

# Temel Sanat Eđitimine Giriş

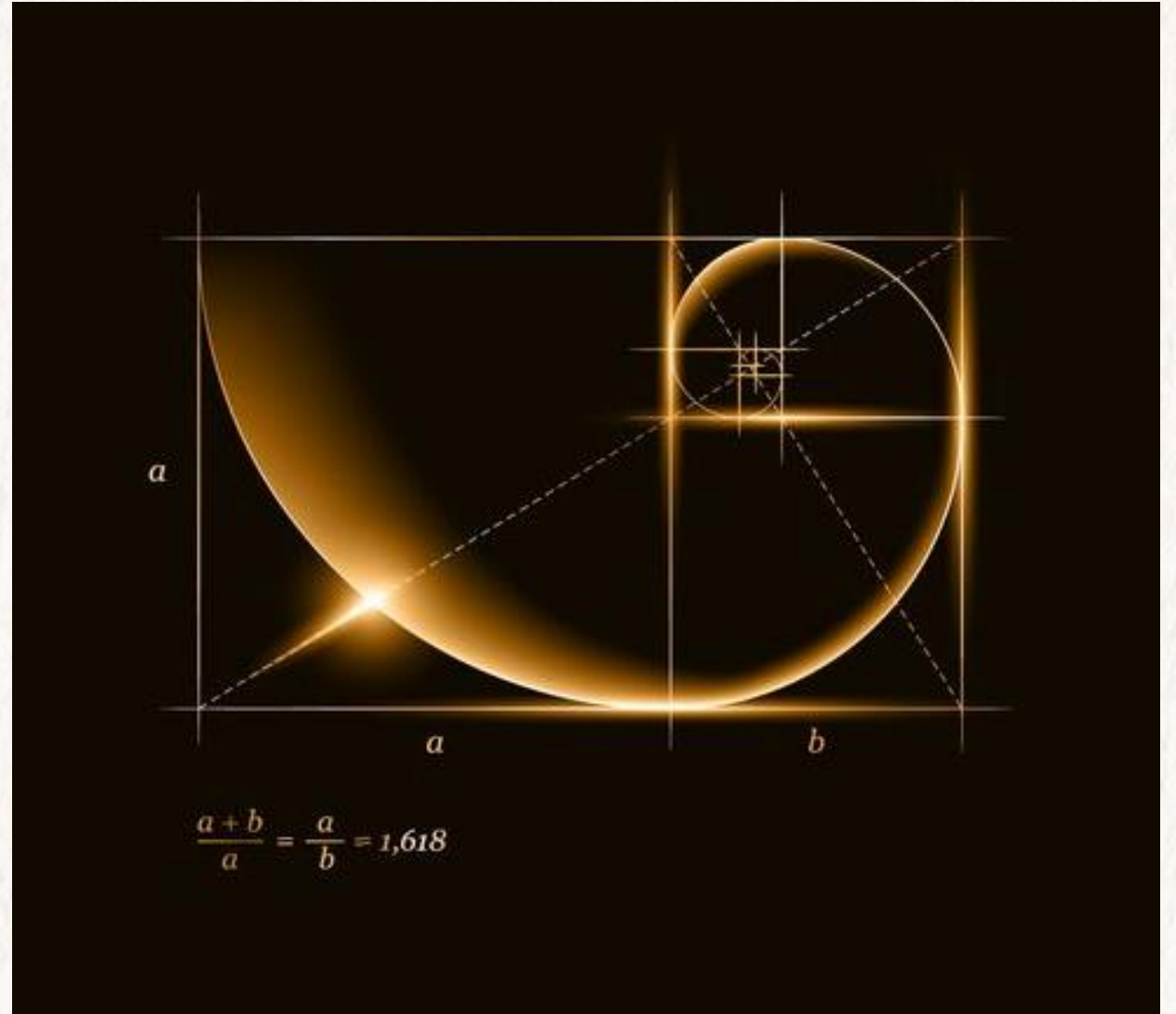
Öđr. Gör. Burcu Bozkurt

12.Hafta

# Oran

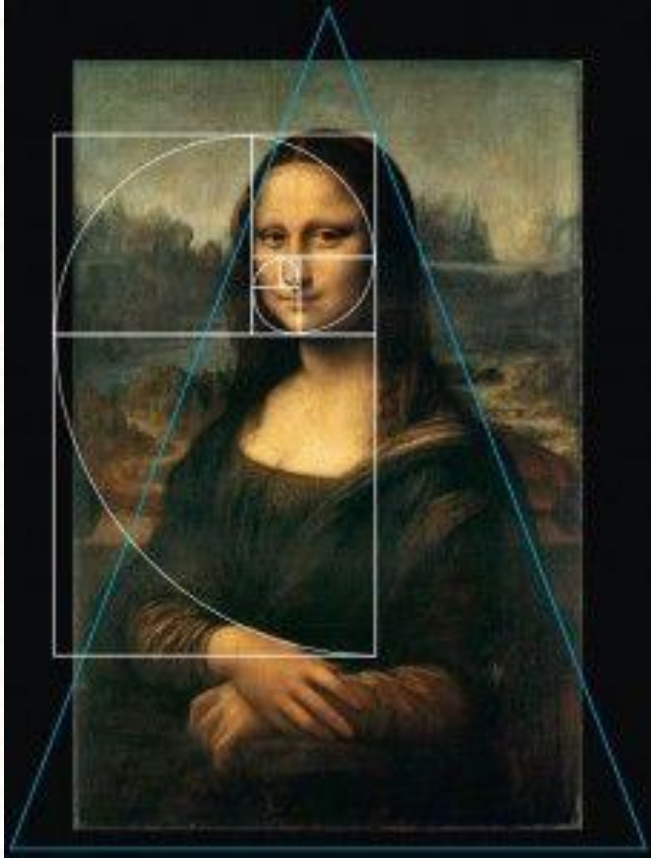
Görsel sanatlarda oran; «parçaların etki yönünden birbirlerini değerlendiren büyüklükleri» olarak ifade edilmektedir (TDK).

Kısaca; oranı iki büyüklük arasındaki karşılaştırma, orantıyı ise iki oran arasındaki karşılaştırma diyebiliriz.



Tasarımlarda oranı etkili kullanmanın amacı, güzelliği yakalamaktır.

# Oran Kavramı



- Oran karşılıklı ilişkidir.

(Oran, başka bir deyişle proporsiyon, parçalar arasında veya parçalarla bütün arasında karşılıklı ilişkiyi kapsar.)

- Oran, ölçü değerleri arasındaki bağlantılardır.
- Oran, ölçüler arasındaki uyumdur.

( Hem iki boyutlu hem üç boyutlu her parçanın bir ölçüsü vardır. Bu parçalar birbirleriyle görsel olarak ilişki içindedir.)

- Oran elemanların ilişkisidir.

(Elemanların birbiriyle ve/veya bütünüyle ilişkisidir.)

- Oran estetik ilişkidir.

# Oranın Özellikleri

- Oranda karşılaştırma söz konusudur.
- İnsan boyutu temel birimdir.
- İnsan psikolojisi boyuta duyarlıdır.
- Oran iki türdür.

(Oran, bir parçanın diğer parçalarla ve bütünle olan ilişkisidir.)

- Oran her görsel için geçerlidir.
- Tüm görsel öğeler oranda etkilidir.

# Oranın Görsel Fonksiyonları

- Oran tasarıma değer katar.
- Oran izleyiciyi duygusal yönden etkiler.
- Oran farklı algılar ortaya çıkarır.
- Oran vurguyu yönlendirir.
- Oran abartı yapabilir.
- Oran dengeyi kurar.
- Oran çeşitlilik oluşturur.
- Oran birlik oluşturur.
- Oran zıtlık oluşturur.
- Oran dikkat çekebilir.

# Oran Nasıl Oluřturulur?

- Oranlar dengeli olmalıdır.
- Olguların iliřkisi oranı oluřturur.
- Bir objenin byklğnn yalnız başına anlamı yoktur.



# Oran-Orantı Yöntemleri

## Noktaları Birleştirme Yöntemi

Çizim yapacağınız yüzeyi, modelinize uygun bir şekilde değişik alanlara bölebilirsiniz. Modelin değişik alanları arasındaki uzaklık ilişkilerini incelemenin, belki de en iyi yolu nokta birleştirme yöntemi kullanmaktır. Bunun için önce, modelin yapısını, konturlarını, uzaklıkları ve formları tanımlayacak, dik ve yatay referans noktaları bulmalısınız. Bu temel noktalardan geçen dikey ve yatay hayali çizgilerin yardımıyla modelin temel yapısını kağıda aktarabilirsiniz.

## Kareleme Yöntemi

Bu yöntemde kareli bölmeler ne kadar fazla olursa, yanlış yapma ihtimali o kadar azalır ve çizimde o kadar aslına yakın olur. Kareleme yöntemi, bir modelin oranlarına uygun büyütmenizi de sağlar. Baştan sıkıcı ve mekanik gibi gelse de temel düzenleme yöntemlerinden biridir.

Kareleme yöntemiyle çizim yaparken modelin, çoğunlukla bir fotoğrafı ya da ön eskizi üzerine, deseni kopyalamak amacıyla ızgara şeklinde karelere bölünür. Modelin üzerine çizdiğiniz bu karelerin aynısı, boş bir kağıtta tekrarlanır. Böylece kağıttaki her bir kare, kopyalanan görüntünün bir parçasına karşılık gelir.

# Oran-Orantı Yöntemleri

## Eşit Oranlar Bulmak

Modelin çeşitli parçaları arasına bağlantı kurabilmeyi öğrenmek için çok yararlı bir alıştırma da, değişik nesneler arasında eşit oranlar aramaktır. Bunun için kıyaslama yaparak saptamak gerekir.

Bir modelin karşısına geçtiğiniz saman onu kafanızda parçalara ayırarak değişik parçalar arasındaki oranların ilişkisini incelemeniz gerekir. Örneğin, herhangi bir parçanın diğerinin üçte biri olduğuna, ya da başkasının bir önceki parçanın iki katı olduğuna karar verebilirsiniz.

## Kalemle Ölçüm Almak

Oranları saptamak için çoğunlukla bir kurşun kalem, çubuk ya da cetvel kullanılabilir. Bunun için, kalemin dibinden tutarak göz hizasına kadar kaldırın, kolunuzu uzatın ve kalemi, modelde ölçmek istediğiniz parçanın önüne getirin. Kalemin açıkta kalan kısmı modeldeki ölçüye denk gelinceye kadar baş parmağınızı kalemin üzerinde aşağı yukarı oynatın. Bu ölçüyü kağıdınıza aktarın ve kalan oranları hesaplamak için kaleminizi kullanmaya devam edin. Uzunlukları sık sık birbiriyle karşılaştırın. Titizlikle ve dikkatle çalışın, oranları birbiriyle kıyaslayarak düzeltmeler yapın ve referans noktalarını saptayın. Dikey ölçülerle beraber yatay ölçüleri hesaplamayı unutmayın ve kolunuz ile model arasındaki uzaklığı hiç değiştirmeyin.



# Görsel ve Yazılı Kaynaklar

- ÖZSOY Vedat ve AYAYDIN Abdullah, (Ocak 2016). Görsel Tasarım Öge ve İlkeleri, (1.Basım). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Tüm Yönleriyle Çizim Sanatı, (2.Basım: Ocak 2009). İstanbul: Remzi Kitapevi
- <https://tr.pinterest.com/pin/635781672369706951/>
- <https://tr.pinterest.com/pin/446630488021966437/>
- <https://tr.pinterest.com/pin/436215913903215830/>