

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI



MEGEP

(MESLEKİ EĞİTİM VE ÖĞRETİM SİSTEMİNİN
GÜÇLENDİRİLMESİ PROJESİ)

MATBAA ALANI

AMBLEM/LOGO REPRODÜKSİYONU

ANKARA 2006

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 ulaşılabilirler.
- Basılmış modüller, eğitim kurumlarında öğrencilere ücretsiz olarak dağıtılır.
- Modüller hiçbir şekilde ticari amaçla kullanılamaz ve ücret karşılığında satılamaz.

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	i
AÇIKLAMALAR	ii
GİRİŞ	1
1.AMBLEM/LOGO	3
1.1.Amblem.....	4
1.1.1. Amblem Tanımı	4
1.2. Logotype	6
1.2.1. Logotype’ın Tanımı	6
1.2.2. Logotype Çeşitleri	6
1.3. İyi Bir Amblem ve Logotype’ın Özellikleri.....	7
1.4. Font ve Yazı Ailesi	8
1.5. Vektörel Grafik Tasarım ve İllustrasyon Programları.....	9
1.5.1. Tanımı ve Özellikleri.....	9
1.5.2. Çalışma Ortamı.....	10
1.6. Vektörel Grafik Tasarım ve İllustrasyon Programında Amblem/Logo Çizimi.....	12
1.6.1. Temel Geometrik Çizim Araçlarıyla Amblem/Logo Oluşturma	12
1.6.2. Birleştirme (Combine) Komutlarını Kullanarak Amblem/Logo Oluşturma	23
1.6.3. Pen (Kalem) Aracını Kullanarak Amblem/Logo Oluşturma	36
UYGULAMA FAALİYETİ	43
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	46
ÖĞRENME FAALİYETİ-2	49
2. ÇIKIŞ VE KONTROL.....	49
2.1. Yazıcı Çeşitleri ve Özellikleri.....	49
2.1.1. Mürekkep Püskürtmeli - Ink-Jet Yazıcılar.....	49
2.1.2. Termal Transfer-Dye Sublimation-Solid Ink Yazıcılar	50
2.1.3. Lazer Yazıcılar	50
2.1.4. Lazer Pozlandırıcılar - Image Seter	51
2.2. Çıkış Ayarları.....	51
UYGULAMA FAALİYETİ	54
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	55
MODÜL DEĞERLENDİRME	57
CEVAP ANAHTARLARI	58
ÖNERİLEN KAYNAKLAR.....	59
KAYNAKÇA	60

AÇIKLAMALAR

KOD	213GIM172
ALAN	Matbaa
DAL/MESLEK	Alan Ortak
MODÜLÜN ADI	Amblem/Logo Reprodüksiyonu
MODÜLÜN TANIMI	Amblem/logo reprodüksiyonuyla ilgili temel bilgi ve becerilerin kazandırıldığı öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/32+40/16
ÖN KOŞUL	Ön koşulu yoktur.
YETERLİK	Amblem/logo reprodüksiyonu yapmak
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç: Gerekli ortam sağlandığında amblem/logo reprodüksiyonunu orijinale birebir uygunlukta yapabileceksiniz. Amaçlar: ➤ Orijinale birebir uygun amblem/logo reprodüksiyonu yapabileceksiniz. ➤ Çıkış alabilecek, kontrolleri doğru yapabileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Bilgisayar, tarayıcı, yazıcı, projeksiyon, internet, amblem ve logo arşivleri
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Her faaliyet sonrasında o faaliyetle ilgili değerlendirme soruları ile kendi kendinizi değerlendireceksiniz. Öğretmen, modül sonunda size ölçme aracı (uygulama, soru-cevap) uygulayarak modül uygulamaları ile kazandığınız bilgi ve becerileri ölçerek değerlendirecektir

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Günümüzde yaygınlaşan rekabet ortamı, firmaların öne çıkma isteklerini doğurmuş ve kendilerini ifade etmek için birtakım simge ve isimlerden yararlanmalarına yol açmıştır.

Amblem/logo ismini verdiğimiz bu ifadeler, matbaalar tarafından basılan firmaya ait evraklar üzerinde yer alır. Hemen hemen bütün basılı (kartvizit, reklam sayfası, el ilanı, broşür, fatura irsaliye....) materyallerin üzerinde mevcut olan amblem/logolar matbaacılık, özellikle de masa üstü yayıncılık alanında oldukça önemli bir yer tutar. Baskı öncesi hazırlık aşamasında diğer elemanlarla birlikte amblem/logonun da reproduksiyonunun yapılması gerekmektedir.

Bu modülde bilgisayarda amblem/logo orijinal hazırlama ve kontrollerini yapma işlemlerini gerçekleştirebilecek beceriye ulaşmanız için gerekli bilgiler verilecektir. Modül sonunda orijinale birebir uygunlukta amblem/logo reproduksiyonu yapma yeterliğini kazanmanız amaçlanmaktadır.

Bu modülde hedeflenen yeterlikleri edinmeniz durumunda, matbaa teknolojisi alanında daha nitelikli eleman olarak yetiştireceğinize inanıyor, başarılar diliyoruz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Bu faaliyet ile gerekli ortam sağlandığında tekniğine uygun olarak, verileri (CD, resim maket ve baskı örnekleri) müşteriden (öğretmenden) eksiksiz teslim alarak bir klasörde toplayabilecek ve vektörel çizim programında orijinale birebir uygun amblem/logo reproduksiyonu yapabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Çeşitli kuruluşların amblem/logolarını inceleyerek nerelerde kullanıldıklarını araştırınız.
- Çeşitli font ve yazı ailelerini araştırınız.
- Vektörel grafik tasarım ve illüstrasyon programlarının hangileri olduğunu ve matbaacılıkta hangi alanlarda kullanıldıklarını araştırınız.

1. AMBLEM/LOGO

Ticaretin başlamasıyla bir malın, bir ürünün diğerlerinden ayırt edilmesi gerekliliği de doğmuştur. Zamanla bazı ürünlerin taşıdıkları özellikleriyle rakiplerinden ayrılmaya, aranılır olmaya başlaması, bunların kolay ayırt edilmesi gerekliliğini, üzerlerine bazı işaretler koyma zorunluluğunu getirmiştir. O dönemde okuryazar kitlenin fazla olmaması bu işaretlerin, yani markaların daha çok semboller şeklinde oluşmasına neden olmuştur.

Satıcı ile alıcının karşı karşıya gelmediği günümüzde ise bir ürünün tüketiciye ulaşması için araçlara gereksinim olmuştur. Haberleşmenin, ulaşımın bu denli gelişmesi, bir pazarda aynı ürünün pek çok çeşidinin bulunması, buna bağlı olarak self-servis satış ünitelerinin artması, insanları satış öncesi karar vermeye zorlamamıştır. En önemlisi pek çok ürünün ambalajlı olarak satılması nedeniyle tüketicinin tatma, dokunma, deneme şansı kaybolmuştur. Eski deneyimlerine, alışkanlıklarına ya da reklâmın etkisine bağlı olarak seçim yapmaya başlamıştır. Bu nedenle ürünler arası ayırt edici işleviyle marka, markayı oluşturan simge, özgün yazı ve işaretlerin önemi her geçen gün daha da artmaktadır.

1.1. Amblem

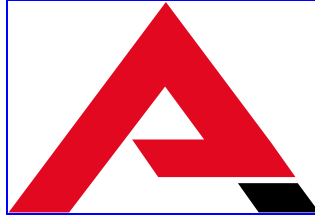
1.1.1. Amblem Tanımı

Ürün ya da hizmet üreten kuruluşlara kimlik kazandıran, sözcük özelliği göstermeyen; soyut ya da nesnel görüntülerle ya da harflerle oluşturulan simgelere amblem denir.

1.1.2. Amblem Çeşitleri

1.1.2.1. Formlarını Harflerden Alan Amblemler

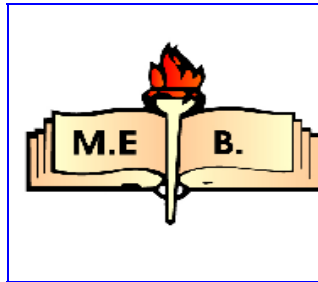
Tipografik amblemler, sadece bir harften oluşuyorsa, o harf alışılmışın dışında bir form olmak zorundadır. Kullanılan alfabelerdeki harflerden ayrılması ve akılda kalıcılığı bu özelliğe bağlıdır. Tasarımcı burada yeni bir harf formu arayacaktır. Birden fazla harften oluşan amblemlerde ise en önemli özellik, harflerin birbirleriyle strüktür, form ve espas kombinasyonu açısından dengeli kullanımları ve alışılmışın dışında olmalarıdır.



Şekil 1.1: Formunu harften alan bir amblem

1.1.2.2. Kurum Hakkında Bir İmaj Veren Biçimlerden Oluşan Amblemler

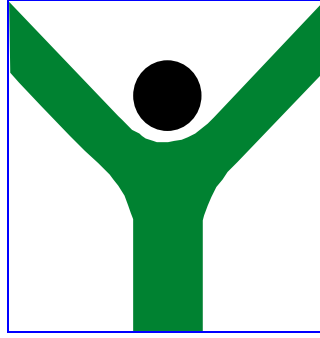
Bazı amblemler biçimleriyle kurum hakkında bilgi taşırlar. Bu tür amblemlerde sembolik motiflerden yararlanılır. Dokuma mekiğinin tekstili, kitabın yayınevini, güvercinin barışı simgelemesi gibi... Ayrıca firma adı özel bir şekilden oluşmakta ise, bu tip amblemlerde sembole yönelik tasarımlar yapılmaktadır. Pelikan, Üç Balık, Aslanlı, Başak, Karaca gibi...



Şekil 1.2: Kurum hakkında bir imaj veren biçimden oluşmuş amblem

1.1.2.3. Harf ve Firma Hakkında İmaj Veren (Harf ve Resimsel Biçimlerin Bir Arada Kullanıldığı) Amblemler

Formlarını harflerden alan ve firma hakkında imaj veren biçimlerden oluşan amblemlerin kombinasyonlarıdır. Bu tür amblemler, firma hakkında bir imaj verirken, firma adının baş harfi ile de diğer firmalardan ayrılmasını kolaylaştırır ve akılda kalma yüzdesini artırır.



Şekil 1.3: Harf ve firma hakkında imaj veren bir amblem

1.1.2.4. Firma Hakkında Yeni Bir İmaj Veren (Soyut veya Somut) Amblemler

Harflerle yapılan amblemler, genelde bir karmaşa doğurmaktadır. Yapılan tasarımın özgünlüğü amblemin yaşama süresini etkiler. Günümüzde harflerle yapılan amblemlerin çokluğu, akılda kalıcılık oranını büyük ölçüde düşürmüştür. Bu nedenle yeni bir imaj veren amblemler aranmaktadır.

Ayrıca bazı toplumsal ya da kentsel özelliği yansıtan amblemler de vardır. Bunlar, önemli bir toplumsal olayın anma yıldönümü veya bir yörenin, kentin özelliklerini yansıtan amblemlerdir. Daha çok öğeyi yan yana getirme zorunluluğundan doğan bir karışıklığa meydan vermemek gerekir. Öğeler arası ilişki uyumlu olmalıdır.



Şekil 1.4: Firma hakkında yeni bir imaj veren amblem



Şekil 1.5: Kentsel bir özelliği yansıtan amblem

1.2. Logotype

1.2.1. Logotype'ın Tanımı

İki ya da daha fazla tipografik karakterin sözcük halinde okunacak biçimde bir araya getirilmesiyle oluşturulan ve bir ürün, kuruluş ya da hizmeti tanıtan marka ya da amblem özelliği taşıyan simgelere logotype denir. Latince kökenli olan logotype sözcüğünün dilimizdeki karşılığı özgün yazıdır.

Logotype, bir ürünün, firmanın ya da hizmetin isminin, harf ve resimsel öğeler kullanılarak sembolleştirilmesidir. Amblemden farklı olarak ayırt edici özellikler yanında firmanın ismini de yansıtır.

Amblem, çizgi ve resimle yapılan işaretlerdir. Logotype ise yazıyla ya da çizgi, resim ve yazıyla yapılan işaretlerdir. Her ikisinde de amaç, adını taşıdığı ürün veya firmayı en özgün biçimde ayırt etmesidir. Amblemler ve logotype'lar ilgili şirketin çalışma alanını, kişiliğini biçim ve renkleriyle ifade edebilmelidir.

Amblemi seyrederek, oysa logotype okunarak ses haline dönüşebilen seyirlik bir görüntüdür. Yalnızca görerek değil, “seyrederek” okuduğumuz, “seyrettiğimiz anda” okumuş olduğumuz bir işaretlerdir. Günümüzde amblem ve logotype terimlerinin yerine ikisini de kapsayacak şekilde sıklıkla “logo” terimi kullanılmaktadır.

1.2.2. Logotype Çeşitleri

1.2.2.1. Bilinen Bir Harf Karakterinde Çeşitli Değişiklikler (Deformasyonlar) Yaparak Elde Edilen Logotype'lar

Harflerde yapılacak deformasyonları harfleri birbirine yaklaştırmakla, yapıştırmakla ya da aşırı açmakla, harflerde renk ve biçim farklılıkları yaratmakla, harflerin uzantılarında aşağı-yukarı uzatmalarla, sözcükleri bölmekle, onları alt alta veya yan yana farklı renklerde yerleştirmekle yapmak mümkündür.



Şekil 1.6: Bilinen bir yazı karakterinde değişiklik yapılarak elde edilmiş logotype.

1.2.2.2. Yazıya, soyut ya da somut unsurlar ekleyerek elde edilen logotype'lar:

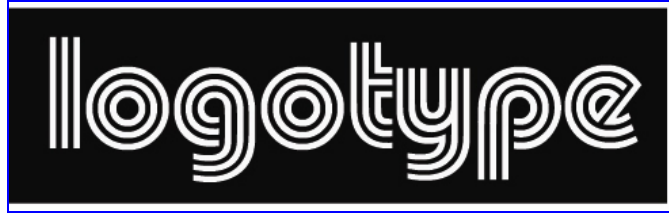
Firma veya ürünün özüne uygun simgesel öğeler eklenebildiği gibi yazının bütünlüğünü bozmayan çizgi ve lekeler de yer verilebilir.



Şekil 1.7: Yazıya somut unsurlar eklenerek elde edilmiş bir logotype.

1.2.2.3. Yeni Bir Yazı Türü Yaratarak Elde Edilen Logotype'lar

Her yazı karakterinde harflerin ortak özellikleri vardır. Örneğin italik olanlar belli açıda sağa yatık yazılır. Bu karakterde bir harf dik yazılsa bütünlük bozulur. Yeni bir yazı türü yaratırken de harfler arası uyuma dikkat etmek gerekir. Ayrıca yazılan sözcük okunabilmelidir. Özgünlük, anlaşılabilirlik demek değildir.



Şekil 1.8: Yeni bir yazı türü yaratarak elde edilen logotype için örnek.

1.3. İyi Bir Amblem ve Logotype'ın Özellikleri

➤ İlgili Kuruluşun ya da Ürünün Özelliklerini Yansıtmalıdır

Bir parfüm logotype'ı için inşaat sektörünün yapısına uygun bir yazı karakterinden yola çıkılmaz. Her insanın bir kişiliği olduğu gibi kuruluşların da bir kişiliği var, amblem bunu yansıtmalıdır. Mesajını üstünde taşımalıdır.

➤ **Özgün Olmalıdır**

Amblem ve logotype'ın yapılış amacı zaten ayırt edicilik sağlamaktır. Eğer başka örnekleri çağrıştırırsa veya bilinen bir amblem kopya edilmişse hiçbir etkisi olmaz, aksine olumsuz bir imaj yaratır.

➤ **Renk ve Biçim Olarak Bütünlük İçinde Olmalı**

Değişik yerlerde (kâğıt üstünde, rölyef olarak, rozet için vb.) kullanılabilceği unutulmamalıdır. Küçültüldüğü zaman ayrıntılarını kaybedecek özellikte olmamalıdır.

➤ **Logotayplar, Okunabilir Olmalıdır**

Özgünlük yaratmak kaygısıyla gereksiz çizgi ve resimler kullanılmamalıdır. Harf adedinin çok olması, okunurluğu bozmamalıdır.

1.4. Font ve Yazı Ailesi

Bir yazı karakterinin, form veya simgeler grubunun dizgi sistemleri içinde kullanılabilir şekilde düzenlenmiş haline “font” denir. Her font, “Helvetica”, “Zaph”, “Bookman” gibi içerdiği karakterin ismini taşır ve bu, öncelikle onları birbirinden ayırmamızı sağlar. Günümüzdeki dijital sistemlerde tipografik gereksinimlerin karşılanabilmesi için birçok karakterin italik, dar, geniş, ince, orta kalın, kalın, çok kalın gibi varyasyonları da ayrı fontlar olarak üretilmiştir. Bu şekilde birçok varyasyonun olduğu bir karakter grubuna “yazı ailesi” denir.

Dizgi sistemleri içinde bir yazı seçimi yapılırken yanlışlıklara düşmemek için font isminden başka niteliklerin de belirtilmesi gerekir. Örneğin bir yazı ailesi olan “Helvetica” içinden seçim yapılırken: “extra bold”, “condensed” = “çok kalın”, “dar” anlamlarında font ismi dışındaki nitelikleri de belirtmek gerekir. Aşağıda bazı font niteliklerinin Türkçe karşılıkları yer almaktadır:

Medium	=> Orta kalın
Book	=> Orta kalın
Demi	=> Yarım kalın (Medium ile light arası)
Light	=> İnce
Bold	=> Kalın
Bkack	=> Siyah
Extra bold	=> Çok kalın
İtalik	=> Eğik
Condensed	=> Dar
Ekstended	=> Geniş



Şekil 1.9: Futura font ailesi

1.5. Vektörel Grafik Tasarım ve İllustrasyon Programları

1.5.1. Tanımı ve Özellikleri

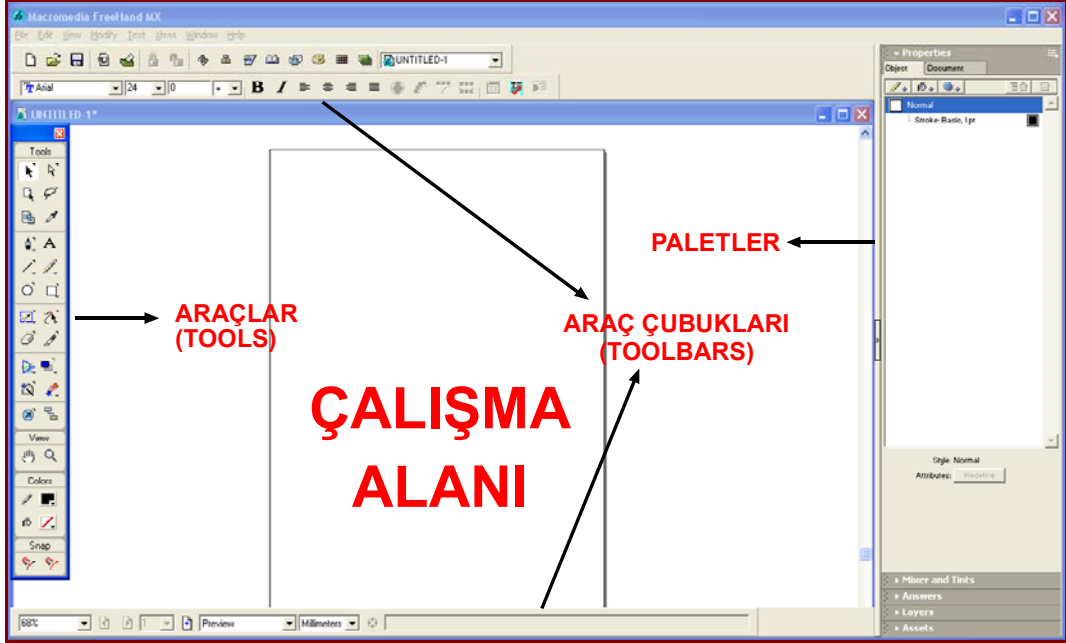
Vektörel programlar, sayfayı x-y koordinatları ile tanımlayıp işlemleri matematik formüller ile belirten programlardır. Vektörel grafik tasarım-illüstrasyon programları, grafik çalışmalar ve tasarımlar için üretilmiştir. Kelime işlem destekleri vardır fakat sayfa mizampaj programlarındaki kadar gelişmiş değildir.

Vektörel çizim programlarında dijital görüntü çizgisel algılanır. Yani çizgi hatlarında (özellikle yuvarlak hatlarda) herhangi bir kırılma gözlenmez. Çizgiler sürekli ve keskindir. Bununla birlikte resim işleme programlarındaki gibi resim özellikleriyle oynama, düzeltme ve çeşitli efektler verme yeterliliği oldukça azdır.

Grafik tasarım ve illüstrasyon programları broşür, ilan, afiş gibi kendini tekrar etmeyen sayfa içeren serbest çalışmalarda özellikle tercih edilir.

Masaüstü yayıncılıkta başlıca iki vektörel grafik tasarım ve illüstrasyon programı kullanılır. Bunlar; Mac OS ve Windows ortamında sıklıkla tercih edilen Macromedia Freehand ve daha çok Windows ortamında kullanılan Corel Draw programlarıdır.

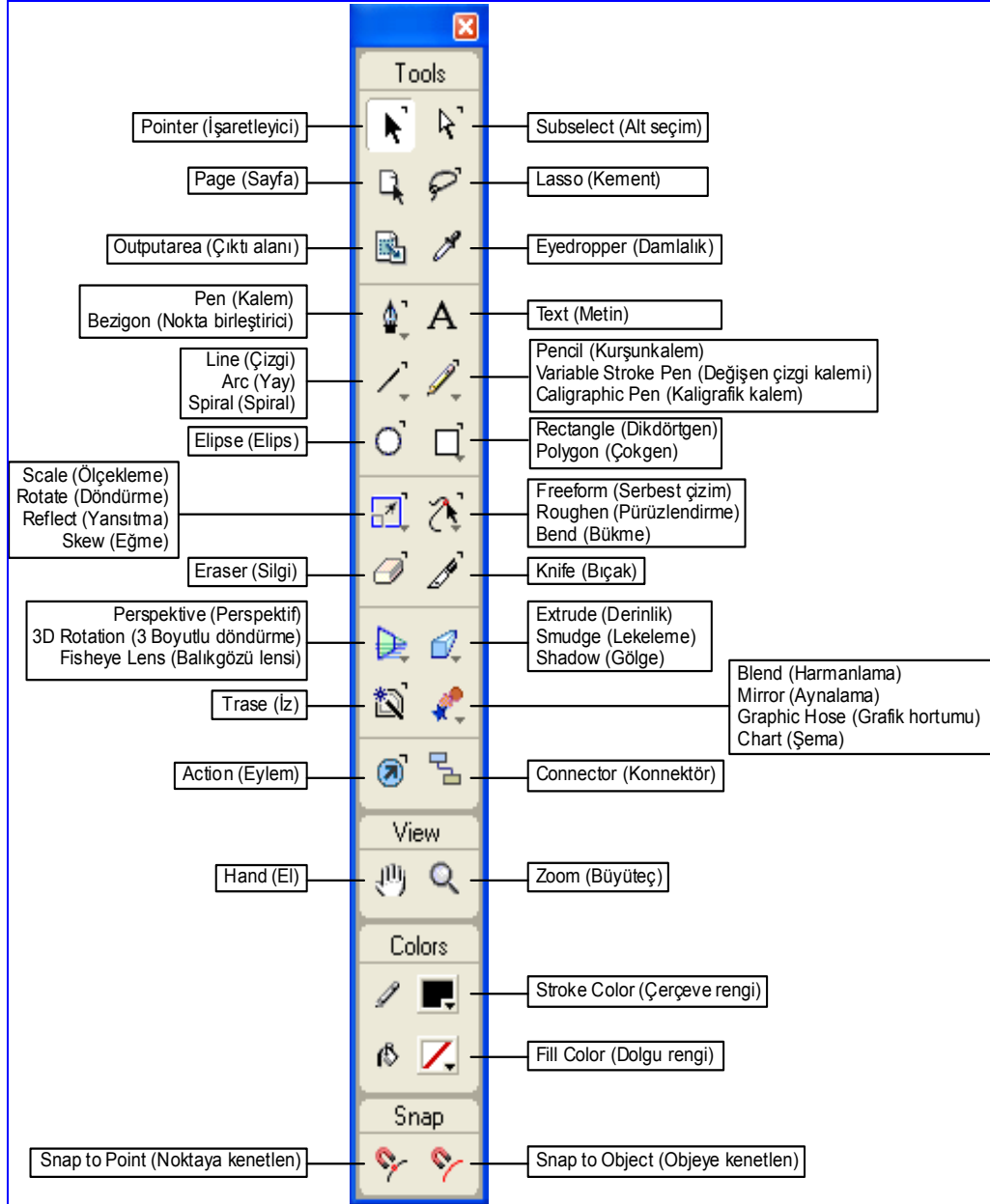
1.5.2. Çalışma Ortamı



Şekil 1.10: Çalışma ortamı

Program masaüstündeki kısayol çift tıklanarak ya da **Başlat>Programlar>Macromedia>Freehand** seçeneğinden açılabilir. Freehand çalışma ortamı Araçlar (Tools), Araç çubukları (Toolbars), Paletler ve menülerden oluşur.

Program açıldığında araç kutusu yoksa **Window >Tools** komutuyla görünmesi sağlanabilir.



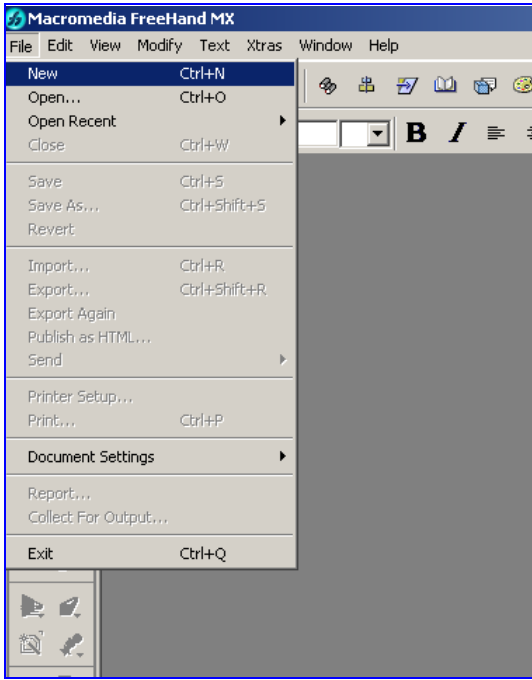
Şekil 1.11: Araç kutusu (Tools)

1.6. Vektörel Grafik Tasarım ve İllustrasyon Programında Amblem/Logo Çizimi

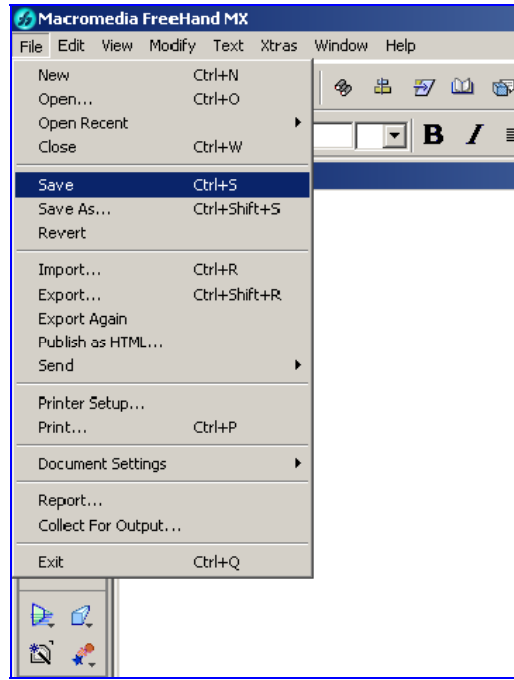
1.6.1. Temel Geometrik Çizim Araçlarıyla Amblem/Logo Oluşturma

➤ Yeni Belge Oluşturma

Programı açtıktan sonra **File > New** (Ctrl+N) komutuyla yeni belge oluşturulur. Açılan belge **File > Save** (Ctrl+S) komutuyla çalışılan dosya içine kaydedilir.



Şekil 1.12: Yeni belge açma

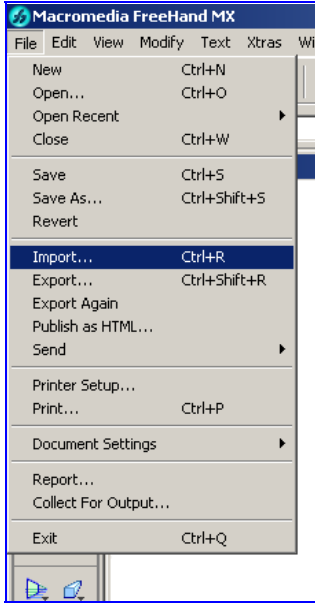


Şekil 1.13: Belge kaydetme

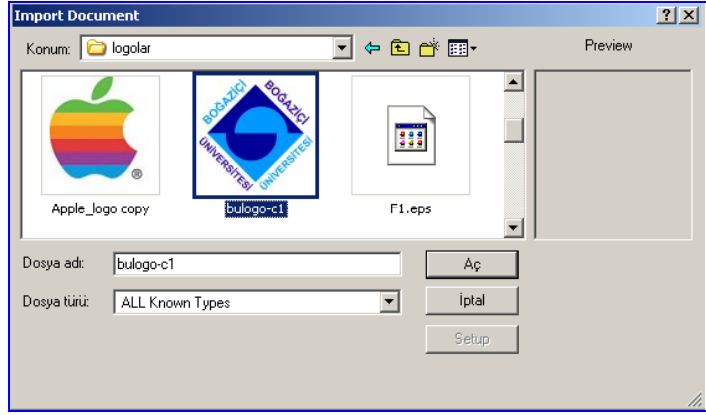
➤ Görsel Öğeleri Programa Aktarma

Dosya oluşturulup kaydedildikten sonra birebir kopyası yapılacak amblem programa aktarılır. Bunun için **File > Import** (Ctrl+R) komutu kullanılır. Çıkan diyalog kutusundan amblemin alınacağı dosya (konum) seçilerek program içine alınır.

Not: Hazırlanan amblem/logo tek başına basılamayacağı için sayfa ebadının bu çalışmada önemi yoktur.



Şekil 1.14: Programa resim alma



Şekil 1.15: Import diyalog kutusu

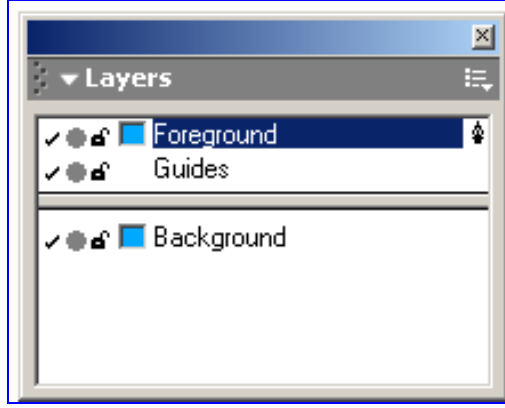
➤ Resmi Arka Plana Atarak Çizime Hazır Hale Getirme

Bu işlem için Layers (Katman) Paneli kullanılır. Bu panel, **Window>Layers** komutuyla görünür hale getirilebilir. Bu panelde üç ayrı katman gözlenir. Bunlar;

Foreground (Önalan): En üst katmandır. Aksini belirtmediğimiz sürece çizilen bütün elemanlar bu katman üzerine yerleştirilir.

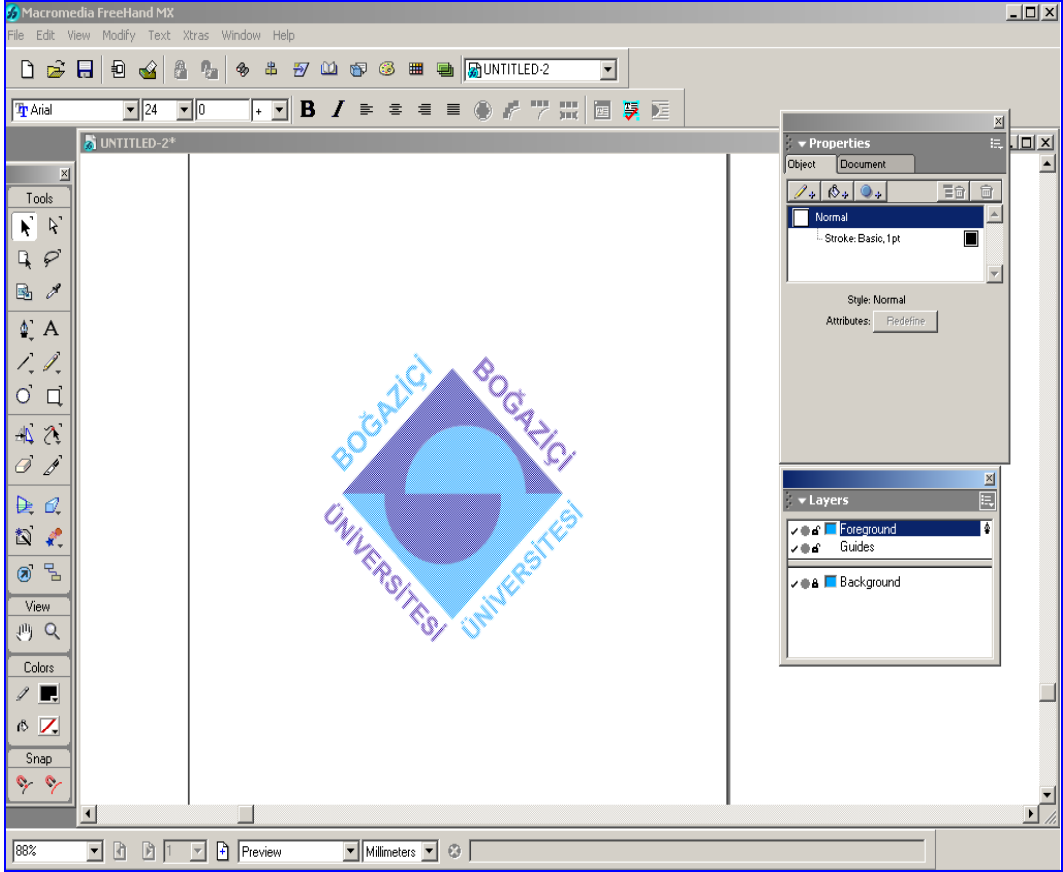
Guides (Kılavuzlar): Çizimlerde kullanılan kılavuz çizgilerinin yerleştirildiği katmandır.

Background (Arkaplan): Arka planda kullanılmak istenilen nesnelerin bulunduğu katmandır. Buradaki nesneler %50 şeffaftır ve çıkışta görünmez. Özellikle amblem/logo çizimlerinde kopyası oluşturulacak ilk orijinal referans olarak kullanılmak üzere backgrounda kilitlenir.



Şekil 1.16: Layers (Katman) paneli

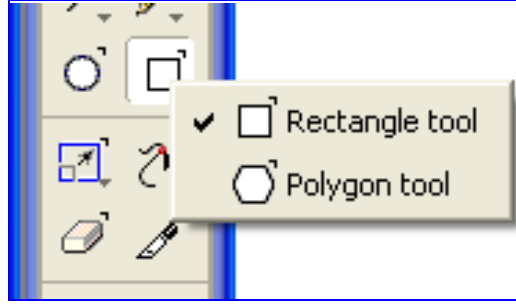
Backgrounda kilitlenen resim artık sayfa alanında hareket ettirilemez. Böylece çizim daha rahat yapılabilir.



Şekil 1.17: Orijinalin arka plana (background) atılması

➤ Çizimlerin Oluşturulması

Bu örnek için Araç kutusunda yer alan temel geometrik çizim araçlarından ve taşıma aracı olan işaretleyici (pointer)' den yararlanır. Başlıca geometrik çizim araçları; Elips (elipse), dikdörtgen (rectangular) ve çokgen (polygon) araçlarıdır. Dikdörtgen aracında görüldüğü gibi araç kutusunda yer alan bazı araçların altında farklı araçlar yer alabilir. Aracın sağ alt köşesindeki oka tıklandığında alt araçlar görülebilir. Ayrıca yine araçların sağ üst köşesinde bulunan işaret çift tıkladığında bu araçla ilgili ayarların yapılabildiğini göstermektedir.



Şekil 1.18: Araç kutusundan dikdörtgen aracının seçilmesi



Elips Aracı (Elipse): Elips çizmek için kullanılan araçtır. Shift tuşuyla birlikte kullanılırsa daire elde edilir.



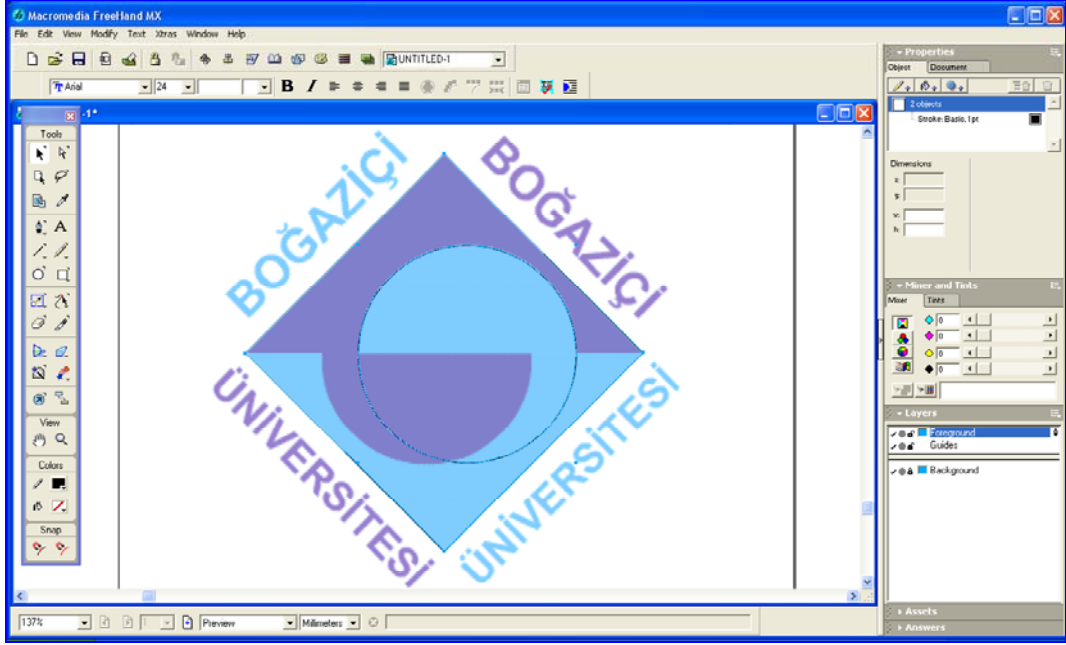
Dikdörtgen Aracı: Dikdörtgen çizmek için kullanılır. Shift tuşuyla birlikte kullanılırsa kare elde edilir. Üzerine çift tıkladığında çıkan diyalog kutusundan köşe eğimleri ayarlanabilir.



Çokgen Aracı (Polygon): Çokgen ve yıldız çiziminde kullanılan araçtır. Diyalog kutusunda belirtilen değerle kenar sayısı belirlenir.



Pointer Aracı (İşaretleyici): Nesnelere seçmeye ve taşımaya yarayan araçtır. Pointer aracı seçiliyken bir nesnenin üzerine çift tıkladığında o nesne üzerinde büyültme, küçültme ve döndürme işlemleri pratik olarak yapılabilir.

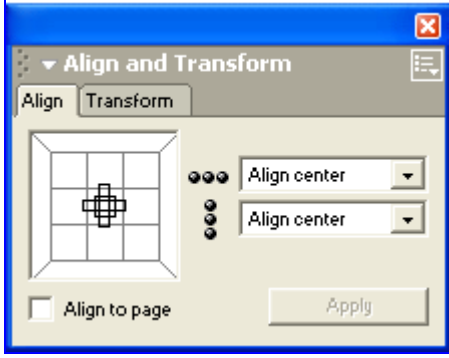


Şekil 1.19: Daire ve karenin çizilmesi

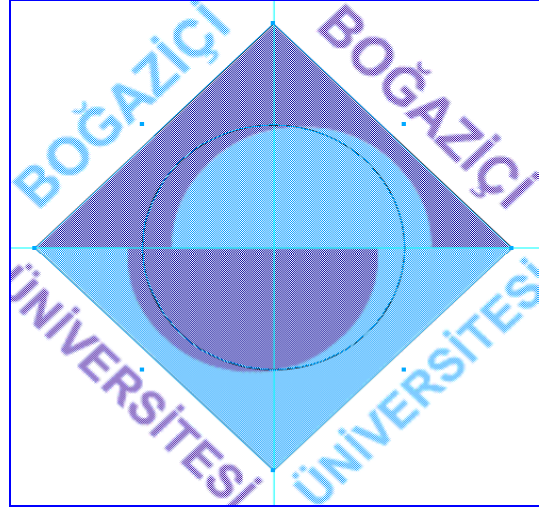
Kare ve daire çizimi gerçekleştirildikten sonra elemanlar hizalanır. Bu işlem için Align (Hizalama) Paneli kullanılır. Align paneli çalışma ortamında yoksa **Window >Align** komutuyla görünür hale getirilebilir.

Align paneli yardımıyla nesnelere birbirleri ve çalışma sayfasıyla çeşitli şekillerde hizalanabilirler.

Not: Biz örneğimizde çizdiğimiz daire ve kareyi merkezden (center) hizalayacağız.



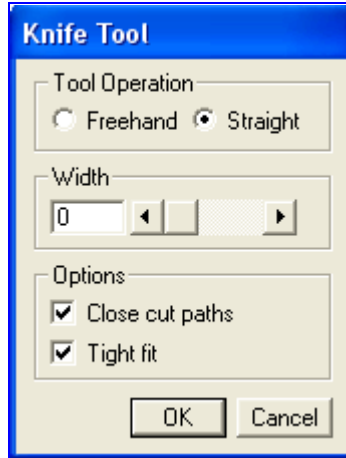
Şekil 1.20: Align (Hizalama) paneli



Şekil 1.21: Daire ve karenin merkezden hizalanması



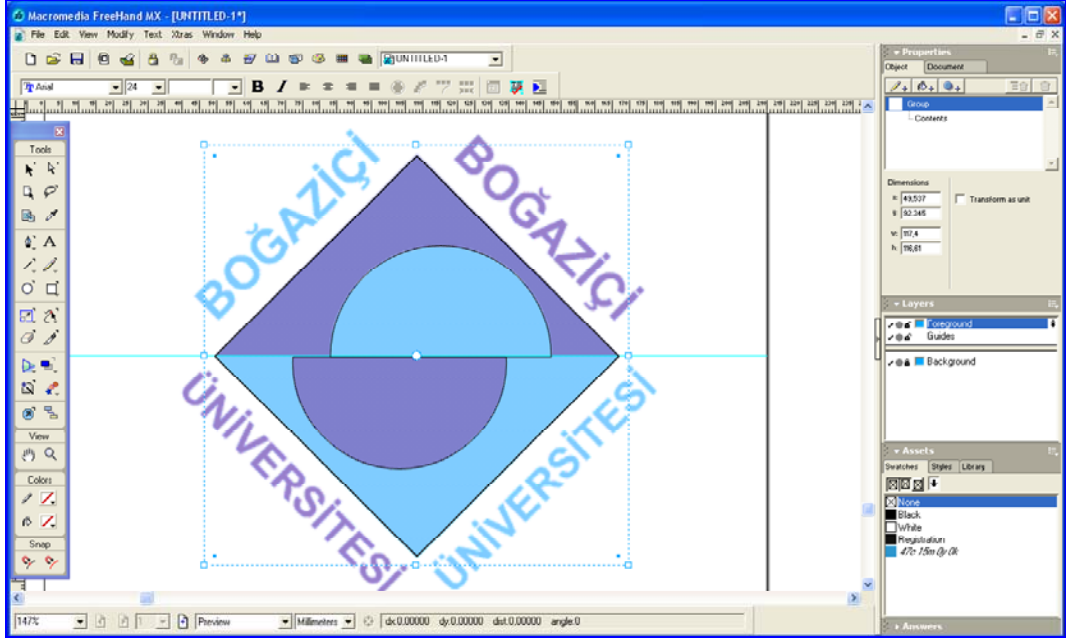
Hizalanan elemanlar bıçak (knife) aracıyla kesilerek üçgen ve yarım daire şekilleri elde edilir. Bu işlemi gerçekleştirebilmemiz için bıçak aracını ve bıçak aracı denetim kutusunu bilmemiz gerekir.



Şekil 1.22: Bıçak aracı denetim kutusu

Bıçak aracı denetim kutusunda;
Freehand = Serbest kesim
Straight = Cetvelli (düz) kesim
Width = Bıçak kalınlığı
Close cut paths = Kesilen yolları kapat

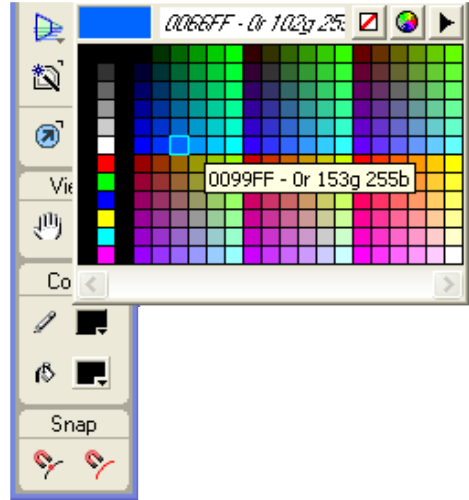
seçenekleri mevcuttur.



Şekil 1.23: Üçgen ve yarım daire formlarının oluşturulması

➤ **Renklendirme ve Nesne Konumlarını Ayarlama**

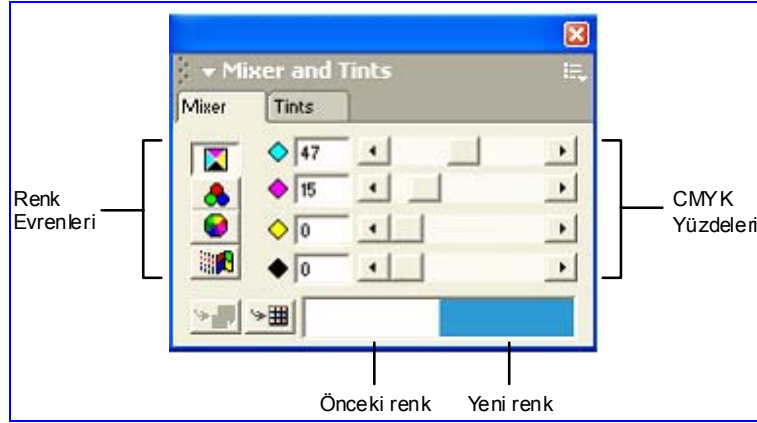
Freehand programında nesneleri renklendirmenin birkaç yolu vardır. Araç kutusunda bulunan Dolgu rengi (Fill color) ve Çerçeve rengi (stroke color) araçlarından hazır renkler seçilebildiği gibi Renk Karıştırıcı (Color mikser) panelinden de çeşitli renkler oluşturularak direkt nesne üzerine taşınabilir. Ancak en sağlıklı renk karışım panelinde hazırlanan renklerin Renk Listesine (Swatches) taşınmasıdır.



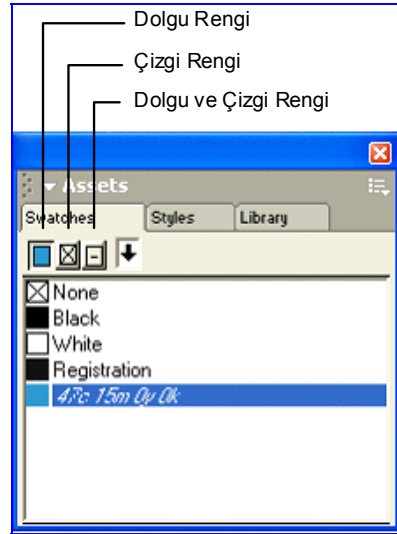
Şekil 1.24: Dolgu ve çerçeve rengi araçları

Renk karıştırıcıdan (Color mikser) elde edilen renk, Renk listesine (Swatches) atılır. Böylece programda çalıştığımız sürece kullandığımız renkler kayıtlı kalır ve istediğimiz renge rahatlıkla erişebiliriz.

Color Mikser ve Swatches panelleri çalışma ortamında görünmüyorsa, Window menüsünden bu panellere erişilebilir.

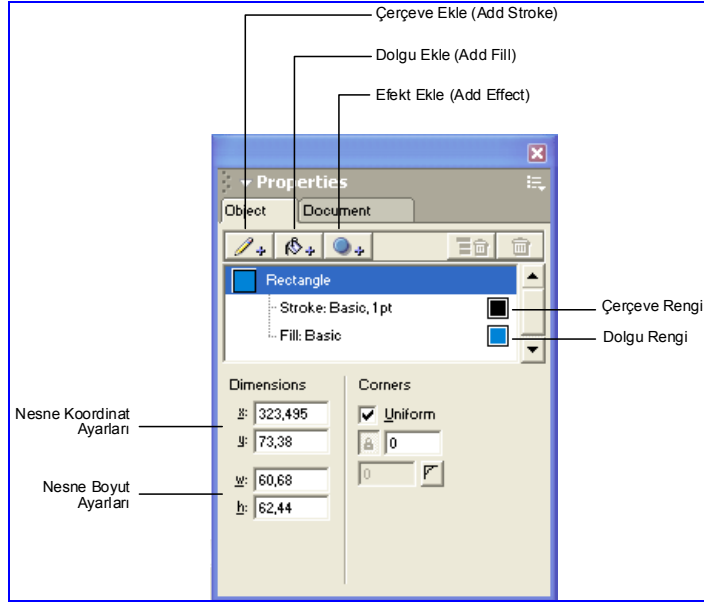


Şekil 1.25: Renk karışım (Mikser) paneli

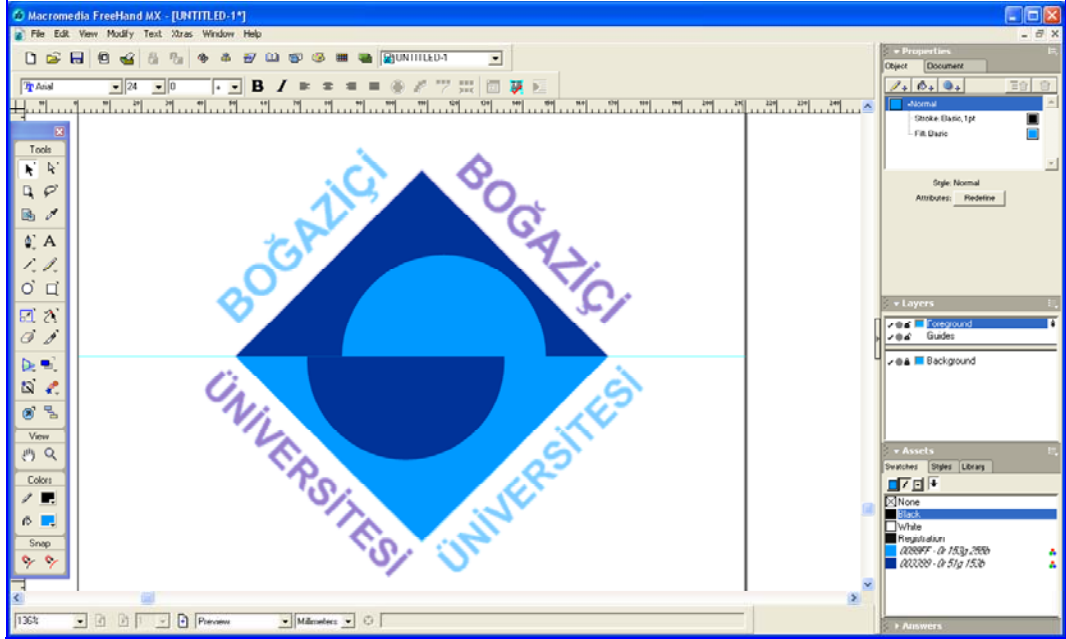


Şekil 1.26: Renk listesi (Swatches) paneli

Bunun dışında, koordinat, boyut, çizgi, yazı ve dolgu gibi ana ayarların yapıldığı Nesne Yönetim (Object) Panelinden de yine renk ayarlaması yapılabilir.

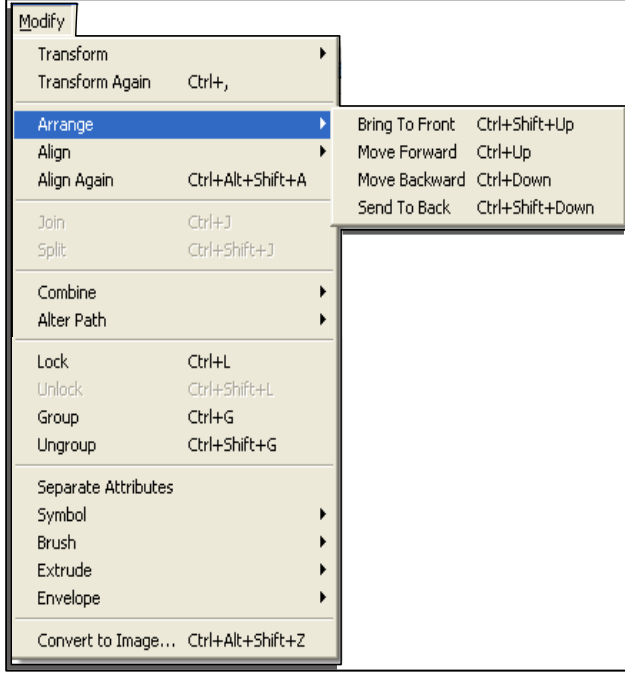


Şekil 1.27: Nesne yönetim (object) paneli



Şekil 1.28: Çizimleri oluşturulmuş amblem

Çizilen ve renklendirilen nesnelere birbirlerinin altında kalabilirler. Orijinale göre çizilen nesnelere konumlandırmak için **Modify > Arrange** komutundan yararlanılır. Bu komut altında dört seçenek vardır. Bunlar:



Şekil 1.29: Konumlandırma (arrange) seçenekleri

Bring to Front (En üste çıkar): Seçili olan nesneyi aynı katmandaki tüm nesnelere üstüne çıkarır.

Move Forward (Öne taşı): Seçili olan nesneyi bulunduğu konumdan bir adım öne taşır.

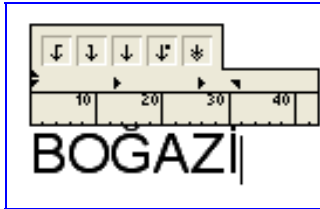
Move Backward (Arkaya taşı): Seçili olan nesneyi bulunduğu konumdan bir adım arkaya taşır.

Send to Back (En arkaya gönder): Seçili olan nesneyi katman üzerindeki tüm nesnelere arkasına taşır.

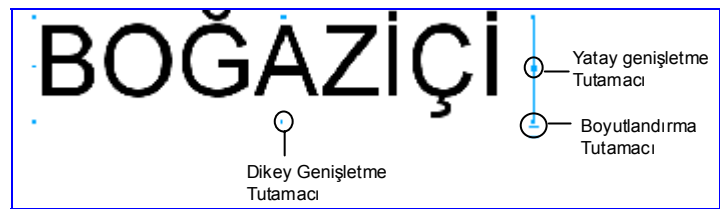
➤ Yazıların Oluşturulması

Yazıların oluşturulması aşamasında, Yazı (Text) Aracı, Nesne Denetim Paneli (Object) ve Text Toolbars (Yazı araç çubuğu)'dan yararlanılır.

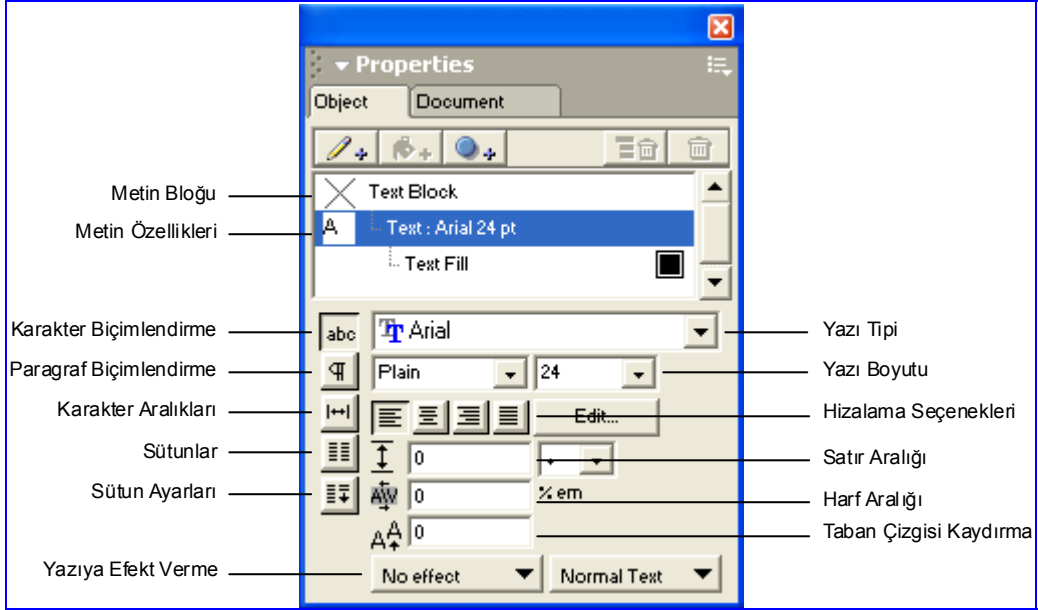
Yazı aracıyla açılan alana metin girişi yapılır. Nesne Denetim (Object) Panelinden ya da direkt metin kutusuna müdahale ederek yazı tipi, boyutu, satır/harf aralığı gibi ayarlamalar yapılır. Burada önemli olan orijinale birebir uygunluktur.



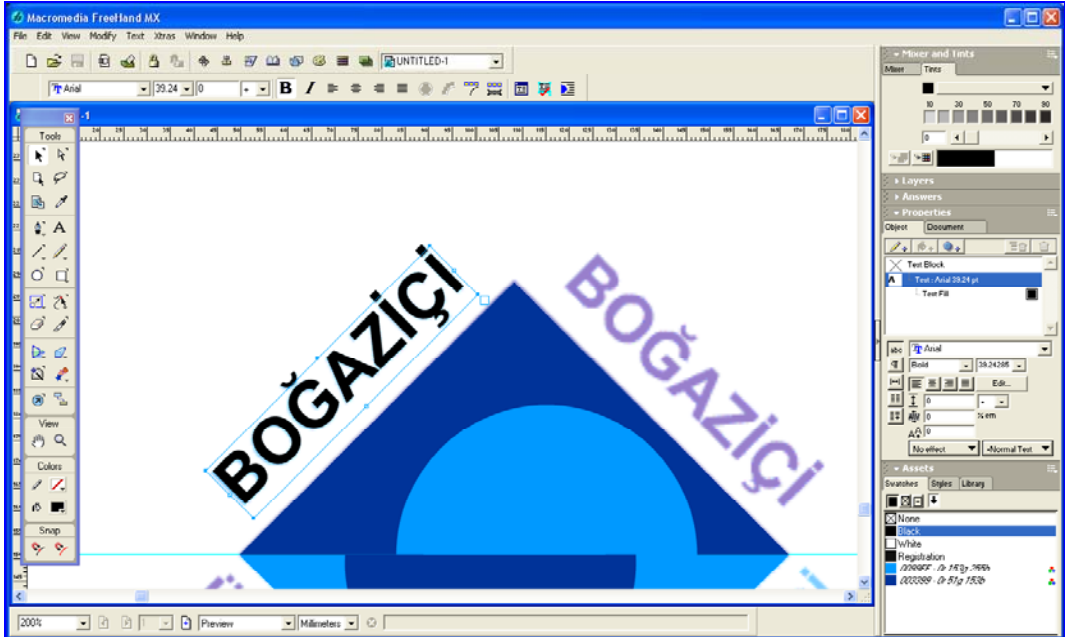
Şekil 1.30: Metin girişi



Şekil 1.31: Metin kutusu ayarları



Şekil 1.32: Object paneli metin ayarları

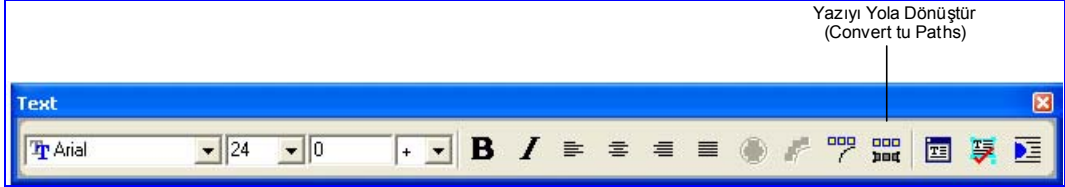


Şekil 1.33: Yazıların yerleştirilmesi

Yazılar orijinale birebir uygunlukta hazırlanıp yerleştirildikten sonra çizim (yol) haline dönüştürülmelidir (Convert to Paths). Bunun nedeni, hazırladığımız işte bulunan yazı

karakterlerinin herhangi bir başka bilgisayarda bulunmama olasılığıdır. Eğer bu komut verilmezse ve kullandığımız fontlar mevcut değilse yazılar bozuk çıkacaktır.

Yazıları yola dönüştürmek için, yazıyı seçtikten sonra **Text>Convert to Paths** (Ctrl+Shift+P) komutunu vermek veya yazı araç çubuğundan Convert to Paths ikonunu tıklamak yeterlidir.

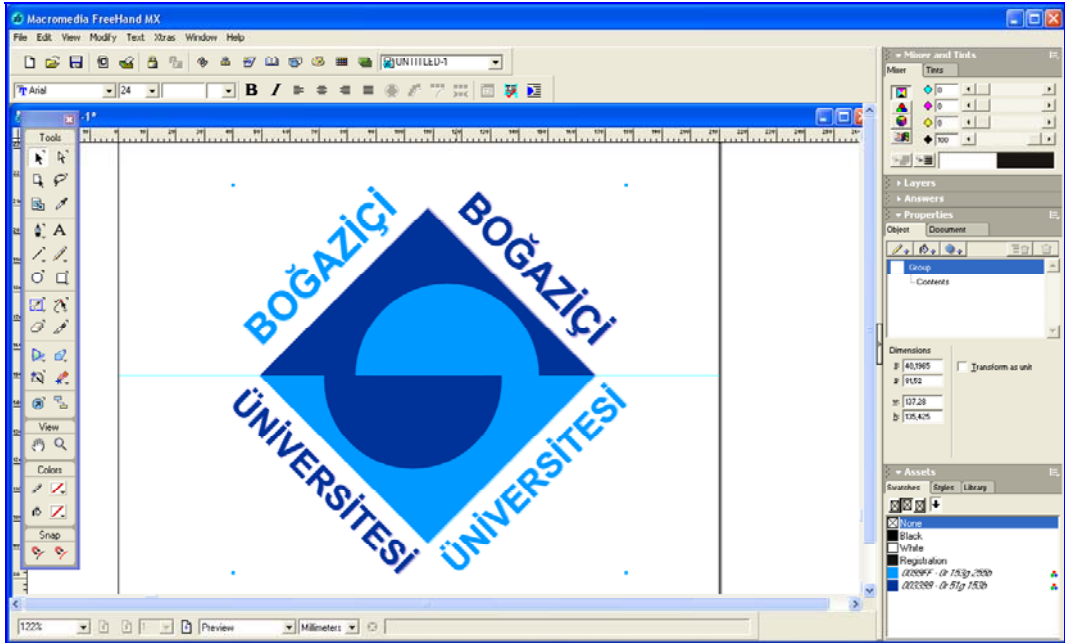


Şekil 1.34: Yazı (Text) araç çubuğu

➤ Elemanları Gruplama

Çizimler, yazılar ve diğer ayarlamalar bittikten sonra elemanların gruplanması gerekir. Bunun için **Modify>Group** (Ctrl+G) komutu kullanılır. Eğer grubu bozmak istersek **Modify>Ungroup** (Ctrl+Shift+G) komutunu vermemiz yeterlidir.

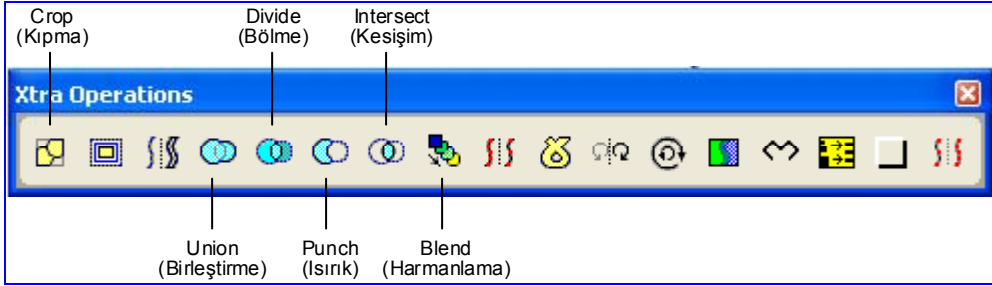
Bu son işlemten sonra backgroundun kilidini açıp silebiliriz.



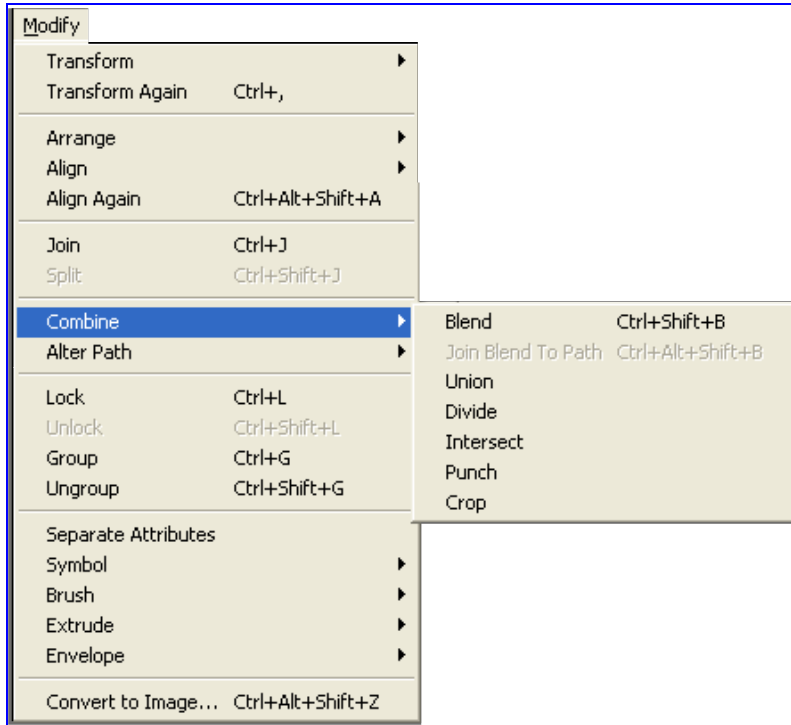
Şekil 1.35: Bitmiş amblem

1.6.2. Birleştirme (Combine) Komutlarını Kullanarak Amblem/Logo Oluşturma

Birleştirme komutları, birden fazla nesnenin kesişen noktalarını kullanarak yeni şekiller oluşturulmasını sağlar. Birleştirme komutlarına Xtra Operations (Ekstra operasyonlar) araç çubuğundan ulaşılabilirdiği gibi, **Modify>Combine** menüsünden de ulaşılabilir.



Şekil 1.36: Ekstra Operasyonlar (Xtra Operations) Araç Çubuğu



Şekil 1.37: Modify menüsü

➤ **Kırpma (Crop):**

Seçmiş olduğunuz çizimlerin en üstündeki şekil bir bıçak görevi görür ve kendi sınırları dışında kalan şekillerin bu bölümlerini keserek atar.

➤ **Birleştirme (Union):**

Seçtiğiniz üst üste binen kapalı şekilleri tek bir kapalı şekil haline getirir. Ortaya çıkan yeni şeklin dolgu ve çizgi özellikleri en arkadaki şekilden alınır.

➤ **Bölme (Divide):**

Seçmiş olduğunuz çizimlerin üst üste gelen bölgelerini keser ve her bölgeyi kapalı birer obje haline dönüştürür Çizgi ve dolgu özellikleri değişmez.

➤ **Isırık (Punch):**

Seçtiğiniz üst üste binen kapalı şekillerden üst taraftakinin alttakini ısırmasıyla yeni bir kapalı şekil ortaya çıkmasını sağlar. Çizgi ve dolgu özellikleri değişmez.

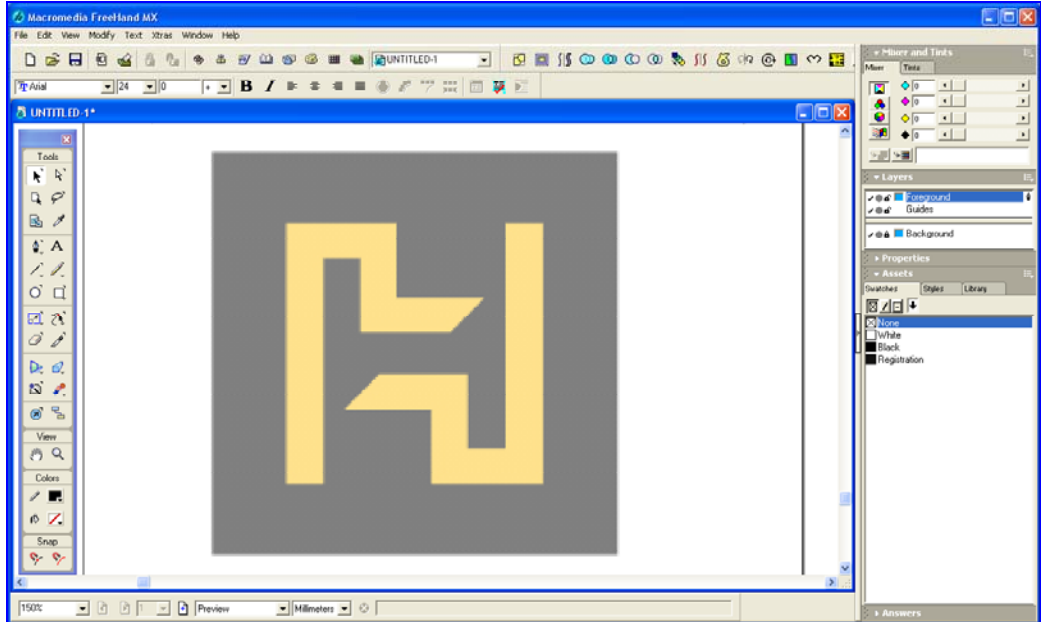
➤ **Kesişim (Intersect):**

Seçtiğiniz üst üste binen kapalı şekillerin ortak kesişim bölgesini tek bir kapalı şekil haline getirir. Ortaya çıkan yeni şeklin dolgu ve çizgi özellikleri en arkadaki şekilden alınır.

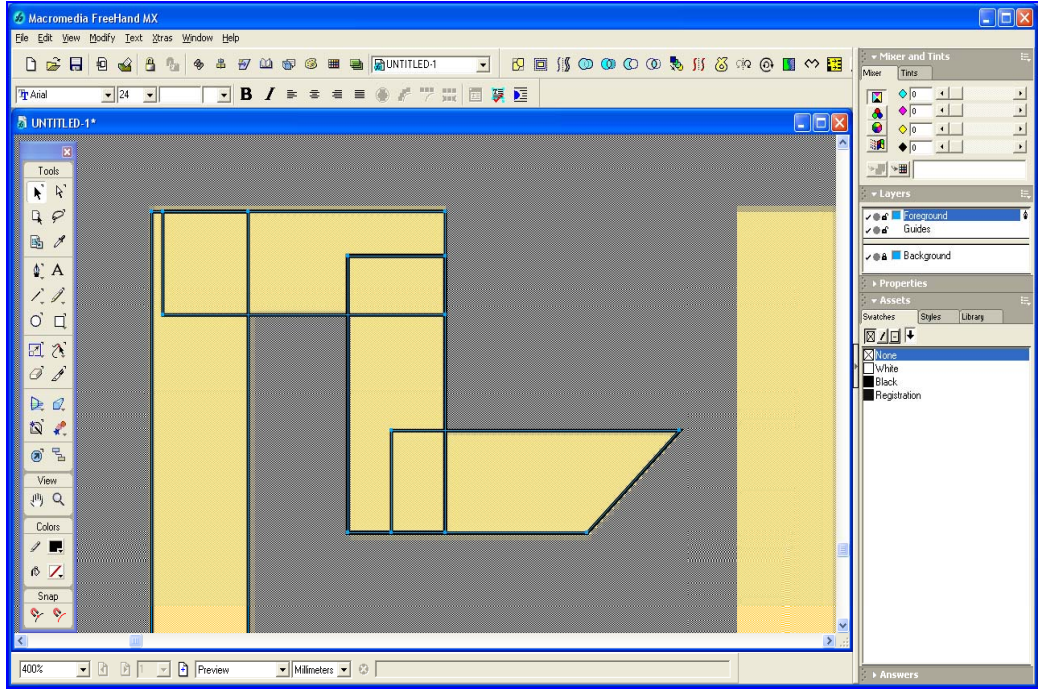
➤ **Harmanlama (Blend):**

Bu komut, birden fazla seçili şekil arasını yumuşak geçişli başka şekillerle doldurarak yeni bir şekil oluşturulmasını sağlar.

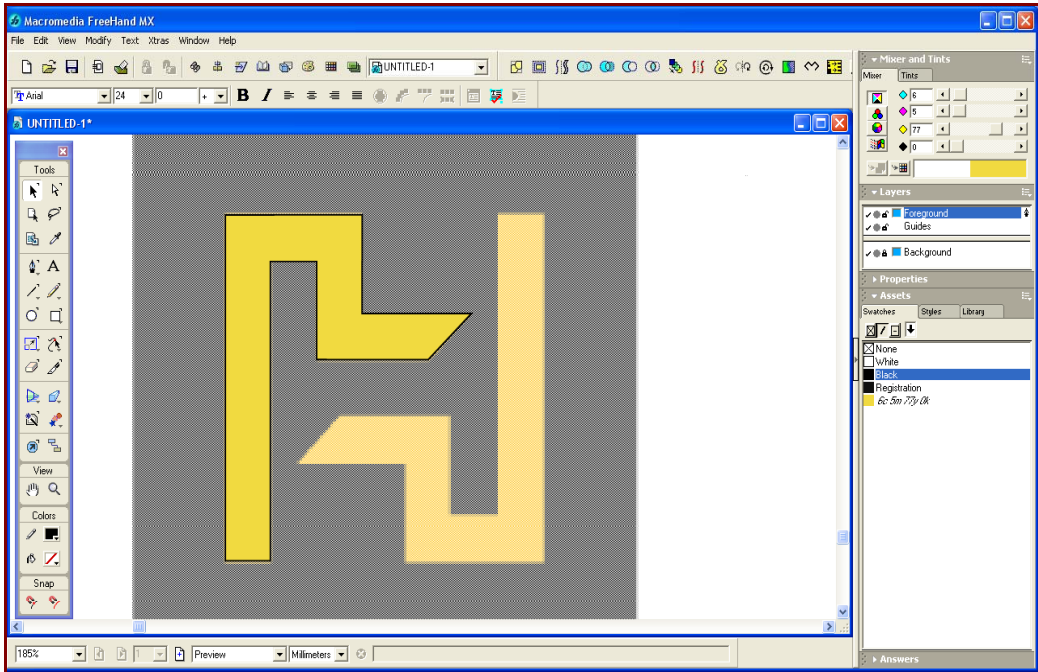
1.6.2.1. Birleştirme (Union) Komutuyla Amblem/Logo Oluşturma



Şekil 1.38: Arka plana atılmış amblem

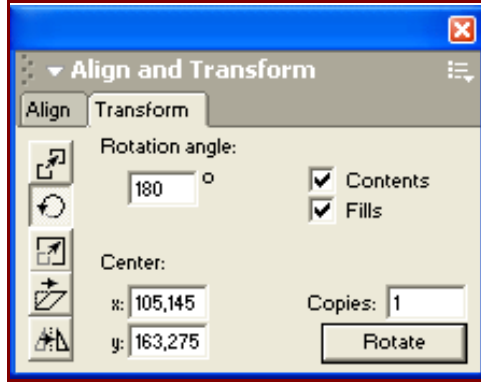


Şekil 1.39: Dikdörtgen aracıyla çizimlerin oluşturulması

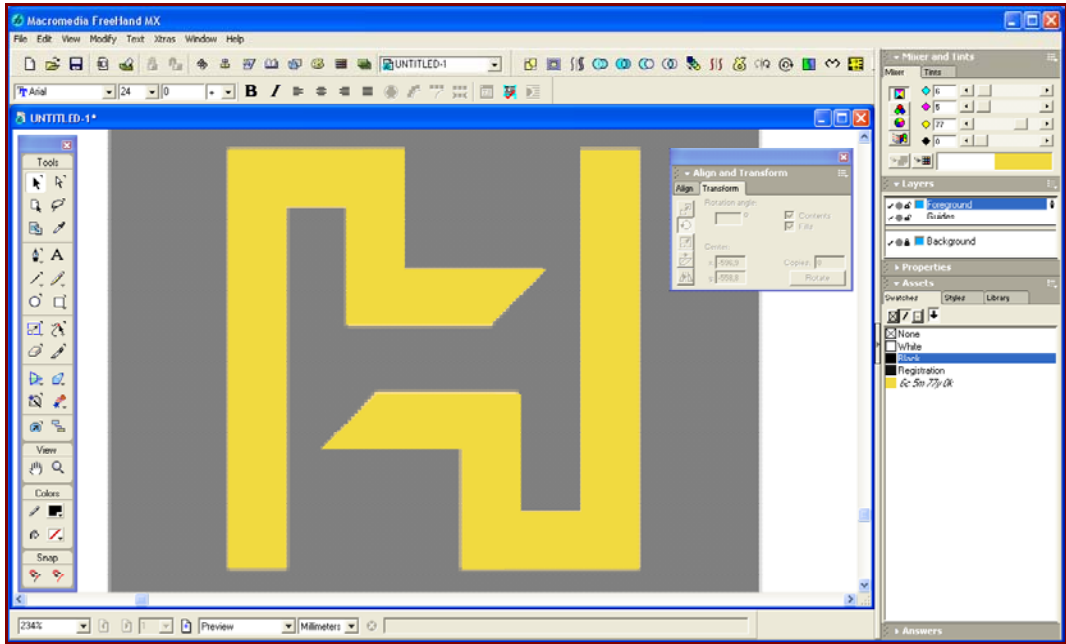


Şekil 1.40: Birleştirilip renklendirilmiş şekil

Birleştirilen parça, transform panelinin döndürme seçeneği (rotate) yardımıyla çoğaltılarak döndürülür. Bunun için açı (rotate angle) ve kopya sayısı (copies) kutucuklarına ilgili değerlerin girilmesi gereklidir. Roatate (döndür) butonuna tıkladığında işlem gerçekleşecektir.

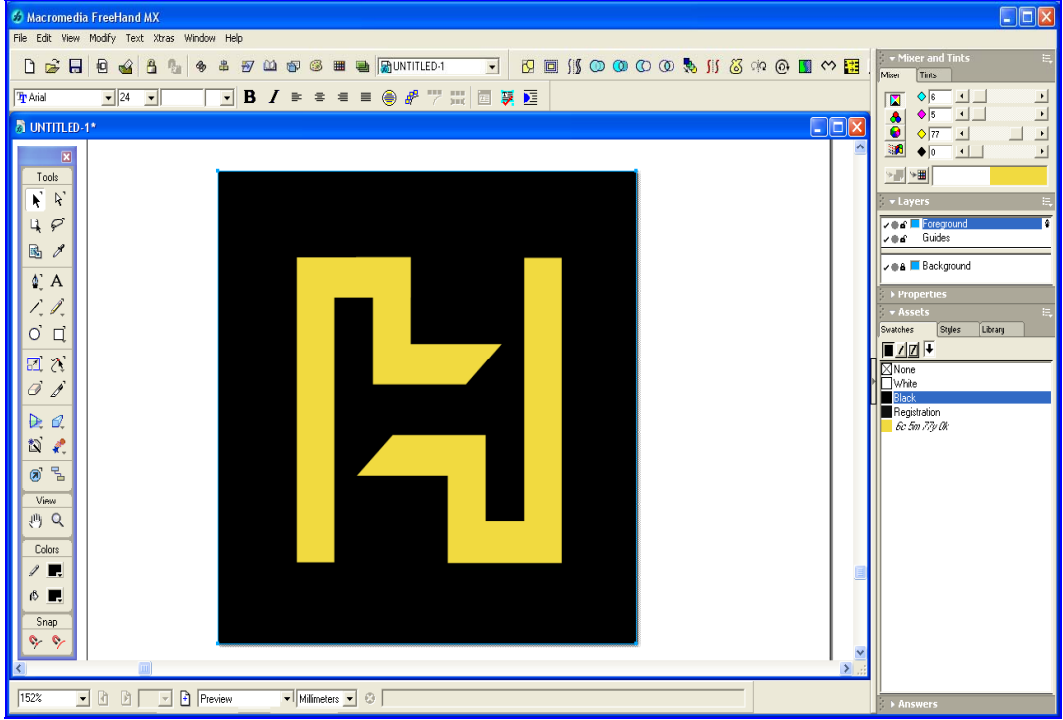


Şekil 1.41: Transform paneli komutuyla çizimlerin birleştirilmesi



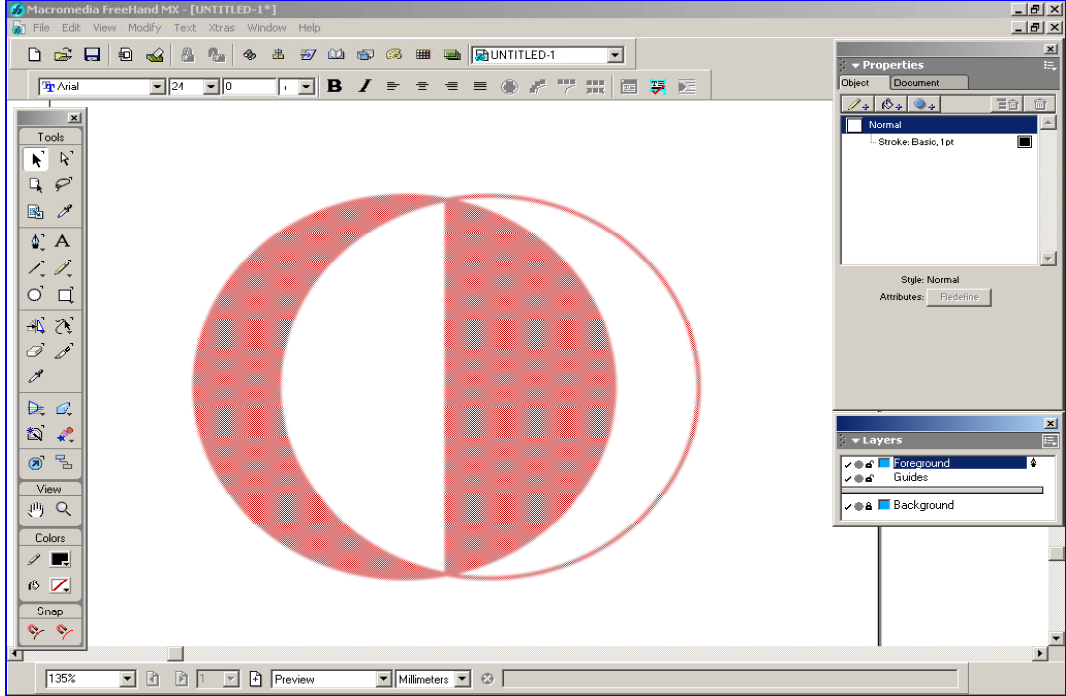
Şekil 1.42: Döndürülmüş parçanın yerleştirilmesi

Amblem iç bloğu tamamlandıktan sonra zemin oluşturularak renklendirilir. Son olarak elemanlar gruplanır ve amblem tamamlanmış olur.

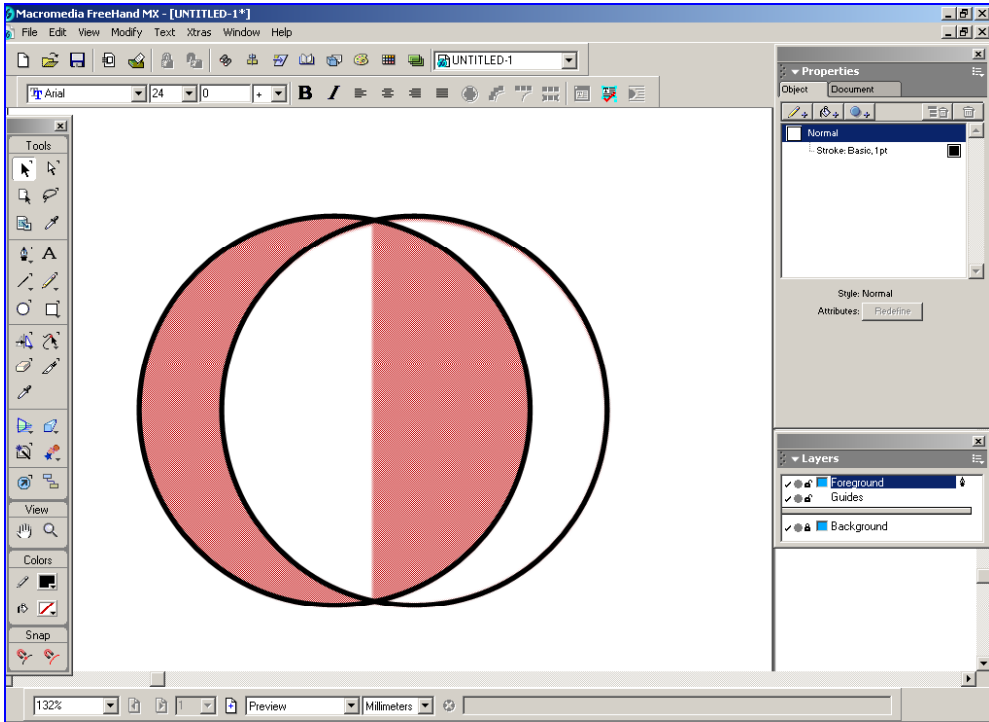
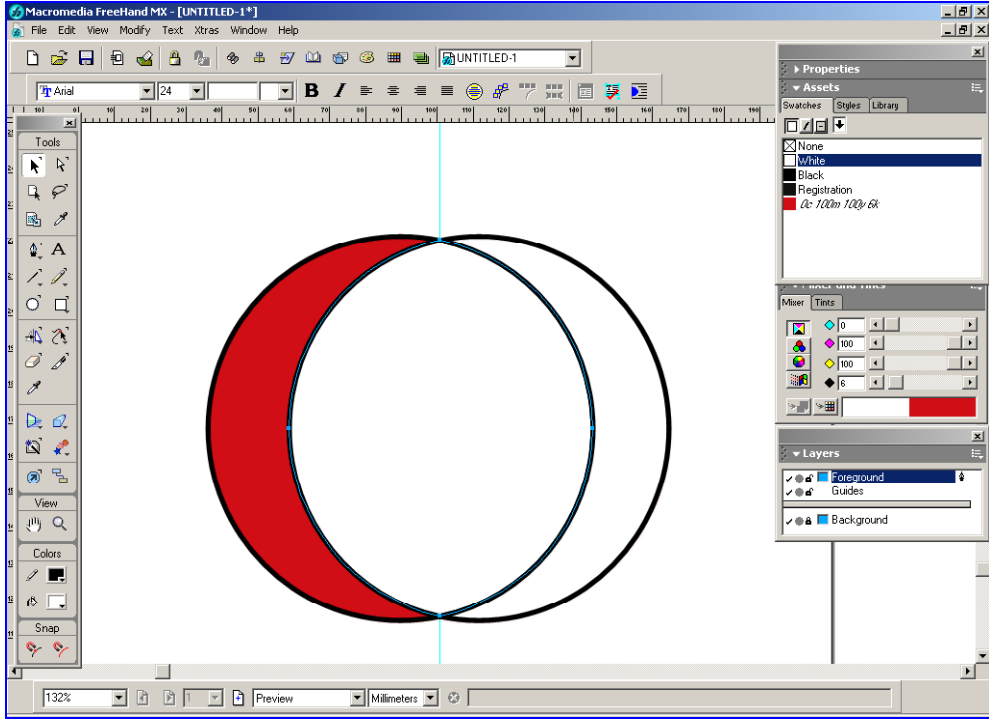


Şekil 1.43: Bitmiş amblem

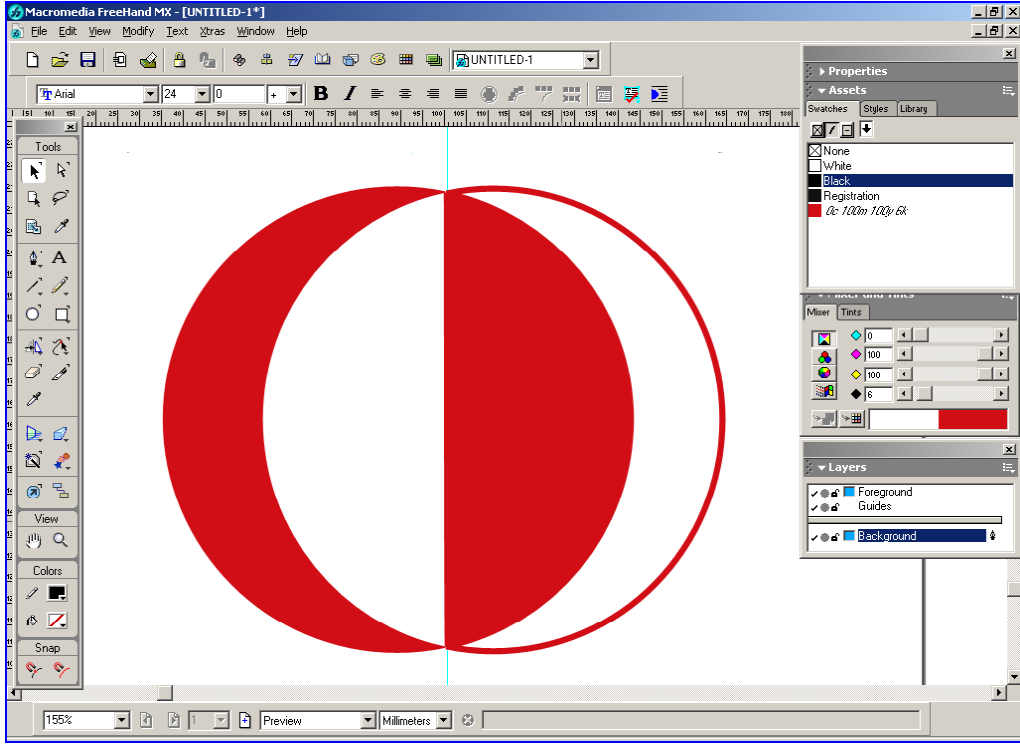
1.6.2.2. Bölme (Divide) Komutuyla Amblem/Logo Oluşturma



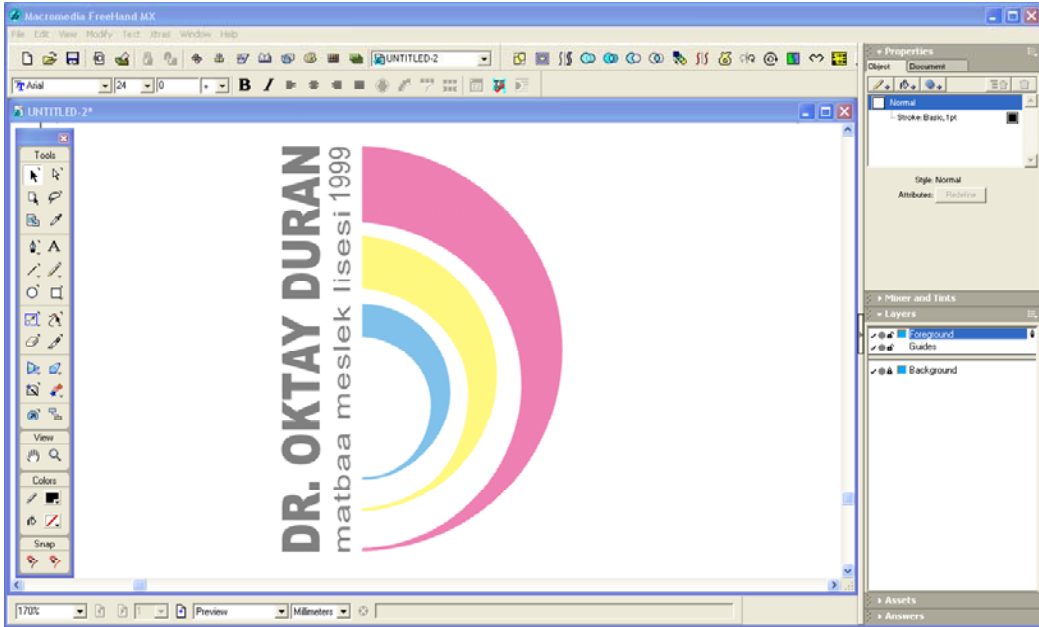
Şekil 1.44: Arka plana atılmış amblem



Şekil 1.45: Çizimlerin oluşturulması

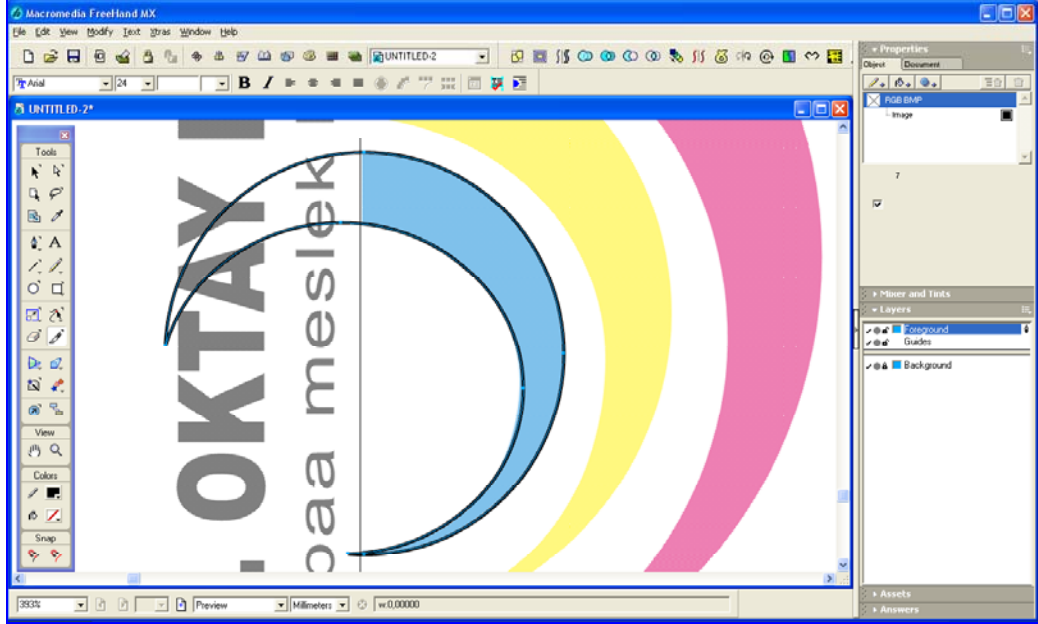


Şekil 1.46: Bitmiş amblem

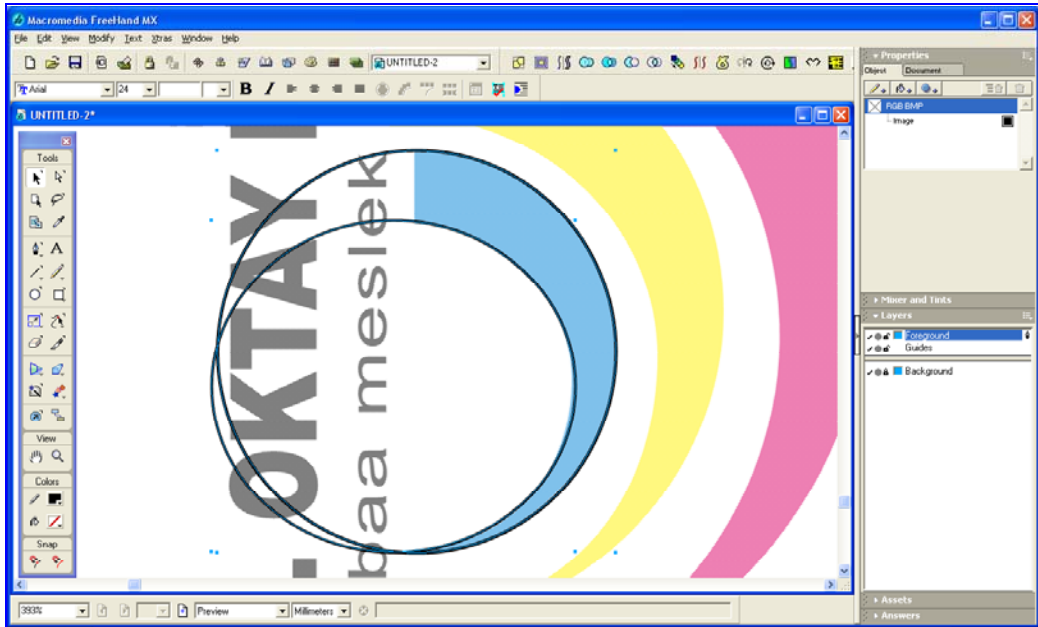


Şekil 1.47: Arka plana atılmış amblem

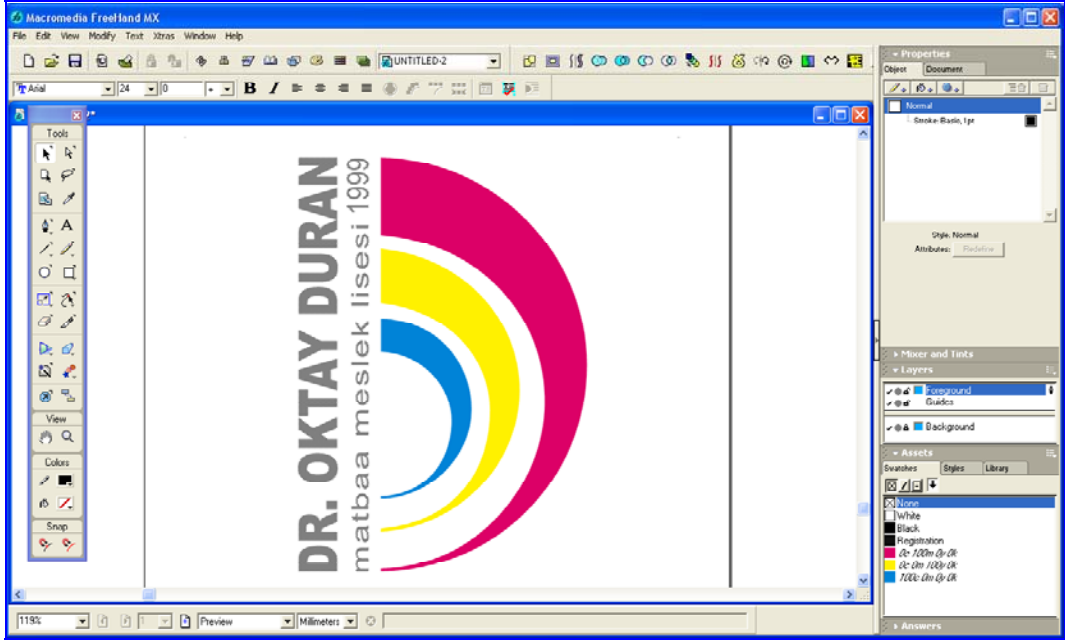
1.6.2.3. Isırık (Punch) Komutuyla Amblem/Logo Oluřturma



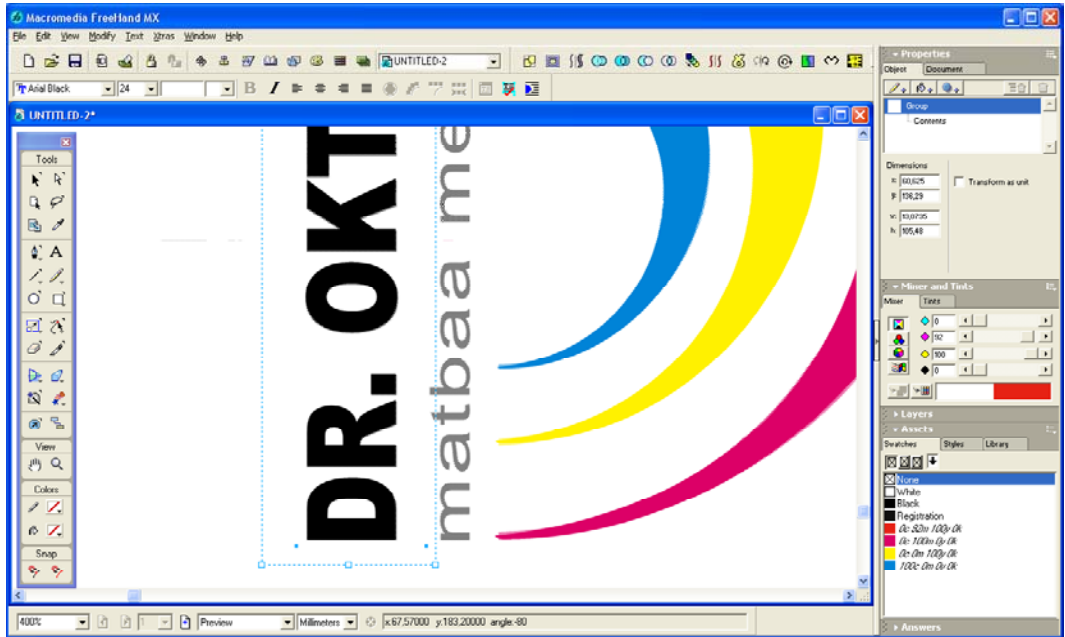
Őekil 1.48: izimlerin oluřturulması



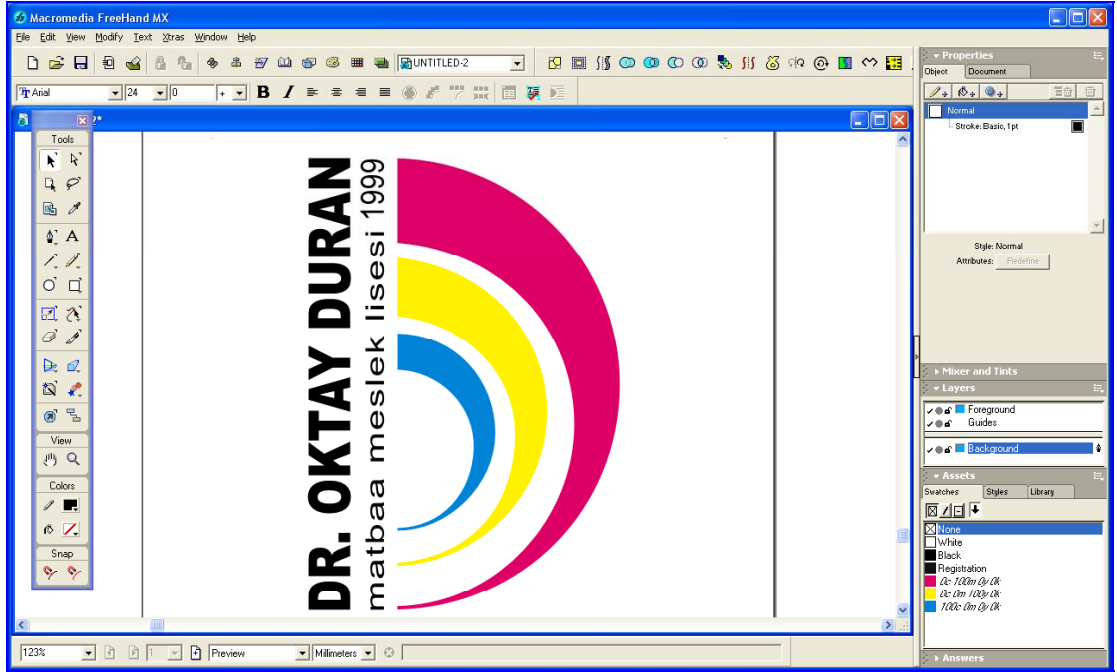
Őekil 1.49: Punch (ısırık) komutunun verilmesi ve kesim iřlemi



Şekil 1.50: Renklendirme

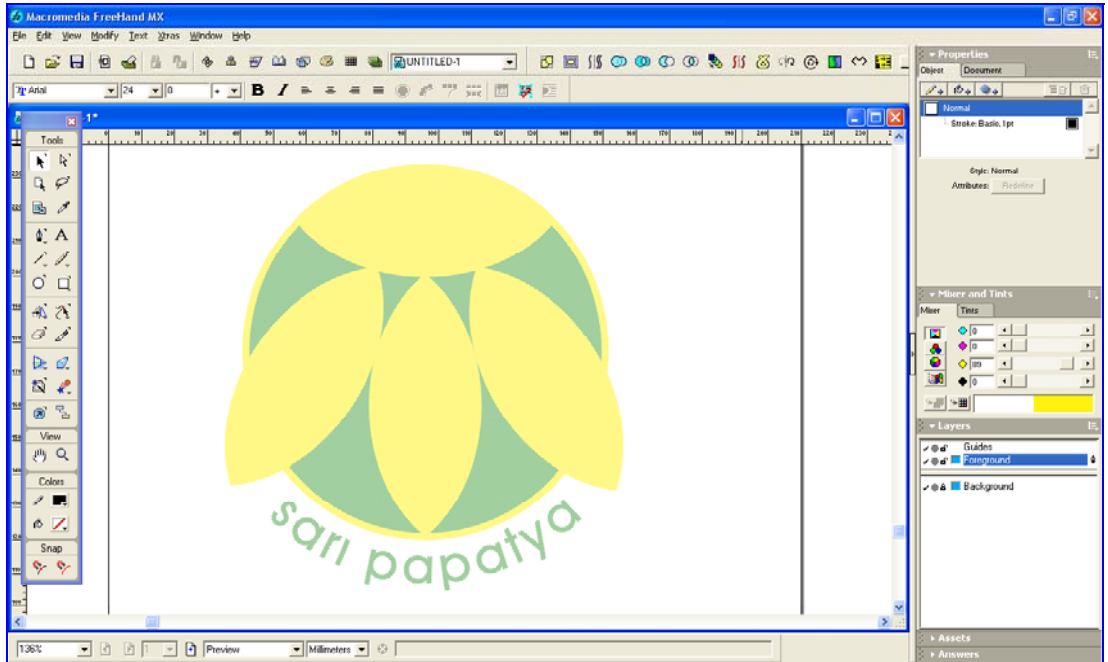


Şekil 1.51: Yazıların oluşturulması

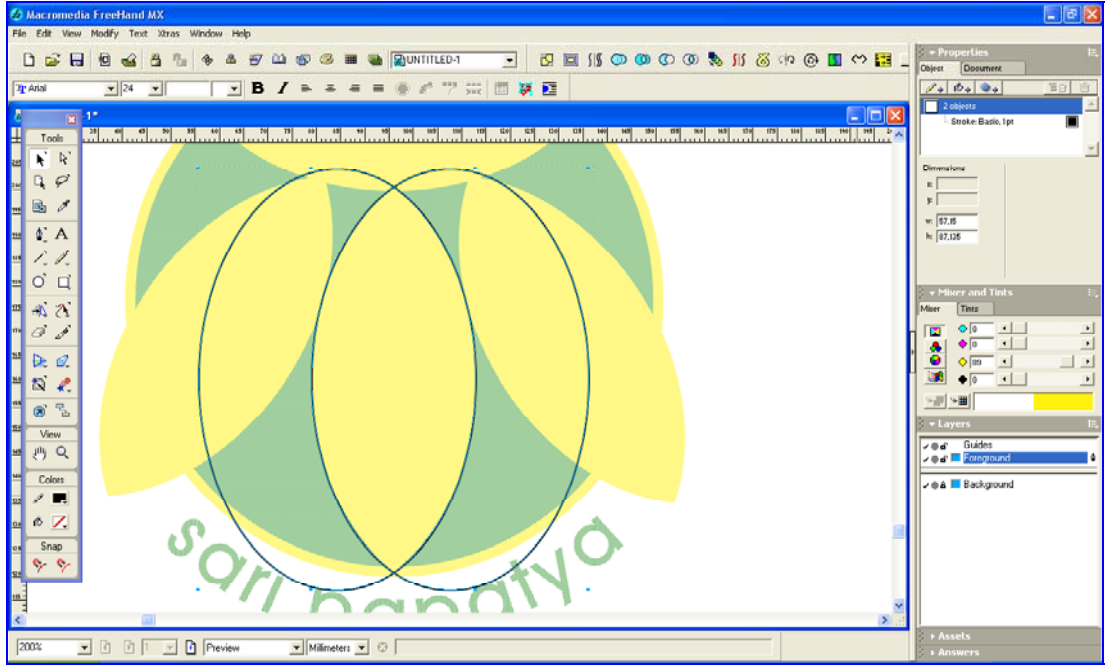


Şekil 1.52: Bitmiş amblem

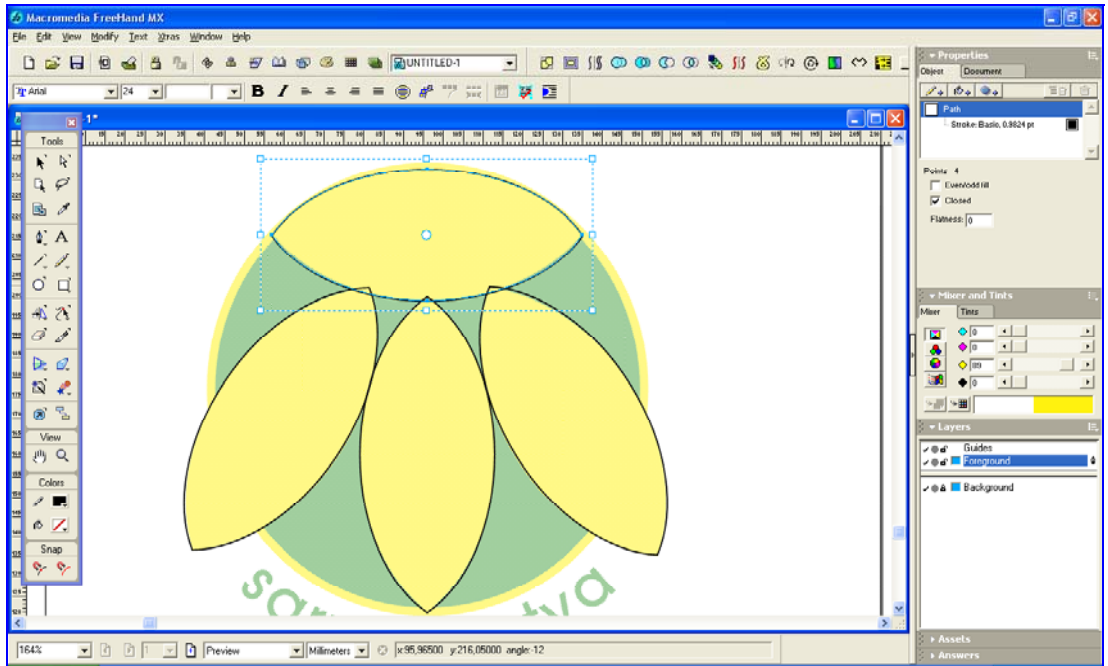
1.6.2.4. Kesişim (Intersect) Aracıyla Amblem/Logo Oluşturma



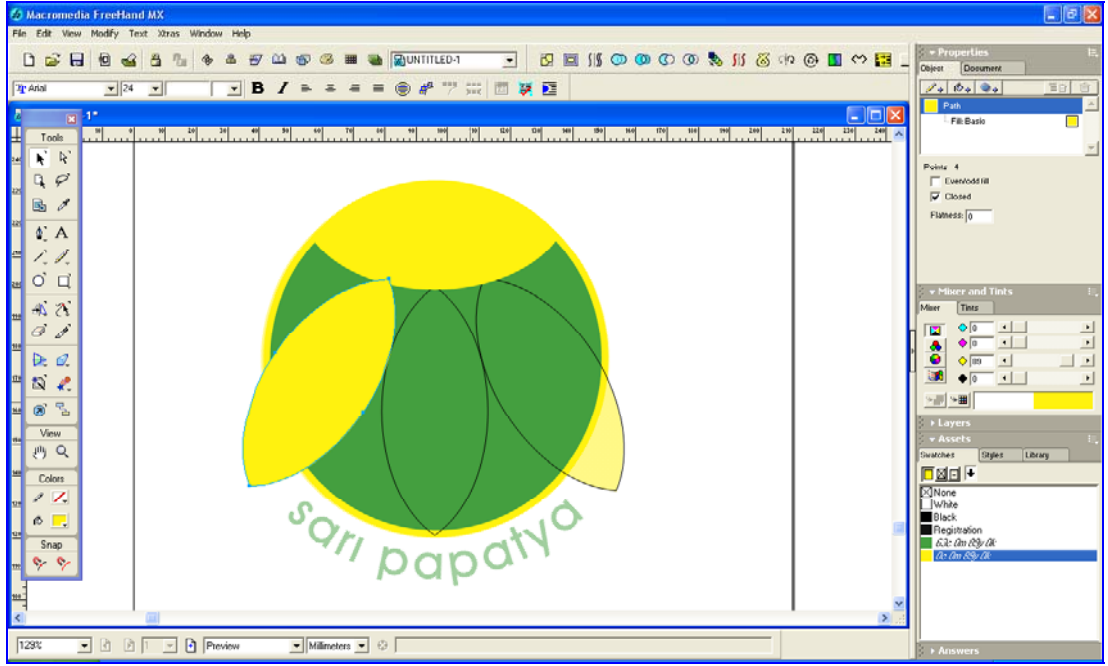
Şekil 1.53: Arka plana atılmış amblem



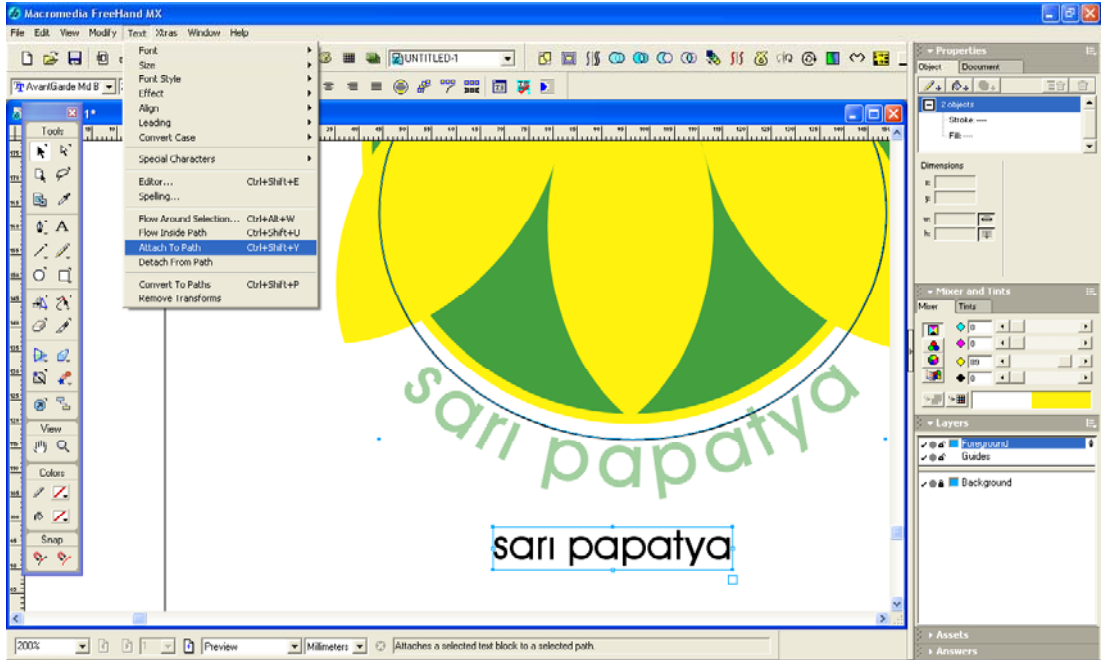
Şekil 1.54: Intersect (kesişim) komutunun verilmesi



Şekil 1.55: Çizimlerin oluşturulması

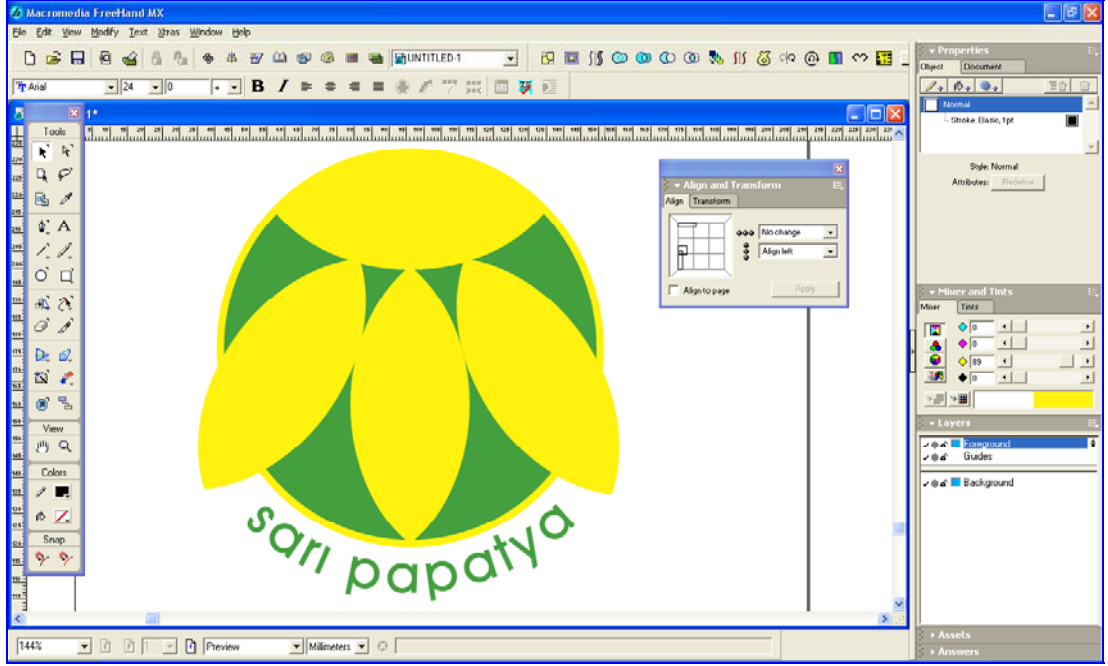


Şekil 1.56: Çizimlerin renklendirilmesi



Şekil 1.57: Yazıya form verilmesi

Yazıları belirli şekillerin üzerine dolamak istediğimizde Attach to path (yazıyı yol üzerine hizala) komutunu kullanırız. Bu komuta text (yazı) menüsünden ulaşabildiğimiz gibi, yine bu komutu text toolbars (yazı araççubuğu)'nda yer alan Attach to Path ikonuna tıklayarak da işlevsel hale getirebiliriz. Bunun için metin ve üzerine dolamak istediğimiz şekli seçip komutu vermemiz yeterli olacaktır.



Şekil 1.58: Bitmiş amblem

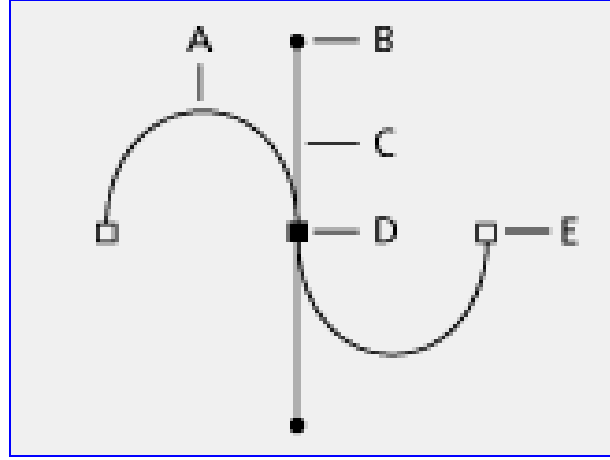
1.6.3. Pen (Kalem) Aracını Kullanarak Amblem/Logo Oluşturma

1.6.3.1. Pen (Kalem) Aracı ve Kullanılması

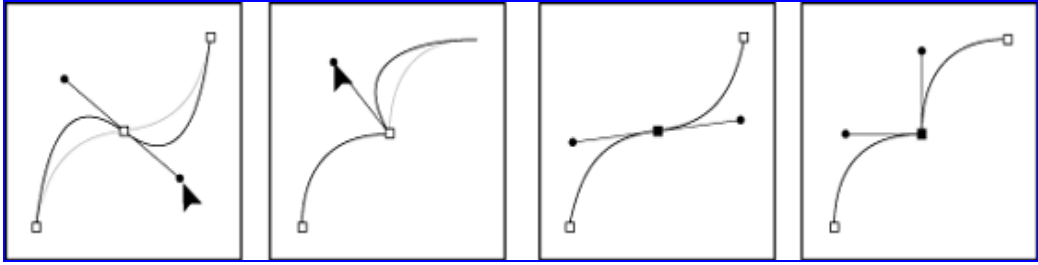
Sayfa üzerinde oluşturacağımız çizimlerde düz ve eğri çizgileri oluşturmak için kullanılır.

Tüm eğri ve düz çizimlerde kullanılan temel araç olan pen (kalem), sayfa üzerinde fareyle tıklama yöntemi ile çalışır.

Pen (kalem) aracını kullanırken, fare yoluyla tek tıklama çizimdeki (E) Düz noktaları oluşturur. Eğri çizgi oluşturmak için fare ile sayfa üzerine tıklayıp (D) sürüklemeye yaparız. Birinci tek tıklama ile ikinci tıklama (D) sürüklemeye ile elde edilen çizimin iki nokta arasındaki (A) çizgiye Path (yol) adı verilir. Eğri çizgi oluştururken ortaya çıkan çift taraflı çubuklara (B) Yönlendirme Çubukları adı verilir.



Şekil 1.59: Yol (path) uygulaması



Şekil 1.60: Yönlendirme çubuklarıyla yollara yön verilmesi

Bu çubukların görevi bir önceki ve bir sonraki çizginin eğriselliğini kontrol etmektir. Düz çizgiler ise noktaların yerini belirtmek amacıyla tek bir tük ile çizilir. Kalem (pen) aracı ile oluşturulan iki nokta düz bir çizgi ile birleştirilir.

Noktalar üç çeşittir;

➤ **Eğri Nokta**

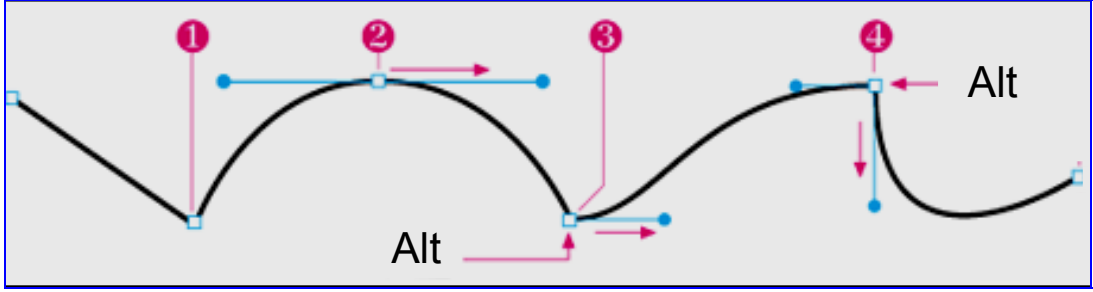
Noktadan önceki veya sonraki yolun (Path) eğriselliğini eşit (terazinin iki kefesi gibi) kontrol eden yönlendirme çubuklarına sahiptir.

➤ **Köşe Nokta**

Noktadan önceki veya sonraki yolun (Path) eğriselliğini ayrı ayrı kontrol eden Yönlendirme çubuklarına sahiptir.

➤ **Bağlantı Noktası**

Düz bir çizginin eğri bir çizgiyle bağlantı kurmasında birleştiği nokta olarak kullanılır.



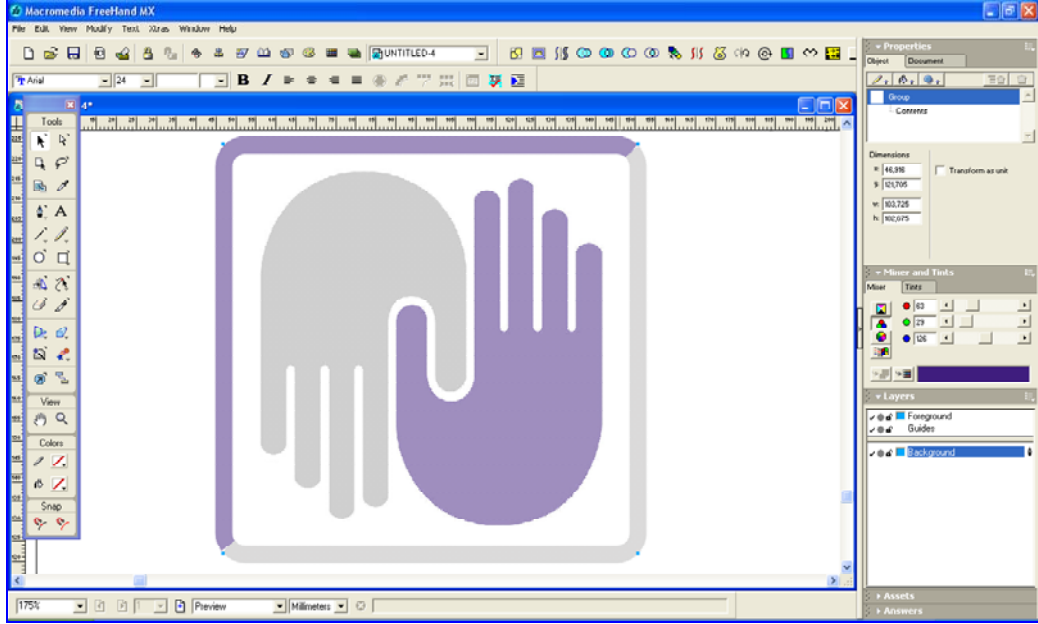
Şekil 1.61: Örnek yol (path) uygulaması

- Sadece tıklayarak bir önceki nokta ile tıkladığımız nokta arasında düz bir çizgi oluşur.
- Tıklayıp fare tuşunu basılı tutarak sürüklediğinizde, bir önceki ve sonraki noktaya bağlı çizgilerin eğriselliğini ayarlayan yönlendirme çubukları oluşur. İsteddiğiniz eğriliği elde ettikten sonra parmağınızı fare tuşundan çekiniz.
- Noktayı oluştururken “Alt” tuşuna basılı olarak sürükleme yaparsanız, oluşan yönlendirme çubuğu sadece kendisinden sonra gelen noktanın çizgisinin eğriselliğini belirler.
- Eğri çizim oluştururken parmağınız hala fare tuşundayken “Alt” tuşuna basılı tutarak devam ederseniz, birbirinden bağımsız hareket eden yönlendirme çubukları elde edersiniz.

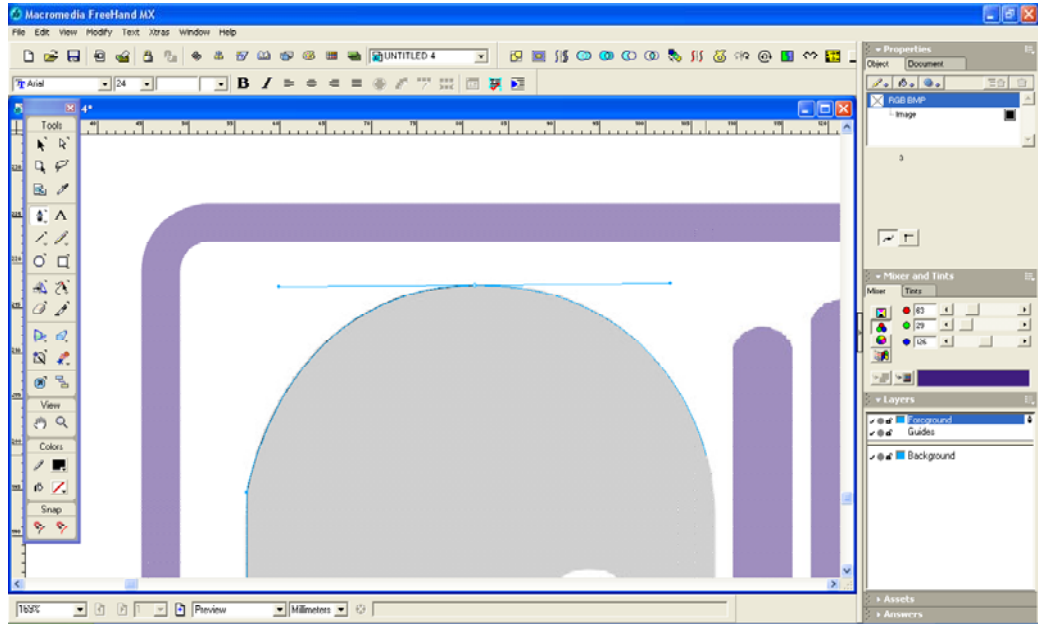


Çizim sırasında noktanın yerini değiştirmek istiyorsanız, fare tuşu basılı iken “ctrl” tuşuna basılı tutup noktayı sürükleyin.

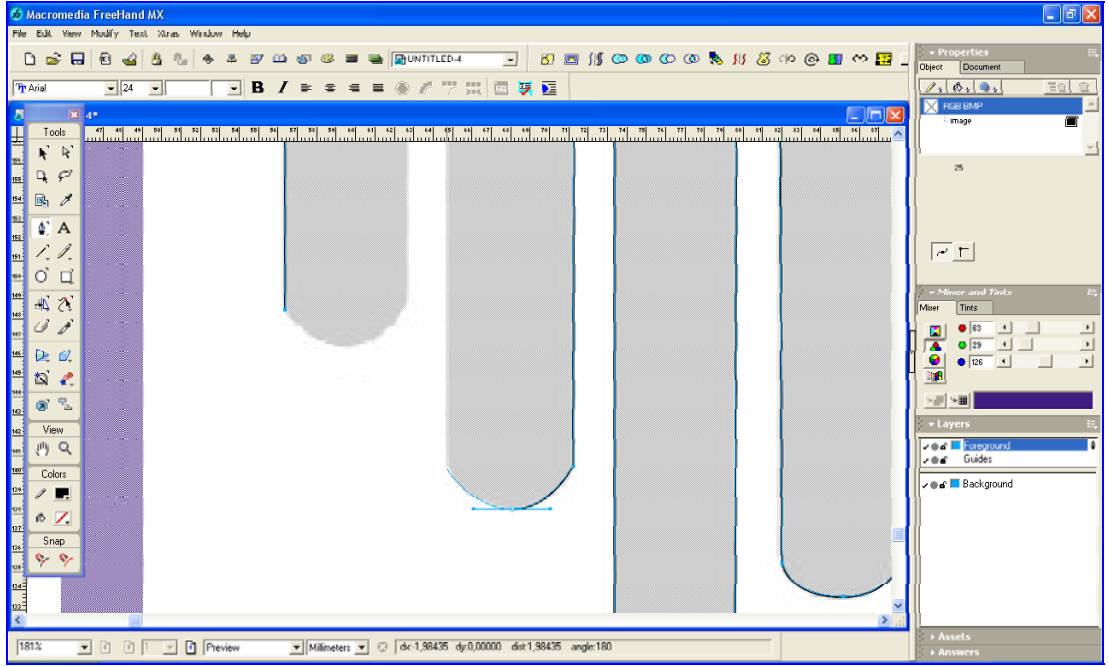
1.6.3.2. Pen (Kalem) Aracını Kullanarak Amblem/Logo Oluşturma



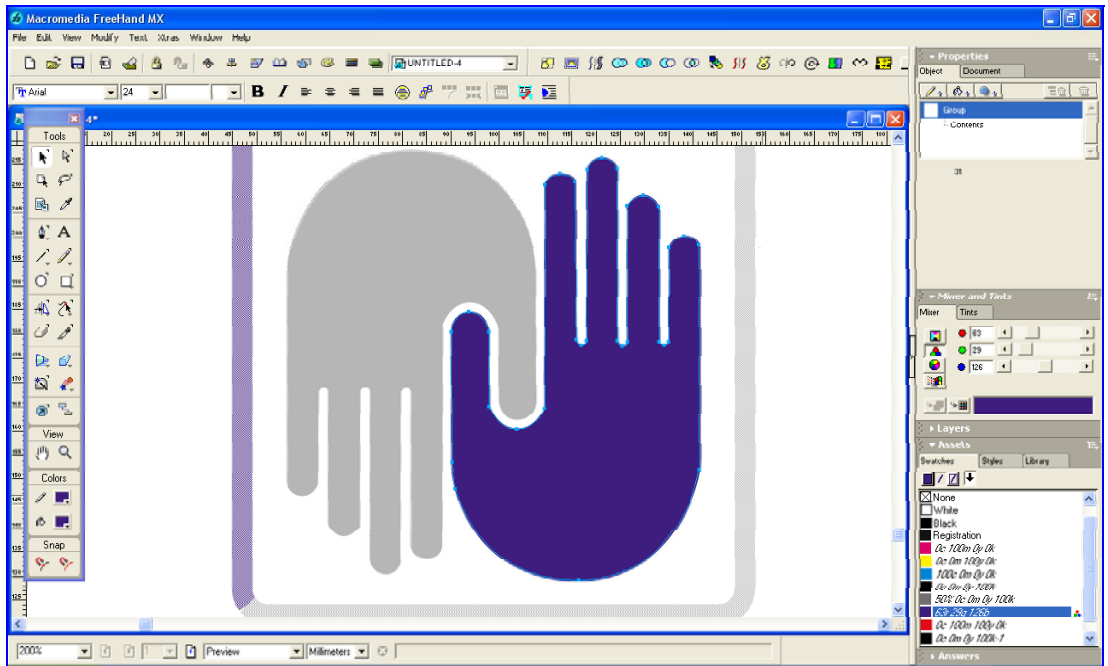
Şekil 1.62: Arka plana atılmış logo



Şekil 1.63: Pen (kalem) aracıyla kavislerin verilmesi

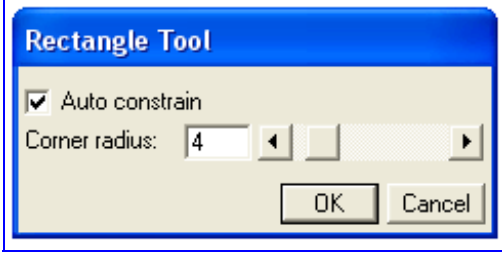


Şekil 1.63.1: Çizimlerin oluşturulması



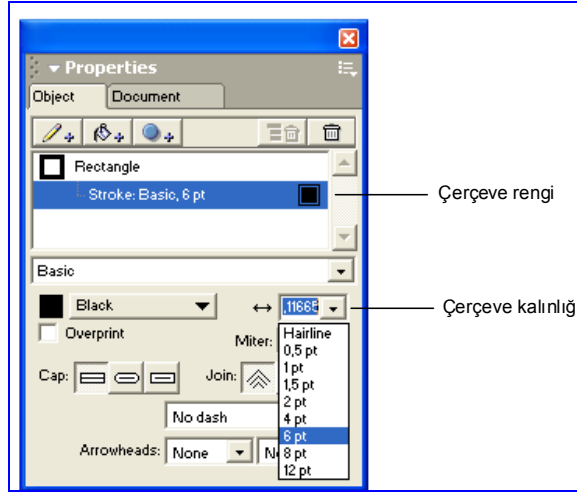
Şekil 1.64: Çizimin renklendirilmesi

Dikdörtgen aracının üzerine çift tıkladığında araç diyalog kutusu karşımıza çıkar. Bu örnekte olduğu gibi eğer dikdörtgenimizin kenarlarının yuvarlak olmasını istiyorsak corner radius (köşe eğimi) alanına ilgili değeri yazmalıyız.

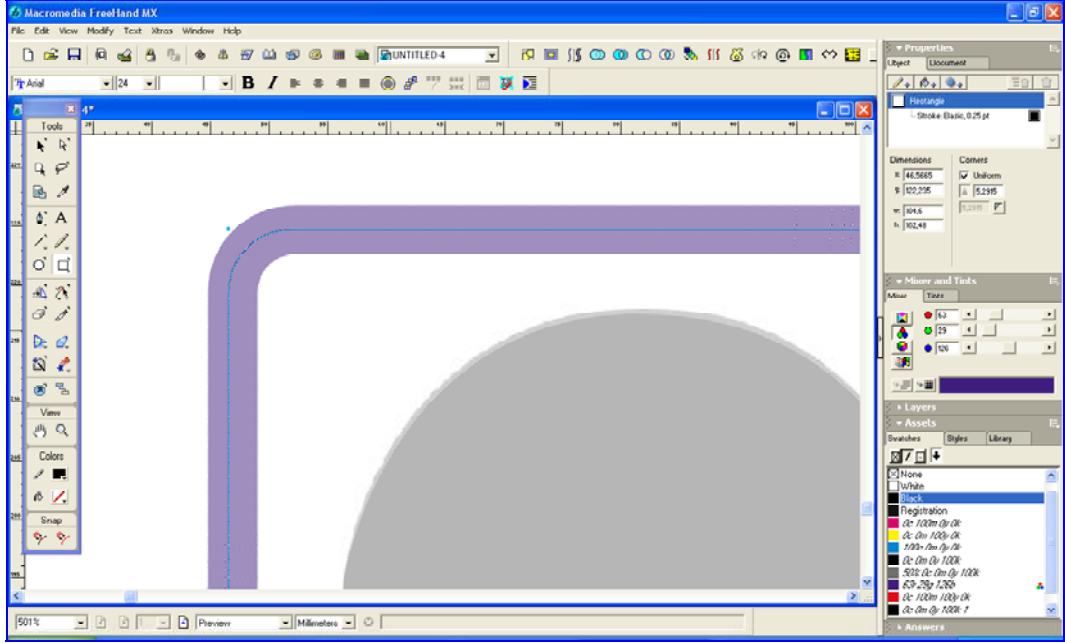


Şekil 1.65: Dikdörtgen aracı diyalog kutusu

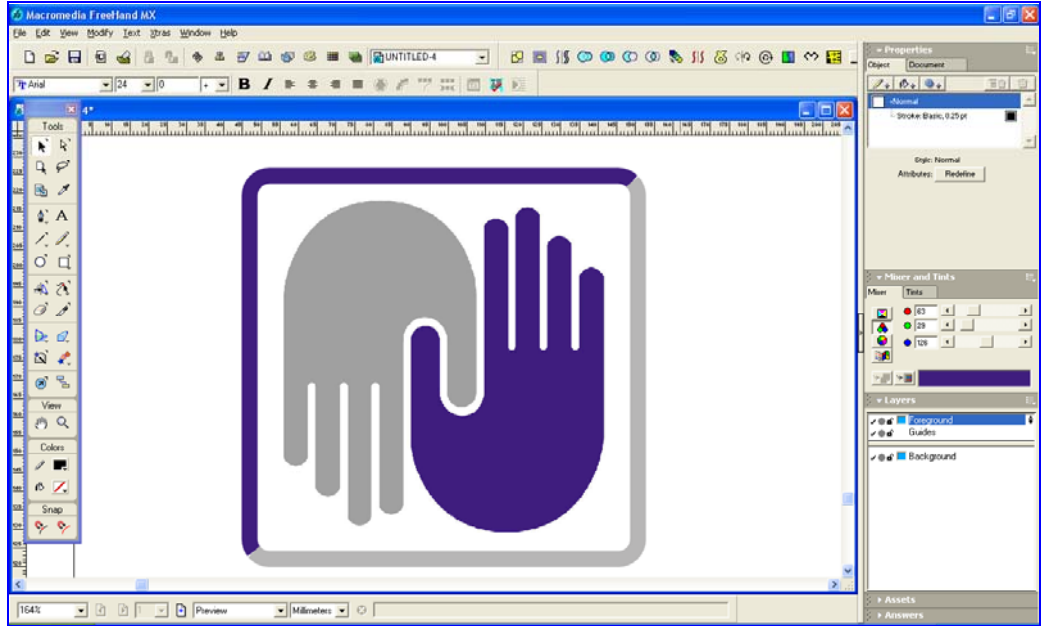
Oluşturulan çerçevenin kalınlık ve renk ayarları da yine nesne denetim (object) panelinden yapılır.



Şekil 1.66: Çerçeve kalınlığını değiştirme



Şekil 1.67: Çerçeve oluşturma




Şekil 1.68: Bitmiş amblem

UYGULAMA FAALİYETİ

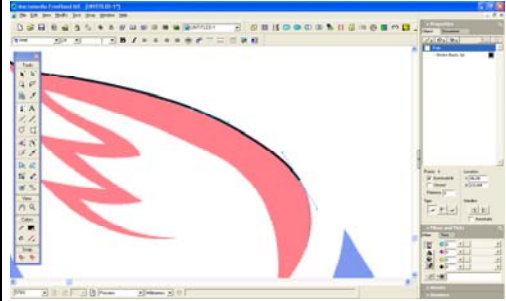


Yukarıdaki amblemleri aşağıdaki işlem basamakları ve öneriler doğrultusunda çizin.

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none">➤ Dijital olarak size verilen orijinalleri bilgisayarınıza aktarınız ya da internet arama motorlarının grafik seçeneğini seçip yukarıdaki amblemleri bulunuz.➤ Vektörel çizim programında yeni bir belge açınız➤ Belgeyi isim vererek kaydediniz (File/Save).➤ Çizeceğiniz amblem/logoyu programa alınız (File/Import).➤ Amblem/logoyu arka plana atınız.	<ul style="list-style-type: none">➤ İnternette bulacağınız amblem/logoların çözünürlüklerinin yüksek olmasına dikkat ediniz.➤ File/New komutunu ya da Ctrl+N kısa yolunu kullanınız.➤ Açtığınız belgeyi işin adıyla ve doğru klasörün içine kaydetmeye özen gösteriniz.➤ File/Import komutunu ya da Ctrl+R kısa yolunu kullanınız.➤ Arka plana attığınız amblem/logoyu daha rahat çizim yapabilmek için kilitleyiniz.  <ul style="list-style-type: none">➤ Çizimleri yaparken doğru araçları kullanmaya özen gösteriniz.

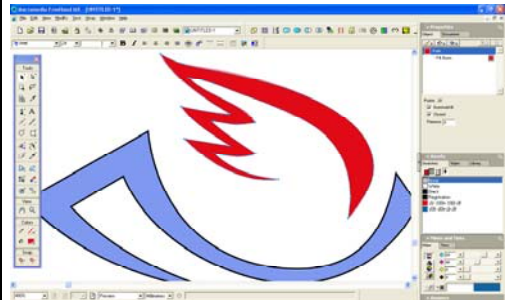
➤ Pen aracını kullanarak çizimleri yapınız.

➤ Kırık olmayan temiz çizimler yapmaya dikkat ediniz.



➤ Renklerin orijinal ile birebir uygunlukta olmasına dikkat ediniz.

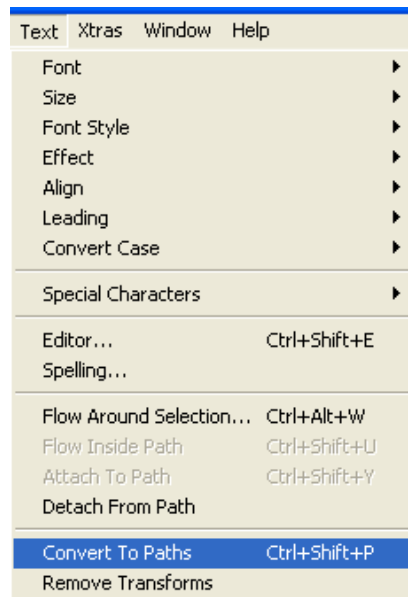
➤ Çizimleri renklendiriniz.



➤ Yazıların orijinal ile aynı font ve puntoda olmasına dikkat ediniz.

➤ Başka bilgisayarlarda sorun yaratmaması için yazıları convert ediniz (yola dönüştürünüz).

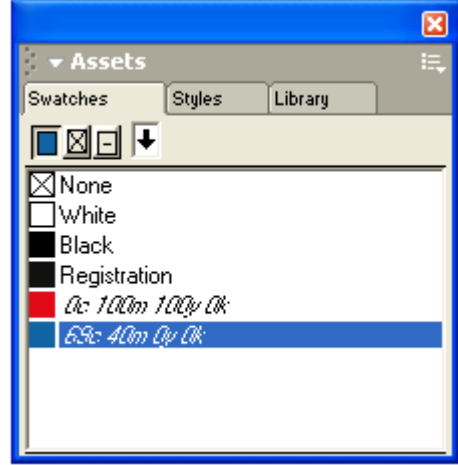
➤ Yazıları oluşturunuz.



➤ Yazıları renklendiriniz.

➤ Elemanları gruplandırınız.

➤ Renklerin orijinal ile birebir uygunlukta olmasına dikkat ediniz.



➤ Modify/Group komutunu ya da Ctrl+G kısa yolunu kullanınız.



ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular için doğru olan şıkkı işaretleyiniz.

1. Ürün ya da hizmet üreten kuruluşlara kimlik kazandıran, sözcük özelliği göstermeyen, soyut ya da nesnel görüntülerle ya da harflerle oluşturulan simgelere ne denir?
A) Logotype B) Amblem C) Clipart D) Font
2. Firma hakkında bir imaj verirken firma adının baş harfi ile de diğer firmalardan ayrılmasını kolaylaştırın amblem hangi sınıfa girer?
A) Formlarını harflerden alan amblemler
B) Firma hakkında bir imaj veren biçimlerden oluşan amblemler
C) Harf ve firma hakkında imaj veren amblemler
D) Firma hakkında yeni bir imaj veren (soyut veya somut) amblemler
3. İki ya da daha fazla tipografik karakterin sözcük halinde okunacak biçimde bir araya getirilmesiyle oluşturulan ve bir ürün, kuruluş ya da hizmeti tanıtan marka ya da amblem özelliği taşıyan simgelere ne denir?
A) Simge B) İkon C) Logotype D) Amblem
4. Latince kökenli olan logotype sözcüğünün dilimizdeki karşılığı yazıdır. Yukarıdaki cümlede boş kalan alana aşağıdaki ifadelerden hangisi gelmelidir?
A) Değişik B) Düzgün C) Eğik D) Özgün
5. Aşağıdakilerden hangisi iyi bir amblem/logo'nun özelliklerinden değildir?
A) Özgün olmalıdır.
B) İlgili kuruluşun ya da ürünün özelliklerini yansıtmalıdır.
C) Yazılar süslü olmalı ve dikkat çekmelidir.
D) Renk ve biçim olarak bütünlük içinde olmalıdır.
6. Bir yazı karakterinin, form veya simgeler grubunun dizgi sistemleri içinde kullanılabilir şekilde düzenlenmiş haline ne denir?
A) Font B) Punto C) Logotype D) İmleç
7. Font niteliklerinden birini belirten "condensed" teriminin Türkçe karşılığı aşağıdakilerden hangisidir?
A) Kalın B) İnce C) Eğik D) Dar
8. Aşağıdaki seçeneklerin hangisinde amblem ile logotype arasındaki fark doğru olarak verilmiştir?
A) Amblem, çizgi ve resimle yapılan işaretlerdir. Logotype ise yazıyla ya da çizgi, resim ve yazıyla yapılan işaretlerdir.
B) Amblem çok renkli, logotype ise tek renklidir.
C) Amblem logotype'a göre daha büyüktür.
D) Amblem bir sosyal kuruluşu logotype ise bir firmayı ifade eder.

9. Aşağıdakilerden hangisi bir çizim aracı değildir?
- A) Pen (kalem)
 - B) Line (çizgi)
 - C) Dikdörtgen (rectangular)
 - D) Knife (bıçak)
10. Yazıların başka bilgisayarlarda bozuk çıkmaması için ne yapılır?
- A) Üzerinden geçilir.
 - B) Yazılara convert to path (yola dönüştür) komutu verilir.
 - C) Puntoları mümkün olduğunca büyütülür.
 - D) Türkçe karakterlerle yazılır.
11. Eğri çizgi oluştururken ortaya çıkan çift taraflı çubuklara adı verilir.
- Yukarıdaki cümlede boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangisi gelmelidir?
- A) Ortalama çubukları
 - B) Yedirme çubukları
 - C) Kesiştirme çubukları
 - D) Yönlendirme çubukları

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız ve doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz.

Ölçme sorularındaki yanlış cevaplarınızı tekrar ederek, araştırarak ya da öğretmeninizden yardım alarak tamamlayınız.

PERFORMANS DEĞERLENDİRME

Öğrenme faaliyetinde kazandığınız becerileri aşağıdaki tablo doğrultusunda ölçünüz.

PERFORMANS DEĞERLENDİRME	EVET	HAYIR
Orijinali bilgisayarınıza aktarabildiniz mi?		
Yeni bir belge açabildiniz mi?		
Belgeyi doğru şekilde kaydedebildiniz mi?		
Görsel öğeleri programa sorunsuz aktarabildiniz mi?		
Çizilecek görseli arka plana atabildiniz mi?		
Çizimleri sorunsuz yapabildiniz mi?		
Renklendirmeleri doğru ve sorunsuz yapabildiniz mi?		
Yazıları sorunsuz yazabildiniz mi?		
Elemanları gruplayabildiniz mi?		

Faaliyet değerlendirmeniz sonucunda hayır işaretleyerek yapamadığınız işlemleri tekrar ediniz.

Tüm işlemleri başarıyla tamamladıysanız bir sonraki faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-2

AMAÇ

Bu faaliyet sonunda, yazıcı çeşitleri ve özelliklerini bilecek, çıkış alarak kontrolleri yapabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Çıkış cihazlarını inceleyerek matbaacılıkta hangi amaçlar için kullandıklarını araştırınız.

2. ÇIKIŞ VE KONTROL

Matbaacılık alanında yapılan işin provasının alınması ve müşteriye onaylatılması çok önemlidir. Bunun nedeni, bilgisayar ortamında hazırlanan işin orijinale birebir uygunlukta olmasının sağlanmasıdır. Amblem/logoyu oluşturan çizgiler, yazılar ve renk değerleri kopyası yapılan orijinalle aynı değerleri taşımalıdır. Bunun kontrolü de çıkış alınarak yapılır.

2.1. Yazıcı Çeşitleri ve Özellikleri

Yapılan çalışmaları gerek tashih, gerek prova, gerekse baskı için film olarak elde edilmesini sağlayan cihazlardır. Yazıcıdan elde edilen ürün hard-copy ya da hard-proof denilen provalar renk ve tasarım provası için kullanılır. Matbaacılık için oldukça önemli olan filmler de gene bu cihazlar ile elde edilir.

2.1.1. Mürekkep Püskürtmeli - Ink-Jet Yazıcılar

Sıvı haldeki mürekkebi kağıt üzerine püskürterek görüntü oluşturan yazıcılardır. Basit, sadece ev için olanları olduğu gibi oldukça kapsamlı ve pahalı olanları da vardır. Bunlar matbaacılıkta prova amaçlı olarak kullanılır. Çok değişik yüzeylere baskı yapabildiği için elde edilen provalar oldukça gerçekçidir.



Şekil 2.1: Mürekkep püskürtmeli yazıcı

Dezavantajlarından biri kullandıkları mürekkebin çok çabuk bitmesi ve kartuş adı verilen mürekkep haznelerinin çok pahalı olmasıdır. Bu yazıcılardan A0 ebadına kadar çıkış alınabilmektedir.

2.1.2. Termal Transfer-Dye Sublimation-Solid Ink Yazıcılar

Kabaca katı haldeki mürekkebi ısı yoluyla kâğıt üzerine aktaran yazıcı çeşitleridir. Genelde özel kâğıtlar üzerine baskı yaparlar.

2.1.3. Lazer Yazıcılar

Lazer yazıcılar, şu ana kadar üretilenler içinde hızlı ve kaliteli baskı yapabilen en iyi yazıcılardır. Üretildiğinden beri masaüstü yayıncılık alanında vazgeçilmez bir araçtır. Özellikle aydın ve asetat üzerine çıkış alınabilmesi önemli bir özelliğidir. Bu yolla kitap, çizelge gibi tek renkli tire işlerin kalıp çekimi mümkündür.

Birçok özelliği ile fotokopi makinelerine benzeyen bu aletlerle çok kaliteli baskı yapmak mümkündür. Ayrıca bilgisayar ile haberleşmesini sağlayan bir dil (Postscript, PCL ve Quick Draw) bulunmaktadır.



Şekil 2.2: Lazer yazıcı

2.1.4. Lazer Pozlandırıcılar - Image Seter

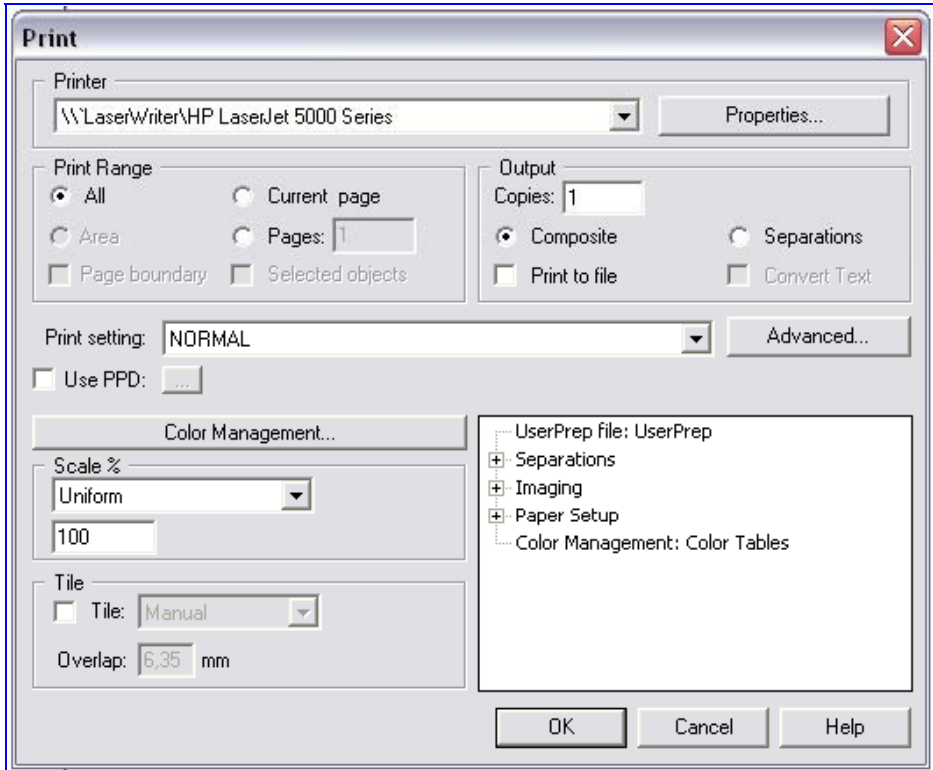
Hassas, detaylı ton geçişli resim ve işlerin çıkışında kullanılır. Lazer ışığın filmi pozlandırması ve bu filmin banyo edilmesi sonucu çalışmaların baskı için film çıkışı elde edilmiş olur. Yüksek çözünürlüklü hassas cihazlardır.

Lazer pozlandırıcılar, yazılım makineleri ve film, kâğıt vs. üzerine bilgisayarda hazırlanan, yazı ve şekillerin çıktısını almada kullanılır. Çıktı materyali olarak film kullandıklarından çok yüksek çözünürlükte çıkış alınabilirler.

2.2. Çıkış Ayarları

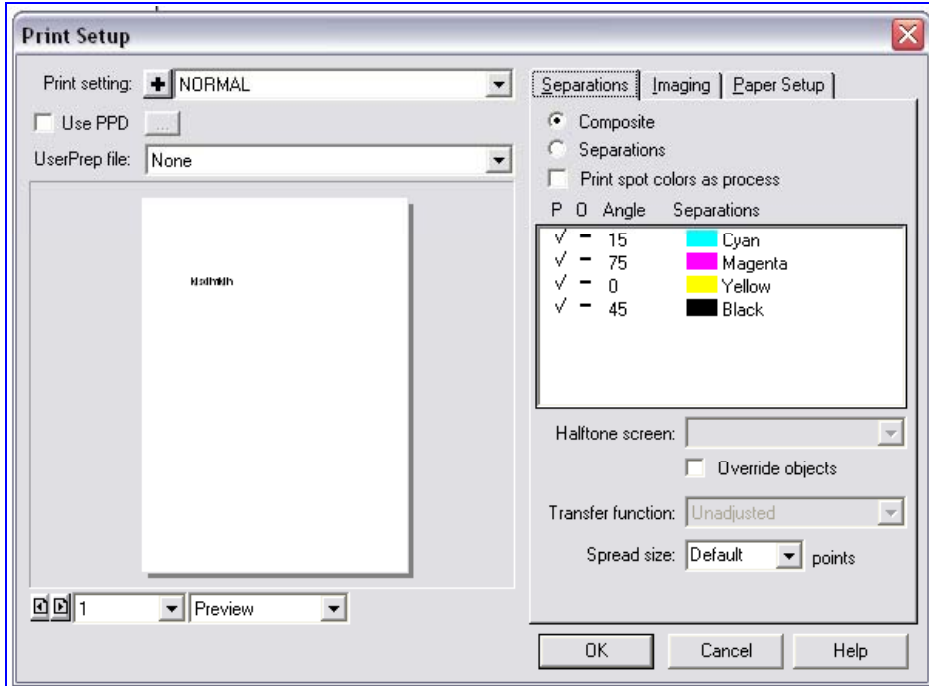
Çıkış işlemleri için başlıca iki komut kullanılır. Bunlar; yazıcı seçiminin yapıldığı File> Printer Setup (yazıcı ayarı) ve çıkış ayarlarının yapıldığı File>Print (ctrl+P) komutlarıdır.

File>Print komutu ile ulaştığımız pencereden;



Şekil 2.3: Çıkış ayarları kutusu

- **Printer** seçeneğinin yanında aşağı açılır menüye fareyle basıp, parmağınızı basılı tutarsanız, bilgisayarınıza bağlı baskı aracının modelini seçebileceğiniz liste ile karşılaşacaksınız.
- **Print Setting**, Baskı düzeni ayarları. Programı diskinize yüklediğinizde hazır baskı düzeni ayarları yükler. Menüden istediğinizi seçebilir veya sık kullandığımız bir baskı düzenini kaydedebilirsiniz.
- **Use PPD**: Kullandığınız yazıcınızın standart ayarlarını belirler. Filme veya kağıda baskı yapmadan önce seçtiğiniz yazıcının PPD belgesini bulup belirlemeniz gereklidir. Bunun için ... düğmeciği tıklayın ve yazıcı **PPD** dosyalarının bulunduğu **Sistem Klasörü>Genişletmeler>YazıcıBetimleri** Klasöründen yazıcınızın adını içeren **PPD** dosyasını seçip **Open** komutu verin. İlgili yazıcı ismi **Use PPD**'nin yanında belircektir.
- **Output**: Sayfanızın baskı şeklini belirler. **Composite** seçeneği renkli olarak hazırladığınız bir dökümanı siyah beyaz tonlama ile basar. **Seperations** ise sayfanızı renk ayrımı yaparak her rengi ayrı paletlere ayırarak baskı almanıza yarar.



Şekil 2.3: Renk ayırım ayarları

Scale: Sayfa/sayfalarınızın baskı boyutlarını belirler:

- **Fit on paper**, sayfanızın boyutlarına bakmaksızın hedeflediğiniz yazıcınızın sayfa boyutları içine sığdırarak basar.
- **Variable**, sayfanıza enden ve boydan ayrı ayrı boyutlandırıp baskı yapmanızı sağlar.
- **Uniform** ise tek hamlede boyutlandırmanıza yarar. %100 sayfanızın birebir boyutunu, 100'den altı küçültme, 100'den üstü ise büyültme değeri içerir.

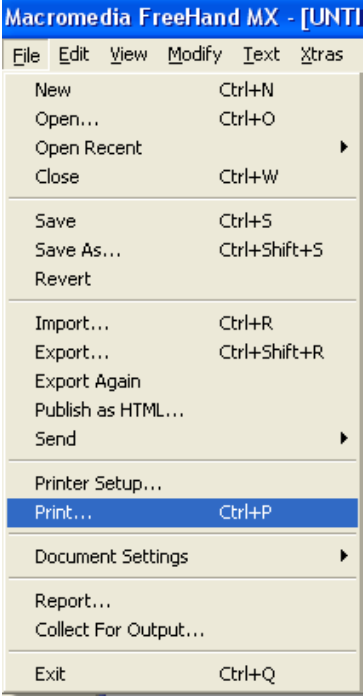
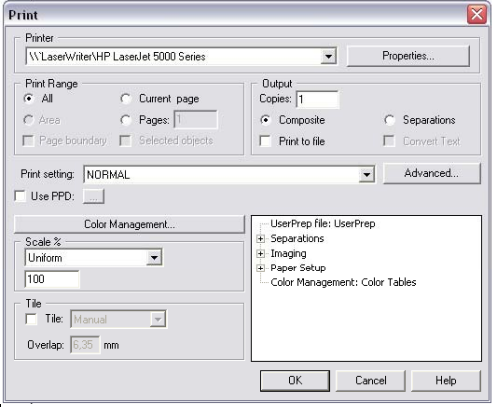
Selected objects only: İşaretleli olursa, sadece sayfa üzerindeki seçilmiş olan objeleri basar.

Setup: Üzerine tıklandığında **Print Setup** ayarları penceresini açmanıza yarar.

Print: Tüm ayarlarınızı yaptığınız sayfa/sayfalarınızı baskıya yollar.

Çıkışı alınan iş kontrol edilerek düzeltmeleri yapılır ve ilgili kişiye onaylatılır.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none">➤ File/print komutu ile çıkış penceresini açınız.	<ul style="list-style-type: none">➤ Kısa yol olarak Ctl+P komutunu verebilirsiniz. 
<ul style="list-style-type: none">➤ Yazıcıyı seçiniz.➤ Basılacak sayfaları seçiniz.➤ Kopya sayısını seçiniz➤ Baskı büyüklük boyutunu seçiniz.➤ Sayfa baskı şeklini seçiniz.	<ul style="list-style-type: none">➤ Çıkış ayarlarını doğru yapınız. 
<ul style="list-style-type: none">➤ Print (Baskı) butonunu onaylayarak çıkış alınız.➤ Orijinale uygunluğu kontrol ediniz.➤ Düzeltmeleri yapınız.	<ul style="list-style-type: none">➤ Orijinale birebir uygunluğa dikkat ediniz.➤ Düzeltmeleri dikkatli yapınız

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki sorular için doğru olan şıkkı işaretleyiniz.

1. Sıvı haldeki mürekkebi kağıt üzerine püskürterek görüntü oluşturan yazıcı aşağıdakilerden hangisidir?
A) Lazer pozlandırıcılar - Image Seter
B) Termal transfer-Dye Sublimation-Solid Ink yazıcılar
C) Lazer Yazıcılar
D) Mürekkep püskürtmeli - Ink-Jet yazıcılar
2. Aşağıdakilerden hangisi Lazer yazıcıların özelliklerinden değildir?
A) Püskürtmeli yazıcılara göre daha yavaş baskı yaparlar.
B) Kağıdın yanı sıra astat ve aydınlar üzerine de çıkış alabilirler.
C) Bilgisayar ile haberleşmesini sağlayan bir dili (Postscript, PCL ve Quick Draw) bulunmaktadır.
D) Günümüzde en kaliteli baskı yapabilen yazıcılardır.
3. Aşağıdakilerden hangisi film çıkışta kullanılır?
A) Lazer pozlandırıcılar - Image Seter
B) Termal transfer-Dye Sublimation-Solid Ink Yazıcılar
C) Lazer yazıcılar
D) Mürekkep püskürtmeli - Ink-Jet yazıcılar
4. Aşağıdakilerden hangisi çıkış almak için verilen komuttur?
A) File>Import B) File>Print C) File>Save D) File>Export
5. Fit on paper seçeneği ne işe yarar?
A) İşi basılacak sayfa ebadına göre sığdırır.
B) Sığmayan kısmı ikinci kağıda basar.
C) Sayfayı dörde bölerek çıkış verir.
D) Ters çıkış verir.

PERFORMANS DEĞERLENDİRME

Öğrenme faaliyetinde kazandığınız becerileri aşağıdaki tablo doğrultusunda ölçünüz.

PERFORMANS DEĞERLENDİRME	EVET	HAYIR
File/print komutu ile çıkış penceresini açabildiniz mi?		
Yazıcıyı seçebildiniz mi?		
Basılacak sayfaları seçebildiniz mi?		
Kopya sayısını seçebildiniz mi?		
Baskı büyüklük boyutunu seçebildiniz mi?		
Sayfa baskı şeklini seçebildiniz mi?		
Çıkış alabildiniz mi?		
Orijinale uygunluğu kontrol edebildiniz mi?		
Düzeltilmeleri yapabildiniz mi?		

Faaliyet değerlendirmeniz sonucunda hayır işaretleyerek yapamadığınız işlemleri tekrar ediniz.

Tüm işlemleri başarıyla tamamladıysanız bir sonraki faaliyete geçiniz.

MODÜL DEĞERLENDİRME

DEĞERLENDİRME SORUSU:

Okulunuzun (veya çalıştığınız firmanın) amblem/logosunu öğretmeninizden veya internette edinerek çiziniz, çıkışını alınız ve kontrollerini yapınız.

DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ	EVET	HAYIR
1. Verileri (CD, resim maket ve baskı örnekleri) müşteriden (öğretmenden) eksiksiz teslim alabildiniz mi?		
2. Verileri bir klasörde toplayabildiniz mi?		
3. Yeni bir belge açabildiniz mi?		
4. Belgeyi doğru şekilde kaydedebildiniz mi?		
5. Görsel öğeleri programa sorunsuz aktarabildiniz mi?		
6. Çizilecek görseli arka plana atabildiniz mi?		
7. Çizimleri sorunsuz yapabildiniz mi?		
8. Renklendirmeleri doğru ve sorunsuz yapabildiniz mi?		
9. Yazıları sorunsuz yazabildiniz mi?		
10. Elemanları gruplayabildiniz mi?		
11. Çıkış alabildiniz mi?		
12. Orijinale uygunluğu kontrol edebildiniz mi?		
13. Düzeltmeleri yapabildiniz mi?		

DEĞERLENDİRME

Yukarıdaki sorulara cevaplarınız olumsuz ise ilgili bilgi konularını ve uygulamaları tekrarlayınız. Cevaplarınız olumlu ise bir sonraki modüle geçebilirsiniz.

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAAALİYETİ 1 CEVAP ANAHTARI

1	B
2	C
3	C
4	D
5	C
6	A
7	D
8	B
9	B
10	D

ÖĞRENME FAAALİYETİ 2 CEVAP ANAHTARI

1	D
2	A
3	A
4	B
5	A

ÖNERİLEN KAYNAKLAR

- www.matbaaturk.org , İnternette Matbaa Eğitimi Adına Her Şey

KAYNAKÇA

- PEKTAŞ Hasip, **Basın İlanlarında Grafik Tasarımın Yeri ve Önemi**, konulu Y. Lisans Tezi, Ankara,1998.
- ÖZÇİLİNGİR Hande, Mehmet Ali ÇELİK, Serdar RADAR, **Kurumsal Kimlik Olgusunun İrdelenmesi Bitirme Projesi**, İstanbul, 2003.
- DİKMEN Gürcan, **Macromedia Freehand Mx**, Palme Yayıncılık, Ankara, 2005.
- ROAME Tony, **Macromedia Freehand 9 Authorized**, Medyasoft Yayınları, 2000.
- ŞAHİNBAŞKAN Türkün, Candan SELİMBEYOĞLU, **Reprodüksiyon Teknikleri Ders Notları**, Marmara Üniversitesi, İstanbul, 2000