

1.3. Tasarımda Kullanılan Temel Terimler

1.3.1. Tasarlama

Bir düşünceyi gerçekleştirmek için zihinde hazırlık yapmaktır.

1.3.2. Tasarım

Tasarım,yapmak yada meydana getirmek istediğiniz şeyi,değerlendirme yapmadan yadameydana getirmeden önce sonucundan emin oluncaya kadar yaptığımız simülasyondur.Bir amaca yönelmiş problem çözme yöntemidir.

Tasarım,yaşam standardını yükseltmek amaçlı kişisel istekleri karşılayan ürün oluşturabilmek için yaratıcı sürecin olduğu düşünsel ve maddi çalışma sürecidir.

1.3.3. Tasarı

Kaleme alınan ilk şekil anlamına gelir. Başka bir deyişle,zihinde gerçekleşen simülasyonun ,iki boyutlu düzlem üzerine çizilmeksidir..

Zihinde hayal edilen tasarım, kâğıt üzerine aktarılarak ilk görüntü elde edilir. Çizmek suretiyle düşüncemizde oluşan ve gerçekten var olmayan bir şekli görmeye başlamış oluruz. Böylece zihin ve göz arasında bir köprü kurarak çizdiğimiz şekille zihnimizde tasarladığımız şekli kıyaslama olanağı elde ederiz. Düşüncemizde beliren şekil üzerindeki eksiklikleri ya da fazlalıkları saptayarak hayalimizde var olan şekli tekrarlarla geliştirip tasar hâline getiririz.

1.3.4. Tasar

Bir tasarım önce tasarı hâline gelip sonra geliştirilerek tasar hâline getirilir. Bir tasar görsel anlamda ne kadar güzel olursa olsun son şeklini aldığı anda ona tasar denebilmesi için bir amaca hizmet etmesi, iyi bir gözlem ve düşünce ürünü olması, üretebilirliğinin olması, içinde yaratıcılık değerlerinin yani alışılacılmış biçimlerden ve daha önce üretilmiş olanlardan farklılık gösterip kendine has özelliklerinin bulunması gerekmektedir.

1.3.5. Tasarımcı

Tasarımcı, takı alanı ile ilgili teknolojik, teknik, sanatsal bilgi ve beceriye sahip tüketici istekleri, trendler ve kullanım alanına uygun takı tasarlayan kişidir.

1.3.6. Görsel İdrak

Bir tasarımın tasarı hâline gelmesi sırasında tasarımın tasarıma uygun olup olmadığını kontrol etmek için gözle zihin arasında kurulan hayali köprüye görsel idrak denir.

Bir taraftan göz adeta zihnimizdeki tasarımı görüyormuş gibi olur ve beynimiz ona benzer bir şey çizmek için elimize emir verirken diğer taraftan çizilen tasarımı gözümüz görerek beynimiz bu görüntünün tasarıma uygun olup olmadığını kontrol eder.

Görsel idrakın iki yönlü çalışmasıyla hem beyinden kâğıda hem de kâğıttan beyine doğru geçiş ve kontrol sağlanmış olur.

1.3.7. Zemin

Çeşitli şiddetteki ışınların görsel idrakta çıkan etkileri farklıdır. Bu yüzden görüş alanımızda bulunan cisimlerden bir kısmı daha belirgin şekilde göze çarparken bazı cisimler dikkat çekmeyerek geri planda kalırlar. Zayıf etkili bölgeler ikinci planda kalıp bir zemin etkisi yaparken kuvvetli etki yapan bölgeler şekilsel ve hacimsel bir etki meydana getirirler.

Bu nedenle temel tasarda iki boyutluluk etkisi veren biçimler, biçim grupları ya da alanlar zemin adı ile anılırlar.

Görsel idrakta önde görünen biçimler ya da biçim grupları hacimsel yani üç boyutlu gibi algılanırlar. Bu cisimlerden iki boyutlu olanlarda adeta üçüncü boyutları var da henüz görünmüyor gibi bir etki yaparlar. Bu tür biçim ve biçim gruplarına şekil adı verilir.

1.3.9. Biçim

Çevre çizgileriyle belirli bir hâle gelen herhangi bir şekil biçime sahip demektir. Bir kare, bir dikdörtgen ayrı ayrı biçimlerdir. Büyüklükleri aynı bile olsa bir dik üçgen, bir ikizkenar üçgen ayrı ayrı biçimlere sahiptirler. Buna karşılık büyüklükleri farklı iki dairenin biçimleri aynı, sadece ölçüleri farklıdır. Bir biçimin oluşabilmesi için o şeyin belirli ya da kuvvetli çevre çizgilerinin bulunması gerekmektedir.

1.3.10. Kreasyon

Yaratma işi veya yaratılanşeye, bir buluşa kreasyon adı verilir.

1.3.11. Koleksiyon

Öğrenme, yarar sağlama veya zevk amacıyla bir araya getirilmiş ve özelliklerine göre sınıflara ayrılmış nesnelerin bütünüdür.

1.3.12. Stil

Üslup, biçim, tarz anlamında kullanılır.

1.3.13. Moda

Değişiklik ihtiyacı veya süslenme özentisiyle toplum yaşamına giren geçici yeniliklere moda adı verilir.