oran ve orantıyla çizebilmek ancak iyi bir gözlem sonucunda elde edilebilir. İyi bir gözlem ve ardından yeteri kadar eskiz çizimleri yapmak imgeseli kuvvetlendirmektedir. Yaratıcılık kabiliyeti imgesel tasarımın başarısını artırır. Bunun için figürlerin mekân ile uyumlarının iyi gözlemlenmesi ve sürekli farklı duruşlarda figür eskizleri çizilmesi önemlidir. Mekân çiziminde, öncelikle ufuk çizgisi belirlenmelidir. Ufuk çizgisi üzerindeki kaçış noktaları, mekân içinde bulunan nesnelerin çizimleri için gereklidir (Görsel 4.26).



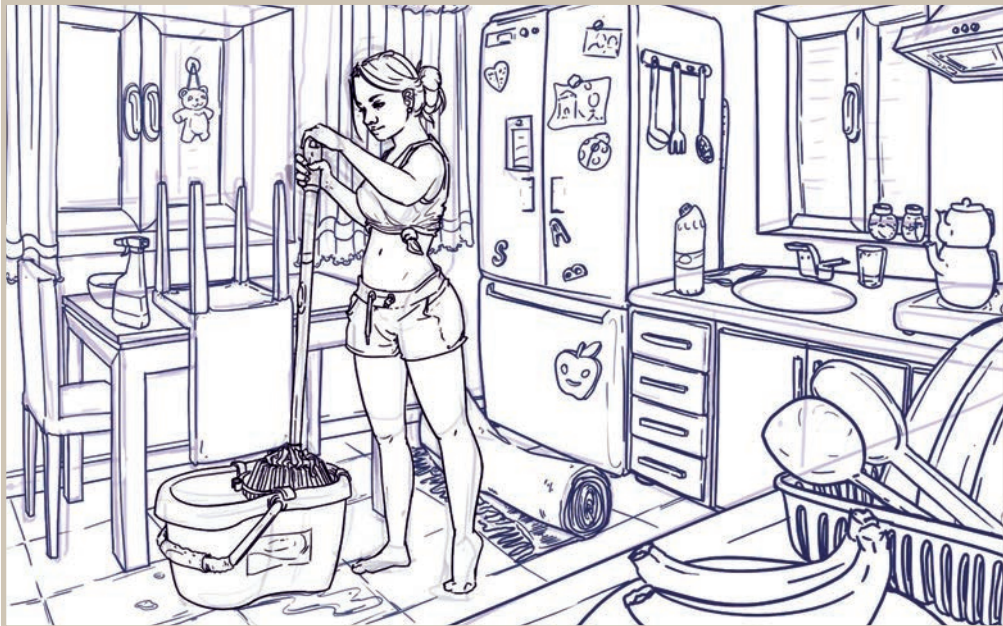
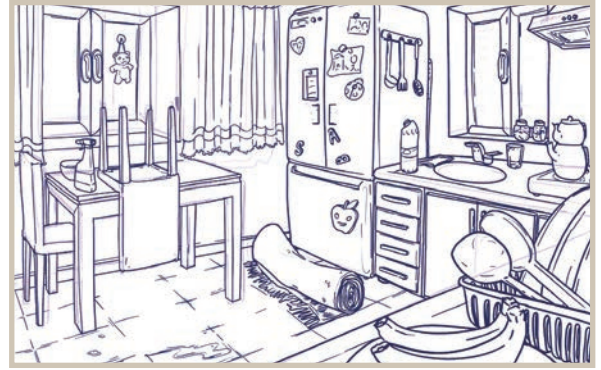
Görsel 4.26: İç mekânda çift kaçış noktalı perspektif



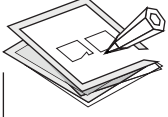
İmgesel çalışmalar yapabilmek için daha önceden yapılan gözlemler sonucunda akılda kalan imgelerin zihinde canlandırılması söz konusudur (Görsel 4.27, 4.28).



Görsel 4.27: İç mekân imgesel örneğinin perspektif kurallarına göre çizimi



Görsel 4.28: İç mekân imgesel örneğinin aşamalar hâlinde gösterimi



## 2. UYGULAMA

### UYGULAMA ADI: İÇ MEKÂNDAN ÇOK FİGÜRLÜ İMGESEL TASARIM

**AMAÇ:** İç mekânda birden çok figür kullanarak imgesel kurgu yapmak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak, iç mekânda çok figürlü imgesel tasarlayıp hacimlendiriniz.

#### Araç Gereçler

1. 35x50 cm resim kâğıdı
2. 2B, 3B, 4B, vb. resim kalemleri
3. Resim altlığı

#### İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz.
2. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak çizim ortamına uygun araç gerecinizi hazırlayınız.
3. Resim kâğıdınızı resim altlığına sabitleyiniz.
4. Eskiz çizime konu belirleyerek başlayınız.
5. Çizimin eskizi bitene kadar koyu lekeler girmeyiniz.
6. Eskiz çalışması sırasında belirli aralıklarla ve eskiz çalışmasının bitiminde çalışmanıza uzaktan bakarak çizimi inceleyiniz.
7. Çalışmanız sırasında zaman zaman öğretmeninizin görüşlerini alarak çalışmanızda hatalı giden yerler varsa düzeltmeler yapınız.
8. Çiziminizi aşamalar hâlinde tamamlayınız.
9. Çizimini tamamladığımız çok figürlü kompozisyonu ışık-gölge yardımıyla hacimlendiriniz.
10. Hacimlendirme yaparken ışığın geliş yönünü ve nesnelerin ışık alan kısımlarını dikkate alınız.
11. Uygulama bitiminde araç gerecinizi toplayınız. Atölyeyi sizden sonraki sınıfın kullanımına hazır olacak şekilde temiz bırakınız.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulama süreniz öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız 4. Ek'te verilen "1. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.

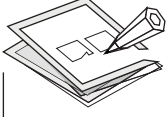


### 4.2.2. Dış Mekânda İnsan Figürü Çizimi

İmgesel çizimler için insan zihninin görsel hafızasının geniş ve zengin olması gerekir. Çizerin çevresindeki her şeye bakmasının yanı sıra çevresindekileri görmesi, okuması ve hafızasına eklemesi önemlidir. Böylece istediği zaman, istediği figürü, istediği mekânı, istediği objelerle yaratıcı bir şekilde bir araya getirerek rahatlıkla kompozisyon çizebilir (Görsel 4.29).



Görsel 4.29: Dış mekânda insan figürleri



### 3. UYGULAMA

#### UYGULAMA ADI: DIŐ MEKÂNDÂ ÇOK FİĞÜRLÜ İMGESEL TASARIM

**AMAÇ:** Dış mekânda birden çok figür kullanarak imgesel kurgu yapmak.

Aőađıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak, dış mekânda çok figürlü imgesel tasarlayıp hacimlendiriniz.

#### Araç Gereçler

1. 35x50 cm resim kâğıdı
2. 2B, 3B, 4B, vb. resim kalemleri
3. Resim altlığı

#### İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz.
2. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak çizim ortamına uygun araç gerecinizi hazırlayınız.
3. Resim kâğıdınızı resim altlığına sabitleyiniz.
4. Çizime konu belirleyerek başlayınız.
5. Çizimin eskizi bitene kadar koyu lekeler girmeyiniz.
6. Eskiz çalışması sırasında belirli aralıklarla ve eskiz çalışmasının bitiminde çalışmanıza uzaktan bakarak çizimi inceleyiniz.
7. Çalışmanız sırasında zaman zaman öğretmeninizin görüşlerini alarak çalışmanızda hatalı giden yerler varsa düzeltmeler yapınız.
8. Çiziminizi aşamalar hâlinde tamamlayınız.
9. Çizimini tamamladığınız çok figürlü kompozisyonu ışık-gölge yardımıyla hacimlendiriniz. Hacimlendirme yaparken ışığın geliş yönünü ve nesnelerin ışık alan kısımlarını dikkate alınız.
10. Uygulama bitiminde araç gerecinizi toplayınız. Atölyeyi sizden sonraki sınıfın kullanımına hazır olacak şekilde temiz bırakınız.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulama süreniz öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız 4. Ek'te verilen "1. Derecelendirme Ölçeđi"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



### 4.3. İMGESEL KOMPOZİSYON

Bir imgesel tasarımın oluşmasında görme duyusunun rolü büyüktür. Dış dünyadan alınan veriler sezgi gücüyle ve yaratıcılıkla imgelele dönüştürülür. İgesel tasarımda kompozisyon kurgulanırken bazı hususlar dikkate alınır. Bu hususlar şunlardır:

- Figür çizimi yapılırken nesne ile figür arasındaki oran-orantıya dikkat edilir. Figürün duruşu, nesne ile uyumu tasarlanarak çizilir. Figürün çiziminde hareketine, kıyafetine, duruşuna, kıyafetin kıvrımlarına, ışığın yönüne ve nesne ile ilişkisine dikkat edilmelidir (Görsel 4.30).



Görsel 4.30: Obje çizimini figür ile birlikte kullanma

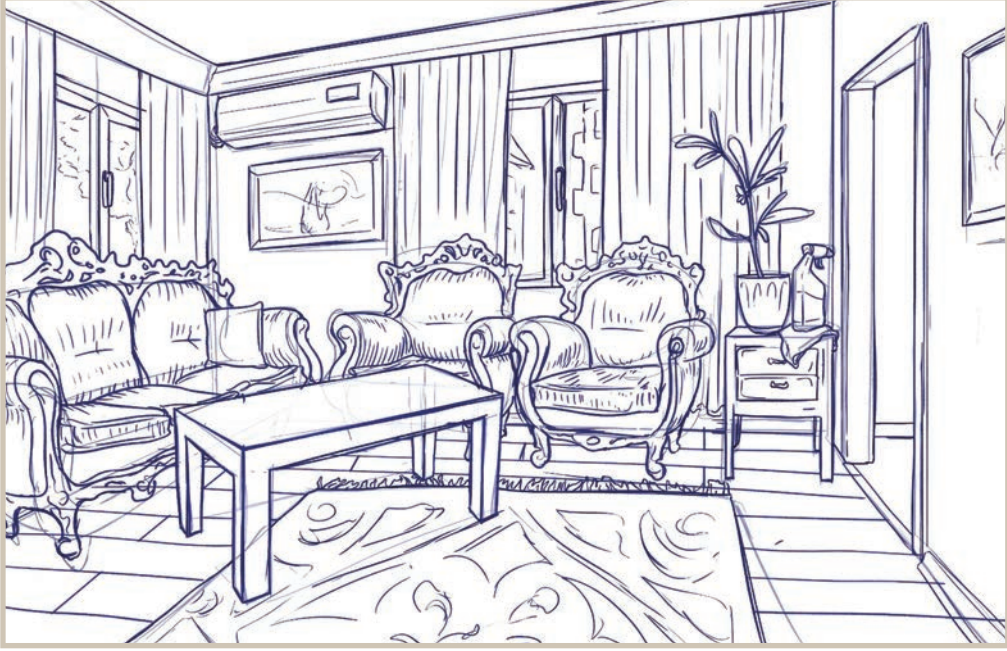
- Çizimi yapılan obje ve figüre uygun mekân eskizi tasarlanır. Tasarlanan mekâna uygun obje ve nesnelere, oran-orantıya dikkat edilerek eklenir (Görsel 4.31).



Görsel 4.31: Mekânın taslak çizimi



- Figür ve nesne, tasarlanan kompozisyon bütünlüğüne ve orantılarına dikkat edilerek mekâna yerleştirilir. Mekân, istenilen obje ve nesnelere detaylandırılır.
- Kompozisyon bütünlüğünü sağlamak için mekânın sınır çizgileri (duvarlar, kapılar, pencereler vs.) nesnelere konumuna göre belirlenir (Görsel 4.32).



Görsel 4.32: Mekânın detayları

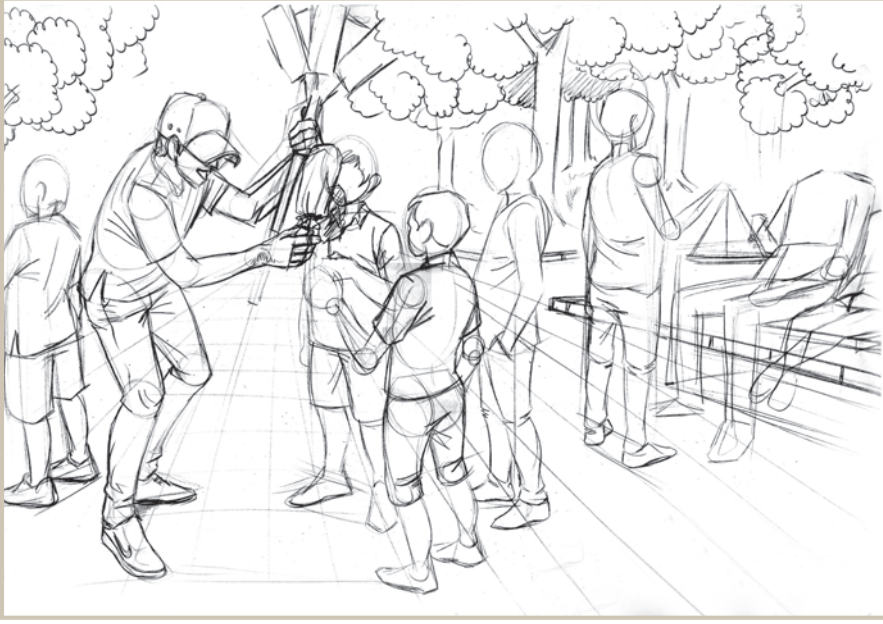
- Mekâna yerleştirilecek figürler, mekânın oranları dikkate alınarak çizilmelidir (Görsel 4.33).



Görsel 4.33: Mekâna figür ekleme



İç veya dış mekânlarda geçen çeşitli konularda yatay ya da dikey kurgulanmış imgesel kompozisyon çizimleri yapılabilir (Görsel 4.34, 4.35).



Görsel 4.34: Sokakta pamuk şeker satan satıcı ve çocuklardan oluşan imgesel kompozisyon



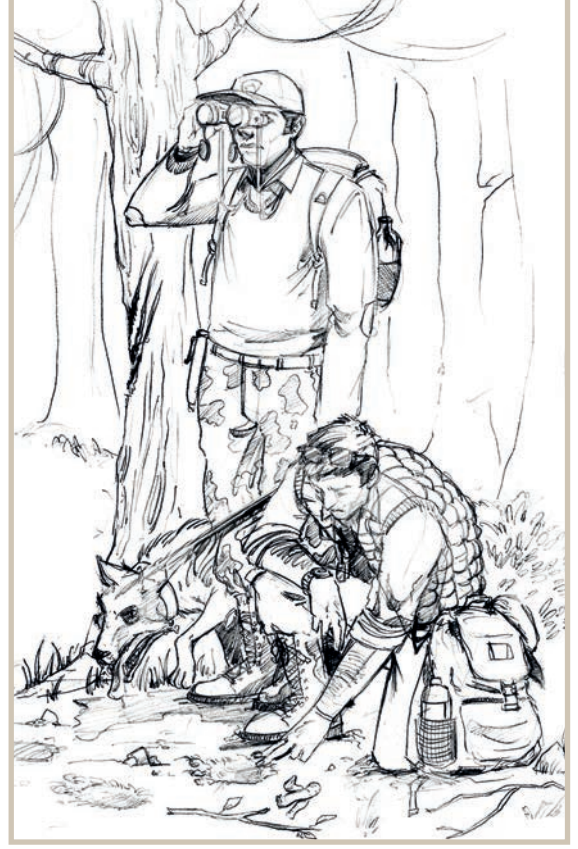
Görsel 4.35: Dış mekânda temizlik konulu imgesel kompozisyon



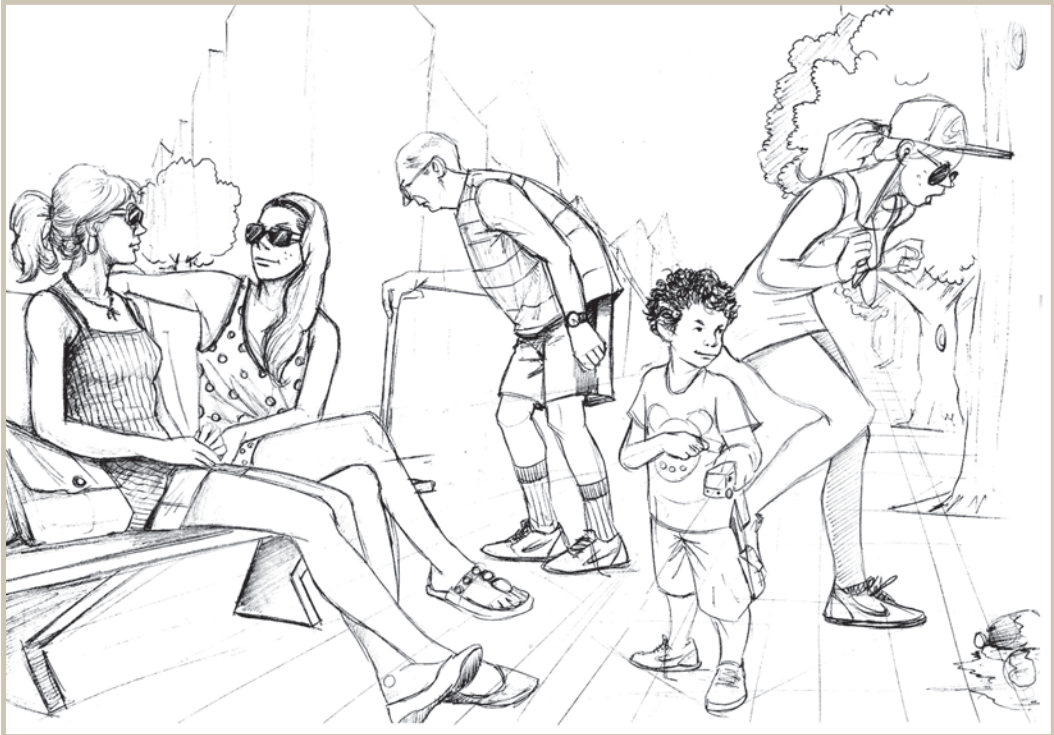
Dış mekânda kurgulanmış imgesel kompozisyon çizimleri (Görsel 4.36, 4.37, 4.38).



Görsel 4.36: Kartopu konulu imgesel kompozisyon



Görsel 4.37: İz sürme anı konulu imgesel kompozisyon



Görsel 4.38: Dış mekânda vakit geçiren insanlar konulu imgesel kompozisyon



İç ve dış mekânlarda kurgulanmış imgesel kompozisyon çizimleri (Görsel 4.39, 4.40).



Görsel 4.39: Spor salonunda spor yapan insanlar konulu imgesel kompozisyon



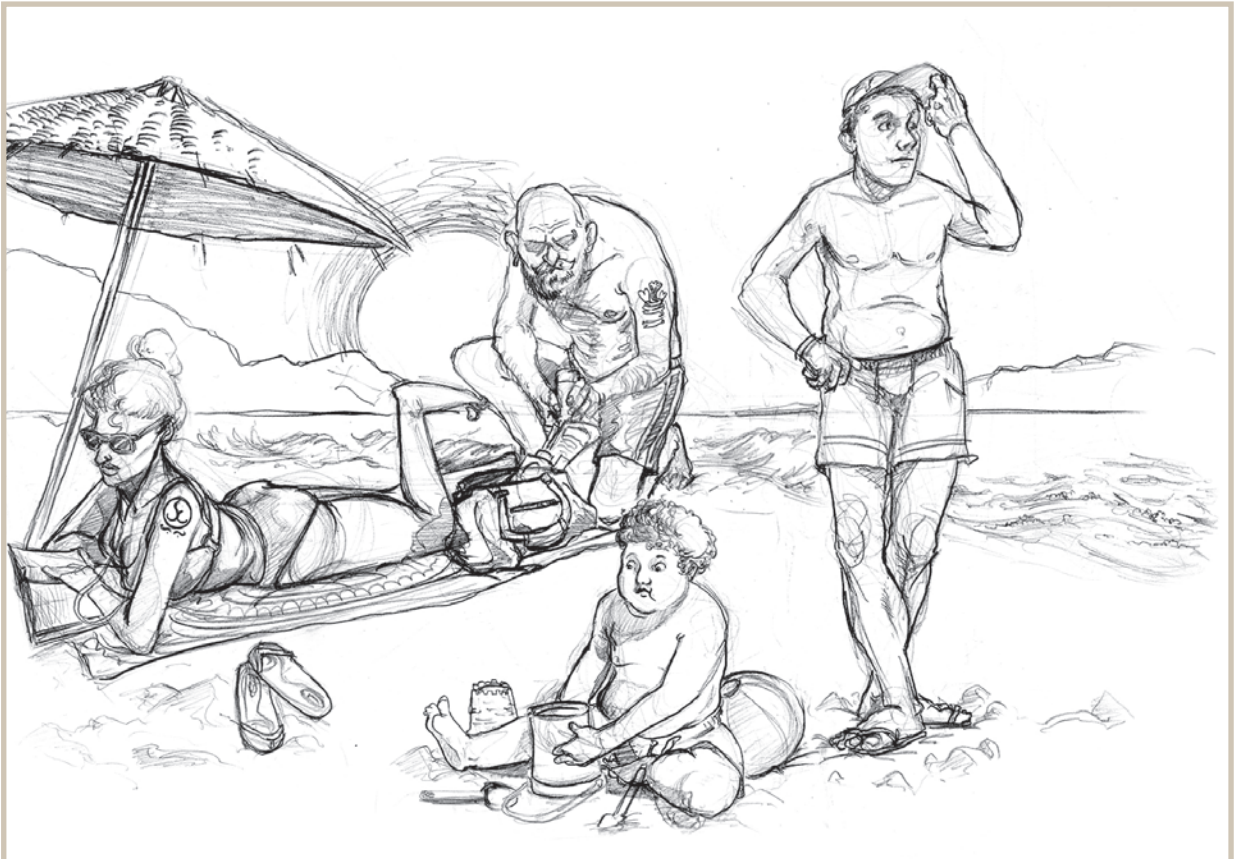
Görsel 4.40: Hayvanat bahçesi konulu imgesel kompozisyon



Dış mekânlarda kurgulanmış imgesel kompozisyon çizimleri (Görsel 4.41, 4.42).



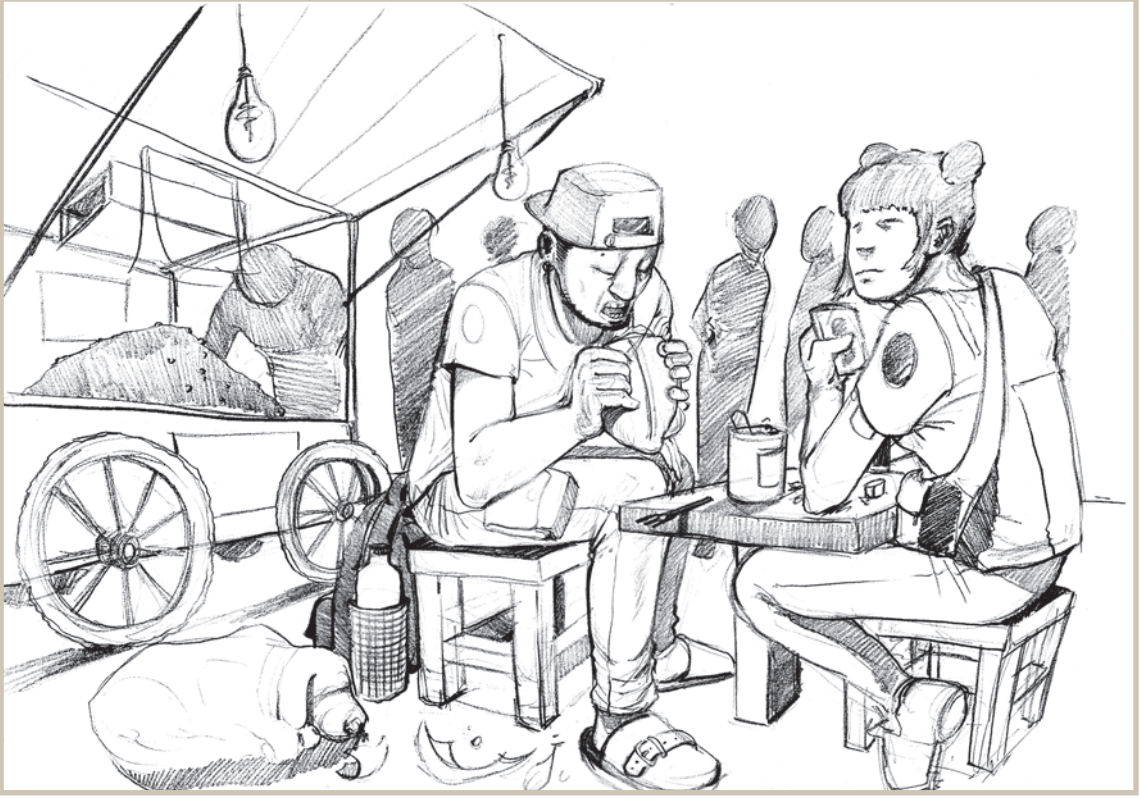
Görsel 4.41: Plajda tatil yapan aile konulu imgesel kompozisyon



Görsel 4.42: Tatil yapan aile konulu imgesel kompozisyon



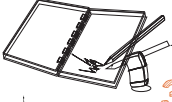
İç ve dış mekânlarda kurgulanmış imgesel kompozisyon çizimleri (Görsel 4.43, 4.44).



Görsel 4.43: Sokaktaki seyyar satıcıdan yemek alıp yiyen iki arkadaş konulu imgesel kompozisyon



Görsel 4.44: Çocuğuna yemek yediren anne konulu imgesel kompozisyon



### 3. ETKİNLİK

Belirlediğiniz konuya uygun bir mekânda, üç ya da daha fazla canlı model kullanarak bir kompozisyon oluşturunuz. Oluşturduğunuz kompozisyonu, oran-orantıyı dikkate alarak 35 x 50 resim kâğıdına geçiriniz.

#### 4.3.1. Zihinde Canlandırılan Kompozisyon Çizimleri

Zihinden nesnel oluşturmak için çok fazla uygulama gerekmektedir. Zihinden çizimlerin temelinde çok fazla eskiz çizimi yapmak vardır. Çizim konusunda ne kadar çok deneyim varsa çizilecek konuyu yeniden yaratma, tasarlama daha kolay olacaktır (Görsel 4.45).



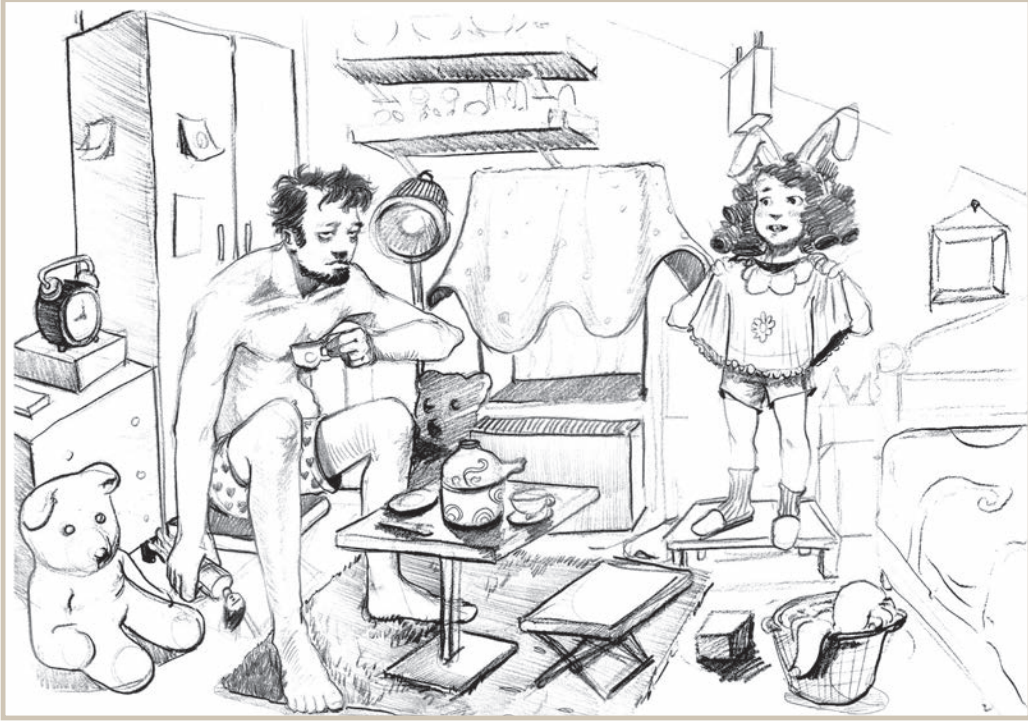
Görsel 4.45: Kukla ustası ve ona yardım eden eşi konulu zihinden kompozisyon

Zihinde canlandırılan imgesel tasarım çizimlerinde, çizimi yapılacak konu ile ilgili ortamda daha önceden bulunmuş olmak imgesel çizimin daha rahat yapılmasını sağlar. Ortamın nasıl olduğunun bilinmesi mekânsal kurgunun yapılmasına yardımcı olur. Örneğin spor salonu, resim sergisi, oyun parkı, hayvanat bahçesi vb.

Çizime ilk olarak figürün hareket şeklini çizerek başlanmalıdır. İmgesel tasarım eskizi çizilirken kadın ve erkek figürlerinin vücut farklılıkları göz önünde bulundurulmalıdır. Hareketli konuları içeren kompozisyonlarda hareket hissini verebilmek için dinamik denge, esneklik, bulanıklık ve vektörel çizgiler kullanılabilir.



Perspektif görünüm imgeselde dikkate alınmalı; oran-orantı, figür ve nesnelerin ilişkisi göz önünde bulundurulmalıdır. Hayal gücünden yola çıkılarak yaratıcı ve özgün çalışmaların yapılması, imgesel tasarımın daha dikkat çekici olmasını sağlayacaktır (Görsel 4.46, 4.47).



Görsel 4.46: Kızıyla oyun oynayan baba konulu zihinden imgesel kompozisyon

Görsel 4.47: Uçak kazası konulu zihinden imgesel kompozisyon





Yaratıcı ve özgün imgesel çalışmalar (Görsel 4.48, 4.49).



Görsel 4.48: Motosiklet tamircisi konulu zihinden imgesel kompozisyon



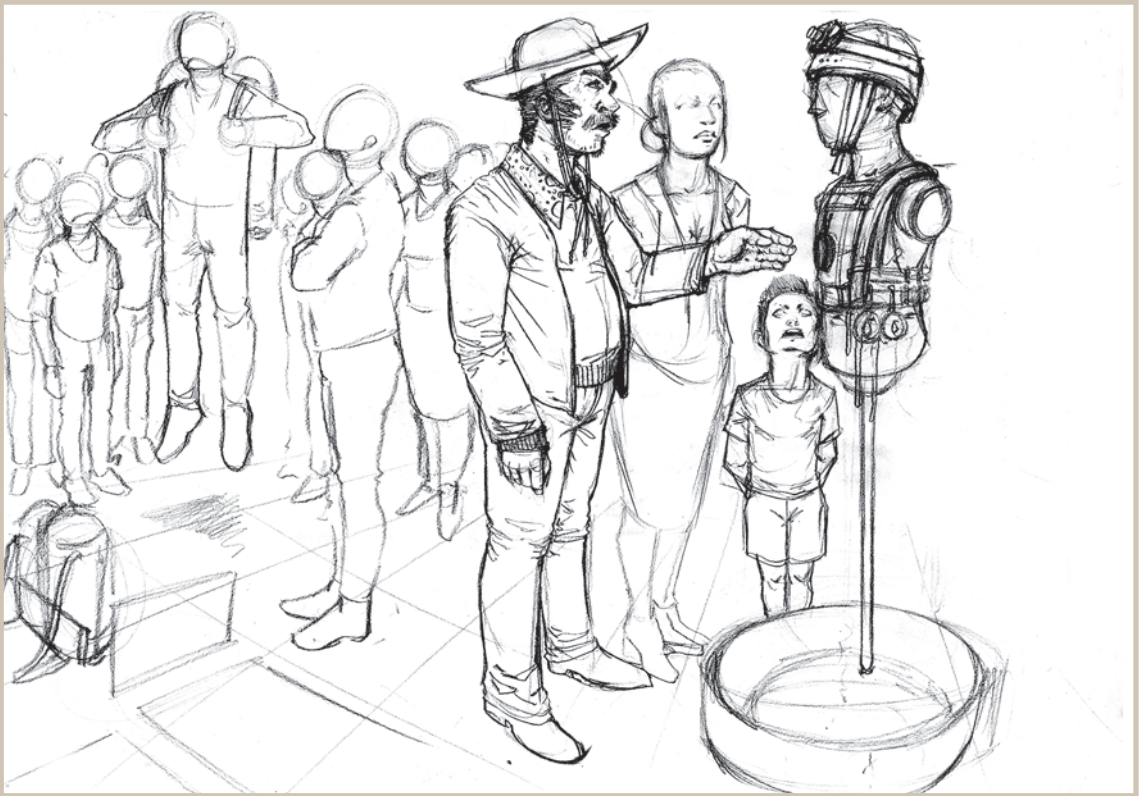
Görsel 4.49: Hava balonuna binmiş iki arkadaşın gökyüzünde Çin gezintisi konulu imgesel çalışması



Yaratıcı ve özgün imgesel çalışmalar (Görsel 4.50, 4.51).



Görsel 4.50: Denizaltı aracı ile okyanusta gezinen insanlar konulu imgesel çalışma



Görsel 4.51: Teknoloji fuarında ürünleri inceleyen insanlar konulu imgesel kompozisyon çizimi



### 4.3.2. İmgesel Kompozisyona Hayvan Figürü Ekleme

Hayvan figürü, imgesel kompozisyonda sıklıkla kullanılır. Bu nedenle insan figürünün yanı sıra hayvan figürü pratiği yapılması da önemlidir (Görsel 4.52).



Görsel 4.52: İnsan figürü ve çeşitli hayvan figürü eskizleri

İmgesel kompozisyonda ne çizilirse çizilsin, hikâyeyi veya iletiyi anlatmaya yardımcı olan bir ipucu mutlaka kullanılmalıdır. İmgesel tasarıma hayvan figürü eklenirken de bir ileti verilmeli, verilen iletiyi hissettirmek için hikâye tasvir edilmelidir. Hikâye tasvir edilirken tek bir figür yerine birden fazla figür kullanılmalıdır (Görsel 4.53, 4.54).



Görsel 4.53: Kompozisyonda hikâye tasviri



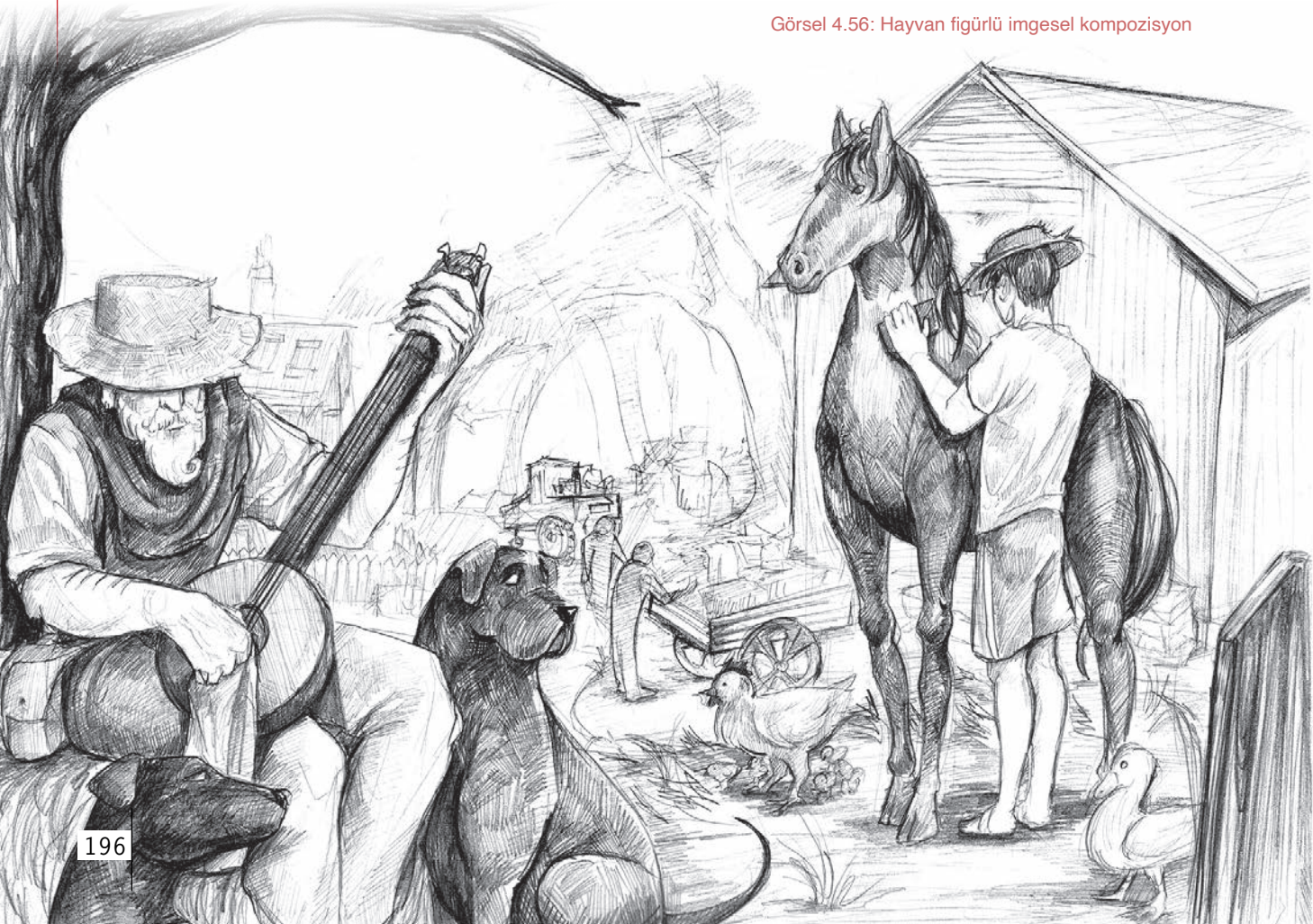
Görsel 4.54: Kompozisyonda ileti



Kompozisyona hayvan figürü eklenirken anatomi, hareket, bakış açısı, bütünlük, denge, oran-orantı, ışık-gölge gibi unsurlar dikkate alınmalıdır. Diğer unsurlarla da çizim desteklenmelidir. İmgesel tasarımda hayvan figürü, hikâyeyi destekleyecek biçimde kullanılmalıdır (Görsel 4.55, 4.56).



Görsel 4.55: İmgesel kompozisyona hayvan figürü ekleme



Görsel 4.56: Hayvan figürlü imgesel kompozisyon



Hayvan figürü eklenmiş imgesel kompozisyonlar (Görsel 4.57, 4.58).



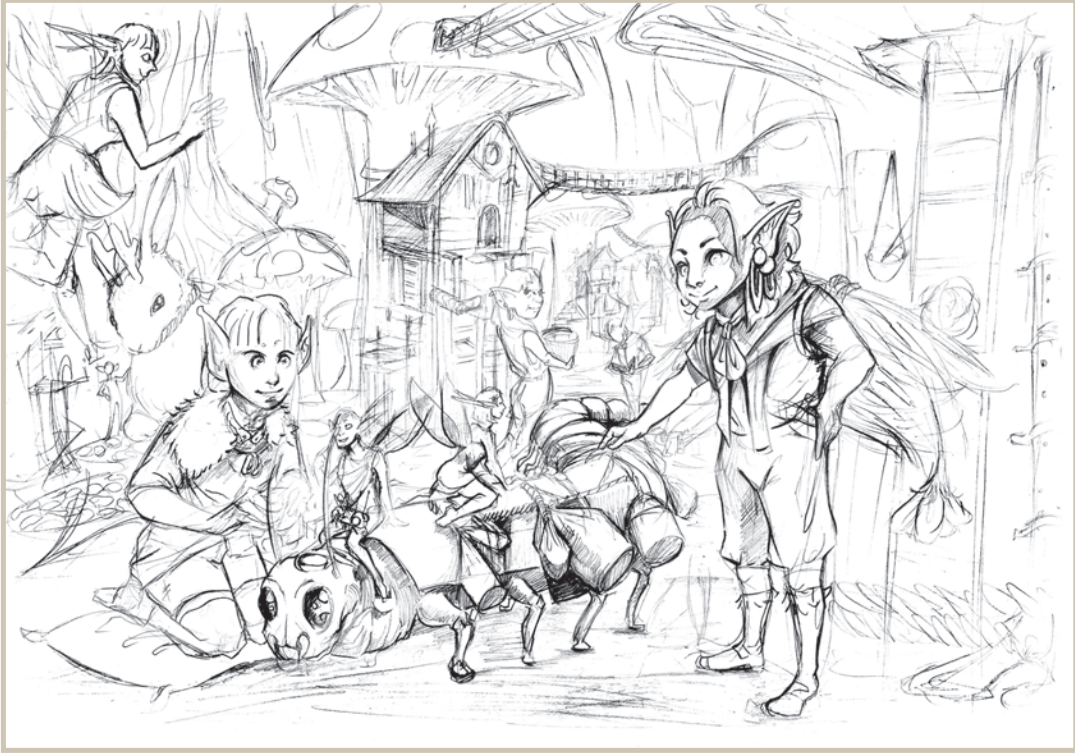
Görsel 4.57: Taşınma konulu zihinde canlandırılan kompozisyona hayvan figürü ekleme



Görsel 4.58: Yılbaşı konulu zihinde canlandırılan kompozisyona hayvan figürü ekleme



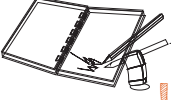
Hayvan figürü eklenmiş imgesel kompozisyonlar (Görsel 4.59, 4.60).



Görsel 4.59: Zihinde canlandırılan kompozisyona hayvan figürü ekleme

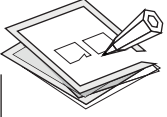
Görsel 4.60: Keşif konulu imgesel kompozisyon





## 4. ETKİNLİK

Görsel 4.59 ve 4.60'ı inceleyiniz. Siz de görsellerden farklı, en az iki insan ve bir hayvan figürü içeren imgesel eskizi verilen boşluğa çiziniz. Eskizi, 35 x 50 cm resim kâğıdına geçirerek tamamlayınız.



## 4. UYGULAMA

### UYGULAMA ADI: HAYVAN FİGÜRLÜ İMGESEL TASARIM

**AMAÇ:** Zihinde canlandırılan kompozisyona hayvan figürü eklemek.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak zihninizde canlandırdığımız imgesel kompozisyona hayvan figürü ekleyip hacimlendiriniz.

#### Araç Gereç

1. 35x50 cm resim kâğıdı
2. 2B, 3B, 4B, vb. resim kalemleri
3. Resim altlığı

#### İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz.
2. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak çizim ortamına uygun araç gerecinizi hazırlayınız.
3. Resim kâğıdınızı resim altlığına sabitleyiniz.
4. Çizime konu belirleyerek başlayınız. Konu içeriğinde hayvan figürü olmasına dikkat ediniz.
5. Çizimin eskizi bitene kadar koyu lekeler girmeyiniz.
6. Çizimin eskizi bittikten sonra uzaktan bakarak çizimi inceleyiniz.
7. Çalışmanız sırasında zaman zaman öğretmeninizin görüşlerini alarak çalışmanızda hatalı giden yerler varsa düzeltmeler yapınız.
8. Çizimini tamamladığımız zihinde canlandırılan, hayvan figürü içeren kompozisyonu ışık-gölge yardımıyla hacimlendiriniz. Hacimlendirme yaparken ışığın geliş yönünü ve nesnelerin ışık alan kısımlarını dikkate alınız.
9. Uygulama bitiminde araç gerecinizi toplayınız. Atölyeyi sizden sonraki sınıfın kullanımına hazır olacak şekilde temiz bırakınız.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulama süreniz öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız 4. Ek'te verilen "1. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



### 4.3.3. Renkli Kompozisyon Çalışmaları

Bir konuyu anlatmak için oluşturulmuş imgesel çalışmalar emek ve süre ister. İmgesel çalışmalarda çizilmek istenen kompozisyon hayâli olarak tasarlanır, sonrasında tasarım kâğıda aktarılır. İmgesel çalışmaların birçok aşaması vardır ve bu aşamalar şunlardır:

**1. Aşama:** İmgesel tasarımda kullanılacak objenin detaylı çizimi yapılır. Çizimi yapılan nesnenin boyutları göz önünde bulundurularak kompozisyonun yatay mı dikey mi olacağına karar verilir.

**2. Aşama:** Çizimi yapılan objenin ebatlarını göz önünde bulundurularak etrafına çizilecek figür, nesne ve mekân özelliklerine karar verilir. Buna figür çizimiyle başlanabilir. Figür çizimi yapılırken nesne ile figür arasındaki orantıya dikkat edilir. Figürün duruşu tasarlanarak çizilir. Figürün çiziminde hareketine, kıyafetine, duruşuna, kıyafetin kıvrımlarına, ışığın yönüne dikkat edilmelidir (Görsel 4.61).

**3. Aşama:** Çizimi yapılan obje ve figüre uygun mekân eskizi tasarlanır. Tasarlanan mekâna uygun nesnelere, oran-orantıya dikkat edilerek çalışmaya eklenir (Görsel 4.62).



Görsel 4.61: Objeye ile figürü birleştirme



Görsel 4.62: Dış mekân eskizi



**4. Aşama:** Tasarlanan mekânın tüm detayları bittikten sonra figür ve nesne, oran-orantı ve kompozisyon bütünlüğüne dikkat edilerek mekâna eklenir (Görsel 4.63).

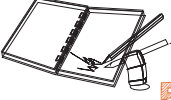


Görsel 4.63: Dış mekâna figür ekleme

**5. Aşama:** Çizimi tamamlanan imgesel tasarım renklendirilebilir. Renklendirmede ışığın yönü ve yoğunluğu, renklerin kontrastı ve uyumu, etkileşimleri, nesnelerin doku özellikleri (metal, ahşap, kumaş, cam, seramik, bitki vb.) göz önünde bulundurulmalıdır (Görsel 4.64).

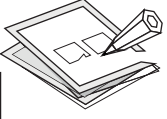


Görsel 4.64: İmgesel tasarım dijital renklendirme



## 5. ETKİNLİK

Görsel 4.64'ü inceleyiniz. Siz de görselden farklı bir mekân kurgulayarak en az bir insan figürü ve üç nesne içeren imgesel eskizi verilen boşluğa çiziniz. Eskizi, 35 x 50 cm resim kâğıdına geçirerek tamamlayınız.



## 5. UYGULAMA

### UYGULAMA ADI: ZİHİNDE CANLANDIRILAN RENKLİ KOMPOZİSYON ÇİZİMİ

**AMAÇ:** Zihinde canlandırılan renkli kompozisyon çizimleri kurgulamak.

Aşağıdaki işlem basamaklarını dikkate alarak zihninizde canlandırıdığınız imgesel kompozisyonu renklendirme tekniklerinden biriyle hacimlendiriniz.

#### Araç Gereç

1. 35x50 cm resim kâğıdı
2. 2B, 3B, 4B, vb. resim kalemleri
3. Renkli kalemler, sulu boya, vb.
4. Resim altlığı

#### İşlem Basamakları

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz.
2. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyarak çizim ortamına uygun araç gerecinizi hazırlayınız.
3. Resim kâğıdınızı resim altlığına sabitleyiniz.
4. Çizime konu belirleyerek başlayınız.
5. Çizimin eskizini çalışırken koyu lekeler girmeyiniz.
6. Çizimin eskizi bittikten sonra uzaktan bakarak çizimi inceleyiniz.
7. Çalışmanız sırasında zaman zaman öğretmeninizin görüşlerini alarak çalışmanızda hatalı giden yerler varsa düzeltmeler yapınız.
8. Çizimini tamamladıığınız zihinde canlandırılan kompozisyonu renklendirme tekniklerinden biriyle hacimlendiriniz.
9. Hacimlendirme yaparken ışığın geliş yönünü ve nesnelerin ışık kalan kısımlarını dikkate alınız.
10. Çalışmanızı aşamalar hâlinde tamamlayınız.
11. Uygulama bitiminde araç gerecinizi toplayınız. Atölyeyi sizden sonraki sınıfın kullanımına hazır olacak şekilde temiz bırakınız.

#### DEĞERLENDİRME

Uygulama süreniz öğretmeniniz tarafından belirlenecektir. Uygulama çalışmanız 4. Ek'te verilen "1. Derecelendirme Ölçeği"ndeki ölçütlere göre değerlendirilecektir. Çalışmanızı yaparken bu ölçütleri dikkate alınız.



## 4. EK

1. DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ						
ÖLÇÜTLER		DERECELER				
		1	2	3	4	5
1.	Atölye önlüğünü giydi.					
2.	İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyararak araç gerecini hazırladı.					
3.	Belirlenen imgesel tasarım konusuna uygun çalıştı.					
4.	Konuya uygun eskiz çalışması yaptı.					
5.	İmgesel çalışmasında çoklu figür kullandı.					
6.	Çalışma sırasında öğretmenin görüşlerini alarak öğretmenin yönlendirmelerini takip etti.					
7.	Çalışmasında ölçü, oran-orantıyı dikkate aldı.					
8.	Çizimi ışık-gölgeye göre hacimlendirdi.					
9.	İmgesel tasarım çalışmasını aşamalar hâlinde tamamladı.					
10.	Uygulama bitiminde araç gerecini topladı.					
11.	Atölyeyi kullanımına hazır olacak şekilde arkadaşlarıyla iş bölümü yaparak temizledi.					
<b>Toplam Puan</b>						
<b>Öğrenci Puanı (*)</b>						
<p><b>Dereceler:</b> Formdaki 1 “Geliştirilebilir”, 2 “Kabul edilebilir”, 3 “İyi”, 4 “Çok iyi”, 5 “Mükemmel” performans düzeyini gösterir.</p> <p><b>(*) Öğrenci Puanı:</b> [(Toplam puan x 100) / Alınabilecek en yüksek puan] formülü uygulanarak 100'lük sisteme uyarlanır. Tablodaki bütün ölçütlerden alınabilecek en yüksek puan 11x5=55'tir.</p> <p><b>Değerlendirme:</b> Çalışmanızda eksik puan aldığınız ölçütlerde kendinizi geliştiriniz.</p>						



- A) Aşağıdaki soruların doğru cevabını işaretleyiniz.
- İmgesel bir kompozisyon kurgulanırken aşağıdakilerden hangisi önceliklidir?**
    - Çizgi kalitesi
    - Eskiz çizimi
    - Denge kurma
    - Oran-orantı
    - Renk uygulama
  - Perspektif uygulamada aşağıdakilerden hangisi dikkate alınmaz?**
    - Bakış açısı
    - Bakış noktası
    - Mekânın büyüklüğü
    - Ufuk çizgisi
    - Figürlerin konumu
  - Çok figürlü imgesel tasarımda aşağıdakilerden hangisi en son yapılır?**
    - Bakış açısını dikkate alma
    - Farklı açılardan bakma
    - Figürleri kıyaslama
    - Hareketi yakalama
    - Hacimlendirme yapma
  - İç ve dış mekân çiziminde aşağıdakilerden hangisi önemli değildir?**
    - Anatomi
    - Eskiz çizimi
    - Gözlem
    - Oran-orantı
    - Yaratıcılık
  - Aşağıdakilerden hangisi imgesel tasarımda ana konu için söylenemez?**
    - Hafif çizilmeli
    - Büyük olmalı
    - Dikkati çekmeli
    - Önde olmalı
    - Net olmalı
  - İmgesel tasarım için aşağıdakilerden hangisi doğrudur?**
    - Mekân içermez.
    - Nesne kullanılmaz.
    - Röprodüksiyondur.
    - Hayâli tasarımdır.
    - Çok sayfalıdır.



7. İmgesel tasarımda tasarımın yatay ya da dikey olması durumunu aşağıdakilerden hangisi belirler?

- A) Kâğıdın boyutu
- B) Çizim tekniği
- C) Oran-orantı
- D) Nesnelerin boyutu
- E) Mekânın boyutu

8. Figür çiziminde figürün aşağıdaki niteliklerinden hangisi dikkate alınmaz?

- A) Anatomisi
- B) Duruşu
- C) Düşüncesi
- D) Hareketi
- E) Kıyafeti

B) Aşağıdaki soruların doğru cevaplarını noktalı yerlere yazınız.

9. İmgesel tasarımda perspektiften nasıl yararlanır? Açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

10. İnsan figürü çiziminde nelere dikkat edilir? Açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

11. Kompozisyona hayvan figürü eklenirken nelere dikkat edilir? Açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

12. Renkli kompozisyon oluşturmanın aşamaları nelerdir? Açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

**1. ÖĞRENME BİRİMİ ÇİZGİ ALIŞTIRMALARI**

ÇOKTAN SEÇMELİ							
1	2	3	4	5	6	7	8
A	C	C	B	A	D	E	E

**2. ÖĞRENME BİRİMİ GEOMETRİK FORM VE NESNE ÇİZİMİ**

ÇOKTAN SEÇMELİ										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
D	E	C	A	D	B	E	B	A	C	C

**3. ÖĞRENME BİRİMİ İNSAN VE HAYVAN FIGÜRÜ**

ÇOKTAN SEÇMELİ									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
E	C	E	D	B	C	B	A	C	A

**4. ÖĞRENME BİRİMİ İMGESEL TASARIM**

ÇOKTAN SEÇMELİ							
1	2	3	4	5	6	7	8
B	C	E	A	A	D	E	C

- Barrington, B. (2019). *Çizimin Sırları 2-İleri Karakalem Teknikleri*. İstanbul: Profil Kitap Yayıncılık.
- Civardi, G. (2018). *Çizim Sanatı 6-İnsan Anatomisi*. İstanbul: Beta Kitap Yayıncılık.
- Cook, D., Partington, P., Patenall, P. ve Robertson, B. (2011). *Yeni Başlayanlar İçin Çizim*. İstanbul: Pegasus Yayıncılık.
- Çağlarca, S. (2003). *Güzel Sanatlara Hazırlık Karakalem Resim*. İstanbul: İnkılap Kitapevi
- Edwards, B. (1989). *Drawing On The Right Side Of The Brain*. New York: Penguin Putnam Inc.
- Eyüboğlu, B. R. (1986). *Resme Başlarken*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Genç, A. ve Sipahioğlu, A. (1990). *Görsel Algılama Sanatta Yaratıcı Süreç*. İzmir: Sergi Yayınevi.
- Korkmaz, E. (1997). *Resimde Figür ve Mekân Sorunsalı (Yüksek Lisans Tezi)*.pdf, Resim-iş Eğitimi Grafik Sanat Dalı, Uludağ Üniversitesi, Bursa.
- Özkartal, M. *Resim Sanatında Çizgi ve Çizgi Ritmi Üzerine (Yüksek Lisans Tezi)*.pdf, Güzel Sanatlar Fakültesi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Isparta
- Parromon, J. M. (1993). *İnsan Figürü Çizimi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Parromon, J. M. (1995). *Tüm Yönleriyle Çizim Sanatı*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Stanyer, S. (2008). *Geleceğin Ressamları İçin Çizim Teknikleri Malzemeler, Örnek Çizimler*. İstanbul: Alfa Yayınları.
- Szunyoghy, A. (2017). *İnsan Figürü Çizimi*. İstanbul: Hep Kitap Yayıncılık.
- Şengür, Y. (t.y.). *Resim Sanatında Desenin İfade Olanakları ve Özgün Kullanımı (Araştırma Makalesi)*.pdf
- TDK, (2011). *Türkçe Sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- TDK, (2012). *Yazım Kılavuzu*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- T.C. Millî Eğitim Bakanlığı, Meslekî ve Teknik Öğretimi Genel Müdürlüğü, Grafik ve Fotoğraf Alanı, Fotoğraf Dalı Çerçeve Öğretim Programı. Ankara, 2020.
- N o t :** Bu ders materyalindeki kısaltmalar uluslararası ölçü birimleri dikkate alınarak kullanılmıştır. Kaynakça, APA 6 kriterlerine göre hazırlanmıştır.



### GENEL AĞ KAYNAKÇASI VE GÖRSEL KAYNAKÇASI

Materyalin genel ağ kaynakçasına ve görsel kaynakçasına buradan ulaşılır. Karekoda ulaşılabilmesi durumunda aşağıdaki linki kullanabilirsiniz.  
<http://kitap.eba.gov.tr/karekod/Kaynak.php?KOD=2197>

