T.C. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI





MESLEKİ EĞİTİM VE ÖĞRETİM SİSTEMİNİN GÜÇLENDİRİLMESİ PROJESİ)

EĞLENCE HİZMETLERİ

VEKTÖREL(ÇİZİM) TABANLI TASARIM PROGRAMI 2

ANKARA 2007

Milli Eğitim Bakanlığı tarafından geliştirilen modüller;

- Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 02.06.2006 tarih ve 269 sayılı Kararı ile onaylanan, Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında kademeli olarak yaygınlaştırılan 42 alan ve 192 dala ait çerçeve öğretim programlarında amaçlanan mesleki yeterlikleri kazandırmaya yönelik geliştirilmiş öğretim materyalleridir (Ders Notlarıdır).
- Modüller, bireylere mesleki yeterlik kazandırmak ve bireysel öğrenmeye rehberlik etmek amacıyla öğrenme materyali olarak hazırlanmış, denenmek ve geliştirilmek üzere Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında uygulanmaya başlanmıştır.
- Modüller teknolojik gelişmelere paralel olarak, amaçlanan yeterliği kazandırmak koşulu ile eğitim öğretim sırasında geliştirilebilir ve yapılması önerilen değişiklikler Bakanlıkta ilgili birime bildirilir.
- Örgün ve yaygın eğitim kurumları, işletmeler ve kendi kendine mesleki yeterlik kazanmak isteyen bireyler modüllere internet üzerinden ulaşabilirler.
- Basılmış modüller, eğitim kurumlarında öğrencilere ücretsiz olarak dağıtılır.
- Modüller hiçbir şekilde ticari amaçla kullanılamaz ve ücret karşılığında satılamaz.

İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR	iii
GİRİŞ	1
ÖĞRENME FAALİYETİ - 1	3
1. PROGRAMIN TEMELLERİ	3
1.1. Ekran Elementleri	3
1.1.1.Title Bar	3
1.1.2. Menü Bar	4
1.1.3.Standart Toolbar	4
1.1.4. Property Bar	4
1.1.5. Color Palettes	4
1.1.6. Status Bar (durum çubuğu)	5
1.1.7. Docker Penceresi	5
1.1.8. Toolbox (araç kutusu)	6
1.2. Dökümanların Temelleri	6
1.2.1. Temel Menü Komutları	6
1.2.2.Çalışma Sayfası Ayarları	8
1.2.3. Dosyada Sayfa Çoğaltma	8
1.2.4. Cok Sayfalı Calışma	9
1.2.5. Sayfa Silme	9
1.3. Görüntüleme Seçenekleri	.10
1.3.1. Çizim Görünümü Kiplerinin Ayarlanması	.10
1.3.2. Tam Ekran Ön İzleme	.11
1.3.3. Cetvellerle Calışmak	.11
1.3.4. Rehberlerle Calismak	.12
1.3.5. Büyütme Secenekleri	.13
1.3.6. Gezinmek	.14
1.4. Arac Kutusu (Toolbox)	.15
1.4.1. Pick Tool (İmlec).	.15
1.4.2. Rectangle Tool	.15
1.4.3. Elipse Aracının Kullanılması	.17
1.4.4. Object Flyout Aracının Kullanılması	.19
1.4.5. Pre-Defined Shapes Aracı	.21
1.4.6. Cizgi ve Eğri cizmek	.22
1.4.7. Cizilen Neslenelerin Boyunu Ölcmek	.26
1.4.8. İki Nesnevi Bir Cizgi İle Birlestirmek	.27
1.5. Tasıma ve Dönüstürme	.27
1.5.1. Dönüsümler	.27
1.5.2. Sekilleri Değistirme	.31
1.6. Nesneleri Düzenleme	.34
1.6.1. Nesnelerin Birbirine Göre Konumları	.34
1.6.2. Gruplama Grubu Bozma	.35
1.7. Renk Avarları	.49
1 7 1 Renkler	49
1.7.2. Palet	.49
	-

1.8. Temel Metin Araçları	52
1.8.1. Metin Ekleme	52
1.9. Şablon ve Stiller	61
1.9.1. Şablonlar	61
1.9.2. Stiller	
1.10. Dolgu ve Fırça Darbesi Görüntüleri	64
1.10.1. Dolgu Çeşitleri	64
1.10.2. Bir Nesnenin Dokusundan Renk Alma (Eyedropper Tool) ve Başka Bir	
Nesneye Aktarma (Paintbucket Tool)	69
1.10.3. Dolgu Ya da Konturun Şeffaf Olması	70
1.10.4. Fırça Darbeleri	70
UYGULAMA FAALİYETİ	73
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	75
ÖĞRENME FAALİYETİ - 2	77
2. ÖRNEK TASARIM HAZIRLAMA	77
2.1. Amaca Uygun Tasarım Hazırlama	77
2.2. Reklâm Türünün Tespiti ve Hazırlık Aşamaları	77
2.2.1.Reklâm Türünün Tespiti	78
2.2.2.Hazırlık Aşamaları	79
UYGULAMA FAALİYETİ	81
MODÜL DEĞERLENDİRME	84
CEVAP ANAHTARLARI	85
KAYNAKÇA	86

AÇIKLAMALAR

KOD	482BK0040				
ALAN	Eğlence Hizmetleri				
DAL/MESLEK	Ortak				
MODÜLÜN ADI	Vektörel(çizim) Tabanlı Tasarım Programı II				
MODÜLÜN TANIMI	Alanın özelliğine uygun olarak vektörel(çizim) tabanlı tasarım programını kullanma yeterliliğinin verildiği öğrenme materyalidir.				
SÜRE	40/24				
ÖN KOŞUL	Bu modülün ön koşulu yoktur.				
YETERLİK	Vektörel(çizim) Tabanlı Tasarım Programı II'yi alanın özelliğine uygun kullanabilmek, reklam amaçlı araçlar tasarlayabilmek.				
	Genel Amaç				
	Bu modül ile alanın özelliğine uygun çalışmalarda vektörel(çizim) tabanlı tasarım programını kullanarak tanıtım ve reklam amaçlı materyaller tasarlama bilgi ve becerisini kazanabileceksiniz.				
MODÜLÜN AMACI	 Amaçlar ➢ Vektörel(çizim) Tabanlı Tasarım Programı II'nin temel özelliklerini kullanarak alanınıza uygun reklam materyalleri tasarlama becerisi kazanabileceksiniz. 				
	Vektörel(çizim) Tabanlı Tasarım Programı II'yi kullanarak alanınızla ilgili uygun tanıtım ve reklam amaçlı materyaller hazırlayabileceksiniz.				
	Ortam				
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMI ARI VE	Sınıf, sektör, atölye, öğrencinin kendi kendine ve grupla çalışabileceği tüm ortamlar. Donanım				
DONANIMLARI	Bilgisayar donanımları (Tasarım programı yüklenebilecek özellikte ve kapasitede olmalıdır.), tasarım programı, VCD, DVD, televizyon, projeksiyon, görsel materyaller				
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Modülün içinde bulunan her öğrenme faaliyetinden sonra, verilen ölçme araçları ile kazandığınız bilgi ve becerileri ölçerek kendinizi değerlendirebileceksiniz.				

iv

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Çok yakın zamana kadar vektörel (çizim) programlarla yapılan işler sınırlı idi. Ancak çok hızla yenilenerek gelişti. Bugün tüm dünyada olduğu gibi, Türkiye'de de ajanslar, grafik atölyeleri yalnızca bu tasarım programını kullanarak çalışmalarını yapabilmektedir.

Artık bir tasarımcı, fotoğraf işleme haricinde her türlü isteğini bu program sayesinde yapabilmektedir. Reklâm, tanıtım amaçlı afiş, poster, desen oluşturma ve benzeri uygulamalar yapmak için mükemmel bir sayfa tasarımı programıdır.

Bu modül, temel konuları işleyecek ve sonrasında bu programı kullanırken mesleğini en iyi şekilde uygulamanıza yardımcı olacaktır.



ÖĞRENME FAALİYETİ–1

AMAÇ

Vektörel(çizim) Tabanlı Tasarım Programı II'in temel özelliklerini kullanarak alanınıza uygun reklâm materyalleri tasarlama becerisi kazanabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Yaşadığınız kentte, reklâm ve tanıtım faaliyetinde bulunan reklâm ajanslarını ve alanınıza uygun işletmeleri ziyaret ederek, tasarım programını kullanarak ne tür çalışmalar yaptıklarını gözleyiniz. Elde ettiğiniz bilgileri arkadaşlarınızla paylaşınız.

1. PROGRAMIN TEMELLERİ

1.1. Ekran Elementleri

Programı çalıştırdığımızda ekranda çeşitli ekran elementleri görürüz. Bu elementler programın farklı elemanlarını denetler. Bunlar kapatılıp açılabilir ve çalışma alışkanlıklarımıza uygun şekilde ekranda yerleri değiştirilebilir.

Programın Temelleri Öğrenme faaliyeti içerisinde her konuda geçen (>) işareti fare(mause) ile tıklama işaretidir. Örneğin: (Window>Toollbars>Toollbox)

1.1.1.Title Bar

Başlık çubuğudur. Üzerinde, çalıştığınız dosyanın adını, çalıştığınız dosya adını, program penceresini kapatma, simge durumuna getirme ve pencereyi küçültme seçeneklerini görebilirsiniz.



1.1.2. Menü Bar

Menü çubuğunda tüm program fonksiyonları yer alır. Bir menü üzerine tıkladığınızda menü açılır ve içindeki komutlar görülür. Bazı komutların yanında yer alan üçgen işareti, aslında onun bir alt menü olduğunu gösterir. Bu satır üzerine tıklarsanız bir menü daha açılır. Ekranınızda menü çubuğunu görmüyorsanız Window > Toolbars > Menü Bar komutunu verin.

<u>F</u> ile	<u>E</u> dit	<u>V</u> iew	Layout	<u>A</u> rrange	Effe <u>c</u> ts	Bitmaps	<u>T</u> ext	T <u>o</u> ols	<u>W</u> indow	Help	

Şekil 1.2: Menü

1.1.3.Standart Toolbar

Menünün hemen altında yer alan çubuk standart toolbardır. Üzerinde genel program ve vektörel tabanlı çizim programı komutları yer almaktadır. Ekranınızda standart toolbar çubuğunu görmüyorsanız **Window > Toolbars > Standart** toolbar komutunu verin.

1.1.4. Property Bar

Araç kutusuyla etkileşimli bir araç çubuğudur. Yani sizin seçtiğiniz araç ve nesneleri takip eder, duruma göre ihtiyaç duyacağınızı düşündüğü fonksiyona has ikonu ekrana getirir. Ekranınızda Property Bar çubuğunu görmüyorsanız Window > Toolbars > Property Bar komutunu verin.



Şekil 1.3: Property bar

1.1.5. Color Palettes

Nesneleri sabit renklerle renklendirirken kullanılabilecek en pratik araçlardır. Standart Palet ekranın sağında durur, bu paletin alt ve üstündeki ok tuşlarına tıklayarak kaydırabilirsiniz. En üstte çarpı işareti olan kutu kaymaz. Bu şeffaflık demektir. Paletin en altındaki ikona tıkladığınızda palet yan yana 4 sıra halinde açılır. Herhangi bir renk kutusu üzerine tıkladığınızda yine tek sıralı palete dönüşür. Ekranınızda renk paletini görmüyorsanız Window > Color Palettes > Default CMYK Palette komutunu verin.



1.1.6. Status Bar (durum çubuğu)

Ekranın altında ya da üstünde yer alır. Seçtiğiniz nesne ve yapmakta olduğunuz işlemle ilgili bilgiler içerir.

		۵
(178,800;242,288)	Next click for Drag/Scale; Second click for Rotate/Skew; Dbl-clicking tool selects all objects; Shift+click multi-selects; Alt+click digs	Q
	Sekil 1.5: Status bar	

1.1.7. Docker Penceresi

Herhangi bir işlem ayarlar yapmanızı ya da listeden seçim yapmanızı gerektiriyorsa ekrana mutlaka bir doker pencere açılır. Fonksiyonları kullanırken gerekli doker pencere otomatik olarak açılır. Bazılarını da siz Window > Dokers menüsünden seçmelisiniz. Birden fazla doker pencere açıldığında doker pencereler üst üste yerleşir, sağ kenarlarında sekmeler oluşur. Aktif olan pencere üsttedir. Çalışmak istediğiniz pencerenin sekmesine tıklayarak aktif hale getirebilirsiniz.



Şekil 1.6: Doker pencere

1.1.8. Toolbox (araç kutusu)

Vektörel (çizim) tabanlı tasarım programının herşeyidir. Toolbox'taki bir aracı üzerine tıklayarak seçebilirsiniz. Herhangi bir anda mutlaka bir araç seçilidir. Bazı araçlar üzerinde siyah üçgenler yer alır. Bu üçgenlerin üzerine tıkladığınızda uçan pencereler açılır ve üzerinde başka araçlar yer alır. Bu araçlardan herhangi birini seçerek çalışabilirsiniz. İmleci bir süre tuttuğunuzda aracın ismini gösteren bir dikdörtgen ekrana gelir. Bu ilgili aracın kısa yoludur. Klavyede bu tuşa basarak ilgili aracı hızla seçebilirsiniz.



Şekil 1.7: Toolbox

1.2. Dökümanların Temelleri

Bu bölümde bilgisayarla yeni tanıştığın varsayımından yola çıkarak doküman açma, dosya kaydetme ve bu dosyaları farklı olarak kaydetme ve bunun gibi yolları kavrayacaksın. Bunlar çoğu bilgisiyar programında aynı şekilde yapıldığından biz bu işlemlerin genel adına temel komutlar diyoruz ve bu temel komutların çoğunun vektörel (çizim) tabanlı tasarım programında da aynı olduğunu görecek ve öğreneceksiniz.

1.2.1. Temel Menü Komutları

Temel menü komutları yeni doküman açmak, daha önce kaydedilmiş dökümanları açmak ve yapılan yeni çalışmaları farklı dökümanlar olarak kaydetmek için kullanılır. Standart toolbar'da bu komutların bazıları bulunmaktadır. Ayrıca bu komutların klavye kısayolları da mevcuttur.



Şekil 1.8: Standart toolbar

- Yeni bir doküman oluşturmak için, File > New komutunu verin. Ya da Standart toolbardaki New (yeni) simgesini tıklayın.
- Daha önceden kaydedilmiş bir dökümanı ekrana çağırmak için, File > Open komutunu verin ya da Standart toolbardaki Open (aç) simgesini tıklayın. Açılan pencereden çağırmak istediğiniz dökümanı bulun ve open düğmesini tıklayın.
- Adsız bir yeni dökümanı kaydetmek için File > Save komutunu verin. Ya da Standart toolbardaki Save (kaydet) simgesini tıklayın. Açılan pencereden kaydetmek istediğiniz konumu seçin ve save düğmesini tıklayın. Dökümanınız Untitled ifadesini izleyen bir numaradan oluşan geçiçi bir adla kaydedilir.

Ayrıca **File > Save** komutu daha önce kaydedilmiş dosyalar üzerinde yapılan değişiklikleri **Save** iletişim kutusunu açmadan kaydetmenizi sağlar.

Dökümanınıza farklı bir ad vererecek kaydetmek istiyorsanız **File > Save as** komutunu verin. **Save** iletişim kutusu açılır. Orjinal dosya değiştirilmeden kalır ve sizin save iletişim kutusuna verdiğiniz yeni isimle farklı bir sürümle kaydedilir.

İPUCU

Bir dökümana bir ad verildikten sonra **Save** komutu değişiklikleri dosyaya save iletişim kutusunu açmadan kaydeder, **Save As** komutu ise değişiklikleri asıl kaydı bozmadan başka bir isimle yeniden kaydetmenizi save iletişim kutusunu açarak sağlar. İkisi arasındaki farkı doğru kavrayınız.

Bir dökümanı kapatmak için File > Close komutunu verin. Ya da close düğmesini tıklayın.



Şekil 1.9: Close düğmesi

Eğer kapatmak isteğiniz dökümanı daha önce kaydetmediyseniz kapatmadan önce kaydetmek isteyip istemediğinizi sorar. Değişiklikleri kaydetmek için **Yes**, dökümanı en son haliyle bırakmak için **Don't Save**, dökümanı açık bırakmak için **Cansel** düğmesini tıklayın.

Programdan çıkmak için, File > Exit komutunu verin. Böylece programı kapatmış olacaksınız.

1.2.2.Çalışma Sayfası Ayarları

Çalışma sayfasının oluşturulması aşamasında sayfa ayar ikonlarının Property Bar üzerinde görüntülemek için ekranda hiçbirşeyin seçili olmadığından emin olmanız gerekiyor. Çalışma sayfanızı bu ikonlardan yaralanarak ölçülendirebilirsiniz, daha önceden hazırlanmış ölçüdeki sayfayı seçip yatay dikey ayarlarını yapabilirsiniz.



Şekil 1.10:Çalışma sayfası ayarları

1.2.3. Dosyada Sayfa Çoğaltma

Sayfa işlemleri için Layout>Insert Pace komutunu verin. Karşınıza çıkan pencereden istediğiniz sayfa ayarlarını uygulayabilirsiniz.



Şekil 1.11:Dosyada sayfa çoğaltma

1.2.4. Çok Sayfalı Çalışma

Dosyada birden fazla sayfa ile çalışabilirsiniz. Sayfa işlemlerini Layout menüsünden kontrol edebileceğiniz gibi ekranın sol alt köşesinde yer alan araçları da kullanabilirsiniz.



Şekil 1.12: Çok Sayfalı Çalışma

1.2.5. Sayfa Silme

Sayfa silme işlemleri için Layout>Delete Page komutunu verin. Böylece silmek istediğiniz sayfa ile ilgili işlemleri yapabileceğiniz bir pencere karşınıza gelecek.





1.3. Görüntüleme Seçenekleri

Program, yaptığınız çizimlerin görüntülenmesi konusunda fazla sayıda seçenek sunar. Nesneleri hizalamakta kullanılan ızgara ve rehberler oluşturabilirsiniz. Nesnelerin boylarını görmenizi sağlayacak cetvellerle çalışabilirsiniz. Bu görüntüleme seçenekleri çiziminizin çıktısını etkilemeyecektir ama sizin hızlı ve kolay çalışmanıza yardımcı olacaktır.

1.3.1. Çizim Görünümü Kiplerinin Ayarlanması

Grafik programlarında ekran kartının hızı ve belleği çalışmanın hızını belirler. Çok efekt kullanılan bir dosya ile çalışırken ekrandaki görünümün tazelenmesi yavaşlamaya başlar. Ekrandaki görüntünün kalitesini azaltarak çalışma hızınızı artırabilirsiniz.

Görüntü kalitesini değiştirmek için View menüsünden Simple Wireframe, Wreframe, Draft, Normal, Enhandced seçeneklerinden birini seçin.

- Simple wireframe : Nesneler içi boş çerçeve şeklinde görünür.Extrude,bllend gibi efektler uygulanan nesnelerin sadece kendileri görünür.Renkli Bitmap resimler gri bir dikdörtgen şeklinde,siyah beyaz bitmap resimler silik bir şekilte görünür.
- Wireframe : Simple wireframe moduna benzer. Ek olarak extrude, blend gibi efektlerin etkileride kontur şeklinde görünür.
- Draft : Dolgu tipi olarak sadece Uniform Fill görüntülenir.Düşük çözünürlükteki bitmap nesneleri de görebilirsiniz.
- > Normal : Sadece postscript fill ve yüksek çözünürlükteki bitmaplar görüntülenmez.
- **Enhanced :** Her şeyi görebilirsiniz.Fakat ekranın tazeleme hızı azalır.

Tüm bu kipler sadece ekran görüntüsünü değiştirir. Dosyanın yazdırıldığında şeklini değiştirmez.

Unutmayınız

1.3.2. Tam Ekran Ön İzleme

Çalışmanızı incelemek için tüm ekranı kaplayacak şekilte görüntüleyebilirsiniz. Menü araç çubuğu gibi ekran bileşenlerinin olmadığı bu moda geçmek için View>Full-Screen Preview komutunu verin. Bu modan çıkmak için klavyenizdeki ESC tuşuna basın.

Sadece seçili nesneyi tüm ekranda görüntülemek için önce View>Preview-Selected Only, sonra View > Full-screen Preview komutunu verin.

1.3.3. Cetvellerle Çalışmak

Cetvelleri nesnelerin büyüklüklerini anlamak için kullanabilirsiniz. Cetveller, doküman penceresinin üstünde ve solunda iki alanda yerleştirilmiştir.



Şekil 1.14: Cetveller

Ekranınızda cetvelleri görmüyorsanız, üst menüden View > Ruler komutunu verin. Çok esnek olan bu cetvellerin ölçü biçimlerini değiştirmek mümkündür. Cetvelin birimini Property Bar üzerinde değiştirebilirsiniz. Bunu için sadece Units bölümünde çalışmak istediğiniz birimi seçiniz.



Şekil 1.15: Cetvellerin ölçülerinin değiştirilmesi

1.3.4. Rehberlerle Çalışmak

Cetveller eknanınızda görünür haldeyken onları rehber olarak kullanmak mümkündür. Hatta bu işinizi oldukça kolaylaştırır. Sayfaları bölümlere ayırmak ve nesnelerinizi hizalamak için rehberler çok önemlidir. Cetveller üst ve solda olarak ekranda görünür.



Şekil 1.16: Rehberler

Cetvelleri sürükleyerek rehber oluşturmak için **View > Guidelines** komutunu verin. Ok imlecinizi üst (yatay) ya da sol (dikey) cetvel üzerine getirin. Farenin düğmesini basılı tutarak ok imlecini sayfaya doğru sürükleyin. Rehberin yerini doğru tespit ettiğinizde farenin düğmesini bırakın. Rehber sayfada yerine oturacaktır.

- Bir rehberi üzerine tıklayarak seçebilirsiniz. Seçili rehberle ilgili bilgiler Property Bar üzerinde belirir.
- Rehberin koordinatları property bar üzerinde Object Position bölümünde görünür. Buradaki değerler rehberin koordinat merkezine olan uzaklığıdır.
- Rehberi döndürmek için ise property bar üzerinde Angle Of Rotation bölümünde dönme açısını belirtebilirsiniz.
- Bir rehberin konumunun yanlışlıkla değişmesini istemiyorsanız, rehberi seçip property bar üzerindeki Lock ikonunu tıklayın. Lock ikonunu bir kez daha tıklayana kadar rehber kilitli kalacaktır.
- Rehberleri yapışkan hale getirmek için herhangi bir rehberi seçip Property Bar üzerinde Snap to Guidelines ikonunu tıklayın.
- Rehberlerin renklerini değiştirebilirsiniz. Bunun için rehberi seçin ve paletteki istediğiniz renk üzerinde farenin sağ tuşuna tıklayın.

- Bir rehberi silmek için üzerine tıklayın ve klavyenizdeki Delete tuşuna basın. Tüm rehberleri birden silmek için Edit>Select All>Guidelines seçin ve klavyedeki delete tuşuna basın.
- Sayfa düzeni için belirli düzende bir dizi rehberi küçük bir işlemle oluşturabilirsiniz. Bunun için bir rehber oluşturun ve propert bar üzerinde Preset Guidelines ikonuna tıklayın.



Şekil 1.17: Rehber bilgileri

1.3.5. Büyütme Seçenekleri

Program sayfasında, dökümanlarla çalışırken farklı oranlarda büyütmelere ihtiyaç duyabilirsiniz. Bunun için;

- Araç çubuğundan büyüteci seçip, imleci büyütmek istediğiniz bölge üzerine getirip farenin sol tuşuna basın. O bölge iki katı kadar büyüyecektir.
- Büyütmek istediğiniz bölgeyi dilediğiniz gibi görmek için birkaç tıklama yapmak yerine büyüteç aracı seçili iken o bölge etrafında bir dikdörtgen çizebilirsiniz. Bu durumda dikdörtgen ile sınırladığınız alan sayfanın ortasına olabildiğince en büyük boyutta yerleşir.
- Çalışmanın boyutunu tekrar küçültmek için büyüteç aracı seçili iken ekran üzerinde farenin sağ tuşuna tıklayın. Çalışma her seferinde yarı yarıya küçülür.



Şekil 1.18: Zoom Aracı

Büyüteç aracını seçtiğinizde property bar üzerine bazı büyütme ikonları gelir. Bunları kullanarak belirli boyutlara bir tıklamada ulaşabilirsiniz.



Şekil 1.19: Property bar zoom ıkonları

- Zoom in : Ekrandaki görüntüyü iki katı büyütür.
- Zoom out : Ekrandaki görüntüyü yarı yarıya büyütür.
- **Zoom to selected :** Seçili nesneler olabildiği kadar büyük ekranının ortasına getirilir.
- Zoom to all objecks : Tüm nesneler olabildiği kadar büyük ekranın ortasına getirilir.
- **Zoom to page :** Çalışma sayfası olabildiği kadar büyük ekranın ortasına gelir.
- Zoom to page width : Çalışma sayfası genişliği ekrana sığacak şekilte büyütülür.
- Zoom to page height : Çalışma sayfası yüksekliği ekrana sığacak şekilte büyütülür.
- Ekrandaki görüntüyü standart toolbar üzerinde Zoom Levels bölümünü kullanarak da büyütüp küçültebilirsiniz.

67%	*
To Page	
To Width	
To Height	
10%	
25%	
50%	
75%	
100%	
200%	
400%	

Şekil 1.20 : Zoom levels

1.3.6. Gezinmek

Ekranda gitmek istediğiniz yere ulaşabilmeniz için pencerenin kenarlarına gitmeye gerek kalmadan Toolbox panelindeki Hand aracı kullanılır.

Hand aracını kullanmak için tools panelinde Hand aracını tıklayın ve doküman penceresine getirin. Hand aracına klavye kısayolu ile ulaşmak için H tuşuna basabilirsiniz.



Şekil 1.21: Toolbox panelindeki hand aracı

1.4. Araç Kutusu (Toolbox)

Tasarım programını öğrenmenin en iyi yollarından biri, temel şekilleri oluşturmaya başlamaktır. Bu temel şekilleri sıfırdan çizerek oluşturmak yerine, programın her tür nesneyi oluşturan çok sayıda aracını kullanmak çok daha kolay ve zevklidir.

1.4.1. Pick Tool (İmleç)

Seçme, taşıma, ekranda hareketi sağlama aracıdır.



Şekil 1.22: İmleç

1.4.2. Rectangle Tool

Oluşturacağınız en temel nesnelerden biri dikdörtgendir. Rectangle aracı ile normal dikdörtgenler, karaler ve köşeleri yuvarlatılmış dikdörtgenler oluşturabilirsiniz.

0

Şekil 1.23: Tool panelindeki seçilmiş rectangle aracı

Bir dikdörtgen çizmek için

- Tools panelindeki **Rectangle** aracını tıklayın.
- Ekranda gözüken (+) imlecini dikdörtgenin köşesinin olmasını istediğiniz konuma getirin.
- İmlecinizi karşı köşeye çapraz biçimde sürükleyin.
- Dikdörtgenin boyundan emin olduğunuzda farenin düğmesini bırakın.
- Çizimi yaparken aynı anda SHİFT tuşuna basarsanız, dikdörtgeniniz çizmeye başladığınız nokta bir köşe değil de dikdörtgenin merkezi olacak şekilde dört yana da eşit oranlarda genişler.

Bir kare çizmek için

- Bir dikdörtgen çizmek için izlediğiniz adımları uygulayın.
- Çiziminizi yaparken **CTRL** tuşunu basılı tutun. Bu tuş doğru köşegeni takip edemeseniz bile dikdörtgenin kare olmasını zorunlu tutar. Yani çiziminiz her durumda kare olacaktır.

İPUCU

SHİFT ve **CTRL** tuşu gibi değiştirici bir tuşu basılı tutmanız gerektiğinde daima önce tuşu, sonra farenin düğmesini bırakmalısınız.

Çizdiğiniz Dikdörtgen ve karenin sonradan ölçülerini değiştirebilirsiniz

Bir dikdörtgenin boyutlarını değiştirmek için

- Dikdörtgeni seçin.
- **Object position** içinde bulunan ayarlar aşağıda verilen işlemleri yapar.
 - x alanı dikdörtgenin yatay konumunu denetler.
 - y alanı dikdörtgenin düşey konumunu denetler.
- **Object size** içinde bulunan ayarlar aşağıda verilen işlemleri yapar.
 - x alanı dikdörtgenin genişliğini denetler.
 - y alanı dikdörgenin yüksekliğini denetler.
- Değerlerde yaptığınız değişikliği uygulamak için **enter** tuşuna basın.
- Property bar üzerinde Roundness değerleri yer alır. Buradaki değerler dörtgeninizin köşelerinin yuvarlanmasını sağlar. Dörtgenin her köşesi için ayrı bir bölüm yer alır. Dörtgeni çizmeden önce tüm bölümler birbiri ile kilitlidir. Yani birine verdiğiniz değer otomatik olarak diğerlerine de aktarılır. Ama dörtgeni çizdikten sonra Property Bar üzerinde aktifleşen kilit ikonunu açarak her köşenin yuvarlaklığını birbirinden bağımsız olarak tanımlayabilirsiniz.



1.4.3. Elipse Aracının Kullanılması

Oluşturabileceğiniz bir başka nesne türü elipslerdir. Elipse aracı ile aynı zamanda daireler de oluşturabilirsiniz.



Şekil 1.25 : Ellipse aracı

Bir elips ya da daire çizmek için

- Toolbox dan Ellipse Tool' u seçin.
- Property Bar üzerinde elipse ikonu seçili olsun.



Şekil 1.26: Property barda elips ikonu

- Farenin düğmesine basarak imlecinizi karşı köşeye sürükleyin.
- Elipsi çizerken bir yandan da **SHIFT** tuşuna basarsanız, elipsinizi çizmeye başladığınız nokta bir köşe değil de elipsin merkezi olacak şekilde dört yana da eşit oranla genişler.
- Elipsi çizerken bir yandan da CTRL tuşuna basarsanız, elipsiniz daire olur.
- Çizdiğiniz elipsin ölçülerini değiştirebilirsiniz. Bunun için dikdörtgenin ölçülerinin değiştirilmesi için yapılan işlemlere bakınız.

Pasta dilimi (Pie) çizmek için

- Toolbox dan Elipse Tool'u seçin, Property bar üzerindeki Pie ikonunu tıklayın.
- Starting and **Ending Angles** bölümünde pasta diliminin başlangıç ve bitiş açılarını yazın.

• İmleci şeklin bir köşesinden yerleşeceği noktaya getirip sol tuşa basın, parmağınızı kaldırmadan farenizi hareket ettirin, şekil istediğiniz boyuta gelince parmağınızı tuştan kaldırın.



Şekil 1.27 : Pasta dilimi çizme

- Yay çizmek için;
 - Toolbox dan Elipse Tool'u seçin, Property bar üzerindeki Arc ikonunu tıklayın.
 - Uygulama için pasta dilimi çizimini işlem basamakları gibi uygulayın.





İPUCU

Elips, pasta dilimi ve yay çizimlerinde **Clockwise/Counter Clokwise Arcs or Pies** ikonuna tıklayarak yazdığınız başlangıç ve bitiş açılarını yer değiştirebilirsiniz. **CTRL** ve **SHIFT** tuşları hepsinde aynı işlemi yapar.

1.4.4. Object Flyout Aracının Kullanılması

Değişik şekiller ve tablo çizimi oluşturabilmek için bu aracı kullanabilirsiniz.



Şekil 1.29: Object flyout aracı

Tablo çizmek için

- Toolbox'tan Object Flyout penceresinsen Graph Paper Tool'u seçin.
- Property bar üzerinde tablonun sütun ve satır sayısını belirtin.
- Farenin düğmesini basılı tutarak imlecinizi sürükleyin.
- Çizginin bitmesini istediğiniz yere geldiğinizde farenin düğmesini bırakın.



Şekil 1.30: Verilen satır ve sütun sayılarına göre tablo oluşturma

Çokgen çizmek için ;

- Toolbox'tan Object Flyout penceresinde Poygon Tool'u seçin.
- Property bar **Polygon** ikonuna tıklatın.
- Yine Property Bar üzerinde Number of Points on Polygon bölümünde çizeceğiniz poligonun köşe sayısını belirtiniz. Bu değer 3 ila 500 arasında değişebilir.
- Farenin imlecini çokgeninizin bir köşesinin yerleşmesini istediğiniz yere getirip farenin sol tuşuna basın, parmağınızı kaldırmadan farenizi hareket ettirin. Çizmekte olduğunuz çokgen istediğiniz boyuta geldiğinde farenin tuşunu bırakın.



Şekil 1.31:Polygon aracı

Spiral çizmek

- Toolbox'tan Object Flyout penceresinde Spiral Tool'u seçin.
- Property Bar üzerinde Spiral Revolutions bölümünde spiralinizin iç içe kaç döngüden oluşacağını belirtin.
- İki tip spiral çizebilirsiniz.
 - Symmetrical spiral(simetrik spiral)Bu tip sipiralin her döngüsü arasındaki aralık eşittir. Spiral döngü sayısını belirledikten sonra spiralinizi ne kadar büyütürseniz döngülerin aralığı o kadar büyür.
 - Diğer spiral tipi ise Logarithnic Spiral (Logaritmik Spiral) Bu tip spiralde döngüler arası mesafe, dış döngüye doğru logaritmik olarak genişler. Spiralin döngüleri arasındaki mesafenin hangi oranda artacağını property bar üzerinde yer alan Spiral Expansion Factor ayarı ile belirleyebilirsiniz. Bu değer ne kadar artarsa aradaki boşluklar arasındaki fark o oranda değişir.



Şekil 1.32: Spiral çizimi

1.4.5. Pre-Defined Shapes Aracı

Toolbox üzerinde Pre-Defined Shapes uçan penceresinde değişik katogorilerde uçan pencereler yer alır. Bunların içerikleri değişmekle birlikte kullanımları aynıdır.



Şekil 1.33 : Pre-defined shapes aracı

- Hazır şekillerden birini çizmek için Pre-Defined Shapes uçan penceresinde ilgili şekli içeren kütüphanedeki şekilleri görebilirsiniz.
- Dilediğiniz şekli seçin.
- Farenin imlecini bir köşesinin yerleşmesini istediğiniz yere getirip farenin sol tuşuna basın, parmağınızı kaldırmadan farenizi hareket ettirin.
- Çizmekte olduğunuz şekil istediğiniz boyuta geldiğinde farenin tuşunu bırakın.
- Şekil üzerinde bir ya da daha fazla sayıda renkli noktalar görebilirsiniz. Bu noktaları hareket ettirerek şekillerde değişiklik yapabilirsiniz.

Yıldız çizmek

- > Toolbox üzerinde Pre-Defined Shapes aracından Star shapes aracını seçin.
- Property Bar üzerinde Perfect Shapes bölümünden çizeceğiniz yıldızın köşe sayısını belirleyip seçin.
- Farenin imlecini bir köşesinin yerleşmesini istediğiniz yere getirip farenin sol tuşuna basın, parmağınızı kaldırmadan farenizi hareket ettirin.
- Cizmekte olduğunuz yıldız istediğiniz boyuta geldiğinde farenin tuşunu bırakın.



Şekil 1.34: Perfect shapes



Şekil 1.35: Değişik ayarlarla yıldız örnekleri

1.4.6. Çizgi ve Eğri çizmek



Şekil 1.36: Çizim araçları

> Freehand aracı ile eğri çizim yapmak

- Toolbox dan Curve Flyout penceresinden Freehand Tool'u seçin.
- Çizgiyi çizmek için farenin tuşuna basın. Parmağınızı tuştan kaldırmadan fareyi hareket ettirin.
- Farenin hareketini takip eden bir şekil çizersiniz.
- Tuşu bırakınca çizginiz sonlanır.
- Çizgi farenin hareketine bağlı olarak biraz titrek görünür. Ama çizginiz bittiğinde otomatik olarak yumuşar, düzgünleşir. Bunu sağlayan property Bar üzerindeki **Curve Smoothness** fonksiyonudur. Bu fonksiyonun değeri ne kadar yüksek olursa çiziminiz o kadar yumuşak olur.



Şekil 1.37: Curve Smoothness



Şekil 1.38: Freehand aracı ile eğri çizim

Freehand Aracı ile düz çizgi çizmek

- Toolbox dan Curve Flyout penceresinden Freehand Tool'u seçin
- Çizgiyi başlatmak istediğiniz yere farenin sol tuşuyla bir kez tıklatın.
- Farenizi hareket ettirin, ikinci noktanın yerini belirlediğinizde tıklayın.
- Çizgilerin ard arda gelmesi için ikinci çizgiyi ilk çizginin noktalarından birinin üzerinde tıklayın. Ya da çiziminiz bitene kadar çift tıklama yapın.



Şekil 1.39: Freehand aracı ile düz çizgi çizmek

İPUCU

Düz çizginizin yatay yüzey ile **15** ° ve katları değerinde açılar yapması için çizgiyi çizerken bir yandan **CTRL** tuşuna basılı tutun.

Bezier aracı ile çizim yapmak için

- Toolbox'da Curve Flyout penceresinden Bezier Tool'u seçin.
- Eğriyi çizmek için ilk noktanın olmasını istediğiniz yere bir kez tıklayın. Farenizi ikinci noktanın olmasını istediğiniz yere getirin. Sol tuşa basın ama bırakmayın.
- Bu durumda farenizi hareket ettirdiğinizde kontrol noktaları ekranda görünür. Siz farenizi hareket ettirdikçe bu kontrol noktası da hareket eder. Diğer kontrol noktası da sizin kontrol ettiğiniz noktanın hareketini zıt yönde taklit eder.
- Farenin hareketine göre kontrol noktalarının yeri değiştikçearadaki çizginin de eğimi değişir, çizgi istediğiniz gibi olduktan sonra parmağınızı tuştan kaldırın.

- Üçüncü noktanın yerini belirleyin ve ikinci nokta için yaptıklarınızı tekrarlayın.
- Eğer en sonda ilk noktanın üzerine tıklarsanız eğriniz kapalı bir yüzey olur.



Şekil 1.40: Bezier aracı ile çizilmiş eğri

- > Artistik media tool ile yüzey çizmek, çizgileri yüzeye dönüştürmek
 - Toolbox'da Curve Flyout penceresinden Artisitk Media aracını seçin.
 - Property Bar üzerindeki değişik araçların yaptığı işlemler farklı olmasına rağmen hepsinin uygulama şekli aynıdır. Dilediğiniz bir aracı seçiniz.
 - **Smoothing** bölümünde çizdiğiniz çizginin ne kadar yumuşatılacağını belirtin.



Şekil 1.41: Smooting

- Property Barda seçtiğiniz araca uygun karşınıza gelen diğer ayarları yapın.
- İmleci sayfa üzerine yerleştirin, farenin sol tuşunu basılı tutarken farenizi hareket ettirin.
- Çizim işleminizi tamamladığınızı düşündüğünüzde farenin düğmesini bırakın.
 - Property Bardaki **Preset, Brush, Image Sprayer, Calligraphic** ve **presure** araçları belirli şekillerde sizin çizdiğiniz çizginin eğiminde yüzeyler çizmenizi veya çizimlerinizi nesneye dönüştürmeye yarar.





Şekil 1.43 : Image Sprayer ile örnek çizim

İPUCU

Daha önce çizdiğiniz bir çizgi ya da yüzeyin konturlarını **Preset, Brush, Image Sprayer** listesindeki bir yüzeye dönüştürmek için araç seçili iken nesne üzerine bir kez tıklayıp listeden bir yüzey şekli seçin, seçtiğiniz nesnenin konturları otomatik olarak seçtiğiniz yüzeye dönüşecektir.

> Pen ile düz çizgiler çizmek için

- Toolbox'da Curve Flyout penceresinden Pen aracını seçin.
- Sayfanızda imleci yolun başlamasını istediğiniz yere getirin ve tıklayın. Ucunda bir kare olarak köşe noktası belirecektir.

Ð

Şekil 1.44: Pen aracı tıklandığında beliren kare köşe noktası

- İmlecinizi bir sonraki noktanın olmasını istediğiniz yere getirin ve tekrar tıklayın. İlk noktadan bu noktaya uzanan bir çizgi oluşacaktır.
- Çizimini yapmak istediğiniz nesnenin tüm kenarlarını bu şekilde dolaşın.
- İlk noktaya tıklayarak yaptığınız çizim yolunu kapatın.

Pen eğimli çizgiler çizmek için

- Toolbox'ta Curve Flyout penceresinden Pen aracını seçin.
- İlk noktayı tıklayarak imlecinizi yukarı doğru sürükleyin. Oluşturmak istediğniz eğriyi yaklaşık üçte biri kadar bir mesafeye katetmeden farenin düğmesini bırakmayın.
- Yolun yön değiştirdiği bütün noktalara eğri noktaları yerleştirmek için imlecinizi sürüklemeye devam etmelisiniz.



Şekil 1.45 : Pen aracı ile eğimli yol çizimleri



Pen aracı ile yaptığınız yol oluşumlarını **bezier** aracını kullanarak ta yapabilirsiniz. Kullanım yolları birbirine benzer özellikler gösterir.

1.4.7. Çizilen Neslenelerin Boyunu Ölçmek

Bazı teknik çizimlerde nesnelerin boyutunu ya da bazı açıların değerlerini göstermeniz gerekir. Bunun için **Dimension Tool**'u kullanabilirsiniz.

Bir nesnenin boyunu ölçmek için

- Toolbox'da Curve Flyout penceresinde yer alan Dimension Tool'u seçin.
- Property Bar üzerinde ölçmek istediğiniz boyuta göre ilgili boyut aracını seçin.
- İmleci boyutunu ölçeceğiniz nesnenin üzerinde gezdirdiğinizde nesnenin çerçevesi üzerinde küçük noktalar görülür. Bu noktalara yapışma noktası (**Snap Point**)adı verilir.
- Yapışma noktaları nesne ile boyut çizgisini birbirine bağlar.

	Property Bar: Dimen🔀
	盛田至冬下了
Th.	Decimal 🔽
• (Ŧ)	0,00 🔽
	mm 🖌 🐜
	Prefix:
	Suffix: 🗾 😹 🥁

Şekil 1.46 : Ölçme aracı

1.4.8. İki Nesneyi Bir Çizgi İle Birleştirmek

İnteractive Conector Tool iki nesneyi birbirine bağlamanızı sağlar. Daha sonra bu nesnelerin birinin yerini değiştirdiğinizde bu bağlantı çizgiside onu takip eder, böylece bağlantı kopmaz.

Nesneleri birleştirmek için

- Toolbox'ta Curve Flyout penceresinde yer alan Interactive Connector Tool'u seçin.
- İmleci nesneler üzerinde gezdirdiğinizde yapışma noktaları belirecektir.
- Bağlamak istediğiniz nesnelerden birinin yapışma noltasını sürükleyip diğer nesnenin yapışma noktalarının birinin üzerine bırakın.
 - Düz bağlantı noktası çizmek için Property Bar üzerinde **Straight Connector** ikonunu seçin.
 - Girintili bağlantı noktası oluşturmak için Property Bar üzerinde Angled Connector'ı seçin.



Şekil 1.47: Nesneleri birleştirmek

1.5. Taşıma ve Dönüştürme

1.5.1. Dönüşümler

Tüm çalışmalarda nesnelerin seçilmesi ve taşınmaları çizimlerde değişiklik oluşturmak için büyük önem taşımaktadır.

Bir nesneyi seçerek taşımak için

- Bir nesneyi taşımanın en pratik yolu seçme aracını (Pick Tool) kullanmaktır.
- Nesneyi üzerinde bir kez tıklayarak seçin.
- Farenizin sol tuşuna basarken farenizi hareket ettirip, istediğiniz yerde tuşu bırakın.

İPUCU

Nesnenizi fare ile taşırken bir yandan da klavyenizde **CTRL** tuşuna basılı tutarsanız nesne sadece yatay ya da sadece dikey yönde hareket eder. Nesnenizi fare ile taşırken bırakmadan önce farenin sağ tuşuna basar, her iki tuşu birden bırakırsanız, nesne olduğu yerde kalır, kopyası oluşturulur, oluşturulan kopya yeni konuma taşınır.

- Klavyenizin ok tuşları da seçili nesneyi hareket ettirir. Her basışınızda nesne ok işaretinin gösterdiği yönde belirli bir miktar ilerler.
- Nesnenin, her tuşa bastığınızda ne kadar ilerleyeceğini hiçbir şey seçili değilken **property bar** üzerinde Nudge bölümüne istediğiniz değeri yazarak yapabilirsiniz.
- Ok tuşlarına **SHIFT** tuşu basılı iken basarsanız, nesne **Nudge** bölümündeki değerin iki katı kadar hareket eder.
- Ok tuşlarına **CTRL** tuşu basılı iken basarsanız, nesne **Nudge** bölümündeki değerin yarısı kadar hareket eder.

Sayfadaki bütün nesneleri seçmek için

- Edit > Select > Al komutunu verin. Ya da pick Tool ile nesnelerin tümünü içine alacak bir alanı fareyi basılı tutarak belirleyin ve farenin düğmesini bırakın.
- Sayfanızda bulunan tüm nesneler seçilmiş olacaktır.





Şekil 1.48: Seçilmiş nesneler

Şekil 1.49: Pointer aracı ile nesnelerin seçilmesi.

Seçimi iptal etmek

• Edit > Select > Nodes komutunu verin. Ya da pick Tool ile sayfa dışında başka bir yere tıklayın.

Boyut Değiştirme

- Seçme aracı ile nesneyi seçip köşelerinde ve kenarlarında beliren siyah karelerden hareket ettirerek nesnenin boyutunu değiştirebilirsiniz.
- Property Bar üzerinde **Object** (s) Size bölümünde nesnenin boyutu görünür. Bu değerleri değiştirerek nesnenin boyutunu değiştirebilirsiniz.

- Property Bar üzerindeki kilit kilitli ise, nesnenin genişliği ve yüksekliği eşit oranda değişir. Siz bir değeri değiştirdiğinizde diğeri otomatik olarak değişir.
- Arrange/Transformations/Size'ı seçerek Size penceresini açıp nesnenin ölçülerini H ve V yazıp Apply tuşuna basarak nesnenin boyutunu değiştirebilirsiniz.
- Free Transform aracı da nesnenin boyutunu değiştirmenize yarar. Free Transform Tool seçili iken nesne üzerine tıklayın. Property Bar üzerinde Free Scala Tool seçin. İmleç nesne üzerinde iken farenin sol tuşuna basın, tuş basılı iken imleç sağa giderse nesnenin genişliği artar, sola giderse azalır. İmleç yukarı giderse nesnenin yüksekliği artar, aşağı giderse azalır.

Çevirme (Mirror)

• Nesnenizi seçtikten sonra Property Bar üzerindeki **Mirror Buttons** tuşlarından uygun olanına tıklayınız.



Şekil 1.50 : Mirror butonla çevirme

• Çevirmede değişken eksenler kullanmak için **Free Transform** acını seçip nesne üzerine tıklayın. Property Bar üzerinde **Free Angle Reflection Tool** seçin. İmleci yaratmak istediğiniz sanal aynanın bir noktası üzerine getirip farenin sol tuşuna basın ve basılı halde hareket ettirin. Dilediğiniz konuma geldiğinde farenin tuşunu bırakın.



Şekil 1.51: Free angle reflection ile çevirme

Döndürme (Rotate)

- Nesneyi seçme aracı (**Pick Tool**) ile tıklayın. Nesne etrafında siyah kareler belirir. Birkez daha tıkladığınızda o kareler ok işaretlerine dönüşür.
- Köşelerdeki ok işaretlerini hareket ettirerek nesneyi döndürebilirsiniz.
- Nesnenin merkezinde görülen daire merkezi gösterir. O daireyi başka bir noktaya taşırsanız dönme merkezi de taşınır.



Şekil 1.52 :Pick Tool ile nesneyi döndürme

- Nesneyi döndürmek için Free Transform aracını da kullanabilirsiniz. Free Transform aracını seçtikten sonra Property Bar'da Free Rotation Tool üzerinde tıklayın.
- İmleç nesne üzerinde farenin sol tuşu basılı iken fareyi hareket ettirin.
- Tuşa ilk bastığınız nokta merkez olacak şekilde nesne imlecin yönünde döner.



Şekil 1.53 :Free rotation ile nesneyi döndürme

- Transformations penceresini kullanarak nesneyi kontrollü döndürebilirsiniz.
- Arrange/Transformations/Rotate seçerek pencereyi ekrana getirin.
- Angle bölümünde nesnenin kaç derece döneceğini belirtin.


Şekil 1.54: Arrange/transformations/rotate

Eğme (Skew)

- Eğmek nesnede derinlik etkisi yaratır. Nesne üzerinde **Pick Tool** ile ikinci kez tıkladığınızda nesnenin etrafina ok işareti gelir.
- İmlecinizi bu okların üzerine getirdiğinizde şekil iki ters yönü gösteren iki ok şekline dönüşür.
- Farenizi, sol tuşunu basılı tutarken hareket ettirin.
- Üst ve alttaki oklar nesneyi yatay, sol ve sağdakiler dikey olarak eğer.



Şekil 1.55: Eğme (Skew)

1.5.2. Şekilleri Değiştirme

Şekil aracı ile çalışmak için (Shape Tool)

- Şekil aracı ile bir nesne üzerine tıkladığınızda nesnelerin şeklini oluşturan eğriler ve noktalar görünür.
- Herhangi bir noktayı üzerine tıklayarak seçebilirsiniz. Birden fazla nokta seçmek için **SHIFT** tuşu basılı iken noktalar üzerine tek tek tıkayın.
- Bir şeklin tüm noktalarını seçmek için şekil aracı ile şekildeki bir noktayı seçin, Property Bar üzerinde Seleck All Nodes ikonuna tıklayın.
- Bir eğri üzerinde tıkladıktan sonra Property Bar üzerinde **Convert Curve to Line** ikonuna tıklayarak eğri çizgiyi düz çizgiye çevirebilirsiniz.
- Convert Line to Curve ikonuna tıkladığınızda düz çizgi eğri çizgiye dönüşür.

- Property Bar üzerinde**Make Node Cups, Make Node Smooth, Make Node Symmetric** ikonlarına tıklayarak seçili noktaların tipini değiştirebilirsiniz.
- Property Bar üzerindeki **Delete Node** ikonuna tıklayarak seçili noktalarınızı silebilirsiniz.
- Bir şekilde herhangi bir noktayı seçtikten sonra Property Bar üzerinde **Revese Curve Direction** ikonuna tıklayarak noktaların sıralamasını ters yüz edebilirsiniz.
- Eğri üzerine yeni bir nokta eklemek için nokta ekleyeceğimiz segmentin sonundaki noktayı şekil aracı ile seçin, Property Bar üzerinde Add Node ikonuna tıklayın.



Şekil 1.56: Şekil araçları

Bir eğride kapalı yüzey oluşturmak

• Bir eğriyi başlangıç ve bitiş noktalarını birleştirerek kapalı yüzeye dönüştürmek için eğrinin bir noktası üzerine şekil aracı ile tıklayıp, Property Bar üzerinde Auto Close Curve ikonuna tıklayın.



Şekil 1.57: Eğride kapalı yüzey oluşturma

- Bir çizgiyi koparıp ikiye ayırmak için, Şekil aracı ile çizginin koparmak istediğiniz kısmına tıklatyın.
- Property Bar üzerindeki Brek Curve ikonuna tıklayın.
- İki eğriyi tamamen birbirinden ayırmak için **Extract Subpath** ikonuna tıklayın ya da **Arrange >Break Curves Apart** komutu verin.



Bıçak Aracı (Knife Tool)

- Knife aracını seçin, imleciniz bıçak şekline dönüşecektir.
- Keseceğiniz nesne üzerine bir kez tıklayın.
- Tuşu basılı tutarken imleci diğer uçtaki kontura kadar dilediğiniz şekilde götürün.
- Kontur üzerinde parmağınızı tuştan kaldırın.



Şekil 1.59: Bıçak aracı (Knife Tool)

- Silgi aracı(Eraser Tool)
 - Eraser aracını seçin.
 - Property Bar üzerinde **Circle>Square** ikonunu kullanarak dörtgen ya da daire şeklinde bir silgi edinebilirsiniz.
 - Eraser Thickness bölümünde silginin büyüklüğünü belirtin.
 - Nesne üzerinde bir kez tıklayın ve farenin sol tuşunu basılı tutarken nesnenin silmek istediğiniz bölümü üzerinde fareyi gezdirin.



Şekil 1.60: Silgi aracı (Eraser Tool)

İPUCU

Gruplanmış ya da efekt uygulanmış nesneleri silgi aracı ile silemezsiniz.

1.6. Nesneleri Düzenleme

1.6.1. Nesnelerin Birbirine Göre Konumları

Sıralamayı Değiştirme

Neslener sayfa üzerinde sıralıdır. İlk çizilen nesne en arkadaki, son çizilen ise en üsttekidir. Sırası ne olursa olsun gruplama, birleştirme gibi komutlar uygulanan nesneler en öne geçer. Ama bu sıralamayı herhangi bir komut kullanmadan da değiştirebilirsiniz.

- Arange>Order>To front komutu ya da klavyenizdeki SHIFT tuşunu basılı tutarken Page Up tuşuna bir kez başmak, secili neşneyi en öne alır.
- Arrange>Order>To Back komutu ya da klavyenizdeki SHIFT tuşunu basılı tutarken Page Down tuşuna bir kez basmak, seçili nesneyi en arkaya alır.
- Arrange>Order>Forward One komutu yada klavyenizdeki CTRL tuşunu basılı tutarken Page Up tuşuna bir kez basmak, seçili nesneyi bir adım öne alır.
- Arrange>Order>Back One komutu yada klavyenizdeki CTRL tuşunu basılı tutarken Page Down tuşuna bir kez basmak, seçili nesneyi bir adım öne alır.
- Nesnelerin hepsini seçer ve Arrange>Order>Revese Order komutunu verirseniz nesnelerin sıralamasını ters yüz etmiş olursunuz.

> Hizalama

Nesneleri sayfa üzerine yerleştirirken birbirine göre hizalamak için kullanacağınız komutlar **Arrange**>**Align** komutu ile ekrana getirebileceğiniz pencerede yer alır.

• Arrange>Align penceresindeki seçeneklerden aynı anda bir yatay ve bir dikey hizalama komutu seçin ve Ok komutu verin.

Align a	and Distrib	ute		
Align	Distribute			
		₽	EV.	8
		Left	Center	Right
D 🔽] Тор	Align Object	ts To:	
		Active obj	ects	~
₿	Center	For Text So	ource Objects Use:	
Bottom		Bounding I	box	~
			Apply	Close

Şekil 1.61: Hizalama

- Left :Seçili nesneleri sol kenarlarından hizalar.
- o Center : Seçili nesneyi yatay merkeze göre hizalar
- **Right:**Seçili nesneleri sağ kenarlarından hizalar.



Şekil 1. 62: Yatay hizalama komutları

- Top :Seçili nesneleri üst kenarlarından hizalar.
- Center :Seçili nesneleri dikey merkezlerine göre hizalar
- Bottom: Seçili nesneleri sol kenarlarından hizalar.



Şekil 1.63: Dikey hizalama komutları

Dağılım

Dağılım komutları da hizalama komutlarıyla aynı Şekil de işlem yapar. Seçili nesneleri eşit aralıklarla dağıtmak için Arrange>Aling komutunu verin. Pencerenin üstündeki Distribute yazısı üzerinde tıklayarak Distribute penceresini açın. Gerekli seçenekleri seçin ve ok ikonunu tıklayın.

1.6.2. Gruplama Grubu Bozma

Artık üzerinde çalışmanız bitmiş ve birlikte olması gereken nesneleri gruplayabilirsiniz. Gruba dahil olan nesneleri tek tıklama ile bir kerede seçebilirsiniz. Gruba uyguladığınız bir işlem gruptaki tüm nesneleri birden etkiler.

- Nesneleri seçtikten sonra Arrange>Group komutu ile ya da Property Bar üzerinde Group ikonunu tıklayarak gruplayabilirsiniz.
- Bir grubu bozmak için Arrange>Ungroup komutu verin.
- Bir grup ile gruba dahil olmayan bir başka nesne yada grubu birlikte seçerek yeniden gruplayabilirsiniz. Bu şekilte ard arda çok sayıda gruplama yapabilirsiniz.

- Ungroup komutu en son yapılan grubu bozar. Bir önceki grubu bozmak için bir kez daha Ungroup komutunu kullanmanız gerekir.
- Bir kerede iç içe tüm grupları bozmak için Arrange>Ungroup All komutunu verin. Ya da Property Bar üzerinde Ungroup All ikonunu tıklayın.
- Bir gruptaki nesneyi grubu bozmadan seçmek için seçme aracını seçin klavyede CTRL tuşunu basılı tutarken nesne üzerinde tıklayın.

> Birleştirme

- Nesneleri **Combine** komutu ile birleştirebilirsiniz. **Combine** komutu gruplamaktan farklı olarak seçili nesneleri bir bütüne çevirir.
- Birleştirilen nesnelerin kontur ve dolgu özellikleri aynı olur.
- Metinler birleştirildiğinde diğer nesnelerden farklı olarak, renk, kontur ve font bilgileri değişmez.
- Bir grup bir nesne ile birleşmez. Birleştirmek için grubu bozmalısınız.
- Seçili nesneleri birleştirmek için Arrange>Combine komutu verin.
- Birleştirilen nesneleri ayırmak için Arrange>Break Curve Apart komutunu verin.
- Ayrılan nesneler eski şekillerine dönerler ama eski kontur ve dolgu özelliklerine kavuşamaz.



Şekil 1. 64: Birleştirme (Combine)

Kaynak

- Combine komutu gibi nesneleri birleştirir ama tüm nesnelerin kontur ve dolgu özellikleri aynı olur.
- Kaynak yapılan nesnenin kesişen bölgeleri varsa, bu bölgeler oyulmaz.
- Metinler eğriye çevrilir.

- Bir grup bir nesne ile kaynak yapılabilir. Kaynak yapılan nesneler gruplanabilir.
- İki nesneyi kaynak komutu ile birleştirmek için nesnelerden birini seçin.
 Arrange>Shaping>Weld komutu verin. Ekranda Weld docer penceresi açılır.
 Weld To ikonuna tıklayın. İmleciniz sağı gösteren bir oka dönüşür.
- İkinci nesne üzerine tıklayın. Kaynak işlemi uygulanır.
- Kaynak işlemi için Property Bar'daki Weld ikonunu kullanabilirsiniz.
- Eğer kaynak yapılan nesnelerin kesişme bölgesi yoksa Arrange>Break Apart komutu ile parçalanabilir. Ama nesnelerin kesişme noktaları varsa nesneleri parçalamak mümkün değildir.



Şekil 1.65: Kaynak

> Oyma

- Üst üste duran nesnelerden birinin diğerini oyması için nesnelerden birini seçin,
 Arrange>Shaping>Trim seçin.
- Ekrana gelen shaping penceresinde **Trim** ikonuna tıklayın. İmleciniz sağı gösteren bir oka dönüşür.
- İkinci nesne üzerinde tılayın.
- İlk seçilen nesne kaynak(Source Object), son tıklanan nesne hedef nesnedir.(Target Object)
- Hedef nesne oyulur.
- Oyma işlemi nesnelerin dolgu ya da konturunu değiştirmez.
- Nesneler üst üste gelmiyorsa oyma işlemi uygulanamaz.
- Grup komutu ile gruplanmış nesneler tek nesne gibi davranır.



Şekil 1.66 : Oyma

Kesişim

- İki ya da daha fazla nesnenin kesişim bölgesini ayrı bir nesne olarak elde etmek için nesnelerden birini seçin.
- Arrange>Shaping>Intersect seçin. Ekrana Shaping docker penceresi açılır.
- Intersect With ikonuna tıklayın.
- İmleciniz sağı gösteren bir oka dönüşür. İkinci nesne üzerine tıklayın.
- İlk seçilen nesne kaynak(Source Object), son tıklanan nesne hedef nesnedir.(Target Object)
- Kesişim nesnesinin kontur ve dolgu özellikleri hedef nesne ile aynı olur.
- Kesişimi alınan nesnelerin kesişen bölgeleri yoksa işlem yapılmaz.
- Birden fazla nesne varsa tümünü ortak bölgesi alınır.

> Kilitleme

Bir nesneyi kilitleyerek herhangi bir şekilde değiştirlmesini engelleyebilirsiniz. Nesneyi seçmek istediğinizde nesnenin etrafında, kilitli olduğunu belirten işaretler belirir.

- Nesneyi kilitlemek için nesneyi seçtikten sonra Arrange>Lock Object seçin.
- Lock işlemi objenin özelliklerini değiştirmez.
- Nesnenin kilidini açmak için nesne üzerine tıklayın ve Arrange>Unlock Object seçin.
- Sayfa üzerindeki kilitli tüm nesnelerin birden kilidini açmak için Arrange>Unlock
 All Object seçin.



Şekil 1. 67: Kilitleme

1.6.3. Efektler

> Perspektif

- Nesneyi seçip Effects>Add Perspective seçin.
- Nesnenin dört köşesinde noktalar üzerinde ise ızgara yer alır.
- Nesnelerin köşesinde beliren noktaları hareket ettirerek nesnenizi deforme edebilirsiniz.



Şekil 1.68: Perspektif

• Perspektif efektini iptal etmek için Effekts>Clear Perspective komutunu verin.

> Zarf

• Nesneyi ve araç kutusunda yer alan Interactive Envelope Tool'u seçin.



Şekil 1. 69: Interactive envelope tool

- Dörtgenin köşelerinde ve kenarlarının ortalarında noktalar yer almaktadır.
- Noktaları hareket ettirerek nesnenin zarfını değiştirebilirsiniz.
- Property Bar üzerinde ilgili ikonlar yer alır. Bu ikonları bazılarını **Shape Too**l'dan tanıyorsunuz.
- Bu ikonlarla zarf üzerine yeni noktalar ekleyebilir, noktaları silebilir, zarf çizgilerini düz ya da eğri yapabilirsiniz.



Şekil 1.70: Interactive envelope tool örnek çalışma

- Kontur (Contour)
 - Interactive Contour Tool'u ve nesneyi seçin.



Şekil 1.71: Interactive Contour Tool

- Property Bar üzerinde **To Center** (merkeze), **Inside**(İçeri), **Outside** (dışarı) ikonlarından birini tıklayarak konturların yönünü belirtin.
- Property Bar üzerinde **Contour Steps** (Kontur adım sayısı) bölümüne kontur sayısını yazın.
- Property Bar üzerinde Contour Ofset bölümünde konturların kalınlığını belirleyim.

- Outline Colour bölümünde son konturun rengini belirtin.
- Fill Color bölümünde en son oluşturulacak nesnenin rengini seçin.
- İnteractive Countour aracı seçili iken farenin sol tuşuna basın ve basılı tutun.
- Nesnenin kenarlarından imlece doğru beliren oku istediğiniz şekil de taşıyın.



Şekil 1.72: Interactive Contour Tool

Karışım (Blend)

- İki farklı nesnenin arasına, şekil ve renkleri birinden diğerine geçiş sağlayacak şekil' de değişen belirli sayıda nesne ekler.
- Interactive Blend Tool'u seçin.
- Nesnelerden birini diğerinin üzerine taşırmış gibi yapın.
- Property Barda yer alan **Steps** bölümünde nesnelerin kaç tane olacağını yazabilirsiniz.



Şekil 1.73: Karışım

• Geçiş nesnelerini döndürmek için Property Bar üzerinde **Direction** bölümüne son geçiş nesnesinin kaç derece döneceğini belirtin.



Şekil 1.74: Geçiş nesnelerini döndürmek

• Eğer Property Bar üzerindeki **Loop** ikonu basılı olursa geçiş nesneleri, çapı verdiğiniz dönme açısı ile orantılı bir yayçizer.



Şekil 1.75: Loop ikonu ile geçiş nesnelerini döndürmek

- Geçiş nesnelerini eğri üzerine yerleştirmek için bir eğri oluşturun.
- Geçiş nesnelerini farenin sağ tuşuna basılıyken sürükleyip eğrinin üstüne getirip bırakın.
- Farenin tuşunu bıraktığınızda bir menü açılır. Menüde **Fit Blend to Path** satırı üzerine tıklayın.
- Esas nesneler dahil olmak üzere tümü eğri üzerine yerleşir.
- Geçiş nesnelerini seçtikten sonra Property Bar üzerindeki Path Properties ikonuna tıklayarak açılan menüden New Path'i seçerseniz. İmleciniz eğri bir oka dönüşür. Daha önce oluşturduğunuz eğrinin üzerine tıklarsanız nesneler eğrinin üzerine yerleşir.



Şekil 1.76: Geçiş nesnelerini eğri üzerine yerleştimek

- Nesneleri eğri üzerinde düzgün yerleştirmek için Property Bar üzerindeki **Options** ikonuna tıklayın.
- Açılan pencerede Blend Along Ful Path seçin.



Şekil 1.77: Geçiş nesnelerini eğri üzerine düzgün yerleştimek

- Nesneleri eğrinin eğimine göre döndürmek için **Options** penceresinden **Rotate All Objects** seçin.
- Derinlik (Extrude)
 - Interactive Extrude aracını seçin.



Şekil 1.78: Interactive extrude tool

- Derinlik vereceğiniz nesneyi taşıyormuş gibi yapın. Derinlik yüzeyleri oluşur.
- İmlecinizin altında oluşan X işareti kaçış noktasıdır. Bu noktanın yönü derinlik yüzeyinin yönünü belirler.
- Kaçış noktası ile nesneyi bağlayan kesikli çizgi derinlik yüzeyinin eksenidir.
- Eksen üzeride yer alan beyaz dörtgen derinlik yüzeyinin uzunluğunu belirleri
- Kaçış noktasının konumunu Property Bar üzerinde Vanishing Point Coordinate bölümünde değiştirebilirsiniz.
- Depth değeri derinlik yüzeynin uzunluğunu gösterir.



Şekil 1.79: Interactive Extrude Tool ile örnek çalışma

Lens

- Nesneyi seçip Effects>Lens menüsüne tıklayın.
- Açılan Lens Docker menüsünden bir lens tipi seçin.
- Alt bölümden lensle ilgili ayarları yapın.



Şekil 1.80: Lens çalışması

- Lens olarak kullanılan nesnenin yerinden ayrıldığında görüntüsünün değişmesini istemiyorsanız efekti uygularken Lens Docker penceresindeki Frozen değerinin seçin.
- Lensin boşta kalan bölümlerini etklemesini istemiyorsanız **Remove Face** seçili olmalıdır.
- Lensin altında kalan bölgenin dışında bir başka noktayı görmesini isterseniz **Viewpoint** ikonunu tıkladığınızda **Edit** ikonu aktifleşir ikona tıkladığınızda lensin üzerinde **X** işareti görünür. Bu işareti istediğiniz bölgeye sürükleyip bırakabilirsiniz.

Dekupe (Powerclip)

- Nesneyi seçin Effects>Powerclip menüsünden Place Inside Container komutunu verin.
- İmleciniz sağ tarafı gösteren bir ok haline dönüştüğünde kap olacak nesnenin üzerine tıklayın.



Şekil 1.81: Dekupe (Powerclip) çalışması

- Kırpma işleminden vazgeçmek için **Effects>Powerclip>Extrackt Contents** komutu verin.
- **Gölge aracı (Drop Shadow Tool)**
 - **Drop Shadow** aracını seçin.
 - Gölge vereceğiniz nesneyi kenara doğru sürükleyip bırakıyormuş gibi yapın, farenin tuşunu bıraktığınız noktada gölge oluşur.



- Gölgenin nesneden uzaklığını ayrlamak için property Bar üzerindeki Drop Shadow
 Ofset değerini kullanın.
- Property Bar üzerindeki Drop Shadow Angle eğimli gölgenin zemin ile yaptığı açıyı belirler.
- Property Bar üzerindeki Drop Shadow Stretch değeri gölgenin ana nesneye göre büyümesini sağlar.
- **Drop Shadow Fade** bölümüne bir değer verilirse gölge nesneden uzaklaştıkça şeffaflaşır, bir süre sonra da yok olur.
- **Drop Shadow Opacity** değerini kullanarak da gölgenin şeffaflığını ayarlayabilirsiniz.
- Property Bar üzerinde Color renk kutusunu kullanarak gölgenin rengini değiştirebilirsiniz.
- Gölgedeki gittikçe şeffaflaşan geçiş bölgesini Drop Shadow Feathering bölgesinden değiştirebilirsiniz.



Şekil 1.83: Property Bar üzerindeki Drop Shadow ayarları

Deformasyon Efektleri (Distortion)

• Efekti uygulamak için nesneyi ve Distortion aracını seçin.



Şekil 1.84:Distortion Tool

- Property Bar üzerinde 3 değişik deformasyon seçeneği karşınıza çıkar;
 - Push and Pull Distortion; Nesneyi baklava dilimi ile defome eder.
 - **Zipper Distortion:**Nesnenin konturunda testere dişi şeklinde girinti çıkıntılar oluşturur.
 - Twister Distortion: Nesneyi sarmala dönüştürür.
- Nesneyi farenin sol tuşu ile taşıyormuş gibi yapın. Efekt uygulanır. Property bar üzerinde ayarlarını değiştirebilirsiniz.



Şekil 1.85:Distortion Tool seçenekleri

Şeffaflık (Transparency)

• Interactive Transparency Tool ile nesneyi seçin.



Şekil 1.86: Interactive Transparency Tool

- Property Bar üzerinde **Transparency Type** bölümünden bir şeffaflık türü seçin.
- Setting Transparency bölümünde şeffaflık oranını belirleyin.
- **Transparency Operation** bölümünde şeffaf nesnenin ardında kalan nesnenin dolgusuna nasıl bir etkide bulunacağını belirtin.



Şekil 1.87: Sabit şeffaflık uygulaması

> Efekti kaydetmek, kayıtlı efektleri kullanmak

- Etkileşimli efektlerden birini seçtiğinizde Property Bar da kayıtlı efektler listelenir.
- Nesne seçili iken listede uygulayacağınız efekt üzerine tıklarsanız kayıtlı efekti kullanmış olursunuz.
- Kendi efektinizi kaydetmek için Property Bar üzerindeki **Preset** alanı sağındaki + ikonuna tıklayın. Efekte isim verip **Save** komutu verin.

Efekt kopyalamak

- Efekt uygulayacağınız nesneyi ve Effects>Copy Effect menüsünden kopyalamak istediğiniz efekti seçin. İmleciğiniz sağı gösteren bir oka dönüştüğünde efektini kopyalamak istediğiniz nesne üzerinde tıklayın.
- Blend, Extrude, Countour ve Drop Shadow efektlerini klonlayabilirsiniz. Efekt uygulayacağınız nesneyi ve Effects>Clone Effect menüsünden kopyalamak istediğiniz efekti seçin. İmleciniz sağı gösteren bir oka dönüştüğünde efektini kopyalamak istediğiniz nesne üzerinde tıklayın.

Efekti iptal etmek

- Efekt uygulayacağınız nesneyi seçin.
- Effects>Clear komutu verin.

1.7. Renk Ayarları

1.7.1. Renkler

Işık ile çalışan monitör ve tarayıcılar üç renk mantığıyla çalışır. Bu renkler kırmızı, mavi ve yeşildir. Monitörünüzdeki her bir nokta aslında kırmızı, mavi ve yeşil renkleri sağlayan üç noktadan oluşan bir gruptur. Kırmızı, mavi ve yeşil elektron tabancaları bu noktaları belirli şiddette aydınlatarak grubun belirli bir renkte görünmesini sağlar. Bu modele **RGB** modeli adı verilir.

Boya pigmentleri ışığın tam tersi sonuçlar verecek şekilde çalışır. Boya söz konusu olduğunda ana renkler olarak, spektrumda kırmızı, mavi ve yeşilin zıt renkleri kullanılır. Bunlar cyan(camgöbeği), magenta(pembe), yellow(sarı)dır. Bir de K harfi ile simgelenen siyah bileşeni vardır. Bu modele **CMYK** diyoruz

1.7.2. Palet

Renk seçmek için

- Renk seçmenin en pratik yolu ekrandaki paleti kullanmaktır.
- Bir nesneyi seçtikten sonra paletteki bir renk üzerinde farenin sol tuşuna tıklarsanız seçili nesnenin dolgusu o rengi alır.
- Paletteki bir renk üzerinde farenin sağ tuşuna tıklarsanız seçili nesnenin konturunu renklendirmiş olursunuz.
- Paletin üstünde bulunan X işaretli ikon şeffaflık demektir. Nesneyi seçtikten sonra bu kutu üzerine tıklarsanız nesnenin dolgusu ya da konturu şeffaflaşır.

Yeni renk paleti çağırmak için

- Window>Color Palettes menüsünden bir palet üzerine tıklayınız.
- Yeni palet ekranda olan paletin yanında yer alacaktır.
- Paletleri kapatmak için **Window>Color Palettes** menüsünde bu paletin üzerine bir kez daha tıklayınız.

Kendi paletinizi oluşturun

- Hazırladığınız bir çalışmada kullandığınız renkleri bir palet olarak kaydetmek için **Window>Color Palettes>Create Palette From Document** seçin.
- Sadece seçili nesnelerin renkleri ile palet oluşturmak için nesneleri seçin, Color Palettes veya Create Palette From Selection seçin.

- Yeni bir palet oluşturmak ya da var olan bir palet üzerinde renk ekleme, renkleri değiştirme gibi işlemler yapmak için Window>Color Palettes/Palette Editor penceresini açın.
- Pencerenin sağ köşesindeki New ikonuna tıklayın.
- New palet penceresinde yeni palete vereceğiniz ismi yazın. Ok ikonunu tıklayın.
- Palete yeni renkler eklemek için Add Color ikonuna tıklayın. Ekrana renk penceresi gelir.Pencereden bir renk seçin Add To Palette ikonuna tıklayarak rengi palete ekleyin.
- Close ikonuna tıklayarak Palette Editör penceresine dönebilirsiniz.
- Paletteki bir rengi silmek için renk kutusu üzerinde tıklayın ve Delete Color ikonuna tıklayın.
- Paletteki renklerin sıralamasını değiştirmek için **Sort Colors** listesindeki seçeneklerden birini kullanabilirsiniz.
- Paleti kaydetmek için Palette Editor penceresinde yer alan Save ikonuna tıklayın.

Palette	Editor				6
Default C	MYK palet	e		•	
					Edit Color
					Add Color
					Delete Color
					Sort Colors
					Reset Palette
Selecte	d Palette (olor			-03-
Name:	d Palette C Black	olor			
Selecte Name: Color:	d Palette C Black C 0 I	iolor 40 Y O	К 100		

Şekil 1.88: Palette Editor

1.7.3. Kontur

Nesnenin konturunu renk, kalınlık gibi değerlerini hemen ekran üzerinde değiştirebilirsiniz. Kontur rengini değiştirmek için palette ilgili renk üzerinde farenin sağ tuşuna tıklayın.

Kontur özellikleri

• Outline Tool ikonuna tıklayın. Outline Fill Dialog ikonunu seçin.



Şekil 1.89: Outline Tool

- Outline Pen penceresi açılır.
 - Color bölümünde kontur rengini seçebilirsiniz.
 - Width bölümünde kontur kalınlığını değiştirebilirsiniz.
 - o Style bölümünde kontur biçimini değiştirebilirsiniz.(kesikli, noktalı vs.)
 - Arrow bölümünde ise çizginin uçlarına ok işareti verebilirsiniz.
 - Corners bölümündeki seçenekler eğrilerin köşelerinin görünümünü, Line Caps bölümündeki değerler ise eğrinin uçlarının görünümünü belirler.
 - Calligraphy bölümündeki değerleri kullanarak eğrinin yaptığı açıya göre kontur kalınlığının değişmesini sağlayabilirsiniz. Çizginin en ince olacağı açıyı Angle bölümünde,en ince iken normal kalınlığının yüzde olarak normal kalınlığının ne kadarı olacağını Stretch bölümünde belirtebilirsiniz.

Color: Color: Width: Hairline v mi	limeters 🗸	
Style:	<u> </u>	Options Options
(Edit Style	Calligraphy Stretch: Nib shape:
Corners	Line caps	100 😌 %
۰ 🔺	•	Angle:
0	0	0,0 🔶
0 🔺		Default
Behind fill	Scale with i	image

Şekil 1.90: Outline Pen (Kontur Özellikleri)

1.8. Temel Metin Araçları

Artistik ve Paragraf metinler olmak üzere iki tip metin nesnesi vardır. Artistik metinlerdaha çok kısa ya da efekt uygulanacak metinler oluşturmak için kullanılır. Kolon, sekme, imli metingibi bazı fonksiyonları artistik metinlerde uygulayamazsınız.

1.8.1. Metin Ekleme

Artistik metin

- Artistik metin eklemek için Toolbox'dan **Text Tool**'u seçin.
- Property üzerinde metinlerle ilgili ikonlar karşınıza gelir.
- Bunları kullanarak henüz yazmaya başlamadan yazı tipi, yazı boyu gibi ayarları yapabilirsiniz.
- Sayfa üzerine tıkladığınızda imleç sayfa üzerine yerleşir. Yazmaya başlayabilirsiniz.
- Yazdığınız sürece satır devam eder. Alt satıra geçmek için ENTER tuşuna basın.
- Paragraf kavramı Artistik metinlerde yoktur.



Şekil 1.100: Artistik metin

> Paragraf metinler

- Paragraf Metinleri çerçeve temellidir. Yazmadan önce metnin içine yerleşeceği bir çerçeve bulmanız gerekiyor.
- Text Tool'u seçin, sayfa üzerinde bir dikdörtgen çizin.
- Bu dikdörtgen paragraf metinin içine yazılacağı çeçeveyi oluşturur.
- Çerçeve çizilir çizilmez imleç çerçevenin sol üst köşesine yerleşir. Artık yazabilirsiniz.



Şekil 1.101: Paragraf metin

• Hazır bir kapalı yüzeyi çerçeve olarak kullanmak için imleci şeklin üzerine getirin, imleciniz değişince tıklayın ve yazın.



Şekil 1.102: Kapalı bir yüzeyde paragraf metin

Metin üzerinde değişiklikler yapma

- Metinde değişiklik yapmak için **Text Tool**'u seçin. Metin üzerinde değişiklik yapmak istediğiniz bölge üzerine tıklayın.
- İmleç metin üzerine gelir. Klavyedeki tuşları kullanarak yapmak istediğiniz değişiklikleri yapın.
- Sağ-sol yön tuşları; bir harf sağa ya da sola hareket etmenizi sağlar.
- Yukarı-aşağı yön tuşları; bir satır üste ya da alta hareket etmenizi sağlar.
- **CTRL+sağ-sol yön tuşları;** bir kelime sağa ya da sola hareket etmenizi sağlar.
- **CTRL+yukarı-aşağı yön tuşları;** paragraf metinlerde bir paragraf üste ya da alta hareket etmenizi, artistik metinlerde metnin başına ya da sonuna gitmenizi sağlar.
- Home; satırın başına gitmenizi sağlar.
- End ; satırın sonuna gitmenizi sağlar.
- **CTRL+Home**; metnin başına gitmenizi sağlar.
- CTRL+End ; metnin sonuna gitmenizi sağlar.

Edit Text Penceresi

- Yazı tipi özelliklerini değiştirmenin bir diğer yolu da Edit Text penceresini kullanmaktır.
- Bu pencereyi açmak için metni seçmek için **Text> Edit Text** komutunu verin ya da Property Bar üzerinde **Edit Text** ikonuna tıklayın.
- Açılan pencereninin üst kısmında metnin özelliklerini değiştirmenizi sağlayan ikonlar yer alır.

• Yazımınız geçtikten sonra **OK** ikonuna tıklayarak çalışma sayfasına geçebilirsiniz.



Şekil : Property Bar'da Edit Text



Şekil 1.103: Edit Text

Metin seçme

- Oluşturduğunuz metinlere yönelik yapacağınız işlemler sadece seçili metinleri etkiler.
- Seçim aracı ile bir metni seçtiğinizde tüm metin seçilir ve uygulayacağınız fonksiyon tüm karakterleri etkiler.
- Metin aracı ile metnin bir kısmını seçerseniz uygulayacağınız işlemler sadece seçili karakterlere uygulanır.
- Bunun için;
 - o Metin aracını seçin.
 - o İmleci metnin üzerine getirin.
 - Farenin sol tuşuna basılı tutarak imleci seçmek istediğiniz harflerin üzerinden geçirin.
 - o Seçilen karakterler etrafında koyu renkli bir çerçeve oluşacaktır.

	oMetin aracını seçin.	-
<u>(</u> A)	o İmleci metnin üzerine getirin.	
	oFarenin sol tuşuna başılı tutarak imleci seçmek istediğiniz	
-	ə harflerin üzerinden geçirin.	
1	oSeçilen karakterler etrafinda koyu renkli bir çerçeve oluşacaki	tır.

Şekil 1.104: Seçilmiş metin

- Klavyeyi kullanarak metin seçmek için;
 - SHIFT+ Yön tuşları; harfleri teker teker seçer.
 - SHIFT+CTRL+Yön tuşları; kelimeleri teker teker seçer.
 - SHIFT+HOME; imlecin bulunduğu yerden satır başına kadar olan harfleri seçer.
 - SHIFT+END; imlecin bulunduğu yerden satır sonuna kadar olan harfleri seçer.
 - SHIFT+PGUP; imlecin bulunduğu yerden metin başına kadar tüm harfleri seçer.
 - SHIFT+PGDN; imlecin bulunduğu yerden metin sonuna kadar olan harfleri seçer.

Yazı tipine yönelik ayarlar

Seçili metnin yazıtipi, büyüklüğü, biçimi kalın, eğri, altı çizgili gibi özelliklerini Property Bar üzerinde yer alan ikonları kullanarak değiştirebilirsiniz.

- Metni seçin, Property Bar üzerindeki Font List bölümünü tıklayın.
- İmleç herhangi bir yazı tipinin üzerinde iken metnin başındaki birkaç kelimenin nasıl görüneceğini listenin yanında görebilirsiniz.
- Bir yazı tipini seçmek için üzerinde tıklayın.



Şekil 1.105: Yazı tipi seçimi

- Yazıtipinin boyutunu değiştirmek için Property Bar üzerindeki Font Size List bölümünü kullanabilirsiniz.
- Listede olmayan bir değeri siz yazarak kullanabilirsiniz.



Şekil 1.106: Metin boyutu seçimi

• Metin biçemini için Property Bar'da kalın (B),eğik (I),altı çizgili (U) ikonunu seçin.



Şekil 1.109: Altı çizgili yazı

- Format Text penceresindeki Uppercase bölümündeki değerler metindeki karakterleri büyük harfe dönüştürür.
- Aynı pencerenin Postion bölümünden seçili karakterleri **üs** ya da **indise** çevirebilirsiniz.

haracter	Paragraph Tabs	Column	Effects			
Font	Times New Ro	oman 🗸	Underline:	Single Thin	*	
Sine	24.0 1		Strikethru:	(none)	*	8
0400.		260	Overline:	(none)	~	23
Style:	Normal	~	Uppercase:	(none)	~	
Script	Latin	~	Position:	(none)	~	
x= 0	Range ko	o Tr. ming O	· ^ · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	20 2 0.0	ar de	gees

Şekil 1.110: Uppercase

> Boşluklar

Metinleri yazarken harfler arasındaki, kelimeler arasındaki boşluklar otomatik olarak belirlenir. Bu değerleri **Format Text** penceresinde **Paragraph** bölümünden değişitirebilirsiniz.



Şekil 1.111: Boşluk ayarları

- Charakter, harfler arasındaki boşluğu belirler.
- World, kelimeler arasındaki boşluğu belirler.
- Line, satırlar arasındaki boşluğu belirler.

Chararter	World	Line
Metin Yaz	Metin Yaz	Metin Yaz
MetinYaz	Metin Yaz	Metin Yaz
Şekil 1.112:	Boşluk ayarları örnel	deri

Hizalama (Alignment)

• Seçili metinlerin satırlarını hizalamak için Property Bar üzerindeki Alignment bölümü ya da Edit Text penceresindeki Paragraph sekmesini kullanabilirsiniz.

- None Alignment ; metnin yazıldığı gibi kalmasını sağlar.
- Left Alignment ; satırların sol tarafa hizalanmasını sağlar.
- **Center Alignment ;** satırların merkezleri aynı hizada olacak şekilde yerleştirilmesini sağlar.
- **Full Alignment ;** satırlar sol ve sağ taraflarda hizalanacak Şekil de, kelimeler ve harfler arasındaki boşlukların ayarlanmasını sağlar.
- Force Full alignment ; Full Alignment gibidir fakat son satırıda sağ kenara yanaşacak kadar uzatır.

Sekme (tab) ayarları

- Sadece paragraf metinleri için kullanılan metin içerisinde hizalı ve uzun boşlukları oluşturmak için **TAB** tuşunu kullanmak büyük kolaylık sağlar.
- Format **Text>Tabs** sekmesinde sekmelerin listesini görebilir, sekmelerin konumlarını değiştirebilirsiniz.

Gömme harf (drop caps)

- Paragrafların başındaki ilk harf diğerlerine kıyasla daha büyük tutularak güzel bir etki yaratılabilir. Bu efekt sadece paragraf metinlerinde uygulanabilir.
- Gömme harf efekti için Property Bar üzerindeki Drop Caps ikonuna tıklayın.
- Bu ikon paragrafin ilk harfini bir ön değer kadar büyütür.
- Bu öndeğeri değiştirmek için **Text>Format Text>Effeckts** penceresini açın.
- Effet Type listesinden Drop Cap seçin.
- Dropped Lines bölümünde gömme harfin kaç satır boyunda olacağını belirtin.
- Dropped ikonu basılı ise sadece gömme harf hizasındaki satırlar sağa ötelenir, Hanging İndent basılı ise paragrafın tüm satırları sağa ötelenir.

	Format Text	×
	Character Paragraph Tabs Columns Effects	
	Lifect lype: [none]	
Surece satir devam eder. Bir altsatir geçmek için ENTER tuşuna basmanız gerekir. Paraaraf kavramı	Dropped lines: 2 (40)	
artistik metinlerde Yoktur,	Indents Distance from text: 0.0 Tropped Hanging Indent	
	Tamam iptal Uygula 🖨 Help	

Şekil 1.113: Gömme harf ayarları(drop caps)

Imler (bullets)

- Maddeleri olan bir metin yazdığınızda im eklemek için paragrafi seçtikten sonra **Text>Format Text>Effects** penceresinde **Efekt Type** olarak bullets seçin.
- Font bölümünde sembolü alacağınız fontu,
- Size bölümünde sembolün boyutunu,
- **Baseline Shift** değeri sembolün metnin tabanından ne kadar yukarıda ya da aşağıda olacağını,
- **Indent** bölümünde sembollerin çerçeveden ne kadar içerde olacağını belirleyebilirsiniz.
- Bulleted ikonuna tıklayarak sembolü ilk madde satırınca,
- **Hanging** ikonuna tıklayarak boşluğun tüm madde satırlarınca geçerli olmasını sağlayabilirsiniz.

> Tireleme

- Paragraf metinlerde satır sonunda kalan kelime satıra sığmıyorsa bir alt satıra atılır.
- Son kelimeyi parçalamak isterseniz **Text >Format** Text seçip **paragraph** sekmesini açın.
- Hyphenation ikonuna tıklayın. Automatik Hyphenation seçin.
- Ayarları düzenleyip **OK** komutu verin.

Metnin içine grafik yerleştirme

- Yerleştireceğiniz grafiği seçin.
- Property bar üzerinde Wrap Paragraph Text ikonuna tıklayın.
- Metin iki sekilde grafiği çerçeveler.
 - **Square** tiplerinden birini seçerseniz grafiğin şekli ne olursa olsun metin dörtgen şeklinde ötelenir.
 - Contour tiplerinden birini seçerseniz metin grafiğin etrafını sarar.



Şekil 1.114: Gömme harf ayarları (drop caps)

Metni bir eğri üzerine yerleştirme

- Artistik metinleri bir eğri üzerine yazabilmek için metin aracı seçili iken imleci eğri üzerine getirin.
- İmleç değişir ve farenin sol tuşuna tıklayınca imleç eğri üzerine yerleşir.
- Yazmaya başladığınızda metin doğrudan tıkladığınız yerden itibaren yazmaya başlar.



Şekil 1.115: Metni eğri üzerine yerleştirme

• Eğer metni önceden yazdıysanız, metin ve eğriyi birlikte seçip Text>Fill Text to Path seçerseniz metin eğri üzerine yerleşir.



Şekil 1.116: Önceden yazılmış metni eğri üzerine yerleştirme

• Eğriye yerleştirdiğiniz metin üzerinde tıladığınızda Property bar üzerinde efekt grubu görülür.



Şekil 1.117: Metnin eğri üzerindeki ayarları

Metinde efektler

• Artistik metinlerde dilediğiniz efekti uygulayabilirsiniz.



Şekil 1.118: Shape Tool ve Drop Shadow efekti uygulanmış metin

> Semboller

Semboller çiziminizde kullanabileceğiniz sade grafiklerdir. Bu grafikler bir yazı tipi olarak kaydedilmişlerdir. Yazı tiplerinde olduğu gibi resimler bir koda bağlanmıştır. Klavyenizdeki her tuş sembol kütüphanesindeki bir sembolü yazar.

Bir sembolü çizime aktarmak için;

- Window>Dockers> Symbols and Special Charakters komutu verin sembol penceresi açılır.
- **Symbols and Special Charakters** penceresinin üst bölümünden kullanacağınız font ya da sembolü seçin.
- Alt bölümde sembolü bulup sayfa üzerine sürükleyip bırakın.

1.9. Şablon ve Stiller

1.9.1. Şablonlar

Stiller şablon olarak kaydedilir. Her dökümanın bir şablonu vardır. Şablonlar sayfa ayarlarını, stilleri, sayfada yer alan tüm nesneleri içerir.

Yaptığınız ayarları şablon olarak kaydetmek

- Graphic and Text Styles penceresinde boş bir bölgede farenin sağ tuşuna tıklayın.
- Açılan menüde Template>Save As seçin.
- Seve Template penceresinde klasör içeriği karşınıza çıkacaktır.
- Şablona bir isim verin.
- Eğer sayfadaki nesneleride şablon sayfa olarak kaydetmek istiyorsanız, Save Template penceresinde With Contens seçin.
- **Save** ikonuna tıklayın.

Graj	phic and Text		▲ ×	1.0
1	 Enable Styles Apply Style 		ecial Bullet2	
	Template	►	Load	1.00
	View	۲	Save As Save As Default for Ne	ew Documents
	Find Copy Properties From Edit Hot Key Show	•		
	New Delete Rename	•	.i.,	
	Properties			"

Şekil 1.119: Şablonu kaydetmek

Kaydelilen şablonu açmak

- File>New From Template seçin.
- Açılan pencerede şablonunuzun hangi klasöre kaydettiyseniz o isimdeki sekmeyi açın.
- Listede şablonunuzu seçin.



Şekil 1.120: Kaydedilen şablonu açmak

1.9.2. Stiller

Stil penceresi

- Dokümanlardaki stilleri görüntülemek için **Tools>Graphic and Text Styles** komutu verin.
- Açılan pencerede tüm stiller listelenir.
- Liste tipini değiştirmek için pencerenin sağ üst köşesinindeki üçgen işaretine tıklayın.
- Açılan listede View menüsü seçenekleri stil listesinin görünümünü değiştirir.

Graphic and Text	▲ X
	•
Default Artistic Text	🗐 Special Bullet2 👘 🙀
Default Graphic	🗐 Special Bullet3
Bullet3	🗏 Default Paragraph Text
Special Bullet1	Bullet1
<	

Şekil 1.121: Stil penceresi

Yeni stil oluşturmak

- İstediğiniz özellikleri taşıyan nesneyi seçin.
- Farenin sağ tuşuna tıklayın, açılan menüde Styles>Save Style Properrties seçin.
- Save Style As penceresinden Name bölümüne stil ismini yazıp, alttaki listeden seçili nesnenin hangi özelliğini kaydedeceğinizi belirtin.
- OK komutu verin. Stil otomatik olarak stil penceresindeki listeye eklenir.



Şekil 1.122: Yeni stil oluşturmak

Stil özelliklerini değiştirmek

- Graphic and Text Styles penceresinde ilgili stil üzerinde farenin sağ tuşuna tıklayın.
- Açılan menüde **Properties** seçin.
- Tools>Options>Workspace>Document>Styles penceresi ekrana gelir.
- Pencerede Text,Fill ve Outline bölümleri yer alır.
- Her bölüm için **Edit** ikonu yer almaktadır.
- Değiştirmek istediğiniz özellik ile ilgili bölümde **Edit** ikonuna tıklayın ve açılacak pencerede istediğiniz değişiklikleri yapın.

Stili uygulamak

- Nesneyi seçin, nesne üzerinde farenin sağ tuşuna tıklayın.
- Açılan menüde **Styles>Apply** alt menüsünde kullanmak istediğiniz stil üzerine tıklayın.
- Bir paragrafa bir stil uygulamak için metin aracı ile paragraf üzerinde bir yere tıklamanız yeterlidir. Stil tüm paragrafa uygulanır.

<u>A</u>			İstediğiniz	özellikle	ri		- 		
	ta		Format Text	Ctrl+T	nin				1.11
	Sa		Styles)	Apply		- 1 F	Bullet1	11.344
	n		I <u>n</u> ternet Links	,	Save :	Style Properties.		Bullet2	
	P		Jump to Hyperlink in	Browser	Rever	t to Style		Bullet3	1.1.1
	···^	Aa	<u>A</u> lign To Baseline	Alt+F12	~			Special Bu	llet1 .
•	• 71 h	3a	Straighten Text				1.1	Special Bu	llet2
	D		Change Case	,		1112	1.1	Special Bu	llet3 · 🚬
	· y	M	Spell Check	Ctrl+F12		1111	11.	More Style	es ::
	n	RQ.	Grammatik				1.12		14.000
	· k	T	Thesaurus		K				
		abc	QuickCorrect			A Mary .			11/11/1
		abĮ	Edit Text	Ctrl+Shift+T			1.17		
• •			Properties	Alt+Enter	_		14.55		1.11

Şekil 1.123: Stili uygulamak

> Stili silmek

- Bir stili silmek için Graphic and Text Styles penceresinde ilgili stil üzerinde tıklayın.
- Klavyenizde **DELETE** tuşuna basın.

1.10. Dolgu ve Fırça Darbesi Görüntüleri

Kapalı yüzeylerin sınırladığı alanın rengine dolgu adı verilir.

1.10.1. Dolgu Çeşitleri

Tek renk dolgu (uniform fill)

- Kapalı bir yüzeyi tek renk ile renklendirmenin en kolay yolu ekranda yer alan paleti kullanmaktır.
- Paletteki bir rengin farklı tonlarına ulaşmak için imleç ilgili rengin üzerinde iken farenin sol tuşunu bir süre basılı tutun. Ekrana rengin 64 tonunun yer aldığı bir pencere çıkar.



Şekil 1.124: Rengin tonları

- Renk karıştırıp yeni bir ton elde etmek için renkli nesneyi seçin CTRL tuşuna basılı tutup paletteki başka bir renk üzerine tıklayın. Her tıklayışınızda paletteki renk %10 oranında nesnenin rengiyle karışır.
- Renk seçmek için için **Interactive Fill Tool** aracını seçin. Property Bar da dolgu ile ilgili ikonlar karşınıza gelir. Burdaki değerleri yazarak renginize ulaşabilirsiniz.

Property Bar: Intera 🔀					
🖉 Uniform Fill 💌					
СМҮК 🔽					
C:	Uniform Fill Type				
Y:	73 😴 K: 91 📚				
8	1				

Şekil 1.125: Uniform Fill Type

- Propert Bar üzerinde yer alan Edit Fill ikonuna tıklarsanız da renk pencersi açılır.
 - Fill Color penceresi üç sekmelidir.
 - **Models** sekmesinde yer alan çubuktan seçtiğiniz rengin tonları yandaki karede belirir.



Şekil 1.126: Models

Mixer sekmesinde renkleri karıştırarak aradığınız renkleri elde 0 edebilirsiniz.

Models 🛈 Mis	ers 🔛 Palettes	
Model: CMYK	~	Reference
0	Hues	Old:
	Pentagon 🛩	New:
	2	Components
	Variation:	C 0 + R 221
	Lighter 🗸	M 100 H B 123
		Y 0 🕴
		к 0 🕴
		Name:
Size:	20	Magenta 💌

Şekil 1.127: Mixer

Palettes sekmesinde ise alttaki renkli çubuktan seçeceğiniz rengin 0 tonları karşınıza gelir.


Degrade dolgu (fountain fill)

- Interactive Fill Toll seçin, nesne üzerine tıklayın.
- Property Bar'da **Fill Type** bölümünde **Linear**, **Radial**, **Conical ve Square** satırlarının birinin üzerinde tıklayarak renler arasındaki geçiş şeklini belirleyin.



Şekil 1.129: Degrade dolgu (Fountain Fill)

Desen dolgu (pattern fill)

- Bir nesneye desenli dolgu vermek için **Interactive Fill Tool** seçin, Nesne üzerinde tıklayın.
- Property Bar üzerinde Fill Type olarak 2-Color Bitmap, Full Color ya da Color Bitmap desen satırlarından birini seçin.
- First Fill Picker bölümünde bir desen seçin.
- Desenler nesneye uygulanır.
- Eğer **2-Color Bitmap** seçtiyseniz, Property Bar üzerine renk kutuları gelir. Bu renk kutularının kullanarak desendeki renkleri değiştirebilirsiniz.



Şekil 1.130: Desen dolgu (pattern fill)

Doku dolgu (texture fill)

- Interactive Tool seçili iken nesne üzerine tıklayın.
- Property Bar üzerinde Fill Type olarak Texture Fill'i seçin.
- Texture Library bölümünde doku kütüphanelerinden birini seçin.
- First Fill picker bölümünden bir doku seçin.

• Dokunun görünümünü değiştirmek için Property Bar üzerinde yer alan **Edit Fill** ikonuna tıklayın. Ekrana gelen **Texture Fill** penceresinde sol alt köşede dokudaki öğelerin sıklık, yumuşaklık, parlaklık gibi ayarlar yer alır. Sağ alt köşede ise dokudaki renkleri değiştirebilirsiniz.



Şekil 1.131: Doku dolgu (texture fill)

- Postscipt dolgu (postscipt fill)
 - Interactive Tool seçili iken nesne üzerine tıklayın
 - Property Bar üzerinde Fill Type olarak Postscipt Fill'i seçin.
 - Postscipt Fill Textures bölümünden bir desen seçin.
 - **Postscipt** dolgu ayarları için Property Bar üzerinde **Edit Fill** ikonuna tıklayın çıkan pencerede ayarlarda değişiklik yapıp önizleme görebilirsiniz.



Şekil 1.132: Postscript dolgu (Postscript Fill)

Ağ dolgu (mesh fill)

Mesh Fill aracı ile nesneyi bir nevi fırça ile dilediğiniz gibi renklendirebilirsiniz. Bu araç ile nesneyi seçtiğinizde nesne ızgara ile kaplanır. Bu ızgaradaki noktalara renkler verip bir birleriyle geçiş yapmasını sağlanabilir.

- Tollbox'dan Mesh Fill aracını seçin.
- Property Bar'da ızgara satır ve sütun sayısını belirtmenizi sağlayan ikonlar yer alır.

- Izgara nokta ve çizgilerden oluşur. Noktalarla çalışma olanakları için şekil aracı (Shabe Tool) kullanımını inceleyiniz.
- Renk vermek istediğiniz noktaları seçin.
- Paletteki bir rengin üzerine tıklayın.
- Noktaların etrafı seçtiğiniz renkle renklenir, renk noktalardan uzaklaştıkça şeffaflaşır.
- Nesne üzerinde bir bölgeyi renklendirdikten sonra yakındaki bir başka bölgeye başka bir renk verdiğinizde iki bölge arasında geçiş bölgesi oluşur.



Şekil 1.133: Ağ dolgu (Mesh Fill)

1.10.2. Bir Nesnenin Dokusundan Renk Alma (Eyedropper Tool) ve Başka Bir Nesneye Aktarma (Paintbucket Tool)

Bir nesnenin belirli bir bölgesindeki rengi damlalık ile alarak bir başkasına uygulayabilirsiniz. Ayrıca bu işlemi bitmap resimler üzerinde de yapabilirsiniz.

- Bir nesnenin rengini almak için
 - Damlalık (Eyedropper) aracını seçin.
 - Rengini seçeceğiniz nesne üzerine tıklayın.
 - Çalıştığınız dosyada damlalık aracı ile başka renk seçene kadar alınan renk bellekte tutulur.



Şekil 1.134: Eyedropper aracı ile renk alma

> Dolgudan aldığınız rengi bir başka nesneye aktarma (paintbucket tool)

- Paintbucket aracını seçin.
- Daha önce durum çubuğu üzerinde damlalıkla kaydedilen renk görünür.
- Renklendirmek istediğiniz nesnenin üzerine getirin ve tıklayın.
- İmleç nesnenin kenarında iken tıklarsanız nesnenin konturu, içinde iken tıklarsanız dolgusu değişir.



Şekil 1.135: Paintbucket aracı ile renk aktarma

1.10.3. Dolgu Ya da Konturun Şeffaf Olması

Nesnenin konturunu ya da dolgusunun tamamen şeffaf olması için ekrandaki palet üzerinde (\mathbf{X}) işareti üzerinde farenin sol(**dolgu için**) ya da sağ tuşuna (**Kontur için**) tıklayın.

1.10.4. Fırça Darbeleri

Brush aracı ile çizdiğiniz bir çizgi seçtiğiniz bir nesneye dönüşür. Nesne çizginin eğimi ölçüsünde eğilip bükülür.

Brush aracını kullanmak için

- Brush aracını seçin.
- Smoothing böümünde yumuşatma oranını belirtin.
- Artistik Media Tool Width bölümde çizeceğiniz şeklin maksimum kalınlığını belirtin.
- Brush Stroke List bölümünden bir şekil çizin.
- İmleci sayfa üzerine getirin ve çizgiyi çizin. Siz tuşu bıraktığınızda çizginiz yumuşatılacak ve **Brush** listesinden seçtiğiniz nesneye dönüşecektir.



Şekil 1.136: Brush (fırça) aracı ile çalışma

> Daha önce çizilmiş bir çizgiyi nesneye çevirmek için

- Brush aracı seçili iken nesnenin üzerine bir kez tıklayın.
- **Brush** listesinden bir şekil seçin. Seçtiğiniz nesnenin konturları otomatik olarak seçtiğiniz yüzeye dönüşecektir.



Şekil 1.137: Çizilmiş çizgiyi nesneye çevirmek

Bir çizimi fırça listesine eklemek için

- Çizimi oluşturun ancak birkaç nesneden oluşuyorsa gruplayın.
- Brush aracını seçin, çizim üzerine tıklayın.
- Property Bar üzerindeki Save Artistic Media Stroke ikonuna tıklayın.
- Karşınıza çıkan pencerede File Name bölümüne firçanızın adını yazın ve Save komutunu verin.

Fırça listesinden bir fırça silmek için;

- Brush aracını seçin.
- Listeden silmek istediğiniz fırçayı seçim.
- Property Bar üzerindeki **DELETE** ikonunu tıklayın.



UYGULAMA FAALİYETİ

Alanınıza uygun bir uygulama tespit ediniz. Tasarım programını kullanarak uygulayınız. Uygulamayı hazırlarken aşağıdaki işlem basamaklarını kontrol ediniz. Yaptığınız çalışmayı arkadaşlarınızla paylaşınız.

İŞLEM BASAMAKLARI	ÖNERİLER
Yapacağınız uygulamanın türü ve içeriği hakkında araştırma yapınız.	 Sektörde hazırlanmış örnek çalışmaları inceleyiniz.
 Çeşitli kaynaklardan daha önce hazırlanmış örnek çalışmaları inceleyiniz. 	 Farklı kaynaklardan örnek çalışmaları araştırınız.
 Ön hazırlık aşamasında uygulamanızda bulunması gereken materyalleri 	Farklı kaynaklardan araştırmasını yapınız.
 belirleyiniz. Tüm ön hazırlıkları tamamladıktan sonra çalışma için uygun ortamı hazırlayınız. 	Uygun bilgisayar donanımı, Freehand yazılım programı, görsel materyaller ile çalışma ortamınızı hazırlayınız.
Tasarım programında dökümanınızı açınız ve uygun sayfa seçimini yapınız.	"Temel Menü Komutları" modül bilgi sayfasına bakınız.
Rehber ve cetvelleri kullanarak tasarımı yapacağınız alanı belirleyiniz.	 "Rehberlerle Çalışmak" modül bilgi sayfasına bakınız.
 Uygulamada kullanacağınız nesnelerin çizimlerini oluşturunuz ya da kullanmak 	"Yol Oluşturma Araçları" modül bilgi sayfasına dönünüz.
ıstediğiniz hazır nesneleri sayfanıza çağırınız.	"Temel Metin Araçları" modül bilgi sayfasına dönünüz.
Uygulamada kullanılacak metin varsa, temel metin araçlarını kullanarak yazı alanlarına yazınız.	"Renk Paleti, Tonlama" modül bilgi sayfasına dönünüz.
 Nesneler ve metinler için renk ve tonlama seçimlerini belirleyiniz. 	"Dolgu ve Fırça Darbesi Görüntüleri" modül bilgi sayfasına dönünüz.
 Kullanacağınız nesneleri dolgu ve firça darbeleriyle zenginleştiriniz. 	"Taşıma ve Dönüştüme" modül bilgi sayfasına dönünüz.
➢ Nesneleri ve metinleri sayfada uygun	 Yaratıcılığınızı kullanınız.
olanlara yerleştiriniz.	 Dikkatli ve titiz çalışınız.
 Estetik düzenlemeler yapınız. 	 Eleştirilere açık olunuz.
 Tüm materyalleri uygun şekilde kullandığınızdan emin olunuz. 	

Hazırlad görüntüs	ığınız uygulamayı ekran sünde değerlendiriniz.	
\triangleright	Amaca uygun hazırlanmalı.	
\triangleright	Dikkat çekici olmalı.	
\triangleright	Yaratıcı fikirler içermeli.	
\triangleright	Bilgilendirmeli.	
\triangleright	Nesne ve metinler dikkat çekici	
	olmalı.	
\triangleright	İlk bakışta algılanmalı.	

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyunuz. Soru numarasının yanında bulunan kutucuğa () kurşun kalem kullanarak "D" veya "Y" (Doğru/Yanlış) şeklinde işaret koyunuz.

- 1) () Title Bar başlık çubuğudur.
- 2) () Araç kutusuyla etkileşimli olan araç çubuğuna **Standart Toolbar** adı verilir.
- 3) () Ekranda Property Bar paneli yoksa menüden Window>Toolbars>property Bar komutu verilmelidir.
- 4) () Yeni bir doküman oluşturmak için File>New komutu verilmelidir.
- 5) () Cetveller sayfaları bölümlere ayırmak için kullanılır.
- 6) () Zoom to Selected ekrandaki görüntüyü yarı yarıya büyütür.
- 7) () Roundness değerleri ile dörtgenin köşelerini yuvarlayabilirsiniz.
- 8) () Elipse Tool'u seçip Property Bar üzerinde Pie ikonunu tıklarsanız yay çizebilirsiniz.
- 9) () Pen aracı Curve Flyout penceresindedir.
- 10) () Bir nesneyi taşımanın en pratik yolu Pick Tool kullanmaktır.
- 11) () Knife biçak aracıdır.
- 12) () Grup nesnelerin grubunu bozmak için Arrange>Gourup komutu verilmelidir.
- 13) () Gölge aracı Powerclip'tir.
- 14) () Deformasyon efektlerinden Twister Distortion nesneyi sarmala dönüştürür.
- 15) () Renk paletindeki bir rengin üzerine farenin sağ tuşu ile tıklarsanız seçili nesnenin konturunu renklendirmiş olursunuz.
- 16) () CTRL+Home tuşuna aynı anda basarsanız metnin sonuna gitmenizi sağlar.
- 17) () Klavyede SHIFT+Yön tuşlarına aynı anda basarsanız metindeki harfleri teker teker seçebilirsiniz.
- 18) () File>New>From Template komutuyla şablonlara ulaşabilirsiniz.

- 19) () Kapalı yüzeylerin sınırlı alanın rengine kontur denir.
- 20) () Bir nesnenin rengini almak için Eyedropper aracını kullanırız.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız ve doğru cevap sayınızı belirleyerek kindinizi değerlendiriniz. İşaretleme sonucunda **"yanlış"** cevabı vererek eksik olduğunuzu tespit ettiğiniz konuları tekrar ederek eksiklerinizi tamamlayınız.

UYGULAMALI TEST

Uygulama faaliyetinde kazandığınız bilgi ve beceriler doğrultusunda alanınıza yönelik bir uygulama yapınız. Aşağıda hazırlanan değerlendirme ölçeğine göre çalışmanızı değerlendiriniz. Gerçekleşme düzeyine göre **"Evet-Hayır"** seçeneklerinden uygun olanı kutucuğa işaretleyiniz.

DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ			
	GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	Evet	Hayır
1	Uygulamanın içeriği hakkında araştırma yaptınız mı?		
2	Daha önce hazırlanmış çalışmalarını incelediniz mi?		
3	Uygulamada bulunması gereken materyalleri tespit ettiniz mi?		
4	4 Kullandığınız nesnelerin çizimlerini ve tespitini konuyla ilintili		
	olarak hazırladınız mı?		
5	Kullandığınız metinleri doğru tespit ettiniz mi?		
6	Nesneler ve metinler için doğru ve uyumlu renk tespitleri yaptınız		
	mı?		
7	Kullandığınız nesneleri dolgu ve fırça darbeleriyle		
	zenginleştirdiniz mi?		
8	Nesne ve metinleri sayfada uygun alanlara, doğru şekilde		
	yerleştirdiniz mi?		
9	Uygulamayı yaparken dikkat çekici ayrıntılar kullandınız mı?		
10	Şekiller ve sembollerle metinleri zenginleştirdiniz mi?		
11	Doğru bilgilendirme yaptınız mı? (uygulamanın özelliğine göre		
	yer, saat, zaman gibi detaylar)		
12	Yaptığınız uygulamanın özgün olduğunu düşünüyor musunuz?		
13	Yaptığınız afiş çalışmasının estetik unsurlar taşıdığna inanıyor		
	musunuz?		
14	Uygulama sonucunda ortaya çıkan ürünün alanınıza uygun ve		
	istenilen nitelikte olduğunu düşünüyor musunuz?		

İşaretleme sonucunda "hayır" cevabı vererek eksik olduğunuzu tespit ettiğiniz konuların, tekrar uygulamasını yaparak eksiklerinizi tamamlayınız.

ÖĞRENME FAALİYETİ–2

AMAÇ

Vektörel(çizim) Tabanlı Tasarım Programı II'yi kullanarak alanınızla ilgili uygun tanıtım ve reklam amaçlı görsel materyaller hazırlayabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Alanınıza uygun çalışmalar yapan işletmeleri ziyaret ederek yapılan çalışmalarla ilgili bir katalog hazırlayınız. Elde ettiğiniz materyalleri arkadaşlarınızla paylaşarak değerlendiriniz.

2. ÖRNEK TASARIM HAZIRLAMA

2.1. Amaca Uygun Tasarım Hazırlama

Tanıtım ve reklam materyallerini tasarlama aşamasında, hazırlanacak işin özellikleri incelenmeli ve uygun tasarım alternatifleri düşünülmelidir. Tasarımların, amaca ve yapılacak işin özelliklerine uygun hazırlanması; hedef kitleyi etkilemek ve aktivitelere dikkat çekerek katılımı sağlamak açısından çok önemlidir. Hedef kitleye doğru mesajı iletmek, tanıtımın başarısını belirleyen en önemli kriterdir. Bu nedenle daha önceden programlanan aktivitelerin tanıtımları için de ciddi bir planlama ve hazırlık aşaması gereklidir. Çünkü aktivite ne kadar iyi programlanmış olsa da doğru tanıtım materyalleri ile duyurulamadığı takdirde istenen sonuca ulaşılamaz.

Alanın içeriğine göre değişen tasarımlar, belirlenen kriterlere göre hazırlanır. Tasarım programını kullanarak yapılan çalışma eğer bir desen oluşturma, kompozisyon ya da bir yüzey düzenlemesi ise uygulanacağı objelerin ve alanların özellikleri dikkate alınarak tasarım aşaması tamamlanmalıdır.

2.2. Reklâm Türünün Tespiti ve Hazırlık Aşamaları

Her reklâmın amacı; hedeflediği kitleyi etkilemek ve güdülemektir. Bir reklâmın türü ne olursa olsun, araştırma ilk evredir.

Bir araştırmayı yönlendiren etkenler

- Hedef kitlenin özelliklerini belirlemek
- Reklamı yapılacak aktivite, ürün ya da hizmetin özelliklerini incelemek
- Reklam türünün tespitini yapmak
- Reklamda kullanılacak metni belirlemek
 - o Yalın
 - o Dolaysız
 - o Etkileyici
 - o İstek uyandırıcı
 - o Akılda kalıcı

İPUCU

Reklam türürün tespitini yaparken, alanınızın özelliğine uygun tanıtım araçlarını kullanmanız gerektiğini unutmamalısınız.



Resim 2.1 İç mekan aktivite tanıtımı info panosu

2.2.1.Reklâm Türünün Tespiti

Reklâm türünün tespiti yapılırken iç mekân ve dış mekân reklâmlar olarak iki ayrı bölümde incelemek, reklâm türünün doğru tespitini yapmak açısından önemlidir. Çünkü her iki reklâm ve tanıtım türü farklı yollar ve şekillerle kitlelere ulaşır.

- Dış mekân reklâmları
- İç mekân reklâmları

"Reklâm ve Tasarım" modülünü inceleyiniz.



Resim 2.2: Aktivite tanıtım afişi.

2.2.2.Hazırlık Aşamaları

Tasarım programını kullanarak uygulamalar yapmak için bir takım hazırlık aşamalarını tamamlamak önemlidir. Alanın özelliğine uygun hazırlanacak tasarımlar uygulama alanı her ne olursa olsun planlama gerektiren bir süreçte amaca uygun hazırlanabilir.

Eğer tasarım programını kullanarak bir reklâm ve tanıtım süreci söz konusuysa hazırlık aşamasına başlarken belirlenmesi gereken en önemli unsur, yapılacak reklâmın türürün belirlenmiş olmasıdır. Ancak reklâmın türü ne olursa olsun (afiş, ilan panosu, el ilanı vb.) hazırlık aşama kriterleri benzer özellikler taşır.

- Reklâm için ayrılan bütçe
- Aktivitenin, ürün ya da hizmtin özellikleri ve içeriği
- ▶ Kullanılacak materyallerin tespiti
- Hedef kitlenin özellikleri
- Slogan. (Aktivitelerin özelliğini vurgulayan başlık)
- Görsel unsurlar
- Tanıtımın yeri ve saati
- Kullanılacak metnin tespiti



Resim 2.3 : İnfo panosu

Farklı alanlarda, desen oluşturma ve benzer uygulamalar için kullanılan tasarım programı, oldukça kapsamlı özellikler içerir. Desen hazırlama amacıyla kullanılacaksa yapılacak hazırlık çalışmaları planlanır. Uygulamanın özelliğine uygun desen tasarımları ve benzer çalışmalar bu planlama doğrultusunda amaca uygun olarak hazırlanır.



Resim 2.4: Tasarım programını kullanarak desen oluşturma

UYGULAMA FAALİYETİ

Alanınıza uygun bir uygulama tespit ediniz. Tasarım programını kullanarak uygulayınız. Uygulamayı hazırlarken aşağıdaki işlem basamaklarını kontrol ediniz. Yaptığınız çalışmayı arkadaşlarınızla paylaşınız.

	İŞLEM BASAMAKLARI	ÖNERİLER
A	Yapacağınız uygulamanın türü ve içeriği hakkında araştırma yapınız.	 Sektörde hazırlanmış örnek çalışmaları inceleyiniz.
\checkmark	Çeşitli kaynaklardan daha önce hazırlanmış örnek çalışmaları inceleyiniz.	 Farklı kaynaklardan örnek çalışmaları araştırınız.
\mathbf{A}	Ön hazırlık aşamasında uygulamanızda bulunması gereken materyalleri belirleyiniz.	 Farklı kaynaklardan araştırmasını yapınız. Uygun bilgisayar donanımı, freehand yazılım programı, görsel materyaller ile
\wedge	Tüm ön hazırlıkları tamamladıktan sonra çalışma için uygun ortamı hazırlayınız.	çalışma ortamınızı hazırlayınız.
\checkmark	Tasarım programında dökümanınızı açınız ve uygun sayfa seçimini yapınız	sayfasına bakınız.
A	Rehber ve cetvelleri kullanarak tasarımı	"Rehberlerle Çalışmak" modül bilgi sayfasına bakınız.
	yapacağınız alanı belirleyiniz. Uygulamada kullanacağınız nesnelerin	"Yol Oluşturma Araçları" modül bilgi sayfasına dönünüz
	çizimlerini oluşturunuz ya da kullanmak istediğiniz hazır nesneleri sayfanıza cağırınız.	 "Temel Metin Araçları" modül bilgi sayfasına dönünüz.
	Uygulamada kullanılacak metin varsa, temel metin araçlarını kullanarak yazı	"Renk Paleti, Tonlama" modül bilgi sayfasına dönünüz.
	alanlarına yazınız.	"Dolgu ve Fırça Darbesi Görüntüleri" modül bilgi sayfaşına dönünüz
\mathbf{A}	Nesneler ve Metinler için renk ve tonlama seçimlerini belirleyiniz.	 "Taşıma ve Dönüştüme" modül bilgi
\checkmark	Kullanacağınız nesneleri dolgu ve fırça darbeleriyle zenginleştiriniz.	 sayfasına dönünüz. Yaratıcılığınızı kullanınız.
	Nesneleri ve metinleri sayfada uygun	 Dikkatli ve titiz çalışınız.
4	olanlara yerleştiriniz.	 Eleştirilere açık olunuz.
	Estetik düzenlemeler yapınız.	
\wedge	Tüm materyalleri uygun şekilde kullandığınızdan emin olunuz.	
\checkmark	Hazırladığınız uygulamayı ekran görüntüsünde değerlendiriniz.	

\triangleright	Amaca uygun hazırlanmalı
\triangleright	Dikkat çekici olmalı
\triangleright	Yaratıcı fikirler içermeli
\triangleright	Bilgilendirmeli
\triangleright	Nesne ve metinler dikkat çekici
	olmalı.
\triangleright	İlk bakışta algılanmalı.

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyunuz. Soru numarasının yanında bulunan kutucuğa () kurşun kalem kullanarak "D" veya "Y" (Doğru/Yanlış) şeklinde işaret koyunuz.

- 1) () Alanın içeriğine göre değişen tasarımlar, belirlenen kriterlere göre hazırlanır.
- 2) ()Alanın özellikleri tasarım aşamasında belirleyici değildir.
- 3) () Hedef kitleye doğru mesajı iletmek reklamın başarısı için çok önemlidir.
- 4) () Dış mekân reklamları için dergi ve gazeler tercih edilir.
- 5) () Reklamın amacı hedef kitleyi etkilemek ve güdülemektir.
- 6) () Araştırma bir reklam sürecinin son evresidir.
- 7) () Hazırlık aşamasında hedef kitlenin özellikleri mutlaka tespit edilmelidir.
- 8) () Reklamda uygun slogan ve metinler kullanılmalıdır.
- 9) () Kullanılan sloganın uzun ve karmaşık alması gerekir.
- 10) () Afiş dış mekân için uygun bir reklam türüdür.
- 11) () Reklam ve tanıtım materyallerinin kullanılmasının nedeni aktiviteleri çekici hale getirmek ve katılımı arttırmaktır.
- 12) () Reklamın türünün tespiti hazırlık aşaması sonrasında belirlenir.
- 13) () Slogan, aktivitelerin özelliklerini vurgulayan başlıktır.
- 14) () Reklamın türü ne olursa olsun, tanıtımın yeri ve saati mutlaka belirtilmelidir.
- 15) () Tanıtımın başarılı olması için hazırlık aşamasının eksiksiz yapılması önemlidir.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız ve doğru cevap sayınızı belirleyerek kindinizi değerlendiriniz. İşaretleme sonucunda "yanlış" cevabı vererek eksik olduğunuzu tespit ettiğiniz konuları tekrar ederek eksiklerinizi tamamlayınız.

UYGULAMALI TEST

Uygulama faaliyetinde kazandığınız bilgi ve beceriler doğrultusunda alanınıza yönelik bir uygulama yapınız. Aşağıda hazırlanan değerlendirme ölçeğine göre çalışmanızı değerlendiriniz. Gerçekleşme düzeyine göre **"Evet-Hayır"** seçeneklerinden uygun olanı kutucuğa işaretleyiniz.

İşaretleme sonucunda "hayır" cevabı vererek eksik olduğunuzu tespit ettiğiniz konuların, tekrar uygulamasını yaparak eksiklerinizi tamamlayınız.

DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ				
	GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	Evet	Hayır	
1	Yaptığınız uygulamanın içeriği ve türü hakkında araştırma			
	yaptınız mı?			
2	Daha önce hazırlanmış materyalleri incelediniz mi?			
3	Uygulamada bulunması gereken materyalleri tespit ettiniz mi?			
4	Uygulamada kullandığınız imaj ve fotoğrafların tespitini konuyla			
	ilintili olarak hazırladınız mı?			
5	Uygulamada kullandığınız metinleri doğru tespit ettiniz mi?			
6	İmajlar ve metinler için doğru ve uyumlu renk tespitleri yaptınız			
	mı?			
7	Kullandığınız imajları filtreler ve efekt uygulamalarıyla			
	zenginleştirdiniz mi?			
8	Nesne ve metinleri sayfada uygun alanlara, doğru şekilde			
	yerleştirdiniz mi?			
9	Çalışmayı yaparken dikkat çekici ayrıntılar kullandınız mı?			
10	Metin ve şekiller üzerinde doğru ve yaratıcı düzenlemeler yaptınız			
	mı?			
11	Dikkat çeken unsurlara yer verdiniz mi?			
12	Uygulamada, doğru bilgilendirme yaptınız mı? (yer, saat, zaman			
	gibi detaylar)			
13	Yaptığınız uygulamanın özgün olduğunu düşünüyor musunuz?			
14	Yaptığınız uygulamanın estetik unsurlar taşıdığına inanıyor			
	musunuz?			
15	Uygulama sonucunda ortaya çıkan ürünün alanınıza uygun ve			
	istenilen nitelikte olduğunu düşünüyor musunuz?			

MODÜL DEĞERLENDİRME

Alanınıza uygun bir uygulama tespit ediniz (Afiş, broşür, insert, flayer, show tanıtım ilanı, desen oluşturma amaçlı çalışmalar, vb.). Görüntü işleme programını kullanarak uygulayınız. Uygulamayı hazırlarken aşağıdaki işlem basamaklarını kontrol ediniz. Yaptığınız çalışmayı arkadaşlarınızla paylaşınız.

	PERFORMANS TESTI				
	GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	Evet	Hayır		
1	Yaptığınız uygulamanın içeriği ve türü hakkında araştırma				
	yaptınız mı?				
2	Daha önce hazırlanmış örnek çalışmaları incelediniz mi?				
3	Uygulamada bulunması gereken materyalleri tespit ettiniz mi?				
4	4 Uygulamada kullandığınız imaj ve fotoğrafların tespitini konuyla				
	ilintili olarak hazırladınız mı?				
5	5 Uygulamada kullandığınız metinleri varsa bu metinleri doğru				
	tespit ettiniz mi?				
6	İmajlar ve metinler için doğru ve uyumlu renk tespitleri yaptınız				
	mı?				
7	Kullandığınız imajları filtreler ve efekt uygulamalarıyla				
	zenginleştirdiniz mi?				
8	8 Nesne ve metinleri sayfada uygun alanlara, doğru şekilde				
	yerleştirdiniz mi?				
9	Çalışmayı yaparken dikkat çekici ayrıntılar kullandınız mı?				
10	0 Metin ve şekiller üzerinde doğru ve yaratıcı düzenlemeler yaptınız				
	m?				
11	Dikkat çeken unsurlara yer verdiniz mi?				
12	Uygulamada, doğru bilgilendirme yaptınız mı? (yer, saat, zaman				
	gibi detaylar)				
13	Yaptığınız uygulamanın özgün olduğunu düşünüyor musunuz?				
14	Yaptığınız uygulamanın estetik unsurlar taşıdığına inanıyor				
	musunuz?				
15	Uygulama sonucunda ortaya çıkan ürünün alanınıza uygun ve				
	istenilen nitelikte olduğunu düşünüyor musunuz?				

DEĞERLENDİRME

Yurarıdaki performans testini kendinize uygulayınız. Performans değerlendirmede **"hayır"** cevaplarınız var ise modülü tekrarlayınız. Modülü başarı ile bitirmişseniz ve amaçlanan yeterliliği kazandıysanız bir sonraki modüle geçebilirsiniz.

Modüldeki yeterliliğinizi ölçmesi için öğretmeninize başvurunuz.

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAALİYET 1 CEVAP ANAHTARI

1	D
2	Y
3	D
4	D
5	Y
6	Y
7	D
8	Y
9	D
10	D
11	D
12	Y
13	Y
14	D
15	D
16	Y
17	D
18	D
19	Y
20	D

ÖĞRENME FAALİYET 2 CEVAP ANAHTARI

1	D
2	Y
3	D
4	Y
5	D
6	Y
7	D
8	D
9	Y
10	Y
11	D
12	Y
13	D
14	D
15	D

KAYNAKÇA

- BAKA Meliha, Yayınlanmamış Ders Notları, Ankara, 2005.
- BECER Emre, İletişim ve Grafik Tasarım, Ankara, 1999.
- GÜLTEKİN. Dr.G. Gülnaz, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarımı (Yayımlanmamış Ders Notları), Ankara,2006.
- > TIBIK Hatice, Corel Draw 10 Graphics Suite 11, İstanbul, 2003.
- > TOSUN Sibel, Görüşme, Antalya, 2006.
- > URAL Armağan, Yayınlanmamış Ders Notları, Antaya,2006.
- > ÜRGÜPLÜ Banu, Yayımlanmamış Ders Notları, Antalya, 2006.