**TASARIM ELEMANLARI**

* **Nokta:** Tasarım elemanlarının en önde gelen elemanıdır. Geometrik olarak iki çizginin kesişmesinden oluşmaktadır.
* **Çizgi:** Genişliği ve derinliği olmayan geometrik şekildir. Çizgi, grafik olarak hareket halindeki bir noktanın belirli bir yönde eğiliminden doğar. Başka bir anlatımla, noktanın mekân boyunca devamlılığıdır. Nesnelerin etrafını çevrelemekte ve kenarlarının oluşturulmasında kullanılır.
* **Şekil:** Çizgilerle oluşturulan kapalı bir alana verilen addır. Yükseklik ve genişliği olan ancak derinliği olmayan iki boyutlu bir nesne olarak da düşünülebilir.
* **Renk:** Işığın cisimlere çarpıp yansıyarak görme duyumuzda bıraktığı etkiye renk deriz. Renkler ışık sayesinde oluşurlar ve insanda çeşitli duygular uyandırırlar. Araştırmalara göre gerçek dünyada gözümüzün algıladığı renk çeşidi 10 milyonu bulmaktadır. Sıcak renkler uyarıcı, soğuk renkler ise gevşetici ve dinlendirici etki bırakırlar.
* **Değer:** Renk ve tonların açıklığı ya da koyuluğudur. En yüksek değer karşıtlığı siyah ve beyazdır.
* **Doku:** Bir nesnenin yüzeyinin kalitesi olarak düşünebiliriz. Dokunsal bir his bırakır. Pürüzlü-pürüzsüz yüzeyler doku hakkında bilgi verir.

**TASARIM İLKELERİ:**

* **Bütünlük:** Parçaların tek başına değil de bir bütün halinde anlam kazanmasına bütünlük denir. Bütünlük bir tasarımın en önemli özelliğidir ve diğer ilkeler tarafından da desteklenir.
* **Farklılık:** Farklılık bir ögenin karakterini değiştirerek ona farklı bir anlam yüklemek anlamına gelir. Bütünlükle alakalıdır ve ilgi uyandırmak amacıyla kullanılabilir. Farklılık kullanılmadığında sıkıcı, olağan ve durağan bir görüntüyle karşılaşılabilir. Ögeleri farklılaştırmak rengi, tonu, çizgilerin kalınlığını, dokuyu, doygunluğu, değer karşıtlığını değiştirerek elde edilebilir.
* **Vurgu:** Vurgu bir tasarımda bir nesneye odaklanılmasını sağlamaya verilen addır. Tasarımda bir odak noktası yaratmak için kullanılır. Çizgi, zıtlık, renk, doku gibi unsurlarla vurgu yaratılabilir ve ön plana çıkması gereken parça vurgulanmış olur.
* **Denge:** Denge görsel ağırlığın eşit olarak dağıtılmasına denir. Bu sayede huzurlu bir tasarım ortaya çıkabilir.
* **Alan:** Alan iki boyutlu tasarımlarla yüksekliği ve genişliği olan fakat derinliği olmayan bir parçadır. Fakat sanatçılar renk, doku, değer ekleyerek yanılsama yaratabilirler ve bu sayede tasarımlar üç boyutlu algılanabilir.
* **Zıtlık:** Tasarımı ilginç hale getiren bir ilkedir. Çizgiler ve şekillerle zıtlık yaratılabilir.
* **Ritim (Devamlılık ):** Nesnelerin uyum oluşturacak şekilde dengelenmesidir. Parçalar arası bir devamlılık esastır. Bu sayede tasarımın mesajı kolay algılanabilir.
* **Oran/Orantı:** Boyut ve şekil arasındaki ilişkiye oran adı verilir. Elemanların boyutları ve şekilleri iyi değerlendirilse güzel bir oran yakalanabilir. Bu da gözü rahatsız etmemesi için önemlidir.