

VEKTÖREL ÇİZİM
EL KİTABINIZ

Adobe 

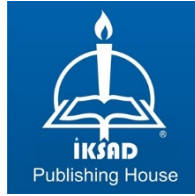
ILLUSTRATOR

Öğr.Gör. B. Ruhsar KAVASOĞLU



İLLUSTRATOR PROGRAMINA GİRİŞ

Öğr. Gör. B. Ruhsar KAVASOĞLU



Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Polatlı Sosyal Bil. MYO, Görsel İşitsel Teknikler ve Medya Yapımcılığı Bölümü, Ankara, Türkiye.
bahriye.kavasoglu@hbv.edu.tr

Copyright © 2019 by iksad publishing house
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced,
distributed, or transmitted in any form or by
any means, including photocopying, recording, or other electronic
or mechanical methods, without the prior written permission of the
publisher, except in the case of
brief quotations embodied in critical reviews and certain other
noncommercial uses permitted by copyright law. Institution Of
Economic Development And Social
Researches Publications®

(The Licence Number of Publicator: 2014/31220)

TURKEY TR: +90 342 606 06 75

USA: +1 631 685 0 853

E mail: iksadyayinevi@gmail.com

www.iksad.net

It is responsibility of the author to abide by the publishing ethics rules.

Iksad Publications – 2019©

ISBN: 978-625-7029-71-1

Cover Design: Ruhsar KAVASOĞLU

December / 2019

Ankara / Turkey

Size = 16 x 24 cm

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
GİRİŞ	1
2. Yeni Bir Belge Oluşturmak.....	2
2. 1. Program Arayüzü	4
2.1.1. Tools/Araç Çubuğu	6
2.2. Ekranda Yakın Plan Çalışmak	13
2.3. Ekranda Çizimleri Anahat Görünümü ile izleme.....	13
2.4. Çizgi Aracı	14
2.5. Temel Şekilleri Çizme	16
2.6. Dikdörtgenler ve kareler çizme	16
2.7. Elips çizme	17
2.8. Yıldız çizme	18
2.9. Effectler (Çizilen şekilleri boyutlandırma)	18
2.9.1. Flare Aracı	19
2.9.2. Renk Ekleme ve Silme Swatch Kullanımı.....	19
2.9.3. Hizalama	20
2.9.4. Damlalık Aracı	22
2.9.5. Fırça.....	23
2.9.6. Rotate Aracı (R) Döndürme Aracı	24
2.9.7. Yansıtma (reflect) aracı örneği	25
2.9.8. Yamultma (shear) aracı örneği	27
2.9.9. Maskeleyme işlemi (Clipping Mask)	28
2.9.10. Blend Aracını Kullanma	30
2.9.11. Gradient Aracı (Degrade Kullanımı)	31

2.9.12. Live Paint ile Hızlı Boyama.....	32
2.9.13. Magic Wand Aracı Kullanımı.....	33
2.9.14. Sembol Aracı Kullanımı (Shift+Ctrl+F11)	34
3. EFFECT	36
3.1. Clipping Mask (Illustrator'de Fotoğrafi Objeye İçerisine Yapıştırmak)	37
3.2. Dolgu ve çizgi rengi vermek	39
3.3. Create Outlines (Illustrator'de Yazıyı Çizime Çevirmek)	41
3.4. Convert to Shape (Illustrator'de Objeye Şekil Değişikliği)	42
3.5. Object Menüsü > Expand Appearance	45
3.6. Pucker & Bloat (Illustrator'de Objenin Biçimini Bozmak / Değiştirmek)	45
3.7. Window Menüsü > Appearance	46
3.8. Illustrator'de Pattern (Desen Dolgu) Oluşturmak	47
4. ÇİZİM ARAÇLARI	53
4.1. Window/ Workspace/ Panel	54
4.2. Illustrator'de Objeleri Öne-Arkaya Almak (Object>Arrange)	58
4.3. Object menüsü	58
4.4. Şekilleri Döndürme	60
4.5. Graph Tool	69
4.6. Şekillendirme Araçları	71
4.6.1. Width Tool	71
4.6.2. Wrap Tool	72

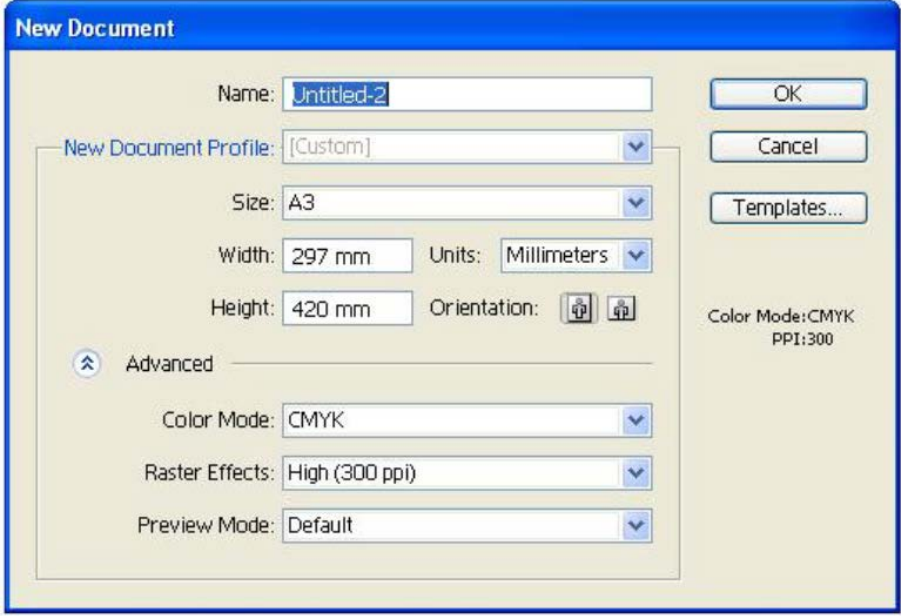
4.6.3. Pucker Tool.....	73
4.6.4. Bloat Tool.....	74
4.6.5. Scallop Tool	75
4.6.6. Crystallize Tool	76
4.6.7. Wrinkle Tool.....	77
4.6.8. Çizim Teknikleri	77
4.6.9. Offset Path	78
4.6.10. Add Anchor Point	80
5. LIVE TRACE (CANLI KONTUR) KULLANIMI....	82
5.1. Simple Trace.....	82
6. METİN ÖZELLİKLERİ	83
6.1. Type on a path options.....	83
6.2. Wrap Options	84
6.3. Type>Area Type Options	85
6.4. Karakterler ve Paragraf.....	85
6.5. Tipografi (Yazı) Kullanımı.....	86
6.6. Type> Glyphs	87
7. ILLUSTRATOR KISAYOL TUŞLARI.....	88
KAYNAKÇA	93

GİRİŞ

Adobe Illustrator, Adobe tarafından geliştirilen vektörel tabanlı bir grafik tasarım programıdır. Programın son sürümü olan Illustrator CC'dir. , Şu anda sektörde en çok tutulan ve tercih edilen vektörel çizim programıdır. Genel olarak yazılımın arayüzü ve kullanımı Photoshop ile benzerlik taşır. Adobe bünyesindeki grafik yazılımlarının en önemlilerindedir.

Genelde photoshop programı ile birbirine çok benzerler aralarındaki fark birinin Vektörel diğ erinin Pixel tabanlı olmasıdır. Vektörel progamlarını pixel tabalı programlardan ayıran en büyük özellik nokta tabanlı olmasıdır. Örneğin bir Logo oluştururken vektörel bir grafik programı kullanmakta fayda vardır. Bu program ile site arayüzleri, kartvizitler, logolar, duvar kağıtları, davetiyeler, karikatür çalışmaları, karakalem çalışmaları, poster ve afişler ve çok daha fazlasını tasarlayabilirsiniz. İllustrator programını anlatırken uygulama örnekleri ile sizlere yol gösterilmekte ve sınıf içinde öğrencilerime yaptığım örneklerle öğrencilerimin yaptığı çalışmalardan örnekler sunulmuştur.

2. Yeni Bir Belge Oluşturmak



New document profile: Hazır doküman profillerini elde edebileceğiniz kısımdır. Bu profiller, çalışma alanı boyutlarının, çözünürlük değerlerinin yanı sıra renk modu değerlerini kapsar. Print baskıda kullanılacak çalışmalar için Web, Mobile and Device, Video and Film, dijital ortamlar için geçerlidir.

Size: A3, A4 vb. standart "ISO (International Standartization Organization)" kâğıt ölçülerinin doğrudan seçilebilmesini sağlar.

Width" (genişlik) "height" (yükseklik): Dokümana standart dışı ölçülendirme yaparak en ve boy ölçüsünü klavye ile girmeyi sağlar.

Units: Çalışmanızda baz aldığınız ölçülendirme birimi olarak bilginizi girebileceğiniz alandır ki ülkemizde "metrik sistem" (mm, cm) kullanılmaktadır.

Orientation: Çalışma alanınızın (Kâğıt gibi düşünmelisiniz.) yatay ya da dikey olma özelliğini belirlediğiniz kısımdır.

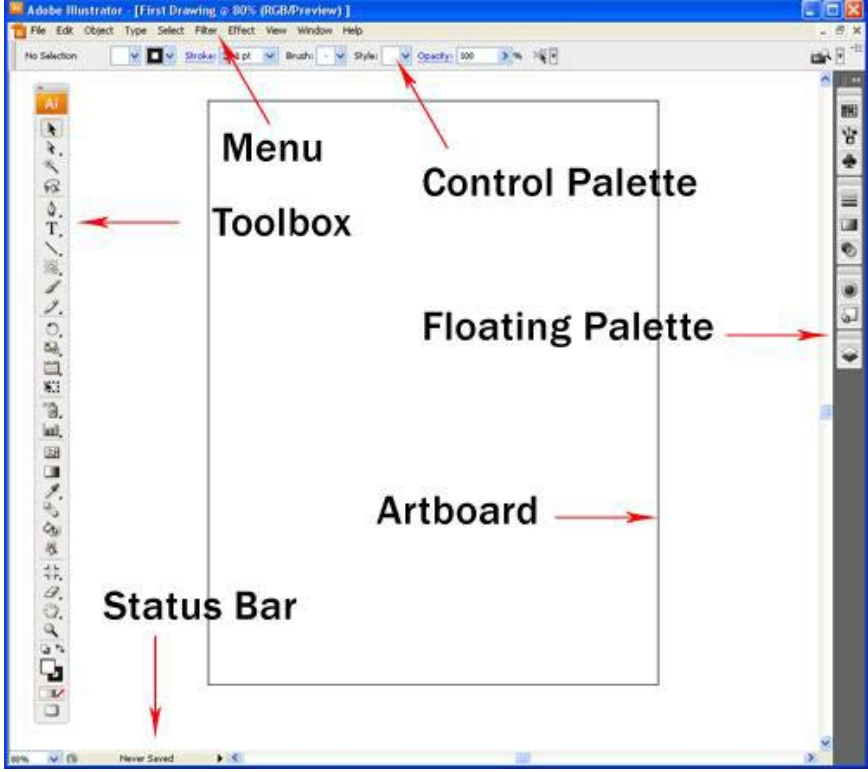
“**Advanced**” yazısının hemen yanındaki oka tıkladığınızda açılır bir menü olduğunu görebilirsiniz. Bu menüde:

Color mode: Çalışmanızın amacına uygun renk modunu belirleyebileceğiniz alandır.

Raster effects: Yine çalışmanızın amacına uygun olarak belirleyebileceğiniz çözünürlük değerini girebileceğiniz alandır. Bu alana girdiğiniz değer, çalışmanızın kullanılacağı yere göre kullandığınız filtre ve efektlerin kalitesini koruyacaktır.

Preview mode: Çalışma ekranınıza değişik ön izleme seçenekleri sunar ve “Default” olması yeterlidir. Değişik ön izlemelere ihtiyaç duyduğunuz takdirde “View” menüsünden faydalanabilirsiniz.

2. 1. Program Arayüzü



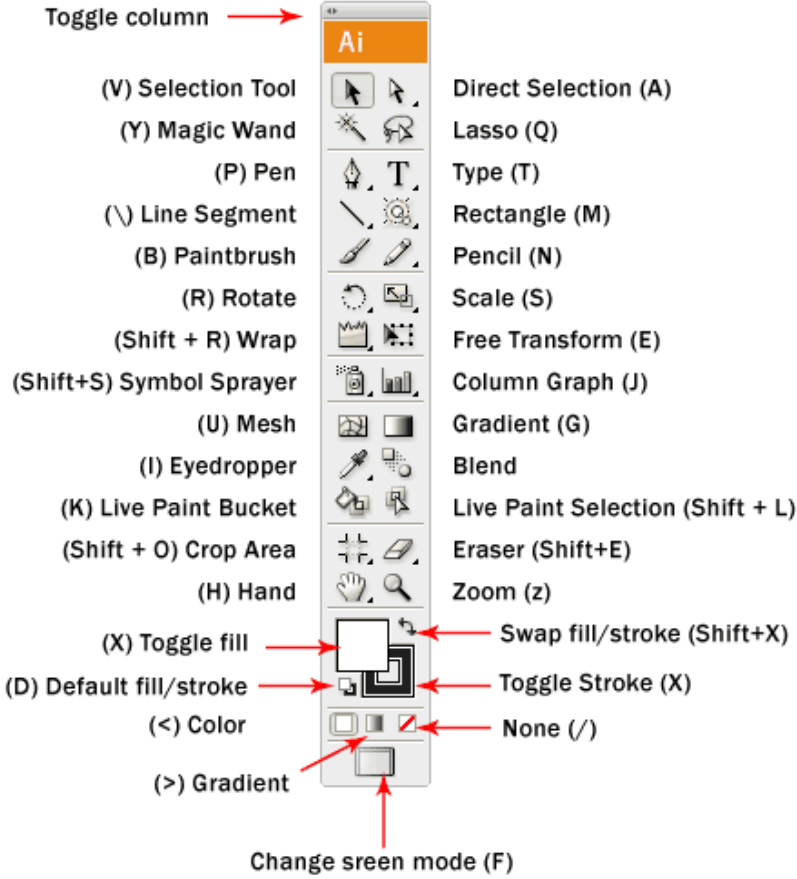
Menüler: Menüler aracılığı ile dosya ve dokümanların yönetilmesi sağlanır.

Status bar: Sayfanın bilgilerinin bulunduğu yerdir.

Artboard: Ön izlemeye görülen sayfa alanı, sayfa alanı çizgileri dışında olan çizimler ön izlemeye görünmeyecektir.

Floating palette: “Windows” menüsünden açtığımız bölümlerin kısayollarını koyabilirsiniz.

Control palette: “Tool Paneli”nden seçtiğiniz aracın özelliklerini burada bulabilir ve değiştirebilirsiniz.



Toolbox (araç kutusu): Çizim yaparken kullanacağınız araçların bulunduğu bölümdür. Bir kez tıklayıp seçerek kullanabilirsiniz; bazılarında birden fazla araç vardır. Bunlara, basılı tutup erişebilirsiniz. Mouse imleci ile üzerinde beklenildiğinde ismi görünecektir.

anda seçilir. Karmaşık illustrasyon içeren objelerin seçilmesinde kolaylık sağlar.

Lasso Tool: Kement aracı. Birden fazla rahatça nokta seçmemize izin verir. Diğer seçim araçları gibi birden fazla objeyi aynı anda seçmemize yardımcı olur. Çizim yapıyormuş gibi mause u kaldırmadan çizim hareketi boyunca objeleri seçer.

Pen Tool: Kalem aracı. serbest olarak vektörel çizimler hazırlamak için kullanılır. Bir noktadan başlayarak, belirli noktalara bağlantılı noktaları ekleyerek çizimin sonunda da birleştirme yapmak için daire şekli belirir. Bu daire şeklindeki nokta görüldüğü anda tıklanırsa çizim kapatılmış olur.

Yukarıdaki seçim kutusunda;

Convert: soldaki buton, seçili noktayı bir köşe noktasına çevirir. Sağdaki buton, kavisli bağlantı noktasına dönüştürür.

Add Anchor Point Tool (+) : Bağlantı Noktası Ekleme aracı. Objeye üzerinde istediğimiz yerlere ek noktalar ekleyebilmemizi sağlar.

Delete Anchor Point Tool (-) : Bağlantı Noktası Silme aracı. Bu araç sayesinde noktaların üzerine tıkladığımızda silebiliriz.

Convert Anchor Point Tool (Shift + C) : Bağlantı Noktası Dönüştürme aracı. Bu araçla noktalar üzerinde yön çabuklarını değiştirebiliriz.

Type Tool: Yazım aracı. Metinleri yazı alanı açarak yazabilirsiniz. Açtığınız alana yazı sığmadığında ikinci bir yazı alanı oluşturup, çıkan + işaretine bastığınızda yazıyı diğer alana kaydırabilirsiniz.

Area Type Tool: Alan Metni aracı. Yazı alanını değer girerek otomatik ayarlar. İkona çift tıkladığınızda gelen pencereden width; alanın genişliği, height; alanın yüksekliği, row; satır sayısı, row span; satır yüksekliği, row gutter; yatay bölümler arasında bırakılacak olan boşluk miktarı, columns; sütun sayısı, inset spacing; yazı alanının ne kadar içeride duracağını belirler. First baseline; yazıyla alan arasındaki boşluğu ayarlamak için.

Type on a Path: Yola Yazma aracı, Vektörel çizim üzerinde çizimin şeklini alacak biçimde yazı yazar.

Vertical Type Tool: Dikey Metin aracı. Dikey yazı yazmak için kullanılır.

Vertical Area Type Tool: Dikey Alan Metni aracı. Yatay düzlemde belirli bir vektörel alan içine yazı yazabilir. Latin alfabesinin kullanılmadığı çeşitli Asya dilleri (Japonca, Çince gibi) hazırlanacak çalışmalarda kullanılabilir.

Vertical Type on a Path Aracı: Yazının dik olması gereken çizgilerini path'in çizgisine paralel olarak konumlar.

Line Segment Tool: Dikey Yola Yazma aracı, Yatay ve dikey çizgiler çizer. Arc Tool: Yarım ay çizer... Bunların ayarlarını yapmak için aracı seçip sayfaya geldiğinizde mouse ile tıklayın.

Paintbrush Tool: Boya Fırçası aracı. Serbest elle çizim yapmayı sağlar. Fırça etkisi sağlar aynı zamanda. İkona çift tıkladığımızda ayarlar penceresinden, Fidelity; yapılan çizimin el hassasiyetine ne kadar bağlı kalacağı seçilebilir. Smoothness; yapılan çizimlerin ne kadar keskin ya da ne kadar düz hat oluşturacağı buraya girilen değer ile belirlenir. Fill new brush strokes; oluşturulan çizimlerin otomatik olarak mevcut dolgu rengi ile boyanmasını sağlar. Keep selected: çizim tamamlandıktan sonra seçili olarak bırakılmasını sağlar. Edit selected paths; hatalı çizilmiş bölümlerinin yine paintbrush aracı ile düzeltilebilmesini sağlar.

Pencil Tool: Kurşun Kalem aracı. Serbest çizim aracıdır. Çizim yaparken alt tuşuna basılı tutarsanız otomatik çizimi kapatır.

Smooth Tool: Düzgünleştirme aracı. Var olan çizimi daha düzgün hale getirmeye yarar. Çizimin üzerine nokta ekler ya da çıkarır.

Path Eraser Tool: Yol Silme aracı,Çizim üzerinde belirli bir bölgenin ya da tamamının silinmesi için kullanılır.

Blob Brush Tool: Kabarcık Fırçası aracı (Shift B), Üzerinde çalıştığımız görsele yeni eklemeler yapmayı sağlar.

Eraser Tool: Silgi aracıdır.

Scissors Tool: Pathleri ayırmak için kullanılır.

Knife Tool: Scissors aracı gibi path leri ayırmak için kullanılır. Aradaki fark parçalara ayırmak için noktaları değil çizgiler kullanmasıdır.

Rotate Tool: Objeleri döndürmeye yarar.

Reflect Tool: Yansıtma aracı, Objelerin ayna görüntüsünü alır.

Scale Tool: Ölçek aracı (S), nesnelere sabit bir nokta çevresinde yeniden boyutlandırır.

Shear Tool: Yamultma aracı, nesnelere sabit bir nokta etrafında eğiltir.

Reshape Tool: Yeniden Şekillendir aracı, yolun genel ayrıntılarını olduğu gibi koruyarak seçilen bağlantı noktalarını ayarlar.

Width Tool: Genişlik aracı (Shift+W) değişken genişliğe sahip bir kontur oluşturmanıza olanak verir. Çizgi ya da pathlere uygulanabiliyor.

Warp Tool: Çarpıtma aracı (Shift+R), nesnelere imlecin hareketiyle şekillendirir.

Twirl Tool: Burgu aracı, bir nesne içinde girdapvari deformasyonlar yapmaya yarar.

Pucker Tool: Büzme aracı, kontrol noktalarını imlece doğru hareket ettirerek bir nesneyi söndürür.

Bloat Tool: Şişirme aracı, kontrol noktalarını imleçten uzaklaştırarak bir nesneyi şişirir.

Scallop Tool: Tarak aracı, bir nesnenin ana hatlarına rastgele eğri ayrıntılar ekler.

Crystallize Tool: Kristalleştirme aracı, bir nesnenin ana hatlarına sivri uçlu rastgele ayrıntılar ekler.

Wrinkle Tool: Kırışıklık aracı, bir nesnenin ana hatlarına kırışık benzeri ayrıntılar ekler.

Free Transform Tool: Serbest Dönüştürme aracı (E), bir seçimi ölçekler, döndürür veya eğiltir.

Shape Builder Tool: Şekil Oluşturucu aracı; özel, karmaşık şekiller oluşturmak için basit şekilleri birleştirir. İki ya da daha fazla nesneyi seçin bu araçla nesnelere birleştirin.

Live Paint Bucket: Canlı Boyama Kovası aracı (K), Canlı Boyama gruplarının yüzeylerini ve kenarlarını mevcut boyama nitelikleriyle boyar. Birden fazla illüstrasyon çizimlerinin boyamasında kullanılır.

Live Paint Selection Tool: Canlı Boyama Seçimi (Shift-L) aracı, Canlı Boyama grupları içindeki yüzeyleri ve kenarları seçer.

Perspective Grid Tool: Perspektif Izgarası, perspektifte resim oluşturmanıza ve işlemenize olanak sağlar.

Perspective Selection Tool: Perspektif Seçimi aracı; nesnelere, metni ve sembolleri perspektife getirmenize, nesnelere perspektife taşımanıza ve nesnelere geçerli yönlerine paralel olarak dikey taşımanıza olanak sağlar.

Mesh Tool: Izgara aracı (U), ızgaralar ve ızgara zarfları oluşturur ve düzenler.

Gradient Tool: Degrade aracı (G), başlangıç ve bitiş noktalarını, nesne içindeki degradelerin açısını ayarlar ya da nesnelere degrade uygular.

İki türü renk geçişi vardır. Radial, dairesel ve linear doğrusal geçişler verir.

Eyedropper Tool: Damlalık aracı (I), nesnelere örneklemeler yapar ve efektler de dahil olmak üzere renk, tür ve görünüm niteliklerini uygular.

Measure Tool: Ölçü aracı, iki nokta arasındaki uzaklığı ölçer.

Blend Tool: Karışım aracı (W), birden çok nesnenin rengi ve şekli arasında geçiş oluşturan bir dizi nesne oluşturur.

Symbol Sprey Tool: Sembol Spreyi aracı (Shift+S), resme birden çok sembol örneğini küme halinde yerleştirir. Sembol panelinden sembol seçin ve fareyi tutup sürükleyin.

Symbol Shifter Tool: Sembol Yer Değiştirme aracı, sembol örneklerini taşıyarak ve yığın sıralamasını değiştirir.

Symbol Scruncher: Sembol Ezici aracı, sembol örneklerini birbirine yaklaştırır veya birbirinden uzaklaştırır.

Symbol Sizer: Sembol Boyutlandırıcı aracı, sembol örneklerini yeniden boyutlandırır.

Symbol Spinner: Sembol Çevirici aracı, sembol örneklerini döndürür.

Symbol Stainer: Sembol Boyayıcı aracı, sembol örneklerini renklendirir.

Symbol Screener: Sembol Perdeleyici aracı, sembol örneklerine opaklık uygular.

Symbol Styler: Sembol Stilcisi aracı, sembol örneklerine seçilen stili uygular.

Column Graph Tool: Sütun Grafik aracı (J), verileri dikey sütunlar kullanarak karşılaştıran grafikler oluşturur.

Artboard Tool: Farklı boyutlarda çalışma alanı ayarlar.

2.2. Ekranda Yakın Plan Çalışmak

Zoom tool: etkinken Mouse göstergesi büyüteç şeklini alır. Büyüteç ile ekranda herhangi bir bölgeye tıklayarak büyütebilirsiniz.

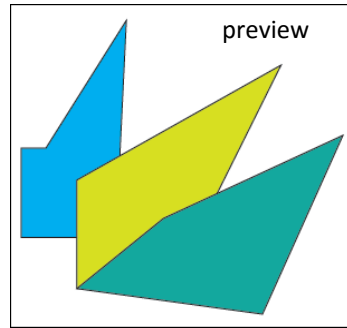
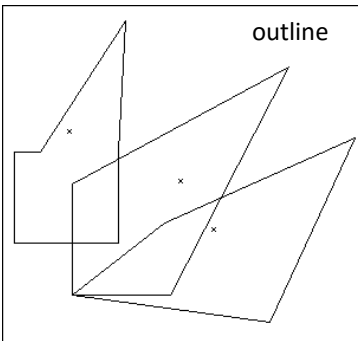
Uzaklaştırmak içinse

Zoom Tool seçiliyken Alt tuşuna basarak tıklamanız yeterli olacaktır.

2.3. Ekranda Çizimleri Anahat Görünümü ile izleme

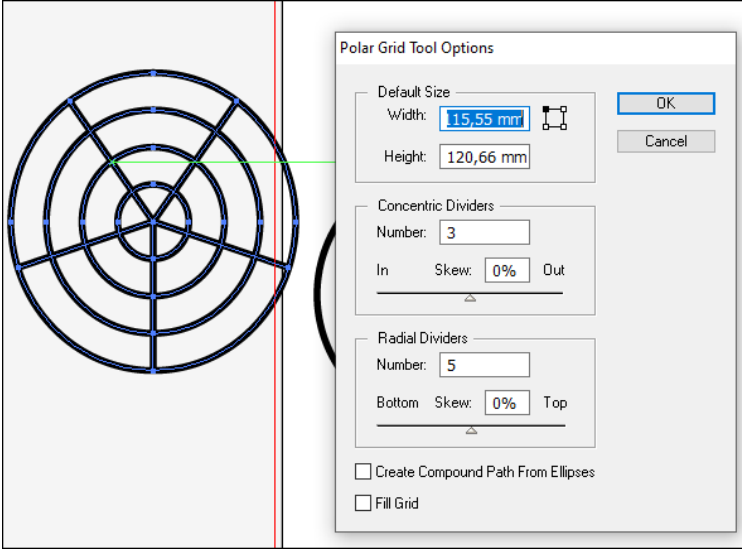
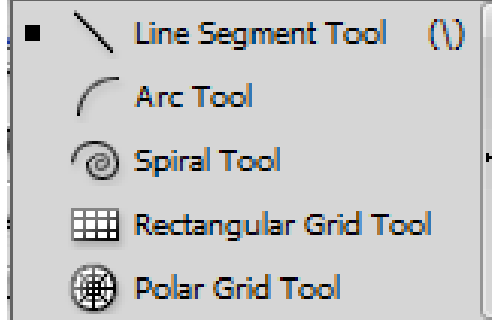
Ekranda oluşturulan Grafiklerin yollarını izlemek ve yolları düzenlemek için Anahat görünümünü kullanabiliriz.

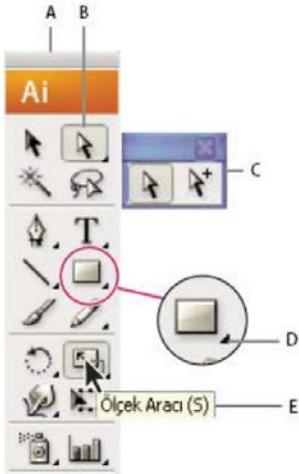
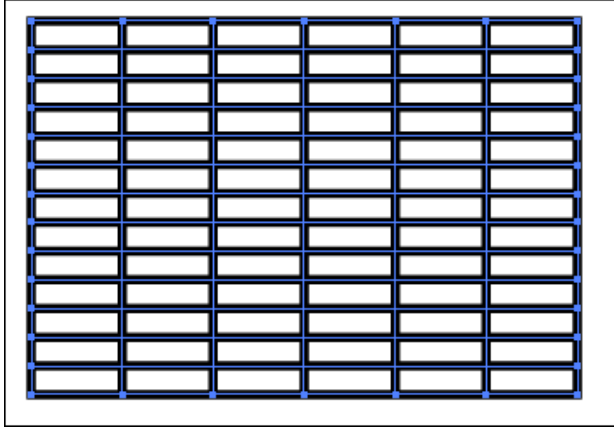
View> outline /Normal görünüme geri dönmek için / View>Preview (ön görünüm) ü seçiniz.



2.4. Çizgi Aracı

Çizgi, yay, spiral, dikdörtgen veya polar grid araçlarından birini seçtikten sonra fare işaretçisini, çizginin başlamasını istediğiniz yere getiriniz ve çizginin bitmesini istediğiniz yere sürükleyiniz.





A. Araçlar paneli

B. Etkin araç

C. Gizli araçlara sahip paneli ayırma

D. Gizli araç üçgeni

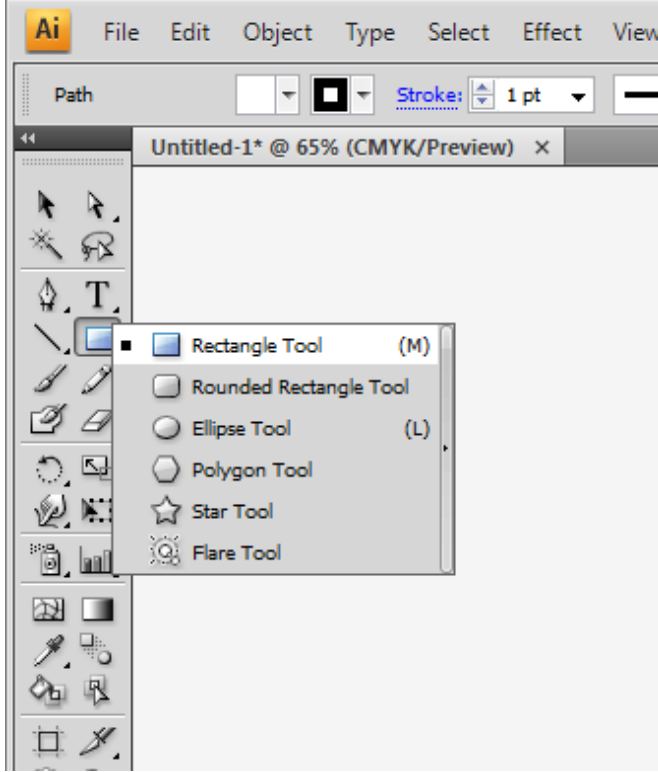
E. Araç adı ve kısayolu

2.5.Temel Şekilleri Çizme

2.6. Dikdörtgenler ve kareler çizme

“Dikdörtgen aracını (Rectangle Tool)” veya “Yuvarlak Köşeli Dikdörtgen (Rounded Rectangle Tool)” aracını seçiniz.

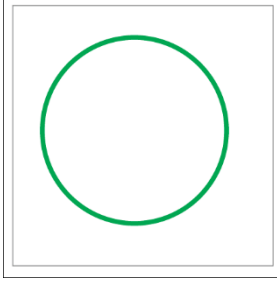
Aşağıdakilerden birini yapınız:



Bir dikdörtgen çizmek için dikdörtgen istediğiniz boyuta gelinceye kadar diyagonal olarak sürükleyiniz.

Bir kare çizmek için kare istediğiniz boyuta gelinceye kadar “**Shift**” tuşunu basılı tutarak diyagonal olarak sürükleyiniz.

2.7.Elips çizme



Elips aracını seçiniz.

Aşağıdakilerden birini yapınız.

Elips istediğiniz boyuta gelinceye kadar diyagonal olarak sürükleyiniz.

Çizmek istediğiniz elipsin sınırlayıcı kutusunun sol üst köşesinin, çalışma sayfanızda olmasını istediğiniz yere tıklayınız. Elipsin genişliğini ve yüksekliğini belirleyip “Tamam” düğmesine tıklayınız.

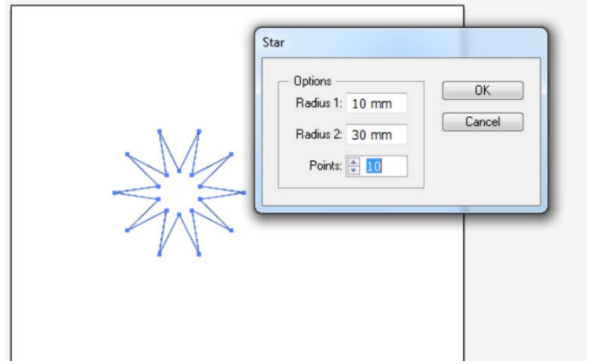
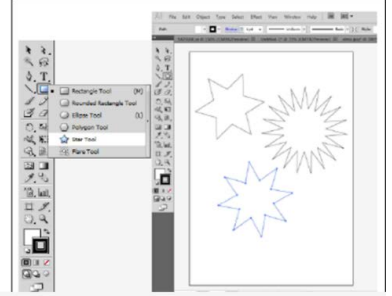
Not: Daire çizmek için sürüklerken “Shift” tuşunu basılı tutabilir veya boyutları belirliyorsanız genişlik değerini girdikten sonra aynı değeri “Yükseklik” kutusuna kopyalamak için “Yükseklik” kelimesine tıklayabilirsiniz.

2.8.Yıldız çizme

Yıldız aracını seçiniz.

Aşağıdakilerden birini yapınız.

Yıldız istediğiniz boyuta gelinceye kadar sürükleyiniz. Yıldızı döndürmek için işaretçiyi bir yay çizecek şekilde sürükleyiniz. Yıldıza köşe eklemek veya yıldızdan köşe kaldırmak için “Yukarı Ok” veya “Aşağı Ok” tuşlarına basınız.



Yıldızın merkezinin olmasını istediğiniz yere tıklayınız. Yarıçap 1 (Radius1) için yıldızın ortasından yıldızın en içteki iç köşelerine kadar olan mesafeyi belirleyiniz. Yarıçap 2 (Radius2) için yıldızın ortasından yıldızın en dıştaki dış köşelerine kadar olan mesafeyi belirleyiniz. Köşeler (points) alanında, yıldızın kaç köşeli olmasını istediğinizi belirtiniz. Sonra “Tamam” düğmesine tıklayınız.

2.9. Effectler : (Çizilen Şekilleri Boyutlandırma)

Efektleri kullanmak, temel geometrileri üzerinde kalıcı değişiklikler yapmaksızın nesnelere yeniden şekillendirmenin kolay bir yoludur. Efektler canlıdır, yani istediğiniz zaman efekt üzerinde değişiklik yapabilir veya efekti kaldırabilirsiniz.

2.9.1. Flare Aracı

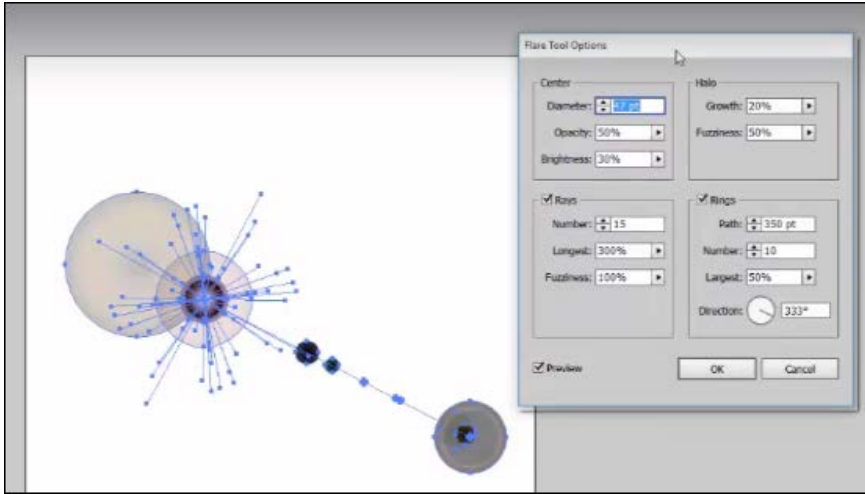
Center:

Diameter: ışık kaynağı boyutu

Opacity: geçirgenlik

Brightness: parlaklık

Rays



Number: ışık demeti sayısı

Longest: parlama içindeki ışık çizgisi uzunluğu

Fuzziness: ışığın niteliği

Halo:

Growth: hare sayısı

Fruzzness: Yayılma niteliği

Rings:

Number: Oval parlama Sayısı

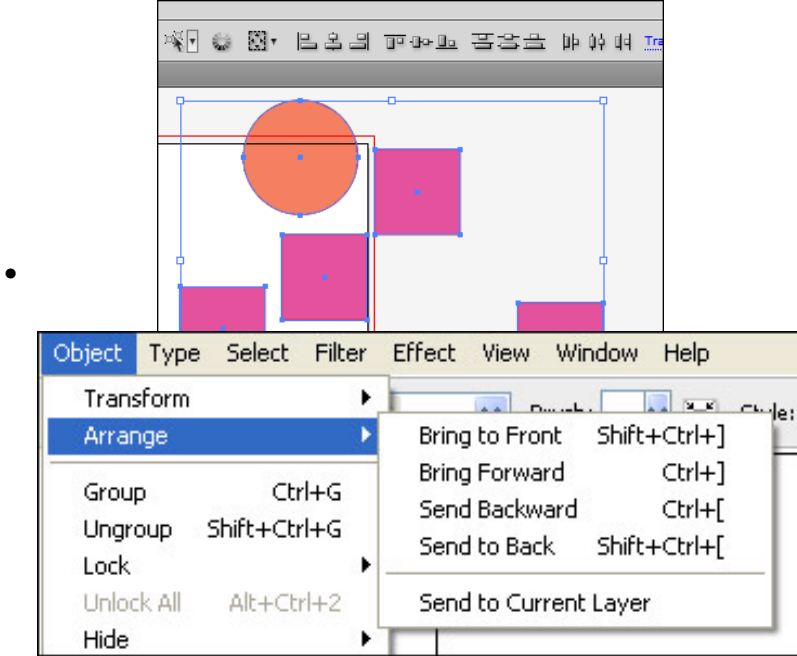
Longest: En büyük hare sayısı

Direction: Açı değeri

2.9.2. Renk Ekleme ve Silme Swatch Kullanımı

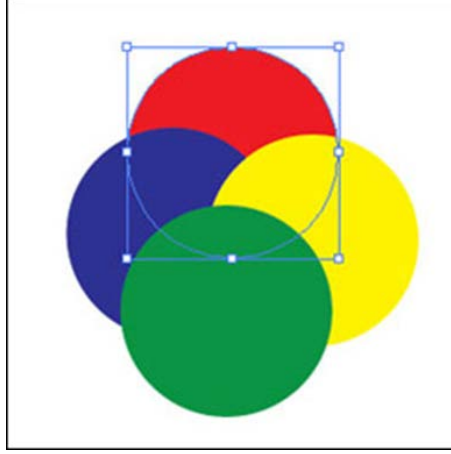
- Swatches > New Color dan eklenir

2.9.3. Hizalama



Bring Forward:

Seçtiğiniz objeyi/objeleri bir sıra öne getirir.



Bring To Front:

Seçtiğiniz objeyi/objeleri en öne getirir.

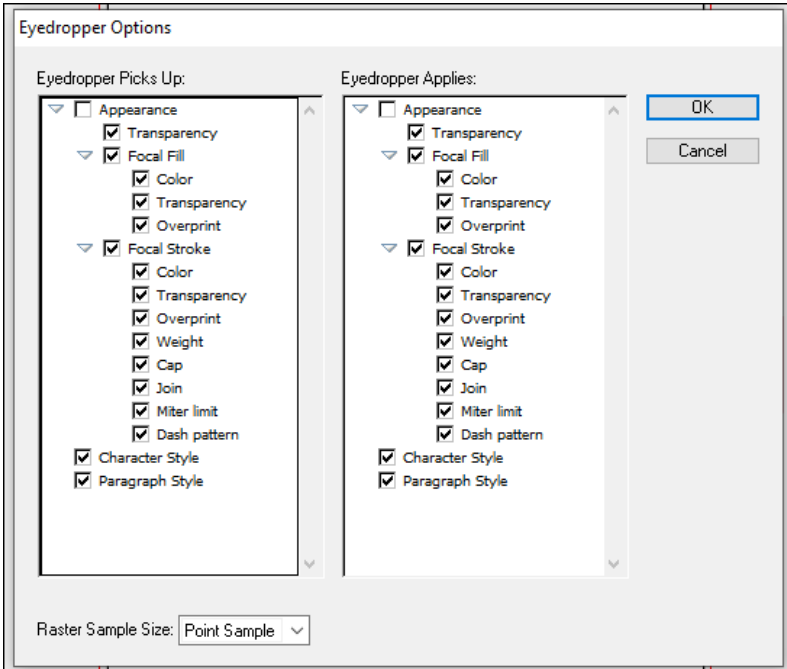
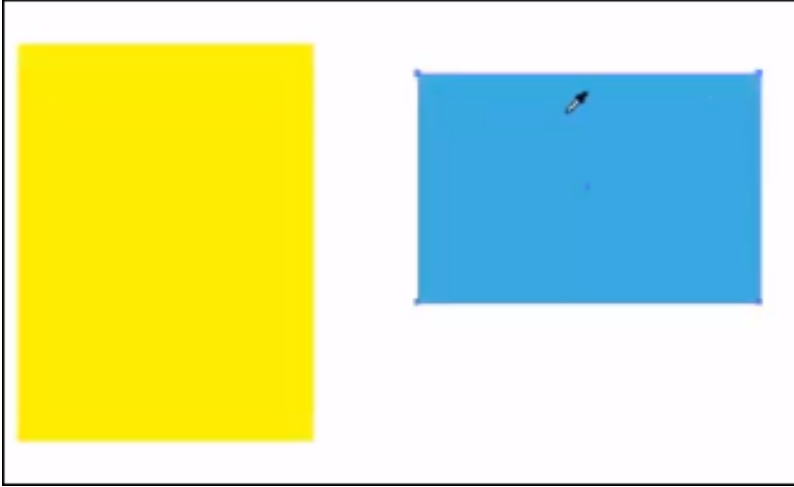
Send Backward:

Seçtiğiniz objeyi/objeleri bir sıra geri gönderir.

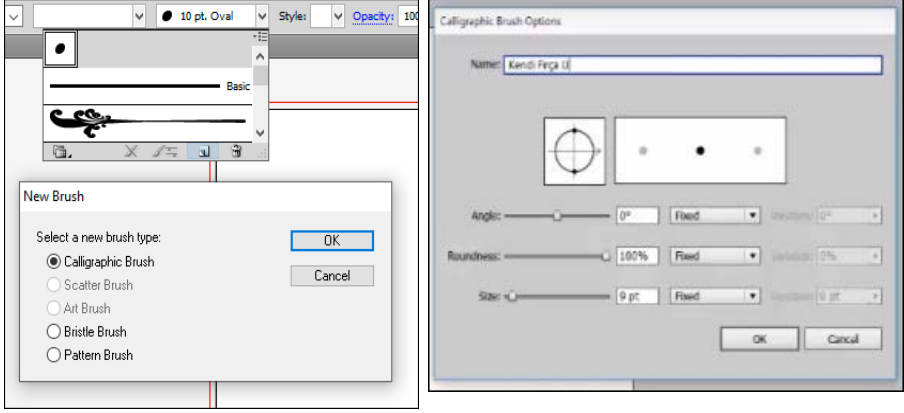
Send To Back:

- Seçtiğiniz objeyi/objeleri en alta gönderir.

2.9.4. Damlalık Aracı



2.9.5. Fırça

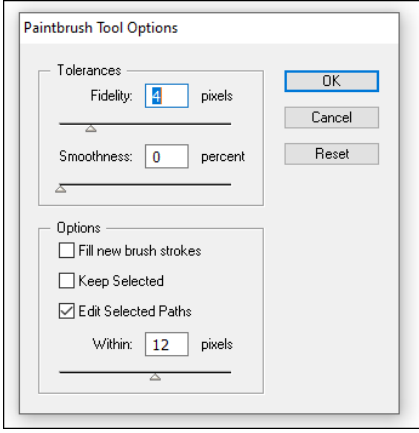


- Kendi fırçamızı yapalım:



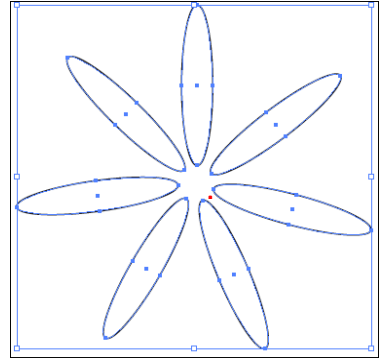
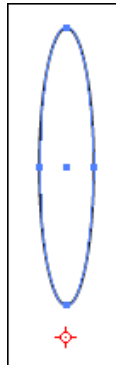
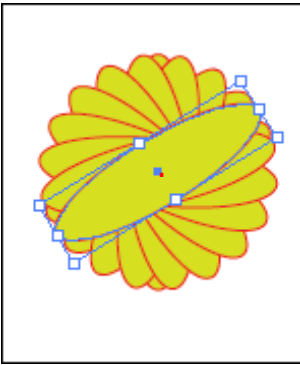
Paint Brush

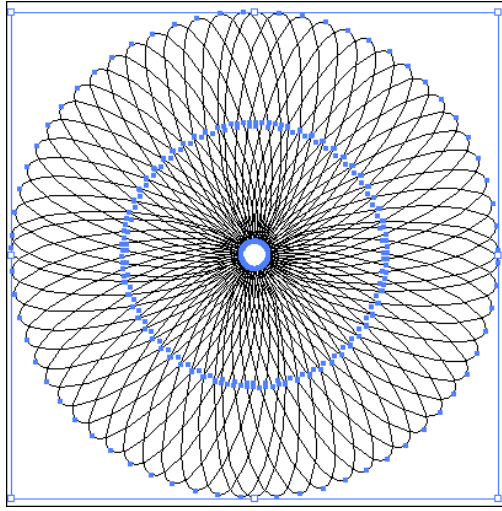
İsteğiniz özellikleri vererek oluşturduğunuz fırçaya yeni bir format vermek için Style bölümünü inceleyiniz. Tabi ki style bölümünü diğer objelerde de kullanabilirsiniz.



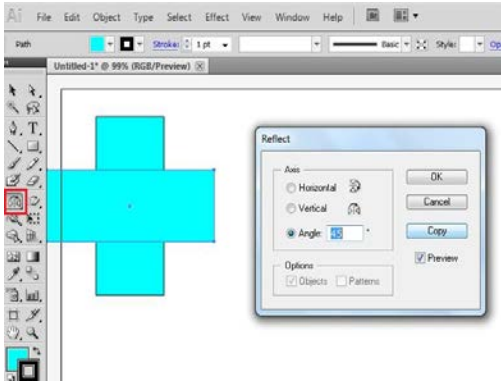
2.9.6. Rotate Aracı (R) Döndürme Aracı

Nesneler kontrollü bir biçimde döndürebilmek için kullanılır. Kısayolu R dir. Öncelikle nesneyi seçtikten sonra Rotate aracı aktif hale getirilir ve + center işareti isteğimiz noktaya getirildikten sonra nesneyi döndürebilir ve Alt tuşuna basarak copy yapabilir ctr+D ile de çoğaltabiliriz. Ya da Alt tuşuna basarak Angel bölümünden açısını değiştirebiliriz.





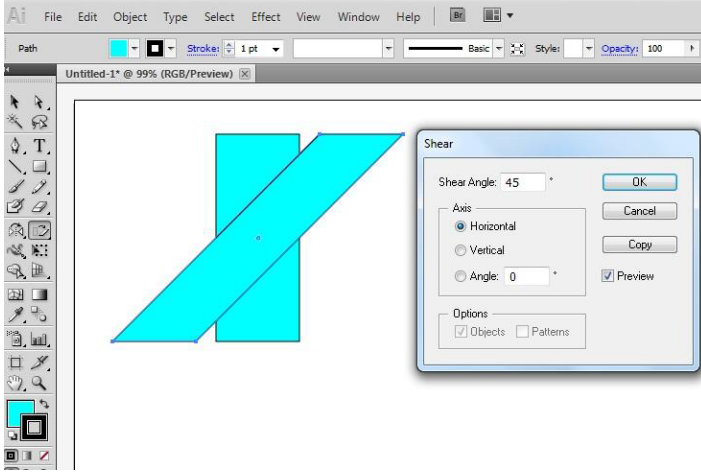
2.9.7. Yansıtma (reflect) aracı örneği



2.9.8. Yamultma (shear) aracı örneđi

Tam olarak nesneleri orjin noktasından eğim-bükmeye yaran araçtır.

Nesneyi seçili hale getirdikten sonra shear aracını deneyiniz Orjinin yerini deđiştirmek istiyorsanız yine nesne seçildikten sonra Alt tuşuna basarak açılır pencereyi aktif hale getiriniz ve gerekli ayarlamaları yapınız. Copy ile çođaltma yapıp Ctl+D ile de kopyalamaya devam edebilirsiniz.



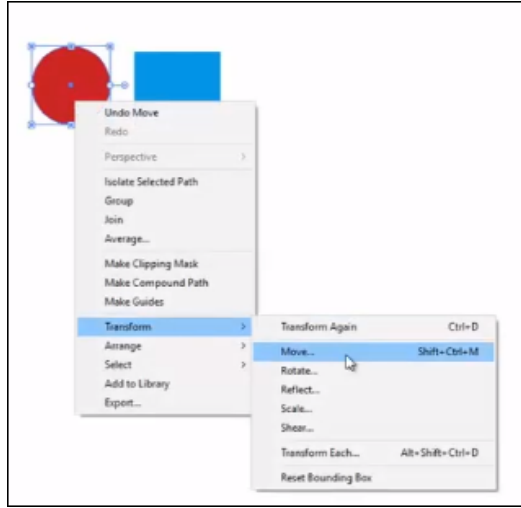
Move Aracı ile İleri nesne kontrolü

Nesneler kontrolü bir biçimde hareket ettirerek çođaltma işlemlerini Copy ve Ctrl+D tuşları ile yapabiliriz.

Yandaki şekilde horizontal 25

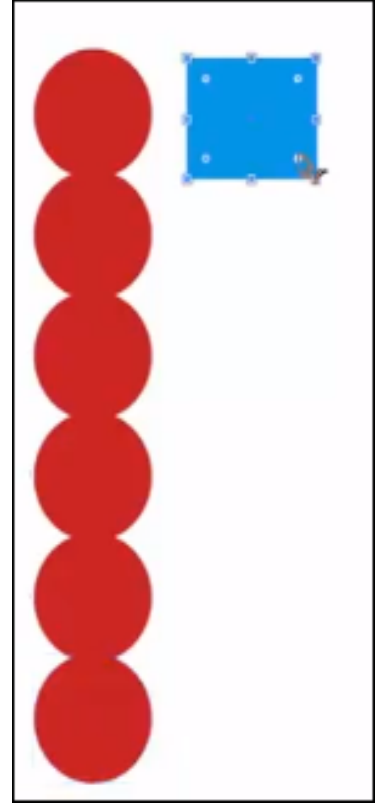
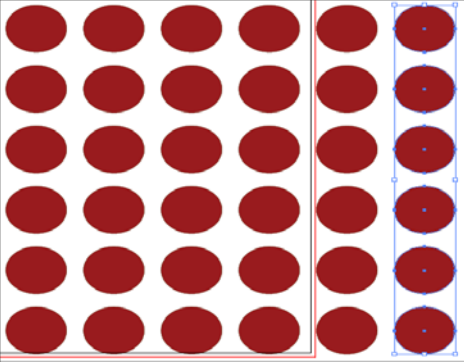
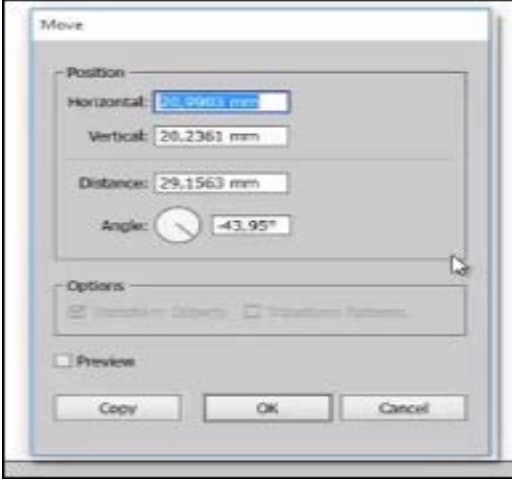
Açı ise 270 derece verilmiştir.

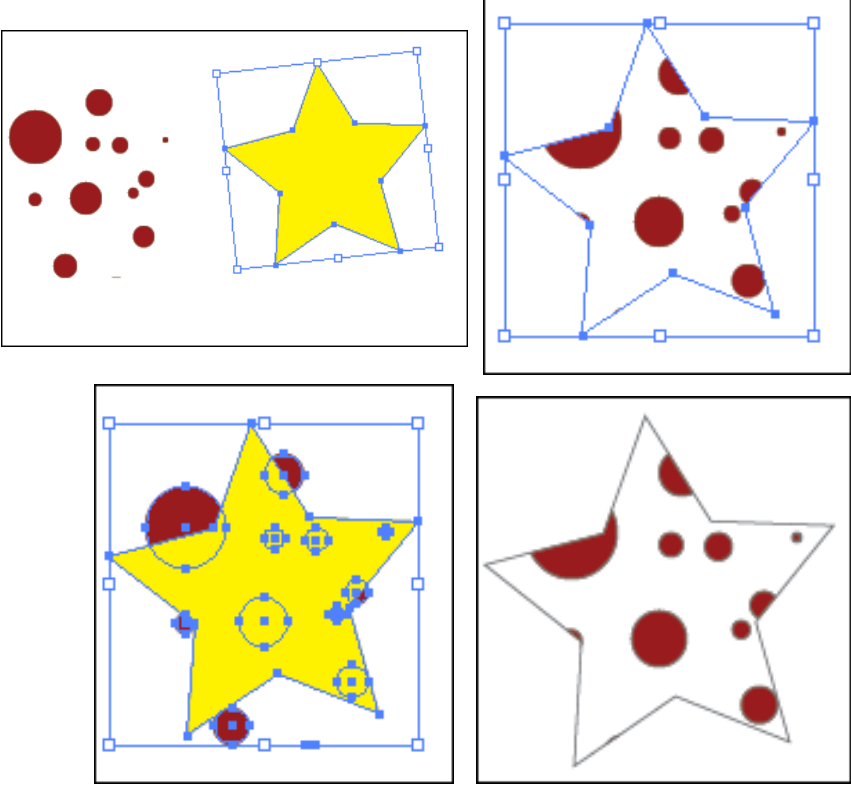
Sizde kendi ölçülerinizi vererek denemeler yapınız.



2.9.9. Maskeleme işlemi (Clipping Mask)

Öncelikle belirli bir alan belirlemeniz gerekiyor. Belli alanın içine istediğiniz nesnelere büyüklü küçüklü çizin ve renklendirin. Daha sonra örneğin yıldız aracını seçin ona da farklı bir renk verin. Daha sonra





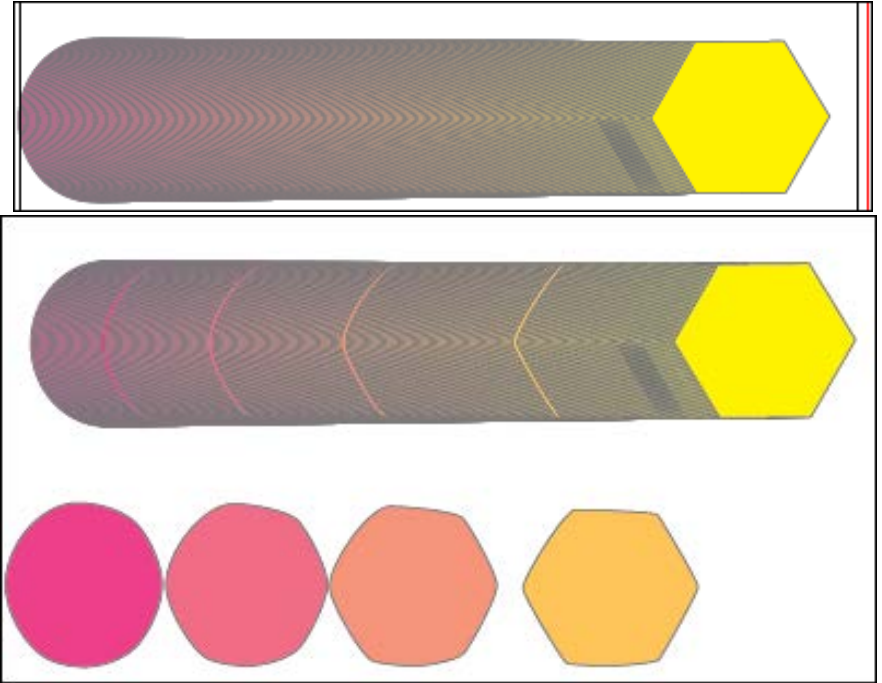
sağ tık yaparak «Make Clipping Mask» seçeneğini seçiniz. Böylece maskeleme işlemini yapmış oldunuz. İşlem bittikten sonra stroke değeri veriniz.

2.9.10. Blend Aracını Kullanma

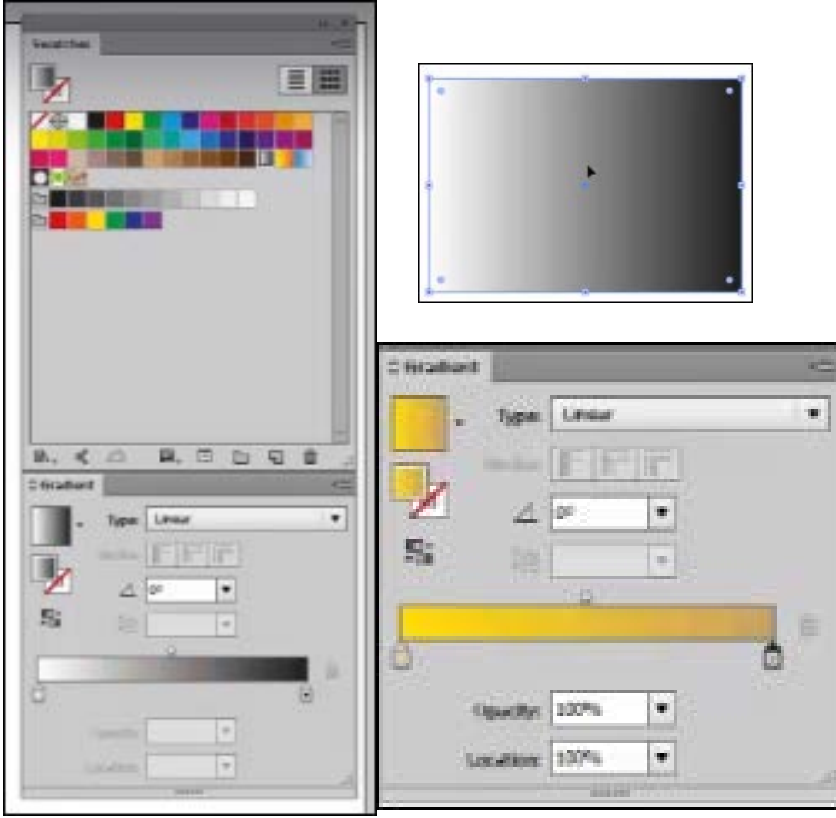


Blend Aracı nesnelar arasında renkten renge geęiři yani bir nevi harmanlama iřlemi yapar. Matematiksel olarak nesneden nesneye geęiři renklerle saęlamıř olur. Nesnenin uzerine çift tıklayarak açılan pencerede tekrar sayısını artırıp azaltabiliriz. Bu çalıřma bir grup olarak çalıřması olarak görülmemelidir. Nesne seçili hale getirilir ve

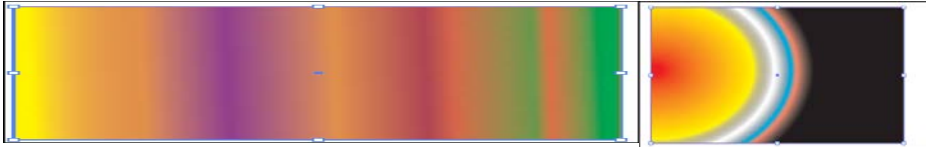
Object>Expand iřlemi yapılarak ve ungroup yapılarak nesnelar birbirlerinden ayrılır.



2.9.11. Gradient Aracı (Degrade Kullanımı)

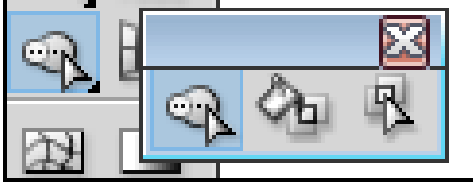


Öncelikle bir obje çiziniz. Tools araç paletinden Gradient seçeneğini seçiniz. Ve Swatches penceresini açınız.



Type bölümünden linera: doğrusal veya radial: dögüsel şekli seçiniz. Daha sonra renk penceresinden istediğiniz renkleri gradient çubuğunun üzerine getirip bırakınız. İsteddiğiniz renk geçişlerini bu sayede elde edebilirsiniz.

2.9.12. Live Paint ile Hızlı Boyama

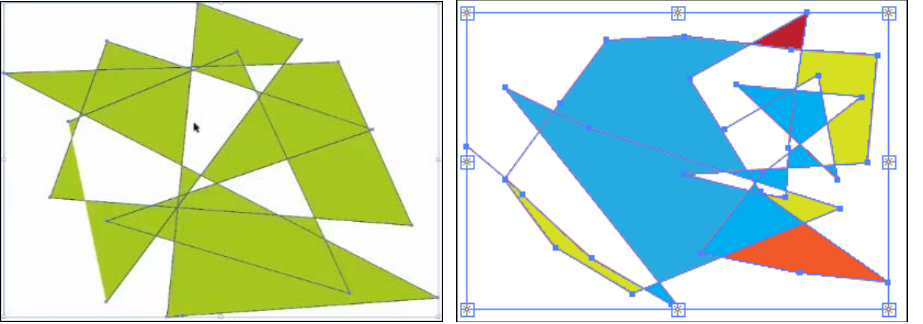


Pen aracı ile serbestçe bir çizim yapın.

Object>live paint>make seçtikten sonra tool araç paletinde live paint pocket K seçeneğini tıklayarak istediğiniz şekilde renklendirme yapabilirsiniz.

Klavyenin ok tuşları ile kolayca renkler arası geçiş yapıp istediğimiz rengi objemize aktarabiliriz.

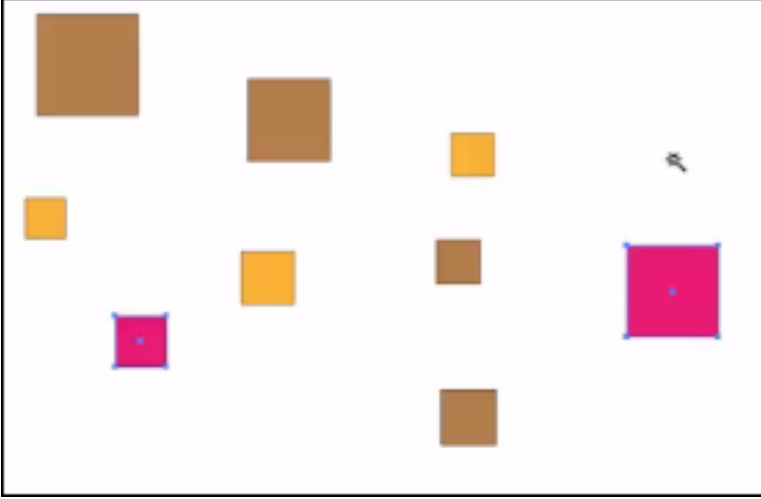
Aynı şekilde obje seçili ile Object>live paint> release seçeneğini seçersekte renklerin tamamen kaldırdığımızı görebilirsiniz.



2.9.13. Magic Wand Aracı Kullanımı



Çoklu nesnelere aynı anda hızlıca seçip daha sonra bu objeler üzerinde değişiklik yapabilirsiniz.



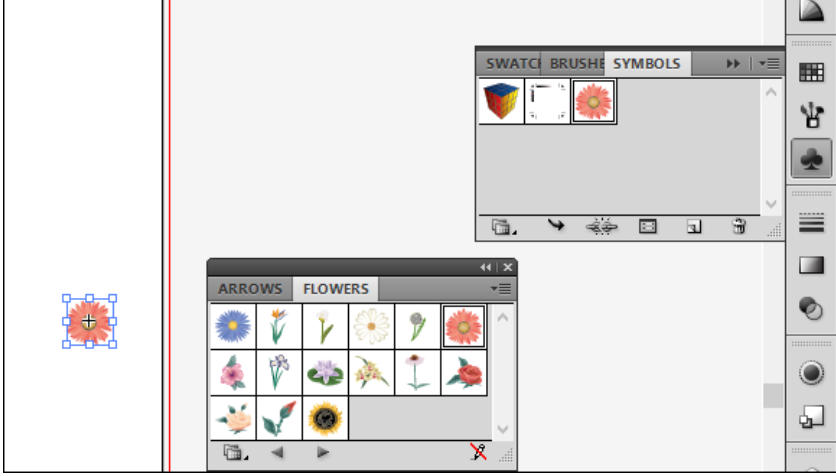
Örneğin asker üniformalarını ya da ormandaki ağaçların renklerini aynı anda seçebilir renklerini tek seferde değiştirebilirsiniz.

Magic Wand ın üzerine çift tıklayarak tolerans renklerini belirleyebilirsiniz

2.9.14. Sembol Aracı Kullanımı (Shift+Ctrl+F11)



1. Öncelikle sembol panelinden bir sembol seçiniz.



Window>symbols den açabileceğim gibi

Sağ taraftaki panelden de açabiliriz.

2. Symbol Shifter Tool: Sembolleri Yaymaya

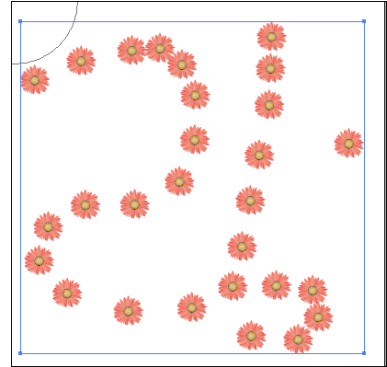
3. Symbol Scruncher Tool: Nesnelere birbirine yakınlaşır

4. Symbol Sizer tool: Nesnelere büyütebiliriz.

5. Symbol Spinner tool: Nesnelere yönlerinde değiştirebiliriz.

6. Symbol Stainer tool: Mevcut bir renk seçerek nesnelere uygulayabiliriz.

7. Symbol Screener Tool: Nesnelere opasitesini yani şeffaflığını değiştirebiliriz.



8. Symbol Styler Tool: öncelikle bir stil seçerek gelip nesnenin üzerine uygulayabiliriz.

“Window (Pencere)” menüsü altında “Pathfinder (Yol Bulucu)”

“Compound Shapes (Bileşik Şekiller)”, bir tek şekil gibi görünen ancak birden fazla şekilden oluşan nesnelerdir. Birleştirildikten sonra her ne kadar tek bir nesne gibi hareket ettirilseler de doğrudan seçim aracıyla seçtiğinizde hâlâ yolları ve bağ noktalarıyla oynayabildiğinizi görebilirsiniz. Bu değişimleri yapmak için

“Window (Pencere)” menüsü altında “Pathfinder (Yol Bulucu)” panelini açıyorsunuz.

3. EFFECT

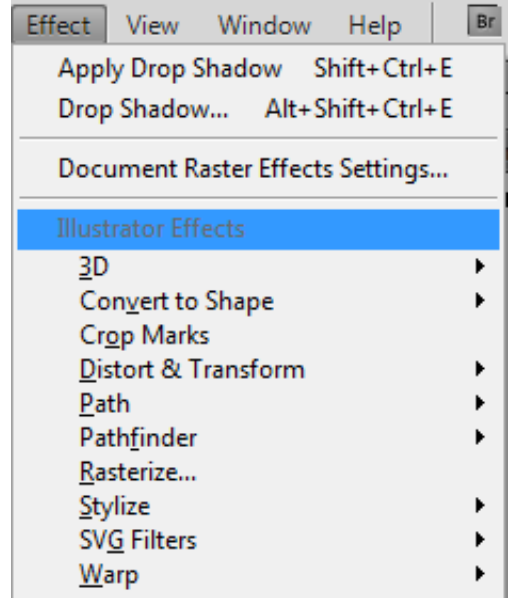
Efektleri kullanmak, temel geometrileri üzerinde kalıcı değişiklikler yapmaksızın nesnelere yeniden şekillendirmenin kolay bir yoludur. Efektler canlıdır, yani istediğiniz zaman efekt üzerinde değişiklik yapabilir veya efekti kaldırabilirsiniz.

Nesnelere yeniden şekillendirmek için aşağıdaki efektleri kullanabilirsiniz:

3D (Şekle dönüştür):

Vektör, nesnelere şeklini dikdörtgene, yuvarlak köşeli dikdörtgene veya elipse dönüştürür. Mutlak veya göreceli boyutlar kullanarak şeklin boyutlarını ayarlar.

convert to shape (Deforme et ve dönüştür): Vektör nesnelere kolayca yeniden şekillendirmenizi sağlar.



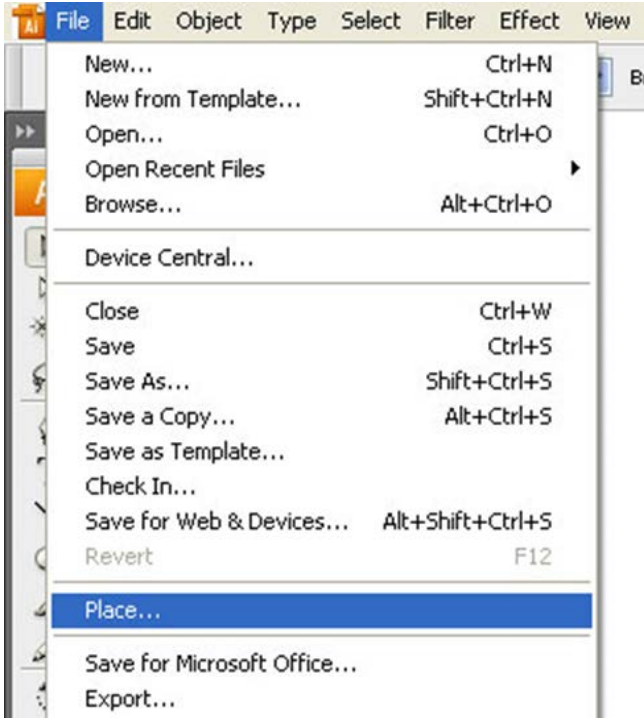
crop masks (Serbest deformasyon): Dört köşe noktasından herhangi birini sürükleyerek bir vektör nesnesinin şeklini değiştirmenizi sağlar.

disort&transform (Büz ve şişir) : Bir vektör nesnesinin bağlantı noktalarını dışa doğru çeker, aynı zamanda çizgi parçalarını içe (büz)

veya dışa (şışir) eęer. Her iki seęenek de baęlantı noktalarını nesnenin orta noktasına göreli olarak ęeker.

3.1. Clipping Mask (Illustrator'de Fotoęrafı Obje İęerisine Yapıřtırmak)

Freehand'de "Paste Contents", CorelDraw'da "Power Clip" olarak bilinen, bir objeyi veya fotoęrafı herhangi bir kapalı izim obje ięerisine yapıřtırma iřlemidir. Bunun iin ncelikle File Menüsü > "Place" komutu ile bilgisayarınızdaki fotoęraflardan birini sayfaya aęırın.



Clipping Mask

Fotoğrafi içine yapıştıracağınız obje ile üst üste getirin. Burada fotoğrafın altta, objenin üstte olması gerekiyor. Eğer fotoğrafınız üstte kalmış ise fotoğrafınızı seçip

Object Menüsü > “Arrange” komutlarından “Send To Back” seçeneği ile alta alabilirsiniz.

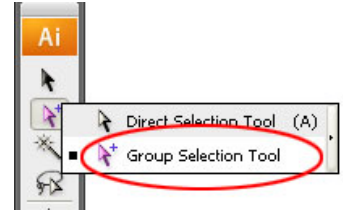
Object Menüsü > Clipping Mask > Make komutu verdiğinizde fotoğraf objenin içerisine yapıştırılmış olur.





3.2. Dolgu ve çizgi rengi vermek

Bu işlemden sonra fotoğrafı yapıştırdığımız objenin dolgu ve çizgi rengi iptal olacaktır. Objeye çizgi rengi vermek isterseniz “Grup Selection Tool”



aracı ile sadece objeyi seçip dolgu ve çizgi rengi verebilirsiniz.



Fotoğrafın Konumunu şeklin içerisinde yeniden konumlandırma:

Grup Selection Tool aracı ile sadece fotoğrafı seçip, fotoğrafınızın yapıştırıldığı obje içerisindeki konumunu yeniden düzenleyebilirsiniz.

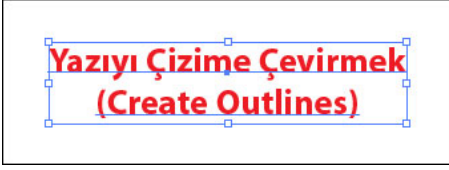
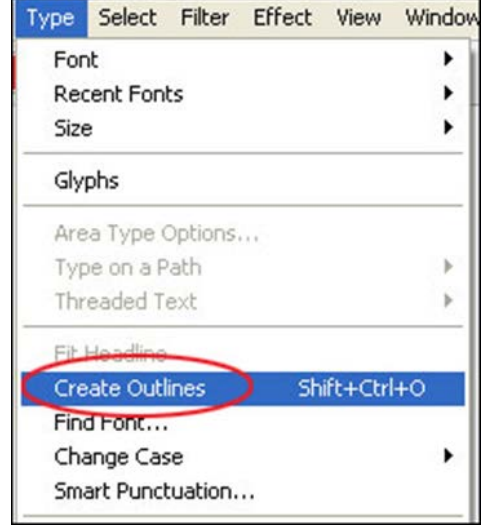
Aynı işlemi Object Menüü > Clipping Mask > Edit Contents seçeneği ile de uygulayabilirsiniz.



3.3. Create Outlines (Illustrator'de Yazıyı Çizime Çevirmek)

Illustrator vektörel tabanlı bir program olduğundan tıpkı Freehand'de olduğu gibi yazılarınızı çizime dönüştürerek baskı aşamasında yaşanabilecek font problemini ortadan kaldırır.

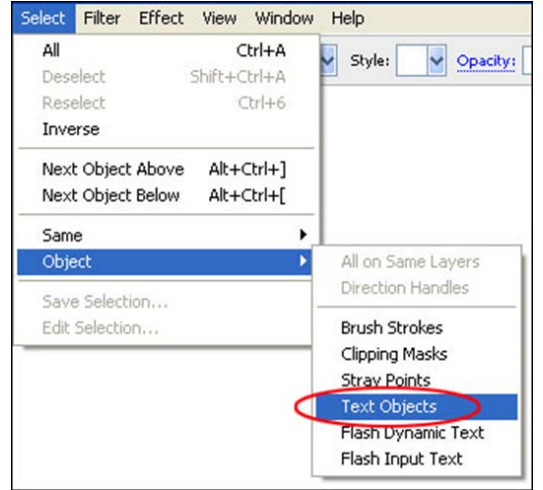
Yazı alanını seçtikten sonra Type Menüsü > Create Outlines komutu ile yazılarınızı çizime dönüştürebilirsiniz.



Illustrator Dersi

Eğer sayfanızdan çok fazla sayıda yazı alanı varsa bunları tek seferde seçebilmek için Select Menüsü > Object > Text Objects seçeneğini kullanabilirsiniz.

Not: Create Outlines komutundan sonra yazı çizime dönüştüğü için text seçenekleri ile karakter ve paragraf düzenlemeleri yapılamaz.

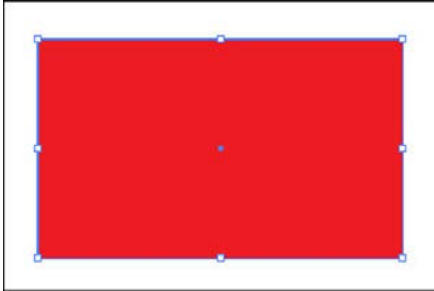
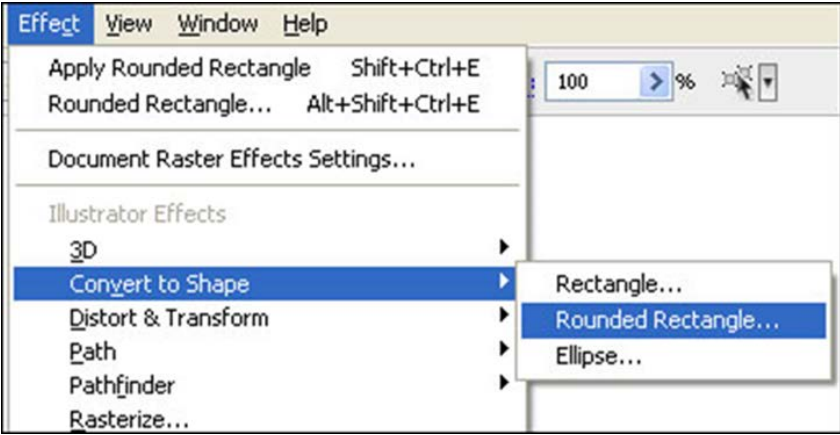


3.4. Convert to Shape (Illustrator'de Objede Şekil Değişikliği)

Illustrator'de çizmiş olduğunuz herhangi bir objeyi Rectangle (Dörtgen), Rounded Rectangle (Yuvarlak Köşeli Dörtgen) ve Ellipse (Daire) şekline dönüştürebilirsiniz. Bu komut sayesinde Rectangle olarak oluşturulmuş objelere sonradan Rounded özelliği ekleyebilirsiniz.

Bu işlem için herhangi bir obje çizin.

Daha sonra Effect Menüsü > Convert to Shape seçeneğinden herhangi birini seçin.



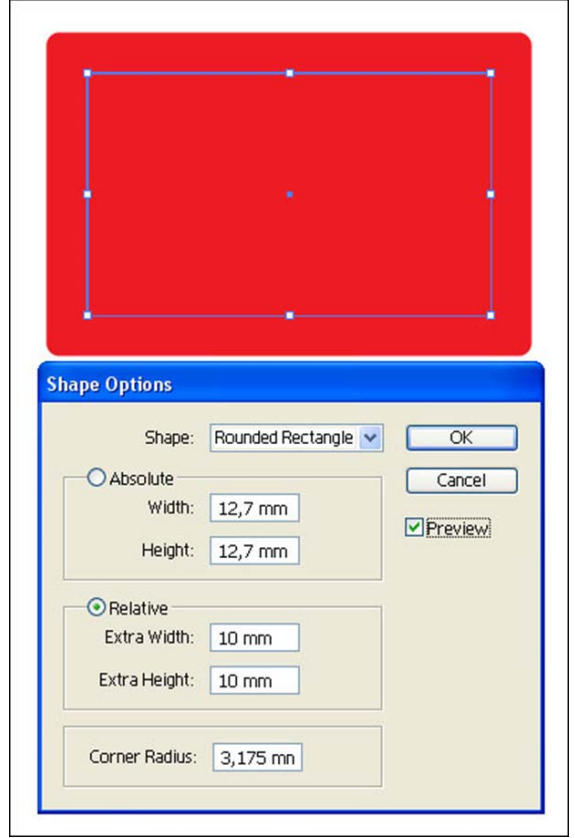
Shape Options “Shape” bölümü objenin yeni şeklinin ne olacağını belirlediği,

“Absolute” bölümü objenin yeni boyutunun ne olacağını ayarlandığı,

“Relative” bölümü objenin eski boyutlarına ne kadar ilave veya eksiltme (eksiltme yapabilmemiz için eksi değerler yazmanız gerekir) yapılacağını ayarlandığı bölümdür.

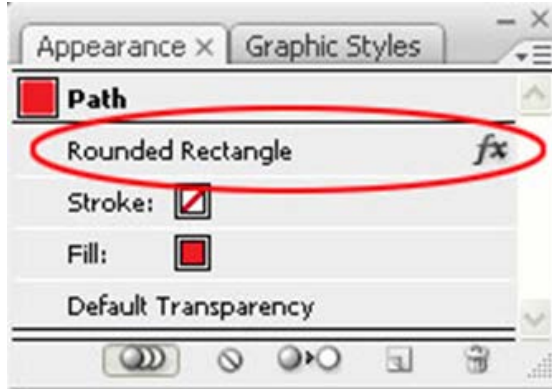
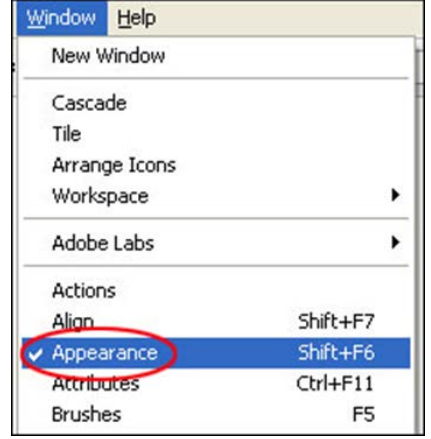
Rounded Rectangle seçeneğini kullanırsanız en alttaki “Corner Radius” değeri aktif olur.

Bu değer dörtgeninizin köşe yuvarlaklığı değeridir. İşlemi uygularken “Preview” seçeneğini aktif yaparsanız işlemin sonucunu anında görebilirsiniz. Gerekli ayarlamaları yaptıktan sonra işlemi “OK” tuşu ile onaylayın.



objenizin yeni şekli effect olarak eklenmiştir. Window Menüsü > Apperance komutu ile açılan palette effect seçeneğini görebilirsiniz.

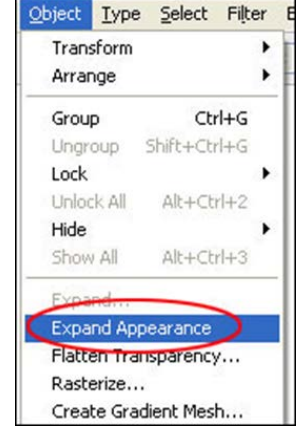
Effect üzerinde bir değişiklik yapmak isterseniz (örn: corner radius değiştirme gibi) “Apperance” paletindeki “effect” ikonuna çift klik yapabilirsiniz.



3.5.Object Menüsü > Expand Apperance

Objeniz ile efekti birleştirip çizime dönüştürmek için Object Menüsü > Expand Apperance komutunu kullanabilirsiniz. Bu komut ile effect özelliği objeye eklenmiş olur ve düz bir çizime dönüşür.

Not: Expand Apperance işlemi uygulanmış bir objeye daha sonra tekrar Convert to Shape efekti uygulanabilir.

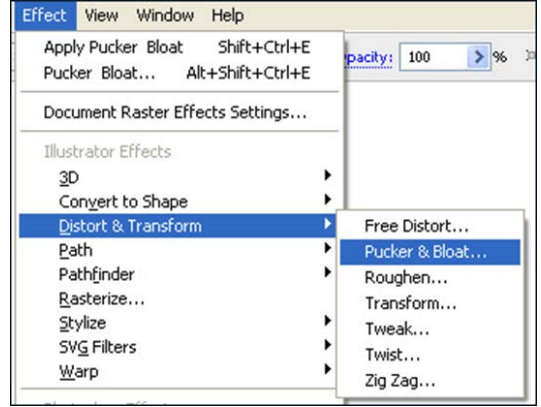


3.6. Pucker & Bloat (Illustrator'de Objenin Biçimini Bozmak / Değiştirmek)

Illustrator'de yapmış olduğunuz bir objenin biçimini bozarak çiçek, splash gibi değişik şekiller oluşturabilirsiniz.

Herhangi bir obje çizin.

Effect Menüsü > Distort & Transform > Pucker & Bloat komutunu verin.



Pucker & Bloat

Açılan pencerede artı ve eksi değerleri kullanarak çiçek, splash vs. şekiller oluşturabilirsiniz.

İşlemi onayladıktan sonra çalışma objenizin yeni şekli

effect olarak eklenmiştir.

Window

Menüsü >

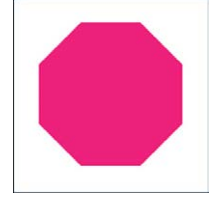
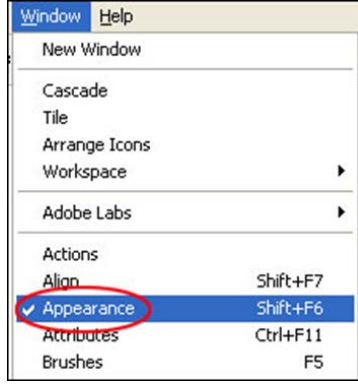
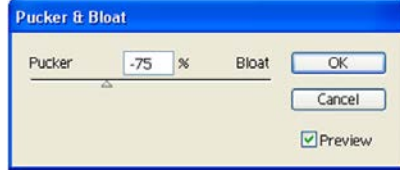
Appearance

komutu ile

açılan palette

seçeneğini

görebilirsiniz.



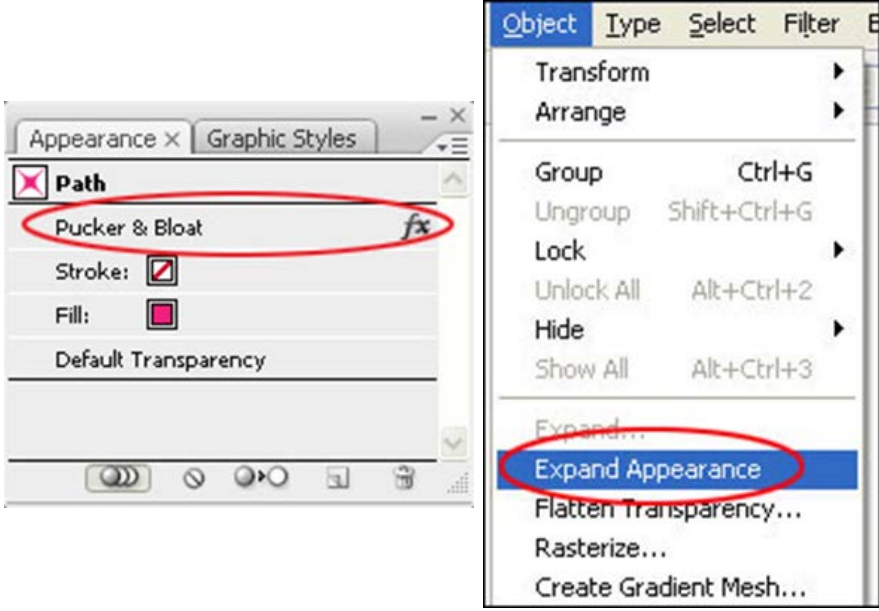
effect

3.7. Window Menüsü > Appearance

Effect üzerinde bir değişiklik yapmak isterseniz “Appearance” paletindeki “effect” ikonuna çift klik yapabilirsiniz.

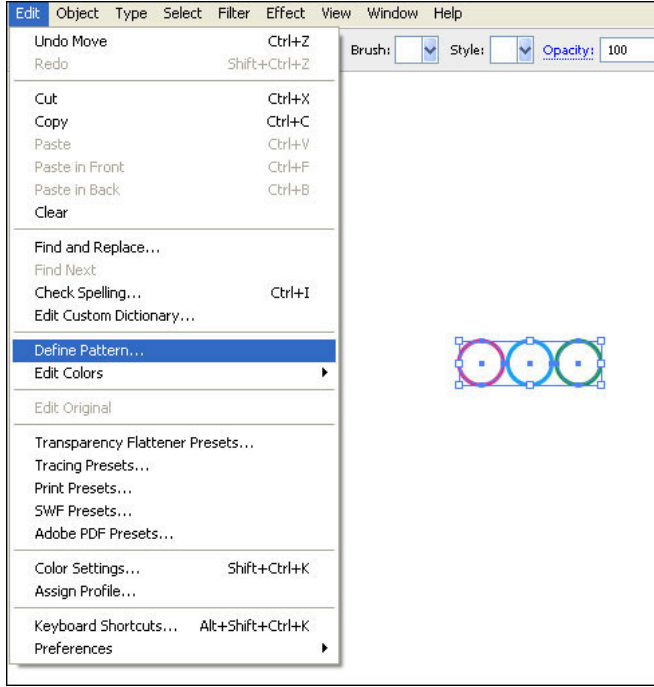
Objeniz ile [efekt](#)ti birleştirip çizime dönüştürmek için

Object Menüsü > Expand Appearance komutunu kullanabilirsiniz. Bu komut ile effect özelliği objeyle birleşir.



3.8. Illustrator'de Pattern (Desen Dolgu) Oluřturmak

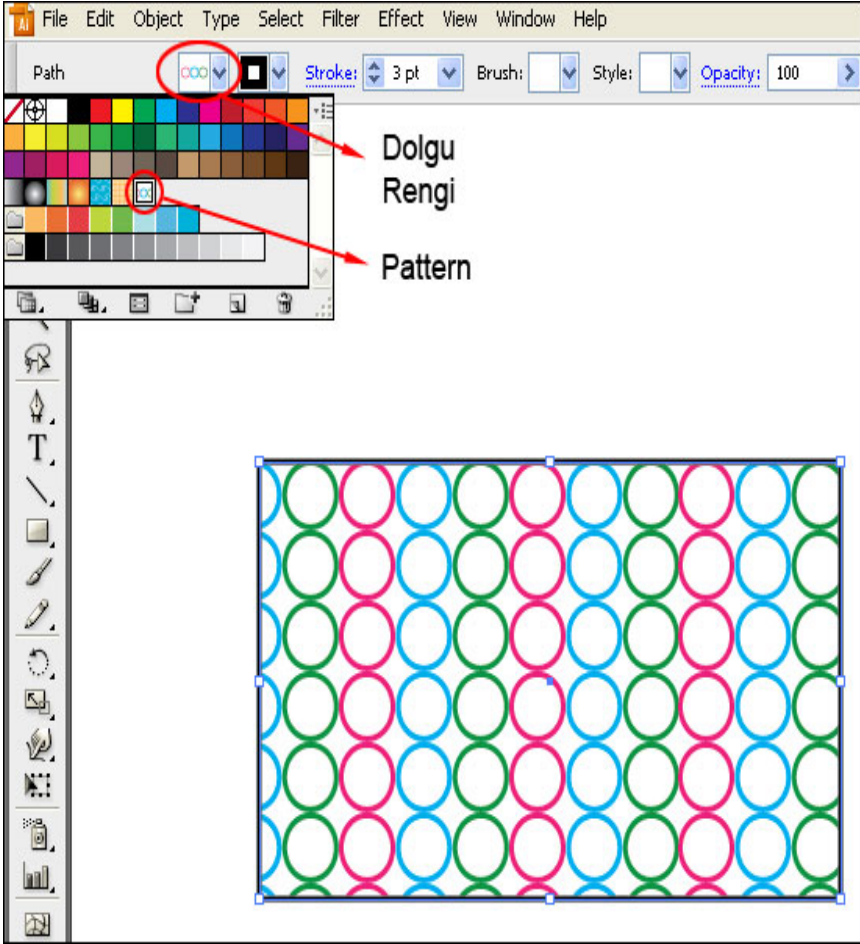
Pattern (Desen Dolgu) oluřturulan bir řeklin doku olarak belirlenip uygulandıđı blgede srekli tekrar etmesi ile oluřur. Bu yzden oluřturacađınız pattern, uygulayacađınız objeden byk olmazsa daha iyi sonular alabilirsiniz. Pattern ile kendi dolgu biimlerinizi oluřturabilirsiniz.

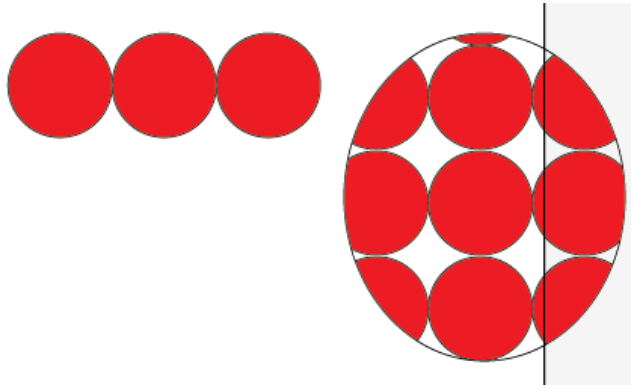
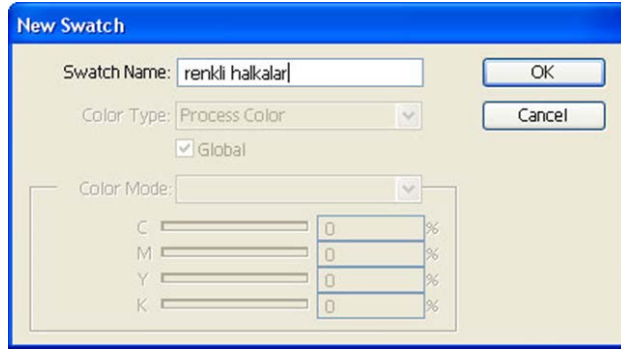


“Define Pattern” 1

Çizim araçları ile istediğiniz şekli oluşturun ve renklendirin. Bu şekil bir obje olabileceği gibi birden fazla obje de olabilir. Biz burada üç obje ile pattern oluşturduk. Oluşturduğunuz dolgu şeklini seçin ve Edit Menüsü > “Define Pattern” seçeneğinden açılan pencerede (New Swatch) oluşturduğunuz pattern için bir isim yazın ve “ok” tıklayın.

Oluşturduğunuz pattern “Swatches” paneline eklenecektir. Daha sonra bir obje çizin ve swatches panelinde dolgu rengi seçeneklerinden oluşturduğunuz pattern’i tıklayın. Pattern, objenize dolgu rengi olarak uygulanacaktır. Pattern dolgular, çizgi rengi olarak da uygulanabilir.





“Define Pattern” 2

1. İlk olarak bir elips çizin.
2. Çiçek yapabilmek için elipsi çoğaltmamız gerekiyor bunun için elips seçili iken Kısıyol R ya da Rotate aracını seçin
3. Çift tıkladığınızda karşınıza çıkan pencere deki Angle : 36 (çünkü 10 kopyalayacağız 10 kenarlı bir çiçek olacak).
4. Tüm elipsleri seçerek

Window > Pathfinder

Patfinder da birleřtir.

5. řimdi Bir kare izin 200x200

6. Desen oluřtuktan sonra

Swatch paneline ekle

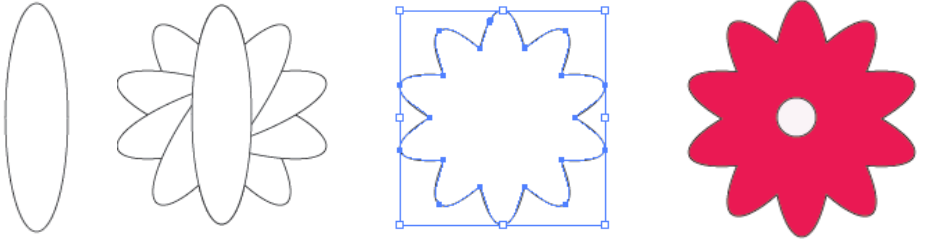
7. bir berjer koltuk iz.

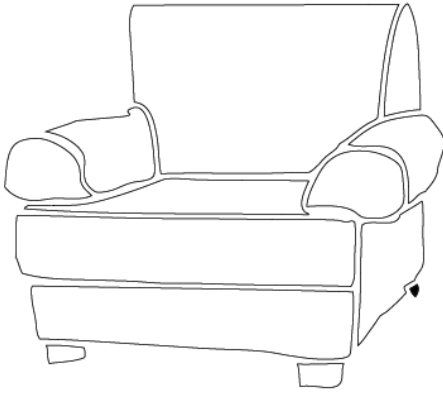
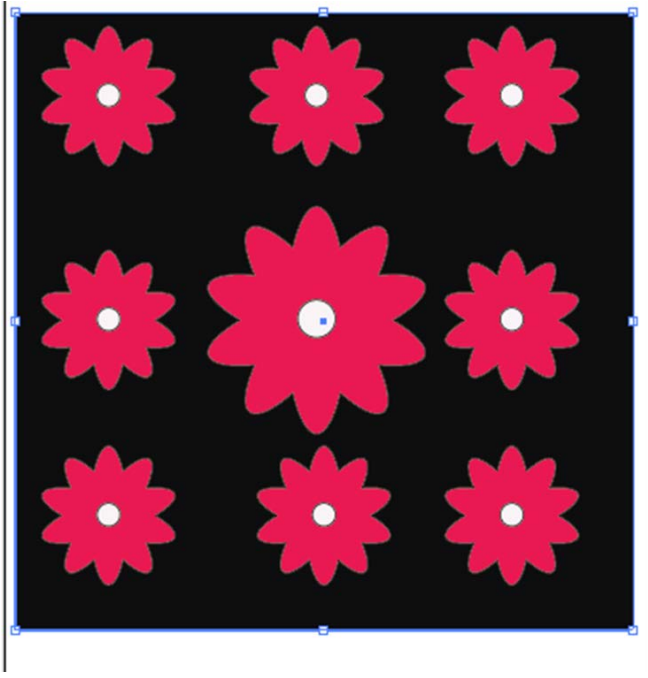
(Live trace kullanabilirsiniz.)

8. Pattern dokusunu ierisine aktar

NOT: Eęer Pattern deseninin sonradan boyutunu deęiřtirmemiz gerekirse

- Object>Transform>Scale (ölölendirme) blümünden deęiřtirebilirsiniz.





4. ÇİZİM ARAÇLARI

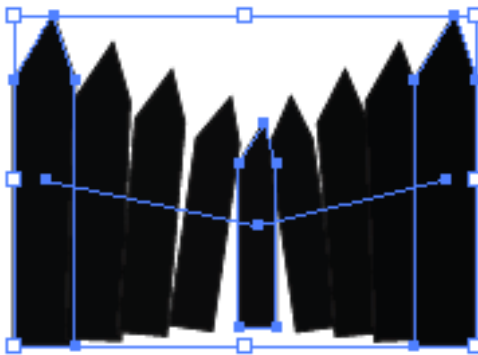
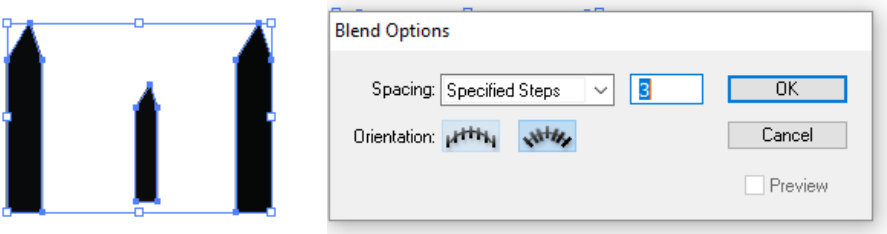
Blend Tool: Harmanlama olarak adlandırılan bu araç sayesinde iki ya da daha fazla obje arasında bir geçiş işlemi sağlanır. Küçülten büyüğe, renkten renge, kalından inceye gibi değişik bir çok alternatif sunar.

Object Blend>Options dan

Blend Options Spacing> Smooth Color: Objeye sayısını ayarlar.

Specified Distance: Her obje arasında olmasını istediğiniz mesafeyi belirleyerek kendisi Otomatik obje sayısını ayarlar.

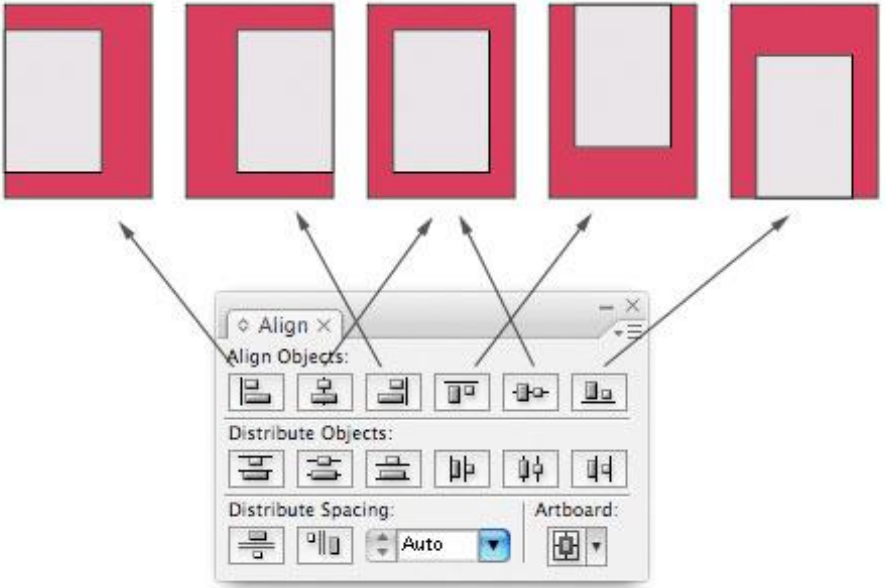
İşlemi yapabilmek için tüm objeler seçilir ve **Object>Blend>Make** komutu verilir.



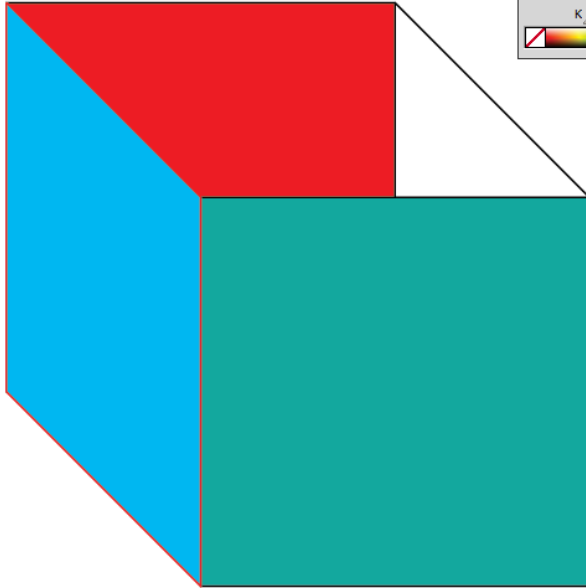
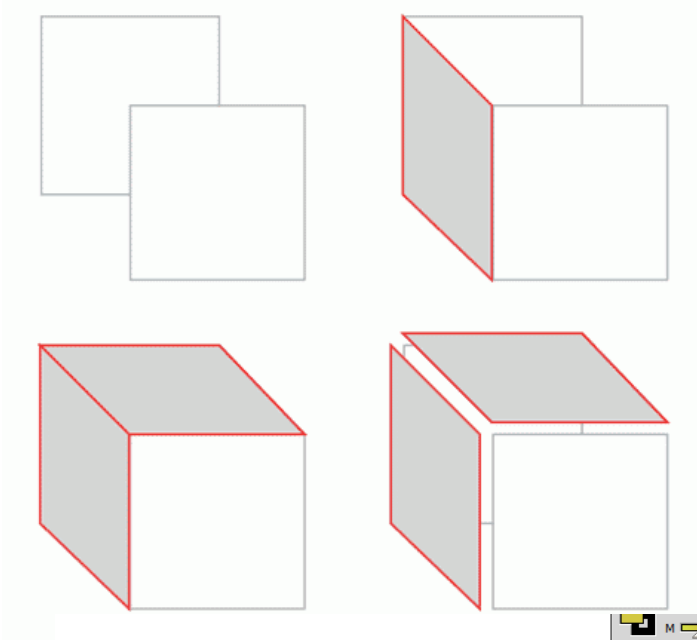
4.1. Window/ Workspace/ Panel

Çalışma alanı (workspace) standart paneller kolaylığı; illustrator programını kullanırken kaybolan panellerden şikayetçi olanlar için çalışma alanını tekrar standart hale getirmemizi sağlayan komuttur.

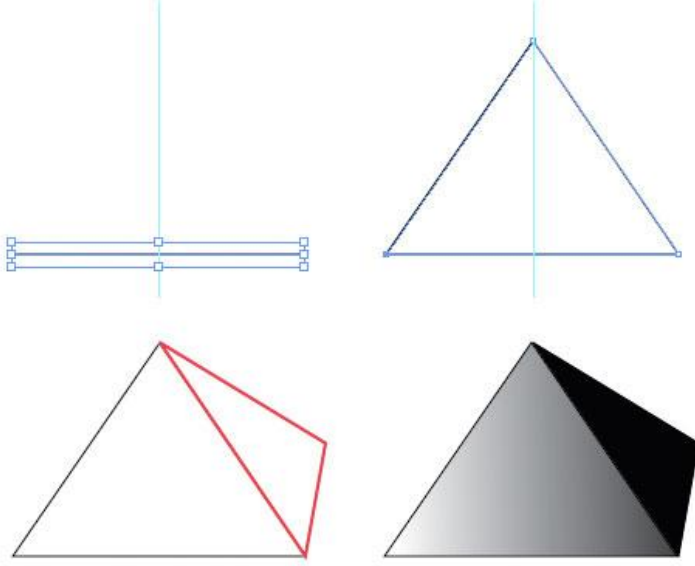
Align paneli (Window/ Align) ile objeleri istediğimiz gibi hizalarız.



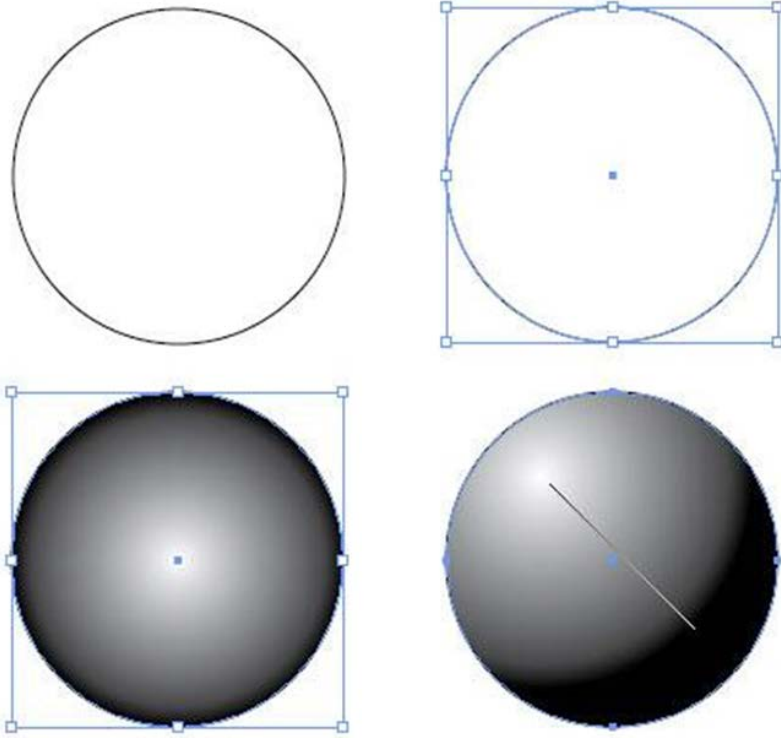
Küp oluşturmak, Kare şeklinden yola çıkarak yan ve üst yüzeyleri pen tool ile oluşturup bir küp oluşturalım.



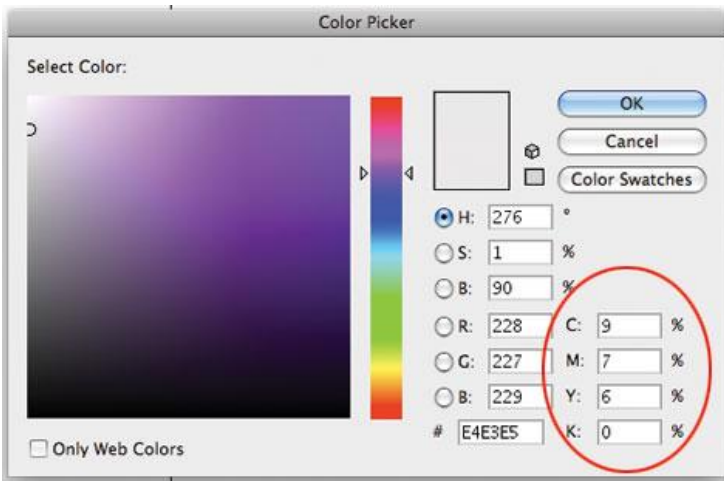
Piramid oluşturmak için ortasını View / Show Rulers (cetvel) ile tesbit ettiğimiz bir taban çizgisi (pen tool) sayesinde bir eşkenar üçgen oluşturup, bu üçgenin yanına bir üçgen yüzey daha çizerek Piramid oluşturmak.



Küre oluşturmak, Elips aracı ile oluşturduğumuz bir daireye Radial Gradient (Radyant degrade) atayarak ve gradient tool aracını kullanarak küreye gelen ışığın yönünü ayarlamak.



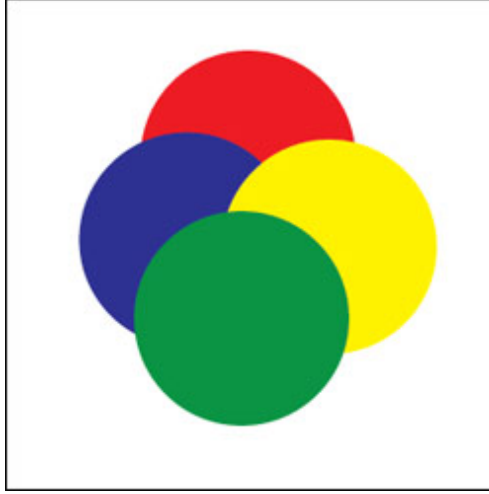
Color Picker Paneli (renk seçimi paneli) sayesinde istediğimiz objelere CMYK renk değerlerini atamak.



Hand tool (El aracı) (space tuşu) ile sayfa içerisinde rahatça hareket edebiliriz. Zoom tool (Büyüteç) aracı ile yaklaşmayı yada uzaklaşmayı _alt tuş kısa yolu ile yapabiliriz.



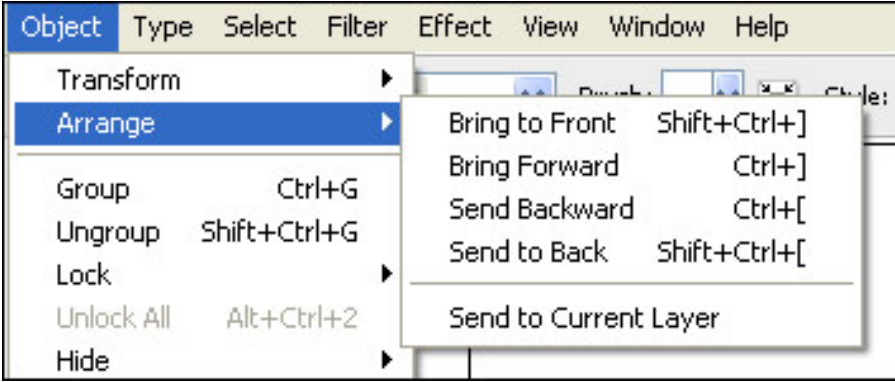
4.2. Illustrator'de Objeleri Öne-Arkaya Almak (Object>Arrange)



iki veya daha fazla objeniz çakıştığında objelerinizin nasıl sıralanacağını, hangisinin önde veya arkada olacağını ayarlayabilirsiniz. Bunun için birbirleriyle çakışan iki veya daha fazla obje çizin.

4.3. Object menüsü

Object menüsü > Arrange seçeneğini açın



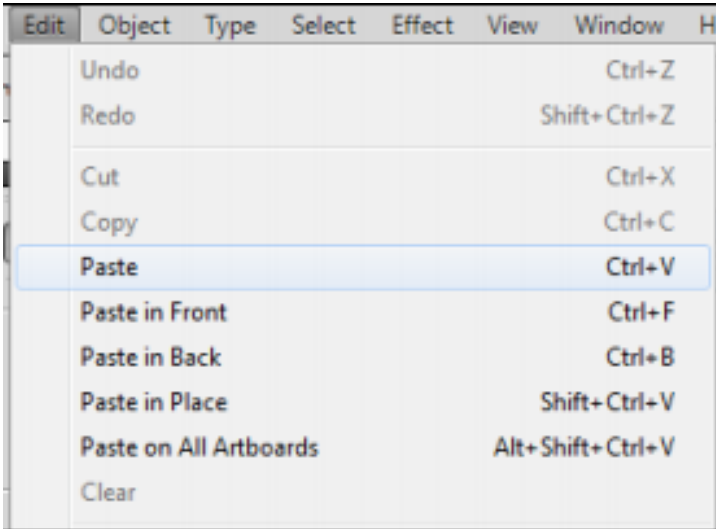
Bring To Front: Seçtiğiniz objeyi/objeleri en öne getirir.

Bring Forward: Seçtiğiniz objeyi/objeleri bir sıra öne getirir.

Send Backward: Seçtiğiniz objeyi/objeleri bir sıra geri gönderir.

Send To Back: Seçtiğiniz objeyi/objeleri en alta gönderir.

Edit menüsü: Bir nesneyi yapıştırarak taşıma veya çoğaltma



Bir veya birden çok nesne seçiniz.

Seçimi taşımak için:

“Edit > Cut” veya çoğaltmak için “Edit > Copy”yi seçiniz.

Nesneyi başka bir dosyaya yapıştırmak için o dosyayı açınız.

Aşağıdaki komutlardan birini seçiniz:

“Edit > Past”, nesneyi etkin durumdaki pencerenin merkezine yapıştırır.

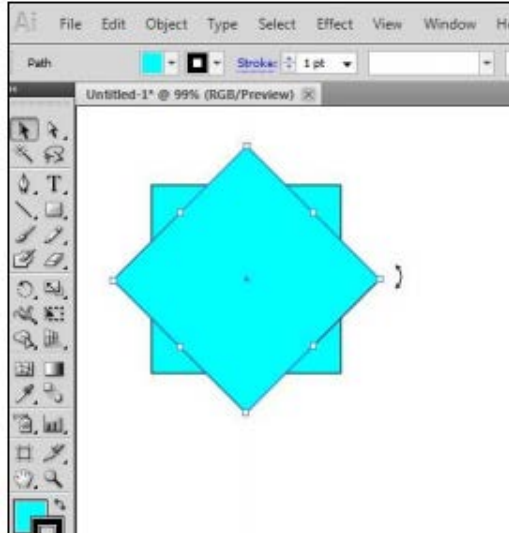
“Edit > Past in Front”, nesneyi seçili nesnenin hemen önüne yapıştırır.

“Edit > Past in Back”, nesneyi seçili nesnenin hemen arkasına yapıştırır.

4.4. Şekilleri Döndürme

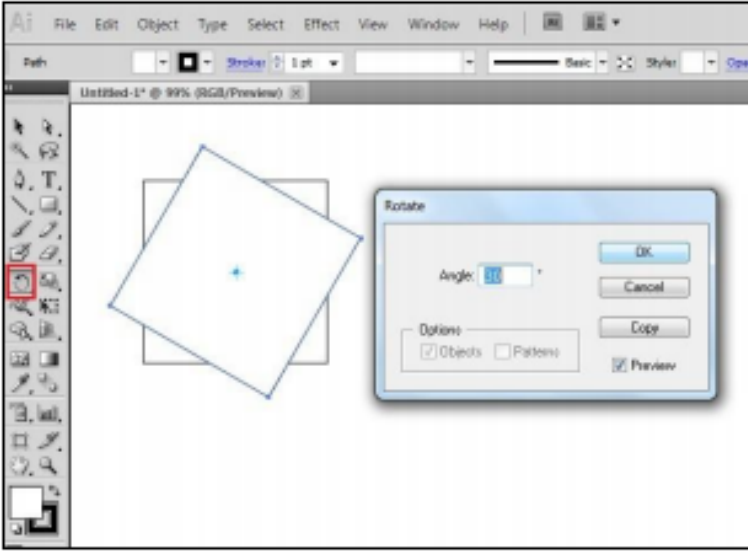
Nesne seçili iken etrafında görünen seçim kutusunun köşesine fare imleci ile yaklaştığında imleç eğik bir çizgi şeklini alır. Farenin sol tuşuna basarak hareket ettirildiğinde nesne merkezi ekseninde döner.

Aynı işlemi
“Shift” tuşuna basılı
iken yaptığınızda
nesneyi 45 derece ve
katlarında döndürme
işlemi gerçekleşir

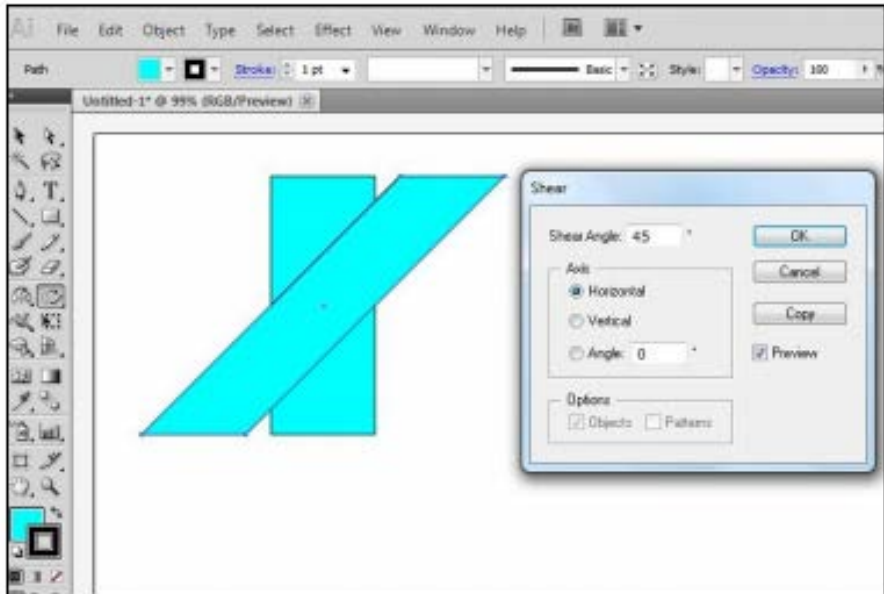
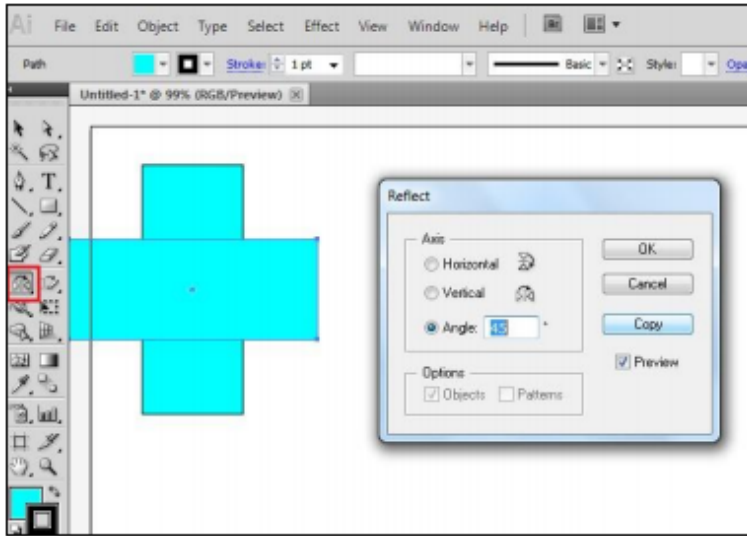


Açı vererek döndürme:

Nesne seçili iken araç kutusundan “Rotate Tool”a çift tıklanır. Çıkan “Rotate” penceresinde “Angle (Açı)” kısmına döndürülmek istenen açı değeri girilir.



Şekilleri Yamultma ve Yansıtma



Bileşik Şekiller ve Yol Bulucular Kullanarak Şekil Oluşturma
“Window (Pencere)” menüsü altında “Pathfinder (Yol Bulucu)” paneli
“Compound Shapes (Bileşik Şekiller)”, bir tek şekil gibi görünen ancak
birden fazla şekilden oluşan nesnelere.

Birleştirildikten sonra her ne kadar tek bir nesne gibi hareket ettirilseler
de doğrudan seçim aracıyla seçtiğinizde hâlâ yolları ve bağ noktalarıyla
oynatabildiğinizi görebilirsiniz.



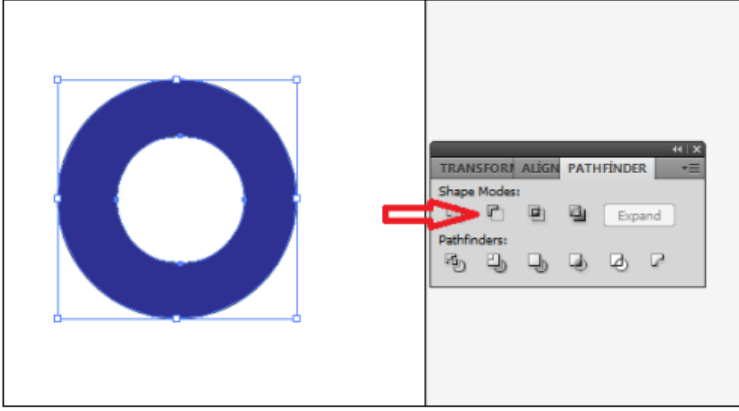
Öndekini çıkartma

İç içe iki daire çiziniz.

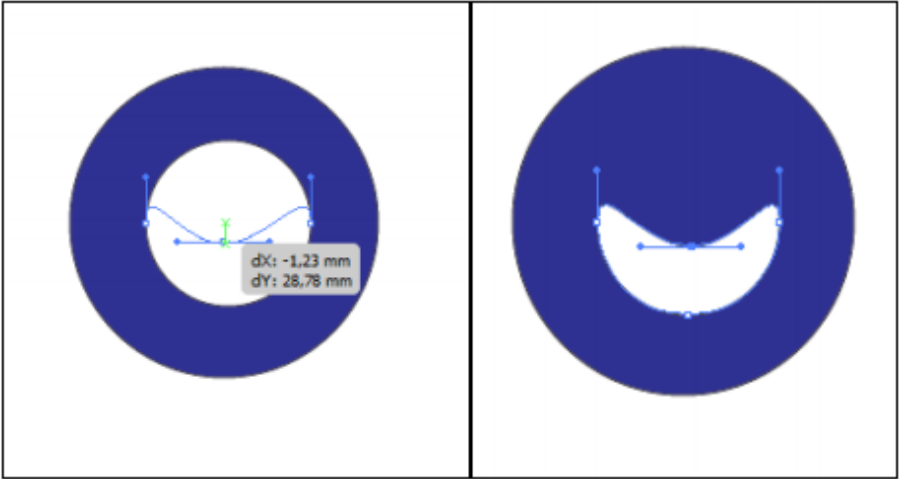
İki nesneyi de seçiniz.

Yol bulucu penceresinden “Minus Front (Öndekini Çıkart)” tuşuna
tıklayınız.

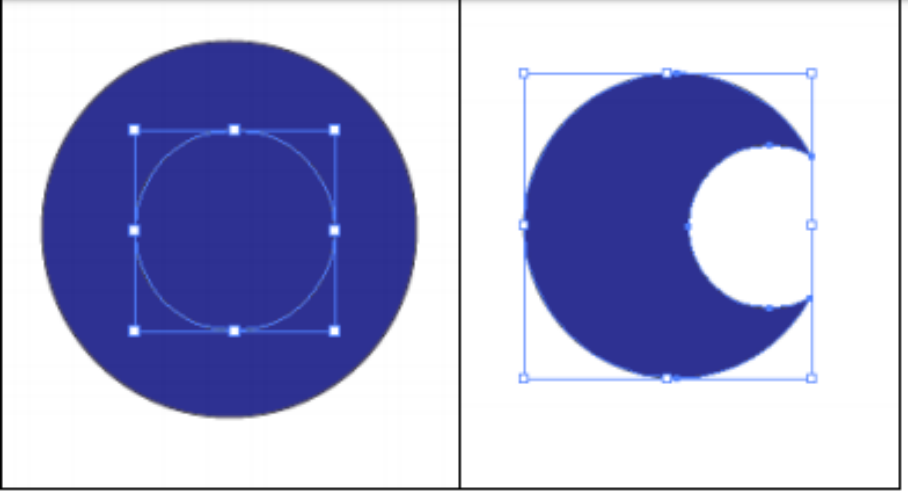
Bu işlem sonucu birleşik bir şekil oluşturursunuz. Seçim aracıyla
seçtiğinizde tek bir nesne olarak hareket edecektir. Doğrudan seçim
aracı ile seçtiğiniz noktaları taşıyabilirsiniz.



Oluşturduğunuz bileşik şekilleri ayrı ayrı hareket ettirmek veya yerini değiştirmek için bileşik şekil üzerindeyken mausunuza sağ tıkladığınızda açılan menüden “Release Compound Path” seçerek iki daire olmasını sağlayabilirsiniz.



Ayırdığımız dairenin yerini değiştirip seçim aracı ile iki daireyi de seçerek tekrar “Minus Front (Öndekini Çıkart)” tuşuna tıklayınız.



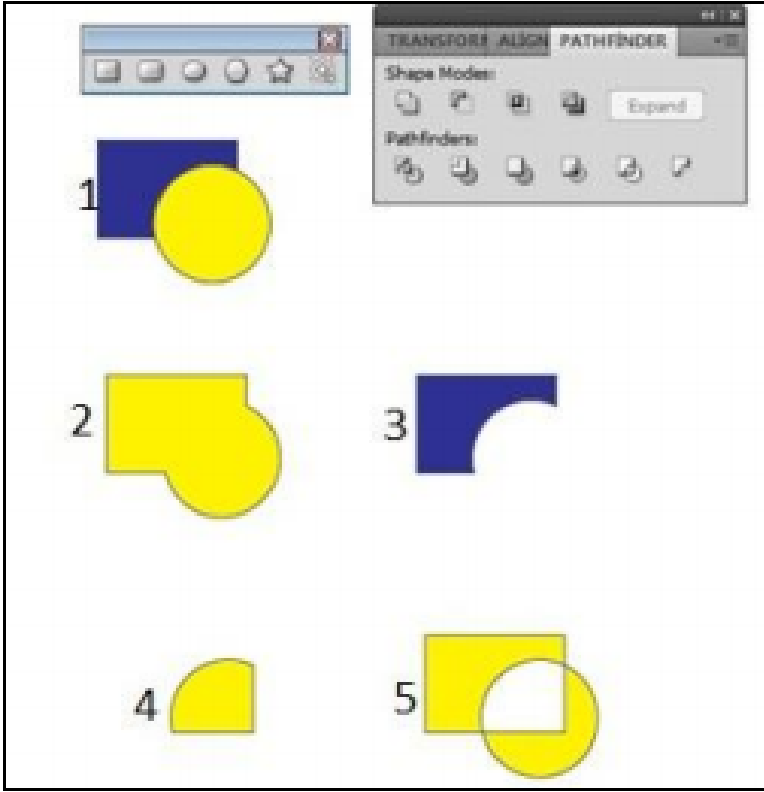
Birbirinden farklı ve farklı renkte iki nesne çizerek şekil modlarını sırasıyla uygulayınız.

Sağ üst köşedeki 1 numaralı şekillere “Unite (Birleştir)” komutu uyguladığınızda alttaki 2 numaralı şekli elde edersiniz.

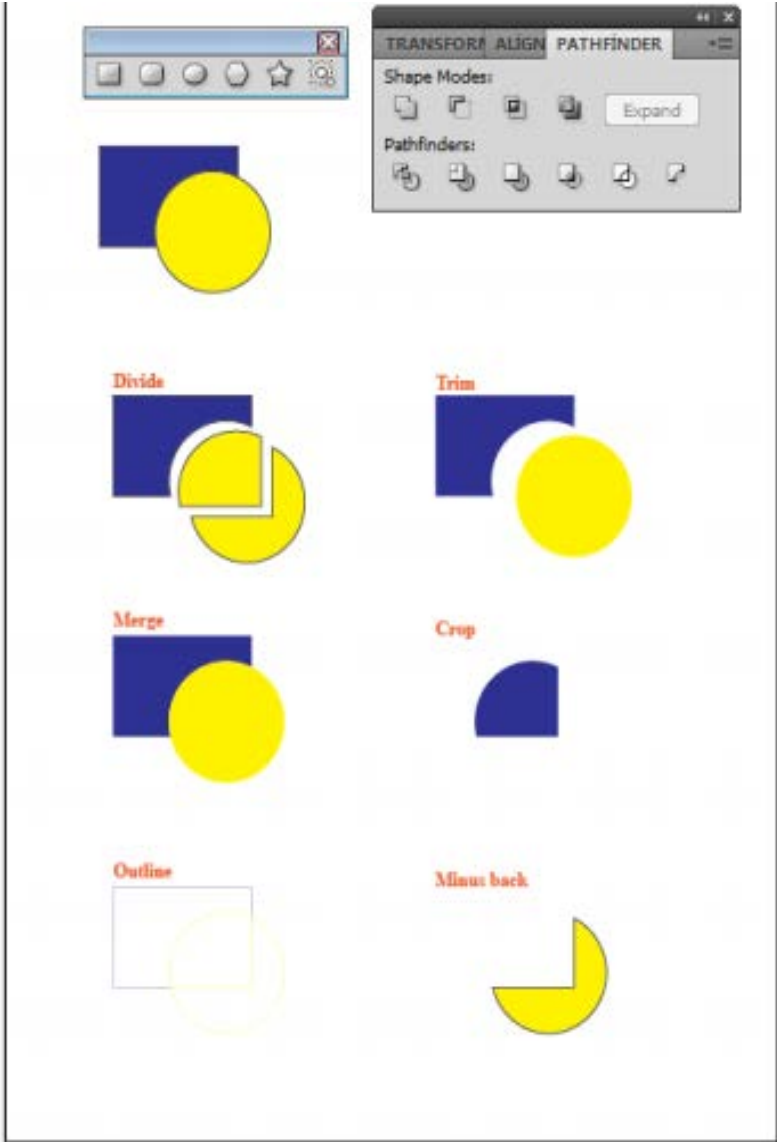
Sağ üst köşedeki 1 numaralı şekillere “Minüs Front (Öndekini Çıkar)” komutu uyguladığınızda alttaki 3 numaralı şekli elde edersiniz.

Sağ üst köşedeki 1 numaralı şekillere “İntersect (Kesiştir)” komutu uyguladığınızda alttaki 4 numaralı şekli elde edersiniz.

Sağ üst köşedeki 1 numaralı şekillere “Exclude (Dışla)” komutu uyguladığınızda alttaki 5 numaralı şekli elde edersiniz.

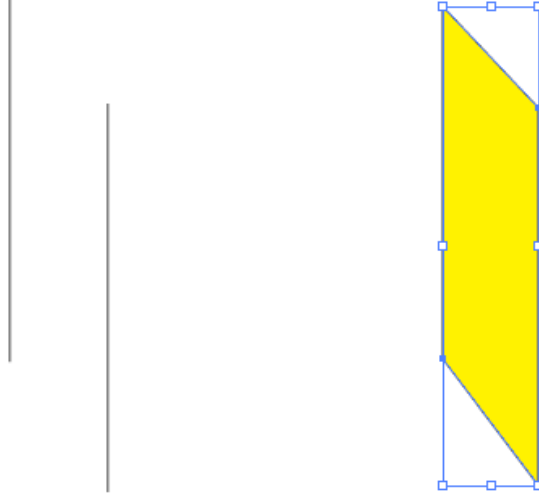


Birbirinden farklı ve farklı renkte iki nesne çizerek yol bulucu komutlarının nasıl etkileri olduğunu sırasıyla uygulayarak inceleyiniz.



İki farklı bağ noktasını birleştirme:

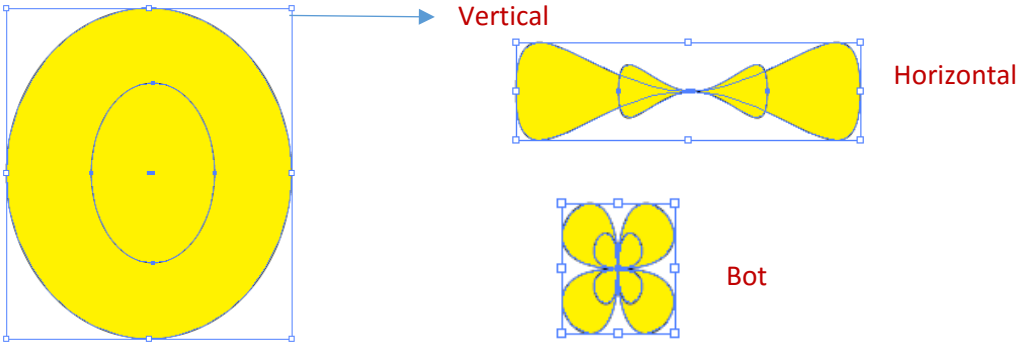
Object>Path>Join (Nesne>Yol>Birleştir)



Burada sadece iki baę seçili olmalıdır. İki kere Join işlemleri yapıldığında Çizgiler hem alt hem de üst taraftan birleşir. Böylece birleşik bir çizim elde ederiz. Artık şeklimize dolgu rengi verebiliriz.

Join işlemini yapınız bu arada Average'ı tıklayarak

Yatay mı? Düşey mi? Birleşsin karar veriniz

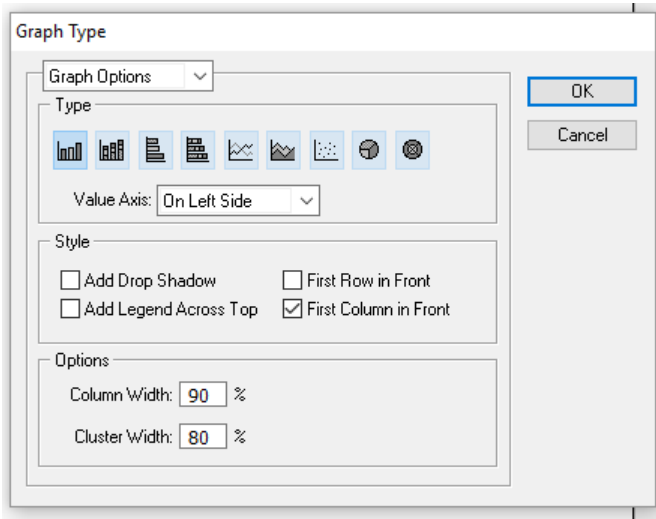
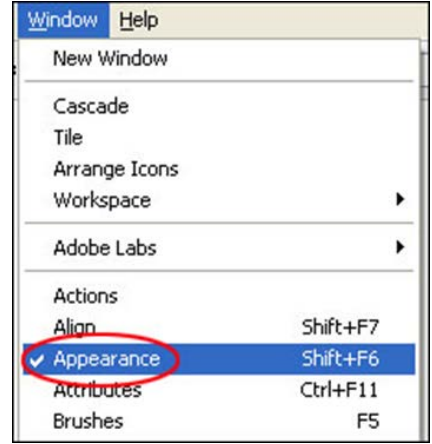


4.5. Graph Tool



Grafikler ve istatistiksel verileri görsel olarak oluşturulmasını sağlar. 9 farklı tipte grafik aracı vardır.

İstediğiniz herhangi bir vektör şeklini de kullanabilir sütunlarınıza bu vektör şeklini verebilirsiniz.

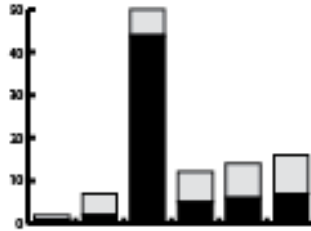
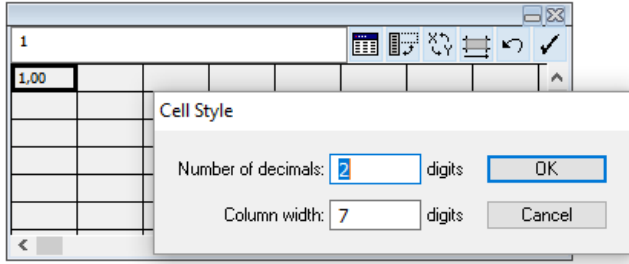
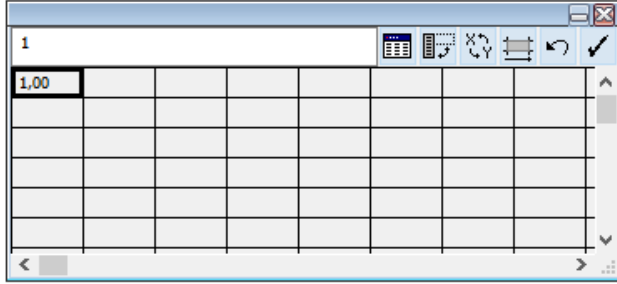


Type: Graph Type Options panelinden grafik biçiminde değişiklik yapmayı sağlar.

Data: Grafik tablosundaki veri değerlerini değiştirmenizi sağlar.

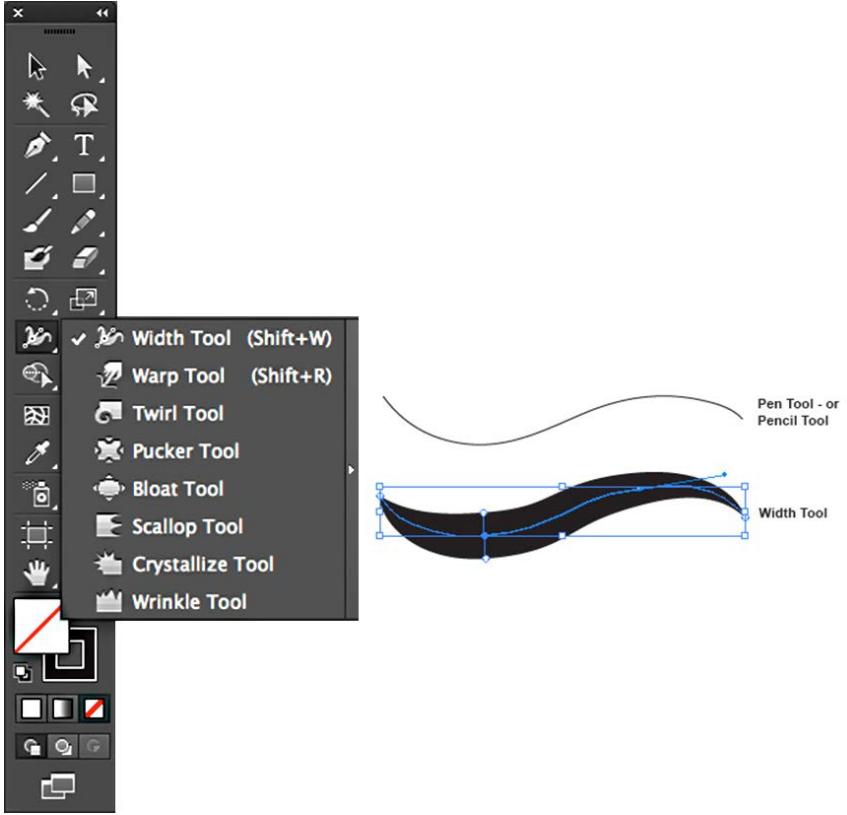
Design: Graph üzerinde değişik objeler kullanmak istediğinizde, çizdiğiniz bir path yolunu kaydetmenizi sağlar. Kayıt edilen stili

kullanmak istediğinizde Design paneline aktardığınız objeyi seçtikten sonra Past Design'a basarak ekleyebilirsiniz.



4.6.Şekillendirme Araçları

İllustrator'de oluşturduğunuz objeleri değişik formalara sokarak bozma işlemlerini gerçekleştirebilirsiniz.

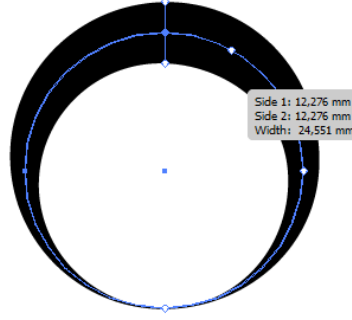
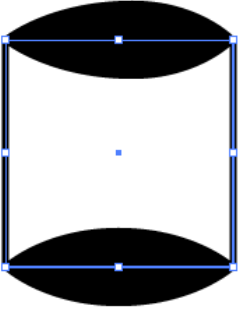
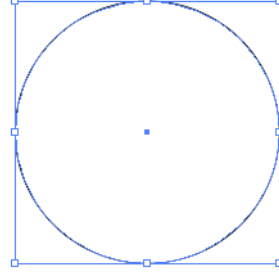
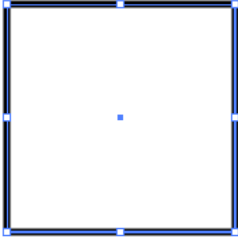


4.6.1. Width Tool

Kalınlık belirleme aracıdır. Cs5 ve sonrası versiyonlarda mevcuttur. Bu araçla çizgilerin kalınlığı ile serbest değişimler yaparak çizgiyi yeni bir forma dönüştürebilirsiniz.

1. kare izin ,
2. stroke: 7 yapın.

3. Width tool özelliğini tıklayın ve çizginin üzerine gelerek değişiklik yapın.
4. aynı işlemi tam daire çizerek tekrarlayın.

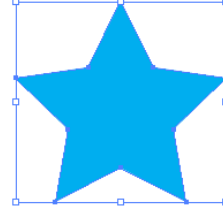


4.6.2. Wrap Tool

Eğrilik ve çarpıklık anlamına gelen bu ikon sayesinde objeyi parmağınızla iter gibi sağa, sola, aşağı ve yukarı iterek farklı görseller elde edebilirsiniz.

1. Bir yazı yazın ve convert'leyin
2. Şimdi Wrap Tool'u tıklayın ve değişikliği yapın.
3. Bir yıldız çizin
4. Wrap tool kullanarak değişiklik yapın.

Illustrator



Illustrator



4.6.3. Twirl Tool

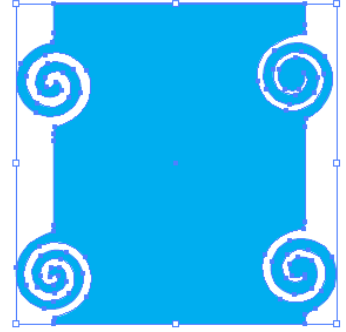
Döndürme aracı olarak kullanılır. Objemizin üzerine gelip basılı tuttuğunuzda her objenin etkilendiğini ve döndüğünü görebilirsiniz.



1. Bir dikdörtgen çizin

2. Twirl tool'u tıklayın ve objenin kıvrılmasını istediğiniz noktaların üzerine getirip basılı tutun.

3. Bir yazı yazın convertleyin ve işlemi tekrarlayın.

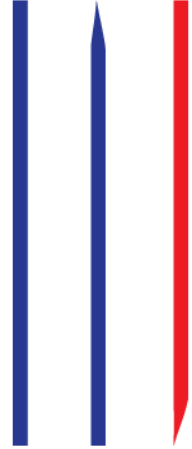




4.6.4. Pucker Tool

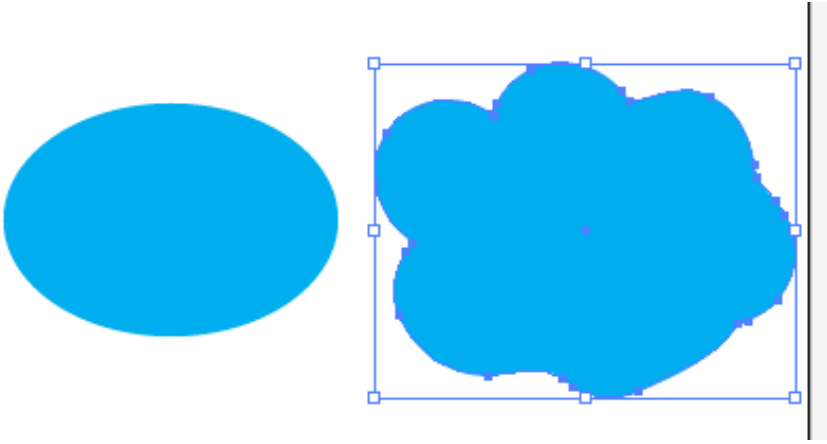
Büzme ya da içe doğru kıvrım ya da sivrileştirme işlemi yapmak için kullanılır. Bunun için

1. Bir dikdörtgen çizin
2. Pucker tool ile ucun üzerine tıklayın.
3. Kalem ucu gibi sivrildiğini görebilirsiniz.



4.6.5. Bloat Tool

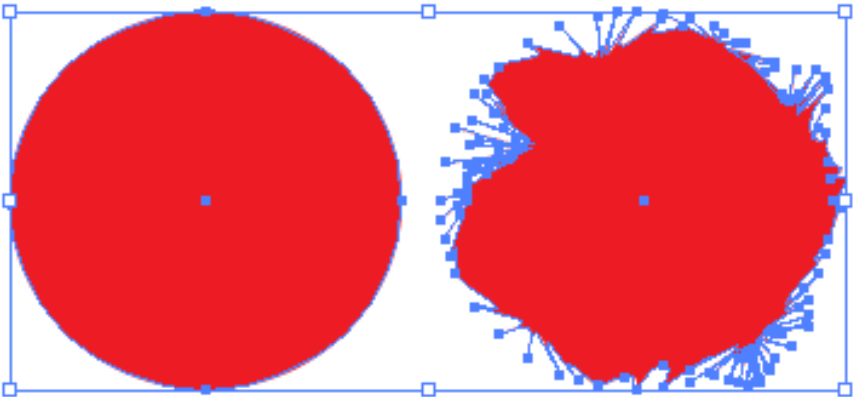
Pucker tool aracının tam tersidir. Bir alanı şişirmek istediğimiz zaman kullanırız.



4.6.5. Scallop Tool

Obje ve text üzerinde uygulayabilirsiniz.

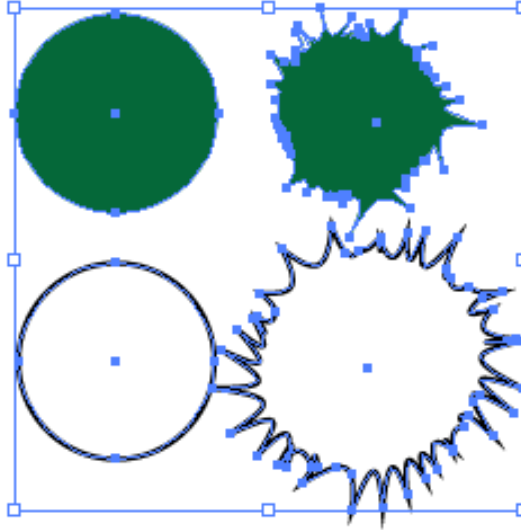
1. Daire çizi
2. Scallop tool'a basın.
3. Objenin içeri doğru deforme olduğunu görebilirsiniz.



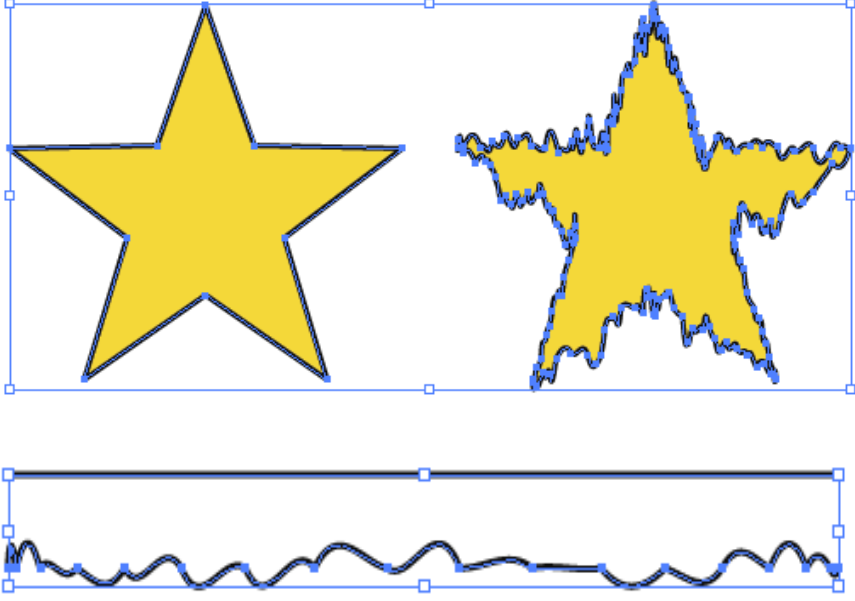
4.6.6. Crystallize Tool

Bir daireyi yıldız şekli gibi yapar kenarındaki sivrilikleri arttırır ya da çim vb. görüntüleri oluşturmak için kullanılır.

1. Bir text yazın.
2. Crystallize Tool'a tıklayın ve objenin üzerinde basılı tutun.
3. Aynı işlemi daire içinde yapın.



4.6.7. Wrinkle Tool



4.6.8. Çizim Teknikleri

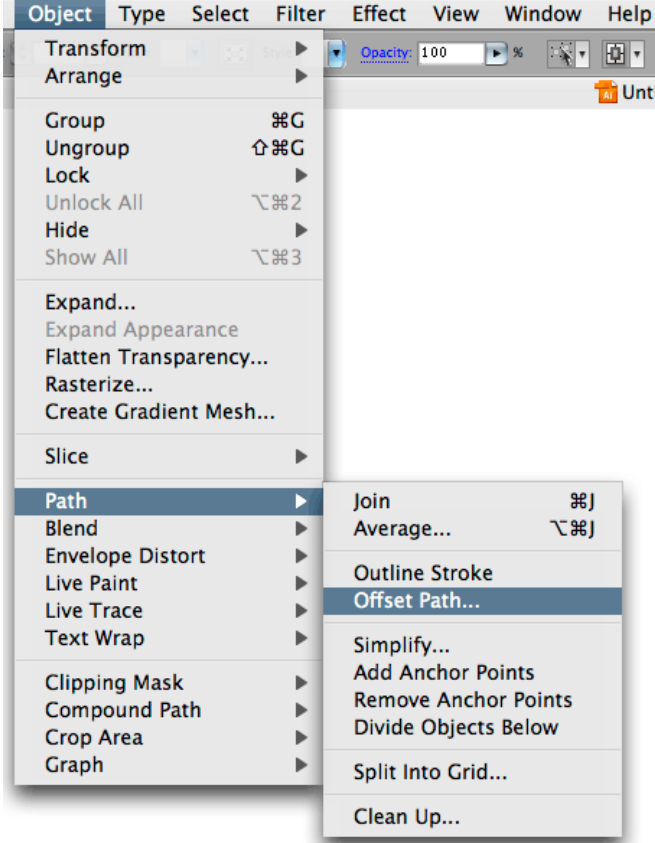
Join: Seçili noktaları bağlamak için kullanılır.

Average: Bu seçeneğin altında yer alan diğer Average(ortalama) açık olan yol üzerindeki noktaları ortalar.

Outline stroke: Objelerin kenar çizgisini çizim yolu yapıp, objeyi dönüştürme işleminde kullanılır. Yalnız çizginin genişliğini önceden belirlemeniz gerekir.

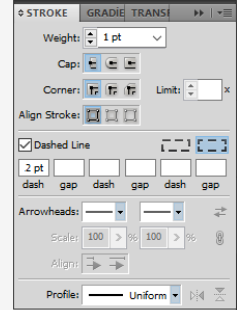
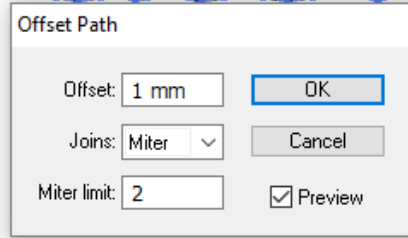
4.6.9. Offset Path

Objelerimizin kontür eşitliğini bozmadan büyültme ve küçültme işlemi yapmanızı sağlar. Bu seçenek, tekstil çizimlerinde dikiş izlerini belirlemek içinde kullanılır.



Transform/scale seçeneği ile yaptığımız en boy oranında farklılık gösterir. Ama ofset Path seçeneği, işte bu eşitliği bozmadan oluşturur.

1. Önce bir text yazın ve Convert Outlines işlemini yaparak path haline dönüştürün (yani convertleyin).
2. Ungroup yapın. Joins seçeneği ile düz ya da kenarları oval şekiller verebilirsiniz.

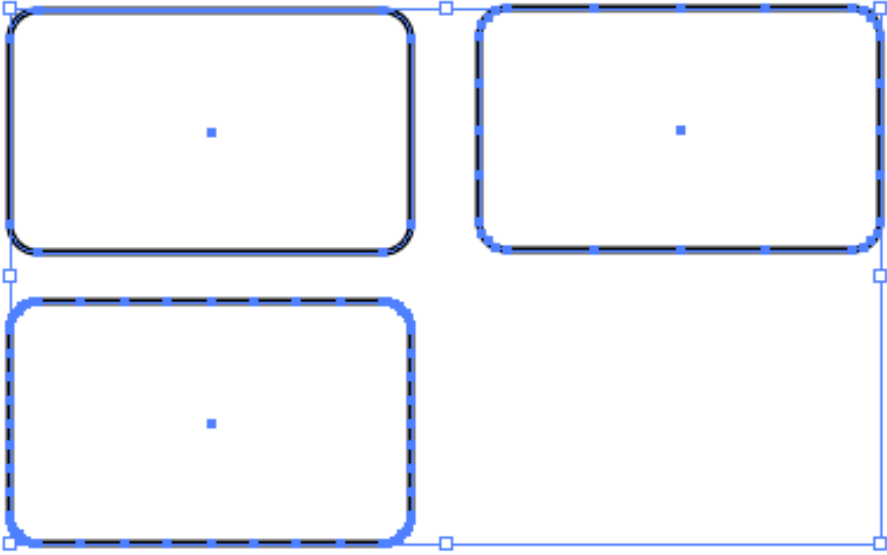


Illustrator

4.6.10. Add Anchor Point

Çizdiğimiz yol üzerine noktalar eklememizi sağlar.

Her Add Anchor Point seçeneğini tıklamanız, mevcut olan iki noktanın tam ortasına bir nokta yerleşmesini sağlar.



Remove Anchor Point: Çizdiğimiz yol üzerinde bulunan fazla noktaları çıkarmak için kullanılır.

Divide Objects Below: Üst üste kesişen objelerden üstteki objeyi seçtiğimizde alttaki objelerle olan kesişimini verir.

Clean up: Çalışma sayfamızda bulunan gereksiz objeleri (başıboş noktalar, boyanmamış objeler ve boş text alanları) otomatik olarak temizler. Çalışmayı baskıya göndermeden önce mutlaka bu işlem yapılmalıdır.

Çizgi Özellikleri

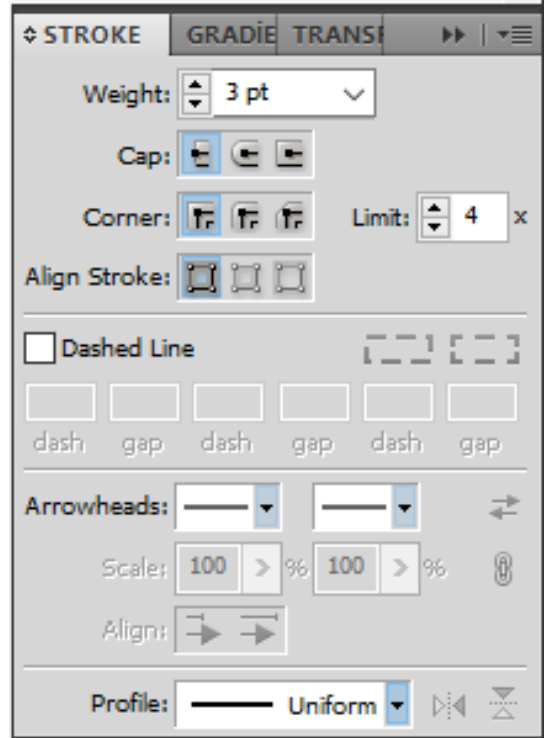
Çizdiğimiz objelerini şekillerin ve çizgilerin kalınlığı, rengi, fırça tipi belirlememiz için Stroke paneline View menüsünden ya da sağdaki Control panelinden Stroke seçeneğine tıklayarak ulaşabilirsiniz.

Cap: Yol üzerindeki başlangıç ve bitiş noktalarının uç kısımlarının düz ya dayuvarlak olmasını sağlar.

Corner: Yol üzerindeki köşe uç noktalarının düz, yuvarlak veya küt olmasını belirler.

Dash: Seçeneği çizmiş olduğumuz yolun kesikli çizgilerden oluşmasını sağlar.

Arrow: Yol üzerindeki başlangıç ve bitiş noktalarına değişik OK UÇLARI koyar.



5. LIVE TRACE (CANLI KONTUR) KULLANIMI

İllustartor'da piksel tabanlı görsellerinizi vektörel çizime dönüştürebilirsiniz. El çizimleri veya piksel tabanlı göreselleri istediğimiz boyutta büyütebilmek için «Live Trace» komutunu kullanırız.

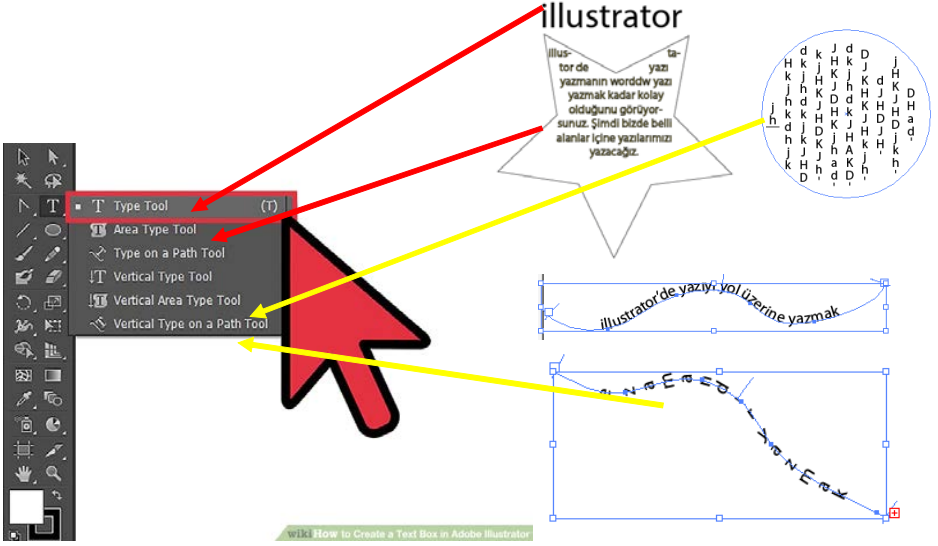
Vektörel hale dönüştürdüğümüz nesnelere gerçekçi renklerle boyamak içinse Live Paint özelliğini kullanırız.



5.1. Simple Trace

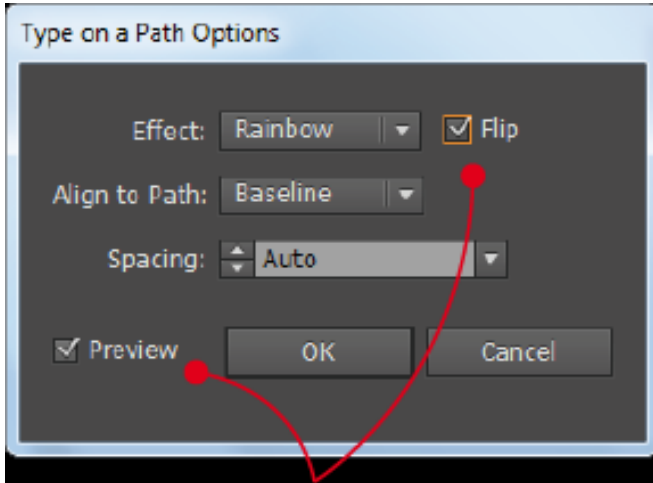


6. METİN ÖZELLİKLERİ



6.1. Type on a path options

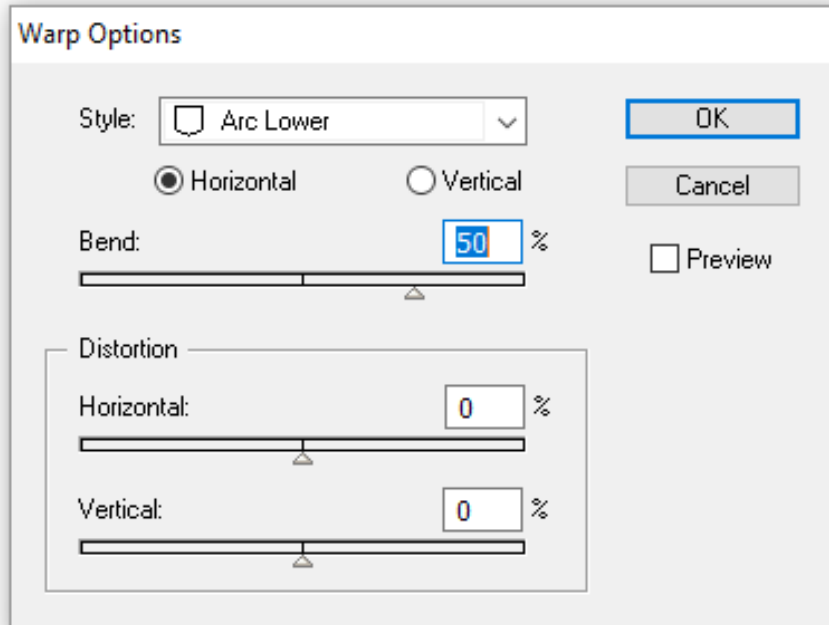
Bir path üzerine yazılan text'i düzenleyebiliriz.



6.2. Wrap Options



illustrator



illustrator

6.3. Type>Area Type Options

1. Text kutusuna yazınız aktarınız

2. Type>Area Type Options'a girip Columns'ü seçiniz. Kaç Column olmasını istiyorsanız seçiniz.

The screenshot shows the 'Area Type Options' dialog box in Microsoft Word. The dialog is open over a text area containing three columns of Lorem Ipsum text. The dialog has the following settings:

- Width: 79,37 mm
- Height: 178,87 mm
- Rows: Number: 1, Span: 178,87 mm, Fixed
- Columns: Number: 3, Span: 55,56 mm, Fixed
- Gutter: 6,35 mm
- Inset Spacing: 0 mm
- First Baseline: Ascent
- Text Flow: (Left-to-right, Top-to-bottom)

6.4. Karakterler ve Paragraf

Word'de yazılmış bir text dosyasını File>Place seçeneği ile çalışma alanının içine alabilirsiniz.

Paragraf üzerinde değişiklik yapmak için Characters ve Paragraphs seçeneklerini kullanabiliriz.

The screenshot shows the Microsoft Word ribbon with the 'Character' and 'Paragraph' sections. The 'Character' section is active, showing 'OCR A Extended' font, 'Regular' style, and '12 pt' size. The 'Paragraph' section is also visible with its icons.

6.5. Tipografi (Yazı) Kullanımı

Har stili tasarlamak için kullanırız.

Öncelikle uygun font ve renk bulunur.

1. Text oluşturun.
2. Type>Create Outlines seçeneğini seçerek path'e yani vektörelere dönüştürün.
3. İlk kontur işlemi için < Object>Path>Offset Path yaparak, çıkan paletteki ayarları yapınız.



6.6.Type> Glyphs

Seçili fonta ait farklı karakter ve semboller kullanmak için bu seçeneği kullanırız.

7. ILLUSTRATOR KISAYOL TUŞLARI

Ctrl+N= Yeni sayfa

Ctrl+O= Daha önce yapılmış dosyayı açar

Ctrl+S= Kaydetme işlemi yapar

Ctrl+Shift+S= Farklı kaydetme

F3= Kopyalama

F4= Yapıştırma

F2= Kesme

F5= Fırçalar paneli

F6= Renk paneli

F7= Katmanlar paneli

F8= Yeni sembol oluşturma

Ctrl+F8= Bilgi paneli

Ctrl+F9= Degrade-geçiş paneli

Ctrl+F10= Kontur paneli

Ctrl+F11= Nitelikler paneli

F12= Döndürme

Shift+F5= Grafik stilleri paneli

Shift+F7= Hizalama paneli

Shift+F8= Dönüştürme paneli

Shift+Ctrl+F9= Yol bulucu paneli

Shift+Ctrl+F10= Saydamlık paneli

Shift+Ctrl+F11= semboller paneli

V= Seçim aracı

A= Doğrudan seçim aracı

Y= İstenilen alanı kolay seçme aracı

Q= İstenilen alını seçme aracı

P= Çizim aracı

T= Yazı yazma aracı

= Çizgi çizim aracı

L= Elips çizim aracı

M= Kare çizim aracı

B= Fırça aracı

N= Kalem aracı

Shift+B= Çizim birleştirme aracı

Shift+E= Silgi

C= Makas

O= Yansıtma aracı

R= Çevirme aracı

S= Boyutlandırma aracı

Shift+W= Şekil, çizgi boyutlandırma aracı

E= Serbest boyutlandırma aracı

Shift+M= Şekil yapılandırma aracı

Shift+P= Perspektif aracı

Shift+V Perspektif seçme aracı

U= İkinci renkle geçiş aracı

G= Renk geçişi aracı

I= Renk seçme aracı

W= İki şekil arasında benzeri yeni şekille geçme

Shift+S= sembol şekillendirme aracı

J= Grafik çizme aracı

Shift+O= Çalışma alanını belirtecek şekilde açar

Shift+K= Bölme aracı

H= Sayfa kaydırma aracı

Z= Büyütme küçültme aracı

X= Ön arka renk değiştirme

<= Renkli

>= Geçiřli, renksiz

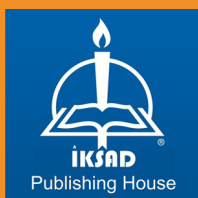
Shift+D= Çizim modu

F= Görünüm modu

Ctrl+Shift+L,R veya C= Paragraf hizalama

KAYNAKÇA

https://help.adobe.com/archive/tr_TR/illustrator/cs5/illustrator_cs5_help.pdf



978-625-7029-71-1