

# GIYİM AKSESUARLARI

**TASARIM**

# TASARIM

Latince kökenli “Design” sözcüğü dilimizde tasarım olarak isimlendirilmiştir. Tasarım, sözlük anlamı olarak: kurma, tasavvur, bir şeyin zihinde canlandırılarak biçimlendirilmesi, olarak tanımlanmaktadır. Tasarım bir konu üzerinde düşünmek, kurgulamak, çözmek süreçlerinin sonunda ortaya çıkan oluşumdur.

Bir oluşumun tasarım olabilmesi için, içeriğinde amaç, işlev, teknik, işçilik, maliyet, estetik, ve desen gibi bazı unsur ve ilkelerin bulunması gerekir.

Tasarım bir amaca yönelmiş problem çözme yöntemidir. Yaşam standardını yükseltmek amacıyla kişisel istekleri karşılayan ürün oluşturabilmek için yaratıcılığın olduğu düşünsel ve maddi çalışma sürecidir. Bunu ürünün gerçekleşmesi izler.

# TASARIMIN ÖNEMİ

İnsanođlu var olduđu günden bu yana doğanın verdikleriyle yetinmeyip zihninde tasarladığı biçimleri nesnelere dönüştürerek yaşamını kolaylaştırmaya ve güzelleştirmeye çalışmıştır. Tasarım insan olmanın bir özelliđi ve sonucudur.

Günümüzde iletişim ve teknoloji alanlarındaki sürekli gelişmeler, insan yaşayışındaki ihtiyaçlarda da deđişiklik meydana getirmiştir. İnsanların zevkleri, yaşam tarzları, gereksinimleri ve konumları, farklı ihtiyaçların doğmasına neden olmuştur.

Tasarım yararlı ve güvenli olmalıdır. Kolay kullanılmalı ve kullanıcıya kişisel seçim imkanı sağlamalıdır.

Tasarımda o ana kadar bilinmeyen bir çözümün ortaya çıkarılmasına dönük yöntemli çalışmaya buluş denilmektedir.

# TASARIMDA YARATICILIK

Yaraticilik sadece dűşüncenin malzeme ile ifade edilmiş anlatım biçimi değildir. Yeni ve geçerli fikirlerin belirginleşmesiyle sonuçlanan bir düşünce ve uygulama sürecidir.

Üretilen ürünün ne kadar yeni olduğu düşüncesinin farklılığı ile oluşmaktadır. Tasarım yapan kişi; iyi bir gözlemci olarak yeni eğilimleri, teknolojik ilerlemeleri ve yaşadığı dönem içinde güncel, sanatsal, felsefi, sosyolojik vb. sorunları takip ederek yakından izlemelidir.

Tasarımda kullanılacak bütün fikirlerin geçerli olması kesin bir zorunluluktur ve tasarlanan üründe buluş gerçekleştirilmelidir. Günün moda akımları (giyside, aksesuarda, materyalde vb.), malzeme, teknik bilgi çağdaş bir beğeni anlayışı içinde yorumlayarak tüketiciye sunulmalıdır.

Kullanıcıya yönelik olan öneriler belirlenmeli çeşitli ve karmaşık verileri

hızla düzenleyerek yalın ve basit çözümlerle yaratıcı olunabilmelidir.

# TASARIMDA KULLANILAN TEMEL TERİMLER

## **Tasarlama**

Bir düşünceyi gerçekleştirmek için zihinde hazırlık yapmaktır.

## **Tasarım**

Yapmak yada meydana getirmek istediğiniz şeyi, değerlendirme yapmadan veya oluşturmadan önce sonucundan emin oluncaya kadar yaptığımız amaca yönelmiş problem çözme yöntemidir.

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

# TASARIMDA KULLANILAN TEMEL TERİMLER

## Tasarı

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

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.

# TASARIMDA KULLANILAN TEMEL TERİMLER

## **Tasar**

Bir tasarım önce tasarı hâline gelip sonra geliştirilerek tasar hâline getirilir. Bir tasar görsel anlamda ne kadar güzel olursa olsun son şeklini aldığında ona tasar denebilmesi için:

- \* Bir amaca hizmet etmesi,
- \* İyi bir gözlem ve düşünce ürünü olması,
- \* Üretilirliğin olması,
- \* İçinde yaratıcılık değerlerinin yani alışlagelmiş biçimlerden ve daha önce üretilmiş olanlardan farklılık gösterip kendine has özelliklerinin bulunması gerekmektedir.

## **Tasarımcı**

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

# TASARIMDA KULLANILAN TEMEL TERİMLER

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

## Zemin

Çeşitli şiddetteki ışınların görsel idrakte 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 oluştururlar.

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



# TASARIMDA KULLANILAN TEMEL TERİMLER

## Şekil

Görsel idrakte 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** olarak adlandırılmaktadır.

## Biçim

Çevre çizgileriyle belirli bir hâle gelen herhangi bir şekil biçime sahip demektir. Bir kare, üçgen veya 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.

# TASARIMDA KULLANILAN TEMEL TERİMLER

## **Kreasyon**

Yaratma işi veya yaratılan şeye, bir buluşa kreasyon adı verilir.

## **Koleksiyon**

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

## **Stil**

Üslup, biçim, tarz anlamında kullanılır.

## **Moda**

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

# TASARIMIN TEMEL UNSURLARI

- **Nokta**

Herhangi bir ucun, herhangi bir yüzeyde bıraktığı izdir. Küçük bir nokta, bir başlangıç ifade eden ve göze gelen görsel bir enerjidir. En yalın geometrik öğedir. Ucun genişliğine göre noktalar da büyüyüp küçülebilir.

- **Çizgi**

Çizici bir gerecin yüzeyde bıraktığı ince, uzun izdir. Çizgi, tasarımın en temel öğesidir. Tüm tasarımlar çizgiyle oluşturulur. Biçimlerin sınırları çizgi ile belirtilerek tasarıma başlanır. Her türlü biçimlendirme eyleminde çizgi kullanılır. Çizgi ile soyut ya da somut anlatımlar yapılabilir. Çizgi kararlı ve işlevsel olmalıdır. Kararsız, korkak, silik çizgiler estetik yönden olumsuz etkiler yaratır.

- **Açık–koyu**

Renklerin açıklık ve koyuluk değerleri ile ilgili bir kavramdır. Bazı renkler yalın halleri ile daha açık ya da daha koyudurlar. Tasarımda anlatımın hem renkli hem de renksiz yapıldığı durumlarda açık–koyu lekelerin düzenindeki denge aynı derecede önemlidir.

# TASARIMIN TEMEL UNSURLARI

- **Işık–gölge**

Görme olayının ve görsel algılamanın temelini ışık, göz ve beyin oluşturur. Bunlardan birinin eksikliği bu algılamanın oluşmasını engeller. Gölge bir nesnenin ışıksız bölümleriyle ortaya çıkan koyuluklardır. Işığın etkisi daima gölge ile birlikte ele alınır. Biçimlerin ortaya çıkmasında ışık ve gölge önemli bir rol oynar.

- **Doku**

Doku, bir cismin dokunulduğunda hissedilen ve bakıldığında görülen dış yüzeyinin yapısıdır. Doku, benzer veya aynı hacimlerin yüzeyde serbest olarak dağıldığı bir düzen gösterir. Görme ve dokunma duyusuna yöneliktir.

- **Renk**

Renk; yapay ya da doğal tüm objelerden yansıyarak gelen ışınların gözlerce algılanarak hissedildiği bir görüntüdür. Çizgi ile yapılan tasarımlar, renk ile sonuçlandırılır.

# RENKLER

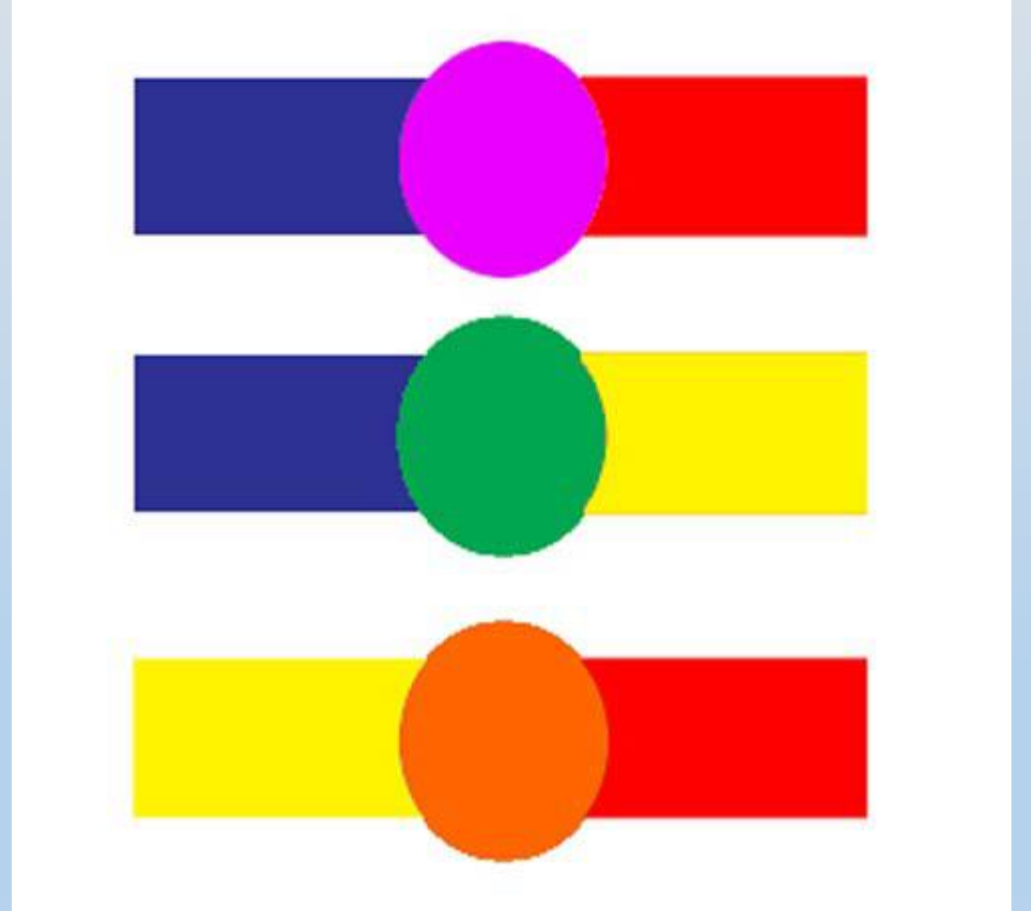
- **Renklerin Sınıflandırılması**

**Ana renkler:**

- Kırmızı
- Mavi
- Sarı

**Ara Renkler:**

- Yeşil
- Turuncu
- Mor



# TASARIM PRENSİPLERİ

- **Uyum**

Modelin şekil olarak tamamının birbiri ile uyum içerisinde olması gerektiği anlamına gelmektedir.

- **Denge**

Dengeyi yatay ve dikey çizgiler kurar. Başarılı bir kompozisyonda kullanılan öğeler birbirleri ile karşılaştırıldıklarında bir dengenin olması gerekmektedir. Denge; renk, biçim, ölçü, aralık ve yön ile sağlanabilir.

- **Bütünlük**

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

# TASARIM PRENSİPLERİ

- **Ritim**

Ritim; gözle görülebilir devamlı biçimlerin tekrarı ile elde edilen akıcılık yada devamlılıktır. Çizgi, leke, form gibi plastik unsurların yüzey içinde ölçülü ve ahenkli tekrarından oluşur.

- **Vurgu**

Tasarımı yapılan çalışmada vurgulanmak istenilen amaç önemlidir. Tasarımcı hazırladığı üründe malzeme, model özelliği, modelin bir bölümünü veya kullanım yerini amacına göre vurgulayabilir.

# TASARIM AŐAMALARI

- \* Tasarım konusunu belirlemek
- \* Arařtırma yapmak ve veri toplamak
- \* Tasarım panosu hazırlamak
- \* Örnek çizimler yapmak
- \* Modelden model geliřtirmek
- \* Örnek ürün için kalıp hazırlamak
- \* Kalıp denemesi yapmak
- \* Gerçek ürün (Prototip) hazırlamak
- \* Üretim çizimi yapmak
- \* Kalite kontrolü yapmak
- \* Maliyet hesabı çıkarmak
- \* Sunuő çizimleri hazırlamak
- \* Tasarım raporu hazırlamak
- \* Dosyalamak



# KONU BELİRLEME VE PİYASA ARAŞTIRMASI YAPMA

Konu seçiminde dikkatli olmalı yaptığı piyasa araştırmasından çıkan sonuçları tasarımcı iyi değerlendirebilmelidir.

- \* Tüketici isteklerine
- \* Mevcut teknolojik gelişmelere
- \* Günün moda eğilimlerine dikkat etmelidir.

Tasarım konusu tespit edildikten sonra ise piyasa araştırmasında şu noktaları göz önünde bulundurmalıdır.

- Seçilen konunun tüketici kitlesine uygunluğu
- Piyasadaki arz talep durumunun belirlenmesi
- Rekabet durumu
- Reklam ve satış politikası
- Malzeme özellikleri (Nitelik ve fiyat)
- Güncel temaları seçme
- Uygun üretim teknolojilerini seçme

Üretim öncesi, sonrası ve pazarlama aşamalarını bir bütün olarak değerlendirebilmek, iyi bir piyasa araştırması ve gözlemler ile gerçekleşir.

# KAYNAKLAR

- Tozun, H. ve Somçağ, H., (2013). Kilimde Kullanılan Tasarım Yöntemleri. Uluslararası Türk ve Dünya Kültüründe Kahramanmaraş Sempozyumu. (18-20 Nisan) Kahramanmaraş.
- Millî Eğitim Bakanlığı MEGEP (2007). Kuyumculuk Teknolojisi, Takı Tasarımı-1, Ankara.
- Millî Eğitim Bakanlığı MEGEP (2008). Ayakkabı ve Saraciye Teknolojisi, Cüzdan Tasarımı, Ankara.
- Millî Eğitim Bakanlığı MEGEP (2006). Giyim Üretim Teknolojisi, Artistik Çizim, Ankara.