**GRF 1002 TİPOGRAFİYE GİRİŞ**

Prof. Dr. H. Yakup ÖZTUNA

Arş. Gör. Betül USLU ÖZKAN

**Proje 2**

2/A : Kelimenin anlamını, kelimeyi deforme ederek üzerinde gösterme.

2/B : Kelimenin anlamını, kelimeyi deforme ederek ve doku kullanarak üzerinde gösterme.

5 kelime seçilir ve kelimelerin işaret ettiği durum, harflerin deforme edilmesiyle kelimenin üzerinde gösterilir. Sayfa üzerinde kelimenin anlamını ya da fikrini oluştururken; boşluk, sıkışıklık, ölçülendirme ve yerleştirme gibi görseli kuvvetlendirecek yardımcı elemanlardan yararlanırken; nokta, çizgi, leke, doku, desen, ritm, tekrar gibi temel tasarım elemanları kullanılabilir. Kelimenin anlamını görselleştirirken seçilen karakter önem kazanmaktadır. Seçtiğiniz karakterin serifli yada sans serif olması anlatımınızı güçlendirecek unsurlardandır. 17X17 cm’lik tasarım alanınızı anlatımızı güçlendirecek şekilde kurgulamamız önemlidir. Boş alanın(beyaz alan)da tasarımınızın bir parçası olduğunu unutmayınız. Tasarımlarınızda negatif ve pozitif alan değerlendirmesi yapabilirsiniz. Tasarımcılar bu tür oyunları genelde editorial başlıklarda, afişlerde ve logo tasarımlarında kullanırlar.

*Uygulama:*

Her kelime için birden çok eskiz çalışılmalıdır. Her kelime bir A4 sayfa üzerinde 17X17 cm’lik kareler içinde gösterilecektir. Projeler öncelikli olarak küçük kağıtlara kolaj olarak çalışılacak daha sonra seçilen çalışmalar uygun formata fotokopi yada bilgisayar yoluyla getirilecektir.

*Sunum:*

A4 sayfa içerisinde çalışma, 17X17 cm’lik ince bir çizgiyle çerçevelenmiş kare içinde gösterilecek ve altına ders, proje ve öğrencinin ismi konumlandırılacaktır.

Sunum için uygun pafta sitede gösterilmiştir.

 İşler jpeg 300 dpi çözünürlükte Arş. Gör. Betül USLU ÖZKAN’a teslim edilecektir.

*Süre:*

Brief: 4 Mart 2014

Teslim: 25 Mart 2014

İyi Çalışmalar...