

Bu ünite de öncelikle illüstrasyonun kavramsal çerçevesi çizilerek tanımlaması yapılmış, önemi ve başka alanlarla çok disiplinli çalışmalar açısından önemine işaret edilmiştir. Ardından illüstrasyonun en önemli işlevlerinden olan kavramların görselleştirilmesi başlığı altında görüntü anlam ilişkisinin kurulması irdelenmiş, metinler ve fikirlerin de görselleştirilmesi kavramları açıklanarak temel yaklaşımlar sıralanmıştır. Daha sonra illüstrasyonun kullanıldığı temel alanlar sınıflandırılmış ve ünite sonunda farklı illüstrasyon tekniklerinin tanıtılmasına yer verilmiştir.

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

İllüstrasyonun Tanımı TDK sözlüğünde illüstrasyon sözcüğü resimleme olarak, resimleme sözcüğü ise "Kitap içindeki bir yazıyı açıklayan veya süsleyen resim" olarak tanımlanmıştır. Güncel literatürde hem resimleme hem de illüstrasyon olarak dile yerleşmiştir. İllüstrasyon sözcüğünün kökeni Latince aydınlatmak ve açıklığa kavuşturmak anlamlarındaki anlamlarındaki lustrare, lustro, illustro ve lucere sözcüklerine dayanır. İllüstrasyon, bir kavramı, bir düşünceyi ya da bir metni görselleştirirken açıklayan, anlaşılmasını kolaylaştıran bir betimleyicidir. Bu bölümde illüstrasyon, illüstratör, vinyet, resimli taslak, referans görsel, müelliflik, yön bilgi, ilham, hayal gücü ve gözlem gibi alanla ilişkili terimlerin tanımları yapılmıştır. İllüstrasyonun Önemi İllüstrasyon, yaratıcı endüstriler içinde pek çok farklı alanda kullanılan bir tasarım ve sanat disiplini dir. Eğitim seçeneklerinde grafik tasarım alanının altında konumlanmasına karşın, kendi başına ayrı bir disiplin olarak da ele alınabilecek kadar zengin ve geniş bir çalışma alanı olduğu söylenebilir. İllüstrasyonlar, problem çözme, karmaşık olanı açıklamaya yardımcı olma, bilgilendirme, eğitme gibi teknik işlevlerinin yanı sıra süsleme, öyküleme, şaşırtma, büyüleme ve etkileme gibi sanatsal ve estetik amaçlara da hizmet eder. Hangi amaçla olursa olsun, illüstrasyon geçmişten günümüze etkin bir yorumlama, betimleme ve iletişim aracı olarak belirginleşmektedir. İllüstrasyonun Kısa Tarihi İllüstrasyon üzerine çalışan araştırmacıların çoğu illüstrasyonun geçmişini mağara duvarı resimlerine dayandırmaktadır. Tarih boyunca bilgiyi görselleştiren ya da yüzeyleri süsleyen illüstrasyon, bugün bildiğimiz işlevine ancak Endüstri Devrimi ile birlikte ulaşmıştır. Sonraki dönemlerde illüstrasyonun toplum yaşantısına etkileri ve reklam için kullanımı da editoryal kullanımı kadar etkili olmuştur. Günümüzde illüstrasyon, fotoğrafın dile getiremediği yorumsal yaklaşımlar, kavramsal ifade biçimleri, çeşitli bilim alanlarının bilgi görselleştirilmeleri, editoryal alanlar veya kişisel, sanatsal amaçlar için kullanılmaktadır.

KAVRAMLARIN GÖRSELLEŞTİRİLMESİ

Bu bölümde illüstrasyonda fikir yürütme ve hazırlık süreçleri ile ilgili yöntemler ele alınmıştır. Zihin Haritası: Zihin haritaları bağlantılara arası hiyerarşi ve organizasyonu tasarlamak için kullanılır. Karmaşık bilgi yığınlarını sınıflandırmak, düşünce süreçlerini yönetmek ve kavramları birbiriyle ilişkilendirme konusunda etkili bir yöntemdir. Pek çok farklı disiplinde de kullanılan zihin haritaları, tasarım disiplinlerinde de düşünce süreçlerini yönetmede işlevseldir. Duygu Durum Panosu: Bu panolar, ilham içindir. İlham, araştırma ve veri toplamayla ulaşılabilen rasyonel bir süreçtir. Belirli bir kavram ya da çeşitli anahtar kelimeler kullanılarak kaynak ve referans derlemeleri için kullanılır. Karalama: Bir düşünce akışı kaydı ve betimlemesi olan karalamalar, belirli bir yönergeyle oluşturulan eskizlerden farklıdır. Gelişigüzel görünen karalamalar, aslında algı-düşünce-yaratıcılık süreçlerinin derinleşmesine yardımcı olmaktadır. Serbest çağrışım pratiği kazandıran karalamalar, o anda var olan bir yön bilgi oluşturabilecektir. Bu nedenle karalamanın günlük bir egzersiz olması önerilmektedir. Eskiz Defteri: Eskiz, karalamanın aksine belirli bir yön bilgi doğrultusunda yapılan basit ve açık bir çalışma sürecidir. Belirli bir yön bilginin olmadığı zamanlarda "gözlem" en önemli motivasyonu sağlamaktadır. Eskiz, belirli bir yön bilgi doğrultusunda yapıyorsa basit ve açık olmalıdır. fikirleri ve kavramları kayıt altına almak, önceden görülemeyen bazı bağlantıları da kurmaya ve görünür hale getirmeye neden olacaktır. Bu da sonunda tasarım sürecinin kazanımı olarak öne çıkacaktır.

İLLÜSTRASYON ALANLARI

Pek çok farklı illüstrasyon alanı olmakla birlikte bu alanlar editoryal ve kavramsal illüstrasyon olmak üzere iki temel kategoride incelenebilir. Editoryal İllüstrasyon: Editoryal illüstrasyon, daha çok basın-yayın alanlarında kullanılan illüstrasyonları kapsar. Ancak bunların dışında bilginin iletilmesinde kullanılan, belirli bir yönlendirme ve metin ışığında başka alanlar da editoryal illüstrasyona dahil edilebilir. Dergi, gazete gibi süreli yayınlar kadar bilimsel illüstrasyon ve kitap resimleme de bu alanda değerlendirilebilir Kavramsal İllüstrasyon: Kavramsal illüstrasyon da yine belirli bir fikirden ya da yön bilgiden yola çıkar ama illüstratörün daha özgür ve kişisel olabildiği bir alandır. Kent

illüstrasyonları, illüstrasyonları, örüntü illüstrasyonları ve video oyunları-film sektörü illüstrasyonları bu başlık altında ele alınabilir.

İLLÜSTRASYON TEKNİKLERİ

İllüstrasyon alanındaki teknikler, oldukça farklı ve çeşitlilik sunan bir yelpazeyi ifade etmektedir. Hangi tekniğin kullanılacağına karar vermek, illüstrasyonun konusu veya kullanılacağı mecra kadar, illüstratörün tercihi ve tarzına göre de şekillenebilmektedir. Bir illüstratör, belirli tekniklerde uzmanlaşarak kendine görsel bir stil oluşturabilir. Diğer yandan bir başka illüstratör, verilen yön bilgi ve konunun/kavramın gerektirdiklerine göre bir teknik kullanmak durumunda kalabilir. Sözelimi teknik doğruluk ve gerçekçi yaklaşım gerektiren bir konu için sanatsal ifadeden öte betimlemenin gerçekçiliği daha önemli olacaktır. Böyle bir konu için kolaj ve hazır nesne kullanımını pek uygun olmayacaktır. Ancak yorum serbestisi olan, betimlemelerde daha özgür olunabilecek sanatsal yönü daha ağır basan çalışmalarda da gerçekçi etki yaratabilen teknikler yetersiz etki sağlayacaktır. Bu nedenle illüstrasyon teknikleri, işe ve yön bilgiye göre değişebilir. Geleneksel Teknikler: Bu başlık altında karakalem, tarama, suluboya, ekolin, aquarel, guaj, akrilik, yağlıboya, pastel, renkli kuru boya, grafik baskı, marker teknikleri örneklenmiştir. Dijital Teknikler: Bu başlık altında vektör tabanlı programlar, piksel tabanlı programlar, üç boyutlu programlar ve dijital kolaj yöntemleri ele alınmıştır. Deneysel Teknikler: Bu başlık altında deneysel teknikler arasında kolaj, kağıt kesme sanatı, üç boyutlu malzemeler, buluntu nesnelere, işleme, nakış ve nakış teknikleri açıklanmıştır.

İLLÜSTRASYON TEKNİKLERİ

İllüstrasyon teknikleri kullanılan malzemeye göre tanımlanmaktadır. Bunlar geleneksel resim sanatında kullanılan kuru boya, sulu boya, yağlı boya, mürekkep, guaj, akrilik gibi araç ve gereçlerdir. Bununla birlikte yine resim sanatında kullanılan kolaj uygulamaları, ağaç baskı, metal baskı, taş baskı ve dijital uygulama teknikleri de illüstrasyon alanında kullanılmaktadır. Malzeme ve teknik uygulama sanatçının tasarımına göre değişiklik gösterebilir. Buna bağlı olarak malzeme seçimi ve kullanımı birçok teknikle birleştirilebilir. Bu durum illüstrasyon uygulamalarında malzeme ve teknik seçiminin sadece tasarımı görselleştirmek için değil daha farklı ve yaratıcı sonuçlara ulaşmak için sanatçının da bu yönde tasarımını belirlemesine katkı sunmaktadır. Geleneksel Boyama Teknikleri Geleneksel boyama teknikleri genel olarak resim sanatında kullanılan uygulamaları içermektedir. Resim sanatının ilerleyişine paralel olarak gelişen bu malzeme ve uygulama teknikler; kara kalem (füzen), kurşun kalem, kuru boya, sulu boya, pastel boya, guaj boya, akrilik boya, mürekkep boya ve püskürtme boya şeklinde sıralanabilir. İllüstrasyonlarda resimler gibi görselleştirme biçimidir. Ancak resimlerden ayrı olarak metinleri açıklamaya yarayan bir uygulama yöntemidir. Bu anlamda işleniş biçiminde ayrılsa da resimde kullanılan teknikler illüstrasyon alanında da kullanılır. Bu süreçte malzemelerin kalitesi iyi sonuç elde edebilmek için önemlidir. Kâğıt türü, gramajı, fırça ve boya malzemeleri bunların en önemlisidir. Orijinal çalışma sürecinde malzemenin kalınlığı, kaliteli oluşu ve çalışmanın alanına uygunluğuna dikkat edilmelidir. Kara kalem (füzen) tekniği Yakılarak kömür haline getirilmiş söğüt ya da asma dallardan üretilen çok yönlü bir çizim malzemesidir. Karalama çizimler tasarımcılar için son derece önemlidir. Kurşun kalem tekniği Kâğıt üzerine yazı veya çizim için kullanılan, yazıcı kısmı çoğunlukla kil ya da grafitten üretilen kalemdir. Genellikle eskiz çizimleri için kullanılır. Kurşunkalem ve kuru boyalar yapıları gereği benzer dokular içerir. Bu yüzden çizim ve uygulama aşamasında birbirlerine yakın araçlardan faydalanılır. Kuru boya kullanımında kurşun kalemde olduğu gibi açık tonlamalarla çizime başlanarak bir rengin ara tonları veya zıt tonları kullanılır. Bu tekniğin uygulanması farklı renk tonlarını bir arada barındırdığından çizimler dinamik ve yoğun etkiler kazanacaktır. Kâğıt kullanımında çizimler ayrıntı içeriyorsa daha çok düz yüzeyli veya ince grenli kağıtlar tercih edilmelidir. Kuru boyalar illüstrasyon yaparken sıkça tercih edilen araçlardan birisidir. Kuru boya tekniği Kuru boyalar, kalem olarak veya kutularda satılmaktadır. Günümüzde suda eriyebilen türleri de geliştirilmiştir. Bunlar marker, anilin boya ve mürekkeple birlikte kullanılabilir. Pastel boya tekniği Pasteller, kitre zıncı veya metil selüloz gibi az miktarda su bazlı bir bağlayıcı ile karıştırılmış ince öğütülmüş pigmentlerden yapılmış yumuşak, bükülebilir boya kalemleridir. Pastel boyalar sıklıkla boyama aracı olarak bilinse de kimi yerlerde çizim aracı olarak kullanılır. Ayrıca bazı sanatçılar ve illüstratörler tarafından kolaj çalışmalarında ve çocuk kitaplarında sıkça tercih edilen eğlenceli bir tür boya araç gereçidir. Sulu boya tekniği Su ve boyanın karışımından elde edilir. Günlük yaşamda birçok kişi tarafından kullanılsa da kullanımı teknik bilgi gerektiren zorlayıcı bir boyama türüdür. Suluboya tekniği iki şekilde gerçekleşir. Bunlar kuru boyama ve sulu boyama yöntemleridir. Kuru boyama da renk tonları açıktan koyuya doğru sürülüp renk katmanlarının kuruması beklenir ve aşama aşama gelişir. Akrilik boya tekniği Akrilik boya hızlı kuruyabilen akışkan kıvama sahip bir boyadır. Bu yüzden boyanın kullanımında fırça uçlarının çok bekletilmeden yıkanması gerekir. Guaj boya tekniği Hem kâğıda hem tuvale kullanılabilen, akışkan ve kuruyabilen bir boyadır. Eskiden bu yana akademide veya güzel sanatlar liselerinde renk bilgisinin temellerinin atılmasında sıkça kullanılmaktadır. Guaj boya kullanımında diğer boyama tekniklerinde olduğu gibi birtakım bilgiye sahip olunması önemlidir. Kullanıma başlarken öncelikli olarak boyalar bir palete sıkılır. Boyayı inceltmek için su kullanılır. Aynı zamanda renklerin açık tonlarını elde etmek için fırça ucuna beyaz boya sürülebilir. Hatalı bir boyama tekniğinde resmin üzerinde su damlatılarak bir süngerle boya emilir. Mürekkep boya (lavi) tekniği Lavi, sulandırılmış tek rengin tonlarıyla elde edilen resmi boyamadır. Püskürtme boya Püskürtme tekniği illüstrasyon çalışmalarında ve fotoğraf rötuşlamalarında yararlanılan tabance ve iğne uçlarıyla uygulanan boyama tekniğidir. Kullanımı yoğun dikkat ve titizlik gerektirir. Dijital Boyama Tekniği Günümüzde geleneksel yöntemler her ne kadar varlığını sürdürüyor olsa da artık teknolojik yazılımlı uygulamalar çağın gerekliliği haline dönüşmüştür. Geliştirilen yazılımlar, çizim ve tasarım ürünlerinin kullanımında gerçeğe yakın etkilerin elde edilerek hızlı sonuçlar alınması, malzeme araç gereçlerinden tasarruf edilmesi ve bir tasarım ürününün birçok alternatifle karşılaştırılması gibi olanakların oluşturulmasını sağlayan bir uygulama alanı yaratmıştır.

Öyle ki artık dijital ortamda sulu boya etkisi verebilen Airbus'lar (firçalar) geliştirilmiştir. Dijital uygulamalar geleneksel yöntemlerde olduğu gibi illüstrasyon yapabilmenin bir başka yoludur. Bu yöneme göre uygun yazılımlarla hazırlanan programlar geliştirilmiştir. Bunlar sanatçıların sıklıkla kullandığı Illustrator, Photoshop, Corel Draw, Autodesk Sketch Book, AutoCad, 3DS Max gibi programlardır. Bu programlardan bazıları fotoğraflar için uygun yazılıma sahipken bazıları da baskı formatları için uygundur. Bitmap görüntüler daha çok fotoğraf ve kitap resimlemeleri gibi küçük boyutlardaki çalışmalar için uygunken vektör tabanlı görüntüler ise büyük boyutta hazırlanması gereken çalışmalar için uygundur. Bitmap tabanlı görüntü işleme tekniği Bilgisayar grafiğinin en temel birimi piksellerdir ve bilgisayardaki görüntü çok sayıda pikselin bir araya gelerek dizilmesinden oluşmaktadır. Bu teknik pixellerden oluşur. Görüntü kaybı yaşanabilir. Vektör tabanlı görüntü işleme tekniği İfadelerle oluşturulan ve en önemlisi detay kaybetmeden herhangi bir boyuta yeniden ölçeklendirilebilen grafik türüdür. Çiziminize istediğiniz ölçüde yaklaşın, hiçbir şekilde bozulma ve pixelleşme göremezsiniz.

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Moda İllüstrasyonunun Tanımı: Moda illüstrasyonu, moda tasarımı için üretilen ve giyimin genel görünüşünü, duygusunu, sanatsal bir ifade biçimiyle görselleştiren bir görsel iletişim ürünüdür. Moda İllüstrasyonu İle İlişkili Alanlar: Moda illüstrasyonu yalnızca giysiyi değil, aynı zamanda saç, makyaj, aksesuar gibi tamamlayıcı öğeleri de betimlemektedir. Hatta çoğu zaman beden dili ve duruş da bu anlatıma destek vermektedir. Alanla İlgili Terimler: Bu bölümde alanla ilgili bazı terimler açıklanmıştır: Moda Tasarımcısı: Hazır giyim veya kişiye yönelik kullanıma yönelik tasarımları belirli bir konseptten yola çıkarak model ve koleksiyon tasarlayan kişidir. Stilist: Giysi modellerini tasarlayan, tasarıma uygun olan kumaş, düğme, iplik gibi dikiş öğelerini seçen ve malzemeleri bir araya getiren kişidir. Moda İllüstratörü: Moda tasarımcısının verdiği yön bilgi ve çizdiği çerçeve içerisinde modellerle ilgili sanatsal ve serbest çizimleri gerçekleştiren kişidir. Modelist: Moda tasarımcısının tasarımlarını, detaylarıyla modele aktaran kişidir. Operatör Modelist: Operatör modelist bilgisayarda bazı kalıp programlarını kullanarak dijital olarak kalıp oluşturan kişidir. Teknik Çizim: Belirli bir konunun çizilmesi için ihtiyaç duyulan görsel kaynaklardır. Kalıp: Üretilecek giysinin üç boyuta uyarlanması için hazırlanan iki boyutlu bir formudur. Serileme: Üretilecek giysinin, tüm kontrolleri yapılmış olan baz kalıba göre diğer bedenleri oluşturma işlemidir.

MODA İLLÜSTRASYONUNUN TARİHÇESİ

Endüstri Devrimi Öncesi: Avrupa’da moda illüstrasyonu, modayla birlikte gelişmiştir; özellikle Fransız Devrimi’ni takiben halk ve asiller arasındaki keskin ayrımlar erimeye başlamış ve moda 1800’lerin sonlarında moda ve moda illüstrasyonu yükselişini yaşamıştır. Fransız Devrimine kadar keskin bir sınıf ayrımı ile yaşamış olan halk, asillerin kültür mirasına ortak olurken, giyim tarzlarını da taklit etmeye başlamışlardır. , Anadolu topraklarında giyim kültürünün takip edilebileceği tarihsel belge türlerinden biri de Osmanlı minyatürleri olarak öne çıkmaktadır. Mahir, bu tür dönemsel betimlemelere 1498’de hazırlanan Hamse-i Hüsrev Dehlevi (kadın giyim ve başlıkları), I. Ahmed Albümü (1610 civarı) ve Levni’nin 1710-1720 arasında ürettiği bir seri minyatürü örnek vermektedir (MAHİR, 2004). Örneklenen bu eserlerin hepsinde gerek saray gerekse halktan insanların giyimleri ve aksesuarları ile ilgili betimlemelere ulaşılabilmektedir. Kıyafetname olarak da anılan bu albümler, Osmanlı’nın kendine has giyim kültürünü detaylarıyla yansıtan önemli kaynaklar olarak anılmaktadır (Koca ve Koç, 2014). Moda Dergilerinin Yükselişi: Moda trendleri, toplumsal ve ekonomik olaylara göre değişim göstermiştir. Moda dergilerinin en önemli işlevlerinden biri, okurlara kendi giyimlerini oluşturacak temel dikiş / model bilgilerini vermenin yanı sıra moda trendlerinin illüstrasyonlar aracılığı ile görsel bir iletişim aracı olarak hafızaya aktarılması olmuştur. Moda dergilerinin ilk örnekleri İngiltere’de basılmıştır. İngiltere’de Gallery of Fashion (1794-1803), Records of Fashion and Court, Elegance (1807-1809), Gallery of Fashion (1794-1803) ve The World of Fashion and Continental Feuilletons, Amerika’da Harper’s Bazaar (1867), Vanity Fair, Vogue, Vogue İngiltere ve Fransa Edisyonları, Art, Goût, Beaute’, L’art et la Mode, Osmanlı’da Hanımlara Mahsus Gazete (1824), Mahasin (1908), Biçki-Dikiş Yurdu (1916), İnci Dergisi (1919) ve Cumhuriyet dönemine gelindiğinde Süs (1923-24) dergisi ve bu dergilerde çizen moda illüstratörlerinin çalışmaları incelenmiştir. Modanın kendisinin ikonlaşması Gibson Kızı üzerinden örneklenmiştir. Modacıların Koleksiyonları: Moda evleri ve modacılar moda illüstrasyonunu koleksiyon hazırlarken kullanmaya devam etmişlerdir. Chanél, Lanven, Dior, Hermes, Nina Ricci, Karl Lagerfeld gibi modacıların ve onlar için çizen Pierre Mourgue, Marjorie Field, Benigni, Pollard, Mary Quant gibi çizerler, moda tarihi içerisinde değerlendirilmiştir. Çağdaş Moda İllüstrasyonları: Seri üretim arttıkça ve illüstrasyona ve illüstratif stile olan talep, son 20 yılda daha da artmıştır. Moda illüstrasyonunun 21. Yüzyılın başlarında da tam 100 yıl öncesinde olduğu gibi yükselişte olduğu dikkati çekmektedir. Dijital görselleştirme teknikleri ve fırsatları, bu iş alanını olumlu yönde etkilemektedir. YÖNTEMLER Moda illüstrasyonlarında giysinin üzerinde çizileceği bedeni doğru yansıtmak çok önemlidir. Bunun için öncelikle insan anatomisinin öğrenilmesi gereklidir. Bunun için en önemli konu canlı modelden çizim yapmak olacaktır. Modelden çizimde gözlem gelişir, bedenin yapısı, kıvrımları, boşluk ve doluluğu, kendi içindeki oran orantısı kavranır. Ölçü ve Oranlar: İnsan bedenini çizerken, gözlemlerden elde edilen bilgilerle belirli bir ölçü ve orantı sistemi kurulmuştur. Ölçü dizgesi yedili, sekizli, hatta moda illüstrasyonunda dokuzlu, onlu olabilir; önemli olan kendi içindeki orantısının değişmemesidir. Bu oran orantı sistemine kanon denir. Antik Grekçe kanon “yasa, ölçü, ölçüt, kural” anlamındadır ve insan

bedeninin boyutları ve oran orantısıyla ilgilenir. Kanon: Sanatta ilk kanon çalışmasını yapan Dürer de sekizlik orantı kanonunu kullanmıştır. Genellikle yedili veya sekizli orantı kanonu kullanılır. İnsan boyları ve beden tipleri çok farklı olduğundan, bu aralık standart kabul edilmektedir. Örneğin sekizli orantı kanonu kullanıldığında, 1/8'lik birim kafa boyu olarak kabul edilir. Bu durumda bir insanın boyu sekiz birim yani sekiz kafa uzunluğundadır, yani kafa bir birim olarak kullanılır. Birinci birim kafadır, ikinci birim çenenin bitiminden göğüs ucuna kadar, üçüncü birim göğüs ucundan bele kadar, dördüncü birim belden kalça arasına kadar, beşinci birim kalçadan bacağın üst kısmının yarısına kadar, altıncı birim bacağın üst orta kısmından dize kadar, yedinci birim dizden baldıra kadar ve sekizinci birim ise topuğa kadardır. Aks: Aks, eksen demektir. Bir biçimi paralel bölümlere ayıran çizgi anlamındadır. İnsan bedeninde de akslar vardır. Moda illüstrasyonunda da figürün kendi içindeki dengesi açısından önemsenen bir ögedir Kanon ve aksların bir arada uyumlu bir şekilde kullanımı ile dengeli ve dinamik bir silüet oluşturmak mümkün olacaktır. Silüetler: Moda alanında ise silüet terimi, moda illüstrasyonunda çizilen figürleri tanımlamaktadır. Stiliz edilmiş estetik görüntüye silüet denir ve moda illüstrasyonunun temelidir. Yaratılmak istenen etkiye göre uygun bir hareketle birlikte çizilmektedir. İyi bir silüet, giysinin özelliklerini vurgularken, moda tasarımcısının yatarmak istediği etkiyi yaratmaya, izleyicide oluşması istenen duyguyu oluşturmaya katkı yapar.

MODA DERGİLERİ VE KAPAK İLLÜSTRASYONLARI

Moda dergileri zengin görsel içerikleri ile günün moda eğilimlerini okuyucuda tanıtan ve firmaların tanıtımlarını içeren dergiler olarak göze çarpmaktadır. Moda dergilerinin kapaklarında ve içeriklerinde İkinci Dünya Savaşı'na kadar moda illüstrasyonuna sıklıkla yer verildiği görülmektedir.

MODA MEDYASININ TARİHİNE BİR BAKIŞ

İlk moda medyası araçları 17. yüzyılın başlarında Paris'teki butiklerden Avrupa'nın çeşitli yerlerine gönderilen moda bebekleri olmuştur. Moda bebeklerinin yerini 1850'li yıllarda elle işlenen ve renklendirilen moda levhaları almıştır. Moda bebekleri ve moda levhaları Fransız kültürünün ve Paris modasının Avrupa'da yaygınlaşmasında son derece etkili olmuş, Fransa'nın kültürel propaganda aracı olarak hizmet görmüşlerdir. 19. yüzyılda moda dergiciliği yaygınlaşmıştır. 19. Yüzyılda Ortaya Çıkan Sosyal, Teknolojik ve Sanatsal Gelişmeler 19. yüzyıl toplumda büyük değişimlerin yaşandığı bir yüzyıldır. Günümüzde de etkilerini gösteren pek çok sosyal teknolojik, sanatsal, sosyal ve sanatsal gelişme bu yüzyılda yaşanmıştır. Sosyolojik bakımdan 19. yüzyılda yaşanan en önemli değişimlerden biri hızlı kentleşmedir. Günümüz büyük pasajlarının, diğer bir deyişle alışveriş merkezlerinin atası olarak bilinen ilk pasaj olan Le Bon Marché 1852 yılında Paris'te bir tekstil mağazası olarak açılmıştır. Ticaretin gelişmesiyle varıllığını ve itibarını miras yoluyla edinen aristokrasi yerini yükselen burjuvaziye bırakmıştır. Moda Dergiciliğinin Gelişimi Moda bebekleri ve moda levhaları Fransa'nın bir kültürel propoganda aracı olarak işlev görmüştür. Günün yaygın giyim tarzları hakkında yazılar içeren ilk kadın dergisi Le Mercure Galant 1672 yılında yayın hayatına başlamıştır. Moda dergisi olarak anılan ilk yayın ise 1785 yılında yayınlanmaya başlayan Le Cabinet des Modes isimli dergidir. Bu dergi, yayın hayatı boyunca son derece başarılı olmuş ve moda dergiciliğinin standartlarını belirlemiştir. Almanya, İngiltere ve İtalya gibi ülkelerde de aynı dönemde benzer yayınlara rastlanmaktadır. 1804-1814 yılları arasında hüküm süren Napolyon Bonapart moda bebeklerinin casusluk aracı olarak kullanılabilmesi gerekçesiyle bebeklerin kullanımını yasaklayınca moda dergiciliği gelişme göstermiş, 1908 yılları arasında Fransa'da 180 adet yeni moda dergisi yayın hayatına başlamıştır. Moda dergilerine Oscar Wilde, Alexandre Dumas, Honoré de Balzac gibi dönemin popüler yazarları da katkıda bulunmuştur. Moda levhaları 19. yüzyıl başlarında matbaacılık teknolojisi elvermediğinden dolayı dergilerin iç kısmına renkli baskı yapmak epey zorlu bir iş olduğundan moda illüstrasyonları dergilerin yanında okuyuculara ahşap ya da bakır levhalar üzerine işlenmiş olarak verilmektedir. Bu levhalar o dönemde popüler bir sanat biçimi olarak kabul edilmiştir.

MODA DERGİLERİNİN KAPAKLARINDA MODA İLLÜSTRASYONU: VOGUE DERGİSİ

Vogue dergisi 17 Aralık 1892 yılında Arthur Balwin Turnure tarafından çıkarılan sosyal hayata yönelik haftalık bir gazete olarak yayın hayatına başlamış, zamanla sektörünün lideri haline gelmiştir. Vogue dergisinin ilk yıllarında kapaklarında gerçekçi tasvirlerle sosyete kadınları gündelik etkinliklerini gerçekleştirirken resmedilmiştir. 1906 yılında Condé Nast'ın derginin başına geçmesiyle beraber Vogue büyük değişimler geçirmiştir. Dergi kapaklarında illüstrasyon kullanımını artmış, usta sanatçılarla kapakları resimlemeleri için anlaşmalar yapılmıştır. Kapakta zariflik ve tarafsızlık sembolü olarak tavus kuşu kullanılmaya başlamıştır. Ayrıca derginin ilk anda göze çarpması için büyük "V" harfi kapakta vurgulu bir biçimde kullanılmıştır. 1910'lu yıllar moda illüstrasyonlarının sadeleştiği, erken dönem Art Deco dönemi olarak kabul edilmektedir. Bu dönemin öne çıkan çizerleri arasında Helen Dryden ve George Wolfe Plank yer almaktadır. 1920'lerde Art Deco estetiği hakim estetik haline almıştır. Georges Lepape ve Eduardo Garcia Benito bu dönemin önde gelen çizerlerindedir. 1930'lu yıllarda renkli fotoğrafın dergilerde kullanılmaya başlamasıyla moda illüstrasyonları gerçekçi bir tarz almıştır. 1940'lı yıllarda dergi kapaklarında illüstrasyon kullanımını giderek azalmış ve sonrasında yerini moda fotoğrafına bırakmıştır.

SANAYİ DEVRİMİ İLE GELİŞEN MODA VE İLLÜSTRASYON ALANI

Resimleme tekniği olarak tanımlanabilen illüstrasyon; birçok alanda olduğu gibi moda tasarımı alanında da varlık göstermiştir. Moda illüstrasyonu; Sanayi Devrimi sonrasında “moda”nın bir alan olarak belirmeye başladığı bir dönemde başlamış ve moda tasarımcısı için başvurulan anlatım araçlarından birisi olmuştur. Fotoğrafın icadı ve teknolojik gelişimine rağmen yerini korumuş, 1980’li yıllara kadar geleneksel tekniklerle devam etmiştir. Dijital teknolojinin gelişmeye başladığı dönemde, bilgisayar programları aracılığıyla oluşturulan moda illüstrasyonları alana zenginlik ve çeşitlilik kazandırmıştır. Modern tasarıma geçilen süreçte diğer alanlar gibi, geniş bakış açısıyla tekstil tasarımının da sınırları genişlemiş ve tasarımcılar, tasarladıkları nesnelere çok yönlü yaklaşımlarda bulunmaya başlamıştır. Tasarımları diğer uzmanlık alanlarının ortaklığıyla da değerlendirmeyi öğrenmiş yeni, farklı, yaratıcı, sorgulayıcı bakış açısına ulaşmışlardır. Makineleşme ile hızlı gelişen ve değişen dünyada, insanın gerçekliğe dair algıları değişmiştir. Toplumsal yapıda meydana gelen değişimler ve dönüşümler, 19. yüzyılda yaşanan sanatsal değişimlerin başlıca nedeni olarak görülmektedir. İngiltere’de, endüstrileşmenin yarattığı hızlı değişim ve makineleşme sonucunda zanaatın yok oluşunu ve sanayileşmenin toplumsal sonuçlarını sorgulamaya başlayan bir grup oluşmaya başlamıştır. Arts and Crafts Hareketi 1880’lerde ortaya çıkmış sosyo-ekonomik kökenli ve tasarım tarihi açısından önemli bir harekettir. Yazar ve sanat eleştirmeni John Ruskin (1819-1900), üretimin ve makineleşmenin geleneksel zanaatçılığı ve el işçiliğini yok ettiğini savunarak her türlü eşyaya kişiliğini kaybettiğini ileri sürmüştür. Paul Poiret (1879-1944) de Arts and Craft hareketinden etkilenen tasarımcılardanır. 1911’de kendi atölyesi olan Atelier Martine’i açmıştır Parisli tasarımcı, kadınları korseli yapay görünümünden sutyenin desteklediği doğal görünüme geçirmiştir. Doğu’nun 1001 Gece Masalları’nın çevirisinin yayınlaması ile 1909’da Paris’e gelen Rus Balesi “Bellets Russes”ın kostümlerinden etkilenen Poiret’nin tasarımları, egzotik ve oryantalist çizgiler içermektedir. 1904-1905 yıllarında yaşanan Rus-Japon savaşı sırasında Japonya’nın kültürel etkisi Japonizm olarak tasarımlara yansımıştır. Dönemin sanat, tasarım ve edebiyatını hem oryantalizm hem de Japonizm büyük ölçüde etkilemiştir. İllüstrasyon Nedir? 13. yüzyılda ‘parıltı’ (dikkat çeken) anlamına gelen illüstrasyon sözcüğü, 15. yüzyılın başında ‘belirti, gösterge’ olarak tanımlanmaktadır. Eski Fransızcada; ‘görünüm’, Latince; ‘ışılıtlı sunum’, edebi yazı dilinde ‘aydınlatmak’, ‘açıklığa kavuşturmak, açıklamak, sunmak’, günümüz İngilizcesinde de ‘örnekleme’ anlamına gelmektedir. Bir fikri görselleştirip sunmak için iyi bir araç olan resimleme (illüstrasyon), Latince ‘Lustrare’ kökünden gelmektedir ve o fikri anlaşılır yapmaktır. İllüstrasyon aynı zamanda metnin veya konunun içinde yer alan çizimlere verilen isimdir. Asıl amacı bir fikri daha etkili ve verimli açıklamak, aydınlatmaktır (Gikony, 1991, s. 23). İllüstrasyonun Türkçeye karşılık gelen anlamı ‘resimleme’ ya da ‘çizim’dir. Resimleme; konunun açıklanması ve yorumlanması amacıyla yapılır. Moda İllüstrasyonları Moda illüstrasyonlarının tarihi, Avrupa’nın 16. Yüzyılda dünyayı sömürgeleştirmeye başlamasıyla paralel gelişmiştir. Batılıların, kendilerinden farklı ve uzak toplumların yaşamları ve giyimlerine karşı merakları, gravür tekniğiyle yapılmış resimlerin olduğu kostüm kitaplarının üretilmesini getirmiştir. 18. Yüzyılın sonlarına doğru, yalnızca modayı konu alan, moda illüstrasyonlarının olduğu süreli yayınlar yayımlanmaya başlanmıştır. 19. Yüzyılda moda dergilerinin yayımlanmaya başlanması ile moda illüstrasyonları büyük önem kazanmıştır. 20. Yüzyılın başında, moda dergilerindeki moda illüstrasyonları, Batı toplumlarına, moda olan giysileri ve moda kültürünü yaymak için etkili olarak kullanılmıştır. TARİHÇE İllüstrasyon fikrinin ilk olarak soylu ailelerin, kendilerini resmettirerek kalıcı hale getirme isteğinden çıktığı söylenebilir. Bu resimlere bakıldığında, dönemin giyim anlayışının, kıyafetlerde kullanılan kumaşın, malzemenin, dikimde kullanılan teknik ve biçimin oldukça gerçekçi bir biçimde ifade edildiği görülür. Tabi ki bu resimler ait olduğu dönemin giyim anlayışının yansıtıldığı önemli birer belge niteliği taşımaktadırlar. Avrupa’da başta Paul Poiret olmak üzere Jacques Doucet, Doeuillet, Fortuny, Paquin gibi birçok tasarımcı moda eğilimlerinin oluşmasını sağlayarak, dönemin moda dergilerinde varlık göstermişlerdir. Moda tasarımcıları genellikle tasarımlarını illüstratörlere çizdirerek, okuyuculara tasarımlarını bu şekilde betimlemiş ve ipuçları vermiştir. Moda İllüstratörleri: 1900’ler 1900’lü yıllar itibari ile moda çizimlerinde büyük gelişmeler görülmeye başlanmıştır. Modanın sanat ile birlikte anılmasına sebep olan Paul Poiret’in daha 1913 yılında “Ben bir sanatçuyum, giysi üreticisi değil.” diyerek, tasarımlarını illüstratörlere çizdirmesi, belirgin örneklerdendir. Geçmişin moda illüstratörlerinin günümüz sanatçıları kadar ünlü olduğunu söylemek mümkündür. Önde

gelen isimler olarak Leon Bakst, Erte, Georges Lepape, Paul Iribe, Eduardo Benito, Drian gibi illüstratörler buna örnek gösterilebilir. Bu illüstratörler, kariyerlerine 1900'lerin Fransız moda dergisi "Gazette du Bon Ton"da başlamışlardır. O dönemler çizimler öncelikle sadece çizgi şeklinde basılmış ve daha sonra her biri elle ve çeşitli boyalarla renklendirilmiştir. Gazette du Bonton ile başlayan moda illüstrasyonunun basılı hale getirilmesi 1920'lerde Vogue ve Harper's Bazaar dergileri ile devam etmiştir. Bu dergiler o günün önde gelen sanatçıları halka tanıtmış ve onları oldukça ünlü ve tanınır bir hale getirmiştir. Erte (1892-1990) Erken dönem moda illüstrasyonuna örnek teşkil eden Erte'nin gerçek adı Romain de Tiroff'dur. 1915'de Harper's Bazaar ile anlaşmış ve yaklaşık 22 yılda 240' tan fazla dergi kapağı tasarlamıştır. Ayrıca moda dünyasına da tasarım yaparak ön plana çıkmıştır. 1920'lerin en çok anılan sanatçısı haline gelmiştir. Çizimleri 21. yüzyılda da modern sanat galerilerinde halen sergilenmektedir. İllüstrasyonları Art Deco stilinden esintiler taşısa da Sürrealizm sanat akımı ile de yakınlık göstermektedir. Leon Bakst (1866-1924) Rusya doğumlu olan Bakst, sanat kariyerine dergilerde illüstratör olarak başlamıştır. Avrupa'ya seyahati sonrasında 1906 yılında özel bir sanat okulunda öğretmenlik yapan Bakst, ününü Ballet Russes kostüm tasarımları yaparak yakalamıştır. 1910 yılında sahnelenen 'Scheherezade' (Şehrazad) isimli eser için yaptığı tasarımlarla haute-couture alanında oryantalist etkiler yaratarak moda tasarımcıları tarafından benimsenmeye başlamıştır. Aşağıda yer alan illüstrasyon, Şehrazad oyununun "dancing girl" karakteri için tasarlanmış olan bir çizimdir. Paul Iribe (1883-1935) Paul Iribe, Fransa'da doğmuş ve kariyerine Paris'in dergi ve gazetelerine illüstrasyonlar çizerek başlamıştır. 1906'da birçok avangart sanatçı ile iş birliği içinde 'Le témoin' adlı dergiyi çıkarmışlardır. Ancak Iribe'nin şöhrete kavuşmasını sağlayan süreç, ünlü moda tasarımcısı Paul Poiret'nin ona tasarımlarını illüstre ettirmesiyle başlamıştır. Iribe daha sonra, Coco Chanel'in tasarım illüstrasyonlarını da yapmıştır. 1933'de moda illüstrasyon alanında yaptığı işler ile la Legion d'honneur'a layık görülmüştür. İllüstrasyonlarında Art Deco stilinin etkileri açıkça görülmektedir. Eric (1891-1958) İsviçre'de doğan Carl Erickson, daha sonraları kısaca Eric olarak anılmıştır. Sanatçı Güzel Sanatlar Akademisi'ne katılmış ve daha sonra 1914'de serbest çalışan illüstratör olarak Newyork'a taşınmıştır. Öncelikle Vogue olmak üzere birçok dergi için çizimler yapmıştır. Eric'in olağanüstü bakış açısını yansıtan çalışmalarında canlı ve akışkan fırça vuruşları ve doğru kombin edilmiş renkleriyle figürü gözlemleyerek resmettiği görülmektedir. Bu gözlemleri onu tanınır yapmaya yardımcı olmuştur. Georges Lepape (1887-1971) Lepape'nin eserlerinin başlangıçta oldukça basit görüldüğü söylenebilir. Ancak 1912 ve 1925 yılları arasında La Gazette du Bon Ton için en etkileyici eserini üretmiştir. Ayrıca Modes et Monieres d'Ajoud'hui (1911), Les Feuilles d'Arts (1919), Femina, Fransız Vogue dergilerine katkı sağladığı bilinmektedir. Genel olarak bakıldığında Lepape, eserleriyle kayda değer bir başarı elde ederek, grafik ve resmetme teknikleri açısından illüstrasyona önemli katkılar sağlamıştır. Birçok tasarımcı için özellikle de Paul Poiret gibi ünlü moda tasarımcısının isteği doğrultusunda moda çizimleri yapmıştır. Ayrıca Lepape, Art Deco stilini moda illüstrasyonu alanında yansıtan kayda değer isimlerden birisidir. Lepape'nin bu özellikleri aşağıda yer alan illüstrasyonunda gözlemlenebilmektedir. Bu illüstrasyonda çizgisel ve noktasal dokulara yer verilmiş, figür zarif bir duruş ile çizilmiştir. Andre Edouard Marty (1882-1974) Sanatçı olmasının yanı sıra, bir felsefe öğrencisi de olan Andre Marty, Paris'te Ecole des Beux-Arts'dan mezun olmuştur. Famina, Vogue, L'illustration des Modes ve Harper's Bazaar'da çalışmıştır ve çeşitli oyun setlerini ve posterlerini tasarlamıştır. Çoğu tasarımı vazolara çeşitli aksesuarlara kopyalanıp uygulanmıştır. Moda illüstrasyon alanında önemli bir yere sahiptir. Antonio Lopez (1943-1987) Antonio Lopez, Porto Rico'da doğmuş ve New York'ta büyümüştür. Henüz gençken Vogue, Elle, Harper's Bazaar gibi dergilerde çizimlerini yayınlamıştır. Moda Okulu, Sanat ve Tasarım Lisesi ve Moda Teknoloji Enstitüsü'nde öğrenim görmüştür. Lopez, 1955 yılında Traphagen Moda Okulu'ndan İllüstrasyon bölümünden mezun olmuştur. 1969'da Paris'e taşınarak moda illüstrasyonuna ağırlık vermiş ve çalışmalarında Pop Art akımına eğilmiştir. Karl Lagerfeld, Paloma Picasso ve Andy Warhol gibi yakın çevresindeki arkadaşları ile 60'lar ve 70'leri etkilemiştir.

Sanat Akımlarının Moda İllüstrasyonlarına Etkisi 20. Yüzyılda yaşanan sosyal, ekonomik ve siyasal köklü deęişimlerin küresel etkileri her alanda olduęu gibi plastik sanatları da etkisi altına almıştır. Sanat, 20. Yüzyılda köklü deęişimi öneren dinamik, muhalif ve avangart bir yaklaşımı benimsemiştir. 20. Yüzyıl sanat akımları, birçok sanat alanını etkiledięi gibi moda illüstrasyonlarında da yadsınamayacak deęişimlere yol açmış ve açmaya devam etmektedir (Şahin; Sunerli, 2018, s.73). Moda ile doğrudan etkileşimini gözlemleyebildiğimiz dört sanat akımından bahsetmek mümkünken moda illüstrasyonu için durum daha farklıdır. Kübizm, Sürrealizm, Fütürizm ve Konstrüktivizm sanat akımları modaya yön vermiş akımlardır. Ancak Morris'e göre moda illüstratörleri en çok Art Nouveau, Art Deco stillerinden ve Sürrealizm sanat akımından etkilenmişlerdir (2006, s.82). Alphonse Mucha'nın, naif ve dekoratif süslemelerin ön plana çıktığı, kıvrımların ve bitkisel desenlerin sıklıkla kullanıldığı bir stil olan Art Nouveau stili kapsamında kıvrak ve akıcı çizgileriyle yaratmış olduęu resim anlayışı, Charles Dana Gibson'ın 'Gibson Girl' çizimlerine ilham olarak, moda illüstrasyonunda belirgin hal almıştır. Gibson Girl olarak adlandırılan bu figürler 1900'lerin başında ideal Amerikan kadın tipine atıfta bulunmaktadır. Charles Dana Gibson'ı oldukça ünlü yapan bu uzun, zayıf ve modern görünümlü kadın figürlerinden oluşan mürekkepli kalemle çizilmiş illüstrasyon anlayışı Time, Life ve Harper's Bazaar gibi dergilerde kendine yer bulmuştur. Modanın sanat ile birlikte anılmasına sebep olan Paul Poiret'in daha 1913 yılında "Ben bir sanatçuyum, giysi üreticisi deęil" demesi ve tasarımlarını illüstratörlere çizdirmesi, bu illüstrasyonlarda sanat akımları ve stillerinin etkisinin gözlemlenmesi sanat akımlarının moda illüstrasyonlarına olan etkisinin belirgin örnekleridir. Ünlü Ballet Russes'in kostüm tasarımcısı olan ve canlı, parlak renk kullanım anlayışıyla Art Nouveau'ya meydan okuyan Leon Bakst (1866-1924), Oryantalizm esintilerini moda illüstrasyonuna taşımıştır. Paul Poiret de bundan etkilenerek tasarımlarına Oryantalizmin etkilerini yansıtmıştır. Georges Lepape'nin de çoęu çiziminde görebileceğimiz bu renklilik, suluboya ve kontur çizgileriyle sağlanmıştır. Art Nouveau stilini takiben moda illüstrasyonlarına bir dięer etki Art Deco stili ile olmuştur. Neoklasik, oryantal ve daha modernist dokunuşlarla minimalist bir stil oluşturabilen Art Deco, daha çok mimaride görülmüştür. Her ne kadar modern ve özgün görünse de temelinde Art Nouveau ve Kübizm gibi çeşitli kaynakların etkisi altındadır. Mimari ve grafiksel unsurların yanı sıra 1930'larda moda ve tekstil alanında da oldukça yaygınlaşmıştır. Bu süreçte Art Nouveau'nun ağır bezemeli görünümünü Art Deco'nun renklilięi almıştır. Yine de Art Nouveau'da olduęu gibi Gotik bezemeler dikkat çekicidir. Moda illüstrasyonu alanında Art Deco'nun öncülerinden sayılabilecek oldukça önemli tasarımcılar içinde çizim yapmış olan illüstratörler Erte ve George Lepape'dir. Tüm bunların akabinde gelişen Sürrealizm akımı, düşünceleri başka şekilde aktarma şekline dönüştürerek birçok sanat dalını etkilemesinin yanı sıra modayı da önemli ölçüde içine çekmiş ve modanın doğasına, mecaz anlamlar yüklemiştir. Chanel, Modernizm'in işlevsel yanını temsil ederken, Elsa Schiaparelli Sürrealizme yönelmiş ve modayı Sürrealizm akımının bir parçası haline getirmek için Salvador Dali ile birlikte çalışmışlardır. Schiaparelli, tasarımlarında jelatin ve cam gibi farklı malzemeleri kullanmaya başlamış, ayakkabı biçiminde şapkalar tasarlayarak avangart yönelimlere öncülük ederek, alışılmadık renk ve malzemeleri ilk uygulayan moda tasarımcısı olmuştur. Moda illüstrasyonu alanında Sürrealizm sanat akımına örnek olarak gösterilebilecek illüstratörlerden bazıları Antonio Lopez, Mats Gustafson olmasının yanı sıra Erte ve Lepape de bu akım içinde varlık göstermiş illüstratörlerdir. Fotoğrafın İcadı ile Moda İllüstrasyonundaki Deęişimler Moda illüstrasyonunda kullanılan teknikler, fotoğrafın icadı ile başka bir boyuta taşınmıştır. Fotoğrafın icadıyla giysilerin tek başına ya da bir mankene giydirilmiş olarak çekilmesi, "moda illüstrasyonunun sonu mu geldi?" düşüncesini doğurmuştur. Fotoğrafın bu alandaki gelişimine kadar olan süreçte moda illüstrasyonu mevcut tekniklerle sürdürülmüştür. Çizgen, fotoğrafın gelişimi üzerine aşağıdaki tarihçeyle çalışmamıza katkı sağlamaktadır; Yunan ve Roma'dan bu yana doğayı resme aktarma işinde kullanılan Camera Obscura'dan bugünün gelişmiş fotoğraf teknięine ulaşmak uzun bir serüven olmuştur. İlk başarı 1826'da fizik ve kimya yoluyla Niepce'in çalışmalarıyla gerçekleşmiştir. 1839'da tarih boyu görüntüyü mekanik yollarla aktarma arayışı Fransız Dagurre'in çabalarıyla sonuca ulaşmıştır. Fotoğrafın teknik olarak icadı Fransız Bilim Akademisi'nce onaylanmıştır. Fotoğrafın ortaya çıktığı 1840 yılı, insanlık için tarihte önemli bir dönemdir. Bilindięi gibi 1800'leri kapsayan bu döneme Endüstri Devrimi adı verilmektedir. Her alanda köklü deęişikliklerin gerçekleştięi ve günümüzdeki teknolojinin ilk adımlarının atıldığı makinelerin icadı da bu döneme dayanmaktadır. Endüstri devrimiyle gelişen makineleşme ve üretim sonucunda ortaya çıkan

ürün fazlalığı, bunların reklam ile tanıtılması düşüncesini doğurmuştur. Bu ürünleri satma güdüsü ve reklam aracılığıyla pazarlanması gündeme gelmiştir. Bu gelişmede reklam iyi bir araç olmuştur. Fotoğraf, bir iki kişinin buluşu değil, endüstri devrimi sonrasında teknoloji ve sosyal yaşamdaki gelişmelere bağlı olarak birbirini izleyen çabaların sonucudur. 19. yy. Avrupa’da orta sınıfta gelişmesi artan gereksinimlerin ihtiyaçtan fazla üretmesi, Matbaa teknolojisinin geriliği, çizimlerin kolayca çoğaltılabilir yeni yolların arayışını hızlandırmıştır. Artan yoğunluk ve istek ressamın, minyatürcülerin bu dalda mekanize olmasını zorunlu kılmış ve fotoğrafın buluşunu hızlandırmıştır

Moda İllüstratörleri: 2000’ler Günümüzde yaşanan teknolojik gelişmeler dijital çağı birçok yönüyle etkilemiş durumdadır. Dijital gelişmelerin yanı sıra sanatsal ifade biçimlerinin yeni bir hale evrilmesi sanatçıları etkilemiştir. Moda illüstrasyonu bakımından da son dönem illüstratörlerin çalışmalarında bu dijital gelişmelerin etkileri açıkça gözlemlenebilmektedir. Değişen dönemin, teknolojinin ve gelişen algının doğru orantılı olduğu düşünüldüğünde bu bütünleşik gelişmelerin etkilerinin sanatçıların işlerine yansdığı görülür. Moda illüstrasyonlarında artık sadece el çizimleri değil dijital öğelerin de kullanıldığı bilinmektedir. Teknolojinin gelişimi ile tasarım kavramı da gelişmiştir. Hayatın her alanı teknolojiye ayak uydururken tasarım, tasarlama yöntemleri ve tasarım araçları da bu değişime maruz kalarak bugünkü halini almıştır ve gelişmeye devam etmektedir. Bilgisayar ortamında hazırlanan tasarımlar yine çeşitli tasarım programları ya da çağdaş metotlar kullanılarak gerçekliğe yaklaştırılmakta ve sonuçlar bu sayede öngörülebilmektedir. Günümüzde, moda illüstrasyonu alanında başarılı illüstratörler aşağıda anlatılmıştır. Katharine Asher 21. yüzyıl illüstratörlerinden olan Katharine Asher; Harrow Sanat Kolejinde eğitim görmüştür. Asher, klasik formda el ile suluboya tekniğinde çalışır. Günümüz moda illüstrasyon dünyasında oldukça önemli bir yere sahiptir. Başta Harrods, Calvin Klein, Max Factor, Oil of Olay, Cartier ve Armani olmak üzere birçok marka için illüstrasyonlar yapmış ve yapmaya devam etmektedir. Blair Breitenstein Prada, Christian Louboutin, Rebecca Minkoff, Coach, Oscar de la Renta gibi birçok moda markası için illüstrasyonlar yapan Blair Breitenstein, illüstrasyonlarında çoğunlukla moda fotoğraflarından etkilenmektedir ve bunlara kendi çizgisini yansıtabilecek şekilde biçimlendirmektedir. Kullandığı sulu boya tekniği ve dağınık çizgileri sayesinde birçok moda illüstratörünün arasında fark yaratmıştır ve ünlü tasarımcılarla çalışma fırsatı yakalamıştır. Gill Button Gucci, Dries Van Noten, Vogue, Glamour gibi birçok büyük marka ile çalışma fırsatı yakalamış bir illüstratör ve sanatçı olan Gill Button, 2014 yılında kurmuş olduğu Sketchy Men adlı internet sitesi aracılığıyla illüstrasyonlarını takipçileriyle paylaşmaktadır. En çok ses getiren çalışmalarından biri, Dries Van Noten markası ile yaptığı iş birliğidir. Markanın 2016 sonbahar/kış defilesi için yaklaşık 1200 adet el çizimi davetiye hazırlayan Button, bir diğer büyük iş birliğini ise ünlü modaevi Gucci ile gerçekleştirmiş ve #GucciGram Instagram projesi için Gucci Blooms desenini yeniden yorumlamıştır. Hayden Williams İngiliz moda illüstratörü ve tasarımcısı Hayden Williams, şu anda dünyanın en tanınmış moda illüstratörlerinden birisi konumundadır. 2008'de Ravensbourne Üniversitesi'nde eğitimine başlamadan önce Barking & Dagenham College'da moda tasarımı eğitimi almıştır. Çalışmaları Vogue, ELLE, Harpers Bazaar, Vanity Fair, MTV, Huffington Post ve Daily Mail tarafından yayınlanmıştır. 2014'te Rimmel London ve Kate Moss ile Kate'in ilk göz koleksiyonu 'Idol Eyes'ı desteklemek üzere moda illüstrasyonları oluşturmak için iş birliği yapmış ve 2015'te Disney için Cinderella'nın elbisesinin modern bir yorumunu tasarlamıştır. Katie Rodgers Katie Rodgers, New York'ta yaşayan bir moda illüstratördür. Georgia'da büyüdüğünden, göz alıcı New York City podyumlarından çok uzaktaydı ve bunun yerine zamanını dergilere göz atarak ve onlarda gördüğü resimleri boyayarak geçirmiştir. 7 yaşından beri resim yapan Rodgers, bu hobisine üniversitede Endüstriyel Tasarım okuyarak devam etmiştir. Başlangıçta bir süre giyim tasarımcısı olarak çalışırken, suluboya resimlerinin Cartier, Valentino ve Swarovski gibi üst düzey tasarımcıların dikkatini çekmesi çok uzun sürmemiştir. Tasarımlarına daha doğal, akıcı bir görünüm kazandırmak isteyen tasarımcılar, Rodgers ile iş birliği yapmak istemişlerdir. Rodgers illüstrasyonlarına çeşitli materyalleri de dahil ederek çarpıcı bir görünüm yakalamayı hedeflemektedir. Rongrong DeVoe Aslen Qingdao, Çin doğumlu olan Rongrong DeVoe, Amerikan rüyasını sürdürmek için New York'a taşınmaya karar vermiştir. 2009 yılına kadar Şanghay'da konsept sanatçısı olarak çalışmıştır. New York'da iken İllüstrasyon alanında yüksek lisans derecesini alan DeVoe, bu süre zarfında, dil engeli, zorlu kurs yükü ve hızlı tempolu şehirden zaman zaman bunalmıştır. Sarah Beetson Avustralya doğumlu olan Sarah Beetson, illüstrasyon eğitimine Falmouth Sanat Koleji'nde başlamıştır. İllüstrasyonlarında tahta, kumaş, kâğıt ve eski dergiler gibi birçok farklı öğeden yararlanmaktadır. MAC Cosmetics, Mary Portas, Smithsonian Mag, The Sunday Times, The Telegraph, The Wall Street Journal, Penguin Books ve The British Fashion Council gibi oluşumlar için illüstrasyonlar yapmıştır. Elena Viltovskaia Viltovskaia, Toronto temelli disiplinler arası çalışan bir illüstratördür. Moda ve kozmetik alanlarında daha aktif şekilde çalışmaktadır. İllüstrasyonlarında mürekkep ve suluboya tekniğini kullanmayı tercih etmektedir. Yumuşak geçişli pastel tonlar illüstrasyonları için ayırıcı özelliklerdir. Marie Claire, Elle, Condé Nast Traveller ve Women & Home gibi dergilerde illüstrasyon alanında çalışmıştır. Jeasuk Kim Güney Kore doğumlu olan Jeasuk Kim'in illüstrasyon alanında bilinir olması 'Susie girls' çizimleriyle başlamıştır. İllüstrasyonlarında farklı teknikleri birleştirerek oldukça alışılmadık tavırlar yak

alamayı başarmıştır. İllüstrasyonları Harper's Bazaar, Elle ve Vogue gibi dergilerde yayınlanmıştır. Shamekh Bluwi Shamekh Bluwi, Ürdünlü illüstratör ve moda tasarımcısıdır. Çizimlerinde kıyafetleri dış hatlarından kesip çıkararak, arka planın görüldüğü kadın eskizlerini yayınladıktan sonra dünya çapında popülerlik kazanmıştır. İllüstrasyonlarında elbise formunu dış hatlarından kesip çıkaran Bluwi, bu illüstrasyonunda su dolu cam bir kâsenin önüne koyarak suya boya damlatmıştır. Kesip çıkardığı alandan görünen boya dağılımları video şeklinde kaydetmiştir. Mustafa Soydan 1985 Adana doğumlu olan Mustafa Soydan, moda illüstrasyonu alanında Türkiye için önemli bir yere sahiptir. Grafik Tasarımı bölümü mezunu olan Soydan, moda illüstrasyonu alanında kendini geliştirmeyi öncelik bilerek bu alanda işler yapmaktadır. Genellikle dijital çizim tekniğinden faydalanmaktadır.

Mağara Resimleri

Mağara resimleri, insan becerisinin en eski izleri hatta tarihteki ilk grafik yapıtlar olarak da adlandırılabilir. İlkel toplumların yaptığı, görünüşte oldukça doğal etkileşimleri içeren bu resimler insan figürleri açısından önem taşır. İlkel ve çok basit bir nitelik taşıyan bu ilk sanat örnekleri, insanın yerleşik düzene geçmesi ile birlikte kültürel seviyenin de yükselmesiyle, nitelik olarak giderek karmaşıklaşmıştır.

Rönesans Sanatında Figür Rönesans döneminde sanatçı, sadece perspektif ve doğru çizimin kurallarını bilmekle yetinmemiş, doğanın yasalarına da doğayı inceleyerek hakim olmuştur. Doğa ve antik kültüre duyulan ilginin bir sonucu olarak, insana verilen önemin artmasıyla evrenin merkezine yerleştirilen insan, fiziksel yapısı itibariyle de bu dönem büyük bir ilgi çekmiştir.

Barok Sanatında Figür Barok dönem anıtsal ifadesini bulan figür, Rembrandt, Carravaggio, Rubens'in resimlerinde etkili olan ışığın da etkisiyle yapısal değişme uğramaya başlamış, en hareketli biçimine kavuşmuştur.

Modern Sanatta Figür 19. Yüzyılın ortalarından itibaren perspektif kurallarına başkaldırı ile resim sanatı kendini daha özgür hissetmeye başlamıştır. 20. Yüzyıl sanatında ise figür, yüzyıllarca koruduğu anlam ve önemini yitirmiştir. Sanatın ana akımı hem realizme hem de idealizme sırtını dönmüş, farklı estetik değerlerin ifadesine yönelmiştir.

Çizgi Sanatta çizgiyi hareketin yüzey üstünde bıraktığı sürekli izi olarak tanımlayabiliriz. Çizgi, plastik sanatlarda biçimin öznel ayrımını sağlayan, belirleyici olduğu gibi aynı zamanda psikolojik değerleri de içinde barındıran bir dışa vurum ögesidir. Çizgi, günlük yaşamımızda alışkanlıkla yapılan sıradan karalamalarımızdan disiplinli anlatımlara kadar bizimle özdeş, sanat uğraşımızda ise estetik değerlere ulaşma çabamızda bize en yakın dosttur. Çizgi, plastik sanatlarda biçimin öznel ayrımını sağlayan, belirleyici olduğu gibi aynı zamanda psikolojik değerleri de içinde barındıran bir dışa vurum ögesidir. Çizgi tarihsel süreç içinde birçok sanatçı ve tasarımcıyı etkilemiştir. Çizginin değişik çağlara göre öne çıkan karakter özellikleri ayrı etkiler gösterir. Mağara döneminden gelen izlenimsel dinamizm, dinsel etkinin yoğun yaşandığı dönemlerde kontursal katılığa ve durgunluğa dönüşmüştür. Batı sanatında biçimci anlayışa ve klasik yoruma göre çizim, biçimi aktarmanın en temel yoludur.

Çizginin Tarihiçesi İnsanoğlu yüzyıllardır doğayı taklit etmek ve objeleri biçimlendirmek için çizgi kullanılmıştır. Çizginin sanat tarihi alanındaki kökenleri, insanın kendisini ifade etme aracı olarak da kullandığı mağara dönemindeki çizimlere dayanır. Antik çağdan bu yana renkten ziyade çizgi ve yoğunluğa önem vererek, form, ton ve dokuya müdahale edilebilen çizim tekniğine hem estetik hem pratik amaçlarla başvurulmuştur.

Çizim Türkçe'de desen olarak da kullanılan çizim sözcüğü, bir yüzeyin üzerinde biçimlerin, çizgilerle verilmesidir. Kurşun kalem, kömür kalem vb. ile yapılan renkli ya da renksiz, tonlu ya da tonsuz çizgi resimlere denir. Resmin renkliliğine karşılık çizim çizgi izleriyle nesneyi betimleyen ve Batı sanatında genellikle gerçeğe bağlılığı gerektiren bir anlatım olarak da yorumlanır.

Çizimin tarihiçesi Minyatürlerde, Doğu bezemelerinde, Uzakdoğu ve Antik Yunan vazolarında çizimin en usta örneklerine rastlanır. Çizimin kendine özgü bir değerle gelişmesi ve bir uzmanlık konusu olması Rönesans'la çağın doğaya ve gerçekçiliğe yönelmesiyle başlar. Çizim önceleri sanatçıların gözlem ve inceleme aracı olarak kullanılsa da giderek başlı başına bağımsız bir üsluba, bir sanat biçimine dönüşmüştür.

Not Defterleri 15. Yüzyıl sanatçıları, doğadan çizimler yapıp bunları sanatlarında kullanmak üzere yaygın olarak not defterleri taşımaya başlar. Günümüzde Leonardo'nun resimlerine oranla çizimlerinden, daha sık etkileniyoruz; çizdiği en küçük taslak bile mutlak bir güzellik ve güçle bezenmiştir.

Sanatsal Anatomi Rönesans döneminde doğa gözlemi ve bilime dayalı sanat anlayışıyla insan vücudu ve anatomiye büyük önem verilir. Bu dönem birçok kişi için sanatçı olmak, insan vücudunun anatomik yapısını çok güçlü ve abartılı bir şekilde ortaya çıkarabilmek anlamına gelir. Başarılı bir sanatçının, insan bedenini doğru, canlı gibi betimleyebilmesi, bedeninin sadece görünen kısmını değil, parçalarının çalışma sistemini, işleyişini; kasların ve kemiklerin yapısını derinlemesine anlayabilmesi gereğine inanılıyordu. Rönesans sanatçıları ve özellikle üç büyük usta,

Leonardo da Vinci, Raphael ve Michelangelo, insan vücudunun kas ve kemik yapısını vücudun hareketli durumlardaki görünümünü sürekli gözlemleyerek keşfetmiş, ayrıntılarıyla mükemmel bir

şekilde yansıtmıştır. Leonardo da Vinci Sanat ile bilim arasında artistik anatominin içeriğini ve anlamını belirleyen isimdir. Sanatın gerilememesi için sanatçının gözlem yapması gereğine inanarak hayatı boyunca görünen dünyayı doğru bir şekilde yansıtmaya çabalamıştır. Figür eskizleri için yaptığı incelemeler Leonardo'nun insan vücudu ve dolayısıyla anatomiye olan ilgisini artırmıştır. 1480'lerde bilimsel ve anatomik çalışmalara insan vücudunun oranları ve fizyoloji konularına ağırlık vermeye başlar.

Michelangelo Buonarroti Sanatçının Vatikan Sistina Şapeli'ndeki son derece kendine özgü, detaylı ve estetik figürleri, insan vücudunu her açıdan çizmedeki yeteneğini yansıtır (Görsel 7.20). İskele üzerinde dört yıl tamamladığı bu devasa eser olağanüstü beden gücü yanında bitmez tükenmez bir hayal gücü ve ustalık gerektirir. Oldukça güçlü anatomik özelliklere sahip gerçek insan boyutlarından çok daha büyük öykülenen bu heykelimsi figürlerde kemiklerin kaslarla, sinirlerle ilişkilerini, eklemlerin hareket olanaklarını da ustaca resimlemiştir.

Albrecht Dürer Kuzeyli bir sanatçı olan Albrecht Dürer'de (1471-1528) doğanın karşısına geçip onu sabır ve sadakatle kopya etmeyi başarmış dönemin önemli ustalarından biridir. Figürlerin anlık hareketlerini resimlerine yansıtabilmek için özellikle Leonardo da Vinci'nin hareket üzerine çalışmalarını etüt etmiştir. Bitkiler ve hayvanlar ile ilgili çizimleri Leonardo'nun aynı dönemde yaptığı çalışmalarla eşdeğerdir. Amacı sadece güzel bir doğa resmi yapmak değil, inandırıcı betimlemeler ortaya çıkarabilmektir.

Oran ve Orantı Antik çağdan günümüze bir sanat yapıtının mantıksal olarak çözümlenmesi ya da ortaya çıkarılması amacıyla sanat yapıtını oluşturan parçalarla bütün arasında matematiksel ve geometrik ilişkiler kurulmuştur. Bu ölçüsel ya da geometrik ilişkiler Türkçe'de oran, proporsiyon olarak adlandırılır.

Altın Oran Antik çağdan günümüze sanat ve mimaride en iyi uyum ve oranları veren düzen bağıntısıdır.

Kanon Kanon güzel sanatlarda insan vücudu canlandırılırken kullanılan sayısal oranlar olarak tanımlanabilir. İnsan figürü çiziminde kullanılan orantılar ve bunların birbirleri ile olan ilişkilerini içeren bir kural ya da sistem olarak tanımlanır.

Perspektif Perspektif mekân ve nesnelerin gözden uzaklıklarına göre görünüşlerini uzaklıkları içinde aslına uygun olarak gösterme ve çizme bilgisidir. Sanatçı iki boyutlu yüzey üzerine (kâğıt veya tuval) perspektif yardımıyla üç boyutlu derinlikli bir mekân yanılması yaratır.

Artistik Desen Çizimi Görsel ifade aracı olmaktan öte çizim, aynı zamanda bir düşünme biçimi olduğundan birçok sanat disiplininde başvurulan bir yöntemdir. Resim, heykel, özgün baskı, sanatsal seramik gibi güzel sanatlar ve tekstil, grafik, moda tasarımı gibi uygulamalı sanatlar alanlarında çizime sıklıkla başvurulur. Çizim bu tür görsellik içeren sanat dalları için oldukça önemlidir. Resim gibi moda tasarımı da iyi bir çizim yapmakla başlar, bu temel üzerine kurulur. Çizimin amacı çizilen nesnenin biçimindeki temel karakteri, hareketi aktarmaktır. Biçimin hareketi sanatçıyı çizmeye, çizgilerin arasındaki ilişkileri bulmaya yönelten niteliktir. Yalın bir çizimdeki soyut nitelik, biçimlerdeki birçok anlamın sözle aktarılmayan özelliğini ortaya koyar. Teknik niteliğinin yanında desenin insan coşku ve duygulanımları ile ilgili özellikleri, kişinin kendisini ve dünyayı anlamlandırmasında desene geniş bir yaratım alanı sunar. Çizgi, yüzeyde bıraktığı etki ve iz yönünden sanatçının yorumunu katmasıyla farklı sanatsal tatlar verir. Bu nedenle bir desene baktığımızda hangi sanatçıya ait olduğunu anlamamız mümkün olabilir.

Anatomi Anatomi, insan gövdesinin normal biçim ve yapısını, gövdeyi oluşturan çeşitli organları, bu organların arasındaki ilişkileri inceleyen bilimdir. Sanat ve tasarımla ilgili birçok alanda vücudun taşıyıcısı ve genel hareketlerin belirleyicisi olan iskeleti tanımanın ve incelemenin çok önemli yararları olacaktır. İnsan vücudu bu iskelet sistemini saran et ve kas dokusundan oluşur. İskelet sistemi, ağırlığımızı taşıyan eleman olarak eklemlerle birbirine bağlı 600' ün üzerinde kemikten oluşur. Kafatası, omurga, göğüs kafesi ve leğen kemiği ekstenel iskeleti oluşturur

Sanatsal Anatomi Sanatsal anatomi dış şekillerin anatomisidir. Modelden, imgelemden ya da bellekten yapılan desenlerde, doğru çizme becerisi kazandırır, formları algılayarak yorumlamaya yardımcı olur, gözlem gücünü geliştirir. Resim ve desende anatomi bilgisi katı ve kuralcı bir yaklaşımla değil, sanatsal anlatıma yardımcı olacak şekilde kullanılmalıdır. Kemiklere yapışarak iskeleti örten kaslar vücudun dış görünümünü oluşturmada rolü olan önemli anatomik yapılardır. Kaslar gerçekleştirilen hareketin kuvvetine bağlı olarak kısalabilir, genişleyebilir veya şekilleri değişebilir. Bu nedenle modelden çizimlerde anlatım, iskelet sistemi düşünülerek gerçekleştirilmelidir. Erkek ve kadın bedenlerinde belirgin farklılıklar vardır.

İnsan Vücudunda Oranlar Altın oran görsel sanatlarda duyularımıza en güzel ve uyumlu görünen bölüntüleri sağlamak üzere kullanılan ve bütün arasındaki ilişkileri belirleyen bir orandır. Orantı ise; vücudun parçalarının ölçülerinin birbirleriyle ve bir bütün olarak vücutla ilişkili olmasıdır. İnsan vücudunu ideal bir estetikle resmetmek için uygulamayı kolaylaştıracak ve standart sonuca ulaştıracak kurallar önemlidir. İnsan vücudu oranları ırk, cinsiyet ve fiziksel özelliklere göre ayrılıklar gösterir. Kadın vücudu oranları erkeğin düz omzuna karşın daha eğimli, daha dar, köprücük kemikleri daha dik ve kısa, boyun daha uzundur. Erkeğe oranla kadında beden daha uzun, bacaklar, kollar ve göğüs kemiği daha kısa, kafatası daha küçüktür. Çocuk vücudu ise büyüdükçe başın ve gövdenin ölçüleri değişir. Doğduğunda gövde uzun, kol ve bacaklar kısadır.

Canlı Model Canlı modelden desen çalışırken, öncelikle kompozisyona karar verilmesi gerekir. Genel hatlarla modelin yerleşimi ve oranların belirlenmesiyle modelin anatomisinin yapısal ve plastik özelliklerinin araştırılması ve desene aktarılması gerçekleşir. Canlı modelden çalışırken temel prensip iyi gözlem yapmaktır. Vücudun bağımsız parçalarının bütünle olan ilişkisini görmek, hissetmek ve anlamak gerekir. İnsan figürü üç boyutlu, derinlik, hacim ve ağırlığı olan forma sahiptir. Elbette anatomiye dayalı gözlem ve çözümlemelerin, çizim ve uygulamaların önemli olduğu unutulmamalıdır. Moda çizimlerinde artistik sonuçlara ulaşabilmek için bu aşamalar göz ardı edilmemelidir.

Tors-Büst Maket Çizim Uygulamaları İnsan vücudunun yapısının ve formunun kavranmasında tors, heykel ve büst kullanmanın önemli bir payı vardır. Sabit duran bir model, dikkatli ve rahat çizim yapmak için daha elverişlidir. Bunlar canlı modelden çalışmalara geçişte insan vücudunun üçüncü boyutunun ve bütünlüğü oluşturan iç yapının birbiriyle olan ilişkilerinin kavranması açısından katkı sağlar. Heykel ve torstan yapılan çalışmalar sayesinde canlı modelin farkı anlaşılabilir, çizime ve resme etkisinin sezilmesi sağlanır

Etüt- Taslak- Eskiz İyi çizebilmek için görmeyi öğrenmek gerekir. Bir konuya dair gözlemimiz onu nasıl çizmek istediğimize bağlı olarak değişir. Desende anlık gözlemleri çizgisel anlatımlara dönüştürebilmek, algılamayı ve kavramayı hızlandırmak, çizgiyi ve anlatımı yormadan, canlı ve dinamik bir şekilde sonuçlandırabilmek için kısa süreli çalışmalar gerçekleştirilir. Ön hazırlık, inceleme ya da başlangıç aşaması olarak gerçekleşen bu çalışmalara desende kroki, skeç, taslak, eskiz

gibi adlar verilir ve anlam olarak birbirlerine yakındır. Genel planlama ve düzenleme hızlıca görselleştirilip somutlaştırılarak sanatçının doğal, içten ve özgür tavrı ortaya çıkarılır. Moda eskizleri insan anatomisinin gerçek oranlarının değiştiği, bir duruş ve tavrı iletmek üzere gerçekleşen çizimlerdir. Eskiz serileri daha çok tasarıma ait koleksiyonu sunarken kullanılır. Eskiz serileri daha çok tasarıma ait koleksiyonu sunarken kullanılır (Görsel 8.17-18). Eskizlerdeki kaygı giysiyi tanımlamanın ötesinde bir duruş veya tavrı sergilemek içindir. Tasarımcının işi ile ilgili son kararını vermeden fikri üzerine çeşitlemeler oluşturmasına imkân tanır. Böylece insan bedeni üzerinde görsel biçimde sunulan kıyafetlerin çizimleri gösterilmiş ve eleştirel açıdan gerekli eleme ve düzeltmeler yapılmış olur. Oluşturulan eskizler fikrin ortaya çıkmasını destekleyerek, değerlendirilip geliştirilmesini de sağlar.

Eskiz Defteri Eskiz defterleri moda tasarımcıları için de fikir, gözlem ve düşüncelerin depolandığı yerdir, çizim tarzınızı geliştirir.

Işık-Gölge Görsel eylemin gerçekleşmesi açısından dış dünyayı algılamanın temel araçlarından biri ışık ögesidir. Doğal ya da yapay olsun ışık-gölge, ışık kaynağının nesnelere üzerinde oluşturduğu açık-koyu-orta değerler çizgisidir.

Denge Desende kâğıda modelin yerleştirilmesi aşamasında modelin yönü, etrafındaki boşluklar ve bu alana gelebilecek nesnelere doğru belirlenmelidir. Kompozisyon kadar figürün dengesi de önemlidir.

Perspektif Klasik kompozisyonlarda yüzeye çizilmiş biçimlerin iki boyutlu değeriyle yanılansan üç boyutluluk arasında sürekli bir ilişki söz konusudur. Sanatsal perspektif resim kompozisyonlarında iki boyutlu resim yüzeyiyle, derinlikte üç boyutlu yanılansan imgeler arasında biçimsel ilişkiler sağlar.

Kumaş Çizimi Kumaş insan figüründeki hacmin açılarını çalışmak için mükemmel fırsatlar sağlar. Giysi çizimi, kumaş dokusundaki farklılık, kumaştaki kıvrım ve kırışıklıklar, bunların hacmi, ürettiği gölge ve tonlamalar, figürün kompozisyonunu düzenlerken sanatçıyı etkileyen faktörlerdir.

İnsan Figürü Çizimi ve Genel Yapı

İnsan figürü çizimi genel olarak baş, gövde ve bacaklardan oluşan bir bütünü tanımlamaktadır. Bu parçaların her birinin yapısı figürün hareketine odaklı bir şekilde değerlendirilmekte ve konunun ele alınışına göre biçimlenmektedir. Figüre ait her unsur anatomik yapısı dikkate alınarak çözümlenmekte ve çizilmektedir. İstenen etkileyici sonuçlara ulaşmak için figürün hareketini tamamlayıcı ayrıntıların detaylandırılması önemlidir. Bu nedenle figürün baş ve el, ayak gibi unsurlarının detaylı olarak ele alınması, anatomik yapısının dikkatli bir şekilde gözden geçirilmesi gerekmektedir.

Portre

Bir sanatçının kendisini anlattığı, tüm özellik ve benliğini yansıttığı veya betimlediği portreye yani sanatçının kendi portresine öz-portre veya oto-portre denmektedir. Kısaca sanatçının kendisine bakışıdır. İnsan yüzü gerçek hayatta da kişinin kendisini ifade ettiği ve bizlerin de bir kişinin yüzüne bakarak anlamlar yüklediğimiz özelliğidir. Yaşadığımız kültür, inanç ve insan ilişkileri ruh halimizi etkiler, coğrafya, iklim şartları, yaşam koşulları ise fiziksel yapımızı değiştirir. Portrede amaç, yaşamın birer kanıtı, görgü tanıdığı olarak kişinin o anki ruh halini, fiziksel, duygusal durumu ve karakterini mimikleri ve duruşuyla yansıtmaktır. Portre çizimi başlı başına sanatsal sunum şekillerinden biridir. Gözlem ve deneyime dayalı uygulama alanlarından biri olan portre sanatı başın ve yüzün form ve detaylarıyla ilişkilidir. Bu yapısal detayların her bir parçası kişiye ya da amaca uygun bir bütünü oluşturmaktadır. Öncelikle tüm parçalar ayrı ayrı detaylı şekilde etüd edilmeli ve çizim aşamasında dikkatli bir şekilde bir araya getirilmelidir. Bu nedenle ilk olarak insan başı kanonuna ait oranlar verilmiştir. Daha sonra başın form ve yapısının geometrik çözümlemesine dair bilgi aktarılmıştır.

Baş

İnsan başı kanonunda kullanılan baş modülünde başın yüksekliği bir baş modülünün üç buçuk katıdır. Bu bölünme sonucu başın, saç çizgisi, kaş hizası ve kulakların üstü, burnun alt bölümü ve yüzün alt bölümüne ait kısımları belirlenir. Burada baş modülü başı enine iki buçuk birime böler. Önden bakıldığında insan başının yüksekliği ve genişliği bir kenarı üç buçuk birim yüksekliğinde, diğer kenarı iki buçuk birim genişliğinde bir dikdörtgen oluşturur. Burun ve ağız, bu dikdörtgenin kenarlarının orta noktalarından geçen düşey orta çizgi üzerinde, gözler ise başın yüksekliğinin tam ortasında yatay orta çizgi üzerinde yer alır. İki göz arasındaki mesafe bir gözün genişliği kadardır. İnsan başı profilden tam olarak kare biçimindedir, profilden yani yandan bakıldığında yükseklik ve genişliği alının üç buçuk katıdır. Profilden görülen bir yüzde kaş, göz, burun ve ağzın yerini belirlemek için yine yatay çizgileri kullanırız Baş çiziminde temel unsurlar gözler, kulaklar, burun ve ağızdır ve her birinin arasında oranlar bulunmaktadır. Dolayısıyla figüre istenilen duruş verildikten sonra yüzü tanımlayan unsurların birbirine oranı belirlenmeli ve her biri detaylı şekilde çizilmelidir. Baş çiziminde kafanın genel yapısı kişiye ait ifadeyi belirleyen temel noktalardan biridir. Bu noktada elbette anatomik yapının çözümlenmesi önemlidir. Çizimde kaş, göz, burun ya da dudak gibi yüze ait unsurların bu temel yapı üzerine inşa edilmesi gerektiği unutulmamalıdır. Kafanın yapısı belirlenirken geometrik şekiller referans olabilir.

Göz

Göz çizimi yaparken göz küresini ve göz yuvasını tespit etmek çok önemlidir. Kişiye ait karakteristik özelliklerin ifade edilebilmesi için bu ayrıntıların doğru yerleştirilmesi gerekmektedir. Dolayısıyla gözlerin biçimi, yerleşim ve düzenlemeleri dikkatlice yapılmalıdır. Gözün ne tarafa baktığı ve buna ilişkin çözümlenmeler kürenin yapısına uygun sarmal çizgiler yardımcı unsurlar olarak kullanılabilir (Görsel 15). Bu tespitler yapıldıktan sonra ışık gölge ya da farklı üslupsal uygulamalarla görsel etki artırılabilir (Görsel 16).

Burun

Burun anatomik olarak yüzün ortasında bulunur. Burun bir kemik üç kıkırdak yapıdan oluşan bir anatomiye sahiptir. Burnun sağ ve sol taraflarında yağ dokusu bulunmaktadır. Burnun bu anatomik yapısı kişiye göre farklılık göstermektedir. Bu farklılıkları çizim aşamasında belirlemek için geometrik araştırmalar temel yaklaşım olabilir. Burunun tam karşıdan çizimi diğer açılara göre daha zor olabilir. Bu noktada yardımcı unsur burun kanatlarının genişliğinin bir gözün genişliği kadar olduğunu bilgisidir. Ancak kişiye ait fiziksel farklılıklar söz konusu olabilir.

Ağız ve Dudaklar

Ağız, alt ve üst çene olmak üzere iki kemik yapıdan oluşmaktadır. Alt ve üst damakta dişler yer almaktadır. Üst damak dışa doğru alt damak içe doğrudur. Dudaklar bu kemik yapı üzerinde bulunmaktadır. Ağız ve dudak çizimi başın açısı ve duruşuna göre biçimlenir. Aşağıdan ya da yukarıdan bakış açısına göre dudağın yapısı değişir. Bu nedenle duruşa ya da pozisyona yönelik çözümlenmelere dikkat ederek çizim yapılmalıdır. Tam karşıdan duruş temel alındığında yüzün tam ortasından geçen dik çizgi referans alınarak dudağın yapısı çözümlenebilir. Dudağın genişliği genellikle göz bebeklerine yakın bir noktada sınırlanır ve iki tarafı eşit görünümündedir.

Kulaklar

Kulaklar yüzün alt çeyreğine yer alan ve 'C' eğrisi şeklinde kıkırdak yapıdan oluşmaktadır. Kaş ile burun arasında ve yüzün yan alanlarında yer almaktadır. Kulak çiziminde bu ayrıntı oldukça önemlidir. Çünkü kulaklar yüze derinlik vermektedir. Kulağın kıvrımlı ve derinlikli yapısı referans ölçülere göre çizilmelidir

Saç

İnsan başının şeklini belirlemede saçın önemli bir yeri vardır ve dış görünümü büyük ölçüde değiştirir. Bu nedenle saç çiziminde dış hatlara dikkat edilmelidir. Saç çizimi ya da boyanması sırasında karşımıza form, yansımalar, ışık gölge, tonlama değerleri ve fırça vuruşları gibi sorunlar çıkabilmektedir. Işıklı ve gölgeli alanlar, renk farkı olan yerler ve saç kıvrımları belirginleştirilerek oluşturulur. Saç yatay olarak başın üst çeyreğinden başlayan sağ ve sol tarafa doğru kavis yaparak şakaklara inen bir hat izlemektedir. Saçın dalgalı ya da düz oluşu kısa ya da uzun oluşu gibi ayrıntılara dikkat edilmelidir. Moda pazarında bir sunumun satılabilmesi için saç, makyaj, ayakkabı gibi unsurlar da etkileyici olabilmektedir. Moda çizim teknikleri açısından, saç modelleri temel stil ve cinsiyet bilgisini çok çeşitli biçimlerde iletebildiğinden özel bir öneme sahiptir. Kadınlar için saç modelleri çeşitlilik gösterdiği için referans noktası olmadan saç hayal etmek çok zordur ve figüre uygun saçlar çizilebilir. önemlidir.

Erkek ve Kadın Yüzü

İnsanın anatomik yapısı her ne kadar birbirine benzese de kadın ve erkek arasında oranlar açısından farklar bulunmaktadır. Kadın başının orantıları, temel olarak erkek başının orantılarıyla aynı olsa da kadın yüzü biraz daha küçüktür ve yüzün biçimini etkileyen deri altı yağlarının fazlalığı nedeniyle fiziksel yapısında bazı farklar vardır. Gözler biraz daha büyük, kaşlar ise biraz daha yüksek ve kavislidir. Kadın başı ve yüzü yumuşak hatlardan ve yuvarlak biçimlerden oluşur, burun ve ağız daha küçüktür. Çocuk vücudu ve yüzü yaş aralığına göre değişir, yetişkinlerden oldukça farklı oran ve özellikte olup kemik ve vücut kasları belirginleşmemiştir. Çocuk figürlerinin bebeklik çağından ergenliğe dek her yıl boyları uzayarak, oran ve ölçüleri değişir.

El

El çizimi genellikle zor gibi görünse de geometrik çözümlenmeler yaparak istenilen hareketi çizmek işi kolaylaştırılacaktır. Önemli olan elin anatomik yapısını kavramak ve çizim yönergeleri oluşturmaktır. Elin uzunluğu yaklaşık olarak genişliğinin iki katı olup alt yarısı kare biçimindedir. İki eşit parçadan oluşan elin avuç ve parmaklarının büyüklüğü birbirine yakın olup en uzun parmak orta parmandır. İki boğuma sahip başparmak dışında diğer dört parmak üç boğuma sahiptir.

Ayak

Ayak üç eşit parçaya ayrılır, topuk, orta çukur ve parmaklar. Ayağa önden ve arkadan bakıldığında, iç kısımdaki ayak bilek kemiği dıştaki kemiğe göre daha yukarıdadır. Öncelikle ayak yüzeyinde oluşan kıvrımlar ve eklemlerin aldığı şekiller, bunların aynadaki farklı açılardan görünüşü çizilmelidir.

Kol ve Bacak

Kol, üst ve alt kol olarak iki kısımdan oluşur. Üst kol, koltuk altından dirseğe kadarki kısım olup, dirseğe doğru daralan kalın kaslardan oluşur. Alt kol, dirsekten bileğe kadar olan kısımdır ve dirsekten sonra kalınlaşır, bileğe doğru inceler. Üst kol gövdenin açısına bağlı olarak döneceği omuzla bağlantılıdır. Bacak da kolda olduğu gibi üst ve alt kısım olarak ele alınır ve silindirik bir yapıya sahiptir. Bacağın dizin altında kalan kısmı, diz üstündeki kısımdan daha incedir. En ince kısmını oluşturan ayak bileği bacağın gövdeden en uzakta kalan kısmıdır. Moda çizimlerinde kol ve bacak çok önemlidir. Figüre verilen hareket elbisenin tasarım özelliklerini vurgulaması açısından sunumu etkilemektedir. Ayrıca tıpkı başın tamamlayıcı özelliği gibi kol ve bacaklar da figürün duruşunu destekleyen öneme sahiptir. Omuz ve kalçanın hareketi gibi ayrıntılarla desteklenen duruş pozisyonları giysi tasarımının sunumuna katkı sağlamaktadır.

MODA TASARIMINDA KULLANILAN ÇİZİMLER

Moda illüstrasyonu, tüketiciye doğru bilgiyi vererek cesaretlendirmek ve bir moda yaratma sorununu, düşünce gücü ve abartıdan yararlanarak çözüme ulaştırma anlamını taşımaktadır. Moda tasarımcısının, moda illüstrasyonu yapabilme kabiliyeti olması gerekmediği gibi her illüstratörün de üstün bir giysi tasarımı becerisine sahip olması beklenemez. Moda çizimleri birkaç farklı başlık alanında incelenebilir. Bunlar; Kullanılan Tekniklere Göre: Geleneksel teknikler, Bilgisayar teknikleri, Karma teknikler Kullanım Amaçlarına Göre: Artistik çizim (Tanıtım amaçlı), Teknik Çizim (Üretim Amaçlı) Kullanılan Tekniklere Göre Moda Çizimleri Kumaş, detay ve istenilen etkinin gözlemcide uyandırılması için farklı malzeme ve teknikler uygulamak gerekmektedir. Geleneksel medya kullanım ve araçları Kalemler Çizgi hatlarının kullanımı, seçimi, çizerin hayal gücüne ve tarzına bırakılmıştır. Bu bağlamda, moda çizim sürecinde çizgi kalitesi ve değeri önemlidir. Kurşun kalem, tükenmez kalem, dolma kalem, rapido, mürekkep, keçe uçlu kalem gibi yüzeyde çizgi olarak iz bırakan her araç moda resminde kullanılabilir. Boyalar Çizgilerden ziyade leke oluşumlarını sağlayan boyalar farklı yüzey kapatma, kuruma vb. özellikleriyle moda çizimlerinde sıklıkla kullanılır. Başlıca boya ve boyama teknikleri; airbrush, akrilik, guaj, lavi (mürekkep), pastel, sulu, marker (gazlı, uçucu) olarak sıralanabilir. Kolaj En basit anlamında; bitmiş bir görüntü oluşturmak için 2 boyutlu görsellerin üst üste yapıştırılmasıdır. Hızlı sonuç verir, sanatçı bitmiş çalışma için birçok kompozisyon kurgulayabilir, dinamik etkiler oluşturmak için ekleme ve çıkarma hızlı ve kolaydır. Bilgisayar destekli tasarım program ve uygulamaları Bilgisayar destekli tasarım veya kısa B.D.T., tasarım basamaklarının tamamında bilgisayarın etkin olarak kullanılması olarak tanımlanabilir. Programlar çizimlerin oluşturulmasını hızlandırır, daha etkin sonuçlara, malzeme maliyetini düşürerek erişimine imkân verir. Karma teknikler Gelişen teknik ve uygulamalarla birlikte tasarımcılar istedikleri sonuca ulaşmak için tek bir tekniği seçmek zorunda değildir. Görselleştirme uygulamalarında hem geleneksel hem de dijital teknikler bir arada kullanılarak karma çalışmalar oluşturabilmektedirler. Kullanım Amaçlarına Göre Moda Çizimleri Amacına göre üretim ve sunum aşamalarında kullanılan moda çizimler; artistik (aesthetics/illustration) ve teknik (flats/specs) olarak iki ana başlık altında incelenmektedir. Artistik çizim Ürün geliştirme sürecinde kullanılan çizim tekniklerinden ilki artistik (estetik) çizimdir. Moda illüstrasyonu; akıldaki bir kıyafetin, üreticisine sözlü yol ile anlatılması yerine, resmedilerek anlatılması ihtiyacından doğmuştur. Moda resmi; giysi ürünü fikrini ve vücut üzerinde kullanılan aksesuarların resimlenmesi olarak tanımlanabilir. Moda illüstrasyon çalışmalarında amaç; tüketiciye doğru bilgiyi vererek zihninde canlandırma yapması ve tüketiciyi cesaretlendirmektir. Moda illüstrasyonu bir moda yaratma sorununu, düşünce gücü ve abartıdan yararlanarak çözüme ulaşma anlamını taşımaktadır. Moda çizim çalışmalarının özellikleri şu şekilde sıralanabilir:

- Model, hareketli bir silüet üzerinde düşünülmelidir.
- Çizim son derece artistik tasarlanmalıdır.
- Silüet ile modelin cinsi birbiriyle uyumlu olmalıdır.
- Giysinin en çarpıcı özellikleri vurgulanmalı, özellikle istenilen imaj abartılarak çizime aktarılmalıdır.
- Kalıpların üretim özelliklerinin tüm detayları ile gösterilmesi gerekmektedir.
- İnsan vücutlarının ölçekli ya da gerekli özelliklerde olması beklenmektedir
- Silüet üzerinde istenilen deformasyon yapılabilir. Artistik çizimde figür ve özellikleri Bilinçli olarak çizilen bir moda figüründe çekicilik ve zarıflığın yanında denge, hareket gibi özellikler de bulunur. Artistik ve akıcı çizimler basit bir giysi modelini bile çekici yapabilir. Kimilerinin kullandıkları silüetler daha uzun ve ince kimisinin ki daha gerçekçi, kimisi ise daha abartılı, gerçek dışı silüetler kullanırlar. Artistik çizim figürünün giydirme işlemleri için hazırlanması Figür üzerinde gerçekleştirilecek bazı hazırlık uygulamaları;
- Figürün ön orta hattının belirlenmesi: Bu hat köprücük kemikleri ortasından başlayarak ağ hattına (bacak birleşim noktası) kadar inen vücut kavisini doğrultusunda çizilir.
- Figürün beden hattının çizilmesi: Vücut kavisine uygun olarak iki göğüs ucundan geçen yatay hatır.
- Figürün bel hattının çizilmesi: Vücut kavisine uygun olarak üst vücudun en ince (göbek deliği hizası) yerinden geçen yatay hatır.
- Kalça hattının çizilmesi: Alt beden en geniş yerinden vücut formuna uygun olarak geçen yatay hatır.

- Yaka hattının çizilmesi: Köprücük kemiğinden başlayarak kavisli bir biçimde boynu saracak şekilde çizilen çizgidir.
 - Kol hattının belirlenmesi: Omuz başlangıcı ve göğüs hattıyla birleşen düz görünüm hariç vücut dönüşüne göre birbirine paralel olan dikey hattır.
 - Kup pens yerlerinin belirlenmesi: Göğüs ucu-bel ve kalça hat ortalarının birleştirilerek oluşturulan temel giydirme çizgisidir.
 - Kol ve bacak orta hatlarının çizilmesi: Doğru üst giyim ve alt giyim çizimleri yapılabilmesi için dirsek-diz ortalarından geçecek şekilde çizilen boyuna hatlardır. Moda çiziminde giydirme özellikleri Siluete giysi giydirirken dikkat edilmesi gereken bazı kurallar vardır. Bunlar; • Siluet, çizilecek giysi ile uyumlu olmalı ve detay/ dikkat çekmesi gereken özellikleri vurgulayacak pozlar seçilmelidir. Sırt dekoltesi olan modelin arka veya $\frac{3}{4}$ duruştaki figüre giydirilmesi, dar eteklerde bacakları açık figür kullanılmaması gibi • Giysi ölçü hatları (ön orta, beden, bel, kalça) figür duruşu ve vücut kavisleri dikkate alınarak belirlenmeli, giydirme işleminde model özellikleri bu hatlarla uyumlu çizilmelidir.
 - Giysi kapama özellikleri (kravaz, patlı kapama vb.) dikkate alınarak çizilen ön orta hattına uyumlu bir şekilde hizalanmalı ve düğme, fermuar gibi detayların yerleşimine dikkat edilmelidir.
 - Kup, pens detayları, estetik etki uyandırılmak istenen bu çizimlerde yerleri belli edecek şekilde çizilmeli; benzer şekilde kırışıklıklar abartılmamalıdır.
 - Giysilerin vücuda oturmuş özellikleri göz önüne alınarak bolluk ve darlık ayarlanmalı; vücut boyası görünümü oluşmaması için beden üzerinden dönüşler çizilmelidir.
 - Giysilerin kırışım yerleri eklem hareketlerinin olduğu yerlerdir ve hareketten kaynaklı kısalma alanlarından, uzama yerlerine doğru bir hareket ederler.
 - Volan, büzgü pile gibi uygulamalarda hareket çizgileri başlangıç yönünden yan hatta paralel olarak çizilmeli sağ tarafta başlayan çizgiler drape vb. özellikler değil ise sağ tarafta bitirilmelidir. Kıvrımların çizilmesini kolaylaştırmak için etek ucu hattına paralel ek bir hat çizilerek uygulama gerçekleştirilebilir.
 - Figür aşağı veya tepeden bakış açısıyla çizilmediyse, genellikle olduğu gibi karşıdan görünümü kullanılıyorsa; etek, pantolon, kol vb. giysi uçları vücut formunu belli edecek şekilde- eğer beden parçası (kol, bacak) yukarı hareket etmediyse- aşağı kavisli ve duruşa uygun çizilmelidir.
- Renklendirme çalışmaları Moda tasarımında temel boyama işlemlerinin anlatıldığı bu kısımda kuru kalem tekniklerine değinilmiştir. Temel boyama çalışmalarında gerçekçi bir boyama için en az üç farklı renk kullanılmalıdır. Bunlar temel taban rengi, ışık rengi ve gölge rengidir. Kullanılan ışık ve gölge renklerinin sayısı arttırıldık ve tonlar farklılık gösterdikçe daha canlı ve gerçekçi çizimler gerçekleştirilir. Renklendirmenin doğru yapılabilmesi için vücut girinti ve çıkıntılarının incelenmesi gerekir. Işıktan uzak ve girintide kalan yerler gölge alırken, ışığa yakın ve çıkıntılar açık renk alacaklardır. Boyama çalışmasına en açık renk kalemle başlanır. Kalem bitim kısmından ve verev şekilde tutarak, kâğıda hafif bir şekilde boya aktarılmasını sağlar. Dik açı ile tutarak net çizgiler çizmek yerine, açılı tutarak kalem ucunun çok bastırmadan ton verilmesi gerçekleştirilir. Boyama yaparken tonlamanın vücut formu yönlerinde yapılması önemlidir. Her koyu tonda boyanan alanı daha fazla küçülterek ve kalemin dairesel hareketleriyle boşlukların doldurması sağlanır. Kontur çizgileri için en koyu kalem dik açı ile girinti yerlerde kalın, bombe yerlerde incelererek kullanılır. Boyama sonucunda çok fazla kelem çizgisi gözleniyorsa, vücut formu yönünde daireler beyaz boya kalem kullanarak, boyaların eşit bir şekilde yayılması sağlanabilir. Kumaş boyamalarında ise, kumaşın doku ve ışık ve gölge alım özellikleri etkili olur. Aşağıda farklı kumaşlar için bazı boyama özellikleri sıralanmıştır. Pamuklu, temel kumaşlar: Temel ışık gölge özelliklerine göre boyanabilir. Saten vb. parlak kumaşlar: Bu tarz kumaşlar ışığı yoğun bir şekilde yansıtma özelliklerinden ötürü aydınlık ve karanlık tonları yoğundur. Giysinin en koyu yerlerinde gölgeleme siyaha, ışık yerlerinde ise beyaza kadar ilettilerek bu etki sağlanır. Çizgili ve desenli kumaşlar: Bu kumaşların çizilmesinde vücut form hatları dikkate alınarak desen özelliklerinin temel boyama üzerine çizilmesi ve sonra tonlamaların yapılması gerekir. Denim kumaşlar: Temel pamuklu tonlaması yapılmakla birlikte belirgin olan dokusunun verilmesi için kurşun kalemle verev çizimler gerçekleştirilir. Dikişlerin belirginliği için beyaz jel kalemler kullanılabilir. Deri kumaşlar: Pürüzsüz yüzeylere sahip olan bu dokusuz kumaşlar, parlamayı yoğun olarak yansıtır. Daha sert ve dokusuz kumaş özelliğini yansıtmak için ışıklandırmalar daha zig zag görünümünde çalışılabilir. Kürk kumaşlar: Farklı tondaki kalemlerle tüy yönlerine dikkat ederek kalem taramaları gerçekleştirilir. Kadife kumaşlar: Hav yönü bulunan bu kumaşlar ışığı farklı olarak yansıtmaktadır. Boyama sırasında aslen koyu yerler aydınlık, aydınlık yerler ise koyu boyanarak bu etki aktarılabilir. Organze/ Transparan kumaşlar: Kumaşın şeffaf görünümünün sağlanabilmesi için öncelikle ten boyaması, giysi altında daha hafif olacak şekilde tonlanır. Sonrasında özellikle giysinin iç orta kısımlarını kumaş taban rengi ile tonlanıp bazı açıklıklar oluşturulur. Arka dönüşler vb. taban rengi bastırılarak çizilir. Nakış ve dantel gibi kumaşlar: Bu tarz kumaşların renklendirilmesinde pilot kalemler etkin rol oynar. Mürekkebin parlaklığı ve netliği ile istenilen bölgelere motifler rahatlıkla çizilebilir. Teknik Çizim Teknik çizimler, üretimde ilk örneğin planını teşkil ettiği için giysiyi tanımlayan teknik paketin içinde bütün detayları vermek zorundadır. Üretim süreci içerisinde bilgi

alışverişini sağlayan bu çizimlerin doğru oluşturulması, özellikle yurtdışı veya şehirlerarası üretim yapan firmalar için önemlidir. Bu çizimler kroki şeklinde şematik çizimlerdir ve üretilmesi planlanan ürün özelliklerinin, üretim basamaklarının her birinde yol gösterici olarak kullanılmak, bilgi vermek amacı ile üretilirler. Teknik çizimi en iyi tarif etmenin yolu, siz içinde değilken giysilerinizin nasıl göründüğünü düşünmektir. Tasarımcıya danışmaya gerek kalmaksızın anlaşılabilirliği gerekmektedir. Hazır giyim endüstrisinde, tasarım ofisinde (tasarım geliştirme ve koleksiyon panolarında), üretimde (malîyet ve teknik özellik tablolarında) ve pazarlamada (stil katalogları ve fiyat listeleri) yaygın olarak kullanılır. Teknik Çizim Oluşturma Yöntemleri Teknik çizimlerin oluşturulmasında iki farklı yöntem kullanılmaktadır. Bunlar; Ölçülerle teknik çizim oluşturma Giysinin çizimi üretimde kullanılan ölçülerinin orantılı bir şekilde küçültmesi ile (eşel vb. araçlar yardımıyla) oluşturulur. Ön orta çizgisi olarak kullanılacak dikey bir hat üzerinde vücut uzunluk ölçüleri işaretlenir (Ön uzunluk, arka uzunluk, koltuk düşüklüğü, kalça düşüklüğü, oturuş yüksekliği vb.) sonrasında ise bu hatlar üzerinde vücut genişlik ölçüleri (beden, bel, kalça genişliği vb.) işaretlenerek genel giysi görünümü oluşturulur. Oran-orantıyla teknik çizim oluşturma İnsan vücut proporsiyonlarına uygun olarak 1/7,5 -8 baş ölçülerinde çalışılmış ön, arka, yan duruşlarda hazır silüetler üzerine; aydınlar veya parşömen gibi şeffaf kağıtların konulması ve cetveller kullanılarak orantılı teknik çizimlerin hazırlanmasıdır. Hızlı ve kolay oluşturulmaları sebebiyle tasarımcılar tarafından sıklıkla tercih edilen bir yöntemdir.

Giysi Teknik Çiziminde Dikkat Edilecek Noktalar Bunlar:

- Kalem kalınlıkları doğru seçilmelidir.
- Çizgi kalınlıkları doğru yerlerde kullanılmalıdır.
- Çok belirgin ve net çizgiler kullanılmalıdır.
- Çizimde oran-orantı sağlanmalıdır.
- Yardımcı çizgiler orta işaretine dik açı olarak çizilmelidir.
- Giysi asimetrik değilse, sağ ve solu eşit olmalıdır.
- Model özellikleri ayrıntılı olarak çizilmelidir.
- Çizimle ifade edilemeyen ayrıntılar yazılı olarak belirtilmelidir.
- Çizim net ve şematik olmalıdır.
- Ön ve Arka ayrı olarak çizilmeli, gerekirse yan çizim veya kareler içerisinde detay çizimleri yapılmalıdır.
- Ön ve Arkada açıklıklar varsa diğer taraf çizilmelidir.
- Kullanılan ölçüler giysi dışarısında yer alan oklar ile alım yerlerini de gösterecek şekilde yazılmalıdır.

BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM

Bilgisayar destekli tasarım veya kısaca B.D.T. tasarım basamaklarının tamamında bilgisayarın etkin olarak kullanılmasıdır. Programlar çizimlerin oluşturulmasını hızlandırır, daha etkin sonuçlara, malzeme maliyetini düşürerek erişilmesine imkân verir. Dijital ortamda hazırlanan illüstrasyonlar iki kategoriye ayrılır; vektör ve bitmap. Günümüzde gelişen teknoloji sayesinde bu yazılım tabanlı daha fazla entegre olmaya başlamıştır. BDT programları moda sektöründe de birçok alanda kullanılmaktadır.

Bunlar;

- Hikâye ve renk panolarını hazırlanması
- Giysi artistik çizimlerinin oluşturulması
- Giysi teknik çizimlerin yapılması
- Renk skala ve kumaş kartelalarının hazırlanması
- Tekstil baskı tasarımlarının hazırlanması
- Süsleme kütüphanelerinin oluşturulması
- Reklam sektörü için fotoğraf düzenlemelerinin yapılması
- Portfolyo oluşturulmasıdır. Ayrıca kalıp programları ile entegre ve avatarlar üzerinde tasarımlar yapılmasını ve prototipleme süreçlerinin hızlanmasını sağlayan programlar da bulunmaktadır. Piksel Tabanlı İllüstrasyon-Tasarım Programları Görüntülerin oluşturulduğu piksel tabanlı yazılımlar, genel olarak fotoğraf üzerinde çalışma yapma amacıyla kullanılmaktadır. Oluşturulan çizimlerin kalitesi; seçime göre 1x1 cm veya 1x1 inçteki piksel sayısı ile belirlenir ve çözünürlük olarak adlandırılır. Dosya boyutu olarak vektör grafiklere göre daha fazla yer tutar. Raster/bitmap programları; özellikle gerçekçi görüntü, estetik etki bırakmak için hazırlanan moda illüstrasyonlarında kullanımı için uygundur. Programlarla ayrıca, kolaj çalışmalarından oluşan ve giysilerin tema ve materyallerinin gösterildiği hikâye panolarının hazırlanması da yapılabilmektedir. Vektör Tabanlı İllüstrasyon-Tasarım Programları Programda obje oluşturma noktalardan oluşan çizgilerin birleştirilmesiyle gerçekleştirilir. Oluşturulan çizgiler noktalardan çıkan tutaçlar ile şekillendirilebilir. Bir çizgide ne kadar az nokta varsa çizgi o kadar nettir. Programların en temel özelliği biçimlerin istendiği zaman değiştirilebilmesidir. Vektörel tabanlı çizimler; oluşturulan nokta ve düzenlemelerin bilgisayarda bir dizi talimat olarak saklanması sebebiyle sabit diskte az yer kaplamalarıyla da avantaj sağlar. Vektör resimler en iyi şekilde; küçük, sade, pürüzsüz, katı, çizgi ve eğriler gerektiren grafiklerde kullanılır. Moda tasarımında başlıca kullanımları; kesin ve net çizgilerden oluşan teknik çizimlerin hazırlanmasıdır.

ADOBE PHOTOSHOP UYGULAMALARI

Uygulamaların gerçekleştirilebilmesi için öncelikle programın temel arayüz, menü ve araçlarının tanıtılması önemlidir. Gerçekleştirilen uygulama örnekleri, ünite içerisinde detaylı ve basamaklı bir şekilde aktarılmıştır. Adobe Photoshop Arayüzü, Temel Menü ve Araçlar Program; menüler, araç çubuğu ve yardımcı pençelerin yer aldığı bir arayüze sahiptir. Dosya menüsü Bu menü program çalışmalarının yer alacağı dosyaların oluşturulması, kaydedilmesi ve özellikleriyle ilgili komutları içerir.

YENİ: Yeni sayfa açar.

AÇ: Bir dosyanın yeni sekmede açılmasını sağlar.

SON KULLANILANI AÇ: En son kullanılan dosyalar listelenmektedir.

KAPAT: Çalışılan sayfa kapatılacaktır.

TÜMÜNÜ KAPAT: Tüm sekmeler kapatılacaktır.

KAYDET: Dosya .psd ve diğer formatlarda kaydedilir.

FARKLI KAYDET: Dosya yeni bir isim ve uzantıyla kaydedilir.

YERLEŞTİR: Bir dosyayı çalışma sayfasında açar.

İÇE AKTAR: Çalışmakta olan programlarda sayfanın açılmasını sağlar.

DIŞA AKTAR: Çalışmakta olan diğer programlarda sayfayı açar.

DOSYA BİLGİSİ: Dosya boyut, oluşturma tarihi gibi bilgiler gösterilir.

YAZDIR: Dosyanın yazıcıya gönderilmesi ve özelliklerinin ayarlanmasını sağlar.

ÇIK: Programın kapatılmasını sağlar. Cetvelleri görünür kılma Programda ölçülü çalışmalar yapabileme ve yardımcı çizgiler çağırma gibi özelliklere sahip kenar cetvelleri bulunmaktadır.

GÖRÜNÜM Menüünden ≥ CETVELLER Cetvel ölçü birimini değiştirmek DÜZEN Menüü ≥ TERCİHLER ≥BİRİM&CETVELLER den ayarlanır. Sayfaya yakınlaşma veya uzaklaşma Programda ekran yaklaşımı ile detaylı çalışmalar gerçekleştirilebilir. Yakınlaşma: CTRL+ (+) Uzaklaşma: CTRL+(-) İşlemi geri alma Yapılan işlemlerin geri alınabilmesiyle manuel çalışmalara göre zaman ve malzeme kazancı sağlar.

1) CTRL + Z: Tek bir işlemi geri alır.

2) PENCERE menüsü ≥ GEÇMİŞ ile yapılan işlemler pencerede açılabilir. Yeni sayfa oluşturma DOSYA ≥ YENİ seçenekleri veya “CTRL + N” kısa yolu kullanılarak yeni sayfa açılır. İSİM: Sayfa isimlendirilir.

HAZIR AYAR: Farklı kullanım yerlerine göre düzenlenmiş önceden kayıtlı sayfa bilgileridir.

GENİŞLİK ve YÜKSEKLİK: Programın sunmadığı özel ölçülerde sayfa açmak için boyutların girileceği alandır.

ÇÖZÜNÜRLÜK: Baskı alınacak çalışmalarda en az 300 Pixel/inch, internet için hazırlanan sayfalarda ise 72 olmalıdır.

RENK MODU: Kullanılacak renklerin oluşturulmasında; ışık kaynağının kullanılması (RGB) veya baskı için toner ile elde edilmesi (CMYK) seçeneklerini barındırır.

ARKA SAYFA İÇERİĞİ: Sayfanın arka renginin belirlendiği menüdür. Çalışma alanında dosya açma Programda çalışma ekranına dosyaların (jpeg, pdf, vb.) getirilmesinin farklı yolları bulunmaktadır.

1) DOSYA ≥ YERLEŞTİR ile açılan pencereden istenilen dosya seçilir.

2) İstenen dosya seçilir ve photoshop sayfa alanına sürüklenir. Katmanlar Programın en önemli özelliklerinden biri katmanlar adı verilen ve aslen ayrı ayrı çalışmaların yapılabileceği şeffaf aydınlar benzeri çalışma yüzeyleridir. Farklı katmanlarda yapılan çalışmalarla, silüetlere farklı ten renkleri, giysi çizimine farklı doku uygulamaları yapılabilir. Katman isimlendirme: Katman ismi üzerine çift sol tık ile isim verilebilir. Yeni katman açma: Katman menüsünde bulunan yeni sayfa ikonu kullanılır. Katman görünürlüğü: Katman kenarındaki göz ikonuna tıklanarak, katmanın gözükmeye özelliği belirlenir. Katman kitleme: Katmanlar menüsündeki kilit ikonu kullanılır. Katman saydamlığı: Katman menüsünden Opaklık özelliğiyle istenen oranda ayarlanır. Katman sıralama: Katman mouse ile seçilir ve sağ tık basılıyken istenen sıraya, yerleştirilir.

Birden fazla katman seçme: CTRL (sırasız) veya SHIFT’te (sıralı) basarak, katmanlar sol tıkla seçilir.

Katman gruplama: Dosyalanmak istenen katmanlar seçilir klasör ikonu tıklanır. Katman birleştirme:

Katmanlar “SHIFT” ile seçilir ve sağ tıklanarak KATMAN BİRLEŞTİR seçeneği ile tek bir katman haline dönüştürülür. Resmi pikselleştirme: Resimler üzerinde işlem yapabilmek için katmana tıklanır ve KATMANI RESTERLEŞTİR seçilir. Araç çubuğu Arayüzün sol tarafında, programda

kullanılabilecek araç ikonları yer almaktadır. Bazı araçların alt köşelerinde bulunan küçük üçgen ikon, araçların farklı varyantlarının da bulunduğunu göstermekte ve üzerine basılı tutulunca görünebilir hale gelmektedir. Hareket aracı: Seçili katmanı veya katmanda seçilmiş yeri hareket ettirir. Seçim araçları

Hareket Aracı altında yer alan ilk üç araç, seçim araçları olarak tanımlanmakta ve farklı özellikleri ile seçim yapılmasını sağlamaktadır. GEOMETRİK SEÇİM ARACI Bu araçlar, sayfada istenen yeri, seçilen geometrik biçim ile seçer. SHIFT ile basılı tutulduğunda en boy eşitlenecektir. Kısayol: “M”.

KEMENT SEÇİM ARACI Bu araçlar biçim özelliklerine göre seçim gerçekleştirir. Kısayol: “L”

Kement seçim aracı: Mouse hareketi ile istenilen biçimde seçim yapılmasını sağlayan serbest seçim aracıdır. Çokgen kement aracı: Seçim işlemi; mouse ile yapılan her tık ile nokta konulması ve bir köşe oluşturulması şeklinde ilerler. Magnetik kement aracı: Renk farklarını kullanarak, hızlı seçimler yapılmasını sağlar. Mouse hareket ettirilerek, algılanan renk farkları doğrultusunda kendisi nokta atar.

SİHİRLİ ASA Tıklanan yerdeki renk farkları ve ton değerlerine göre seçim yapar, özellikleri Tolerans kısmından düzenlenebilir. Seçim Üst Menüü/Seçim Özellik Menüü: Seçim özelliklerini belirlememizi sağlayan bu menü, tüm seçim araçlarında geçerlidir.

TEK SEÇİM: Her tıkla yeni bir seçim yapmanızı sağlar.

BİRLEŞTİR KUTUSU: Seçime başka seçimler ekler.

EKSİLTME KUTUSU: Seçimden başka bir seçimi eksiltir.

KESİŞİM KUTUSU: Seçimlerde üst üste binen-kesişen kısımların seçilmesini sağlar. Seçim alanını değiştirmek: Katmanda seçili alanı seçilmemiş; seçilmemiş alanı ise seçilmiş yapar.

SEÇİM MENÜSÜ ≥ TERS ÇEVİR Seçimden çıkmak: Kısayol “CTRL+D” kullanılır. Seçim araçları ile yapılabilecekler Hareket ettirme: Seçili obje veya katman sayfa içerisinde hareket ettirilebilir.

Silme: Katman veya seçili alan silinmek isteniyorsa; “DELETE” tuşu, katman ismine sağ tıklayıp KATMANI SİL veya Katman menüsündeki çöp kutusu ikonu tıklanarak gerçekleştirilir.

Kesme/Kopyalama ve yapıştırma: İstenen alan veya Katmanının kopyalanması için (CTRL + C)

kesilmesi için (CTRL + X), yapıştırmak için ise (CTRL + V) kullanılır. Katman içerisinde

kopyalamak için; seçilen alan “ALT” tuşuna basılı şekilde sürüklenir. Boyutlandırma: CTRL+ T

(DÖNÜŞTÜR) kısa yolu ile; büyütme, küçültme veya döndürme işlemi yapılır. Orantının korunması

için, SHIFT'e basılı tutulur. Doldurma: Seçilen alanın içerisinde bir renk veya doku ile doldurulmasını, sağlar. Seçim menüsündeyken sağ tıklayarak DOLGU, DÜZEN Menüünden ≥ DOLDUR komutu veya

SHIFT+ F5 yolları ile gerçekleştirilir. Kontür verme: Kontür çizgisi vermek için, alan seçilir ve sağ tıklayarak, KONTÜR VER veya DÜZEN menüsünden ≥ KONTUR VER komutu kullanılır. Boyama-çizim araçları Bu araçlar katmanda farklı özellik ve boyutlarda çizim/boyama yapılmasını sağlar. Fırça aracı: Fırça ikonuyla sembolize edilir ve kısa yol “B” kullanır. Renk kutucuklarında üstte seçilmiş renk ile işlem yapar. Fırça aracının özellikleri fırça üst menüsüyle değiştirilir. 1-) BOYUT VE BİÇİM: Harf ve biçimin gösterildiği küçük pencere ile sembolize edilen alan, fırça uçlarının ve boyutunun belirlenmesini sağlar. 2-) MODE: Fırça ile yapılan boyamanın üst üste gelim özelliklerini belirler. 3-) OPAKLİK: Fırçanın şeffaflık derecesini belirler. Fırça Özelliklerini Düzenleme: Fırça araç özellikleri fırça logolu klasörle sembolize edilmektedir. PENCERE>FİRÇA‘dan açılabilir.

Kısayol: F5 Değiştirilebilir özellikler sırasıyla:

1. FİRÇA UCU BİÇİMİ: Fırça ucunun boyut ve aralık özelliklerini belirler.
2. BİÇİM DİNAMİKLERİ: Fırçanın farklı boyutlarda çalışmasını sağlar.
3. DAĞILMA: Fırçanın basılı tutulduğunda oluşturacağı sayı ve dağılımı belirler.
4. RENK DİNAMİKLERİ: Fırçanın basılı tutulduğunda farklı ton, parlaklık ve renklerde basılmasını sağlar. Fırça kaydetme:

- Fırça kaydetmek istenen biçim programda oluşturulur veya internetten kopyalanır.
- Fırçanın saydam olmaması için, çizim siyah olmalıdır (SHIFT+F5).
- Görsel seçilir ve DÜZEN> FİRÇA HAZIR AYARLARINI TANIMLA kullanılarak bilgisayara tanımlanır ve fırçalar menüsünde en aşağıda yer alır.

Silgi aracı: Silme işlemi için fırça aracı özelliği ve mantığı ile çalışır.

Kısayol: E. Renk ayarlarını düzenlemek

- Katman veya çizim seçilir.
- Oynanmak ya da düzenlenmek istenen değerler; GÖRÜNTÜ MENÜSÜ> AYARLAMALAR altında bulunmaktadır.

Bu özellikler sırasıyla;

- 1- PARLAKLIK VE KONTRAST: Resmin ışık ve açık-koyu zıtlıklarını düzenler.
- 2- DÜZEYLER: Görselde siyah, gri ve beyaz ton düzeylerini değiştirir.
- 3- EĞRİLER: Seviyeler işleminin ileri düzeyidir.
- 4- TİTREŞİM: Renklerin canlılık, parlaklık düzeylerini belirler.
- 5- TON ve DOYGUNLUK: rengin ton ve solgunluk düzeylerini değiştirir.
- 6- RENK DENGESİ: Rengin oluşturan renklerin oranlarıyla oynanmasına sağlar.

Dolma kalem aracı Araç; vektör tabanlı tasarım programlarında olduğu gibi noktalar atarak düzenlenebilir çizimler oluşturulmasını sağlar.

Kısayol: “P”. Yol ve Şekil olmak üzere çizim/boyama oluşturabilir.

YOL: Seçim, dolum ve kontur verme gibi uygulamaların yapılabileceği geçici yol meydana getirir.

ŞEKİL: Yardımcı araç menüsünden seçilen özellikler ile, dolum rengi, kontur renk ve kalınlığı, kontur biçim özelliği seçilerek sonrasında değiştirilebilir şekiller oluşturur. Araç çalışma mantığı; mouse tıklanması ile nokta atılması ve programın atılan noktalar arasında elcikler kullanımı ile şekli düzenlenebilir çizimler oluşturmasına dayanır. Nokta atıldığında mouse basılı tutularak hareket ettirilirse, iki nokta arasında oluşturulan çizgiye şekil verecek tutaçlar aktif hale gelir. Biçimin oluşturulması ve yeni biçime geçilmesi için başlanan yerde nokta tamamlanmalıdır. Çizgi düzeltmeleri için aracın menüsünde bulunan NOKTA DÜZELTME ARACI kullanılır. Düzenlenmek istenen çizgiye tıklatıldığında çizgiyi oluşturan noktalar ve tutaçlar gözükür hale gelir. Tutaçlara tıklanarak istenilen şekil verilir. Noktanın yerini değiştirmek için “CTRL” tuşuna basarak istenilen yere sürüklenmelidir.

Kaydetme

1. Photoshop Uzantısı ile kaydetme: DOSYA>KAYDET tıkladıktan sonra kaydetmek istenilen yer seçilir, dosya format kısmından Photoshop (.PSD) uzantısı ile kaydedilir.
2. Çıktı için kaydetme: DOSYA>FARKLI KAYDET seçilir ve JPEG (Normal kalite), TIFF (Yüksek kalite ve katmanlı), PNG (Orta kalite, arka plan saydam) uzantılarından seçilerek kaydedilir.

MODA TASARIMINDA SUNUM TEKNİKLERİ

Tüm tasarım alanlarında olduğu gibi, moda tasarımı alanında da çağımız sektöründeki rekabetin önüne geçmek için hem kişisel hem de kurumsal düzeyde birçok sunum tekniği kullanılmaktadır.

Bu sunuların bazıları;

- Ürün tasarımına yönelik: Moda tasarımında belirlenen tema, renk, stil, malzeme ve detay özelliklerinin aktarılması için hikâye, renk panoları veya mood boardlar oluşturulur. Tasarımcılar koleksiyon hazırlık süreçlerinde farklı çizim teknikleri gerçekleştirmektedir. Bunlardan ilki; tasarladığı modelleri figürlere giydirilmesi olan artistik çizimdir. Onaylanan modellerin üretim aşamalarında, doğru bilgi aktarımını sağlayacak şekilde ölçülü ve dikim detaylarını içeren teknik çizimler ise ikinci çizim türüdür. Alıcı kuruluşlar ve firma içerisindeki sunumlar için tekli veya çoklu ürünlerin, özellik ve süreçlerini aktaran kurumsal, artistik, teknik veya koleksiyon paftaları hazırlanır
- Ürün tanıtımına yönelik: Tekli veya çoklu ürün ve özelliklerinin paylaşarak katılımcılara belli bir deneyim yaşatan; sergi, defile gibi uygulamalar gerçekleştirilir. Giysi koleksiyonlarının, aksesuarların ve sezonda yer alacak ürünlerden oluşan yayımlar olan kataloglar bu uygulamalara örnektir.

Kişisel tanıtıma yönelik: Kişi veya kurumların kendi bilgi, becerilerine göre tasarım süreçlerinin ve başarılarının sunulmasında portfolyolar kullanılır. Portfolyo, tek bir ürün grubu oluşturma sürecini kapsayabileceği gibi, çok yönlü deneyimlerin uygulamalarını da içerebilir. Ürün tasarımına yönelik gerçekleştirilen sunum panoları başlıca;

- Tasarım uygulamaları için oluşturulan ve

• Tasarım uygulamaları sonrasında kullanılan sunu panoları olarak ikiye ayrılmaktadır. Tasarım Uygulamaları için Oluşturulan Sunu Panoları Tasarımcılar sektöründe sezon bazlı olarak koleksiyonlar geliştirmektedir. Koleksiyon bir tasarımcının hedef kitlesi için bir sezona yönelik, ortak bir temadan hareketle, tasarım öğelerini (form, silüet renk ve doku) ve hayal gücünü birleştirerek tasarladığı bütünlük taşıyan giysi grupları olarak tanımlanabilir. Koleksiyon içeriği, tek parçadan oluşan giysiler, takım giysiler (ceket-pantolon, ceket-etek) veya çeşitleme alternatiflerinden oluşan giysilerle gerçekleştirilebilir. Koleksiyon geliştirme süreçlerinde tasarımcıların odaklanması ve model geliştirme süreçlerine başlaması için birden fazla pano veya board düzenlenmektedir. Bunların başlıcaları;

- Hikâye Panosu/Mood Board

- Hedef Kitle Panosu/Consumer Board

• Malzeme panosu/Material board dur. Hikâye panosu Koleksiyon çalışmalarına başlamanın ilk adımı marka ve günün trendleri hakkında bilgi almaktır. Trend tahminlerinin önemi sebebiyle tasarımcılar günümüzde WGSN gibi uluslararası trend belirleyiciler ile çalışmakta ve her üretim dönemi için gerekli olacak tema, renk, kumaş, kesim ve model detaylarına bu kuruluşlardan ulaşmaktadır. Gerekli bilgiler edindikten sonra ise giysi tasarımında farklılığın ve tasarımcı yetilerinin ortaya çıkması için bir yöntem olarak tema belirlenir ve araştırma yapılmaya başlanır. Tema bir tasarımın ya da koleksiyonunun ana ve öncelikli fikrini, tasarımın ardındaki çıkış noktası ve düşüncüyü temsil etmektedir Tasarımcı özgün tasarımlar geliştirmek için belirlediği temayı; edebiyat, tarih, sanat eserleri (resim, heykel vb.), mimari ve bilim alanlarını (fizik, kimya, biyoloji vb.) kapsamlı olarak araştırır. Kültürel etkiler, geçmiş giysiler ve gelenekler de bu araştırmalara dahil edilir. Farklı sonuç almak isteyen tasarımcılar konuyu derinlemesine irdeleyerek genel halkta bulunmayan çıkarımlar gerçekleştirmek zorundadır. Tasarımcılar araştırma konularını belirlemek ve genişletmek için farklı yöntemlere başvururlar. Tema konusunu genişletmenin yollarından birisi temayı somut veya soyut bir kelime ile tamamlamaktır. Benzer şekilde tema kelimesi ile bir kavram/kelime ağı oluşturulabilir. Bu uygulamalarda temanın zihinde oluşturduğu kelimeler birbirleriyle bağlantılı olarak yazılır. Oluşturulan haritadaki kelimeler irdelenerek araştırmalar gerçekleştirilir. Ayrıca bir sanat akımının seçilmesi ve incelenmesi de temaya farklı bir bakış açısı sağlayarak, geliştirilecek modelleri etkileyecektir. Denize bir ağ atarak bilgi toplanan bu aşama sonrasında, tasarımcı birbiriyle uyumlu bir koleksiyon ortaya çıkartmak için gerekenden çok daha fazla bilgiye sahip olur. Bu sebeple edinilen bilgilerin ayıklanması ve en çok etkilenenlerin ayrıştırılması gerekir. Hikâye panosu veya mood board olarak isimlendirilen panolar, koleksiyonun çıkış noktası ve varılmak istenen yönü belirleyen görsel düzenlemelerdir. Hikâye panosu/Mood Board'da bulundurulacak başlıca bilgiler;

- Tema hakkında bilgiler: Araştırma sonucunda tasarımcının giysi tasarımında kullanmak istediğine,

kendine ilham verdiğini düşündüğü bilgilerdir.

- Günün trend özellikleri: Kullanılmak istenen günün trend bilgileri; model özellikleri, giysi silüetleri, doku özelliklerini içerirler.
- Renk bilgileri: Koleksiyonda kullanılması düşünülen renkler pantone tonları ile birlikte panoya eklenir. Pantone, birçok farklı sektörde kullanılan ve renklerin tanımlanmasını sağlayan renk kataloğudur.
- Sezon bilgileri: Giysi ürününün tüketici ihtiyaçları ve mevsim özellikleri doğrultusunda üretiminin planlandığı zaman aralıklarıdır. Bu aralıklar; mevsimlere göre İlkbahar/Yaz (Spring/Summer), Sonbahar/Kış (Fall/Winter) gibi ikili olarak belirlenebildiği gibi günümüz sektöründe her mevsim için ayrı veya tatil, seyahat gibi farklı ara dönemleri de kapsayacak şekilde genişlemiştir. Hazırlanan bu tablo ile tasarımcı zihnini tek bir yere odaklayarak, birbirleriyle uyumlu giysi tasarımları gerçekleştirebilir. Hedef kitle panosu/Consumer board Marka ve/veya tasarımcının ürün tasarlamak için belirlediği; benzer yaş, gelir düzeyi, eğitim seviyesi ve yaşam biçimlerine sahip ortak istek ve ihtiyaçları bulunan müşteri kitleleridir. Doğru hedef kitle özelliklerinin belirlenmesi marka ve tasarımların başarısını doğrudan etkiler. Günümüzde sektörün genişlemesi ve artan rekabet, markaların alt kültür olarak tanımlanabilecek daha küçük grup veya daha önce karşılanmayan ihtiyaçlara sahip niş kitlelere odaklanmasını sağlamıştır. Hedef kitle panosu/Consumer board'da bulundurulacak başlıca bilgiler;
- Cinsiyet: Belirlenen hedef kitlenin toplumsal giyim özelliklerinin başlıca bir yansıtılması olarak Kadın ve Erkek olarak seçilebileceği gibi, koleksiyon kapsamında unisex (cinsiyetsiz) veya androjen (cinsiyet gözetmeksizin) olarak belirlenebilir.
- Yaş: Belirlenen hedef kitlenin fiziksel özelliklerinin yansıtılması için önemli bir belirteçtir. Bebek (0-5), Çocuk (5-12), Ergen (12-16), Genç (16-25), Genç yetişkin (25-35), Yetişkin (35-55) ve Olgun (55 ve üstü) gibi birçok kategori içerebilir.
- Ekonomik durum: Hedef kitlenin alım gücü gerçekleştirilecek modellerin malzeme ve üretim maliyetlerini kısıtlayacak bir özelliktir. Bu sebeple tasarımcılar uygulamalarında olası ürün maliyetlerini göz önünde bulundurmaya zorundadır.
- Eğitim durumu: Hedef kitlenin genel eğitim seviyesi hayata bakışları ve giysi tercihlerini etkileyecek bir unsurdur. Kişinin eğitim seviyesi geliştikçe gördüğü ve bildiği öğeler yaşadığı toplumdan daha küresel bir boyuta taşınır.
- Yaşam biçimi: Hedef kitlenin çalışma biçimi, zevkleri ve ilgi alanları giysi tercihlerini doğrudan etkiler. Sabah 9 akşam 5 masa başında çalışan bir kadın ile çalışma zorunluluğu bulunmayan ve hafta içi iki kez dışarı çıkan bir kadının aynı ürünleri tercih etmesi beklenilemez.
- Hedef kitle tanımlamaları: Tasarımcının kendi kelimeleri ile hedef kitlesini tanımlaması, “Etkileyici”, “Özgür”, “Elegant”, “Çılgın”, “Çekici”, “Umursamaz” vb. model geliştirme basamaklarında kolaylık sağlayacaktır. Malzeme panosu/Material board Koleksiyon tasarımı öncesinde; tasarımcının kullanmak istediği kumaşları, fermuar, düğme çıt vb. malzemeleri belirlemesi tasarlanacak modelleri değiştirebilecek güçtedir. Kumaş kalınlık, döküm, ışık yansıtma özellikleri model silüet, kup, pens, pili, drape vb model özellikleri ve astarlama, bolluk payları gibi detayları etkiler. Benzer şekilde düğme ve fermuar özellikleri giysi kapama özellikleri ve uygulanacak teknikler için önemlidir. Malzeme panosu/Material board'da bulundurulacak başlıca bilgiler;
- Kumaş bilgileri: Dantel, saten kadife, denim ve tafta gibi kumaşlar hem belirli silüet-tarzlar çağrıştırabileceği gibi hem de belirli uygulama tekniklerini belirler.
- Yardımcı aksesuarlar: Kullanılacak düğmelerin plastik, ahşap veya metal olması sadece dikiş planlamaları ve model özelliklerini değil, aynı zamanda doğada çözümlülük özellikleriyle markanın sürdürülebilirlik gibi etik yaklaşımlarını da yansıtabilir. Tasarım Uygulamaları Sonrasında Kullanılan Sunu Panoları Tasarımcı önceki deneyimleri, edindiği bilgiler ve belirlediği malzemeler doğrultusunda hazırlanan panolar yardımıyla model tasarım sürecine başlar. Model tasarımı, çizim tekniklerinin kullanımı veya drapaj gibi uygulamalarla gerçekleştirilir. İlk süreç, genellikle hızlı yapılan eskizlerle çok sayıda model örneği oluşturulmasını kapsar. Tasarımcı; koleksiyonunu, giysi grup içeriklerine göre bu çizimlerden, belirlenen sayıda olacak şekilde seçer. Süreçte giysilerin birbirleri ile kullanılabilirliği, marka kimliğini taşıması ve üretilebilirlik başlıca dikkate alınan önemli faktörlerdir. Hazırlanan çizim ve toplanan bilgiler, öncelikle tasarım departmanı içerisinde sunumlarla tartışılır ardından yönetici, üretici, pazarlamacılara sunulur. Bu sunumlarda bazı farklı panolar kullanılmaktadır. Bunların başlıcaları;
- Koleksiyon Hikâye Panosu/Story Board
- Koleksiyon Stil Panosu/ Line Board
- Koleksiyon Dağılım Panosu/ Range Board
- Kombin-Ürün Panoları/ Look Board
- Tekstil Baskı/ Textile Pattern Board
- Teknik Föy/ Tech Pack dir. Koleksiyon Hikâye Panosu Bu panolar, tasarımcının belirlediği temayı koleksiyona taşıma süreçlerini içermektedir. Seçilen model özellikleri, silüet, renk ve stillerin nasıl şekillendiği, neleri yansıttığı ve kullanım amaçları genellikle tasarım süreçlerine katılmayan yöneticilere açıklanır. Böylece yöneticiler, tasarım departmanındaki kişiler tarafından bu süreçler

hakkında bilgilendirilmiş olur ve öneri, isteklerde bulunabilir. Koleksiyon Stil Panosu/ Line Board Hazırlanan koleksiyondaki bütün parçaların, kombinler (looklar) şeklinde görülmesini ve değerlendirilmesini sağlayan panolardır. Hazırlanan bütün artistik çizimlerin görsel olarak düzenlenmesi ile oluşturulurlar. Tablolar koleksiyon hakkında beğeni oluşturmak ve kabul görmesini sağlamak için hazırlanırlar. Bu panolar yöneticilerle paylaşıldığı gibi satın almacılar ile de paylaşılarak ürünler hakkında görsel bilgi verilmesini sağlar. Koleksiyon Dağılım Panosu/ Range Board Koleksiyon için geliştirilmiş ve bütün ürünlerin teknik çizimlerinin yer aldığı panolardır. Özellikle bütün koleksiyonun teknik detayları hakkında bilgi vermek için hazırlanırlar. Ayrıca ürünlerin farklı renk ve desen varyantlarının olması durumlarında veya üretilecek beden aralıklarının belirtilmesinde de etkilidirler. Farklı renk varyantları arka arkaya sıralanarak görselleştirme sağlanır. Böylece satın almacılar istedikleri ürün varyantlarını ve bedenlerini seçebilirler. Kombin-Ürün Panoları/ Look Board Koleksiyon içerisinde üretilen parçaların birbiri ile kombinlenebilmesi önemlidir. Bu panolar hazırlanan koleksiyondaki ürünlerin, birlikte kullanılması düşünülen diğer ürünlerle oluşturulan kombinlerini gösteren panolardır. Artistik çizim ve teknik çizimler yan yana yerleştirilerek ürünler konusunda kapsamlı bilgi verirler. Tekstil Baskı/ Textile Pattern Board Çoğu koleksiyon kendilerine özgü tasarlanmış kumaş baskılarını da içermektedir. Bu kumaş baskı tasarımlarında renk, biçim ve motiflerin yerleşimi tema ile uyumlu olmalıdır. Genellikle 10x10 veya 15x15 cmlerde geliştirilen kumaş baskıları farklı raportlama (düzenleme/tekrarlama) teknikleriyle bütün kumaşa serilecek şekilde tasarlanırlar. Benzer şekilde hazırlanan tek bir desen de üründe istenilen yere uygulanarak farklılık sağlanabilir. Tekstil baskı panoları; koleksiyon için geliştirilmiş kumaş baskılarının sunulması için hazırlanan panolardır. Bu panolarda tasarlanan kumaş baskı deseninin birimi, kullanılan renkler ve raport özellikleri sonucunda ortaya çıkacak kumaş baskıları yer almaktadır. Ayrıca kumaşın farklı renk varyantları da raport şekilleriyle sunulur. Teknik Föy/ Tech Pack Üretim basamaklarının doğru olarak ilerleyebilmesi için gerekli bilgilerin doğru olarak departmanlar arasında aktarılması önemlidir. Kalıp uygulamalarının doğru olarak gerçekleştirilebilmesi için tasarımcının fikirlerini oran-orantılı çizgilerle doğru bir şekilde modeliste anlatabilmesi gerekir. Benzer şekilde; üretim teknikleri bilgisi doğrultusunda makineleri, araçları ve kişileri organize ederek üretimin en hızlı, en doğru, verimli ve hızlı şekilde gerçekleştirilmesi için ürünün üretimi ile ilgili bilgilerin eksiksiz bir şekilde aktarılması şarttır. Her ürün için ayrı olarak hazırlanan bu panolarda; maliyetlendirme, ölçülendirme, kumaş, süsleme ve bitiş detayları hakkında kapsamlı bilgi yer almaktadır. Föylerde teknik çizimler ve gerekirse detay çizimleri; ölçü bilgileri, dikiş uygulamaları ile birlikte sunulur. Ölçülendirmeler özellikle kalite kontrol aşamalarında da etkin bir şekilde kullanılır.

PORTFOLYO

Uygulamalı alanlarda kişinin kendini ifade edebilmesi ve yetilerini somutlaştırması, alanındaki başarısını sergilemesinde kullanılan sözsüz iletişim araçlarından birisi portfolyodur. Günümüzde portfolyo, görsel çalışmaların rastgele bir araya getirildiği bir belgeden, belirli amaç ve yöntemlerle harmanlanan bir tasarım ürününe evrilmiştir. Portfolyonun Tanımı ve Önemi Portfolyo, çeşitli alanlardaki tasarımcıların ve sanatçıların çalışmalarını sunmak amacıyla derlediği belgeler bütünüdür. Portfolyo, tasarımcıya sanatçıya ait çalışmaların orijinallerinin veya röprodüksiyonlarının yer verildiği taşınabilir bir koleksiyon olarak tanımlanabilir. Portfolyo, sahip olunan becerilerle, beklenenlerinin bir kesişim noktasıdır. Portfolyo sahibinin birçok özelliğini ve niteliğini sergiler. Portfolyo; kişinin uzmanlaşma alanlarını, çalışma hevesi, iş değişkenlikleri, uzmanlığını nasıl oluşturduğunu ve geliştirdiğini yansıtır. Portfolyonun en büyük avantajı tasarımcının benzersiz satış noktasını göstermesidir. Portfolyo önemli bir sunum aracı olarak, potansiyel müşteri ve iş verene portfolyo sahibi hakkında fikir vererek referans olma özelliği taşır. Öz geçmiş ve portfolyo hakkında detaylı bilgiye sahip olmayanlar tarafından karıştırılabilmektedir. İkisi arasındaki en belirgin fark portfolyonun çok daha geniş ve detaylı bir içeriğe sahip olmasıdır. Ayrıca öz geçmiş portfolyo içerisinde yer alan bir bölümdür, yani portfolyo öz geçmişi kapsamaktadır.

PORTFOLYO TÜRLERİ

Uygulanışına Göre Portfolyolar Uygulanışına göre portfolyo çeşitleri; basılı ve dijital portfolyolar olmak üzere iki ana başlıkta incelenir. Basılı portfolyolar kendi içinde alt başlıklara ayrılmaktadır. Basılı Portfolyolar Daha çok tercih edilen basılı portfolyo tipleri; kitap, çanta ve ekleme-çıkarma imkanı sağlayan klasör tipi olanlardır. Özellikle portfolyo içeriğinde malzeme örnekleri, orijinal çalışmalar ve numunelere yer vermek isteyenler için basılı portfolyolar avantaj sağlamaktadır. Kitap portfolyoları tasarımcıyı iyi bir şekilde anlatabilmektedir ve üretim açısından da kolaylık sağlamaktadır. Zamanla kitap portfolyolar klasik ve eski tarz bulunmaya başlamış ve tercih edilirliliği azalmıştır. Bu durum kitap portfolyolara yeni nitelikleri ve ilgi çekici özellikler katma gereksinimi yaratmıştır. Çanta portfolyolar, kullanılışılık ve ergonomi bakımından en çok tercih edilen basılı portfolyo çeşitlerinden biridir ve ulaşılabilirlik, muhafaza etme imkanları artı yönleridir. Ekleme-çıkarma imkanı sunan portfolyolar diğer basılı portfolyo tiplerinden farklı olarak değiştirilmeye ve yeniden düzenlenmeye açıktır. Sağladığı bu imkan sebebiyle ekonomiktir. Sağladığı avantajlardan bir diğeri kalabalık jüriler tarafından parçalar halinde dağıtılarak aynı anda incelenebilme olanağıdır. Dijital Portfolyolar İlerleyen teknolojinin ve giderek dijitalleşen dünyanın bir sonucu olarak basılı portfolyolar yerini dijital olanlara bırakmaya başlamıştır. Basılı portfolyolarla dijital olanlar karşılaştırıldığında en büyük fark ulaşabildiği kişi sayısıdır. Dijital portfolyoların bir diğer önemli avantajı hızlı ve esnek olmalarıdır. Dijital portfolyolar çevrimiçi ve çevrimdışı olarak iki başlıkta incelenir. Çevrimiçi dijital portfolyolar herkesin ulaşabileceği ve görüntüleyebileceği bir türdür. Özel olarak tasarlanmış ve kodlanmış bir web sitesi hazırlanabileceği gibi şablon web siteler üzerinden ilerlenebilir. Çevrimiçi dijital web siteleri arasında en bilindik olanlardan biri Wix'tir ve Türkçe dil desteği ile avantaj sağlamaktadır. Benzer bir şekilde kodlamaya gerek kalmadan, kolaylıkla web sitesi yapımına ve yönetimine imkan sağlayan bir yazılım olan WordPress şablonları kullanılarak portfolyo sitesi hazırlanabilmektedir. Behance, Dribbble, ,Coroflot, Adobe Portfolio gibi tasarım ağırlıklı kişilerin bulunduğu bir sosyal platform olma niteliğine sahip portfolyo paylaşım siteleri aracılığıyla çok daha geniş bir kitleye ulaşılabilir ve etkileşim alınabilir. Bu tip portfolyoların en büyük dezavantajı; portfolyolarda sunulan çalışmaların ve tasarımların başkaları tarafından çeşitli kötü niyetlerle alınıp kullanılmasıdır. Dijital portfolyoların diğer bir türü özel olarak hazırlanan ve sadece istenilen kişi ve kurumlarla paylaşılmak üzere tasarlanan çevrimdışı dijital portfolyolardır. Bu seçenek üzerinden ilerleyecekler profesyonel tasarım programları ya da çevrimiçi tasarım siteleri üzerinden dijital portfolyolarını hazırlayabilmektedirler. En çok tercih edilenler; InDesign, Canva, PowerPoint ve Keynote programında hazırlanan sunumlarıdır. Çevrimdışı portfolyolara; müzik, video ve etkileşimli özellikler eklenebilmektedir. Böylece farklı medya tiplerinin kullanımıyla portfolyoyu inceleyenlere daha etkili sunumlar yapılabilme olanakları sağlanabilmektedir. İçeriğine Göre Portfolyolar İçeriğine göre portfolyolar; belge, süreç ve etkinlik portfolyoları olmak üzere üç başlık altında incelenmektedir. Belge portfolyolar eğitim sürecinde edinilmesi istenen beceri ve birikimin kazanıldığına yönelik kanıtları oluşturan dokümanlardır. Bu tarz portfolyolar yeteneği, hazırlayan kişinin kişiliğini net bir

şekilde sergilemelidir. Tasarımcıların ilham kaynaklarından beslenerek final çalışmasına kadar olan tasarım sürecini nasıl geçirdiklerini gösterir. Süreç portfolyolarında, tasarımcıların eğitim aldıkları süreçlerden itibaren ortaya koydukları çalışmalar ve bunların süreçlerine yer verilmektedir. Bu portfolyoların amacı öğrenim sürecinde elde edilen bilgi ve kazanımların bir hedefe yönelik nasıl sentezlendiği ve seçilen alanlarda nasıl gelişme gösterildiğini sergilemektedir. Etkinlik portfolyoları eğitim sonrası süreçte yapılan kazanımlara ışık tutmaktadır. Bir tasarımcının eğitim süreci tamamlandıktan sonrasında yaşadığı tecrübeler el ettiği birikimler bu tarz portfolyolarda yansıtılmaktadır.

PORTFOLYO TASARIMINA YÖNELİK PROGRAM VE UYGULAMALAR

Profesyonel niteliklere sahip dijital portfolyolar bu paralellikte profesyonel tasarım programlarında hazırlanmalıdır. Bu programlardan en yaygını çoklu sayfa, şablon kullanımı ve dijital yayın yapabilme seçeneklerini sunan Adobe InDesign programıdır. Kalıp olarak hazırlanan layout, yani sayfa düzenleri birden çok sayfada kullanılabilir. Kalıp üzerinde yapılan değişiklikler doğrudan ilişkili sayfalara uygulanır. Kalıplarda genel olarak; logolar, sayfa numaraları, üstbilgiler ve altbilgiler yer alır. Diğer önemli özellik de çalışılan dosyaları bir araya getirmek için kullanılan paket yapma seçeneğidir. Paket özelliği, çalışma dosyasında kullanılan fontlar, IDML, INDD formatları, bağlı grafikler ve görselleri toparlayarak bir done klasörü oluşturur ve bu şekilde kaydedilebilme olanağı sunar. Alternatif olarak daha basit bir şekilde portfolyo hazırlamak isteyenler; Powerpoint, Keynote gibi sunum programları üzerinden veya Canva gibi çevrimiçi tasarım sitesi ve mobil uygulaması üzerinden dijital portfolyolarını hazırlayabilmektedirler.

MODA PORTFOLYOSU

Moda sektöründe çalışan ve moda eğitimi alan kişilerinin çeşitli hedefler doğrultusunda hazırladıkları portfolyolardır. Moda tasarımı portfolyosu en kısa tanımıyla, bir moda tasarımcısının çalışmalarından seçtiği bir dizi örneği, becerilerini ve yetileri işverene göstermek için bir araya getirdiği bir materyaldir. Değerlendirme yapılırken moda portfolyolarındaki içeriklerin başarısı kadar portfolyo tasarımının niteliği de önemsenmeye başlamıştır. Nitelikli bir moda portfolyosu yaparken hem moda tasarımı disiplini hem de grafik tasarım disiplini bilgisine sahibi olmak gerekmektedir. Bir Moda Portfolyosunda Olması Gereken Unsurlar Moda portfolyolarında tüm tasarım ve üretim sürecini sergileyen projelerin içerisinde; mood board, skeç, line up(koleksiyonun genel görünümü), teknik ve artistik çizim, moda fotoğrafı, teknik föy, kıyafet kalıbı gibi unsurlara yer verilmektedir. En çok önemsenmesi ve ilgilenilmesi gereken mevzu portfolyo sahibinin potansiyelini, yaratıcılığını ve yetilerini doğru biçimde sergileyebilmesidir.

Moda portfolyosu aşağıdaki maddeler göz önünde bulundurularak incelenebilir:

1. Moda tasarım bilgisi
2. Konu ve temanın anlaşılabilirliği
3. Teknik ve artistik çizim yetileri
4. Üç boyut ve hacim algısını sergileme
5. Fikir oluşturma ve geliştirme süreci
6. Malzeme seçme ve oluşturma süreci
7. Grafik, illüstrasyon, fotoğraf ve tekstil alanları bilgisi, uygulama yetileri

MODA PORTFOLYOLARINDA TASARIM SÜREÇLERİ VE PROBLEMLERİ

Sayfaların Sıralanışı Moda portfolyosu tasarlanırken sayfaların sıralanışına önem gösterilmelidir. En başta portfolyo içeriği netleştirilmeli devamında içeriğe hangi sırayla yer verileceği belirlenmelidir. İç sayfalarının en başına içindikiler ya da öz geçmiş bölümü konumlandırılmalıdır. İçerikte fazla sayıda proje ve bölüm barındıran portfolyolar için içindikiler bölümüne yer verilmesi inceleyenlere kolaylık sağlamaktadır. Sayfaların sıralanmasında önemli bir aşama, proje ve bölümlerin hangilerinin daha ön planda olmasına karar verme ve buna uygun yerleştirmektir. En çok beğenilen projelere başta yer verilmeli, az beğenilen orta kısımlarda eritilmelidir. Portfolyo içerisinde yer verilecek çalışmaların görsel dilinde ve kalitesinde tutarlılık olmalıdır. Portfolyo Boyutunun Belirlenmesi Portfolyo boyutu; içeriğe uygunluk, içerik miktarı, sunulacak alan ve kişi sayısı gibi etkenler göz önünde bulundurularak belirlenmelidir. Bu etkenlerin en başında portfolyonun içeriğine ve niteliğine uygunluk gelmektedir. Bir layout yani sayfa tasarımı yaparken önce yatay, dikey veya kare kullanımlardan hangisinin tercih edileceği belirlenmelidir. Bu tercihi yaparken portfolyo içeriği genel olarak incelenmeli ve içeriklerin çoğuluyla uyumlu olacak kadraja karar verilmelidir. Uymayan içerikler ise çeşitli düzenlemeler yoluyla ölçüye uygun şekilde uyarlanmalıdır. Portfolyo içeriklerinin özelliklerine göre bir tasarım stratejisi oluşturulmalıdır. Portfolyo boyutunu belirlerken dikkat edebilmesi gereken bir diğer konu portfolyonun boyut olarak sunulacak alana uygun olmasıdır. Ekleme-çıkarma imkânı sağlayan portfolyolar, bu tarz jürilerde parçalar halinde bölünüp dağıtılarak aynı anda çok kişi tarafından incelenebilmesi imkanıyla avantaj sağlayabilir. Portfolyonun boyutuna karar vermeyi etkileyen önemli bir diğer etken taşınabilirliktir. Bir çanta ve kutu yoluyla taşıma sağlanacaksa çanta ve kutu boyutu göz önünde bulundurulmalıdır. Öğrenci portfolyoları bir eğitim sürecini sergiledikleri ve orijinal parçalara yer verdikleri için daha kalabalık ve büyük boyutlu olabilmektedir. Portfolyo Malzemesinin Seçimi Malzeme seçimi yapılırken dikkat edilmesi gereken hususların başında; seçim yapılırken portfolyo tasarım çizgisine uygun ve yaratıcılık barındıran tercihler yapılması gelmektedir. Malzeme seçimi tercih edilen boyuta ve ağırlığa göre yapılmalıdır. Seçilen boyut büyüdükçe ve ağırlık arttıkça daha dayanıklı ve bütün halinde kalmasını sağlayıcı malzemeler tercih edilmelidir. Aksi takdirde portfolyo ergonomi dışı hal alabilmektedir. Malzeme seçimi portfolyo içeriğinin niteliğiyle uyum için de olmalıdır. Portfolyo tasarımının, içerikten rol çalmaması yani daha ön plana geçmemesine özen gösterilmelidir. Malzeme seçimi yaparken üretilebilirlik ve maliyet konuları da düşünülmelidir ve çözümler planlanmalıdır. Malzeme seçimi yapmadan önce bir saha ve üretim araştırması yapmak veya baskı konusunda deneyimli birinden danışmanlık almak mantıklı bir yaklaşım olacaktır. Kısıtlı ekonomik imkanlarda ve dar zaman dilimlerinde daha temiz sonuçlar almak için hazır ve bilinir baskı çözümlerine gidilebilir. Moda

portfolyolarının kapaklarının üretiminde yaygın olarak; kâğıt, karton, plastik, kumaşlar ve cilt bezleri kullanılmaktadır. Ahşap, deri, metalik, pleksi ve metalik malzemeler daha özel uygulamalarda tercih edilmektedir. Portfolyonun iç sayfa malzeme seçiminde kâğıt özellikleri önem taşımaktadır. Çalışmaların yerleştirildiği farklı tip kağıtlarda deneme çıktısı alınarak değerlendirme yapılmalıdır. Kâğıdın türüne karar verilirken kâğıdın temel özellikleri olan; doku, gramaj, yoğunluk, renk ve yüzeyine dikkat edilmelidir. Ürün ve Çalışma Seçimi Portfolyo sahibini en öz ve iyi şekilde yansıtabilecek seçimler yapılmalıdır. Çalışma seçiminde dikkat edilmesi gereken noktalar; bu süreçte önemli olanın fazla iş eklemek değil, az ama öz olacak şekilde nitelikli içerikleri barındıran ve portfolyo sahibini en doğru şekilde anlatan işlerin seçilmesidir. İçerik seçimi yaparken bütünlük oluşturmaya özen gösterilmelidir. Seçilen çalışmalar bir araya getirildiğinde ortak bir görsel dile sahip olmaları prestijli bir izlenim bırakmaktadır. Tasarım Aşamaları Tema tasarımı Portfolyo tasarım sürecinde de portfolyo içeriğine paralel olarak, portfolyo tasarımının nasıl olacağını tema tasarımı belirler. Portfolyo sahibinin birikimi, yaşadığı yer ve zamanın etkileri bir bütün olarak portfolyo tasarımını oluşturur. Portfolyo içeriğinde yer verilen projelerin her biri farklı konseptlerde olabilir ve bu temaya uygun bir tasarım biçimine sahip olabilirler. Hikâye, detay, bilgilendirme ve renk panoları tasarımları; moda portfolyosunda yer alan proje ve çalışmaların temasını ve oluşturma sürecini sergilemek için hazırlanmaktadır. Birlikte çalışır ve birbirini destekler şekilde olmalıdır. Moda portfolyolarında sık görülen hatalardan biri; ayrılmayan ve tekrar eden panoların kullanımınıdır. Hikâye panolarında; temayı ve hedef kitleyi anlatan görseller, ilham noktaları, eskiz çalışmaları, malzeme örnekleri ve renk paletleri kesitler halinde yer alabilir. Kısaca hikâye panosu; portfolyoda yer alan çalışmaların nasıl geliştirildiğini anlatan bir özettir. Detay panosunda; moda portfolyosunun içeriğindeki çalışmaların malzemelerinden örneklerle yer verilmektedir. Bu panoların amacı tasarımlarla gerçek üretimler arasında bağlantı kurulmasını sağlamaktır. Çalışmaların çizimleriyle beraber malzeme numunelerine yer verilen moda portfolyoları daha etkili olmaktadır. Renk panosunda; hikâyeye ve temaya uygun seçilen renk paletine yer verilmektedir. Renk ve hikâye panoları bir bütünün parçaları gibi düşünülmelidir. Öz Geçmiş Tasarımı Öz geçmiş tasarımı portfolyo sahibinin eğitimi, iş deneyimlerini, becerilerini, katıldığı etkinlikleri, başarılarını ve birikimini sergileyecek bir özet olarak hazırlanmalıdır. Öğrenciler çoğunluğu henüz iş deneyimi edinmediklerinden dolayı yetenek ve ilgilerini net bir şekilde sergileyebilecekleri bir öz geçmiş hazırlamalıdır. Profesyonel hayata geçiş yapmış kişiler ise, çalışmış oldukları marka, firma, tasarımcı gibi detaylara yer vererek iş deneyimlerini öz geçmiş bölümünde paylaşmalıdır. Kapak Tasarımı Kapak, portfolyonun ilk göze çarpan yeri, yani vitrinidir. Kapak ilk izlenimi yaratacak portfolyo bölümü olduğu için; ayırt edici, dikkat çekici ve özgün olmalıdır. Portfolyo kapağının tasarımını malzeme seçimiyle bir planlamak önemlidir. Çünkü yukarıda bahsedilen ayırt edicilik ve dikkat çekicilik bu şekilde çok daha başarıyla sağlanır. İç Sayfaların Tasarımı Moda portfolyolarının iç sayfa tasarımları, içeriği parlatacak ve vurgulayacak bir biçimde olmalıdır. İç sayfalar grafik tasarım öğeleri göz önünde bulundurularak; kompozisyon ve yerleştirme kuralları doğrultusunda hazırlanmalıdır. Moda portfolyosunun iç sayfaları hem bir bütünlük içinde olmalı hem de farklı sayfa tiplerini içinde barındırmalıdır. Böylelikle portfolyoya varsıllık ve akıcılık kazandırılabilir. Tipografi Kullanımı - Künye Başarılı bir portfolyo tasarlamak tipografik öğeler hem kendi içlerinde hem de görsellerle olan ilişkisinin kurallı ve dengeli olması gerekmektedir. Moda portfolyolarında kapak, hikâye panosu ve iç kapaklarda artistik tipografi kullanımlarına yer verilebilir. Ancak fazla metne sahip olan öz geçmiş, tema açıklamaları ve künye gibi kısımlarında artistik kullanımlardan ziyade sade ve anlaşılır tipografik düzenlemeler tercih edilmelidir. Logo, Logotype ve Amblem Tasarımları Amblem, logo ve logotype tasarımları kişi, kurum ve markaların görsel kimliklerini oluşturmada temel unsurlardır. Tasarım süreçlerinde; yazı fontu, renk ve imge gibi tasarım öğeleri dikkatli seçilmelidir. Logo; iki veya daha çok tipografik karakterin sözcük halinde okunabilecek şekilde bir araya getirilmesiyle oluşturulan ürün, kuruluş ya da hizmeti tanıtan sembol olarak tanımlanmaktadır. Amblem; kuruluşlara görsel bir kimlik oluşturan, sözcük barındırmayan, şekil, harf gibi soyut veya nesnel imgelerden oluşan sembollerdir. Logotype; Sembol ve simge içermeyen, doğrudan marka ismini yansıtan harf, rakam ve yazı içerikli tasarımlardır.