

AKIL = Arayış kökenli bir kelime
Başları anlamı verilebilecek kelime
kelimelerine bağlayarak veriler elde edilir

"Bir bütününü oluşturan parçaların
meydana getiren aritmetik toplamından
farklı değildir"

Bir bütünün parçaları, sırası, oranları
ve ilişkilerine göre birleştirilip ayrıştırılarak
ortaya bütün çıkarılır. Bu parçaların
her biri incelenir ve gözlemlenir
yardımcı olur. Her parça farklı bütünün
parçaları olabilir. Örneğin parçaların
dan üyeler, iki kenarlı bir kare olması.

PROBLEM NEDİR?

Problem çözülebilir olmalıdır.
Zor problem ise çözüm sıralarını izlenir
de işi bir şekilde çözümlenir.
Problem nicel ve nitel verilerle ilişki-
lendirilmelidir.
Nicel veriler somutken, nitel veriler
somut kavramlar gerektirir.

"İstatistiklerini unuturum, gözlemlerimi
hatırlarım ama uyguladıklarımı bitirim"
Konfigürasyon

NOT:

Esas obje gözlemlenir olan kavram
ise düşünerek alınıyor ve dikkat ederek
esas obje çözümlenir.

22.09.2016

Her parça bir bütünün bir parçasıdır.
Çıkarırsanız bütün bozulur.

Yöntem modeli örneklerle tetkik edil-
dir.

Destek takviye demektir. Destek esal adı
Mesnek'dir. Görünüş Türkçesiyle deşmanlıdır.

Anti = Karşı demektir

Antir = Parantez işi

Maun = Ağaç demektir, tropikal yerlerde
yetkisir

Palite = Bir olsun et zamanlı olarak
karsıtını oluşturur aslında fizikolojisi
bir kavramdır.

İnteraktif = Herkesin katıldığı olduğu olan

29.09.2016

Pro =

Per = Bir uyan, bir uyan derinlik boyut-
larını anlatıyor

Co = coöp

Com = com position

Con =

Birlikte işi anlatır

Da = Olumsuzluk anlamlı

Re = Yaratıcı anlamlı (restrüksiyon)

Meta = Metafizik stes

Entas = Entas kelime stesi

Para = Psikoloji (paramet)

Ultras = alrı eszizinin altındaki znda

Ostü = üstündeki, üstündeki anlamlı

Outo = Kendi, kendine anlamlı

Scope = Gözlemlenir alanın kapsamı

Yukarıdaki kavramların nereden geldi-
ğini ve ne anlamı geldiğini nereden
doğru gördüğünü anlatıyor

Designare

↓ işaret anlamında

Dessin = Desen (çizim)

Perspektif = Tasarı geometri

Temel Tasarım (Basic-Design)

Designare = Latince kökenli bir kelime-
dir. Görsel betimleme anlamı taşır.
Belirli bir alanı anlatır. Zamanla değişir.

Tasarım kökeninden gelen **Per-spek-tive**

per = Tepeden tirazın
üstten ven, bastan başa
en küçük
kuruntı
ilkebin
olması
dahil
olması
ona ait
olması

Altıgen alan aynı kenar uzunluğu
en kısa çokgendir. Bu sebepten dolayı
futbol kalesinin filesinde daha az
ip kullanılması bir tasarıdır.

NOT:

Bunlardan çözüme çıkarak hayattaki
bütün düzenin bir matematiğe bağlı
olduğunu görmekteyiz.

06.10.2016

**Noktanın analitik tekrarı döngü-
ve eğimi meydana getirir**

(Teorik pratik yapılar aynı bir
denizde fırtınaya tutulmuş pusulasız bir
geminin kaptanına benzer)
Leonardo Da Vinci

Leonardo bu cümlede anlatmak
istediği ise "bilgi temeli olmadan
uygulamaya başlıyoruz."

"Gizlemek gizlemektir." "Gizlemek tasarlanabilir"
Edgar Degas

Masif = kütlesel

Tektül = 4'üzeri anlamlı

Alınan birimlerin yapıları bir bütünün
minöründe bir merdiven kanyonu p
bir yarı bir minörde aynı anda bir
güçten üç katına çıkarılır.

Bir yarıminin ortadan değil de bir uyan
değer uyanı başka uygulandığında yarı-
minin kurulmasının sebebi eşitliği eşit
miktarla dengeli bir şekilde dağılımı
kurulması olarak örnek kalem yapıları
şekilde ortadan başka uygulandıktan
ama diğer konumdayken uygulanması
kayla kırılmaması gibi yarıminin h
şeklini bir olarak büyük yapıtlarda
uygulanması basınca karşı dik durabil-
meleği.

Pause = durdurmak

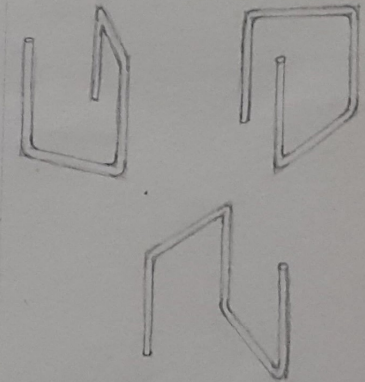
Com position (composition) = Birlikte iş-
kendişmesi anlatıyor.

Com - position (composition)

↓
Birlikte durması anlatıyor

Bir bütünün meydana getiren parçaların
bir arada kullanılması, Bu bir sahne, bir
eser, resim, makale, yazı vb. gibi

Düşünmeden öğrenmek başarısızdır;
öğrenmeden düşünmek ise tehlikelidir
Konfucyus



13.10.2016

Mermeri aşırıdan suyun kuvveti değil,
damlaların sürekliliğidir.

additive = (ilave, katma, toplama, eklenme)
subtractive = (çıkarma, eksiltme)

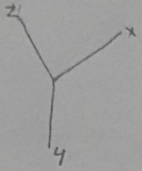
özne
nesne
obje } Perspektifin temel öğeleridir.

Diagonale = Çarpaz demektir

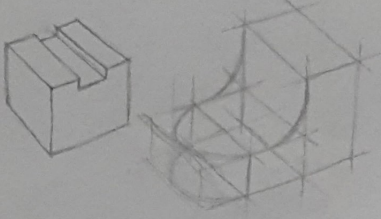
İzometrik - izdüşüm / Resim

Dimetrik - izdüşüm / Resim

Trimetrik - izdüşüm / Resim



X = Genislik
Y = Yükseklik
Z = Derinlik



Bir objeyi çizerken olduğu gibi desilde onu bütün görüp X, Y ve Z'yi kullanarak objeyi ortaya çıkartabiliriz.

Gördüğümüz küpün iç ve dış köşelerinin 90° olduğunu bildiğimiz halde aslen bunun çizmeye ve fotoğrafını çekmeye kalktığımızda 90° olmadığını anlıyoruz ve bunda bir alçı yansımaları olduğunu anlıyoruz.

Stereoskopik sebepten ötürü 90° açığa 90 değil farklı sayılarda görürüz buda izometrik, trimetrik ve dimetrikte yapılan çizimler gibi köpükte X, Y ve Z'yi bir deftere çizip çember çizme alıcılık çemberin 360° deki ölçüsü 24 eşit parçaya bölerek çıkan sayıların her bir parçası 120° olduğunu gördüğümüzde buda bir stereoskopik olduğunu anlıyoruz.

stereoskopik

X-4
Y-4-2



izometrik
Dimetrik
Trimetrik

NOT=

Alçı yansımaları örnek olarak duvarın bir köşesinin belirli bir hız açılışının üstünde ve altında olduğunda saat yönünün tersinde silmesi gerektiği halde saat yönünde çiztiğini algılıyoruz buda beşiminin bize ayırdığı bir alçı yansımalarıdır.

20.10.2016

NOT = Eski şehirde olduğumuz hafta

24.10.2016

Bir önceki derste yaptığımız iç ve dış köşeler olan stereoskopik 3 boyutlu olduğundan 90° gördüğümüz açı kağıt üzerine 2 boyut olarak çiztiğimizde 90° değil daha farklı olduğunu görüyoruz.

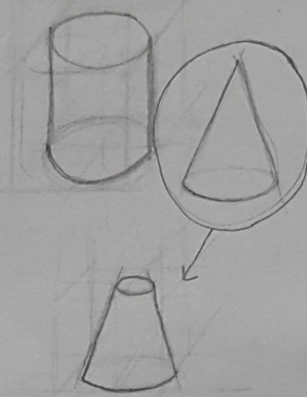
Abstrakte iki boyutlu karşılıklı açıların açılardaki çizimi tanımlayan izometrik, trimetrik, dimetrik bir Abstrakte dediğimiz 90 derecenin altına düşerse derinlik algısı olmaz.

Stereoskopik Üç boyutlu görme

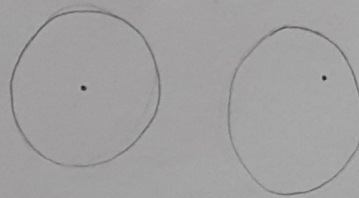
Duyumları üç duyum kendi içimizde dışkıma, mide bulantısı vb. gibi diğer duyum ise dışardan duyduğumuz ses vb. gibi.

artıklaşım = Dışardan içinde etme etkisine anlamına geliyor

tahtıkta Hak kökünden = gerçek = Hakikat



Bir düz silindirin diğeri ise koni dir. Sivri uçundan kesilip bir koni tabanı ve tavanı çuvarlık olsa bile aynı şeylerdir. Silindirin boyunu kısaltıp, uzattıkça tabanı ve tavanı aynı kalır ama konide ise büyüdükçe tabanı ve tavanı ölçüleri değişiyor yani bazı şeyler aynı görünse bile aslen aynı olmadıklarını görüyoruz.



Bir çuvarlığın ortasına bir nokta koyarak onu tekerlek vb. gibi algılıyoruz. yada o noktayı biraz yarı kaydırdığımızda onu portakal vb. olarak görüyoruz. Yani aslen ne olduğunu bilmediğimiz bu noktayı kendi içimizde kuruyoruz. B. sebepten ötürü açıklamasını yapamayacağımız bir çizgi ve noktayı kullanmamalıyız.

Nokta }
Çizgi }
Yüzey } form = şekil
Hacim }

Noktanın aralıklı tekrarı çizgiyi meydana getirir, çizginin oluşturduğu yüzey farklı görselde bir araya gelecek hacimdir objedir.

izometrik Üç yönlüde aynı ölçüde olur.

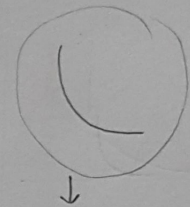
Dimetrik Üç yönün ikisi farklı olur.

Prizmatik Tavanı ve tabanı aynı boy ve aynı ölçüdedir.

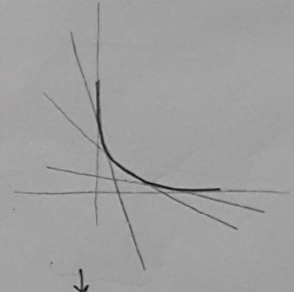
Açıkta çizgi veya köşenin bir köşeye taraklına sekteye girmesi ortada oluşturduğu çizgi veya noktayı "ayrık" noktasıdır.

Pah / çuk = Bir yüzeyden kesik olarak keserek buda pah çuk deriz. örnek bir çukta iki çuk arasında "V" şeklindeki boşluğa tek bir yüzey pah çukdur. Vb. gibi çuklardaki kenar kesitleri çuk kesit olması pah çukdur.

Doğru ve hızı, derinlik ile eş değer hız ile tanımlanır.



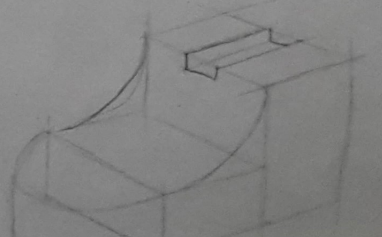
Bu eğri bu şekilde çizmek bize köşelerden gelen bir algıdır.

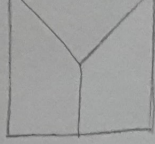


Aslen bu eğrinin çizgilerle kendiliğinden oluşturulmuş görebiliyoruz.



En yakın köşesini alıyoruz "y" eksenini koruyarak diğer açıda paralel çizdik





son - bir son
ve buna verilen
iki cevap

Yukarıdaki şekilde ne görüyorsunuz?
açıklayınız.

1. Şahıs = Bir şarap bardağına
düşen bir zeytin

2. Şahıs = Bir banyo kabının
deliğinden içerice bakınca görülen
kıplak bir bayan.

Buradan çıkaracağımız sonuç çizgi
ve noktaya ne olduğunu bilmeden
farklı bakışlarla ortaya çıkan
sonuçun aynı olmadığını görüyoruz.

03.11.2016

