

**T.C.
MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI**

GRAFİK VE FOTOĞRAF

**DAVETİYE TASARIMI
213GİM027**

Ankara, 2012

-
- Bu modül, mesleki ve teknik eğitim okul/kurumlarında uygulanan Çerçeve Öğretim Programlarında yer alan yeterlikleri kazandırmaya yönelik olarak öğrencilere rehberlik etmek amacıyla hazırlanmış bireysel öğrenme materyalidir.
 - Millî Eğitim Bakanlığınca ücretsiz olarak verilmiştir.
 - PARA İLE SATILMAZ.

İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR	ii
GİRİŞ	1
ÖĞRENME FAALİYETİ-1	3
1. DAVETİYE TASARIMI	3
1.1. Tanımı ve Önemi	3
1.2. Davetiyede Bulunması Gerekenler	3
1.3. Davetiye Tasarımında Dikkat edilmesi Gereken Noktalar	4
1.4. Zarf Modelleri	5
1.4.1. Diplomat Zarflar	5
1.4.2. Buklet Zarflar	6
1.4.3. Torba Zarflar (Kendinden Yapışkanlı)	6
1.4.4. Fantezi Davetiye Zarfları	7
UYGULAMA FAALİYETİ	8
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	9
ÖĞRENME FAALİYETİ-2	11
2. RENK-DOLGU	11
2.1. Renk	11
2.1.1. Renk Listesi	11
2.1.2. Renk Mikseri	15
2.2. Dolgu	18
2.2.1. Dolgu ve Çizgi Rengini Değiştirmek	19
2.2.2. Object Paleti ve Dolgu	19
UYGULAMA FAALİYETİ	29
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	30
MODÜL DEĞERLENDİRME	32
KAYNAKÇA	35

AÇIKLAMALAR

KOD	213GIM027
ALAN	Grafik ve Fotoğraf
DAL/MESLEK	Grafik Operatörü
MODÜLÜN ADI	Davetiye Tasarımı
MODÜLÜN TANIMI	Temel sanat dersi öğretilerine uygun davetiyeyi elle ve bilgisayarla tasarlayabilmeyi sağlayan öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/24
ÖNKOŞUL	Temel Tasarım Dersi, Temel Desen, Temel Yazı, Yazı Düzenlemeleri, Vektörel Çizim, Tipografik Düzenlemeler, Tasarıma Hazırlık, Amblem Logo ve Kartvizit/Antetli Grubu modüllerini başarmış olmak
YETERLİK	Davetiye oluşturmak.
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç: Temel sanat dersi öğretilerine uygun davetiyeyi elle ve bilgisayarla tasarlayabileceksiniz. Amaçlar : <ol style="list-style-type: none">1. Kompozisyon kurallarına uygun birden fazla eskizi istenilen sürede çizebileceksiniz.2. Karar verilen eskizi uygun bilgisayarda istenilen sürede geliştirerek orijinal hâline getirebileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Ortam: Grafik atölye ve laboratuvarları, aydınlık ve pencereleri sola bakan geniş sanatsal mimariye sahip sınıflar, işletme, kütüphane, ev, bilgi teknolojileri ortamı vb. Donanım: Bilgisayar, tarayıcı, yazıcı, çizim masası, ışıklı masa, amblem arşivi CDleri, İnternet, dergi ve mecmualar, projeksiyon vb.
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Modülün içinde yer alan her faaliyetten sonra, verilen ölçme araçlarıyla kazandığınız bilgileri ölçerek kendi kendinizi değerlendireceksiniz. Öğretmen, modül sonunda size ölçme aracı (test, çoktan seçmeli, doğru yanlış vb.) uygulayarak modül uygulamaları ile kazandığınız bilgileri ölçerek değerlendirecektir.

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Davetiye kurumsal kimliğin bir parçasıdır. Davetiye tasarımında kullanılan renk, çizgi, doku ve yazı karakteri kurumun çizgisini yansıtmalıdır.

Davetiye, özel gün ve faaliyetlerde kişiye özel çağrı mesajlarıdır. Davetiye tasarımı göze hitap etmeli, şık ve sade olmalıdır. Tasarımda kullanılan şekil ve fotoğraflar faaliyetin anlam ve önemine uygun olmalıdır. Firma faaliyetlerin başlangıç aşaması insanların davet edilmesidir.

Faaliyetin tanıtım amacıyla kullanılan afişi davetiye niteliğindedir. Faaliyet ne kadar güzel olursa olsun, davetiye tasarımı cılız ve sönük ise insanların davete katılma fikrine sıcak bakmamalarına neden olacaktır.

Bu modülle özel gün ve faaliyetlerde kişi ve kuruluşlara davetiye tasarımı yapmayı öğreneceksiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Bu öğrenme faaliyeti ile kompozisyon kurallarına uygun birden fazla eskizi istenilen sürede çizebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Çevrenizde farklı faaliyetler için kullanılan davetiye örneklerini toplayınız.
- Matbaa ve reklam ajanslarını gezerek davetiye örnekleri toplayınız.
- İnternet üzerinden davetiye örnekleri araştırınız.
- Oluşturduğunuz arşivi atölye içinde arkadaşlarınızla paylaşınız.

1. DAVETİYE TASARIMI

1.1. Tanımı ve Önemi

Özel gün ve faaliyetlerde kişiye özel çağrı mesajlarına davetiye denilmektedir.

Davetiye tasarımı, göze hitap etmeli, şık ve sade olmalıdır. Tasarımda kullanılan şekil ve fotoğraflar faaliyetin anlam ve önemine uygun olmalıdır. Firma faaliyetlerinin başlangıç aşaması, insanların davet edilmesidir. Faaliyetin reklam afişi davetiye niteliğindedir. Davetiye tasarımı cılız ve sönük ise faaliyet ne kadar güzel olursa olsun, insanlar, davete gelme fikrine kuşku ile yaklaşacaktır.

1.2. Davetiyede Bulunması Gerekenler

Davetiye kişiye ya da kişilere düzenlenecek olan bir faaliyete (açılış, sempozyum, konferans, fuar, düğün, şölen vb.) çağırarak amacıyla verildiği için söz konusu faaliyetin yerinin, saatinin, tarihinin ve davet metninin mutlaka belirtilmesi gerekiyor. Bunların haricinde tasarımı zenginleştirmek amacıyla veya faaliyetin özelliğine göre kullanılacak elemanlar şunlar olabilir:

- Davet program akışı
- İllüstrasyon veya fotoğraf
- Amblem ve logo
- Faaliyetin adı



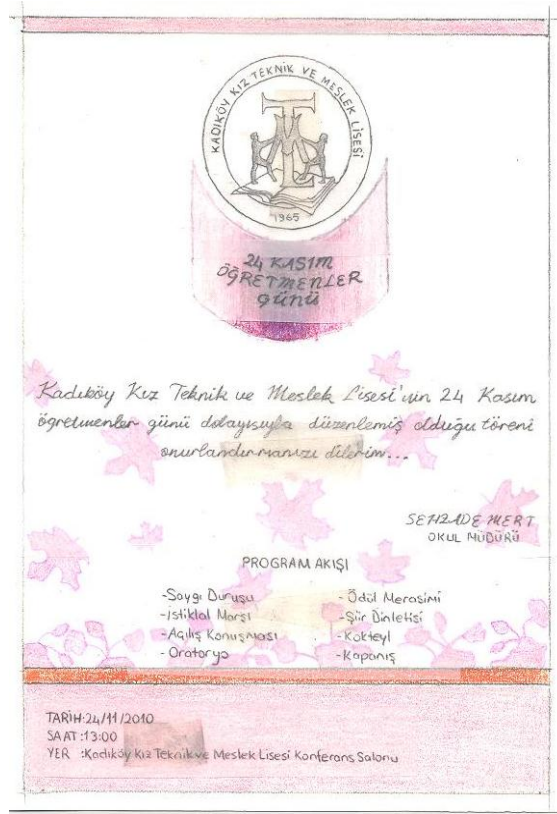
Resim 1.1: Davetiye kapağı örneği



Resim 1.2: Davetiye içi örneği

1.3. Davetiye Tasarımında Dikkat edilmesi Gereken Noktalar

- Firma amblem ve logosu davetiyenin en can alıcı yerine konulmalıdır.
- Davet program akışı ayrı bir bölümde değerlendirilmelidir.
- Davet metni el yazısına yakın bir yazı karakterinde olmalıdır ve içerisinde saygı, nezaket ifadelerinin bulunmasına özen gösterilmelidir.
- Faaliyetin adı, faaliyeti özetleyen ve tek satırı geçmeyen ifade olmalıdır.
- Davet, saat, tarih ve yer okunaklı düz bir yazı karakteri ile yazılmalıdır.



Şekil: 1.3: Davetiye eskizi örneği 2

Davetiye ebatları zarf ebatları ile doğru orantılıdır. Davetiye ebadı zarf ebatından en az birer cm küçük olmalıdır.

1.4. Zarf Modelleri

1.4.1. Diplomat Zarflar

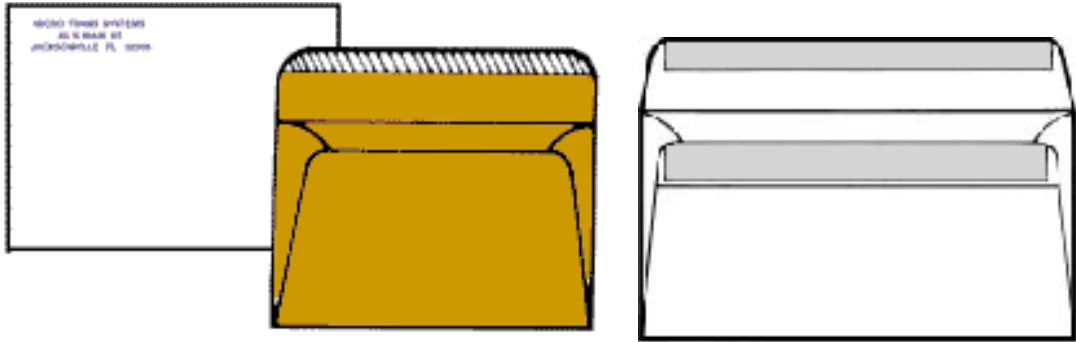
- **Kâğıt cinsi:** I. Hamur 90 g - 110 g İmitasyon Kraft - Formula Kraft
- **Modeller:** Düz, pencere, silikonlu (yapışkanlı) ve silikonsuz
- **Ebatlar:** 105 x 240 mm ve 110 mm x 235 mm



Resim: 1.4: Diplomat zarf örnekleri

1.4.2. Buklet Zarflar

- **Kâğıt cinsi:** I.Hamur 90 g - 110 g İmitasyon Kraft - Formula Kraft
- **Modeller:** Düz, Pencereli, Silikonlu (yapışkanlı) ve silikonsuz
- **Ebatlar:** 110 x 220 mm ve 114 mm x 162 mm



Resim: 1.5: Buklet zarflar

1.4.3. Torba Zarflar (Kendinden Yapışkanlı)

- **Kâğıt cinsi:** I.Hamur 90 g - 110 g, İmitasyon Kraft 90 g, Formula (Şamua)100g

Torba Zarf Ölçüleri/ mm					
130 X 170	160 X 230	195 X 265	240 X 320	300 X 400	370 X 370
120 X 250	170 X 250	210 X 280	260 X 350	320 X 420	370 X 420
152 X 225	178 X 268	225 X 300	280 X 380	330 X 450	

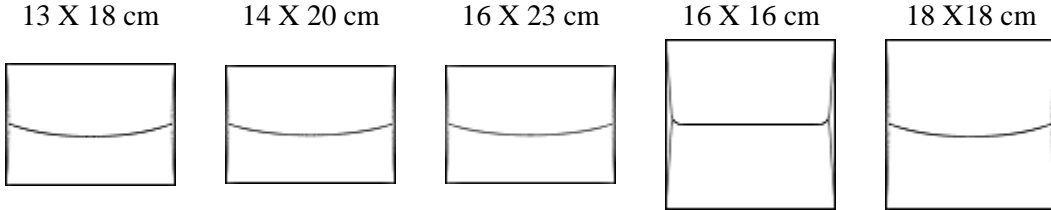


Resim: 1.6: Torba zarflar

1.4.4. Fantezi Davetiye Zarfları

Kâğıt cinsi: Özel dokulu ve renkli 250 ila 300 g kalınlığındadır. Talep doğrultusunda farklı ölçülerde ve özelliklerde zarf yapılır.

STANDART EBATLAR



Şekil: 1.1: Fantezi davetiye zarfları

UYGULAMA FAALİYETİ

Aşağıdaki işlemleri tamamladığınızda kara kalem ve boyama teknikleriyle ve kompozisyon kurallarına uygun birden fazla eskizi istenilen sürede çizebileceksiniz.

Kullanılacak malzemeler :

- A5 boyutunda Bristol
- Eskiz kağıdı(parşömen)
- Kurşun kalem, silgi
- Cetvel(çeşitli şablonlu veya eğriler oluşturabileceğiniz cetveller)
- Yazı kitabı (letraset)
- Renkli kuru boya
- Bant, makas vb.

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Eskiz araçlarını hazırlayınız.	➤ Araçları eksiksiz hazırlamaya özen gösteriniz.
➤ Eskiz uygulanacak yüzeyleri seçiniz.	➤ Yüzeyin temiz ve pürüzsüz olmasına özen gösteriniz.
➤ Eskiz uygulanacak yüzeyleri çizim masasına sabitleyiniz.	➤ Yüzeyin uç kısımlarından ve oynamayacak şekilde sabitlendiğine emin olunuz.
➤ Kara kalem tekniği ile eskizleri hazırlayınız.	➤ Birden fazla eskiz hazırlayınız.
➤ Maketini hazırlayınız.	➤ Maketin kâğıdının davetiyenin kâğıdı ile aynı ya da ona yakın olmasına dikkat edin. ➤ Maketin orijinali ile aynı boyutlarda olmasına dikkat edin.
➤ Eskizin eksikliklerini kontrol ediniz.	➤ Faaliyetin davetiyede bulunması gerekenler kısmını tekrar okuyun.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki cümleleri dikkatlice okuyarak boş bırakılan yerlere doğru sözcüğü yazınız.

1. Özel gün ve faaliyetlerde kişiye özel çağrı mesajlarına denilmektedir.
2. Davetiye kişiye ya da kişilere düzenlenecek olan bir faaliyete çağırarak amacıyla verildiği için söz konusu faaliyetin mutlaka belirtilmesi gerekir.
3. Firma amblem ve logosu davetiyenin yerine konulmalıdır.
4. Davet metni yakın bir yazı karakterinde olmalıdır.
5. Davet, saat, tarih ve yer okunaklı bir yazı karakteri ile yazılmalıdır.
6. Davetiye ebadı zarf ebatından en az birer cm olmalıdır.
7., özel dokulu ve renkli 250 ila 300 g kalınlığındadır

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt ettiğiniz sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrarlayınız. Cevaplarınızın tümü doğru ise “Uygulamalı Test”e geçiniz.

UYGULAMALI TEST

Önerilen işlem basamaklarına göre siz de okulunuz için öğretmenler günü davetiyesine uygun eskiz etütleri çiziniz.

Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız becerileri Evet ve Hayır kutucuklarına (X) işareti koyarak kontrol ediniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Çizim araçlarınızı hazırladınız mı?		
2. Eskiz uygulanacak yüzeyi seçtiniz mi?		
3. Eskiz uygulanacak yüzeyi çizim masanıza sabitlediniz mi?		
4. A5 çizim kağıdınıza (şöhler) davetiye ölçünüzü çizdiniz mi?		
5. Kurumsal kimliğinizi parşömene çizdiniz mi?		
6. Davetiyenizde farklı çizgi ve desenler oluşturduunuz mu?		
7. Farklı tasarım denemeleri yaptınız mı?		
8. Yazı karakterinizi belirlediniz mi?		
9. Kullandığınız tüm araçların farklı seçeneklerini denediniz mi?		
10. Yerleşimlerinize uygun olarak seçtiğiniz karakteri kullanarak davetiye metni yerleşimini yaptınız mı?		
11. Yerleşimlerinize uygun yerlere seçtiğiniz karakteri kullanarak davetiye bilgilerinizin yerleşimini yaptınız mı?		
12. Eskizinizi kurumsal kimliğinizin renklerine uygun renklendirdiniz mi?		
13. Zamanı verimli kullanmaya dikkat ettiniz mi?		
14. Çalışmanızdan memnun kaldınız mı?		

DEĞERLENDİRME

Uygulama faaliyetinde kazandığınız davranışlarda işaretlediğiniz “Evet”ler kazandığınız becerileri ortaya koyuyor.”Hayır”larınız için ilgili faaliyetleri tekrarlayınız.

Tamamı Evet ise diğer öğrenme faaliyetine geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-2

AMAÇ

Bu öğrenme faaliyeti ile karar verilen davetiye eskizini bilgisayarda istenilen sürede geliştirerek orijinal hâline getirebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Önceki faaliyette topladığınız davetiye örneklerini inceleyiniz.
- Bu davetiyelerde kullanılan renk, dolgu, tekstür ve efektleri inceleyiniz.

2. RENK-DOLGU

Hazırlanan çalışmaları renklendirmek için grafik programlarında ana renkler ile karışım olan ara renklerin elde edildiği renk karıştırma panelleri ile bu renklerin saklandığı renk paletleri yer alır. Ayrıca tüm dünyada ortak kullanılan özel renkler olarak bildiğimiz pantone renk katalogları yer alır. Renkler CMYK, RGB, HSB (Illustrator, Photoshop), HLS (Freehand) modları kullanılarak da elde edilir. Renklerin farklı tonlarını elde etmek için Freehand programında Tint Paneli, Adobe Illustrator programında ise Color Guide paneli kullanılarak elde edilir.

2.1. Renk

Yapılan çalışmaları renklendirmek için renk paletlerinde hazırladığınız ya da hazır olan renkleri kullanırız.

Davetiye tasarımında kullanılacak renklerin ofset baskı tekniğine uygun olarak kullanılması gerekir. RGB ve diğer renk modlarında kullanılan renkler CMYK (Cyan, Magenta, Yellow ve Siyah) renk moduna dönüştürülmelidir.

2.1.1. Renk Listesi

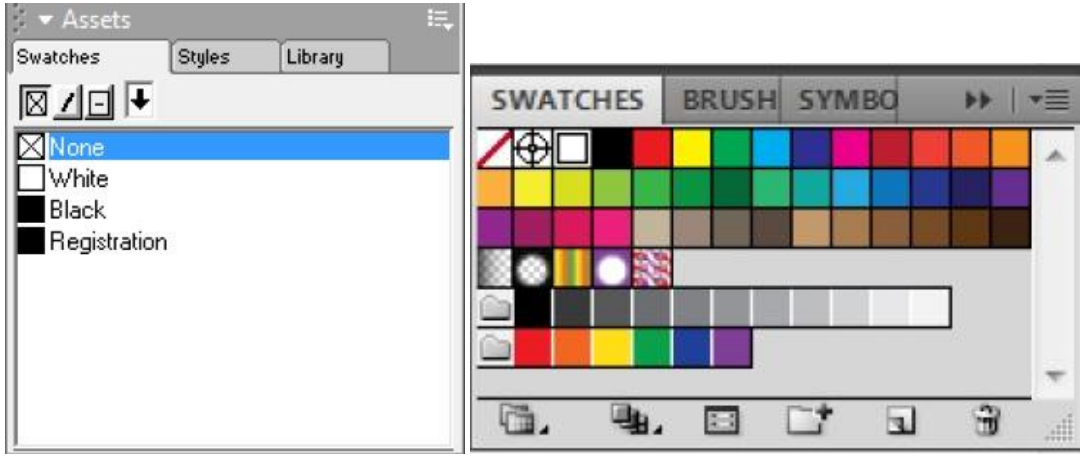
Renklerle oynamak ve hazırda olmayan renkleri oluşturmak için Illustrator programında Swatches paneli kullanılır. Freehand programında ise Assets paneli aynı işlevi görür.

Freehand programında yeni bir çalışma dosyası açtığınızda Assets (Colors, Renkler) panelinde sadece siyah, beyaz ve siyah olarak belirlenmiş Registration renk değerlerini görürsünüz.

Daha önceden hazırlanmış bir çalışmayı açtığınızda ise o çalışmadaki tüm renkler Assets panelinde görüntülenecektir.

İstedığınız değerde bir renk eklemek için öncelikle Mixer ve Tints panelinden renk değerlerinizi belirleyip "Add to Swatches" butonuna tıklayarak renk kütüphanesine ekleyebilirsiniz.

Karışım olarak hazırlanan renkler Assets panelinde tutulur ve panelin sol üst kısmında yer alan dolgu, çizgi, ve dolgu-çizgi butonları kullanılarak renklendirme işlemi yapılır. Dolgu alanına renk vermek için dolgu butonu olan ilk buton seçilir. Aynı şekilde çizgi için çizgi butonu, hem çizgi hem de dolgu için sondaki buton kullanılır.



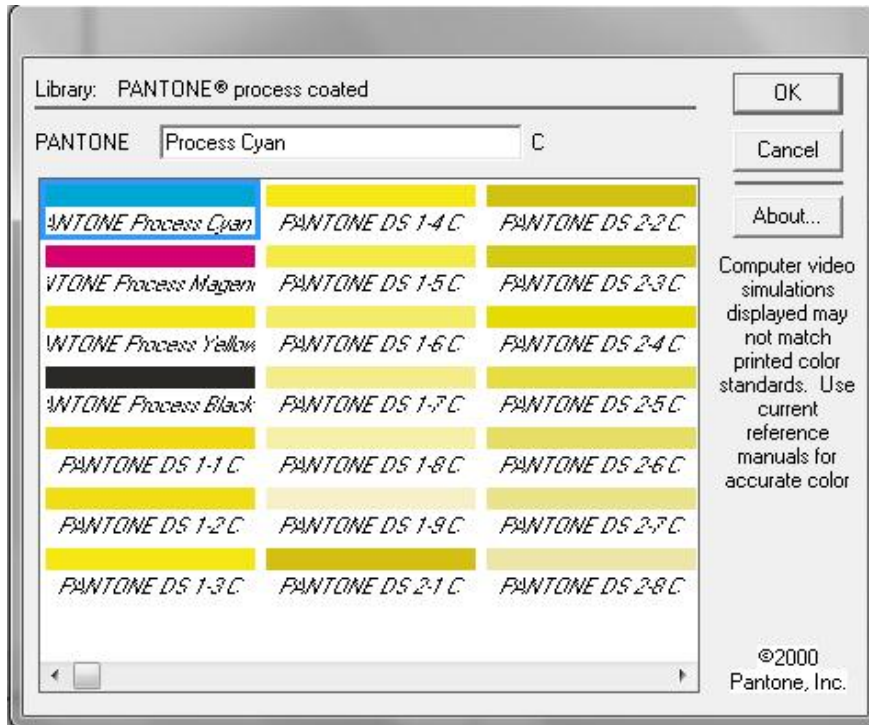
Şekil: 2.1: Renk listeleri (Freehand, Illustrator)

Assets panelinde karışım renklerin haricinde panelin sağ üst köşesindeki panel menüsüne tıkladığınızda çeşitli pantone renklerin bulunduğu liste açılır. Kullanmak istediğiniz pantona kataloğuna göre seçim yapıp listeden renk seçebilirsiniz. Pantone renkleri hazır renklerdir. CMYK dışında extra renk olarak kullanılması gerekir. Bunun için pantone rengi spot renge dönüştürmelisiniz. Assets paneline alınan pantone rengi seçip sağ üst köşedeki panel menüsünden ya da rengin üzerine sağ tıklayarak Make Spot seçeneğinden çevirebilirsiniz. Aynı işlemi diğer renkleri farklı renk modlarına çevirmek için de kullanabilirsiniz. Spot, CMYK renklerinin haricinde kullanılan extra baskı rengidir. İsteddiğiniz her rengi yukarıda anlatıldığı şekilde spot renge dönüştürmeniz mümkündür.

CMYK renklerini bütünüyle eklemek istiyorsanız, ya da Pantone Solid Coated diye bir renk grubu ekleyecekseniz bunun için yapmanız gereken Assets panelinin sağındaki açılır panel menüsüne tıklayarak CMYK renk grubunu ya da diğer renk gruplarından istediğinizi seçerek Assets paneline eklemektir.

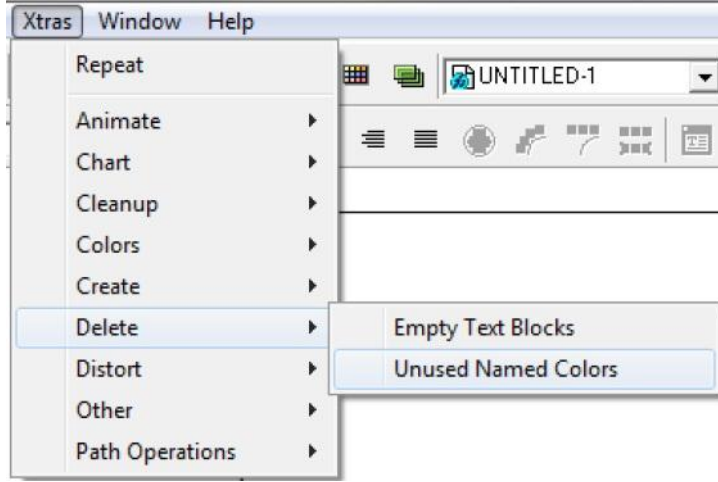


Şekil 2.2: Assets panelinde bulunan renk grupları



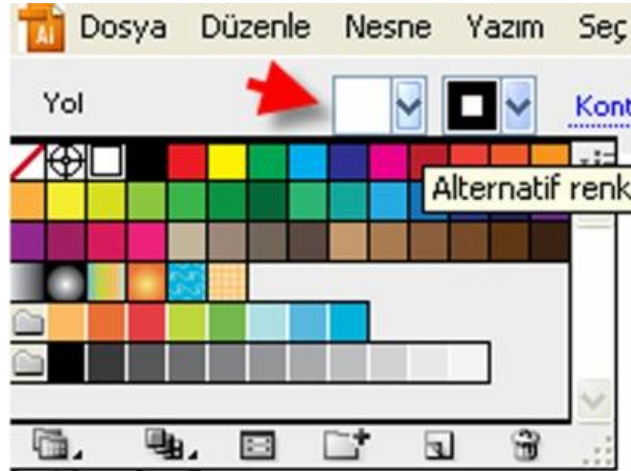
Şekil 2.3: Pantone renkler

Assets panelindeki bir rengi silmek için rengi seçip panel menüsünden ya da sağ tıklayarak açılan pencereden “Remove” komutunu seçebilirsiniz. Bazen çalışma sırasında ya da sonunda paletimizde bir sürü renk birikir ve bu durum renk seçiminde bize sıkıntı yaratabilir. Bu renklerin kullanılmayanlarını **Xtras > Delete > Unused Named Colors** komutu ile silebilirsiniz.



Şekil 2.4: Assets panelinde kullanılmayan renklerin silinmesi

Adobe Illustrator programında kontrol panelini kullanarak renklere erişmek, renk seçimi yapmanın muhtemelen en kolay yoludur; çünkü gösterildiği gibi Dolgu ve Çizgi açılır menülerini kullanarak Renk Örnekleri paneline çabucak erişebilir ve aynı zamanda ilgili rengin gerçekten dolguya mı, yoksa kontura mı uygulandığından emin olursunuz.



Şekil 2.5: Dolgu ve kontur renklerini değiştirilmesi

Ayrıca **Windows > Swatches** komutunu seçerek Renk Örnekleri paneline de erişebilirsiniz. Seçenekler sınırlı olsa da buradaki temel renkler, desenler ve degradeler kullanıma hazır bir şekilde bulunmaktadır. **Swatches** panelinin altındaki düğmeleri kullanarak hızlı bir şekilde renk kütüphanelerini açabilir, görüntülemek istediğiniz renk

tiplerini seçebilir, renk örneği seçeneklerine erişebilir, renk grupları oluşturabilir, yeni renk örnekleri ekleyebilir ve seçilen renk örneklerini silebilirsiniz.

Bazı renk örneği kutucuklarının farklı görüldüğünü fark edeceksiniz, örneğin ince artı imleçli ve çapraz çizgili kutucuklar gibi.

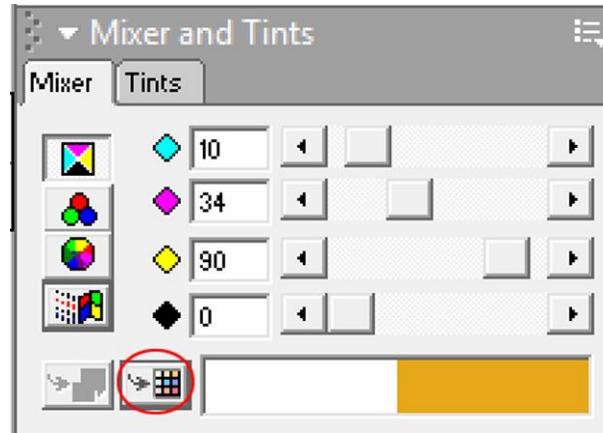
İnce artı imleci, çakıştırma (registration) işaretlerinin rengini temsil eder. Bu renk örneğini sadece özel kırpma işaretleri veya yazıcı işaretleri oluştururken kullanın. Bu örnek siyah görünür, ama aslında bütün renklerin % 100'ünden oluşturulmuştur. Böylece, çalışmanın renk ayrımları hazırlandığında kırpma işaretleri bütün renk ayrımlarında görünür.

Çapraz çizgi, Yok (None) seçeneğini temsil eder. Eğer dolgu veya kontur kullanmak istemiyorsanız bu seçeneği kullanırsınız.

2.1.2. Renk Mikseri

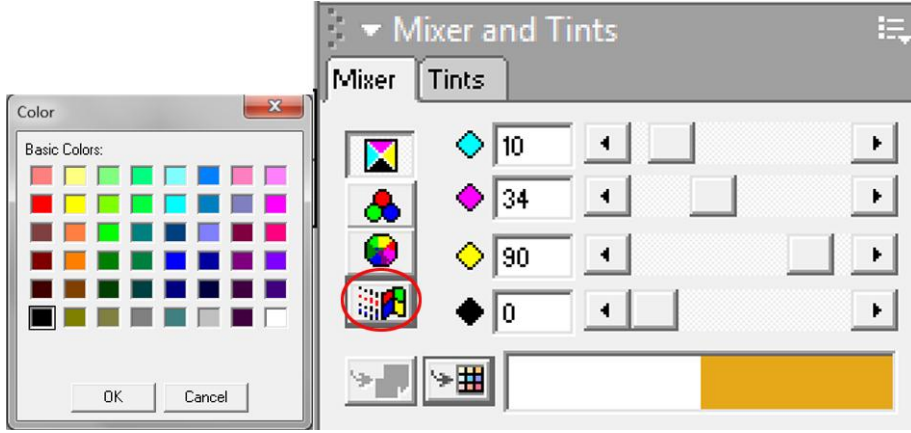
Renk paleti sayfamızın sağ kısmındaki Properties bölümünde **Mixer and Tints** başlığı altındadır.

Eğer herhangi bir ayar değişikliği yoksa açılışta ekranımızda çıkması gerekiyor. Çıkmadıysa sayfanızda yoksa "**Window/ Color Mixer(Shift+F9)**"i seçerek ekranımıza getirebiliriz.



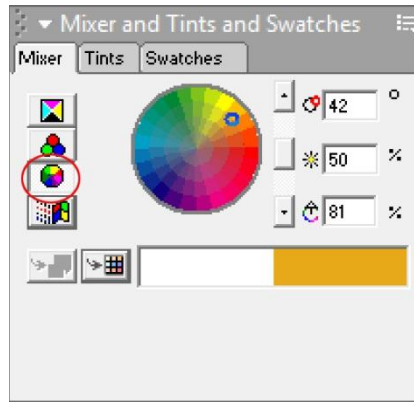
Şekil 2.6: Color Mixer Paneli

Renk seçme işlemini en alttaki Windows'un logosuna benzeyen **System Color Picker** sekmesine tıkladığımızda önümüze çıkan renk paletinde istediğimiz rengi seçebilirsiniz. OK butonuna basarak seçilen rengi onayladığımızda renk Assets (Renk) paneline geçecektir.



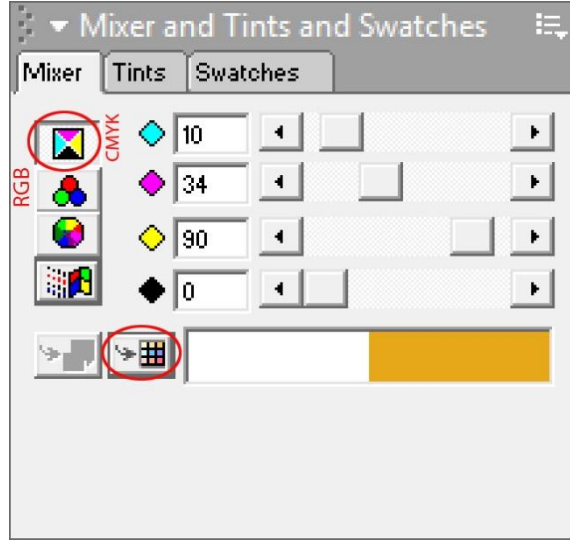
Şekil 2.7: Color Mixer Paneli ve System Color Picker

Ara renklere ulaşmak veya değişik bir renk elde etmek için "HLS" i kullanabilirsiniz. Bunun için ilk önce bir renk seçin ve ardından "HLS" sekmesini tıklayın. İstedığınız renklere kolayca ulaşabilirsiniz.



Şekil 2.8: HLS renkler

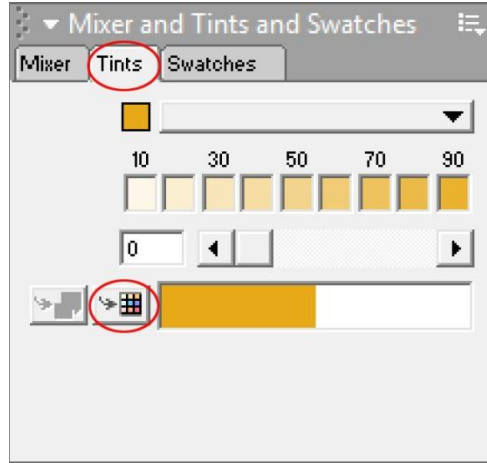
Baskı amaçlı çalışmalarımızda CMYK renkleri kullanılırken dijital ortamda ise RGB renkleri kullanılır. Mixer panelinde üstte bulunan renkler CMYK renklerdir. Hemen altında ise RGB renk sekmesi bulunur. Cmyk renkleri ile oluşturduğunuz renkleri (Add to Swatches) Swatches penceresine aldığımız gibi alabilirsiniz.



Şekil 2.9: CMYK ve RGB renk sekmeleri

Bunun dışında renkleri Tints ile %'lik dilimlerde görülecek şekilde açabilir veya koyu hâle getirebilirsiniz.

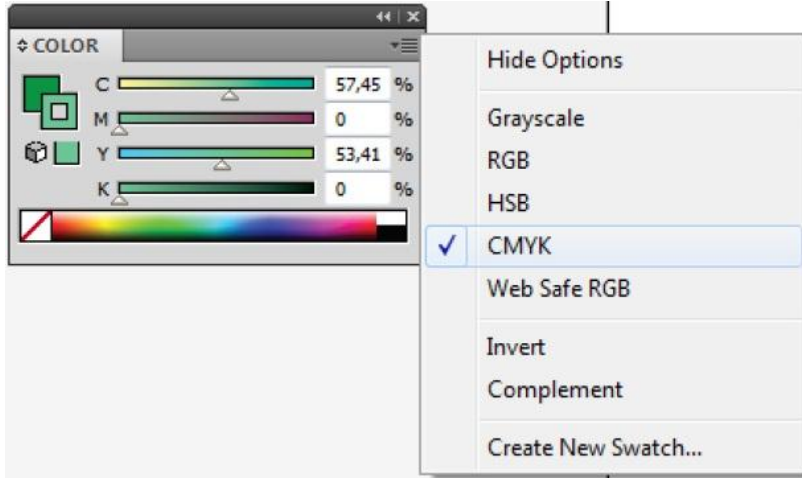
Rengimizi seçtikten sonra Tints sekmesini ve ardından örneğin %50'lik seçmek istiyorsanız %50'yi tıklayın. Böylece normal renkleri (Add to Swatches) Swatches penceresine aldığınız gibi alabilirsiniz.



Şekil 2.10: Tint paneli

Adobe Illustrator programında Renk paneli (Windows > Color komutunu seçerek açabilirsiniz), renk seçmek için kullanabileceğiniz başka bir yöntem sunar. Bu panelde, renk rampasındaki değerleri kullanarak özel bir renk seçersiniz. Varsayılan durumda sadece renk rampasını (panelin tüm genişliğini kaplayan büyük renk çubuğu) görürsünüz. Eğer tüm renk seçeneklerini göremiyorsanız, Renk paneline ait panel menüsünden Seçenekleri Show Options'ı (Göster) seçiniz.

Aşağıdaki şekilde gösterildiği gibi panel menüsünde daha birçok seçenek yer alır. RGB veya CMYK renk modunda olsanız bile, Grayscale, RGB, HSB (Hue Saturation Brightness), CMYK veya Web Safe RGB modunda renkler oluşturmak üzere seçim yapabilirsiniz. Panel menüsünden Invert (Ters Çevir) veya Complement (Tamamlayıcı) komutunu seçtiğinizde, seçili durumdaki nesne alınır ve rengi tersine çevrilir ya da tamamlayıcı bir renge dönüştürülür. Renk panelinin sol üst köşesindeki dolgu (Dolgu) ve kontur (Stroke) renk kutularını da seçebilirsiniz.



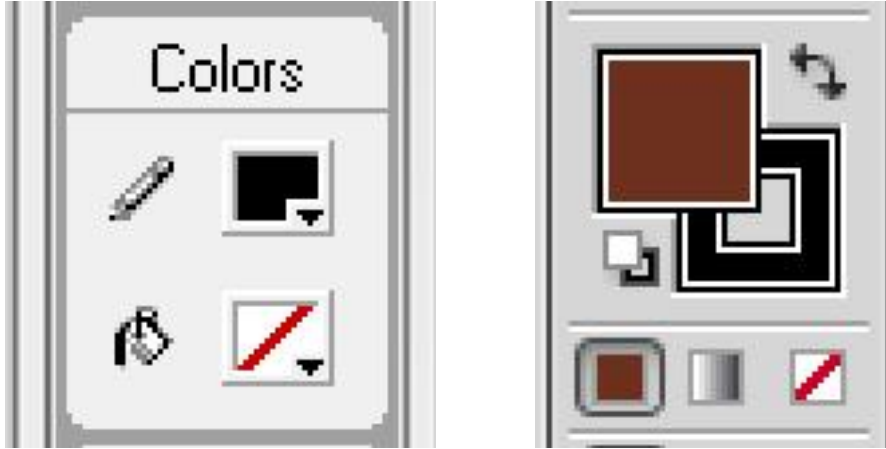
Şekil 2.11: Color paneli

Adobe yazılımlarının büyük bir kısmında, Renk panelinde küp ve ünlem işareti simgelerini görürsünüz (Bu simgeler dikkate almanız gereken uyarılardır.). Küp simgesi, seçtiğiniz rengin taklit edilmeyen (nondithering) 216 Web uyumlu renkten biri olmadığı konusunda sizi uyarır, ünlem işareti de seçtiğiniz rengin CMYK baskı gamutunda olmadığını belirtir. Diğer bir deyişle, eğer Renk panelinde bir ünlem işareti görürseniz, ekranda gördüğünüz mavinin doğru şekilde basılmasını beklemeyin, bu renk koyu bir mor şeklinde basılabilir.

Küp veya ünlem işareti simgesini gördüğünüzde ilgili renge Web uyumlu gamutta (renk skalası) veya CMYK renk gamutunda bulunan en yakın rengi seçmek için bu simgeye tıklayınız.

2.2. Dolgu

Vektörel çizim uygulaması bize, iki boyama yöntemi sunar: birincisi nesnenin tamamına bir dolgu, kontur veya her ikisini birden atamak, ikincisi nesneyi canlı boyama grubuna dönüştürüp içindeki ayrı ayrı kenarlara ve yol yüzeylerine dolgular veya konturlar atamak.



Şekil 2.12: Çizgi ve dolgu panelleri

2.2.1. Dolgu ve Çizgi Rengini Değiştirmek

Görselinizi çizdikten sonra ona dolgu, kontur veya her ikisini birden atarsınız. Sonra başka nesnelere çizip her yeni nesneyi öncekilerin üzerinde katmanlayarak benzer şekilde boyayabilirsiniz. Sonuç, renkli kâğıttan kesilmiş şekillerden yapılan bir kolaja benzer; resmin görünümü, katmanlanan nesnelere yığılmasında hangi nesnelere en üstte olduğuna bağlıdır.

2.2.2. Object Paleti ve Dolgu

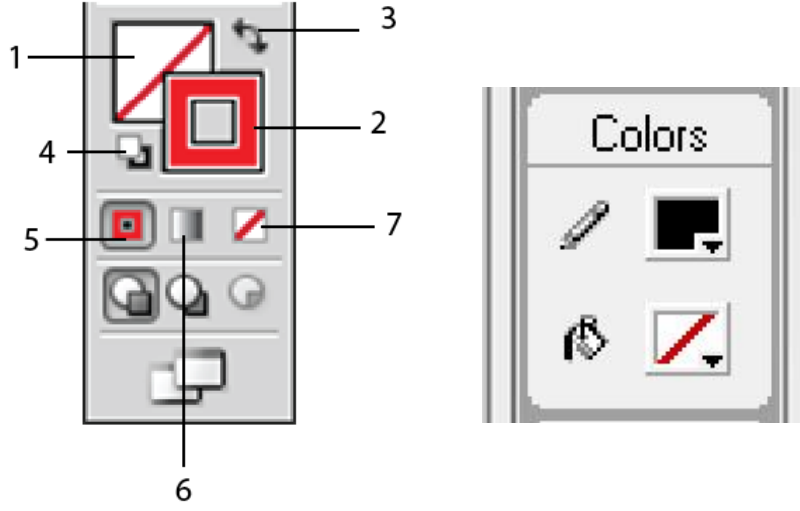
Objelerin renklerini, çizgilerini ve uygulanacak efektleri barındıran palettir. Object Paleti (Freehand), kullanacağımız vektörel bir çizimin sayfa içindeki konumunu, boyutlarını, çizgi stillerini, dolgu rengini ya da dolguya uygulanacak stilleri ve filtreleri bulunduran palettir.

Appearance (Adobe Illustrator) paleti de Object paletinin bir benzeridir. Ufak tefek farklılıklarla hemen hemen aynı işlevi görür.

Her iki palet ile çalışırken üzerinde işlem yapacağımız nesnelere seçili olması gerekiyor.

2.2.2.1. Basic [Düz Zemin Dolgu]

Dolguyu ve konturu ayarlamaya yarayan denetimler, Araçlar panelinde, Kontrol panelinde ve Renk panelinde yer alır. Araçlar panelinde aşağıdaki denetimlerden istediklerinizi rengi belirlemek için kullanabilirsiniz:



Şekil: 2.13: Araçlar paneli renk araçları seçenekleri

1- Dolgu düğmesi: Dolgu rengini seçmek için Renk Seçici'yi kullanarak çift tıklatın.

2- Kontur düğmesi: Kontur rengini seçmek için Renk Seçici'yi kullanarak çift tıklatın.

3- Boyama Dolgu ve Konturu Değiştir düğmesi: Dolguyla konturun renklerini birbirleriyle değiştirmek için tıklatın.

4-Varsayılan Dolgu ve Kontur düğmesi: Varsayılan renk ayarlarına (beyaz dolgu ve siyah kontur) geri dönmek için tıklatın.

5-Renk düğmesi: Son seçilen düz rengi, degradе dolgulu veya hiç konturu veya dolgusu olmayan bir nesneye uygulamak için tıklatın.

6-Degradе düğmesi: Seçili dolguyu son seçilen dolguya değiştirmek için tıklatın.

7-Yok düğmesi: Seçilen nesnenin dolgusunu veya konturunu kaldırmak için tıklatın.

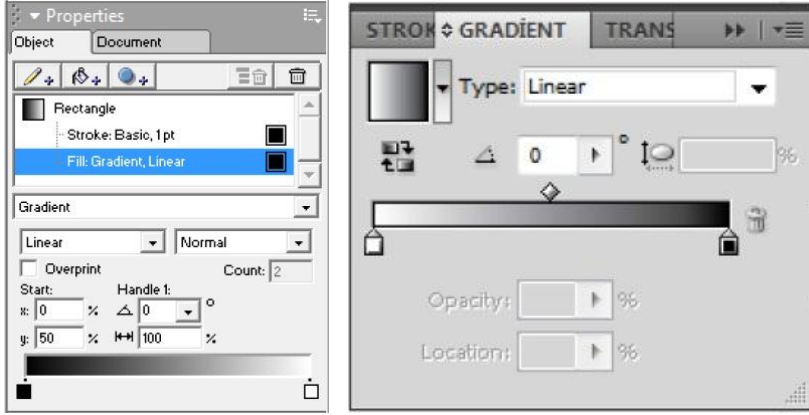
Seçili bir nesnenin rengini veya konturunu, Kontrol panelinde aşağıdaki denetimleri kullanarak da belirleyebilirsiniz:

2.2.2.2. Custom [Özel Dolgu]

Bu dolgu tipi ekranda görülmez, sadece **Postscript** destekli yazıcıdan basılınca kâğıt üzerinde görünür. Ekranda içine **Custom** dolgu verdiğiniz şeklin üzerinde **C** harflerinden bir görüntü oluşur.

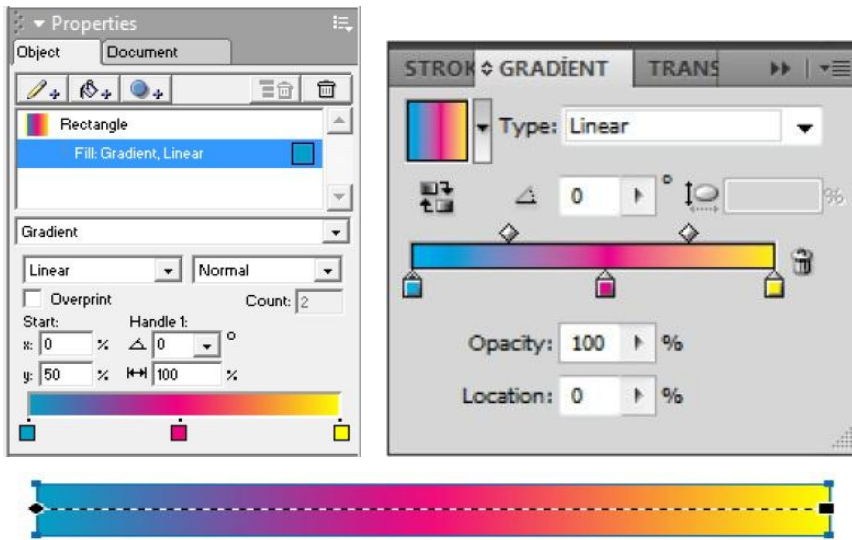
2.2.2.3. Gradient [Degrade]

Degrade, bir rengin açıktan koyuya ya da bir renkten başka bir renge yumuşak geçiş yapmasına denir.



Şekil 2.14 Gradient oluşturma panelleri

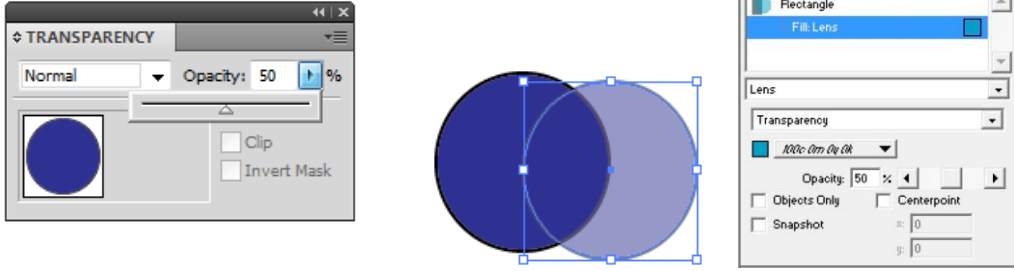
Degrade uygulamak, oluşturmak ve değiştirmek için Object paneli (Frehand) ya da Degrade panelinden (Adobe Illustrator) ulaşabilirsiniz.. Degrade renkler, degrade kaydırma çubuğunda bir dizi durakla tanımlanır. Durak, degradenin bir renkten ötekine değişim noktasıdır ve degrade kaydırma çubuğunun altındaki bir kareyle gösterilir. Kareler her degrade durağına o anda atanmış rengi görüntüler. Radyal (radial) degradede, en soldaki degrade durağı orta noktanın renk dolgusunu tanımlar. Bu renk dışa doğru yayılarak, en sağdaki degrade rengine doğru değişir. Degrade panelindeki seçenekleri veya degrade aracını kullanarak durakların sayısını ve konumlarını, renklerin görüntüleneceği açıyı, eliptik degradenin boyut oranını ve her renge ait opaklığı belirtebilirsiniz.



Resim 2.15: Gradient panelleri ve renk geçişi uygulaması

2.2.2.4. Lens [Işığı Geçiren]

Saydamlık(Transparency),vektörel çizim uygulamasında çiziminize saydamlık eklemenizi sağlayan bir araçtır.

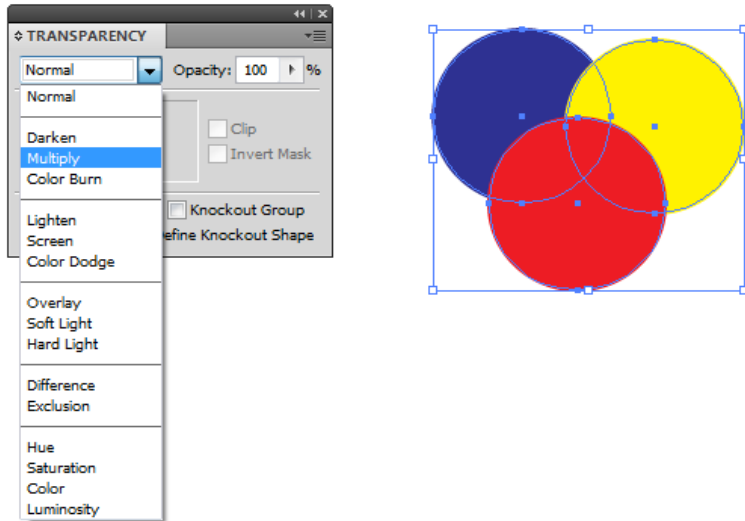


Şekil: 2.1 Transparency ve lens paneli

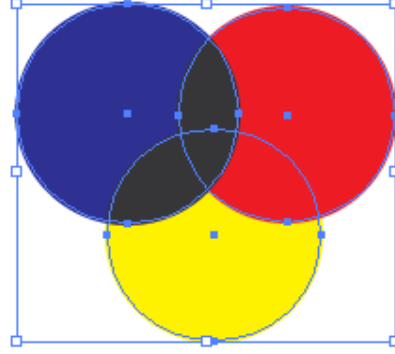
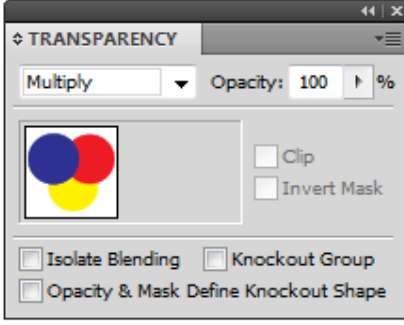
Saydamlık panelini (Pencere > Saydamlık) kullanarak nesnelerin opaklığını ve karıştırma modunu belirleyebilir, opaklık maskeleri oluşturabilir veya nesnenin üzerinde yer alan bir saydam nesneye altını gizleme uygulayarak nesnenin bir bölümünü ortaya çıkarabilirsiniz.

Panel menüsünden Seçenekleri Göster'i seçerek saydamlık panelindeki bütün seçenekleri görüntüleyebilirsiniz.

Resmin opaklığını değiştirmek için seçtiğiniz görselleri farklı ışıklandırma seçenekleri kullanarak değiştirebilirsiniz.

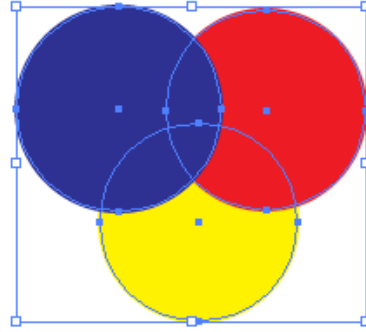
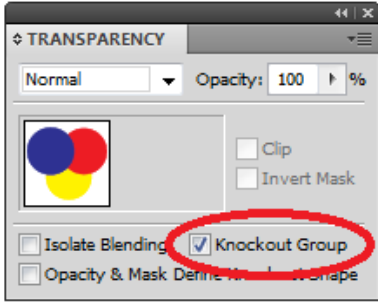


Şekil 2.17:Transparency paneli efekt seçenekleri



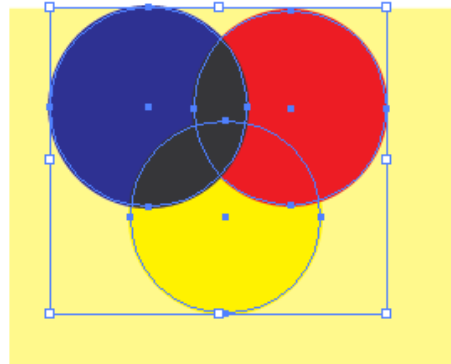
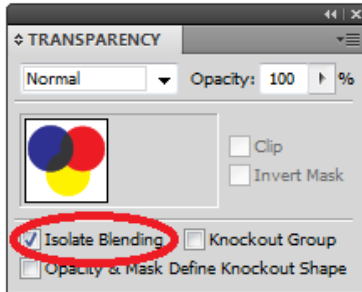
Şekil: 2.2 Tranparency paneli seçenekleri

Oluşturduğunuz görselleri aynı anda kontrol etmek için görsellerinizi grup yapmalısınız. Grup yaptığınız görsellerinizi Tranparency paneli seçeneklerinden Show Options seçeneklerini görüntüleyerek kullanabilirsiniz.



Şekil: 2.3 Tranparency paneli seçenekleri

Knockout Group seçeneği ile görseller arasındaki saydamlığı kaldırabilirsiniz.



Şekil: 2.20:4 Transparency paneli seçenekleri

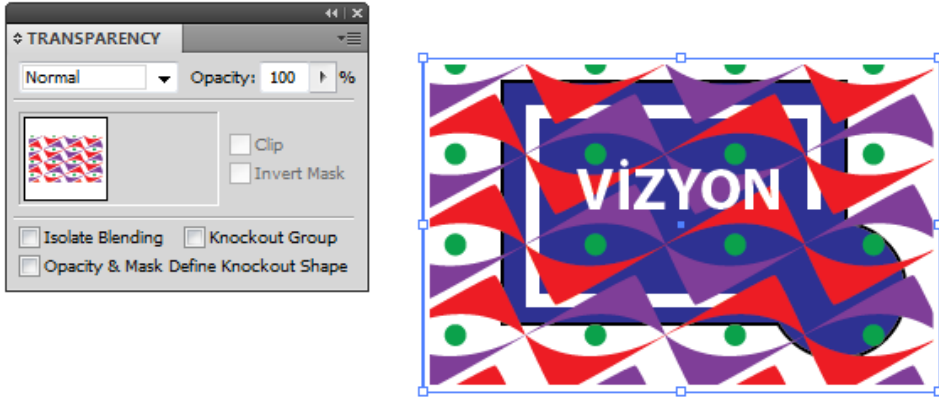
İsolate Blending seçeneğini kullanarak görseller arasında saydamlığı koruyarak arka planla da ayrılmasını sağlayabilirsiniz.

Saydamlık oluştururken opaklık maskeleri kullanabilirsiniz. Çiziminizin saydamlığını değiştirmek için bir opaklık maskesi ve maskeleme nesnesi kullanırsınız. Opaklık maskesi (maskeli resim de denir), içinden diğer görsellerin görüneceği şekli sağlar. Maskeleme nesnesi, hangi alanların saydam olduğunu ve saydamlık derecesini tanımlar. Herhangi bir renkli nesneyi veya çizimi görüntüyü maskeleme nesnesi olarak kullanabilirsiniz.

Opaklık maskesinin beyaz olduğu yerlerde resim tamamen görünür olur. Opaklık maskesinin siyah olduğu yerlerde resim gizlenir. Maskedeki gri tonları, resimde değişen derecelerde saydamlığa neden olur.

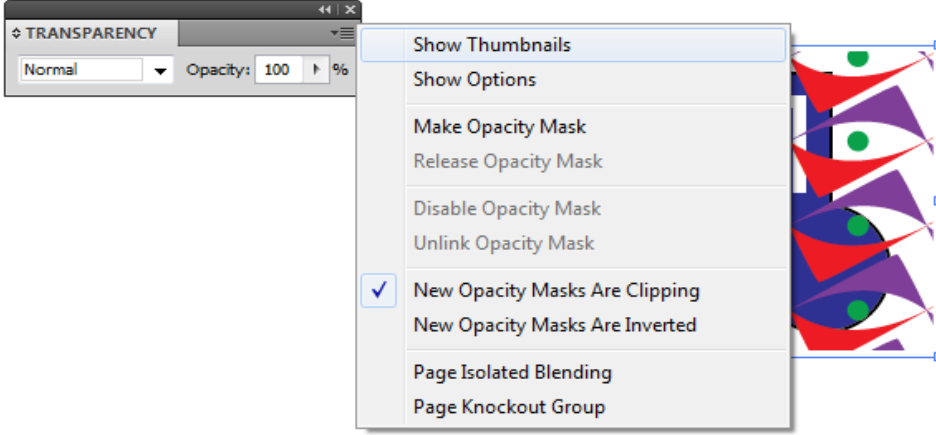
➤ **Opaklık maskesi oluşturma:**

Opaklık maskesi oluşturmayı bir örnekle anlatalım. Oluşturduğumuz görsel üzerine dikdörtgen aracı kullanarak dokulu bir kare açalım.

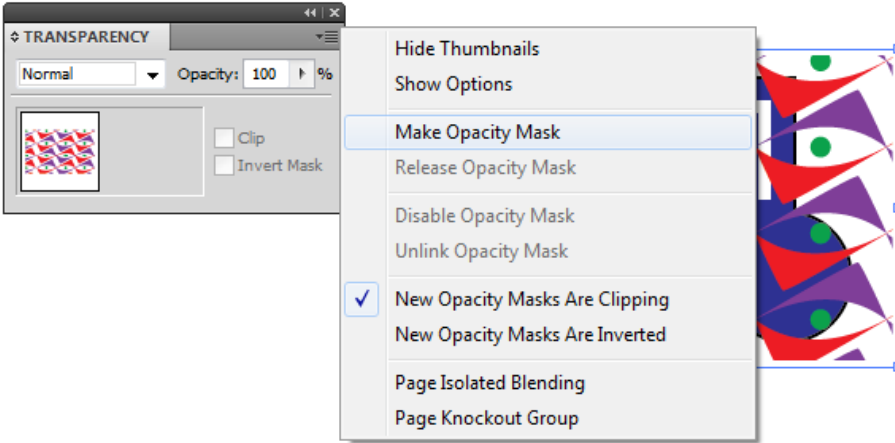


Şekil 2.21: Transparency paneli opaklık maskesi oluşturma

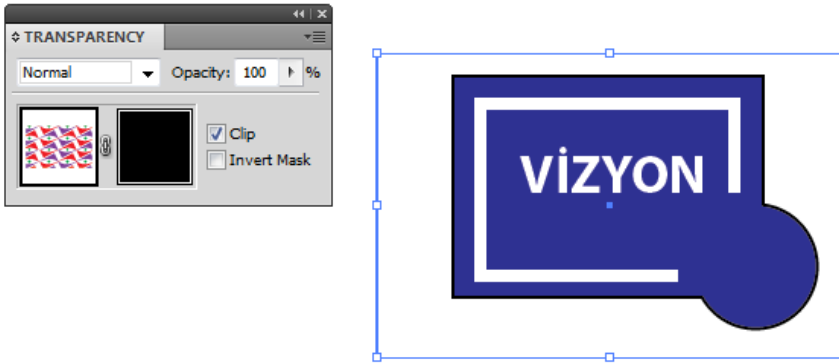
Oluşturduğumuz görsel üzerine yerleştirilen şeklin alttaki mavi görselimiz şeklini alması için mavi karemizi seçip kopyalayarak üstüne oluşturduğumuz dokulu dikdörtgeni seçerek önce Transparency panelinin seçeneklerinden Show Thumbnails tıklanarak opaklık maskesi oluşturalım.(Make Opacity Mask) seçeneği tıklanarak oluşturulur.



Şekil: 2.22: Transparency opaklık maskesi seçenekleri

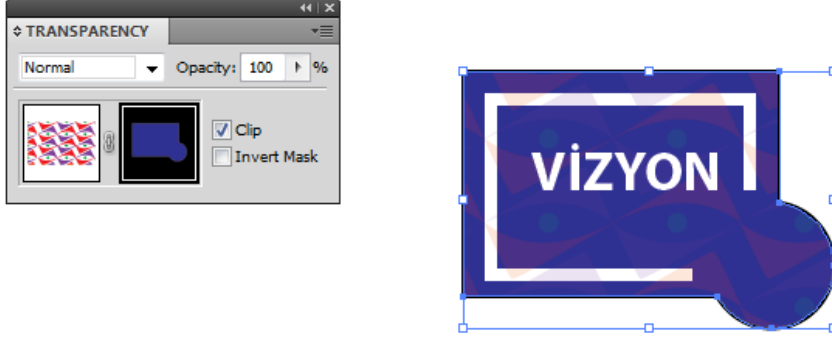


Şekil: 2.23:5 Opaklık maskesi oluşturma



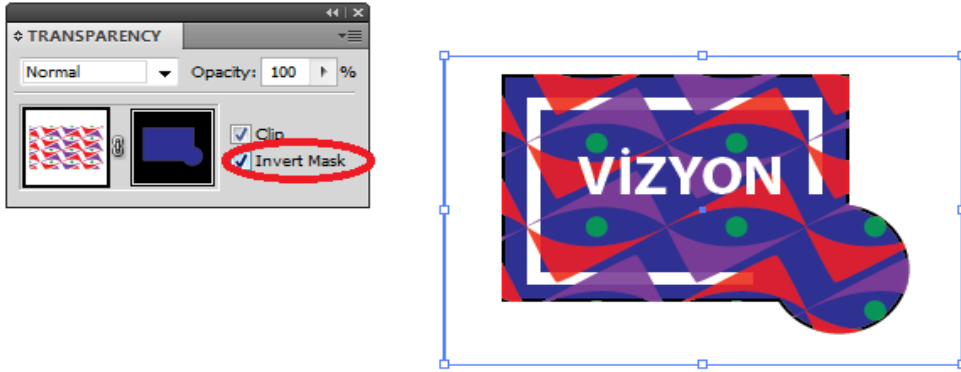
Şekil: 2.24: Opaklık maskesi oluşturma

Oluşturulan opaklık maskesini seçerek Edit menüsünden “Paste in Front” seçeneğini seçerek opaklık maskenizi oluşturabilirsiniz.



Şekil: 2.25: Maskeleme

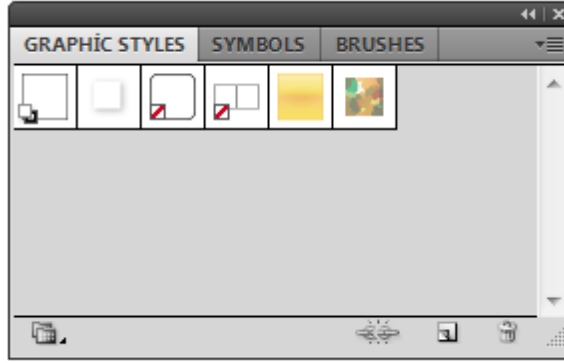
Invert Mask seçeneğini işaretleyerek oluşturduğunuz opaklık maskesini netleştirebilirsiniz.



Şekil: 2.6 İvert mask

2.2.2.5. Pattern [Örnek, hazır dolgular]

Vektörel çizim programları, Renk Örnekleri panelinde ve içeriğindeki Extras klasöründe erişebileceğiniz birçok desenle gelir. Var olan desenleri özelleştirebilir veya istediğiniz program içeriğindeki araçlarla sıfırdan desenler tasarlayabilirsiniz. Nesneleri doldurmak için tasarlanan desenler (dolgu desenleri), fırçalar paneliyle bir yola uygulanmak üzere tasarlanan desenlerden (fırça desenleri) tasarım ve döşeme bakımından ayrılır. En iyi sonucu almak için, nesneleri doldurmak için dolgu desenlerini, nesnelerin ana hatlarını çizmek içinse fırça desenlerini kullanın.



Şekil: 2.77: Desenleme panelleri

Graphic Styles, Symbols ve Brushes Panellerinden seçebileceğiniz desenlerden herhangi birini uygulamamızda kullanabilirsiniz. Örneğin Symbols paneline tıklayarak panelin sağ üst köşesindeki seçeneklerden “Open Symbol Library”den seçtiğiniz desenlerden birini çalışmanızda kullanabilirsiniz.

Pattern dolguyu seçtikten sonra alt taraftan istediğiniz deseni seçebilir ya da büyük kutularda değişiklik yaparak kendi deseninizi yaratabilirsiniz.

Pattern dolgu renk ayırımında iyi bir sonuç vermemektedir. Bunun yanı sıra, şeffaf değildir. Desen büyütülüp küçültülemez, ekranda gördüğünüz büyüklükte basılır. **Spot** veya **cmymk** olarak renk verebilirsiniz, ancak tint renkleri kabul etmez.

2.2.2.6. Postscript

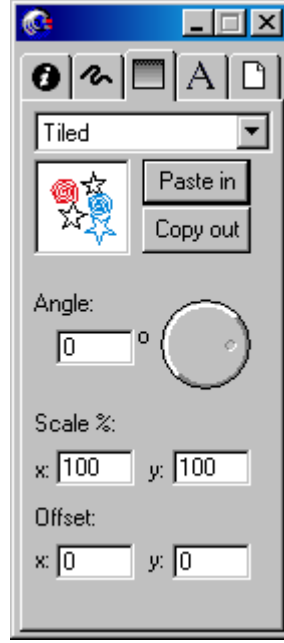
Bu dolgu tipini kullanmak için postscript programlama dilini bilmek zorundasınız. Postscript komutlarını kullanarak kendi dolgunuzu yaratabilirsiniz.

2.2.2.7. Textured (Dokusal Dolgu)

Yine ekranda göremediğiniz bir dolgu tipidir. Ancak vermiş olduğunuz dolgunun büyütülmüş bir örneğini kendi penceresi üzerinde size gösterir. Bu doku örneğine Renk Listesinden taşıyarak renk verebilirsiniz.

2.2.2.8. Tiled (Parçalı Filigran Dolgu)

Eğer belli bir şekil ya da şekil grubunun tekrarlı bir şekilde istediğiniz çizimin içini doldurmasını istiyorsanız, kullanmanız gereken dolgu tipi “Tiled dolgu”dur.



Resim 2.28: Tiled paneli

Tiled dolguda tekrarlanan şekil ya da şekil grubuna “birim” diyebiliriz. Eğer parçalı bir dolgu yaratmak istiyorsak, önce birimi oluşturmalıyız. Birimi oluştururken bütün çizim araçlarını, yazı aracını ve dolgulama tekniklerini kullanabilirsiniz.

Birimi oluştururken dikkat etmeniz gereken bir nokta da birim içinde tiled dolgu içeren bir çizim olmamasıdır. Çünkü tiled dolguya sahip bir çizim tekrar tiled yapılamaz. Oluşturmuş olduğunuz çizim, şekil ve yazıları kesmek veya kopyaladıktan sonra tiled dolgu paletinde Paste in (içine yapıştır) komutu ile dolguyu oluşturabilirsiniz.

“Renk ve dolgu” konusu tasarımın en önemli parçalarından biridir. Renkleri kullanırken renklerin CMYK maddesel renkler olmasına dikkat ediniz. Aynı sayfadaki renklerin kompozisyon kuralları çerçevesinde birbirinin tamamlayıcısı ve uyumlu olmasına dikkat ediniz.

Her dolgu çeşidinin kendi içerisinde kütüphanesi mevcuttur. Bazı dolgu türleri, textured dolgu gibi ekranda görünmez, bunları yazıcıda görebilirsiniz. Dolguları zemin yapımında, tram etkisi vermede, yazıların ve şekillerin içinde rahatça kullanabilirsiniz.

UYGULAMA FAALİYETİ

Aşağıdaki işlemleri tamamladığınızda, karar verilen eskizlere uygun, bilgisayarda istenilen sürede davetiyenizi geliştirerek orijinal haline getirebileceksiniz.

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Vektörel çizim programında yeni dosya açınız.	➤ İşinize uygun bir program açınız. ➤ Dosya boyutlarını davetiye boyutlarına göre ayarlayınız.
➤ İş alanı açınız.	➤ İş alanını boyutlandırırken taşma payını en ve boydan yaklaşık birer cm olarak veriniz. ➤ Taşma yerlerine kros koymayı unutmayınız.
➤ Amblem/logo, çizim ve resimleri programa ekleyiniz.	➤ Amblem ve logoları baskıda daha iyi sonuç vermesi için gerekirse yeniden çiziniz. ➤ Resimleri emped ediniz (Edit-Link-Embed.)
➤ Konu başlığı, davetiye metni, içerik ve firma bilgilerini giriniz.	➤ Eskiz çalışmalarındaki gibi yerleştiriniz.
➤ Kompozisyon oluşturunuz.	➤ Eskiz çalışmalarını baz alınız.
➤ Belgeyi kaydediniz.	➤ Çalışmayı programın kendi formatında kaydediniz. ➤ Çalışmayı resimler ile aynı dosyaya kayıt ediniz. ➤ Çalışmanın bir kopyasını alınız ve kopyadaki yazıları convertleyiniz.
➤ Orijinalin yazıcıdan renkli çıktısını alınız.	➤ Bire bir boyutlarda ve kalın kâğıda çıktı alınız.
➤ Paspartu hazırlayınız.	➤ Paspartuyu çıktının durumuna göre pencere açarak ya da çalışmayı üzerine yapıştırarak kullanınız.
➤ CD'ye kaydediniz.	➤ Çalışmayı kullandığımız resimlerle birlikte kaydediniz.
➤ Sunum dosyası hazırlayınız.	➤ Çalışmanın bütün etaplarının jpg görüntülerini alarak sunum dosyası oluşturunuz.
➤ Orijinali onaylatınız.	➤ Çalışmanız tamamlandıktan sonra öğretmeninize çalışmayı mutlaka onaylatınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki cümleleri dikkatlice okuyarak boş bırakılan yerlere doğru sözcüğü yazınız.

1. Hazırlanan çalışmaları renklendirmek için grafik programlarında ana renkler ile karışım olan ara renklerin elde edildiği ile bu renklerin saklandığı yer alır.
2. Renkler (Illustrator, Photoshop), (Freehand) modları kullanılarak da elde edilir.
3. Davetiye tasarımında kullanılacak renklerin uygun olarak kullanılması gerekir.
4. Renklerle oynamak ve hazırda olmayan renkleri oluşturmak için Illustartor programında paneli kullanılır. Frehand programında ise paneli aynı işlevi görür.
5. renkler hazır renklerdir. CMYK dışında extra renk olarak kullanılması gerekir.
6., CMYK renklerinin haricinde kullanılan extra baskı rengidir.
7. Baskı amaçlı çalışmalarımızda renkleri kullanılırken dijital ortamda ise renkleri kullanılır.
8., bir rengin açıktan koyuya ya da bir renkten başka bir renge yumuşak geçiş yapmasına denir.
9., vektörel çizim uygulamasında çiziminize saydamlık eklemenizi sağlayan bir araçtır.
10. Oluşturduğunuz görselleri aynı anda kontrol etmek için görsellerinizi yapmalısınız.
11. Aynı sayfadaki renklerin kompozisyon kuralları çerçevesinde birbirinin olmasına dikkat ediniz.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt ettiğiniz sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrarlayınız. Cevaplarınızın tümü doğru ise “Uygulamalı Test”e geçiniz.

UYGULAMALI TEST

Önerilen işlem basamaklarına göre, okulunuz için hazırladığınız davetiye tasarım eskizlerinden birini seçerek bilgisayarda düzenlemelerini oluşturunuz.

Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız becerileri Evet ve Hayır kutucuklarına (X) işareti koyarak kontrol ediniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Vektörel programda tasarladığınız davetiye çizimini yapmak için bilgisayarınızda programınızı açtınız mı?		
2. Yeni doküman açtınız mı?		
3. View sekmesinin alt seçeneklerinden cetvellerinizi açtınız mı?		
4. Araçlar menüsünden dikdörtgen aracını seçtiniz mi?		
5. Davetiye için dikdörtgeninizi çizdiniz mi?		
6. Çiziminizi ölçeklendirdiniz mi?		
7. Çizimin taşma yerlerine kros çizgilerini koydunuz mu?		
8. Ambleminizi davetiyenize uygun ölçüsünde açtınız mı?		
9. Tasarımınıza çizgi ve desenler eklediniz mi?		
10. Yazı karakterinizi seçtiniz mi?		
11. Davetiye metin bilgilerinizi girdiniz mi?		
12. Davetiye program akışını yazdınız mı?		
13. Davet yer ve saat bilgilerinizi girdiniz mi?		
14. Oluşturduğunuz tasarımı kaydettiniz mi?		
15. Prova baskı aldınız mı?		
16. Tasarımınızın standart özelliklerini belirttiniz mi?		
17. Tüm tasarımları kaydettiniz mi?		
18. Orijinal çıktınızı aldınız mı?		
19. Tasarımlarınızın toplu çıktısını aldınız mı?		
20. Paspartu yaptınız mı?		
21. Zamanı verimli kullanmaya dikkat ettiniz mi?		
22. Çalışmanızdan memnun kaldınız mı?		

DEĞERLENDİRME

Uygulama faaliyetinde kazandığınız davranışlarda işaretlediğiniz “Evet”ler kazandığınız becerileri ortaya koyuyor. “Hayır”larınız için ilgili faaliyetleri tekrarlayınız.

Tamamı evet ise modül değerlendirmeye geçiniz.

MODÜL DEĞERLENDİRME

Modül sonunda kazandığınız yeterliği aşağıdaki uygulamayı yaparak değerlendiriniz.

İdeal davetiye tasarımınızı elle tasarlayarak ve bilgisayarla orijinal hâlini oluşturunuz.

Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız becerileri Evet ve Hayır kutucuklarına (X) işareti koyarak kontrol ediniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Çizim araçlarınızı hazırladınız mı?		
2. Eskiz uygulanacak yüzeyi seçtiniz mi?		
3. Eskiz uygulanacak yüzeyi çizim masanıza sabitlediniz mi?		
4. A5 çizim kağıdınıza (şöhrer) davetiye ölçünüzü çizdiniz mi?		
5. Amblem-logonuzu parşömene çizdiniz mi?		
6. Davetiyenizde farklı çizgi ve desenler oluşturduğunuz mu?		
7. Farklı tasarım denemeleri yaptınız mı?		
8. Yazı karakterinizi belirlediniz mi?		
9. Kullandığınız tüm araçların farklı seçeneklerini denediniz mi?		
10. Yerleşimlerinize uygun olarak seçtiğiniz karakteri kullanarak davetiye metni yerleşimini yaptınız mı?		
11. Yerleşimlerinize uygun yerlere seçtiğiniz karakteri kullanarak davetiye bilgilerinizin yerleşimini yaptınız mı?		
12. Eskizinizi amblem-logonuzun renklerine uygun renklendirdiniz mi?		
13. Vektörel programda tasarladığınız davetiye çizimini yapmak için bilgisayarınızda programınızı açtınız mı?		
14. Yeni doküman açtınız mı?		
15. View sekmesinin alt seçeneklerinden cetvellerinizi açtınız mı?		
16. Araçlar menüsünden dikdörtgen aracını seçtiniz mi?		
17. Davetiye için dikdörtgeninizi çizdiniz mi?		
18. Çiziminizi ölçeklendirdiniz mi?		
19. Ambleminizi davetiyenize uygun ölçüsünde açtınız mı?		
20. Tasarımınıza çizgi ve desenler eklediniz mi?		
21. Yazı karakterinizi seçtiniz mi?		
22. Davetiye metin bilgilerinizi girdiniz mi?		
23. Davetiye program akışını yazdınız mı?		
24. Davet yer ve saat bilgilerinizi girdiniz mi?		
25. Oluşturduğunuz tasarımı kaydettiniz mi?		
26. Prova baskı aldınız mı?		
27. Tasarımınızın standart özelliklerini belirttiniz mi?		

28. Tüm tasarımları kaydettiniz mi?		
29. Orijinal çıktınızı aldınız mı?		
30. Tasarımlarınızın toplu çıktısını aldınız mı?		
31. Paspartu yaptınız mı?		
32. Zamanı verimli kullanmaya dikkat ettiniz mi?		
33. Çalışmanızdan memnun kaldınız mı?		

DEĞERLENDİRME

Uygulama faaliyetinde kazandığınız davranışlarda işaretlediğiniz “Evet”ler kazandığınız becerileri ortaya koyuyor. “Hayır”larınız için ilgili faaliyetleri tekrarlayınız.

Tamamı “Evet” ise diğer modüle geçebilirsiniz.

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAALİYETİ-1'İN CEVAP ANAHTARI

1	Davetiye
2	Yerinin, Saatinin, Tarihinin Ve Davet Metninin
3	En Can Alıcı
4	El Yazısına
5	Düz
6	Küçük
7	Fantezi Davetiye Zarfları

ÖĞRENME FAALİYETİ-2'NİN CEVAP ANAHTARI

1	Renk Karıştırma Panelleri, Renk Paletleri
2	CMYK, RGB, HSB, HLS
3	Ofset Baskı Tekniğine
4	Swatches, Assets
5	Pantone
6	Spot
7	CMYK, RGB
8	Degrade
9	Saydamlık(Transparency)
10	Grup
11	Tamamlayıcısı Ve Uyumlu

KAYNAKÇA

- Adobe Illustrator CS4 Kullanıcı El Kitabı/ Vatan Gazetesi Eğitim Hizmeti
- http://help.adobe.com/tr_TR/Illustrator/13.0/illustrator_cs3_help.pdf