

T.C.  
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI



**MEGEP**

(MESLEKİ EĞİTİM VE ÖĞRETİM SİSTEMİNİN  
GÜÇLENDİRİLMESİ PROJESİ)

**EĞLENCE HİZMETLERİ**

**VEKTÖREL(ÇİZİM) TABANLI TASARIM  
PROGRAMI 1**

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. Layers (Katman) Paneli .....	3
1.1.2. Swatches Paneli .....	4
1.1.3. Color Mixer (Renk Karıştırıcı) Paneli .....	4
1.1.4. Tints (Tonlama) Paneli .....	5
1.1.5. Styles (Biçim) Paneli .....	5
1.1.6. Halftones Paneli .....	6
1.1.7. Transform (Dönüştürme) Paneli .....	6
1.1.8. Align Paneli .....	6
1.1.9. Object Inspector Paneli .....	7
1.1.10. Fill Inspector Paneli .....	7
1.1.11. Stroke Inspector Paneli .....	8
1.1.12. Text Inspector Paneli .....	8
1.1.13. Document Inspector Paneli .....	8
1.1.14. Main Araç Çubuğu .....	9
1.1.15. Text (Metin) Araç Çubuğu .....	9
1.1.16. Xtra Tools Araç Çubuğu .....	10
1.1.17. Xtra Operations Araç Çubuğu .....	10
1.1.18. Tools (Araçlar) Paneli .....	10
1.2. Dökümanların Temelleri .....	11
1.2.1. Temel Menü Komutları .....	11
1.3. Görüntüleme Seçenekleri .....	13
1.3.1. Çizim Görünümü Kiplerinin Ayarlanması .....	13
1.3.2. Cetvellerle Çalışmak .....	14
1.3.3. Rehberlerle Çalışmak .....	15
1.3.4. Büyütme Seçenekleri .....	15
1.3.5. Gezinmek .....	16
1.4. Yol Oluşturma Araçları .....	17
1.4.1. Rectangle (dikdörtgen) Aracının Kullanılması .....	17
1.4.2. Elipse (Yuvarlaklaştırma) Aracının Kullanılması .....	18
1.4.3. Line Aracının Kullanılması .....	19
1.4.4. Polygon (Çokgen) Aracının Kullanılması .....	20
1.4.5. Pencil (Kalem) Aracının Kullanılması .....	22
1.4.6. Spiral Aracının Kullanılması .....	25
1.4.7. Pen Aracının Kullanılması .....	27
1.4.8. Knife (Kesme) Aracının Kullanılması .....	28
1.5. Taşıma ve Dönüştürme .....	30
1.5.1. Nesnelerin Seçilmesi ve Taşınması .....	30
1.5.2. Nesnelerin Kopyalanması ve Çoğaltılması .....	31
1.5.3. Nesnelerin Hizalanması .....	33

1.6. Katmanlar ve Katman Oluşturma .....	34
1.6.1. Düzenleme Komutları.....	34
1.6.2. Katmanlarla Çalışmak .....	34
1.7. Renk Paleti Renk Şişirme Tonlama .....	36
1.7.1. Renklerin Tanımlanması.....	36
1.7.2. Swatches Panelinin Kullanılması .....	38
1.7.3. Tonlama, Tonlarla Çalışmak .....	39
1.7.4. Renk Şişirme.....	40
1.8. Temel Metin Araçları.....	41
1.8.1. Metin Blokları.....	41
1.8.2. Bağlantı Kutusu .....	41
1.8.3. Metnin Seçilmesi .....	42
1.8.4. Yazı Karakter Nitelikleri .....	43
1.8.4. Metin Efektleri.....	44
1.8.5. Metin ve Grafiklerle Çalışmak .....	46
1.9. Stiller ve Semboller.....	48
1.9.1. Stillerin Tanımlanması.....	48
1.9.2. Stillerin Düzenlenmesi ve Uygulanması.....	48
1.9.3. Stillerin İthalı ve İhracı .....	49
1.9.4. Semboller.....	50
1.10. Dolgu ve Fırça Darbesi Görüntüleri.....	52
1.10.1. Temel Dolgular .....	52
1.10.2. Kademeli Geçiş Dolgularıyla Çalışmak .....	54
1.10.3. Mercek Efektiyle Çalışmak .....	55
1.10.4. Döşeme Dolguları.....	56
1.10.5. Fırça Darbeleri .....	57
1.10.6. Bir Fırça Çizimi Oluşturulması .....	59
1.10.6. Fırçalarla Çalışmak.....	61
UYGULAMA FAALİYETİ .....	65
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME .....	67
ÖĞRENME FAALİYETİ - 2 .....	70
2. ÖRNEK TASARIM HAZIRLAMA .....	70
2.1. Amaca Uygun Tasarım Hazırlama.....	70
2.2. Reklâm Türünün Tespiti ve Hazırlık Aşamaları .....	71
2.2.1. Reklâm Türünün Tespiti .....	72
2.2.2. Hazırlık Aşamaları.....	73
UYGULAMA FAALİYETİ .....	75
MODÜL DEĞERLENDİRME .....	78
CEVAP ANAHTARLARI .....	79
KAYNAKÇA .....	80

# AÇIKLAMALAR

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



# GİRİŞ

**Sevgili Öğrenci,**

Öğreneceğiniz tasarım programı, en kapsamlı grafik programlarından biridir. 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 vektörel programı kullanarak çalışmalarını yapıyor.

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 tasarım programıdır.

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



**Resim 1**





# ÖĞRENME FAALİYETİ-1

## AMAÇ

Vektörel(çizim) Tabanlı Tasarım Programı I'ın 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

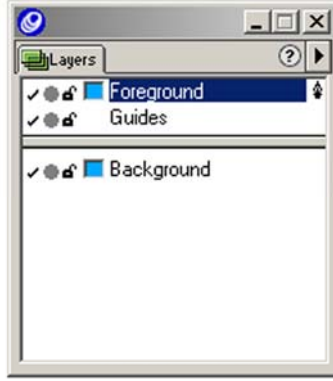
Programı çalıştırdığımızda ekranda çeşitli ekran elementleri görürüz. Bu elementler programın farklı elemanlarını denetler. Bunlar kapatılıp açılabilir ve çalışma alışkanlıklarımıza uygun şekilde ekranda yerleri değiştirilebilir.

**Programın temelleri öğrenme faaliyeti içerisinde her konuda geçen ( > ) işareti fare(mause) ile tıklama işaretidir. Örneğin: (Window>Panel>Layers)**

#### 1.1.1. Layers (Katman) Paneli

Nesnelerin ekranda belirme sıralarını denetlememizi sağlar. Ekranınızda layers panelini görmüyorsanız, üst menüden, Window > Panels > Layers komutunu verin.

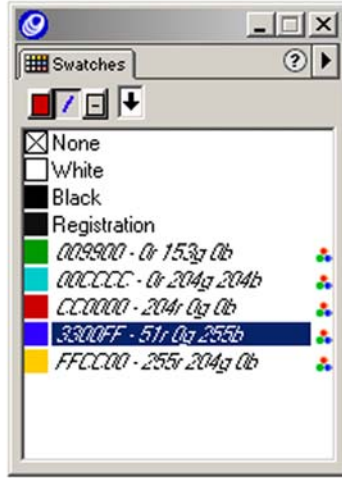
Çiziminizi yaparken üst üste binen çok sayıda nesneniz olabilir ve bazıları üzerinde çalışırken diğerlerini gizlemeniz gerekebilir. Bu durumda freehand layers panelini kullanmalısınız.



Şekil 1.1: Layers paneli

### 1.1.2. Swatches Paneli

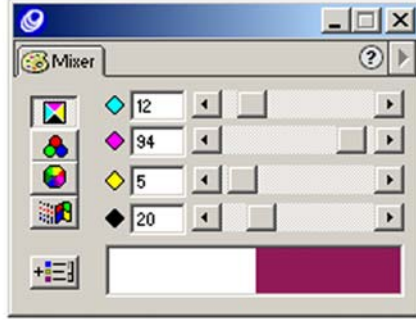
Renkleri saklayarak, nesnelere uygulamanıza olanak verir. Ekranınızda swatches panelini görmüyorsanız üst menüden, **Window > Panel > Swatches** komutunu verin. Bir rengi tanımladıktan sonra, başka renkleri de tanımlayabilmeniz için onu saklamanız gerekir. Swatches paneli oluşturduğunuz tüm renkleri saklamanıza ve istediğiniz nesnelere bu renkleri uygulamanıza olanak verir.



Şekil 1.2: Swatches paneli

### 1.1.3. Color Mixer (Renk Karıştırıcı) Paneli

Farklı dört kipte renk tanımlaması yapmanızı sağlayan paneldir (CMYK, RGB, HLS ve sistem renk seçici.). Ekranınızda color mixer panelini görmüyorsanız üst menüden, **Window > Panel > Color Mixer** komutunu verin. Swatches panelinde renkleri saklamadan önce bu panelde renkleri tanımlayabilirsiniz, farklı renkler oluşturmanıza olanak veren paneldir.

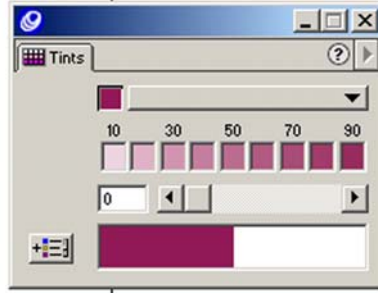


Şekil 1.3: Color mixer paneli

#### 1.1.4. Tints (Tonlama)Paneli

Tanımladığınız farklı renklerin, farklı tonlarını uygulamanıza olanak veren paneldir. Ekranınızda tints panelini görmüyorsanız üst menüden, Window > Panel > Tints komutunu verin.

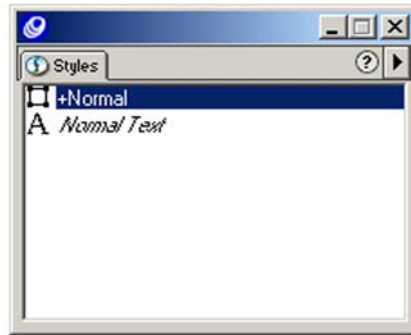
Tints paneli, farklı mürekkepler üretmenize ve nesnelere uygulamanıza olanak verir.



Şekil 1.4: Tints paneli

#### 1.1.5. Styles (Biçim)Paneli

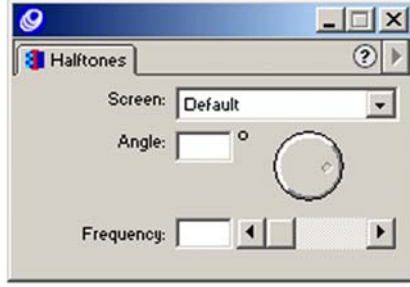
Grafik ve metinlerin görünümünü, başka nesnelere kolayca uygulanabilen stiller (biçimler) halinde saklamanıza olanak verir. Ekranınızda styles panelini görmüyorsanız üst menüden, Window > Panel > Styles komutunu verin.



Şekil 1.5: Styles paneli

### 1.1.6. Halftones Paneli

Özgün ekran nesnelerinin harmanlanmasında kullanılır. Kademeli geçiş, harman ve taranmış görüntüler özgün ekran nesnelerinden bazılarıdır. Ekranınızda halftones panelini görmüyorsanız üst menüden, **Window > Panel > Halftones** komutunu verin.

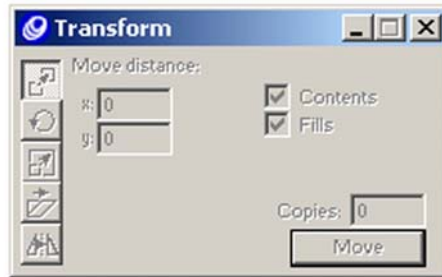


Şekil 1.6: Halftones paneli

### 1.1.7. Transform (Dönüştürme) Paneli

Nesneleri taşımak, döndürmek, eğmek, yansıtmak gibi uygulamaları yapmakta kullanılan paneldir.

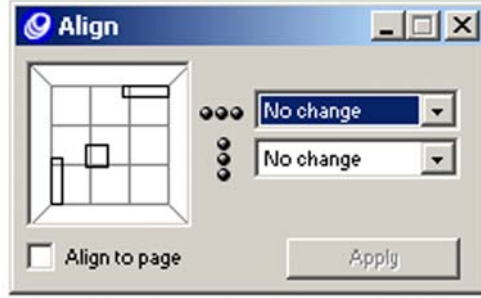
Ekranınızda transform panelini görmüyorsanız üst menüden, **Window > Panel > Transform** komutunu verin.



Şekil 1.7: Transform Paneli

### 1.1.8. Align Paneli

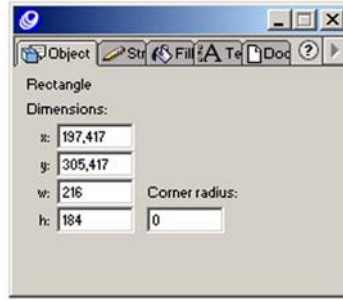
Ekranında seçilmiş olan nesnelerin alt, üst, yan veya ortalarının dağıtılması ve hizalanması işlemlerini yapmanıza olanak veren paneldir. Ekranınızda align panelini görmüyorsanız üst menüden, **Window > Panel > Align** komutunu verin.



Şekil 1.8: Align paneli

### 1.1.9. Object Inspector Paneli

Ekranında seçilmiş olan nesnelerin farklı özelliklerini belirlemenize yarayan paneldir. Bu özellikler seçilen nesneye bağlı olarak değişiklikler gösterir. Ekranınızda object panelini görmüyorsanız üst menüden, **Window > Inspector > Object** komutunu verin.

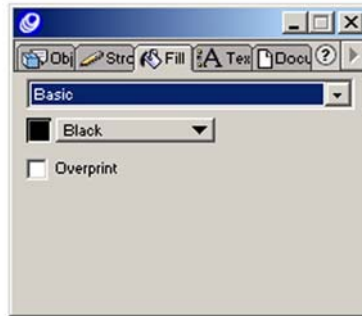


Şekil 1.9: Object inspector paneli

### 1.1.10. Fill Inspector Paneli

Nesneler içine uygulanılacak dolgu şeklinin seçimine olanak veren paneldir. Temel renkle yapılan dolgu gibi, renkten renge geçişin de içinde bulunduğu sekiz farklı dolgu şekli bu panelde bulunmaktadır.

Ekranınızda fill inspector panelini görmüyorsanız üst menüden, **Window > Inspector > Fill** komutunu verin.



Şekil 1.10: Fill inspector paneli

### 1.1.11. Stroke Inspector Paneli

Nesnelere uygulanan fırça darbesi şeklinin ve türünün ayarlanmasında kullanılan paneldir. Farklı beş fırça darbesi şekli bulunur. Bir nesneye çizim görüntüsünün verilmesi için uygulanır.

Ekranınızda stroke inspector panelini görmüyorsanız üst menüden, **Window > Inspector > Stroke** komutunu verin.

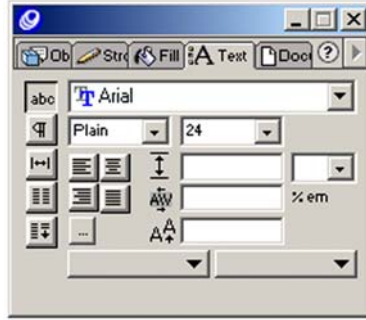


Şekil 1.11: Stroke inspector paneli

### 1.1.12. Text Inspector Paneli

Kullanılacak metne(yazıya) farklı nitelikler uygulamak ve bunları kontrol edip denetlemek için kullanılan paneldir. Yazının türü, kullanılacak blok şekli, yazının büyüklüğü gibi birçok denetleme elamanından oluşan beş ayrı ayarı vardır.

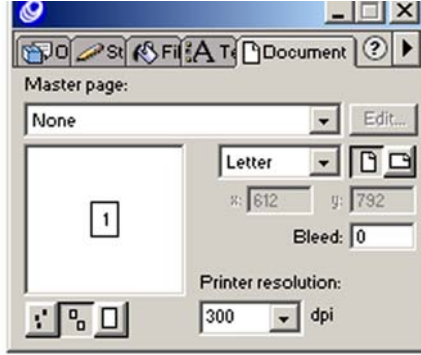
Ekranınızda text inspector panelini görmüyorsanız üst menüden, **Window > Inspector > Text** komutunu verin.



Şekil 1.12: Stroke inspector paneli

### 1.1.13. Document Inspector Paneli

Kullanacağınız dökümanın çeşitli niteliklerini denetleyen paneldir. Sayfanın şekli, büyüklüğü, yatay ya da dikeyliği gibi özelliklerini belirlemede kullanılır. Ekranınızda document inspector panelini görmüyorsanız üst menüden, **Window > Inspector > Document** komutunu verin.



Şekil 1.13: Document Inspector Paneli

#### 1.1.14. Main Araç Çubuğu

Programın içerisinde en sık kullanılan komutları vermenizi sağlar. Bunlar save (kaydet), copy (kopyala), paste (yapıştır), undo (çözmek) gibi komutlardır. Ekranda main araç çubuğunu görmüyorsanız üst menüden, **Window > Toolbars > Main** komutunu verin.



Şekil 1.14: Main araç çubuğu

#### 1.1.15. Text (Metin) Araç Çubuğu

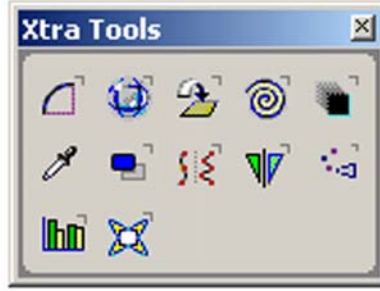
Metinlerle çalışırken farklı metin şekillerini kullanmanıza olanak veren araç çubuğudur. Text inspector panelinde uyguladığınız temel komutları buradan da vermenize olanak sağlar. Text inspector paneli bölümüne geri dönerek dikkatlice tekrar okuyunuz. Ekranda text araç çubuğunu görmüyorsanız üst menüden, **Window > Toolbars > Text** komutunu verin.



Şekil 1.15: Text Araç Çubuğu

### 1.1.16. Xtra Tools Araç Çubuğu

Bu araç çubuğu tools panelinde yer almayan ek araç çubuklarını yani özel diğer araçları içerir. Ekranda xtra tools araç çubuğunu görmüyorsanız üst menüden, **Window > Toolbars > Xtra Tools** komutunu verin.



Şekil 1.16: Xtra tools araç çubuğu

### 1.1.17. Xtra Operations Araç Çubuğu

Bazı ek işlemleri yapmakta kullanılan komutları içeren araç çubuğudur. Ekranda xtra operations araç çubuğunu görmüyorsanız üst menüden, **Window > Toolbars > Xtra Operations** komutunu verin.



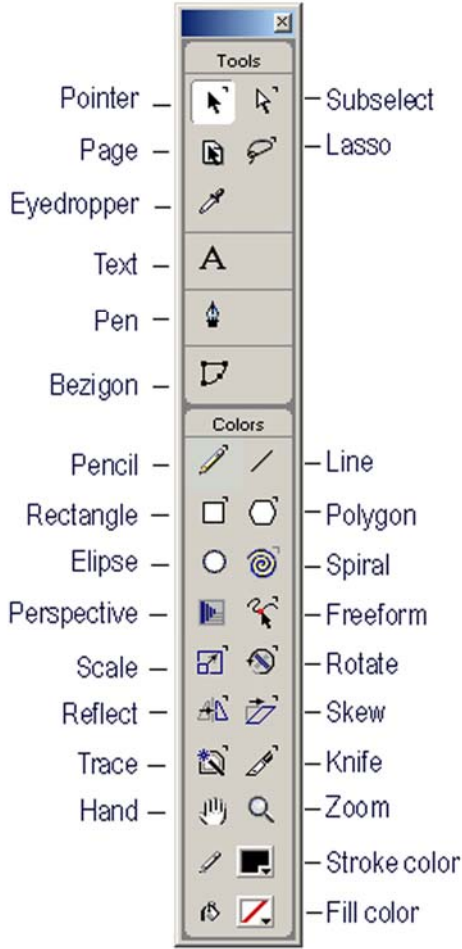
Şekil 1.17: Xtra operations araç çubuğu

### 1.1.18. Tools (Araçlar) Paneli

Programının en önemli parçası olan bu panel yirmi dört farklı aracı içerisinde toplamıştır. Aynı zamanda bu panelle nesnelerin fırça ve dolgu renklerinin denetimini yapmanız mümkündür. Yapacağınız tüm freehand çizimlerinde mutlaka bu panelde bulunan araç çubuklarına ihtiyaç duyacaksınız. Tools paneli bir panelden çok araç çubuğuna benzer. Ancak içerisinde birden fazla araç bulundurduğu için tools paneli olarak adlandırılmıştır.

Ekranda tools panelini görmüyorsanız üst menüden, **Window > Tools** komutunu verin.





Şekil 1.18: Tools paneli

Yanda tools araç çubuğunu görmekteyiz. Araçların yanında isimleri yer almakta. Bu isimler İngilizce ve Türkçe karşılıkları tam olarak yaptıkları işi ve eylemi karşılamadığı için biz de bu şekilde kullanacağız.

## 1.2. Dökümanların Temelleri

Bu bölümde bilgisayarla yeni tanıştığınız varsayımından yola çıkarak doküman açma, dosya kaydetme ve bu dosyaları farklı olarak kaydetme ve bunun gibi yolları kavrayacaksınız. Bunlar çoğu bilgisiyar programında aynı şekilde yapıldığından bu işlemlerin genel adına temel komutlar denmektedir ve bu temel komutların çoğunun freehand programında da aynı olduğu görülecek ve öğrenilecektir.

### 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. Main araç çubuğunda bu komutların bazıları bulunmaktadır. Ayrıca bu komutların klavye kısayolları da mevcuttur.

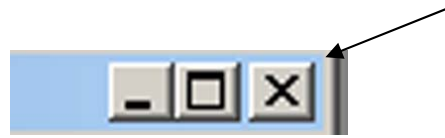


Şekil 1.19: Main Araç Çubuğu

- Yeni bir doküman oluşturmak için, **File > New** komutunu verin. Ya da main araç çubuğundaki new(yeni) simgesini tıklayın.
- Daha önceden kaydedilmiş bir dökümanı ekrana çağırmak için, **File > Open** komutunu verin ya da main araç çubuğundaki 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 main araç çubuğundaki 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 verecek 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.

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 1.20: 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 (kaydetme), dökümanı açık bırakmak için cancel (iptal) düğmesini tıklayın.

- Freehand programından çıkmak için, **File > Exit** komutunu verin. Böylece programı kapatmış olacaksınız.

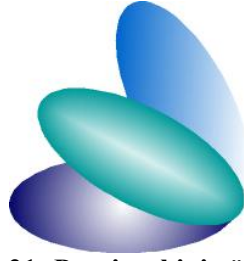
## 1.3. Görüntüleme Seçenekleri

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

### 1.3.1. Çizim Görünümü Kiplerinin Ayarlanması

Program, çizimlerinizi ekranda farklı şekilde görebilmeniz için seçenekler sunar. Bu seçeneklerin bazıları çizimleri daha ayrıntılı gösterir ama daha uzun sürede görüntülenmesine yol açar. Bazı seçeneklerde daha hızlı görüntülenir ama daha az detayla gözükür.

- **Preview (ön izleme) kipi:** Ön izleme kipidir. Çizimin nasıl basılacağına en iyi görüntüsünü sunar. Basılacak olan dolguları, fırça darbelerini ve diğer elementleri gösterir. Çizimi preview kipinde görüntülemek için **View > Preview** komutunu verin.



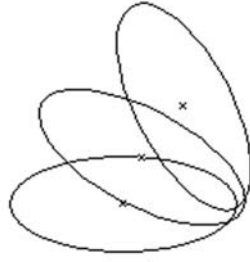
Şekil 1.21: Preview kipi görüntüsü

- **Fast Preview kipi:** Temel renklerin görüntülediği kiptir. Fakat kademeli olan geçişler daha ayrıntısız görüntülenir. Yani kademeli ve yumuşak olan geçişler görüntülenmez. Çizimi fast preview kipinde görüntülemek için **View < Fast Preview** komutunu verin.



Şekil 1.22:Fast preview kipi görüntüsü

- **Keyline (ana hatlar) kipi:** Bu kipte sadece şekilleri belirleyen kontürleri(dış kenarları) görürsünüz. Nesnelerin bu kitle daha kolay seçilmesi sağlanır ve ekran daha az sayıda aşamayı görüntüler. Çizimi keyline kipinde görüntülemek için **View > Keyline** komutunu verin.



Şekil 1.23: Keyline kipi görüntüsü

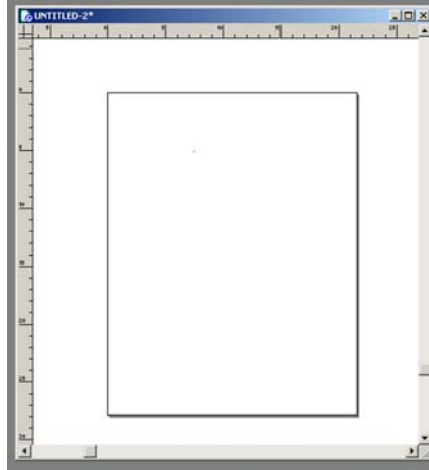
- **Fast Keyline kipi:** çok çizgili görünümünün daha az sayıda aşamalı görünmesini sağlayan kiptir. Bu kipi görüntülemek için **View > Fast Keyline** komutunu verin.

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

**Unutmayınız**

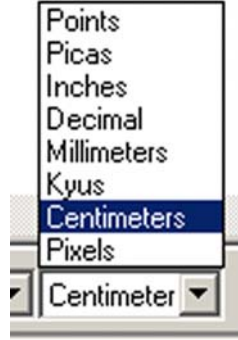
### 1.3.2. Cetvellerle Çalışmak

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



Şekil 1.24: Cetveller

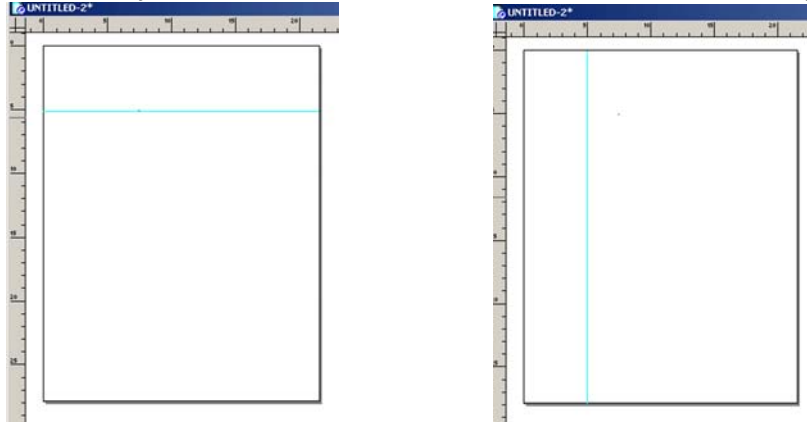
Ekranınızda cetvelleri görmüyorsanız, üst menüden **View > Page Rulers > Show** komutunu verin. Çok esnek olan bu cetvellerin ölçü biçimlerini değiştirmek mümkündür. Değişen ölçüler iletişim kutuları ve panellerin de biçimlerini değiştirecektir. Ölçü biçimlerini değiştirmek, doküman penceresinin alt tarafındaki menüden sekiz farklı ölçü biriminden birini seçmekle mümkün olur.



Şekil 1.25: Cetvellerin ölçülerinin değiştirilmesi

### 1.3.3. Rehberlerle Çalışmak

Cetveller eknanızda 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 3.6: Rehberler

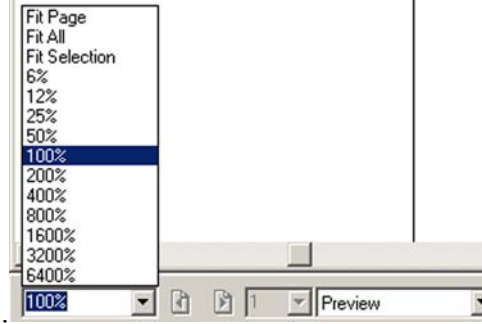
Cetvelleri sürükleyerek rehber oluşturmak için **Wiev > Page Rulers > Show** komutunu verin. Ok imlecini üst(yatay) ya da sol(dükey) cetvel üzerine getirin. Farenin düğmesini basılı tutarak ok imlecini sayfaya doğru sürükleyin. Rehberin yerini doğru tespit ettiğinizde farenin düğmesini bırakın. Rehber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

### 1.3.4. Büyütme Seçenekleri

Program sayfasında, dökümanlarla çalışırken farklı oranlarda büyütme ihtiyacı duyabilirsiniz. Dökümanınızı büyütüp küçültmenin birden fazla yolu vardır.

- Üst menüden **Wiev > Fit All** komutunu verirseniz, dökümanınızdaki bütün sayfaları görebileceğiniz şekilde bir ayarlama yapar.
- Üst menüden **Wiev > Fit to Page** komutunu verirseniz, üzerinde çalıştığınız bütün sayfayı görebileceğiniz şekilde bir ayarlama yapar.
- Üst menüden **Wiev > Fit Selection** komutunu verirseniz, seçili olan öğenin bütün ekranı kaplayacağı şekilde bir ayarlama yapar.

- Üst menüden **Wiev > Magnifacition** komutunu verirseniz, büyütme oranını bir menüden seçmenizi sağlar.



Şekil 1.27: Magnification menüsü

- Büyütme seçeneklerinden bir başkası da tools panelindeki zoom aracıdır. Zoom aracını tıklayın, yaklaşmak istediğiniz nesneyi zoom aracıyla tıklayın. Daha çok yaklaşmak istiyorsanız tekrar üzerine tıklayabilirsiniz. Nesnelere bu yolla istediğiniz oranda büyütebilirsiniz.



Şekil 1.28: Tool panelindeki zoom aracı

### İPUCU

Zoom aracına klavye kısayolu ile ulaşmak için Ctrl ve boşluk tuşuna beraberce basın. Ekranda (+)işareti gözükecektir. Fare ile tıkladığınızda ekran büyümeye başlayacaktır. Her tıklama ekranı size biraz daha yaklaştırır. Ekran görüntüsünü küçültmek ve kendinizden uzaklaştırmak istediğinizde ise, ctrl / alt ve boşluk tuşuna beraberce basın. Ekranda (-) işareti gözükecektir. Fare ile tıkladığınızda ekran küçülmeye başlayacaktır. Her tıklama ekran görüntüsünü biraz daha küçültecektir.

### 1.3.5. Gezinmek

Ekranda gitmek istediğiniz yere ulaşabilmeniz için pencerenin kenarlarına gitmeye gerek kalmadan tools panelindeki **Hand** aracı kullanılır. Hand aracını kullanmak için tools panelinde hand aracını tıklayın ve doküman penceresine getirin. Hand aracına klavye kısayolu ile ulaşmak için boşluk tuşuna basabilirsiniz.



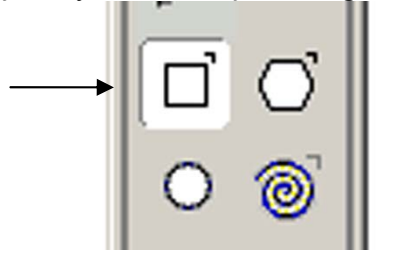
Şekil 1.29: Tool panelindeki hand aracı

## 1.4. Yol Oluşturma Araçları

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. Rectangle (dikdörtgen) Aracının Kullanılması

Oluşturacağınız en temel nesnelere en temel şekillerden biri dikdörtgendir. Rectangle aracı ile normal dikdörtgenler, karalar ve köşeleri yuvarlatılmış dikdörtgenler oluşturabilirsiniz.



Şekil 4.1: 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.
- **Bir kare çizmek için**
  - Bir dikdörtgen çizmek için izlediğiniz adımları uygulayın.
  - Çiziminizi yaparken shift tuşunu basılı tutun. Bu tuş doğru köşegeni takip edemeseniz bile dikdörtgenin kare olmasını zorunlu tutar. Yani çiziminiz her durumda kare olacaktır.

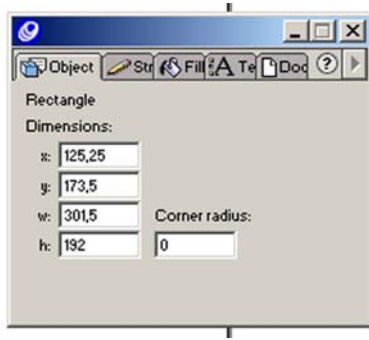
#### İPUCU

Shift tuşu gibi değiştirici bir tuşu basılı tutmanız gerektiğinde daima önce tuşu, sonra farenin düğmesini bırakmalısınız.

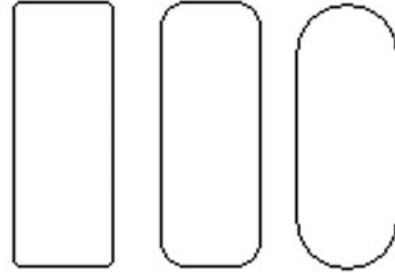
Çizdiğiniz dikdörtgen ve karenin sonradan ölçülerini değiştirebilirsiniz.

➤ **Bir dikdörtgenin boyutlarını değiştirmek için**

- Dikdörtgeni seçin.
- Object Inspector içinde bulunan ayarları aşağıda verilen biçimde değiştirin.
  - **x** alanı dikdörtgenin yatay konumunu denetler.
  - **y** alanı dikdörtgenin dikey konumunu denetler.
  - **w** alanı dikdörtgenin genişliğini denetler.
  - **h** alanı dikdörtgenin yüksekliğini denetler.
  - **Corner Radius** alanı dikdörtgenin köşelerinde uygulanacak eğrinin yarıçapını denetler.
- Değerlerde yaptığımız değişikliği uygulamak için **Enter** tuşuna basın.



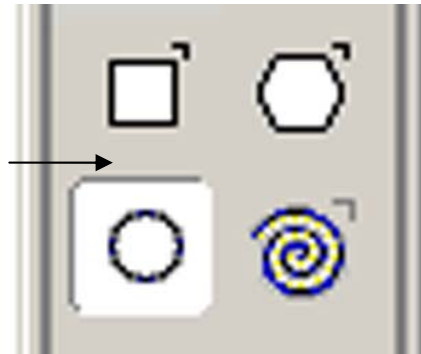
Şekil 1.31: Object Inspector ayarları



Şekil 1.32: Farklı corner radius değerleri

### 1.4.2. Elipse (Yuvarlaklaştırma) Aracının Kullanılması

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



Şekil 1.33: Elipse aracı



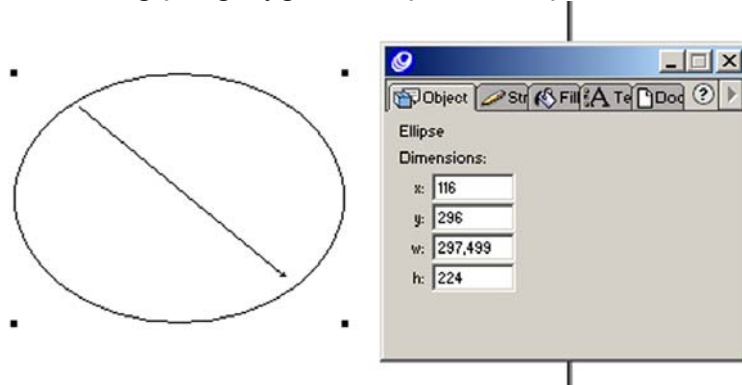
➤ **Bir Elips ya da daire çizmek için**

- Tools panelinde elipse aracını işaretleyin.
- İmlecinizi elipsin köşesinin olmasını istediğiniz yere getirin.
- Farenin düğmesine basarak imlecinizi karşı köşeye sürükleyin.

**İPUCU**

Elipsi bir daire şeklinde çizmek istiyorsanız Shift tuşunu basılı tutarak imlecinizi sürüklemelisiniz. Çizdiğiniz dairenin ya da elipsin ölçülerini tıpkı dikdörtgen ve kare çiziminde olduğu gibi sonradan değiştirebilirsiniz. Bu işlemi yine object inspector içindeki ayarlardan yapmalısınız.

- x alanı elipsin ya da dairenin yatay konumunu denetler.
- y alanı elipsin ya da dairenin dikey konumunu denetler.
- w alanı elipsin ya da dairenin genişliğini denetler.
- h alanı elipsin ya da yüksekliğini denetler.
- Değişikliği uygulamak için enter tuşuna basın.



Şekil 1.34: Bir elips çizimi ve object inspector değerleri

### 1.4.3. Line Aracının Kullanılması

Düz bir çizgi çizebilmenin en kolay yolu line aracını kullanmaktır.



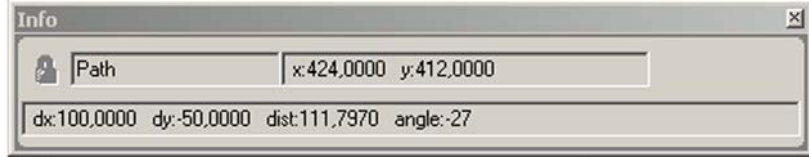
Şekil 1.35: Line Aracı

➤ **Düz bir çizgi çizmek için**

- Tools panelinde line aracını işaretleyin.
- İmlecinizi çizginin başlamasını istediğiniz yere getirin.
- Farenin düğmesini basılı tutarak imlecinizi sürükleyin.
- Çizginin bitmesini istediğiniz yere geldiğinizde farenin düğmesini bırakın.

## İPUCU

Line aracı ile yaptığınız çizimlerin ayarlarını değiştirmek için object inspector kullanamazsınız. Bunun için çizginizi çizerken niteliklerini kontrol etmek için info araç çubuğundan izleyebilirsiniz.



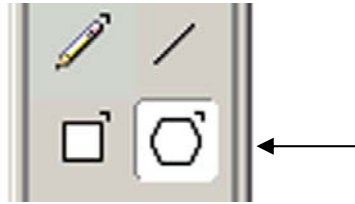
Şekil 1.36: Bir çizgiyi oluştururken(çizerken) açısını görmek için info araç çubuğu

### ➤ Bir çizgiyi çizerken niteliklerini görmek için

- x alanı çizim panosundaki çizginin ilk noktasının yatay konumunu belirler.
- y alanı çizim panosundaki çizginin ilk noktasının düşey konumunu belirler.
- dx alanı çizginin ikinci noktasına olan yatay mesafeyi gösterir.
- dy alanı çizginin ikinci noktasına olan düşey mesafeyi gösterir.
- distance alanı çizginin gerçek uzunluğunu gösterir.
- angle alanı çizginin açısını gösterir.

## 1.4.4. Polygon (Çokgen) Aracının Kullanılması

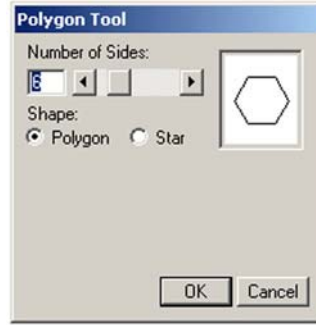
Polygon aracı ile iki türlü şekil oluşturabilirsiniz. Bunlar çokgenler ve yıldızlardır. Ancak bir çokgeni çizmeden önce mutlaka niteliklerini ayarlamanız gerekir.



Şekil 1.37: Polygon aracı

### ➤ Bir çokgenin niteliklerini ayarlamak için

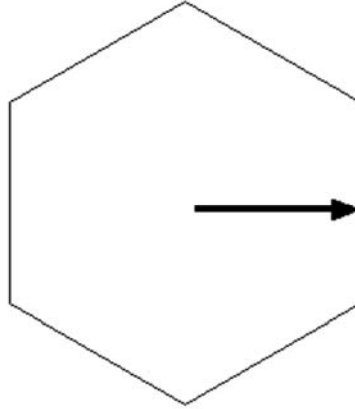
- Tools panelinde polygon aracını çift tıklayın. Böylece polygon iletişim kutusu açılacaktır.
- Çizeceğiniz çokgenin kenar sayısını belirlemek için Number of sides alanına kenar sayısını girin
- OK düğmesini tıklayın.



Şekil 1.38: Polygon aracı iletişim kutusunda çokgen ayarları

➤ **Bir çokgen çizmek için**

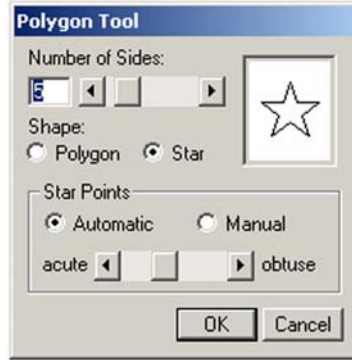
- İmleci şeklinizin merkezi olmasını istediğiniz yere getirin.
- İmlecinizi dışa doğru sürükleyin. Bu sırada çokgeninizin ekranda tanımlandığını göreceksiniz.
- Çokgenin boy ve konumundan emin olduğunuzda farenin düğmesini bırakın.



Şekil 1.39: Gösterilen çizgi boyunca sürüklenerek çizilen altı kenarlı çokgen

➤ **Bir yıldızın niteliklerini ayarlamak için**

- Tools panelinde polygon aracını çift tıklayın. Böylece polygon iletişim kutusu açılacaktır.
- Shape seçeneğinde star(yıldız) kutusunu işaretleyin. Yıldız ayarları görünür.
- Çizeceğiniz yıldızın kenar sayısını belirlemek için number of sides alanına kenar sayısını girin.
- OK düğmesini tıklayın.



Şekil 1.40: Polygon tool araç kutusundan yıldızın nitelik ayarları

➤ **Bir yıldız çizmek için**

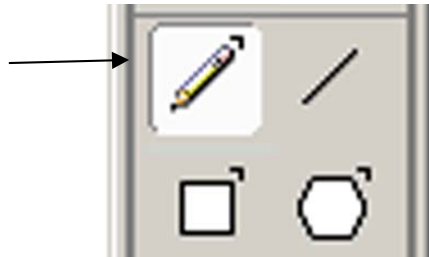
- İmleci şeklinizin merkezi olmasını istediğiniz yere getirin.
- İmlecinizi dışa doğru sürükleyin. Bu sırada yıldızın ekranda tanımlandığını göreceksiniz.
- Yıldızınızın boy ve konumundan emin olduğunuzda farenin düğmesini bırakın.



Şekil 1.41: Farklı ayarlarla örnek yıldız çizimler

### 1.4.5. Pencil (Kalem) Aracının Kullanılması

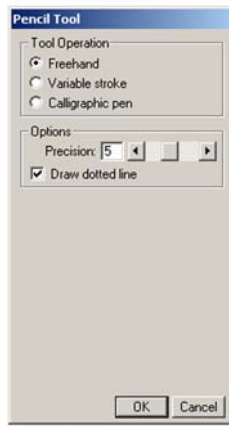
Pencil(kalem) aracı farklı üç değişik özellikte çizim yapabilir. Biz bunlara farklı pencil kipleri diyoruz. Bu kiplerin her biri farklı bir görünümde çizim yapma olanağı sunar. Bu kipler sırasıyla; freehand, variable stroke ve caligraphic pen kipleridir.



Şekil 1.42: Pencil aracı

➤ **Kalemi Freehand kipinde kullanmak için**

- Tools panelinde Pencil araç çubuğunu iki kez tıklayın. Pencil tool iletişim kutusu açılır.
- Tool operation değeri için Freehand kipini seçin. freehand kipinin ayarları görüntülenir.
- İmlecinizi sürüklediğiniz sırada küçük değişiklikleri görmeyiz için precision değerini yüksek tutun.
- OK düğmesini tıklayın.



Şekil 1.43: Pencil tools iletişim kutusu

➤ **Kalemi Freehand kipinde çizim yapmak için**

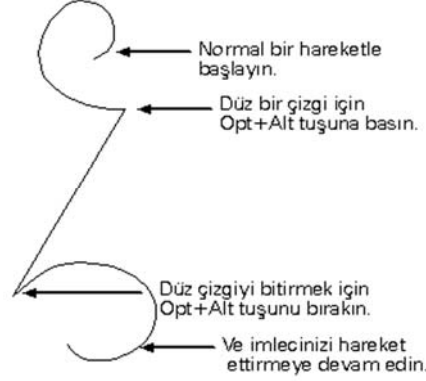
- İmlecinizi çizmek istediğiniz yol boyunca hareket ettirin.
- Çizim işleminizi tamamladığınızı düşündüğünüzde farenin düğmesini bırakın.



Şekil 1.44: Pencil aracı ile yapılan örnek çizim (freehand kipinde)

**İPUCU**

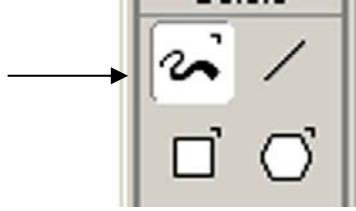
Çizdiğiniz yolun düz olmasını istediğiniz bölümlerde imlecini hareket ettirirken bir yandan da opt (boşluk)+alt tuşuna basılı tutun, yola düz bir çizgiyle devam etmek için opt+alt tuşunu bırakın farenin düğmesini hala tutuyor olmalısınız.



Şekil 1.45: İpucu çizimi.

➤ **Veritable Stroke kipinde çizim yapmak için**

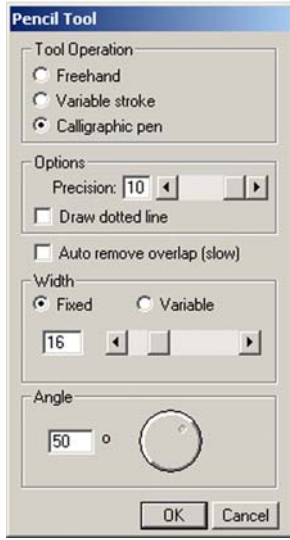
- **Pencil Tool** iletişim kutusunda Veritable Stroke kutusunu işaretleyin ve yol oluşturmak için imlecinizi kullanın.
- Çizim işleminizi tamamladığınızı düşündüğünüzde farenin düğmesini bırakın.



Şekil 1.46: Viritable stroke kipi

➤ **Calligraphic Pen kipine geçmek için**

- Tools panelinde **Pencil** aracını çift tıklayın. Açılan pencil iletişim kutusunda **Calligraphic Pen** kutusunu işaretleyin.
- Bu işlemden sonra calligraphic pen ayarları görüntülenecektir.
- İmlecinizi sürüklediğiniz sırada yolun her küçük değişikliği izlemesini sağlamak için precision değerini yüksek tutun. Eğer küçük değişiklikleri yumuşatmak istiyorsanız tam tersine küçük bir değer seçin.
- Menüde bulunan **Width Fixed** değeri fırça darbenizin tek genişlikte hareket etmesini, **Veritable** değeri ise en büyük ve küçük değerler arasında olmasını sağlayan ayarlardır.
- Menüde bulunan **Angle** çarkı ise kaligrafik çizgilerin kullanacağı açığı belirler.
- Uygun değerleri girdikten sonra **OK** düğmesini tıklayın.



Şekil 1.47: Calligraphic Pen kipi ayarları.

Şekil 1.48: Calligraphic Pen kipinde çizim.

➤ **Calligraphic Pen kipinde çizim yapmak için**

- **Pencil Tool** iletişim kutusunda **Calligraphic** kutusunu işaretleyin ve yol oluşturmak için imlecinizi kullanın.
- Çizim işleminizi tamamladığınızı düşündüğünüzde farenin düğmesini bırakın.

### 1.4.6. Spiral Aracının Kullanılması

Spiral aracı farklı türlerde yol oluşturmak için kullanılır. Bize pek çok sayıda seçenek sunar. Spiral aracı kipine geçmek için tools araç çubuğunda spiral aracını tıklamalısınız.



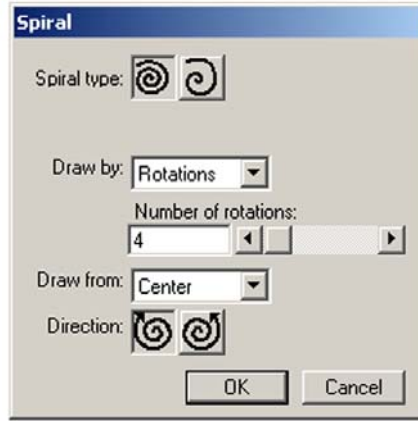
Şekil 1.49: Spiral aracı

➤ **Spiral aracı kipi iletişim kutusu**

- Açılan spiral iletişim kutusunda genişleyen ve genişlemeyen spiral türünü seçin.

**İPUCU**

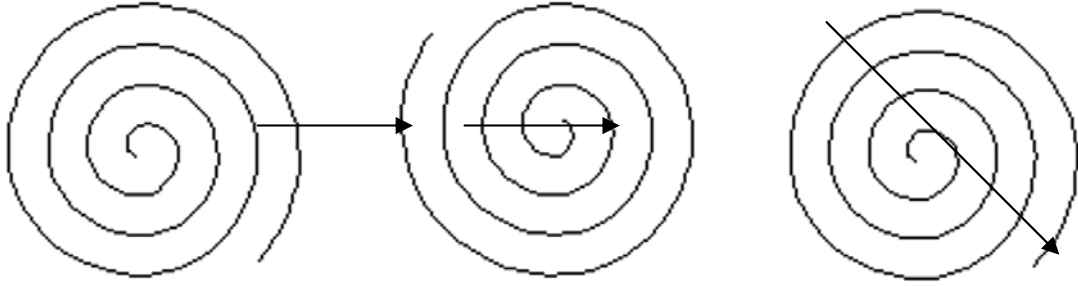
Genişleyen spiral merkezden dışa doğru açılır, genişlemeyen spiralde ise çizgi aralıkları birbirine eşittir.



**Şekil 1.50: Spiral aracı iletişim kutusu**

- Genişleyen türü seçerseniz **Expansion** bölümüne genişleme sayısını girmelisiniz. Sayı ne kadar büyürse spiraller arasındaki genişlik bir o kadar büyüyecektir.
- **Draw by** listesinde bulunan **Rotations** seçeneği, spiralinizin dönüşüm sayısını belirlemenizi sağlar. **Increments** seçeneği ise genişlemeyen spiral seçiniminde başlangıç yarıçapını belirlemenizi sağlar. Bu ayarları çizeceğiniz spiralin özelliğine göre belirlemelisiniz.
- **Draw From** listesinde bulunan center seçeneği, spiralinizi merkezden çizmeye başlamanızı sağlar. **Edge** seçeneği, spiralinizi kenardan başlayarak çizmenizi sağlar. **Corner** seçeneği ise, spiralin içinde durduğu kutunun merkezinden başlar.





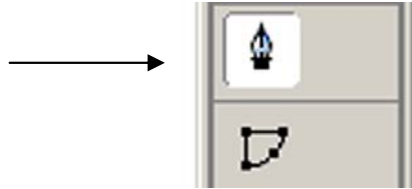
Şekil 1.51: Merkezinden(solda), kenarından(ortada), köşesinden çizilen spiraller

- **Direction** simgeleri spiralinizi saat yönünde veya tam tersi yönde çizmenizi belirler. Uygun olanı seçin.
- Ayarları uygulamak için OK düğmesini tıklayın.

➤ **Spiral oluşturmak için**

Sayfanızda spiral çizimini oluşturabilmeniz için spiral aracı ile sayfanıza tıklayın ve imlecinizi sürükleyin. Uygun spirali oluşturduğunuzda emin olduğunuzda farenin düğmesini bırakın.

#### 1.4.7. Pen Aracının Kullanılması



Şekil 1.52: Pen aracı

➤ **Pen ile düz çizgiler çizmek için**

- Tools panelinden **Pen** aracını seçin.
- Sayfanızda imleci yolun başlamasını istediğiniz yere getirin ve tıklayın. Ucunda bir kare olarak köşe noktası belirecektir.

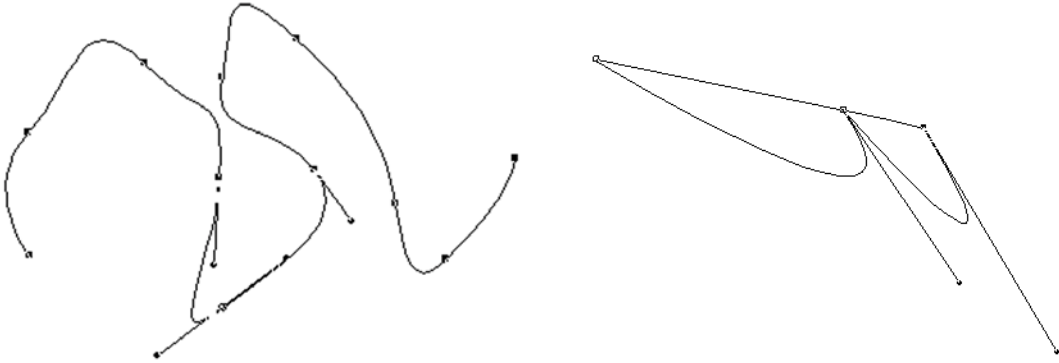


Şekil 1.53: Pen aracı tıklandığında beliren kare köşe noktası

- 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**

- Tools panelinden **Pen** aracını seçin.
- İlk noktayı tıklayarak imlecinizi yukarı doğru sürükleyin. Oluşturmak istediğiniz eğriyi yaklaşık üçte biri kadar bir mesafeye katetmeden farenin düğmesini bırakmayın.
- Yolun yön değiştiği bütün noktalara eğri noktaları yerleştirmek için imlecinizi sürüklemeye devam etmelisiniz.

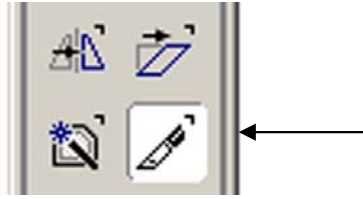


Şekil 1.54-55: Pen aracı ile eğimli yol çizimleri.

Pen aracı ile yaptığımız yol oluşumlarını bezigon aracını kullanarak ta yapabilirsiniz. Kullanım yolları birbirine benzer özellikler gösterir.

#### 1.4.8 Knife(Kesme) Aracının Kullanılması

Knife aracı ile yolları açabili, nesnelere parçalar halinde dilimleyebilir, nesnelere delikler oluşturabilir hatta kısmen belirlediğiniz yerleri kesebilirsiniz.



Şekil 1.56: Knife aracı

➤ **Knife aracının seçeneklerini ayarlamak için**

- Tools panelinden **Knife** aracını çift tıklayın.
- Açılan **Knife Tools** iletişim kutusunda **Tool Aperation** kiplerini aşağıda belirtilen şekilde ayarlayın.
  - **Freehand** seçeneği eğri kesikler oluşturmanızı sağlar.
  - **Straight** seçeneği düz kesikler oluşturmanızı sağlar.



Şekil 1.57: Knife tool iletişim kutusu

➤ **Knife aracını kullanmak için**

- Kesmeyi istediğiniz nesneyi seçin.
- **Knife** aracını seçili nesnenin ya da nesnelerin üzerinden geçirin.

**İPUCU**

- Düz kesikler oluşturmak için knife aracı ile çalışırken **Opt(boşluk)+Alt** tuşuna basmalısınız.
- 45 derecelik açılarla sınırlamak için **Shift** tuşuna basmalısınız.
- Kesikler arasındaki mesafeyi denetlemek için **Tool Operation** kipinde **Width** ayarını yapmalısınız. Sıfır değeri kesilen nesneler arasında hiç boşluk bırakmazken, bu genişlik değeri arttırıldığında **knife** aracı silen bir silgi haline dönüşür.
- Bıçakla kesilerek oluşturulan nesnelerin kapalı yollar olması için **Close Cut Paths** seçeneğini işaretlemelisiniz.
- Ayarları onaylamak için **OK** düğmesine basmalısınız.



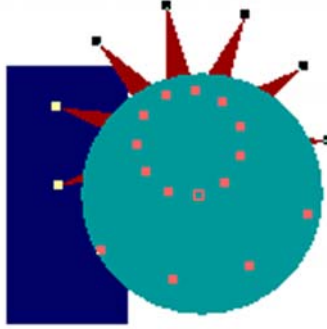
Şekil 1.58: Knife aracı ile yapılan kesimler

## 1.5. Taşıma ve Dönüştürme

### 1.5.1. Nesnelerin Seçilmesi ve Taşınması

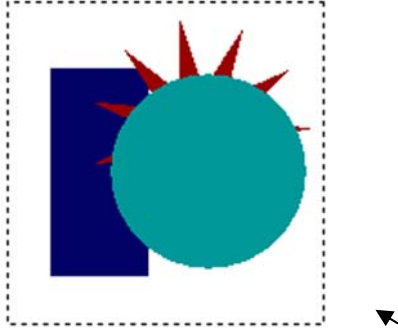
Tüm çalışmalarda nesnelerin seçilmesi ve taşınmaları çizimlerde değişiklik oluşturmak için büyük önem taşımaktadır.

- **Bir nesneyi seçerek taşımak için**
  - Nesneye **Pointer(tools paneli)** aracı ile basın. Dört kolu olan bir ok belirir.
  - Nesneyi fare yardımı ile sürükleyin. Bu esnada ekranda ön izleme görüntülenir.
  - Taşımak istediğiniz yere geldiğinizde farenin düğmesini bırakın.
- **Var olan bir nesneyi silmek için**
  - Nesneyi **pointer** aracı ile seçin.
  - Delete tuşuna basın ya da üst menüden **Edit > Clear** komutunu verin.
- **Çoklu çizimlerde arkada kalan bir nesneyi seçmek için**
  - İmlecinizi nesneyi seçmek istediğiniz bölgeye getirin.
  - **Ctrl + Alt** tuşlarına beraberce basın.
  - Diğerlerinin ardında kalan nesneyi seçene kadar tıklayın.

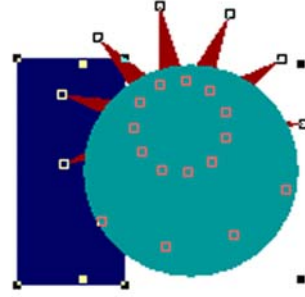


Şekil 1.59: Arkada seçilmiş bir nesne.( İkinci tıklama yıldızı seçmiştir).

- **Sayfadaki bütün nesnelere seçmek için**
  - **Edit > Select > All** komutunu verin. Ya da **Pointer** aracı ile nesnelerin tümünü içine alacak bir alanı fareyi basılı tutarak belirleyin ve farenin düğmesini bırakın.
  - Sayfanızda bulunan tüm nesnelere seçilmiş olacaktır.



Şekil 1.60: Pointer aracı ile nesnelerin seçilmesi.



Şekil 1.61: Seçilmiş nesneler.

➤ **Seçimi iptal etmek**

- **Edit > Select > None** komutunu verin. Ya da **pointer** aracı ile sayfa dışında başka bir yere tıklayın.

### 1.5.2. Nesnelerin Kopyalanması ve Çoğaltılması

Tasarım programında çalışmanın daha rahat yapılması yollarından biri nesnelerin istenilen sayıda kopyalanıp çoğaltılabilmesi özelliğidir.

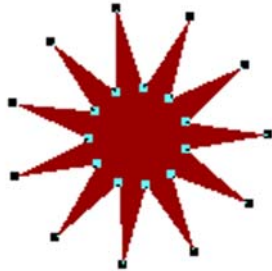
➤ **Bir nesneyi kopyalayıp yapıştırabilmek için**

- Kopyalamak istediğiniz nesneyi seçin.
- Üst menüden **Edit > Copy** komutunu verin.
- Üst menüden **Edit > Paste** komutunu verin. Nesnenin kopyası sayfanızda belirir.

➤ **Nesnelerin gruplanması**

Nesnelerin şeklini korumak ve seçilmesini kolaylaştırmak için, noktaları birleştirmek isteyebilirsiniz.

- Gruplamak istediğiniz nesne veya nesneleri seçin.
- Üst menüden **Modify > Grup** komutunu verin. Artık bağımsız noktalar yerine dört grup çapa noktası belirir.



Şekil 1.62: Gruplanmamış nesne görüntüsü.



Şekil 1.63: Gruplanmış nesne görüntüsü

➤ **Gruplanmış nesnelere çalışmak**

- Gruplanmış nesnelere deęişiklik yapmak için **Pointer** aracı ile nesne seçilir.
- Nesnenin boyunu deęiřtirmek için, nesneyi çevreleyen dört çapa noktasından birini fare ile tıklayarak sürükleyin.
- Ancak nesnenin şeklini ve boyunu deęiřtirmemek için bu dört çapa noktasından birini sürüklerken mutlaka **Shift** tuşuna basmalısınız.

➤ **Bir nesnenin ya da nesnelerin grubunu çözmek için**

- Gruplanmış nesneyi seçin.
- Üst menüden **Modify > Ungrup** komutunu verin.
- Nesnelere grubu çözülmüş olacaktır.

➤ **Nesnelerin döndürülmesi**

- Döndürmek istediğiniz nesneyi seçin.
- **Tools** panelindeki **Rotate** aracını seçin.



Şekil 1.64: Rotate aracı

- İmleciniz sayfada bir yıldız şekline dönüşür.
- Bu imleci nesneyi hangi yöne döndürmek istiyorsanız o konuma getirin.
- Seçtiğiniz noktada farenin düğmesine basın. Bir çizgi belirir bu çizgi dönüşün yapılacağı eksenini belirler. Bu esnada farenin düğmesini bırakmayın.

➤ **Transform panelini kullanarak döndürmek**



Şekil 1.65: Transform aracı

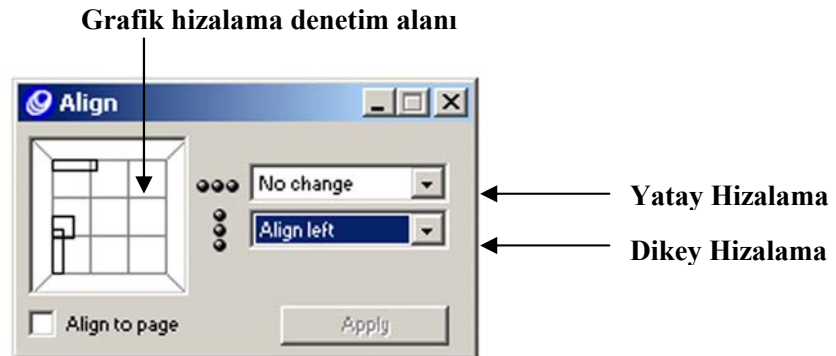
- Döndürmek istediğiniz nesneyi seçin.
- **Transform** panelindeki **Rotate** simgesini tıklayın.
- Nesneyi döndürmek istediğiniz açı değerini **Rotation Angle** alanına girin.
- Dönüş merkezini değiştirmek istediğiniz koordinatları x ve y alanına girin.
- Dönüşü uygulamak için **Rotate** düğmesini tıklayın.

### 1.5.3. Nesnelerin Hizalanması

Nesneleri araları eşit olacak şekilde dağıtmak, üstleri, altları, yanları ve merkezleri hizalanacak şekilde taşımak ve hizalamak için freehand programında birden fazla yöntem vardır.

#### ➤ Nesneleri align panelini kullanarak hizalamak

- Hazalanmasını istediğiniz nesneleri seçin.
- **Modify > Align** menüsünden aşağıdaki komutlardan birini verin.
  - **Top** komutu, nesneleri çevreleyen kutuların üst kenarları boyunca,
  - **Bottom** komutu, nesneleri çevreleyen kutuların alt kenarları boyunca,
  - **Center horizontal** komutu, nesneleri çevreleyen kutuların yatay ortaları boyunca,
  - **Center Vertical** komutu, nesneleri çevreleyen kutuların dikey ortaları boyunca,
  - **Left** komutu, nesneleri çevreleyen kutuların sol kenarları boyunca,
  - **Right** komutu, nesneleri çevreleyen kutuların sağ kenarları boyunca hizalar.



Şekil 1.66: Align paneli

## 1.6. Katmanlar ve Katman Oluřturma

Çalıřma sayfanıza birden fazla nesne yerleřtirdiđinizde, zaten birden fazla katman oluřmuř demektir. Nesnelere oluřtukları sıradaki katmanlarda dzenlenirler. Nesnelere ekranda yan yanayken bunu anlamak m¼mk¼n deđildir; ancak ¼st ¼ste geldiklerinde oluřturulmuř sırasına g¼re ¼st ¼ste yerleřtirilir.



Şekil 1.67: Katmanların ¼st ¼ste geldiklerinde oluřturulmuř sıraları. (Mavi yıldız ilk oluřturulan turuncu ikinci oluřturulan katmandır).

### 1.6.1. D¼zenleme Komutları

Nesnelere bir katmanın ¼n¼ne ya da arkasına tařımak m¼mk¼nd¼r.

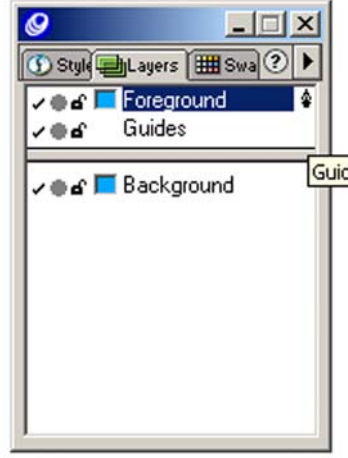
- **Nesnelere bir katmanın en ¼n¼ne tařımak i¼in**
  - En ¼ne tařımak istediđiniz nesneyi se¼in.
  - ¼st men¼den **Modify > Arrange > Bring To Front** komutunu verin. Nesne en ¼ne tařınır.
- **Nesnelere bir katmanın en arkasına tařımak i¼in**
  - En arkaya tařımak istediđiniz nesneyi se¼in.
  - ¼st men¼den **Modify > Arrange > Send To Back** komutunu verin. Nesne en arkaya tařınır.

### 1.6.2. Katmanlarla Çalıřmak

Çiziminiz karmařıklařtı¼ça bařka y¼ntemlere ihtiya¼ duyarsınız. ¼st¼ste binen ¼ok sayıda nesneniz olabilir ve siz bunları bazen gizlemek isteyebilirsiniz. Bu durumda freehand layers panelini kullanmanız gerekir.

- **Layers panelini g¼r¼nt¼lemek i¼in**
  - **Window > Panel > Layers** komutunu verin.
  - Panel a¼ıldıđında eđer katmanları deđiřtirmediysemeniz ¼ç katman g¼r¼yor olacaksınız.





Şekil 1.68: Layers paneli

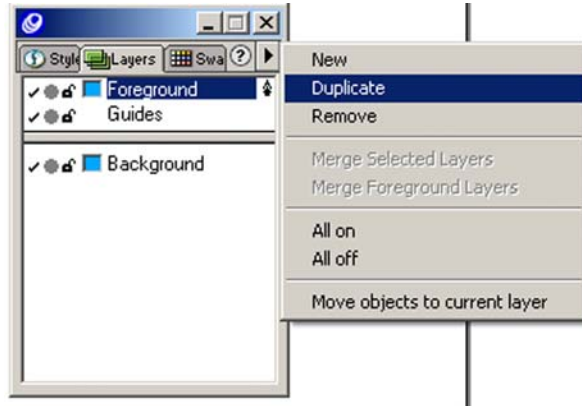
Katmanların adlarını değiştirebilir, yerlerini yeniden düzenleyebilir, katmanları kopyalayabilir, silebilirsiniz.

➤ **Bir katmanı yeniden adlandırmak için**

- **Layers** panelinde adını değiştirmek istediğiniz katmanın üzerine çift tıklayın.
- Katmanın yeni adını yazın.
- **Enter** tuşuna basın ya da **layers** panelini tıklayın.

➤ **Bir katmanı kopyalamak için**

- **Layers** panelinde kopyalamak istediğiniz katmanın adını tıklayın.
- **Layers** paneli menüsünden **Duplicate** komutunu verin.
- Katman ve üzerindeki tüm nesnelere kopyalanmış olur.



Şekil 1.69: Layers paneli menüsü

➤ **Bir katmanı silmek için**

- **Layers** panelinde silmek istediğiniz katmanın adını tıklayın.
- Layers paneli menüsünden **Remove** komutunu verin.
- Katman ve katman üzerindeki tüm nesnelere silinecektir.

➤ **Katmanların sıralarını değiştirmek için**

- **Layers** panelinde sırasını istediğiniz katmanın adını tıklayın.
- Bu katmanı fare ile düğmesi basılı bir şekilde olmasını istediğiniz sıraya sürükleyin.
- Fare ile düğmesini bırakın, katman eski yerinden yeni yerine taşınmış olur.

➤ **Bir katmanı kilitlemek için**

- **Layers** panelinde katman isminin yanında bulunan **Asma Kilit** simgesini tıkladığınızda kilit kapalı konuma gelir.
- Bu durumda bu katmandaki bütün nesnelere kilitleme yapılır.

➤ **Bir katmanı kilidini açmak için**

- **Layers** panelinde katman isminin yanında bulunan **Asma Kilit** simgesini tıkladığınızda kilit açık konuma gelir.
- Bu durumda bu katmandaki bütün nesnelere kilitleme kaldırılır.

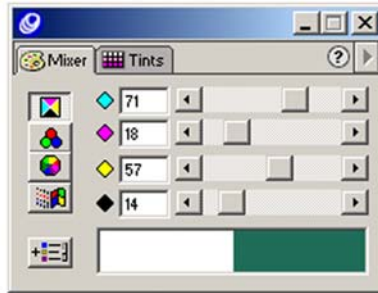
## 1.7. Renk Paleti Renk Şişirme Tonlama

### 1.7.1. Renklerin Tanımlanması

Renk tanımlamakta kullanılan panelin adı color mixer panelidir. Bu panelde CMYK, RGB, HLS, windows renkleri tanımlanır.

➤ **Bir CMYK rengi tanımlamak için**

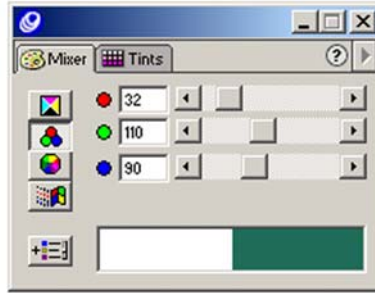
- **Color Mixer** içinde **CMYK** simgesini tanımlayın. CMYK ticari matbaalar tarafından kullanılan dört rengi içerir.
- **Cyan (mavi), Magenta (kırmızı), Cyan(sarı), Black(siyah)** alanlarını tek tek tıklayarak renk değerlerini girin ya da kaydırıcıları kullanın.



Şekil 1.70: Color mixer paneli CMYK renginin tanımlanması

➤ **Bir RGB rengi tanımlamak için**

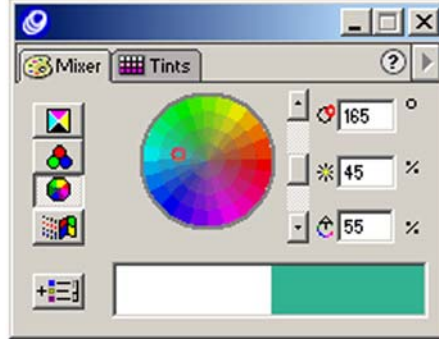
- **Color Mixer** içinde **RGB** simgesini tıklayın.
- **Red, Gren, Blue** alanlarını tıklayarak renk değerlerini girin ya da kaydırıcı kullanın.



Şekil 1.71: Color Mixer paneli RGB renginin tanımlanması

➤ **Bir HLS rengi tanımlamak için**

- **Color Mixer** içinde **HLS** simgesini tıklayın.
- Renk çarkı üzerinde istediğiniz rengi bularak tıklayın.
- Parlaklığı ayarlamak için kaydırıcı kullanın.



Şekil 1.72: Color mixer paneli HLS renginin tanımlanması

➤ **Windows renklerini kullanarak renk tanımlamak için**

- **Color Mixer** simgesini tıklayın. **HLS** simgesinin altındaki dördüncü simgedir.
- Görüntülenen renklerden birisini seçin.
- **OK** düğmesini tıklayın.



Şekil 1.73: Color mixer paneli windows renginin tanımlanması

### 1.7.2. Swatches Panelinin Kullanılması

Color mixer panelinde bir renk tanımlandıktan sonra, bu rengi daha farklı renkler de tanımlayabilmemiz için saklamamız gerekecektir. Bu saklama işlemini işte bu swatches panelini kullanarak yaparız.

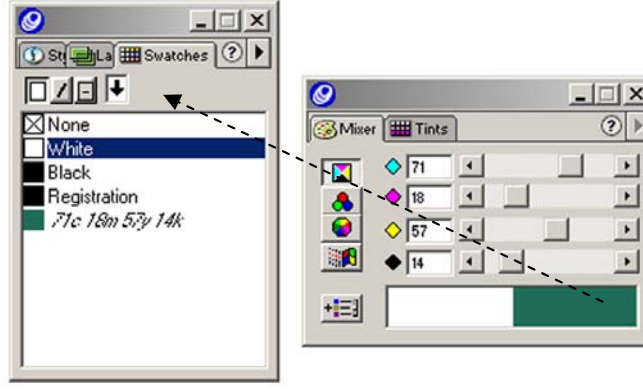


Şekil 1.74: Swatches paneli

#### ➤ Bir rengi Swatches paneline eklemek için

- **Color Mixer** içinde bir renk tanımlayın.
- **Color Mixer** panelinin alt tarafındaki renk numunesinden tutarak farenin düğmesini bırakmadan sürüklemeye başlayın.
- **Swatches** panelindeki bırakma kutusuna götürün.

- Farenin düğmesini bırakın renk panele yapışmış olur.



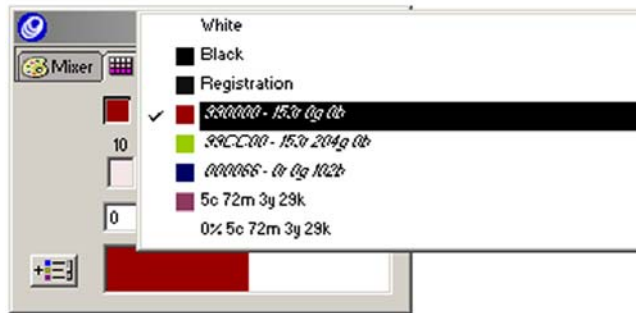
Şekil 1.75: Swatches panelinde renk saklama

### 1.7.3. Tonlama, Tonlarla Çalışmak

Tanımladığınız bir rengi, çalışmanızda farklı tonlarda kullanmak isteyebilirsiniz. İşte bu durumda bir rengin tonunu tanımlamayı bilmelisiniz. Bir rengin tonu; o rengin, açık ve koyu değerleri anlamına gelir.

#### ➤ Bir rengin tonunu tanımlamak için

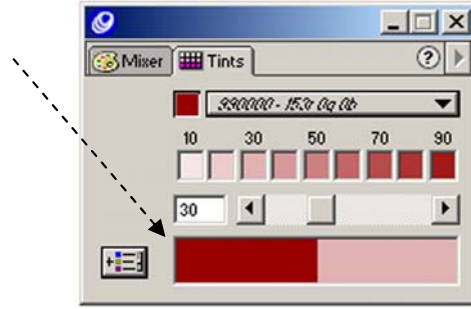
- **Color Mixer** içinde bir renk tanımlayın.
- Rengi **Swatches** paneline ekleyin.
- **Tints** panelindeki menüden bir renk seçin.
- Aşağıdaki yöntemlerden birini kullanarak renk tonunu belirleyin.
  - Ton kaydırıcısını ayarlayın.
  - Tint alanına bir yüde yazın.
  - Ton numunelerinden birini tıklayın.



Şekil 1.76: Tints paneli çek menüsü

#### ➤ Renk tonunu Swatches paneline eklemek için

- Bir ton tanımlı iken **Add to Swatches** simgesini tıklayın.
- **Add to Swatches** iletişim kutusu açılır.
- Tonu panele eklemek için **Add** düğmesini tıklayın.



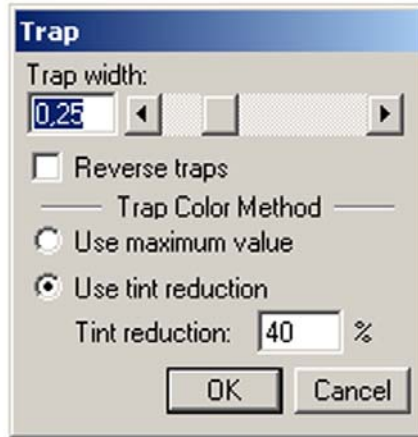
Şekil 1.77: Tints paneli add to swatches düğmesi

#### 1.7.4. Renk Şişirme

Renk şişirme matbaacıların baskı sürecinde kullandıkları bir tekniktir. Bu işi öğrenmek yıllar gerektiren bir deneyim ve uzun yılların birikimini gerektirir. Çoğu matbaa bunu sizin yapmamanızı ister çünkü onların bu işi yapan otomatik olarak yapan yazılımları vardır ve bunları kullanırlar.

##### ➤ Renk şişirme Trap Xtra'yı kullanmak için

- Çizimi şişirmek için şişirilecek iki veya daha fazla sayıda nesneyi seçin.
- Üst menüden **Xtras > Create x > Trap** komutunu verin.
- Matbaanızın önerdiği şişirme değerini kaydırıcı yardımıyla ya da **Trap Width** alanına girin.
- Şişirme yönünü değiştirmek için **Reverse Traps** seçeneğini işaretleyin bunun için yine matbaanıza danışmalısınız.
- **OK** düğmesini tıklayın.

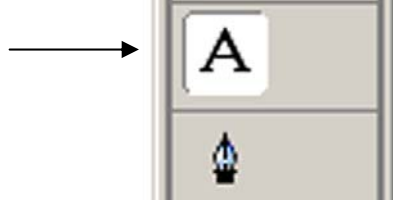


Şekil 1.78: Trap xtra menüsü

## 1.8. Temel Metin Araçları

### 1.8.1. Metin Blokları

Sayfadaki bütün metinler metin blokları içerisinde oluşturulur. Bir metin bloğunu oluşturmadan önce mutlaka tools panelinde text aracı seçili olmalıdır.



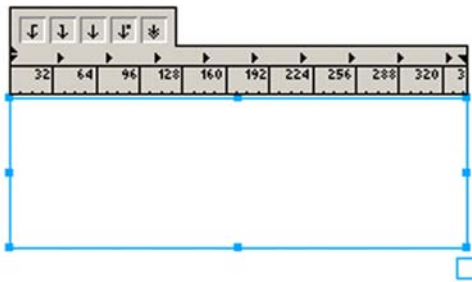
Şekil 1.79: Tools paneli text aracı

#### ➤ Standart bir metin bloğu oluşturmak için

- Tools panelinde **Text** aracını seçin.
- Sayfayı tıklayarak imlecinizi sürükleyin. İmleci hareket ettirdiğiniz mesafe, metin bloğunuzun ölçüsünü belirler.
- Metin cetvellerini ve bloğu görmek için farenin düğmesini bırakın.
- Artık yazı yazmaya başlayabilirsiniz. Yazdığınız yazılar bloğa göre kendiliğinden şekillenir.

#### İPUCU

Ekaranda metin cetvellerini görmüyorsanız üst menüden **View > Text Rulers** komutunu verin.



Metin bağlantı kutusu

Şekil 1.80: Metin cetvelleri görünür metin bloğu

### 1.8.2. Bağlantı Kutusu

Metin bloğunun en altındaki küçük kareye bağlantı kutusu ( link box) adı verilir. Bu kutu size metin hakkında çok önemli bilgiler verir (Şekil 1.80).

- Metin bağlantı kutusu beyazsa bloğun içerisinde yazılmış olan tüm metin görünüyor bilgisini verir.

- Bağlantı kutusunun içerisinde siyah renkli bir daire varsa, bloğun içerisinde sığabileceğinden fazla metin olduğu bilgisini verir.
- Bağlantı kutusunun içinde görünen küçük oklar varsa, metin bloğunun başka bir nesneye bağlı olduğu bilgisini verir.



Şekil 1.81: Bağlantı kutusu durumları

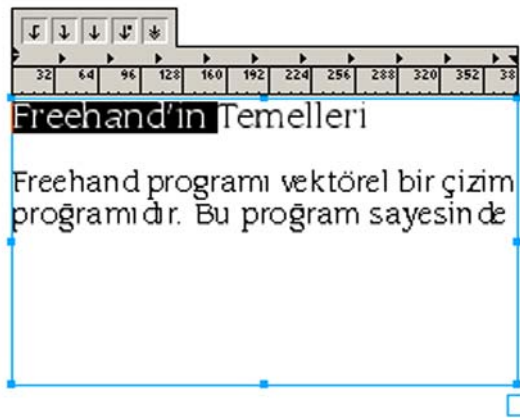
### 1.8.3. Metnin Seçilmesi

Metni değiştirmeniz için önce metnin seçilmesi gerekir.

- **Text** aracı ile metin bloğunun içini tıklayın.
- **Edit > Select > All** komutunu verin.
- Bunun için **Pointer** aracını da kullanabilirsiniz ancak bu yol metin bloğu içerisindeki tüm metni işaretler.
- Metin bloğu içerisindeki bir kelimeyi işaretlemek için, **Text** aracı ile çift tıklayın.
- İmlecini sürükleyerek işaretleyin.

#### İPUCU

Yukarıdaki işlemleri yapmadan işaretlemek istediğiniz kelime ya da kelimeleri imlecini düğmesine basılı tutarak sürüklemek yoluyla da seçebilirsiniz.



Şekil 1.82: İmlecini sürükleyerek kelimenin seçilmesi



#### 1.8.4. Yazı Karakter Nitelikleri

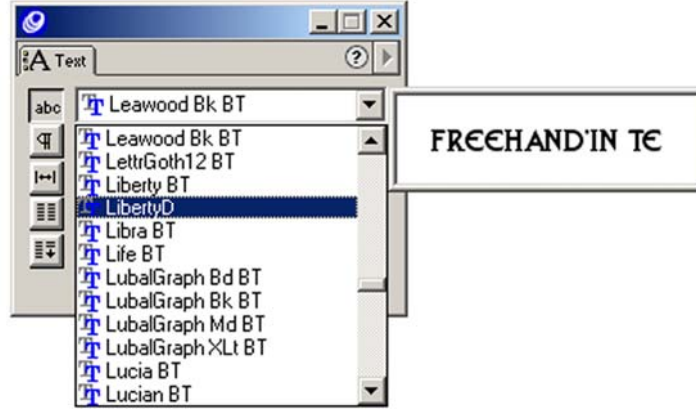
Tasarım programında farklı metin denetimleri bulunmaktadır. Yazı karakterlerinin seçimi ve değişimi konusunda birkaç farklı yol bulunmaktadır. Text Inspector menüsü bütün metin denetimlerini içerir.



Şekil 1.83: Text inspector simgeleri

##### ➤ Yazı tipini değiştirmek için

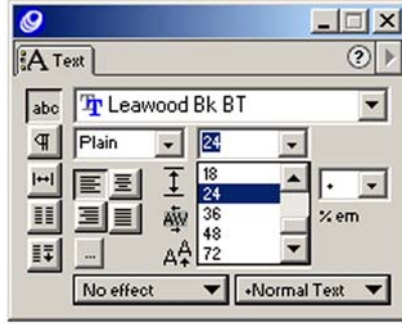
- **Font** okuna tıklayın.
- Açılan alt menüden bir yazı tipi seçin.
- Yazı tipinin yanında yazının örneğini göreceksiniz.



Şekil 1.84: Yazı tipinin değiştirilmesi

##### ➤ Puntoyu değiştirmek için

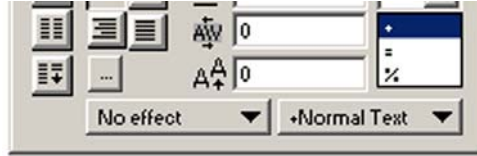
- **Punto** okuna tıklayın.
- Alt menüden bir boy seçin. Ya da uygun yazı boyunu girin.



Şekil 1.85: Puntunun değiştirilmesi

➤ **Satır aralıklarını değiştirmek için**

Satır aralıklarında değişikli yapmak için text inspector menüsü içindeki Leading çek menüsünü kullanmanız gerekecek.



Şekil 1.86: Text inspector içindeki leading çek menüsü

- + işareti satırlar arasına karakterler tarafından kullanıcak ek mesafe verir.
- = işareti metin boyunda değişiklik olsa dahi değişmeyen bir mesafe bırakır.
- % işareti metnin punto boyunun yüzdesi kadar bir mesafe atar.

## Programın Temelleri

## Programın Temelleri

Şekil 1.87: Satır aralıklarının değiştirilmesi

### 1.8.4. Metin Efektleri

Freehand programı metni bir yola tutturma, vurgulama, üç boyutlu zoom efektleri gibi özel metin efektlerini uygulamanızı kolaylaştırır.

➤ **Bir yol üzerindeki metinle çalışmak için**

En sık kullanılan efektlerden biri, bir metnin çizilen bir yola hizalanmasıdır. Bir metni bir yola oturtabilmek için aşağıdaki işlemleri uygulayınız.

- Metin bloğunu ve metni hizalayacağınız yolu seçin.
- Üst menüden **Text > Attach To Path** komutunu verin. Metin seçili olan yola hizalanır.



Şekil 1.88: Metin ve bir yol ikisi birden seçili



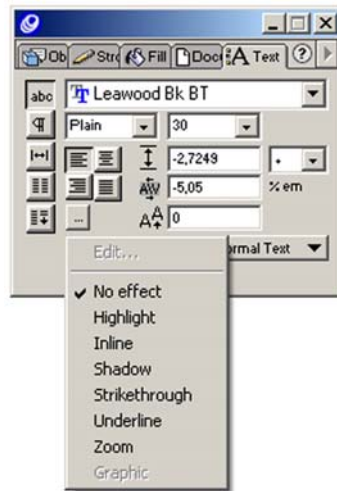
Şekil 1.90: Attach To Path komutunun uygulanması

## İPUCU

Hem metin bloğunu hem de metnin hizalanmasını istediğiniz yolu beraber seçmek için önce metin bloğunu pointer aracı ile seçin, Shift tuşuna basın ve daha sonra hizalam istediğiniz yola imlecinizle tıklayın ikisini bir arada seçmiş olacaksınız.

### ➤ Özel metin efektleri

Herhangi bir özel metin efektini uygulamak için aşağıdaki işlemleri uygulayınız.



Şekil 1.90: Text inspector effects çek menüsü

- Metni seçin.
- Text inspector içindeki karakter seçeneklerine geçin.
- Çek menüsünden özel efektlerden birini seçin.
- **High Light** seçeneği metnin etrafında renkli bir blok oluşturur.

## Programın Temelleri

- **Strikethrough** seçeneği metnin üzerinden geçen bir çizgi oluşturur.

## Programın Temelleri

- **Underline** seçeneği metnin altını çizer.

## Programın Temelleri

- **Inline** seçeneği metnin etrafında dış hatlar oluşturur.

## Programın Temelleri

- **Shadow** seçeneği metnin arkasında yazının gölgesini düşürür.

## Programın Temelleri

- **Zoom** seçeneği bir perspektif efekti ekler.

## Programın Temelleri

### 1.8.5. Metin ve Grafiklerle Çalışmak

Tasarım programı, metinleri grafikler etrafında kendiliğinden akıcı bir şekilde yerleştirmenize olanak tanır. Buna metin sarma denir.

#### ➤ Bir metni grafikler etrafına yerleştirmek için

- Metnin etrafına sarılmasını istediğiniz grafik nesneyi seçin.
- Grafiği metne göre uygun konuma taşıyın.
- Grafik her zaman metin bloğunun önünde durmalıdır.
- Grafik seçiliyken üst menüden **Text > Run Around Selection** komutunu verin.
- Açılan iletişim kutusunda **Runaround On** seçeneğini işaretleyin. Bu grafiğik ile metnin kenarları arasındaki mesafedir.
- Grafiğin kenarları için istediğiniz mesafe değerlerini girin.
- **OK** düğmesini tıklayın.

Freehand tasarım programı, en kapsamlı grafik programlarından biridir. Çok yakın zamana kadar Freehand ve benzeri vektörel(çizim) programlarla yapılan işler sınırlı idi. Ancak çok hızla yenilenecek geliştiler. Bugün tüm dünyada olduğu gibi, Türkiye’de de; ajanslar, grafik atölyeleri yalnızca Freehand kullanarak çalışmalarını yapabiliyorlar.



Şekil 1.91: Metni bir grafik etrafına sarmak

➤ **Bir metin içi grafik oluşturmak için**

- Metnin etrafına sarılmasını istediğiniz grafik nesneyi seçin.
- **Edit** menüsünden **Copy** veya **Cut** komutunu verin.
- **Text** aracını kullanarak grafiğin metin içinde yerleşmesini istediğiniz konumu belirleyin.
- **Edit > Paste** komutunu verin.



Şekil 1.92:Metin içi grafik oluşturmak

➤ **Metni yollara dönüştürmek için**

- Metni **Selection** aracı ile seçin.
- **Text > Convert To Paths** komutunu verin.
- Harfleri ya da kelimeleri bağımsız kullanmak için üst menüden **Modify > Ungroup** komutunu verin.



Şekil 1.93: Yollara dönüştürülerek çizim olarak kullanılan metin

## 1.9. Stiller ve Semboller

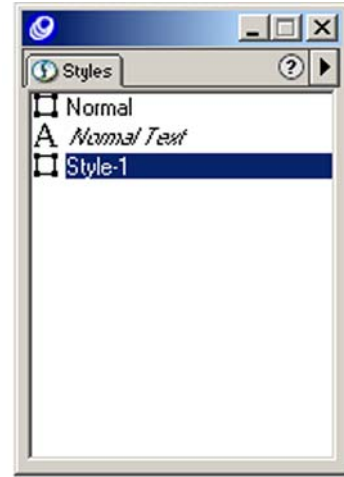
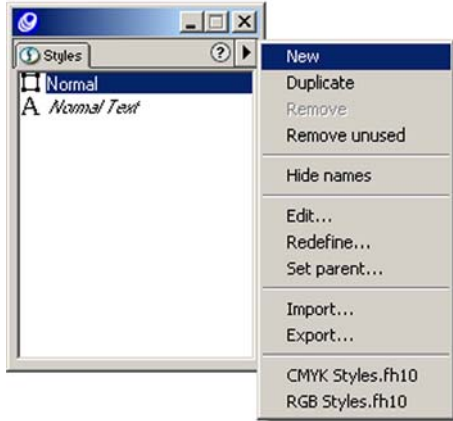
Tasarım programı hem metin, hem de nesne stilleri içerir. Metinleri değiştirirken buna ek olarak nesnelere de değiştirme olanağına sahipsiniz. Stillerle birkaç adımda tüm dökümanın görünümünü değiştirmeniz mümkün olur. Bu değişiklikler dolgu, fırça darbeleri, renk ve diğer nitelikleri kapsar.

### 1.9.1. Stillerin Tanımlanması

Bir sitili tanımlamanın en kolay yolu örnekleme yapmaktır. Örnekleme, nesneyi veya metni oluşturarak, stili tanımlamak için oluşturulan örneği referans (bonservis) olarak kullanmanız anlamına gelir.

#### ➤ Bir stili örnekleyerek tanımlamak için

- Bir metin yazın ya da bir nesne çizin.
- Nesneyi biçimlendirmek için **Fiil** ve **Stroke**, metni biçimlendirmek için **Text** panelini kullanın.
- Nesne veya metin seçiliyken, **Style** paneli alt menüsünden **New** komutunu verin (Şekil 1.94)
- Style-1 adlı yeni bir stil belirir. Bu stil nesnenin bütün niteliklerini içerir (Şekil 1.95).



Şekil 1.94: Styles paneli ve alt menüsünden new komutu. Şekil 1.95: Styles-1 oluşan yeni şekil

### 1.9.2. Stillerin Düzenlenmesi ve Uygulanması

Bu zahmetli ve yorucu bir iştir. Ancak bu düzenleme sonrasında asıl eğlenceli kısım stilleri kullanarak farklı biçimlendirmelerin uygulanması kolaylığıdır.

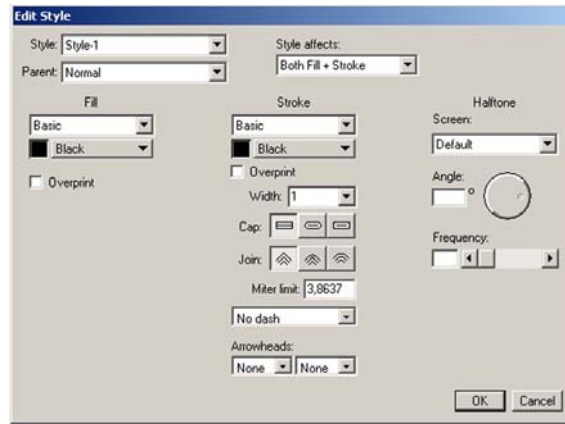
#### ➤ Stili seçili bir nesneye uygulamak için

- İsteddiğiniz sayıda metin bloğu ya da nesneyi seçin.
- **Styles** panelinden kullanmak istediğiniz stil adını tıklayın.

- Bu tıkladığınız stilin bütün özellikleri ve nitelikleri otomatik olarak seçili olan nesnelerinize ya da metine uygulanmış olacaktır.

➤ **Edit Styles iletişim kutusunu kullanarak stilde değişiklik yapmak için**

- Değiştirmek istediğiniz stili seçin.
- **Styles** paneli menüsünden **Edit** komutunu verin.
- Açılan edit style iletişim kutusunda bulunan ayarları kullanarak istediğiniz değişiklikleri yapın.
- **OK** düğmesini tıklayın. Tüm değişiklikler uygulanacaktır.



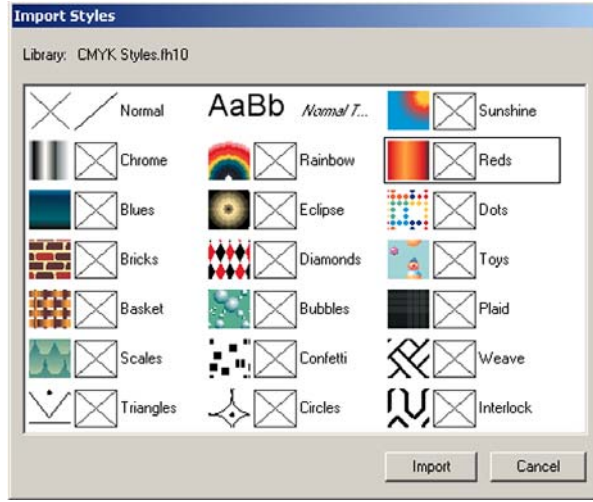
Şekil 1.96: Edit style iletişim kutusu

### 1.9.3. Stillerin İthal ve İhracı

Her yeni çalışmada yeni stiller tanımlamanıza gerek yoktur. Başka Freehand dökümanlarındaki stilleri kolayca ithal ederek kullanabilirsiniz.

➤ **Stilleri ithal etmek için**

- **Styales** paneli alt menüsünden **İmport** komutunu verin.
- İthal etmek istediğiniz stilleri içeren dökümanını bulun.
- İthal etmek istediğiniz stilleri seçin **İmport** düğmesini tıklayın. Stiller bir diğer dökümünden ithal edilmiş olur.



Şekil 1.97: Import styles paneli stilleri ihraç etme

## İPUCU

Import komutunu verdiğinizde stiller iki ayrı dosyayla ekrana gelir. Bunlar RGB ve CMYK styles isimli dosyalardır. Öncelikle bu iki dosyadan birini seçmeniz gerekir.

Stilleri ihraç etmekte mümkündür. Bu işlem, stillerle bir kütüphane oluşturmak istediğinizde kullanışlı olur. Bunun için styles alt menüsünden export komutunu verip ihraç etmek istediğiniz stilleri seçerek yapabilirsiniz.

### 1.9.4. Semboller

Sembolleri değişik fırça darbesi ve dolgulara sahip yollardan, gruplardan oluşturabilirsiniz.

#### ➤ Menü komutlarını kullanarak bir sembol oluşturmak için

- Bir sembole dönüştürmek istediğiniz nesneyi dökümanınızda seçin.
- Üst menüden **Modify > Symbol > Convert to Symbol** komutunu verin. Bu komutla seçili nesnenizi bir sembol haline getirir ve seçili nesneyi de bu sembolün tekrarına dönüştürmüş olursunuz. Ya da **Modify > Symbol > Copy to Symbol** komutunu verin. Bu komut seçili olan nesnenizi bir seblol olarak belirler ancak seçili olan nesnenizde bir değiştirmez.
- Yeni semboller kütüpbneye eklenir ve **Graphic** adını alır.





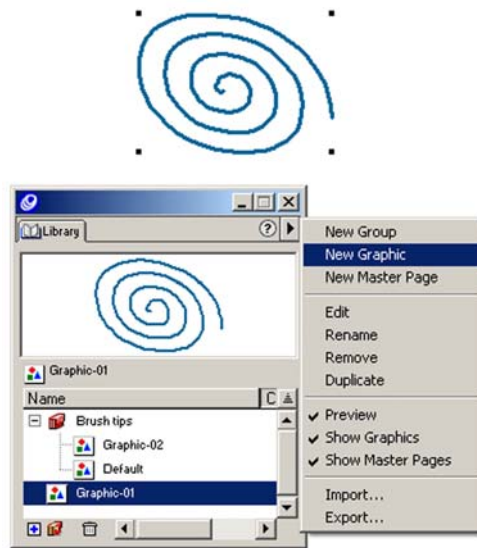
Şekil 1.98: Sembol oluşturma

➤ **Kütüphaneyi kullanarak bir sembol oluşturmak için**

- Dönüştürmek istediğiniz nesneyi seçin.
- Kütüphane menüsünden **New Graphic** komutunu verin.

**İPUCU**

Sembol adının bulunduğu alana çift tıklayarak oluşturduğunuz sembollerin isimlerini değiştirebilirsiniz.



Şekil 1.99: Kütüphaneden Sembol oluşturma

➤ **Bir bembolün tekrarını oluşturmak için**

- Kütüphaneden bir sembol seçin.
- Bu sembolü ön izleme alanından çalışma sayfanızın üzerine sürükleyin.
- Sembolün bir tekrarı çalışma sayfanızda belirir.

➤ **Oluşturduğunuz sembolleri silmek için**

- Sembol adını tıklayın.
- Kütüphanedeki **Remove Symbol** simgesini(Çöp kutusu görünümündeki simge) tıklayın, ya da kütüphane menüsünden **Remove** komutunu verin).

## 1.10. Dolgu ve Fırça Darbesi Görüntüleri

Bir çizimin dış hatlarını oluşturduktan sonra bir renk uygulamak ya da başka bir efekt kullanmak için freehand programı pek çok sayıda seçenek sunar. Swatches panelinden bir renk seçebilir, bu renkleri kademeli geçişlerle uygulayabilirsiniz. Bunun yanında bir nesneyi saydam gösterebilir ya da büyüteç görüntüsü veren özel efektlerle doldurabilirsiniz. Bir nesneye dolgu eklenmesi çok sıradan görünen nesnelere bile ilginç hale getirebilir.

### 1.10.1. Temel Dolgular

En sık kullanılan dolgu türü basic fill'dir. Bu nesneyi swatches renkleri ile doldurmak anlamına gelir.

➤ **Fill inspector panelini kullanarak basic fill uygulamak için**

- Nesnenizi seçin.
- **Fill Inspector** açıkken fill çek menüsünden **Basic** komutunu verin. Bu işlem temel dolgu ayarlarını görüntüler.
- Renk listesinden bir dolgu rengi seçin.

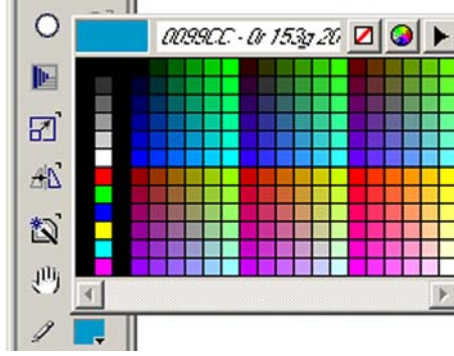


Şekil 1.100: Fill inspector çek menüsü.

➤ **Tools araç çubuğunu kullanarak basic fill uygulamak için**

- Nesnenizi seçin.

- Tools panelinin alt tarafındaki fill **Color** kutusunun üçgen bölümünü tıklayın. Bu işlem size renk paletini açar.
- Renklerin içerisinde uygun dolgu rengini seçin.



Şekil 1.100: Tools araç çubuğundaki fill color kutusu.

### İPUCU

Tools panelindeki fill color kutusundan seçtiğiniz rengi saklamak için swatches paneline kaydetmeniz bu rengi başka nesnelere de kolaylıkla uygulamanıza olanak verir.

#### ➤ Swatches panelini kullanarak dolgu rengi uygulamak için

- Nesnenizi seçin.
- Fill inspector içerisinde **Basic** veya **None** seçeneğinin işaretli olup olmadığını kontrol edin. Bunlar dışında farklı bir dolgu türü görünüyorsa rengi göremeyebilirsiniz.
- Swatches panelindeki **Fill** kutusunu tıklayın.



Şekil 1.102: Swatches panelindeki dolgu kutusu (fill kutusu)

- **Swatches** panelinde dolgu olarak kullanmak istediğiniz rengin adını tıklayın. Ya da swatches panelindeki **Fill** kutusuna **Color Mixer** içinden bir renk numunesi sürükleyip bırakın.

### İPUCU

Dolgu rengini uygulamak için colormixer veya swatches panelinden bir rengi tıklayıp nesnenin üzerine sürüklemek suretiyle de yukarıdaki işlemi kısa yolla yapabilirsiniz. Bir renk numunesini sürükleyeceğiniz nesnenin seçili olması şart değildir. Eğer kontur renginin değil de sadece dolgu renginin değişmesini istiyorsanız rengi sürüklerken shift tuşuna basılı tutun.

### 1.10.2. Kademeli Geçiř Dolgularıyla alıřmak

Kademeli geiř (gradient) dolguları bir renkle bařlayıp bařka bir renge dnüşür. Ü kademeli geiř türü vardır.

- **Doğrusal geiř**; renkler herhangi bir yöne çevrilebilen bir yol boyunca deėiřir.



- **Radyal geiř**; daire biçiminde bir kademeli geiřtir.

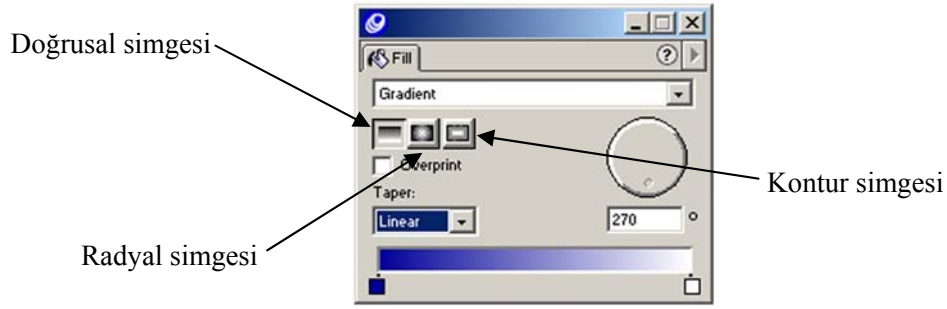


- **Kontur geiř**; renk deėiřimi nesnenin řekline dayalıdır.



- **Kademeli geiř dolgusu türünü seçmek için**

- Fill inspector çek menüsünden **Gradient** komutunu verin.
- Kademeli geiři ayarlamak için uygun olan seçeneėi (**Linear**, **Radyal**, **Kontur**) işaretleyin.
- Kademeli geiřin diėer ucundaki reėi seçmek için diėer color çek menüsünü kullanmalısınız.



Şekil 1.103: Fiil inspector kademeli geçiş ayarları

### 1.10.3. Mercek Efektiyle Çalışmak

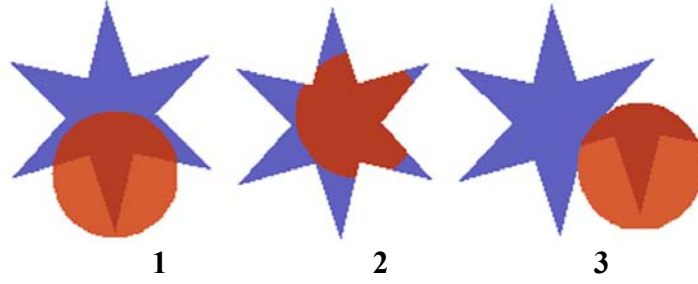
Saydamlık efektini oluştururken nesnelere birini başka nesnelere büyütme için kullanmanıza yardımcı olan bir özelliktir.

#### ➤ Saydam bir mercek dolgusunu oluşturmak için

- Fill inspector çek menüsünden **Lens** komutunu verin.
- Lens komutunun altındaki çek menüsünden **Transparency** komutunu verin.
- Saydamlık derecesini ayarlamak için **Opacity** kaydırıcısını veya alanını kullanın. Opaklık derecesini ne kadar düşürürseniz, nesnenin arkasındaki diğer nesnelere çok daha belirgin görünür.
- Mercek efektini sadece nesnede görmek ve sayfanın etkilenmesini önlemek için **Objects Only** seçeneğini işaretleyin.
- Mercek efektini nesne içinde dondurmak için **Snapshot** kutusunu işaretleyin.



Şekil 1.104: Fiil inspector transparency lens denetimleri



Şekil 1.105: 1. örnek opaklık değerleri değişiklikleri, 2. örnek object s only seçeneği sadece nesnelere üzerinde çalışma, 3. örnek snapshot seçeneği merceğin içindeki görüntünün dondurularak taşınması

#### 1.10.4. Döşeme Dolguları

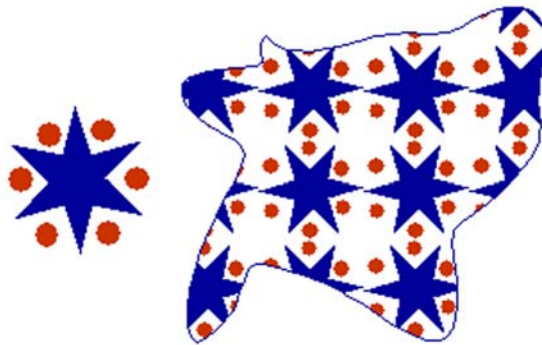
Bu dolguyu kullanmadan önce dolgu şeklini kendinizin oluşturması gerekir.

➤ **Bir döşeme dolgusunu oluşturmak için**

- Nesnelerinizi oluşturun. Tekrarlamak istediğiniz çizimleri tekrarlamak için kopyalama yöntemini kullanın.
- Döşenecek nesnenizi seçin.
- **Fill Inspector** çek menüsünden **Tiled** komutunu verin.
- **Paste In** düğmesini tıklayın. Kopyalanan çizim tiled ön izleme kutusunda belirir.

#### İPUCU

Döşeme çiziminin karmaşık olması, çizimin ekranda görüntülenmesini ve basımını daha uzun sürede yapılacağı anlamına gelir. Ayrıca döşeme dolguları kendilerine mercek veya döşeme dolgusu uygulanmış nesnelere içermez. Döşeme dolgularına menüde bulunan x ve y değerlerini kullanarak değişiklikler uygulamak mümkündür. Dolguları yeniden ölçeklendirebilir, açılarını değiştirebilir ve ek paylarla aralıklarını ayarlayabilirsiniz.



Şekil 1.106: Seçili nesneye döşeme dolgusu uygulanması

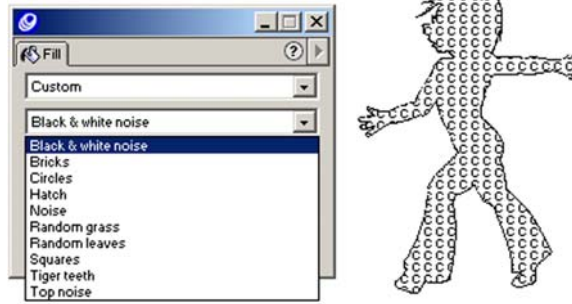
➤ **Özgün dokulu dolgular oluşturmak için**

- Fill inspector menüsünden **Custom** komutunu verin. Ya da **Textured** komutunu verin.
- Açılan menüden özgün dolgulardan birini seçin.
- Özgün dolgunun gerekiyorsa renk değişikliğini yapabilirsiniz.

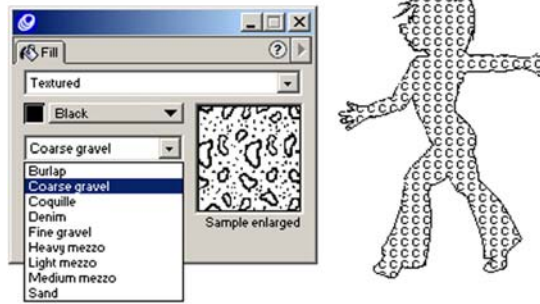
- Ön izleme olarak nesnenizi dolduran bir dizi Cs ifadesi görürsünüz. Bu ifade nesnenize dolgunun uygulandığını ifade eder. Gerçek dolgu şeklini sadece çiziminizi bastığınızda görebilirsiniz.

## İPUCU

Çiziminizi Post Script olmayan yazıcılarda basarsanız dolgular gözükmeyecektir. Ayrıca örüntülü dolgularla da çalışmalar yapabilirsiniz. Bunun için fill inspector çek menüsünden pattern komutunu vererek karşınıza gelecek dolgulardan bir tercih yapabilirsiniz. Lütfen deneyiniz.



Şekil 1.107: Özgün dolgu seçeneği uygulanması



Şekil 1.108: Dokulu dolgu seçeneği uygulanması.

### 1.10.5. Fırça Darbeleri

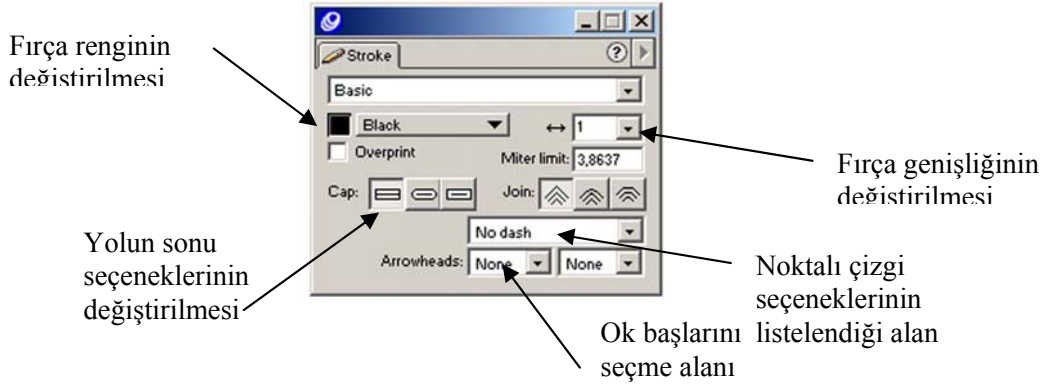
Dolgular nesnelere içini kaplar fırça darbeleri ise nesnenin etrafını çevreler. Fırça darbeleri dolgulara oranla daha çok şeyi gerçekleştirmenize olanak verir. Ok başları ekleyebilir, noktalı çizgi görüntüleri oluşturabilir, fırça darbelerinin rengini değiştirebilirsiniz. Ayrıca brushes adlı başka bir fırça darbesiyle farklı görüntüler elde edebilirsiniz.

#### ➤ Fırça rengini ayarlamak için

- Nesneyi seçin.
- Stroke inspector açıkken çek menüden **Basic** komutunu verin.
- Fırça için listeden bir renk belirleyin.

## İPUCU

Fırça rengini ayrıca daha önce öğrendiğiniz gibi tools panelini kullanarak, swatches panelini kullanarak ya da rengi nesnenin üzerine sürükleyip bırakmak suretiyle de değiştirebilirsiniz.



Şekil 1.109:Fırça darbesi ayarları Stroke inspector paneli

Fırça rengini ayarlamak için basic komutunu verdiğinizde yukarıdaki stroke ayarları ile karşılaşacaksınız. Rengi değiştirmek için takip ettiğiniz yolları bu ayarlar için de benzer yolları takip ederek kullanabilirsiniz. Fırça genişliğini ayarlayabilir, noktalı çizgi seçeneklerinden birini seçebilir, ok başlarını seçip uygulayabilir ve yolun sonunu kabza, yuvarlak ve kare şekillerde seçerek yolun sonunu şekillendirebilirsiniz.



Şekil 1.110: Fırça genişliği seçenekleri



Şekil 1.11:Ok başları seçenekleri



Şekil 1.112: Noktalı çizgi seçenekleri

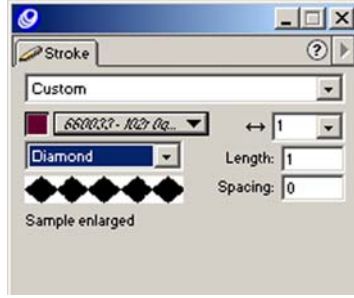
### ➤ Özel fırça darbeleri uygulamak için

- Stroke inspector çek menüsünden **Custom** komutunu verin.
- Effect çek menüsünden bir fırça efekti seçin.
- Color menüsünden bir renk seçin.
- Fırça darbesinin kalınlığını **Width** bölümünden bir değer girerek ayarlayın.
- Fırça darbesinin tekrarlarını belirlemek için **Length** alanına bir değer girin.
- Tekrarlı unsurlar arasındaki mesafeyi ayarlamak için **Spacing** alanına bir değer girin.



## İPUCU

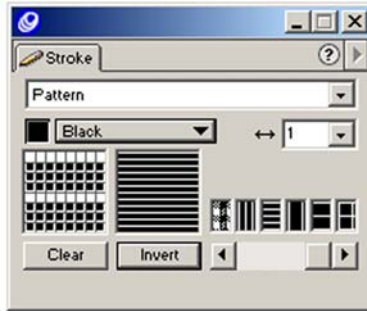
Uyguladığınız özel fırça darbelerini dolgularda olduğu gibi ekranda göremeyeceksiniz düz bir çizgi halinde belirecekler. Post Script bir yazıcıdan çıkış aldığınızda görüntülenecektir. Ya da in desing programına aktardığınızda görebilirsiniz.



Şekil 1.113: Stroke inspector içindeki özgün fırça darbeleri

### ➤ Desenli darbeleri uygulamak için

- Stroke inspector çek menüsünden **Pattern** komutunu verin.
- Paletin alt kısmındaki kaydırma çubuğunu kullanarak uygun fırça darbesini seçin.
- Pikseli (nokta aralıklığı) ayarlamak için ön izleme kutusunu kullanın.
- Siyah pikselleri beyaza beyazları siyaha çevirmek için invert düğmesini kullanın.
- Renk uygulamak için renk kutusunu kullanın.



Şekil 1.114: Stroke inspector içindeki desenli fırça darbesi ayarları

### 1.10.6. Bir Fırça Çizimi Oluşturulması

Yukarıda öğrendiğiniz fırça darbelerinin aksine, bir fırçada kullanılan çizimi sizin oluşturmanız gerekir. Nesneleri bir fırçaya dönüştürerek kullanmak mümkündür ve çok hoş çalışmalar ortaya çıkarabilirsiniz. Bunun için nesne çizimleri hazırlamalısınız.

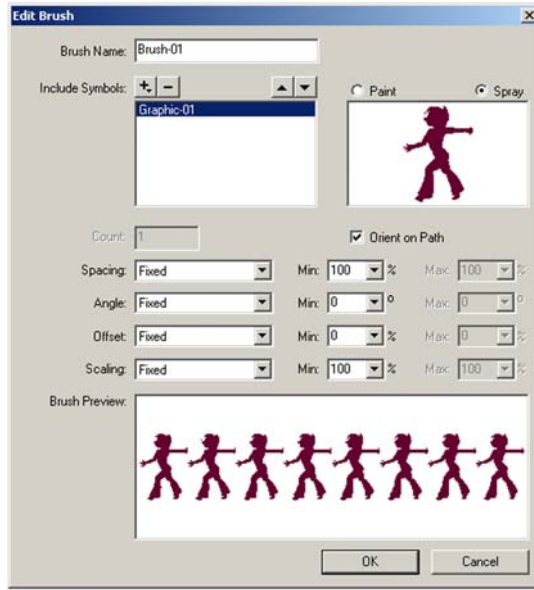
### ➤ Nesneleri fırçaya dönüştürmek için

- Bir fırça ucu olarak kullanmak istediğiniz ve daha önceden hazırladığınız nesneyi seçin.
- Üst menüden **Modify > Brush > Create Brush** komutunu verin. Nesneyi nasıl kullanmak istediğinizi belirleyeceğiniz bir iletişim kutusu açılır.



Şekil 1.115: Nesneyi nasıl kullanacağınızı belirleyen iletişim kutusu.

- Fırça olarak kullanacağınız şekli oluşturmak için **Copy** düğmesini tıklayın.
- Edit brush iletişim kutusunda fırçaya bir isim vermek için **Brush Name** alanını kullanın.
- Fırça ucunu oluşturmak için paint seçeneğini işaretleyin. Eğer tekrarlanan bir fırça ucu oluşturmak istiyorsanız **Spray** seçeneğini işaretleyin.
- Paint seçeneğini işaretlediyseniz **Count** alanına 1 ile 500 arasında bir sayı girin bu sayı fırçanızın yol boyunca kaç kez tekrarlanacağını belirlemeniz anlamına gelir.
- Fırça darbesini uygulayacağınız yolun yönelimi izlemesi için **Orient on Path** seçeneğini işaretleyin.
- Mesafe seçeneklerini ayarlamak için **Spacing** listesinden **Fixed** (belirli bir mesafe bırakır), **Random** (en küçük ve en büyük miktarları rastgele ayarlamanıza olanak verir), **Veritable** (en küçük ve en büyük miktarları doğrusal ayarlamanıza olanak verir) seçeneklerinden birini seçin.
- Fixed seçeneğini işaretlediyseniz 1 ile 200 arasında bir değer girin, diğer iki seçenekten birini seçtiyseniz min ve maximum alanlarına bir değer girin.
- Açık seçeneklerini ayarlamak için **Angle** seçeneklerinden **Fixed** (bütün kopyalar için tek bir dönüş açısı atar), **Random** (en küçük ve en büyük miktarları rastgele dönüşler ayarlamanıza olanak verir), **Veritable** (en küçük ve en büyük miktarları doğrusal biçimler ayarlamanıza olanak verir).
- Angle listesinde **Fixed** seçeneğini işaretlediyseniz 0 derece ile 359 derece arasında bir değer girin. Diğer iki seçenekten birini seçtiyseniz min ve maximum alanlarına bir değer girin.
- Ayarların hepsini uygun şekilde yaptıysanız **OK** düğmesini tıklayın.



Şekil 1.116: Edit Brush iletişim kutusu

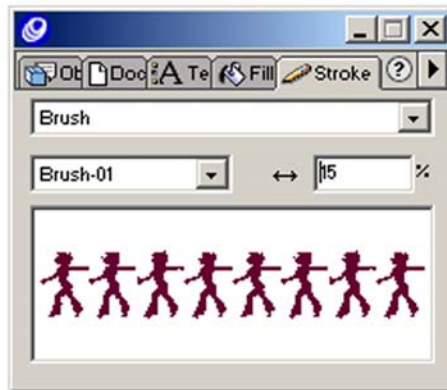
## İPUCU

Yukarıda belirtilen ayarları şekil 10.17 Edit Brush iletişim kutusundan yapmak sizin için karmaşık görünebilir ancak yaptığımız alıştırmaya çalışmaları ile bir süre sonra çok kolay olduğunu göreceksiniz.

### 1.10.6. Fırçalarla Çalışmak

#### ➤ Bir fırçayı yola uygulamak için

- Nesneyi seçin.
- **Stroke inspector** listesinden **Brush** seçeneğini işaretleyin.
- Fırça boyunu değiştirmek için **Width** alanına bir değer girin.



Şekil 1.117: Stroke inspector brush seçeneği



Şekil 1.118: Bir fırçanın seçilmiş yola uygulanması

➤ **Bir fırçayı silmek için**

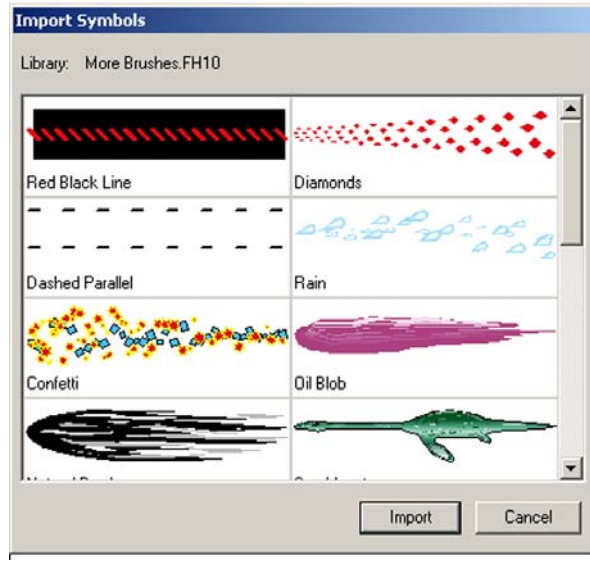
- **Stroke Inspector** içindeki brush listesinden silmek istediğiniz fırçayı seçin.
- Stroke inspector menüsünden **Remove** komutunu verin. Fırça daha önce bir yola uygulanmışsa bir iletişim kutusu açılır.
- Fırça listeden silinirken, bu fırçanın daha önce uygulandığı yollar varsa hepsini silmek için delete düğmesini tıklayın.
- Eğer sadece fırçayı listeden silmek istiyorsanız ve uygulanmış yolda bağımsız bir nesne olarak kalmasını istiyorsanız listeden **Relace** düğmesini tıklamalısınız.

➤ **Fırçaları ithal etmek için**

- Stroke inspector listesinde **Brush** seçeneği işaretliken, stroke inspector menüsünden **Import** komutunu verin.
- İthal etmek istediğiniz fırçaların bulunduğu dosyayı bulun ve açın. **Import Brushes** iletişim kutusu açılır.
- İthal etmek istediğiniz fırçaları seçin.
- **Import** düğmesini tıklayın. Fırçalar dökümana eklenir.

**İPUCU**

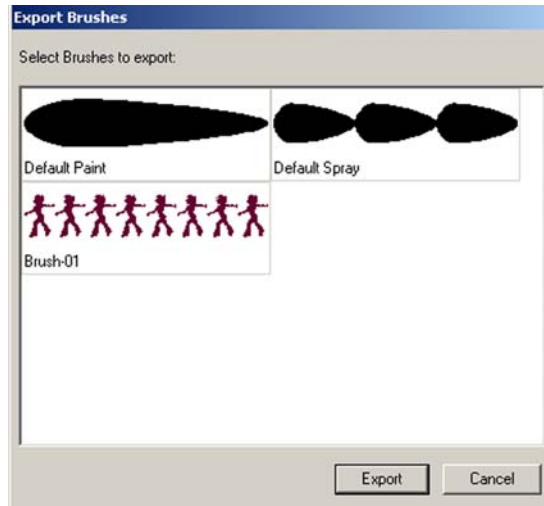
Açılan brushes iletişim kutusunda freehand brushes: more brushes, **F10** klasöründe bulunan ek fırçalar içeren bir dosya açılır. Bunlar freehand içinde bulunan standart fırça darbeleridir.



Şekil 1.119: Import brushes iletişim kutusu (Diğer dökümanlarda bulunan fırça darbelerini ithal etmenize olanak verir.)

➤ **Fırçaları ihraç etmek için**

- Stroke inspector listesinde **Brush** seçeneği işaretliyken, stroke inspector menüsünden **Export** komutunu verin. **Export Brushes** iletişim kutusu açılır.
- İhraç etmek istediğiniz fırçaları seçin.
- **Export** düğmesini tıklayın. Save iletişim kutusu açılır.
- Dosyaya uygun bulduğunuz bir ad vererek kaydedin.



Şekil 1.120: Export Brushes iletişim kutusu ( kendi dosyalarınıza fırça darbelerini ihraç etmenize olanak verir.)

## **TASARIMLARINIZI HAZIRLARKEN**



**YARATICI OLUNUZ**

**ESTETİK OLUNUZ**

**ARAŞTIRMACI OLUNUZ**

**TİTİZ ÇALIŞINIZ**

**YENİLİKLERİ İZLEYİNİZ**

**ELEŞTİRİLERE AÇIK OLUNUZ**

**DİKKATLİ VE TİTİZ ÇALIŞINIZ**

## 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
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Yapacağınız uygulamanın türü ve içeriği hakkında araştırma yapınız.</li><li>➤ Çeşitli kaynaklardan daha önce hazırlanmış örnek çalışmaları inceleyiniz.</li><li>➤ Ön hazırlık aşamasında uygulamanızda bulunması gereken materyalleri belirleyiniz.</li><li>➤ Tüm ön hazırlıkları tamamladıktan sonra çalışma için uygun ortamı hazırlayınız.</li><li>➤ Tasarım programında dökümanınızı açınız ve uygun sayfa seçimini yapınız.</li><li>➤ Rehber ve cetvelleri kullanarak tasarımı yapacağınız alanı belirleyiniz.</li><li>➤ Uygulamada kullanacağınız nesnelerin çizimlerini oluşturunuz ya da kullanmak istediğiniz hazır nesnelere sayfanıza çağırınız.</li><li>➤ Uygulamada kullanılacak metin varsa, temel metin araçlarını kullanarak yazı alanlarına yazınız.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Sektörde hazırlanmış örnek çalışmaları inceleyiniz.</li><li>➤ Farklı kaynaklardan örnek çalışmaları araştırınız.</li><li>➤ Farklı kaynaklardan araştırmasını yapınız.</li><li>➤ Uygun bilgisayar donanımı, freehand yazılım programı, görsel materyaller ile çalışma ortamınızı hazırlayınız.</li><li>➤ “Temel Menü Komutları” modül bilgi sayfasına bakınız.</li><li>➤ “Rehberlerle Çalışmak” modül bilgi sayfasına bakınız.</li><li>➤ “Yol Oluşturma Araçları” modül bilgi sayfasına dönünüz.</li><li>➤ “Temel Metin Araçları” modül bilgi sayfasına dönünüz.</li><li>➤ “Renk Paleti, Tonlama” modül bilgi sayfasına dönünüz.</li><li>➤ “Dolgu ve Fırça Darbesi Görüntüleri”</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Nesneler ve metinler için renk ve tonlama seçimlerini belirleyiniz.</li><li>➤ Kullanacağınız nesnelere dolgu ve fırça darbeleriyle zenginleştiriniz.</li><li>➤ Nesneleri ve metinleri sayfada uygun olanlara yerleştiriniz.</li><li>➤ Estetik düzenlemeler yapınız.</li><li>➤ Tüm materyalleri uygun şekilde kullandığınızdan emin olunuz.</li><li>➤ Hazırladığınız uygulamayı ekran görüntüsünde değerlendiriniz.<ul style="list-style-type: none"><li>◆ Amaca uygun hazırlanmalı.</li><li>◆ Dikkat çekici olmalı.</li><li>◆ Yaratıcı fikirler içermeli.</li><li>◆ Bilgilendirmeli.</li><li>◆ Nesne ve metinler dikkat çekici olmalı.</li><li>◆ İlk bakışta algılanmalı.</li></ul></li></ul>	<p>modül bilgi sayfasına dönünüz.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ “Taşıma ve Dönüştürme” modül bilgi sayfasına dönünüz.</li><li>➤ Yaratıcılığınızı kullanınız.</li><li>➤ Dikkatli ve titiz çalışınız.</li><li>➤ Eleştirilere açık olunuz.</li></ul>
---	---



## ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

### ÖLÇME SORULARI

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

- 1) ( ) Ekran elementleri programın farklı elemanlarını denetler.
- 2) ( ) Farklı dört kipte renk tanımlaması yapmamızı sağlayan panel **Swatches** panelidir.
- 3) ( ) Nesneleri taşımak, döndürmek, eğmek, yansıtmak gibi uygulamalar için **Transform** paneli kullanılır.
- 4) ( ) Ekranda tools paneli yoksa üst menüden **Window > Tools** komutu verilmelidir.
- 5) ( ) Sayfaları bölümlere ayırmak ve nesneleri hizalamak için rehberler çok önemlidir.
- 6) ( ) Bir nesneyi kopyayıp yapıştırabilmek için üst menüden **Copy > Paste** komutu verilmelidir.
- 7) ( ) **Color Mixer** paneli renk tanımlamaları yapmada kullanılan paneldir.
- 8) ( ) **Swatches** panelinde renk saklamak için rengin tanımlanması **gerekmez**.
- 9) ( ) Bir rengin tonu, o rengin açık ve koyu değerleri anlamına gelir.
- 10) ( ) Doküman içinde tüm metinler metin blokları içinde oluşturulmalıdır.
- 11) ( ) Metin bağlantı kutusu beyazsa, yazılmış tüm metin görünmüyor anlamına gelir.
- 12) ( ) **Text Inspector** menüsü bütün metin denetimlerini içerir.
- 13) ( ) Özel metin efektleri **Text Inspector Effects Çek** menüsünden uygulanır.
- 14) ( ) Metinlerin grafikler etrafında kendiliğinden akıcı bir şekilde yerleştirilmesine **metin sarma** denir.
- 15) ( ) Tasarım programı metin ve nesne stilleri **ıçermez**.
- 16) ( ) Stilleri ithal ve ihraç etmek mümkün **değildir**.

- 17) ( ) En sık kullanılan dolgu türü **Basic Fiil** ‘dir. Bu nesneyi swatches renkleri ile doldurmak anlamına gelir.
- 18) ( ) Kademeli geçiş dolgularından olan kontur geçiş, daire biçiminde bir kademeli geçiştir.
- 19) ( ) Bir döşeme dolgusunu kullanmadan önce dolgu şeklini oluşturmanız gerekir.
- 20) ( ) Dolgular nesnenin içini kaplar, fırça darbeleri ise nesnenin etrafını çevreler.

## 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.

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.

### UYGULAMALI TEST

DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ			
GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR		Evet	Hayır
1	Uygulamanın içeriği hakkında araştırma yaptınız mı?		
2	Daha önce hazırlanmış çalışmalarını incelediniz mi?		
3	Uygulamada bulunması gereken gereken materyalleri tespit ettiniz mi?		
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 nesnelere 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 taşıdığına inanıyor musunuz?		
14	Uygulama sonucunda ortaya çıkan ürünün alanınıza uygun ve istenilen nitelikte olduğunu düşünüyor musunuz?		

# ÖĞRENME FAALİYETİ-2

## AMAÇ

Vektörel(çizim) Tabanlı Tasarım Programı P'i kullanarak alanınızla ilgili uygun tanıtım ve reklâm amaçlı materyaller hazırlayabileceksiniz.

## ARAŞTIRMA

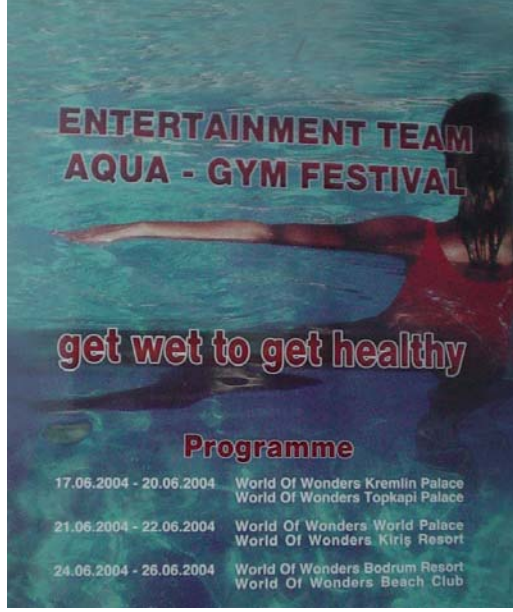
Alanınıza uygun çalışmalar yapan işletmeleri ziyaret ederek yapılan çalışmalarla ilgili bir katalog hazırlayınız. Elde ettiğiniz materyalleri arkadaşlarınızla paylaşarak değerlendiriniz.

## 2. ÖRNEK TASARIM HAZIRLAMA

### 2.1. Amaca Uygun Tasarım Hazırlama

Tanıtım ve reklâm 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 duyurulmadığı takdirde istenen sonuca ulaşamaz.

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.



Resim 2.1: Aktivitelere uygun tasarım hazırlama

## 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.
- Reklâmı yapılacak aktivite, ürün ya da hizmetin özelliklerini incelemek.
- Reklâm türünün tespitini yapmak.
- Reklâmıda kullanılacak metni belirlemek.
  - Yalın
  - Dolaysız
  - Etkileyici
  - İstek uyandırıcı
  - Akılda kalıcı

### İPUCU

Reklâm türünün tespitini yaparken, alanınızın özelliğine uygun tanıtım araçlarını kullanmanız gerektiğini unutmamalısınız.



Resim 2.2.: Tesis içi aktivite tanıtımı info panosu

### 2.2.1.Reklâm Türünün Tespiti

Reklâm türünün tespiti yapılırken iç mekân ve dış mekân reklâmları 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 2.3: Dış mekân reklâmı billboard



**Resim 2.4: Tesis içi reklâm info panosu**

### **2.2.2.Hazırlık Aşamaları**

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

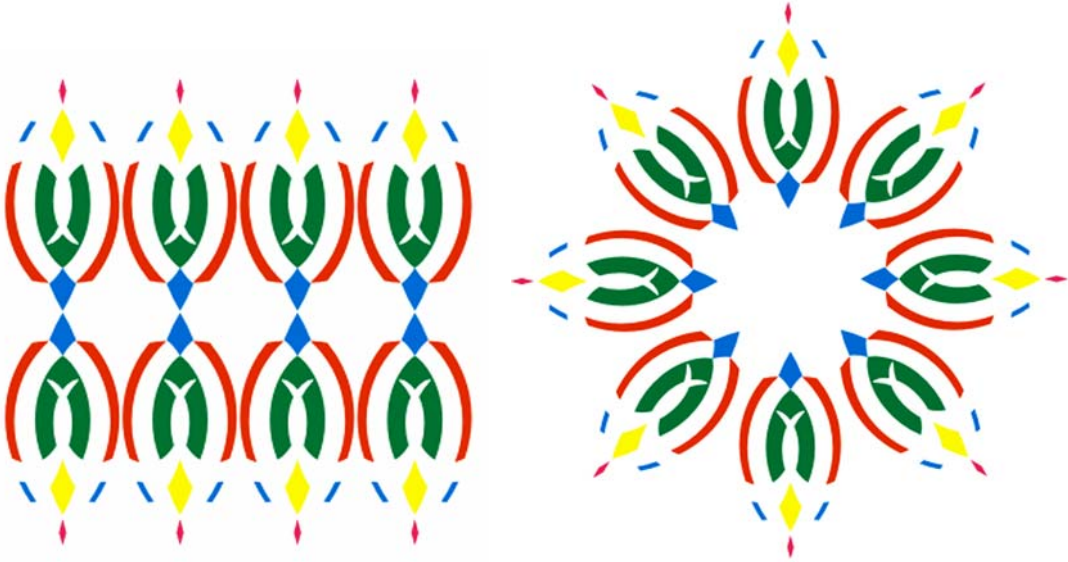
Eğer tasarım programını kullanarak bir reklâm ve tanıtım süreci söz konusuysa hazırlık aşamasına başlarken belirlenmesi gereken en önemli unsur, yapılacak reklâmın türünün belirlenmiş olmasıdır. Ancak reklâmın türü ne olursa olsun ( afiş, ilan panosu, el ilanı gibi) hazırlık aşama kriterleri benzer özellikler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



**Resim 6 Aktivite tanıtım afişi**

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

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 2.6: 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
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Yapacağınız uygulamanın türü ve içeriği hakkında araştırma yapınız.</li><li>➤ Çeşitli kaynaklardan daha önce hazırlanmış örnek çalışmaları inceleyiniz.</li><li>➤ Ön hazırlık aşamasında uygulamanızda bulunması gereken materyalleri belirleyiniz.</li><li>➤ Tüm ön hazırlıkları tamamladıktan sonra çalışma için uygun ortamı hazırlayınız.</li><li>➤ Tasarım programında dökümanınızı açınız ve uygun sayfa seçimini yapınız.</li><li>➤ Rehber ve cetvelleri kullanarak tasarımı yapacağınız alanı belirleyiniz.</li><li>➤ Uygulamada kullanacağınız nesnelerin çizimlerini oluşturunuz ya da kullanmak istediğiniz hazır nesneleri sayfaya çağırınız.</li><li>➤ Uygulamada kullanılacak metin varsa, temel metin araçlarını kullanarak yazı alanlarına yazınız.</li><li>➤ Nesnelere ve metinlere için renk ve tonlama seçimlerini belirleyiniz.</li><li>➤ Kullanacağınız nesnelere dolgu ve fırça darbeleriyle zenginleştiriniz.</li><li>➤ Nesnelere ve metinleri sayfada uygun olanlara yerleştiriniz.</li><li>➤ Estetik düzenlemeler yapınız.</li><li>➤ Tüm materyalleri uygun şekilde</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Sektörde hazırlanmış örnek çalışmaları inceleyiniz.</li><li>➤ Farklı kaynaklardan örnek çalışmaları araştırınız.</li><li>➤ Farklı kaynaklardan araştırmasını yapınız.</li><li>➤ Uygun bilgisayar donanımı, freehand yazılım programı, görsel materyaller ile çalışma ortamınızı hazırlayınız.</li><li>➤ “Temel Menü Komutları” modül bilgi sayfasına bakınız.</li><li>➤ “Rehberlerle Çalışmak” modül bilgi sayfasına bakınız.</li><li>➤ “Yol Oluşturma Araçları” modül bilgi sayfasına dönünüz.</li><li>➤ “Temel Metin Araçları” modül bilgi sayfasına dönünüz.</li><li>➤ “Renk Paleti, Tonlama” modül bilgi sayfasına dönünüz.</li><li>➤ “Dolgu ve Fırça Darbesi Görüntüleri” modül bilgi sayfasına dönünüz.</li><li>➤ “Taşıma ve Dönüştürme” modül bilgi sayfasına dönünüz.</li><li>➤ Yaratıcılığınızı kullanınız.</li><li>➤ Dikkatli ve titiz çalışınız.</li><li>➤ Eleştirilere açık olunuz.</li></ul>

kullandığınızdan emin olunuz. ➤ Hazırladığınız uygulamayı ekran görüntüsünde değerlendiriniz. <ul style="list-style-type: none"><li>◆ Amaca uygun hazırlanmalı</li><li>◆ Dikkat çekici olmalı</li><li>◆ Yaratıcı fikirler içermeli</li><li>◆ Bilgilendirmeli</li><li>◆ Nesne ve metinler dikkat çekici olmalı</li><li>◆ İlk bakışta algılanmalı.</li></ul>	
---	--

#### 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 reklâmın başarısı için çok önemlidir.
- 4) ( ) Dış mekân reklâmları için dergi ve gazeler tercih edilir.
- 5) ( ) Reklâmın amacı hedef kitleyi etkilemek ve güdülemektir.
- 6) ( ) Araştırma, bir reklâm sürecinin son evresidir.
- 7) ( ) Hazırlık aşamasında hedef kitlenin özellikleri mutlaka tespit edilmelidir.
- 8) ( ) Reklâmda uygun slogan ve metinler kullanılmalıdır.
- 9) ( ) Kullanılan sloganın uzun ve karmaşık olması gerekir.
- 10) ( ) Afiş dış mekân için uygun bir reklâm türüdür.
- 11) ( ) Reklâm ve tanıtım materyallerinin kullanılmasının nedeni aktiviteleri çekici hale getirmek ve katılımı arttırmaktır.
- 12) ( ) Reklâmın türünün tespiti hazırlık aşaması sonrasında belirlenir.

- 13) ( ) Slogan, aktivitelerin özelliklerini vurgulayan başlıktır.
- 14) ( ) Reklâmın 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

DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ			
GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR		Evet	Hayır
1	Yaptığınız uygulamanın içeriği ve türü hakkında araştırma yaptınız mı?		
2	Daha önce hazırlanmış materyallerini 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?		

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.

# 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 basamaklarını kontrol ediniz. Yaptığınız çalışmayı arkadaşlarınızla paylaşınız.

PERFORMANS TESTİ			
GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR		Evet	Hayır
1	Yaptığınız uygulamanın içeriği ve türü hakkında araştırma yaptınız mı?		
2	Daha önce hazırlanmış örnek çalışmalarını 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 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	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?		

## 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 öğretmenimize başvurunuz.

# CEVAP ANAHTARLARI

## ÖĞRENME FAALİYET 1 CEVAP ANAHTARI

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

- GÜLTEKİN. Dr.G. Gülnaz, **Bilgisayar Destekli Grafik Tasarımı**, (Yayımlanmamış Ders Notları), Ankara,2006.
- BECER Emre, **İletişim ve Grafik Tasarım**, Ankara, 1999.
- COHEN Sandee, **Macromedia Freehand 10**, Çeviren Mehmet Çömlekçi, İstanbul, 2002.
- TOSUN Sibel, **Görüşme**, Antalya, 2006.
- ÜRGÜPLÜ Banu, **Yayımlanmamış Ders Notları**, Antalya, 2006.