ADOBE® ILLUSTRATOR®

Yardım ve eğitimler

Haziran 2013

Yenilikler

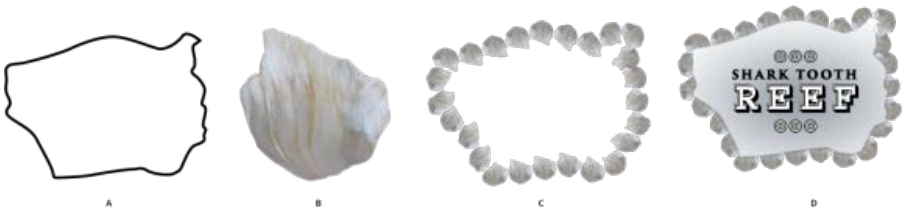
Bu sayfadan bağlantı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce olarak sunulabilir.

Illustrator CC'deki Yenilikler

Fırçalardaki görüntüler
Dokunma tabanlı aygıtlar için yapılan geliştirmeler
  Dokunmatik Yazım aracı
  Resimde Serbest Dönüştürme aracı
  İşletim Sistemi davranışları desteği
Otomatik köşe oluşturma
Birden çok dosya yerleştirme
Buluttaki ayarlar
Behance'de Paylaşma
Kuler paneli
CSS kodu oluşturma ve çıkarma
SVG grafik stillerini CSS olarak dışa aktarma
Geliştirme: Beyaz Üst Baskı
Hint dilleri desteği
Geliştirme: Renk ve renk örnekleri arama
Geliştirme: Font arama
Geliştirme: Renk Ayrımları Önizlemesi paneli
Geliştirme: Kılavuzlar
Geliştirme: Perspektif Izgarası kullanılabilirliği
Geliştirme: Modernleştirilmiş dosya iletişim kutusu (yalnızca Windows)
AutoCAD kitaplıkları desteği
Dosyaları paketleme
Gömülü görüntüleri çıkarma
Bağlantılar paneli geliştirmeleri

Fırçalardaki görüntüler

Başa dön



***A.** Fırça darbesi **B.** Mercan parçası **C.** Fırça tanımlamasına uygulanan mercan parçası **D.** Bitmiş resim*

Fırçalar artık fırça tanımlamasında görüntüler içerebiliyor. Resim, Desen ve Saçılma türündeki fırçaları bit eşlem görüntüler içerecek şekilde tanımlayabilirsiniz. Fırçaların davranışı, diğer fırçalarla aynıdır. Fırçaları yeniden şekillendirebilir veya üzerlerinde değişiklikler yapabilirsiniz. Kolay ve hızlı bir biçimde kusursuz ve organik görünümlü tasarımlar oluşturun.

*Bu özelliği kullanma yöntemlerini **fırçalardaki görüntüler** konulu videoda bulabilirsiniz.*

*Daha fazla bilgi için bkz. **Fırçalardaki görüntüler**.*

Dokunma tabanlı aygıtlar için yapılan geliştirmeler

Başa dön

Dokunmatik Yazım Aracı

***A.** Normal şekilde formatlanmış metin (solda) **B.** Mesajı vurgulamak için her bir karakteri tek tek işlenmiş metin*

Dokunmatik Yazım aracı, yalnızca metin içeren hoş ve güçlü mesajlar oluşturarak metinlerle yaratıcı biçimde çalışmanızı sağlar. Her bir metin karakteri, her bir karakter bağımsız bir nesneymiş gibi düzenlenebilir. Bir sözcük veya cümlede yer alan tek bir harfi seçin ve harfi taşıyarak, ölçekleyerek ya da döndürerek üzerinde oynayın. Bu eylemleri, kullanılabilirlik geliştirmelerini (daha büyük kontrol tutamaçları gibi) ve çoklu dokunma aygıtları desteğini (kalem veya dokunma tabanlı) kullanarak kolayca yapabilirsiniz. Dokunma tabanlı bir aygıt olmadığında aynı eylemleri yapmak için farenizi de kullanabilirsiniz.

*Bu özelliği kullanma yöntemlerini **Metin Rötuşlama araçları** konulu videoda bulabilirsiniz.*

*Daha fazla bilgi için bkz. **Dokunma tabanlı araçlar ve geliştirmeler**.*

Resimde Serbest Dönüştürme aracı

Resminiz (solda) dönüştürülerek (ölçeklenerek, döndürülerek vb) üzerine etiket yerleştirilmiş gibi gösterilebilir (sağda)

Geliştirilmiş Serbest Dönüştürme aracını kullanarak resminizi dönüştürün (Klavye kısayolu: E). Araç, seçilen bir nesne üzerinde gerçekleştirilebilecek eylemleri gösteren bir widget görüntüler. Bir eylem seçin veya dokunmatik aygıtı veya kalemi kullanarak resminizde değişiklik yapın. Bu tip bir aygıt olmadığında aynı sonuçları almak için farenizi de kullanabilirsiniz.

Yukarıdaki görüntüde, bir dokunmatik aygıtta değiştirilen görüntü görülmektedir. Resim ölçeklenmiş ve perspektif deformasyon eylemi kullanılarak açılı bir şekilde görünen bir etiket efekti verilmiştir.

*Bu özelliği kullanma yöntemlerini **Serbest Dönüştürme aracı** konulu videoda bulabilirsiniz.*

*Daha fazla bilgi için bkz. **Dokunma tabanlı araçlar ve geliştirmeler**.*

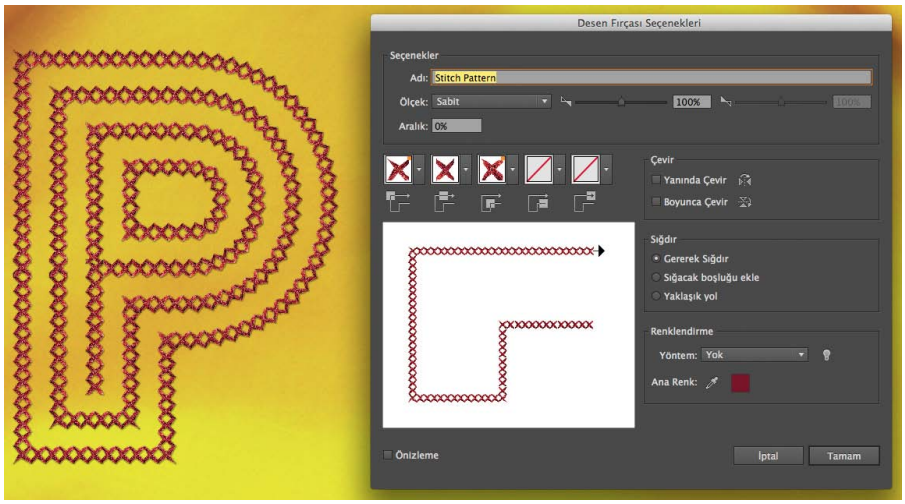
İşletim Sistemi davranışları desteği

Illustrator'ı daha pratik ve doğal bir şekilde kullanmanıza yardımcı olan araçlar uygulama ve geliştirmenin yanı sıra artık dokunmatik aygıtlarda işletim sistemi destekli eylemler de destekleniyor. Örneğin, çok dokunmalı bir aygıtta parmaklarınızı birleştirerek veya açarak yakınlaştırma ve uzaklaştırma hareketlerini yapabilirsiniz.

Daha fazla bilgi için bkz. Dokunma tabanlı araçlar ve geliştirmeler.

Başa dön

Otomatik köşe oluşturma



Resmin ana hatlarını belirlemek için dikiş deseni kullanılmıştır (solda). Köşeler, Desen Fırçası Seçenekleri iletişim kutusunda otomatik olarak oluşturulmuştur (sağda).

Bir desen fırçası oluşturmak, artık doğru fırça görünümleri elde etmek için (örneğin köşe döşemeleri) zahmetli ayarlamalar gerektirmeyen basit ve otomatik bir görev haline gelmiştir. En iyi köşe döşemeleri, özellikle keskin açılar ve şekillerle çalışırken, şimdi tamamen otomatik olarak oluşturulabilmektedir. Illustrator'ın sizin yerinize işleri tamamlaması sayesinde daha önce zaman alan çalışmaları hızlandırabilir, deneme ve yanılma sürecini azaltabilir ve konturun geri kalanına uygun otomatik olarak oluşturulmuş köşeler elde edebilirsiniz.

*Bu özelliği kullanma yöntemlerini **Otomatik Köşe Oluşturma** konulu videoda bulabilirsiniz.*

*Daha fazla bilgi için bkz. **Otomatik köşe oluşturma**.*

Başa dön

Birden çok dosya yerleştirme

Yeni birden çok dosya yerleştirme özelliğiyle Illustrator'da aynı anda birden çok dosyayı içe aktarın. Tamamlayıcı dosyanın yerleştirileceği tam konumu belirleyin ve dosyanın yerleştirildiği ölçek üzerinde tam kontrole sahip olun. Dosyayı yerleştirirken Illustrator mizanpajınıza içe aktarmakta olduğunuz geçerli varlığın minik resmini önizleyin.

*Daha fazla bilgi için bkz. **Birden çok dosya yerleştirme**.*

Başa dön

Buluttaki ayarlar

Illustrator'ı ve Illustrator tercihleri, hazır ayarlar, fırçalar ve kitaplıklar dahil olmak üzere tüm çalışma alanı ayarlarınızı Creative Cloud ile eşitleyerek gittiğiniz her yere beraberinizde götürün. Örneğin, farklı bir yere gittiğinizde veya farkı bir bilgisayar kullandığınızda ayarlarınızı yeni konumla/bilgisayarla eşitleyerek her zaman aynı ortamda çalışma deneyimine sahip olabilirsiniz.

*Daha fazla bilgi için bkz. **Adobe Creative Cloud'u kullanarak ayarları eşitleme**.*

Başa dön

Behance'de Paylaşma

Behance, yaratıcı çalışmalarınızı sergileyebileceğiniz çevrimiçi bir platformdur. Çalışmalarınızı Behance'de güncelleyebilir ve geniş kitlelere etkili bir şekilde yayınlayabilirsiniz. Seçkin profesyonellerin veya Behance hesabı bulunan kişilerin resminiz hakkındaki geribildirimlerini ve fikirlerini alabilirsiniz.

Illustrator CC ile çalışmanızı doğrudan Behance'de yayınlayabilirsiniz (Dosya > Behance'de Paylaş). Çalışmanızla ilgili bazı ayrıntıları girdikten sonra, çalışmanız **İlerleme Durumundaki Çalışma** olarak Behance'de yayınlanır.

*Daha fazla bilgi için **Behance'de Paylaşma** yöntemlerini inceleyin.*

Başa dön

Kuler paneli

Adobe Kuler iPhone uygulamasıyla bulunduğunuz her yerden bir tema yakalayın. Dilerseniz temanızı Kuler web sitesinde oluşturun. Tema Creative Cloud ile bağlantılı Kuler hesabınızda kullanılabilir durumda olduğunda, temalarınızı Illustrator'daki yeni Kuler paneliyle eşitleyebilirsiniz. Temaları isterseniz Illustrator'da hemen kullanın veya Renk Örnekleri paneline ekleyerek üzerlerinde değişiklikler ve başka işlemler yapın.

*Daha fazla bilgi için bkz. **Kuler Paneli**.*

Başa dön

CSS kodu oluşturma ve çıkarma

En gösterişli HTML mizanpajlarını tasarlayın, ardından hassas ve çok tarayıcılı CSS ile mizanpajdaki nesnelerin stillerini, konumlarını ve görünümlerini alın. Tüm sayfadaki seçilen nesnenin CSS kodunu kopyalayıp dışa aktararak Illustrator'da oluşturulan tasarımların görünüşlerini çoğaltırken zamandan kazanın.

*Daha fazla bilgi için Illustrator'da tasarlanan mizanpajdan **CSS oluşturma ve çıkarma** yöntemlerine bakın*.

Başa dön

CSS'deki SVG grafik stillerini dışa aktarma

Resminizi SVG dosyası olarak dışa aktarmaya yönelik iş akışı üzerinde yapılan iki geliştirmeden faydalanın. Tüm CSS stillerini ilgili adlarıyla birlikte dışa aktarın ve bulunabilirlik ve yeniden kullanımı artırın. Üstelik şimdi yalnızca resimde kullanılanları değil, resim dosyasında bulunan tüm CSS stillerini dışa aktarma seçeneğine sahipsiniz.

*Daha fazla bilgi için bkz. **CSS'deki SVG grafik stillerini dışa aktarma**.*

Başa dön

Geliştirme: Beyaz üst baskı

Illustrator resmi istenmeden üst baskı uygulanmış beyaz nesneler içerdiğinde oluşan sorunları önleyin. Sorunu üretim sırasında belirleyerek zamandan kazanın ve yeniden baskı işlemlerinin önüne geçin. Artık bir ayarı Belge Ayarları veya Yazdır iletişim kutusundan etkinleştirebilir ve baskı ve çıktıyı resimdeki beyaz nesne üst baskılarını kontrol edip düzeltmeye gerek kalmadan kullanabilirsiniz.

*Bu özelliği etkili bir şekilde kullanma yöntemlerini **Beyaz Üst Baskı seçeneği** konulu videoda bulabilirsiniz.*

*Daha fazla bilgi için bkz. **Beyaz Üst Baskı**.*

Başa dön

Hint dilleri desteği

Yeni Hint dilleri desteğini keşfedin. Yeni tek satır ve tüm satırlar Orta Doğu ve Güney Asya Oluşturucular aşağıdakiler de dahil pek çok Hint dilini destekliyor:

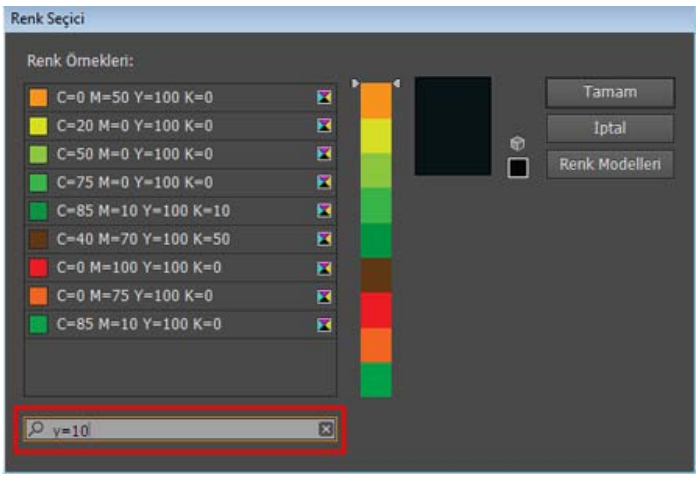
- Bengal Dili
- Gucerat Dili
- Hindu
- Kannada
- Malayalam
- Marathi
- Oriya
- Pencap Dili
- Tamil
- Telugu

*Daha fazla bilgi için bkz. **Yeni oluşturucularla Hint dilleri desteği**.*

Başa dön

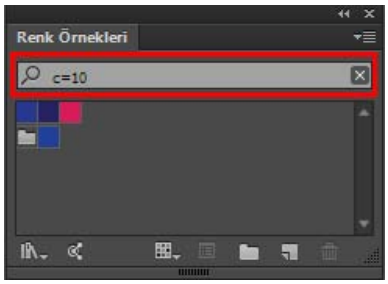
Geliştirme: Renk ve renk örnekleri arama

Renk Seçici



Renk Seçici iletişim kutusunda (araç çubuğunda Doldur seçeneği tıklatılarak ulaşılır) bulunan Renk Örnekleri iletişim kutusu artık bir arama widget'ı içeriyor. Renk Örnekleri'ni tıklattığınızda, önceden tanımlanmış renk örnekleri listesinin alt kısmında bir arama çubuğu belirir. Renk adını yazın veya bir CMYK değeri girin. 'Mavi' yazdığınızda, adında mavi sözcüğü geçen tüm renk örnekleri görüntülenir. S=10 yazdığınızda, CMYK skalasında değeri 10 olan ve sarı renk içeren tüm renk örnekleri görüntülenir. Arama widget'ı varsayılan olarak etkindir.

Renk Örnekleri



Renk Örnekleri panelindeki arama seçeneği (Renk Örnekleri> açılır menü > Bul Alanını Göster) geliştirilmiştir. Bir renk adı yazarak ya da varsa CMYK renk kombinasyonu girerek arama yapabilirsiniz. Önceki sürümlerde de olduğu gibi, bu alanda renk otomatik olarak tamamlanmaya zorlanmaz. Girdiğiniz karakterler, artık bulunan en yakın renk eşleşmesiyle otomatik olarak doldurulmamaktadır.

Bul alanı artık varsayılan olarak etkin olmadığı için ilk olarak açılır menüden etkinleştirilmesi gereklidir.

*Bu özelliği kullanma yöntemlerini **Renk Seçici iletişim kutusunda ve Renk Örnekleri panelinden hızla renk arama ve kullanma** konulu videoda bulabilirsiniz.*

Başa dön

Geliştirme: Font arama

Metin panelinde Illustrator belgeniz için gereken fontu aramak için harcadığınız zamandan kazanın. Metin panelindeki yeni arama çubuğu, bir fontu ve bu font için kullanılabilir tüm stilleri aramanızı sağlar.

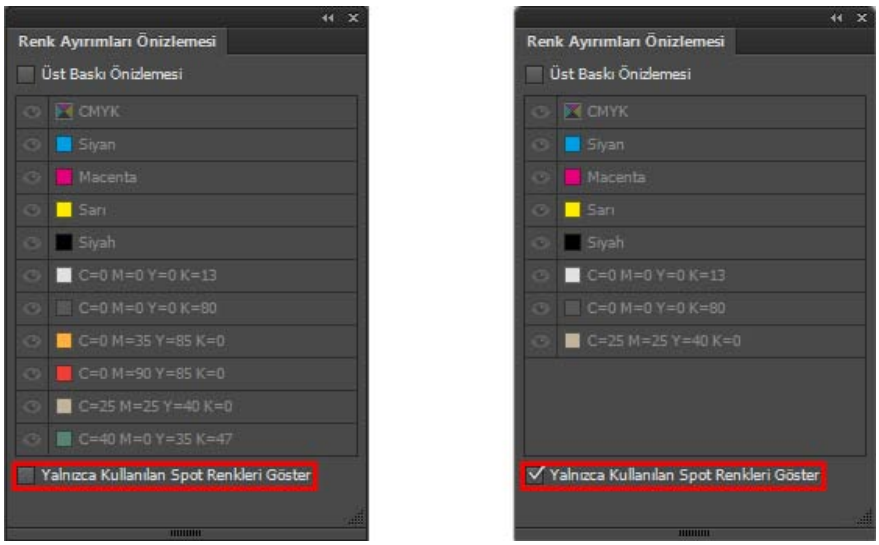
Font Arama Yeni Tam Font Adını Ara seçeneği eklendi. Fontun adını yazmaya başladığınızda, ilgili fontların listesi görüntülenir ve siz yazmaya devam ettikçe liste otomatik olarak yenilenir. Bu özellik, Karakter paneli, Kontrol paneli veya Kontrol panelinden açılan Karakter panelindeki açılır menülere eklenmiştir.

Font Gruplama Açılır oku tıklattığınızda ve fontlarla ilgili panellere gözattığınızda sol taraflarında bir üçgen bulunan font aileleri görünür. Üçgeni tıklattığınızda, font adı genişletilir ve fontla bağlantılı tüm stil grupları görüntülenir. Örneğin, Calibri fontunun sol tarafındaki üçgeni tıklattığınızda, genişletilen listede Normal, Eğik, Kalın ve Kalın Eğik seçenekleri görüntülenir.

*Metin panelindeki arama çubuğu hakkında daha fazla bilgi için **font arama** konulu videoyu izleyin.*

Başa dön

Geliştirme: Renk Ayrımları Önizlemesi paneli



Renk Ayrımları Önizleme iletişim kutusunda görüntülenen renk örneğindeki tüm spot renkler (solda) ve yalnızca resimde kullanılan renkler (sağda)

Renk Ayrımları Önizleme panelinde proses ve spot renkler görüntülenir. Renk örneklerinde bulunan tüm spot renkler listede görüntülenir. Illustrator'ın bu sürümünde, resimde kullanılan spot renkler üzerinde görüntülenen bir seçenek eklenmiştir. Renk Ayrımları Önizleme panelinde Yalnızca kullanılan spot renkleri göster seçeneğini belirlediğinizde, resimde kullanılmayan tüm spot renkler listeden çıkarılır.

Başa dön

Geliştirmeler: Kılavuzlar

Illustrator CC'de, kılavuzlar üzerinde de geliştirmeler yapılmıştır:

1. Bir cetvel çift tıklatıldığında (Ctrl/Cmd + R) cetvel üzerindeki ilgili konumda bir kılavuz oluşturulur.
2. Shift tuşunu basılı tutup cetveldeki belirli bir konumu çift tıklattığınızda, noktada oluşturulan kılavuz otomatik olarak cetveldeki en yakın bölüme (işarete) geçer.
3. Tek bir eylemle yatay ve dikey Kılavuzlar oluşturabilirsiniz. Bu işlem şöyle yapılır:
   a. Illustrator penceresinin sol üst köşesinde Cetveller kesişimini sol tıklatın, Ctrl (veya Mac için Cmd) tuşuna basın ve fare işaretçisini Illustrator penceresinin herhangi bir konumuna sürükleyin.
   b. Fare işaretçisi ince artıya dönüşerek yatay ve dikey kılavuzların oluşturulabileceği yerleri gösterir.
   c. Kılavuzları oluşturmak için fare işaretçisini bırakın.

Başa dön

Geliştirme: Perspektif Izgarası kullanılabilirliği

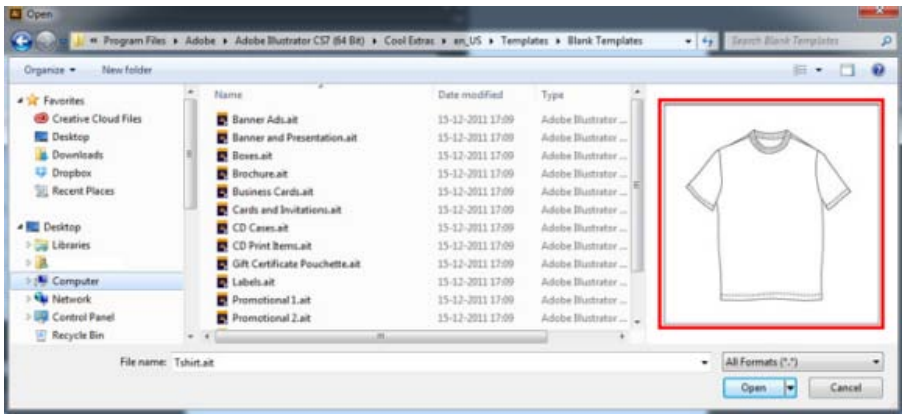
Gerekli olmadığında Perspektif Izgarası aracını çok daha kolay bir biçimde iptal edin. Perspektif Izgarası aracını gizlemek için:

- Perspektif Izgarası aracı ya da Perspektif Seçimi aracından herhangi biri seçiliyken ve perspektif ızgarası görünür durumdayken Esc tuşuna basın.

Başa dön

Geliştirme: Modernleştirilmiş dosya iletişim kutusu (yalnızca Windows)

Dosyaları açmanızı, seçmenizi ve dosyalarla çalışmanızı sağlayan tüm iletişim kutularında artık yeni Windows iletişim kutusu kullanılıyor. Aç, Kaydet, Farklı Kaydet, Yerleştir, Dışa Aktar iletişim kutuları ve diğerleri buna örnek olarak gösterilebilir.



Yeni iletişim kutusuyla çalışmanın getirdiği avantajlar arasında şunlar bulunur:

- **Sık Kullanılanlar**: Sıklıkla kullandığınız klasörleri sık kullanılan klasörler olarak belirleyebilir ve bir dosya iletişim kutusu açık olduğu sürece bu klasörleri rahatlıkla kullanabilirsiniz. Örneğin, bulutta sakladığınız tüm resim dosyalarına veya diğer dosyalara hızlı ve kolay yoldan ulaşmanızı sağlayan Creative Cloud Dosyaları kısayoluna erişebilirsiniz.
- **Önizlemeler**: Önizleme bölmesi, seçilen bir dosyanın önizlemesini otomatik olarak tarar.

Başa dön

AutoCAD kitaplıkları desteği

Illustrator CS6 şu AutoCAD dosya formatlarının **açılmasını ve dışa aktarılmasını destekler**:

- er21 (AutoCAD 2007, 2008 ve 2009)
- er24 (AutoCAD 2010, 2011 ve 2012)

Ancak, Illustrator CS6 şu sürümlere **eklenen özellikleri desteklemez**:

- AutoCAD 2007, 2008 ve 2009 (er21 dosya formatı)
- AutoCAD 2010, 2011 ve 2012 (er24 dosya formatı)

Illustrator CS6'ya kadar desteklenen AutoCAD özellikleri sunulmaya devam edecektir. Ayrıca:

- Gizli katmanlardaki nesnelere ölçekleme uygulayabilirsiniz.
- er21 (AutoCAD 2007, 2008 ve 2009) ve er24 (AutoCAD 2010, 2011 ve 2012) dosya formatlarının açılması ve dışa aktarılması için komut dosyası desteği eklenmiştir.

Başa dön

Dosyaları paketleme

Bağlı grafikler ve fontlar da dahil, kullanılan tüm dosyaları hızlı geçiş için tek bir klasör altında toplayın. Tüm varlıkları tek bir konumda toplamak için **Dosya** > **Paketle** seçeneğini belirleyin. Bkz. Dosyaları Paketleme.

Başa dön

Gömülü görüntüleri çıkarma

Gömülü görüntüleri çıkarılmış PSD veya TIFF dosyalarına olan bağlantılarıyla değiştirin. Bir gömülü görüntü seçin ve Bağlantılar paneli menüsünden Çıkar'ı seçin ya da Kontrol panelinden Çıkar'ı tıklatın. Bkz. Gömülü görüntüleri çıkarma.

Başa dön

Bağlantılar paneli geliştirmeleri

Yerleştirilmiş resimler hakkında ek bilgileri doğrudan Bağlantılar panelinde görüntüleyin ve izleyin. Bkz. Bağlantı Bilgileri.

(cc) BY-NC-SA Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

CS6'daki yenilikler

HiDPI desteği
Yalnızca Adobe Creative Cloud
  Dosyaları paketleme
  Gömülü görüntüleri çıkarma
  Bağlantılar paneli geliştirmeleri
Adobe Mercury Performance System
Geliştirilmiş kullanıcı arabirimi
Basitleştirilmiş İş Akışları
  Desenler
  Kontura degrade uygulama
  Görüntü İzleme
  Gauss Bulanıklığı
  Yeni veya geliştirilmiş profiller ve bileşenler

HiDPI desteği

Başa dön

Illustrator, yüksek tanımlı görüntüleme teknolojilerinde yapılan geliştirmelerden yararlanmak üzere yüksek tanımlı ekranlar için destek sunuyor. Bu özellik şimdilik Mac OS için sunulmaktadır (örneğin, Retina ekranlı MacBook Pro gibi). Yüksek tanımlı ekranlara sahip aygıtlarda daha net ve temiz bir kullanıcı arabirimiyle çalışabilirsiniz. Panellerdeki minik resimler de çok daha net bir şekilde görüntülenir.

Metin ve karmaşık resimler de eskisinden daha net ve renk ve ton açısından çok daha canlı bir biçimde görünür.

HiDPI desteği sayesinde resimler yüksek çözünürlüklü bir ekranda daha canlı görünür
***A.** HiDPI destekli Illustrator **B.** HiDPI destekli Illustrator*

Yalnızca Adobe Creative Cloud

Başa dön

Adobe Illustrator CS6'daki bu özellikler yalnızca Creative Cloud üyeleri için sunulmaktadır. Adobe Creative Cloud'a katılmak için, bkz. Adobe Creative Cloud.

Dosyaları paketleme

Bağlı grafikler ve fontlar da dahil, kullanılan tüm dosyaları hızlı geçiş için tek bir klasör altında toplayın. Tüm varlıkları tek bir konumda toplamak için **Dosya** > **Paketle** seçeneğini belirleyin. Bkz. Dosyaları Paketleme.

Gömülü görüntüleri çıkarma

Gömülü görüntüleri çıkarılmış PSD veya TIFF dosyalarına olan bağlantılarıyla değiştirin. Bir gömülü görüntü seçin ve Bağlantılar paneli menüsünden Çıkar'ı seçin ya da Kontrol panelinden Çıkar'ı tıklatın. Bkz. Gömülü görüntüleri çıkarma.

Bağlantılar paneli geliştirmeleri

Yerleştirilmiş resimler hakkında ek bilgileri doğrudan Bağlantılar panelinde görüntüleyin ve izleyin. Bkz. Bağlantı Bilgileri.

Adobe Mercury Performance System

Başa dön

Adobe Mercury Performance System, Illustrator yazılımını daha hızlı ve daha yüksek performansla çalışabilecek ve büyük dosyaları daha iyi işleyebilecek duruma getiren bir grup çözümden oluşan bir sistemdir.

Yerel 64 bit desteği 64 bit Macintosh ve Windows işletim sistemlerinde genel işlemlerin daha hızlı yapılmasını sağlar. Böylelikle Illustrator 3 GB üzerindeki RAM'den faydalanır.

Daha büyük dosyalar işleme Büyük dosyaları eşzamanlı olarak işlemenin yetersiz bellek hatası gibi hatalara neden olma olasılığı artık çok daha düşük. Paket tasarımları oluşturma, büyük formatlı grafikler veya kartografi gibi karmaşık görevler çok daha iyi bir şekilde gerçekleştirilir.

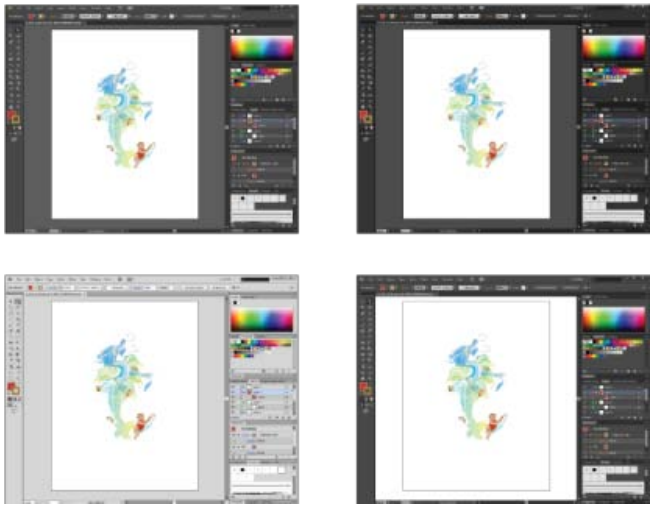
Geliştirilmiş bellek yönetimi Bit eşleme dönüştürme, dışa aktarma, çeşitli büyük dosyalar üzerinde aynı anda çalışma gibi işlemlerden kaynaklanan bellek dışı hataları azaltır.

Daha fazla bilgi için Lynda.com tarafından hazırlanan Mercury Performance System konulu videoyu izleyin.

Geliştirilmiş kullanıcı arabirimi

Başa dön

Illustrator'da daha keyifli bir çalışma deneyimi sunmak için kullanıcı arabirimi daha verimli, daha basit ve daha yapılandırılabilir bir hale getirildi. Kullanıcı arabiriminin geliştirilen özellikleri hakkında daha fazla bilgi için bkz. Geliştirilmiş kullanıcı arabirimi.



Kullanıcı arabirimi geliştirmelerine örnek: Yapılandırılabilir parlaklık düzeyleri ve ilgili tuval renkleri

Basitleştirilmiş İş Akışları

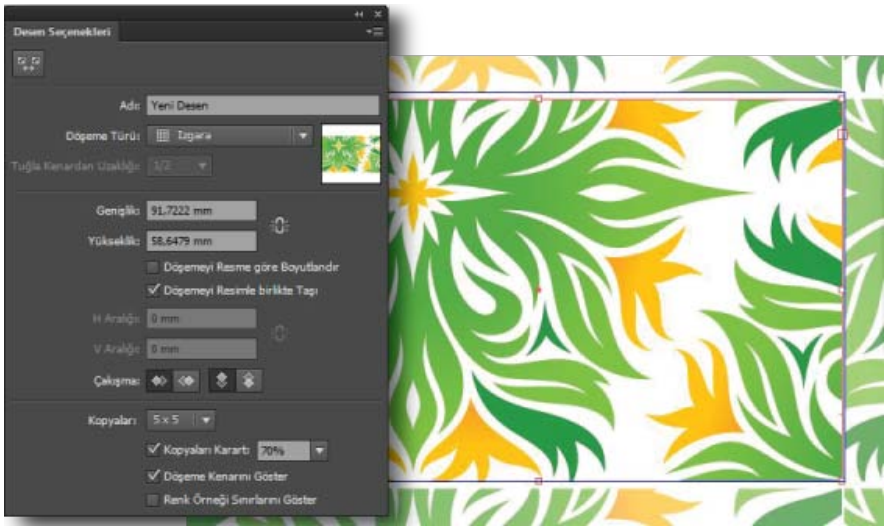
Başa dön

Desenler

Yinelenen zorlu çalışmalarla vakit kaybetmenizi önlemek için desen oluşturma ve düzenleme görevleri basitleştirildi. Yeni Desen Seçenekleri paneli, istediğiniz deseni bulana kadar deneme yapmanızı ve tasarımınızı dilediğiniz şekilde değiştirmenizi sağlayan bir seçenekler grubu sunuyor.

Desen Seçenekleri paneli ve iş akışı hakkında daha ayrıntılı bilgi için, bkz. Desen oluşturma ve düzenleme.

Daha fazla bilgi için Lynda.com tarafından hazırlanan desen oluşturma ve düzenleme konulu videoyu izleyin.



Desen oluşturma

Kontura degrade uygulama

Kontur üzerinde degrade özelliği, bir kontura uygulayabileceğiniz üç tür degrade sunar. Kontura dolgu eklemek için artık konturu genişletip ardından bir degrade uygulamanıza gerek yok. Degrade panelini (Pencere > Degrade) kullanarak kontura degrade uygulayın:

İçinde: Kontur, tıpkı bir degrade ile dolgulu nesneye genişletilmiş gibi görünür

Boyuna: Degrade, kontur uzunluğu boyunca uygulanır.

Enine: Degrade, kontur genişliğine uygulanır.

Daha fazla bilgi için Lynda.com tarafından hazırlanan kontura degrade uygulama konulu videoyu izleyin.

Kontura degrade uygulama

Görüntü İzleme

Bit eşlem görüntüsünü vektörleştirme iş akışı artık daha net izlemeler oluşturmaktadır. Çıktıda önceki sürümlerdeki Canlı İzleme özelliğine kıyasla daha az yol ve bağlantı noktası olur ve renkler daha iyi tanınır.

Yeni Görüntü İzleme iş akışı ile ilgili daha fazla bilgi için bu makaleyi okuyun veya Lynda.com tarafından hazırlanan bu videoyu izleyin.

Gauss Bulanıklığı

Yeni Gauss Bulanıklığı efekti (Efekt > Bulanıklaştır > Gauss Bulanıklığı) hızlı ve verimli bir özelliktir. Çalışma yüzeyinize uygulanan Gauss Bulanıklığı efektini gerçek zamanlı olarak görmek için Önizle onay kutusunu seçin.

Yeni veya geliştirilmiş profiller ve bileşenler

Resim projelerinizde hızla işe koyulmak için geliştirilmiş profilleri ve ek bileşen kitaplıklarını kullanın:

- Yeni Belge iletişim kutusuna (Dosya > Yeni) Aygıtlar adlı yeni bir profil eklenmiştir. Yeni profil iPad, iPhone, Xoom, Fire, Nook ve Galaxy aygıtları için hazır ayarları içerir.
- Web profilinin varsayılan boyutu yenilenmiştir (960px x 560px).
- Yeni Desen ve yeni Pantone Plus™ renk kitaplıkları eklenmiştir.

Daha fazla bilgi için Lynda.com tarafından hazırlanan geliştirilmiş başlangıç profilleri ve diğer değişiklikler konulu videoyu izleyin.

(cc) BY-NC-SR Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Illustrator başlarken eğitimleri

Illustrator CC'yi Kullanmaya Başlama
eğitim (17 Haziran 2013)
Illustrator CC'yi kullanmaya kendi logonuzu tasarlayarak başlayın

Learn Illustrator CC video tutorials (Illustrator CC'yi öğrenmeye yönelik video eğitimleri)
Adobe TV (5 Mayıs 2013)
makale
Ürün uzmanlarının sunduğu eğitimler ile Illustrator CC hakkında temel bilgiler edinin.

Learn Illustrator CS6 video tutorials (Illustrator CS6'yı Öğrenmeye yönelik video eğitimleri)
Adobe TV (30 Nisan 2010)
makale
Ürün uzmanlarının sunduğu bu video eğitimlerini izleyerek Adobe Illustrator'ın temelleri hakkında bilgi edinin.

Creating arrows and arrowheads in Illustrator (Illustrator'da oklar ve ok başları oluşturma)
Michael Jarrott (31 Ekim 2012)
eğitim
Çeşitli oklar oluşturmak için beş yöntem

Design an underwater clown fish (HTML) (Palyaço balığı tasarlama (HTML))
Ilie Ciorba (17 Mayıs 2010)
makale
Ilie Ciorba'nın sunduğu adım adım eğitim, kendi palyaço balığı ve deniz şakayığı tasarımlarınızı oluşturmanıza yardımcı olacak!

Adobe Illustrator CS5 How-To Guide by Philippe Intraligi (HTML) (Philippe Intraligi tarafından hazırlanan Adobe Illustrator CS5 Nasıl Yapılır Kılavuzu (HTML))
Philippe Intraligi (30 Nisan 2010)
makale
Dramatik resimler için hızlı eskizler! Philippe Intraligi, Adobe Illustrator'ı kullanarak 'Materia'ya nasıl hayat verdiğini paylaşıyor.

Creating complex art easily with the Shape Builder tool (video 6:12) (Şekil Oluşturucu aracıyla kolayca karmaşık resim oluşturma (video 6:12))
Mordy Golding ve Lynda.com (30 Nisan 2010)
video-eğitimi
Illustrator temel eğitimi - Illustrator'daki Şekil Oluşturucu aracını kullanarak basit ve temel şekillerden karmaşık resimler oluşturma yöntemleri hakkında bilgi edinin.

Draw Behind and Draw Inside drawing modes (video 4:24) (Arkada Çiz ve İçinde Çiz çizim modları (video 4:24))
Mordy Golding ve Lynda.com (30 Nisan 2010)
video-eğitimi
Çizim modları. Bu Illustrator eğitiminden yararlanarak Arkasında Çiz ve İçinde Çiz çizim modlarını kullanma yöntemleri hakkında bilgi edinebilir ve çeşitli katman efektlerini etkili biçimde oluşturabilirsiniz.

Drawing artwork in perspective (video 8:53) (Perspektifte resim çizme (video 8:53))
Mordy Golding ve Lynda.com (30 Nisan 2010)
video-eğitimi
Illustrator'daki Perspektif Izgarası aracını kullanarak yeni resimler oluşturma yöntemlerini öğrenmek için bu video eğitimini izleyin.

Using enhanced Art and Pattern brushes (video 3:02) (Geliştirilmiş Resim ve Desen fırçalarını kullanma (video 3:02))
Mordy Golding ve Lynda.com (30 Nisan 2010)
video-eğitimi
Orijinal resim veya desen fırçaları oluşturmak için bu video eğitimini izleyin. Adobe Illustrator'da bir fırça modelindeki bölümleri ayarlama yöntemleri hakkında bilgi edinin.

Using the new Artboards panel (video 4:20) (Yeni Çalışma Yüzeyleri panelini kullanma (video 4:20))

Mordy Golding ve Lynda.com (30 Nisan 2010)
video-eğitimi
Çalışma yüzeylerini adlandırmak ve ayarları belirlemek üzere Çalışma Yüzeyleri panelini kullanmak için bu eğitimi izleyin.

Create a 6-egg box (HTML) **(6'lı yumurta kutusu tasarlama (HTML))**
PeHaa (3 Nisan 2010)
makale
Bu eğlenceli eğitimden yararlanarak Illustrator'da hem 6'lı yumurta kutusu oluşturmayı öğrenin hem de farklı konseptler hakkında bilgi edinin.

Create a Rotatable Globe (HTML) **(Döndürülebilen Küre tasarlama (HTML))**
Chris Spooner (1 Nisan 2008)
makale
Chris Spooner, Adobe Illustrator'da döndürülebilir görkemli bir 3B küre oluşturma yöntemini gösteriyor. Çeşitli Illustrator konseptleri hakkında bilgi edinin.

Bu sayfadan bağlantı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce olarak sunulabilir.

Adobe Illustrator CS5/CS5.5 eğitimleri

Programı kullanmaya başlama ve yeni özellikler için temel Illustrator eğitimleri ve öğrenim kaynakları.

Başa dön

Yeni CS6 içeriği

Learn Illustrator CS6 video tutorials (Illustrator CS6'yı Öğrenmeye yönelik video eğitimleri)

Başlangıç ve yenilikler içeriği

Başa dön

Başlarken

Kurulum

İndirme, yükleme ve kurma

Genel Bakış

Getting Started: What is Illustrator CS5? (video 1:53) (Başlarken: Illustrator CS5 nedir? (video 1:53))

Eğitimler

Getting Started (GS) tutorials, Learn Illustrator CS5 show (video series) (Başlarken (GS) eğitimleri, Illustrator CS5'i Öğrenmeye yönelik gösterimler (video dizisi))

Adobe Illustrator CS5 How-To Guide by Philippe Intraligi (HTML) (Philippe Intraligi tarafından hazırlanan Adobe Illustrator CS5 Nasıl Yapılır Kılavuzu (HTML))

Başa dön

CS5'teki yenilikler

CS5'teki Yenilikler (HTML)

Drawing artwork in perspective (video 8:53) (Resmi perspektif halinde çizme (video 8:53))

Draw Behind and Draw Inside drawing modes (video 4:24) (Arkada Çiz ve İçinde Çiz çizim modları (video 4:24))

Creating complex art easily with the Shape Builder tool (video 6:12) (Şekil Oluşturucu aracıyla kolayca karmaşık resim oluşturma (video 6:12))

Using the new Artboards panel (video 4:20) (Yeni Çalışma Yüzeyleri panelini kullanma (video 4:20))

Using enhanced Art and Pattern brushes (video 3:02) (Geliştirilmiş Resim ve Desen fırçalarını kullanma (video 3:02))

Web iş akışları için pikselle hizalanmış yollar tanımlama (HTML)

Başa dön

Daha fazla bilgi edinin

Genel Bakış

What is Bridge CS5? (video 2:35) (Bridge CS5 nedir? (video 2:35))

FXG ile çalışma

FXG kullanmaya yönelik en iyi uygulamalar (HTML)

Illustrator ve Flash Catalyst iş akışı (HTML)

Illustrator nesneleri için FXG eşleme (HTML)

Vektör resmi çizme

Design an underwater clown fish (HTML) (Palyaço balığı tasarlama (HTML))

Create a 6-egg box (HTML) (6'lı yumurta kutusu tasarlama (HTML))

Create a Rotatable Globe (HTML) (Döndürülebilen Küre tasarlama (HTML))

Create a Rotatable Globe (HTML) (Döndürülebilen Küre tasarlama (HTML))

Dolgularla ve konturlarla boyama

Nesneye kontur uygulama (HTML)

Noktalı ve kesik çizgiler oluşturma (HTML)

Ok uçları ekleme (HTML)

Ok uçlarını özelleştirme (HTML)

Web ve Aygıtlar İçin Kaydetme

Görüntüleri en iyileştirme (HTML)

Web grafiklerini en iyileştirme seçenekleri (HTML)

Adobe.com'daki tüm eğitimler

(cc) BY-NC-SA Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Kırpma maskeleri

Kırpma maskeleri hakkında
Illustrator CS5 Çizim Geliştirmeleri
Kırpma maskeleriyle nesnelerin bölümlerini gizleme
Grup veya katmandan kırpma maskesi oluşturma
Kırpma maskesini düzenleme
Kırpma kümesi içinde yol düzenleme
Maskelenen resme nesne ekleme veya maskelenen resimden nesne kaldırma
Nesneleri kırpma maskesinden serbest bırakma

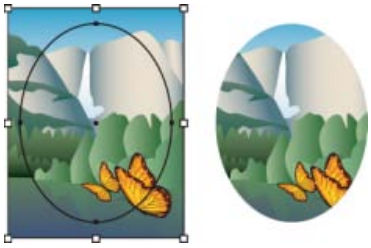
Kırpma maskeleri hakkında

Başa dön

Kırpma maskesi, şekli diğer resimleri maskeleyerek, sadece şeklin içinde kalan alanların görünmesini sağlayan bir nesnedir; bu şekilde resim, maskenin şekline uygun olarak kırpılır. Kırpma maskesi ve maskelenen nesneler *kırpma kümesi olarak adlandırılır.* İki veya daha çok nesnenin seçiminden ya da bir grup veya katmandaki bütün nesnelerden kırpma kümesi oluşturabilirsiniz.

Nesne düzeyinde kırpma kümeleri Katmanlar panelinde grup olarak birleşir. Nesne düzeyinde kırpma kümeleri oluşturursanız katmanın en üstündeki nesne altındaki tüm nesneleri kırpar. Nesne düzeyinde kırpma kümesinde dönüştürme veya hizalama gibi gerçekleştirdiğiniz tüm işlemler maskelenmemiş sınır değil, kırpma maskesi sınırı esasındadır. Nesne düzeyinde kırpma maskesi oluşturduktan sonra Katmanlar panelini, Doğrudan Seçim aracını kullanarak ya da kırpma kümesini ayırarak yalnızca kırpılan içeriği seçebilirsiniz.

Yol Bulucu efektlerini ve kırpma maskelerini kullanma ve kırpma maskelerini Flash'ta içe aktarma ile ilgili video için bkz. www.adobe.com/go/vid0057_tr.



Maskelemeden önce (solda) ve maskelemeden sonra (sağda)

Kırpma maskesi oluştururken aşağıdaki kurallar geçerlidir:

- Maskelediğiniz nesneler, zaten orada değillerse, Katmanlar panelinde kırpma maskesinin grubuna taşınır.
- Sadece vektör nesneleri kırpma maskesi olabilir; ancak, her türlü resim maskelenebilir.
- Kırpma maskesi oluşturmak için bir katman veya grup kullanırsanız, katmandaki veya gruptaki ilk nesne, o katmanın veya grubun alt kümesi olan her şeyi maskeler.
- Daha önceki nitelikleri ne olursa olsun, kırpma maskesi, dolgusuz veya kontursuz bir nesneye dönüşür.

  ***İpucu**: Yarı saydam bir maske oluşturmak için Saydamlık panelini kullanarak bir opaklık maskesi oluşturun.*

Kırpma maskesiyle nesnelerin bazı bölümlerini gizleme

Başa dön

1. Maske olarak kullanmak istediğiniz nesneyi oluşturun.

   Nesneye, *kırpma yolu* adı verilir. Sadece vektör nesneleri kırpma yolu olabilir.
2. Kırpma yolunu, yığın sıralamasında, maskelemek istediğiniz nesnelerin üzerine taşıyın.
3. Kırpma yolunu ve maskelemek istediğiniz nesneleri seçin.
4. Nesne > Kırpma Maskesi > Oluştur'u seçin.

   İki veya daha fazla nesnenin çakıştığı bir alandan kırpma yolu oluşturmak için, önce nesneleri gruplayın.

Başa dön

Grup veya katmandan kırpma maskesi oluşturma

1. Maske olarak kullanmak istediğiniz nesneyi oluşturun.

   Nesneye, *kırpma yolu* adı verilir. Sadece vektör nesneleri kırpma yolu olabilir.

2. Kırpma yolunu ve maskelemek istediğiniz nesneleri bir katmana veya gruba taşıyın.
3. Katmanlar panelinde, maskeleyen nesnenin grubun veya katmanın en üstünde olduğundan emin olun, sonra katmanın veya grubun adını tıklatın.
4. Katmanlar panelinin alt tarafındaki Kırpma Maskesi Oluştur /Serbest Bırak düğmesini tıklatın veya Katmanlar paneli menüsünde Kırpma Maskesi Oluştur'u seçin.

Başa dön

Kırpma maskesini düzenleme

1. Katmanlar panelinde hedefi ve kırpma yolunu seçin. Bunun yerine, kırpma kümesini seçip Nesne > Kırpma Maskesi > Maske Düzenle'yi de seçebilirsiniz.
2. Aşağıdakilerden herhangi birini yapın:
   - Doğrudan Seçim aracıyla nesnenin orta referans noktasını sürükleyerek, kırpma yolunu taşıyın.
   - Doğrudan Seçim aracını kullanarak kırpma yolunu yeniden şekillendirin.
   - Kırpma yoluna dolgu veya kontur uygulayın.

Belgedeki bütün kırpma yollarını seçmek için, bütün resimlerin seçimini kaldırın. Sonra Seç > Nesne > Kırpma Maskeleri'ni seçin.

Başa dön

Kırpma kümesi içinde yol düzenleme

Kırpma maskesi dışında kalan yol parçalarını düzenlemek için önce kırpma maskesi içindeki belirli yolu seçmeniz, yolu sonra düzenlemeniz gerekir.

1. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Katmanlar panelinde yolu hedefleyin.
   - Maskede görüntülenen yolun bir kısmı üzerinde Doğrudan Seçim aracını yerleştirin. Yolun anahatları görüntülendiğinde tıklatın.

   Not: *Kırpılmış bir yolu tıklatarak seçmek için maske içinde görüntülenen kısmını tıklatmanız gerekir.*

2. Yolu düzenleyin.

Başa dön

Maskelenen resme nesne ekleme veya maskelenen resimden nesne kaldırma

- Katmanlar panelinde, nesneyi kırpma yolunu içeren grubun veya katmanın içine veya dışına taşıyın.

Başa dön

Nesneleri kırpma maskesinden serbest bırakma

- Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Kırpma maskesini içeren grubu seçin ve Nesne > Kırpma Maskesi > Serbest Bırak'ı seçin.
  - Katmanlar panelinde, kırpma yolunu içeren grubun veya katmanın adını tıklatın. Katmanlar panelinin alt tarafındaki Kırpma Maskesi Oluştur /Serbest Bırak düğmesini tıklatın veya Katmanlar paneli menüsünde Kırpma Maskesi Serbest Bırak'ı seçin.

Kırpma maskesine Yok dolgu ve kontur değeri atandığından, yeni boyama nitelikleri atamadıkça artık görünmez durumdadır.

- Katmanlar paneline genel bakış
- Nesneleri yığınlama

Anahtar sözcükler Illustrator, kesme, kırpma, görüntü kırpma, fotoğraf kırpma

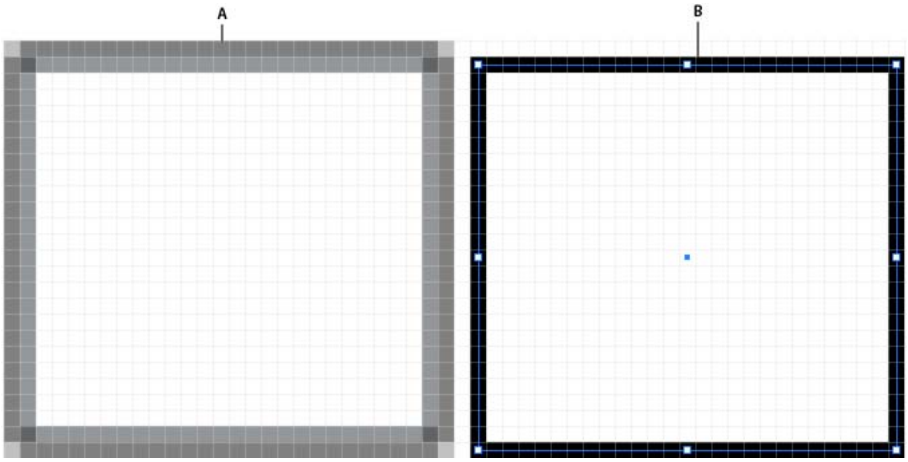
Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Web iş akışları için piksel hizalanmış yollar çizme

Yeni nesneleri piksel ızgarasına hizalama
Varolan nesneleri piksel ızgarasına hizalama
Sembolleri piksel ızgarasına hizalama
Piksel ızgarasını görüntüleme
Seçili dilimleri kaydetme
Kenar yumuşatma seçenekleri

Piksel hizalama, bir nesnenin piksel ızgarasına hizalanmış dikey ve yatay yollara sahip bir nesneyi etkinleştiren, nesne düzeyinde bir özelliktir. Bu özellik, nesne değiştirildiğinde nesneyle birlikte kalır. Nesnedeki herhangi bir dikey veya yatay yol, özellik ayarlandığı sürece piksel ızgarasına hizalanır.



Pikselleri hizalanmış ve hizalanmamış nesneleri gösteren resim
***A.** Pikselleri hizalanmamış nesne **B.** Pikselleri hizalanmış nesne*

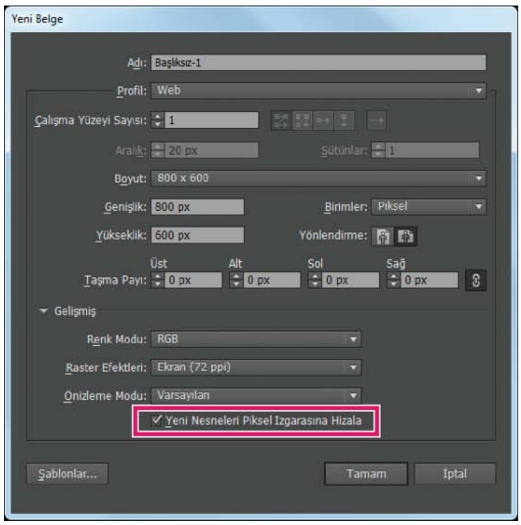
Web iş akışları için piksel hizalanmış yollar çizmek hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid5201_ai_tr.

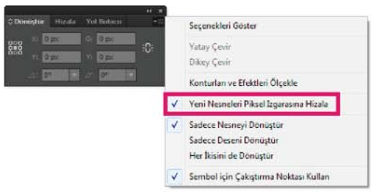
Başa dön

Yeni nesneleri piksel ızgarasına hizalama

Yeni Nesneleri Piksel Izgarasına Hizala seçeneği Yeni Belge iletişim kutusunun Gelişmiş bölümünde kullanılabilir.

Bu seçenek, Dönüştür panelinin Dönüştür panel menüsünde (alt menü) de mevcuttur.





Dönüştür panel menüsündeki Yeni Nesneleri Piksel Izgarasına Hizala seçeneği

Bu seçeneği etkinleştirirseniz, çizdiğiniz her yeni nesne varsayılan olarak piksel hizalama özelliğine sahip olur. Web belgesi profili kullanılarak oluşturulan yeni belgeler için bu seçenek varsayılan olarak etkindir.

Pikselleri hizalanmış konturların düzgün görünümü, yalnızca 72 ppi çözünürlükteki raster çıktısında korunur. Diğer çözünürlük seçeneklerinde, kenarları yumuşatılmış sonuçlar doğuran bazı konturlar bulunabilir.

Pikselleri hizalanmış ancak düz dikey veya yatay parçaları olmayan nesneler piksel ızgarasına hizalanacak şekilde değiştirilemez. Örneğin, döndürülmüş bir dikdörtgende düz dikey veya yatay parçalar olmadığı için, piksel hizalama özelliği ayarlandığında düzgün yollar oluşturacak şekilde itelenmez.

Not: *Her nesnenin belge düzeyi özelliği ve piksel hizalanmış durumu .ai dosyasında kaydedilir.*

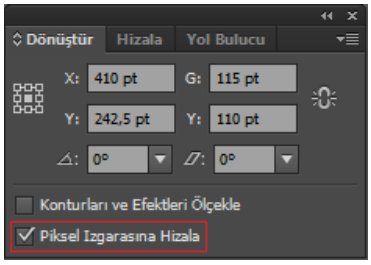
Sembolleri piksel ızgarasına hizalama hakkında daha fazla bilgi için bkz. Sembolleri piksel ızgarasına hizalama.

Başa dön

Varolan nesneleri piksel ızgarasına hizalama

Piksel Izgarasına Hizala seçeneği seçili bir nesne, değiştirildiği zaman piksel ızgarasına hizalanacak şekilde itelenir. Örneğin, pikselleri hizalanmış bir nesneyi taşırsanız veya dönüştürürseniz, nesne yeni koordinatlarına göre yeniden piksel ızgarasına hizalanır.

Varolan bir nesneyi piksel ızgarasına hizalamak için nesneyi seçin ve Dönüştür panelinin altındaki Piksel Izgarasına Hizala seçeneğini işaretleyin.



Dönüştür panelindeki Piksel Izgarasına Hizala seçeneği

Bu seçeneği seçtiğinizde, nesnenin yollarının dikey ve yatay parçaları itelenir. Sonuç olarak, bu gibi parçaların görünümü her zaman tüm kontur kalınlıkları ve tüm konumlar için düzgün konturlar gösterir. Bu seçenek seçiliyken, nesneler her zaman tamsayı değerlerinde kontur kalınlıklarına sahiptirler.

Hizalanmamış nesneleri Yeni Nesneleri Piksel Izgarasına Hizala seçeneği etkinken belge içine getirmek, bu nesneleri otomatik olarak piksel hizalanmış yapmaz. Bu nesneleri piksel hizalanmış yapmak için nesneyi seçin ve ardından Dönüştür panelinden Piksel Izgarasına Hizala'yı seçin. Raster, raster efektleri ve metin nesneleri gibi nesnelerin gerçek yolları olmadığı için bu nesneleri piksel hizalanmış yapamazsınız.

Piksel ızgarasına hizalanmamış nesneleri seçme

Nesneleri seçmek için Seç > Nesne > Piksel Izgarasına Hizalı Değil'i seçin.

Başa dön

Sembolleri piksel ızgarasına hizalama

Piksel hizalanmış bir sembol oluşturmak için Sembol Seçenekleri iletişim kutusunda Piksel Izgarasına Hizala'yı seçin. Piksel ızgarasına hizalanmış semboller, çalışma yüzeyinin tüm konumlarında, gerçek boyutlarında piksel ızgarasına hizalanmış olarak kalırlar.

Not: *Ölçeklenmiş bir sembol özellik olarak piksel hizalanmış olsa da düzgün yollar oluşturmayabilir.*

Piksel ızgarasına hizalama hakkında daha fazla bilgi için bkz. Web iş akışları için piksel hizalanmış yollar çizme.

Kontrol panelindeki Sıfırla düğmesi etkinse, bu sembolün dönüştürüldüğü ve gerçek boyutlarında olmadığı belirtilir.

Başa dön

Piksel ızgarasını görüntüleme

Piksel ızgarasını görüntülemek için yakınlaştırma değerini Piksel İzleme modunda %600 veya daha yüksek belirleyin.

Piksel ızgarasını görüntülemek için Tercihler> Kılavuzlar ve Izgara'yı tıklatın. Seçili değilse, Piksel Izgarasını Göster (%600 Yakınlaştırmanın Üstünde) seçeneğini belirleyin.

Başa dön

Seçili dilimleri kaydetme

Yalnızca resimden seçilen dilimleri kaydetmek için Dosya > Seçili Dilimleri Kaydet'i seçin.

Başa dön

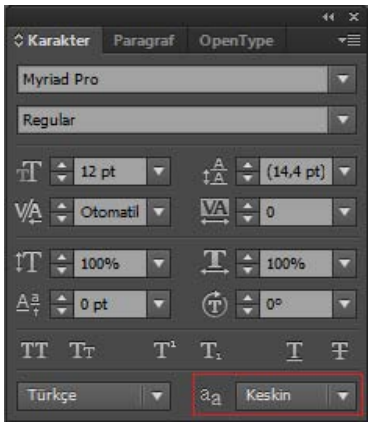
Kenar yumuşatma seçenekleri

Metin kenar yumuşatma

Illustrator'daki Karakter paneli aşağıdaki metin kenar yumuşatma özelliklerini sunar:

- Yok

- Keskin
- Düzgün
- Kuvvetli



Karakter panelindeki metin kenar yumuşatma seçenekleri

Her metin çerçevesi için kenar yumuşatma seçeneklerini ayarlayabilirsiniz. Bu metin kenar yumuşatma nitelikleri belgenin bir parçası olarak kaydedilir. Bu seçenekler PDF, AIT ve EPS formatları tarafından da desteklenir. Metin kenar yumuşatma seçenekleri PSD'ye dışa aktarılabilir veya PSD'den içe aktarılabilir.

BMP, PNG, Targa, JPEG veya TIFF formatlarına dışa aktarırken, kenar yumuşatma aşağı açılır listesinde aşağıdaki seçenekler mevcuttur: Yok, Resim En İyileştirilmiş ve Yazım En İyileştirilmiş.

- Resim En İyileştirilmiş seçeneği, yukarıdaki her format için daha önceki sürümlerdeki gibi raster oluşturur. Ancak, bu durumda resim rasterleştirilirken metin kenar yumuşatma seçenekleri kabul edilmez.
- Yazım En İyileştirilmiş seçeneği, metin çerçeveleri için yeni eklenen kenar yumuşatma seçeneklerini oluşturulan rasterde kabul eder.

Bu seçenekler Web için Kaydet iletişim kutusunda da bulunur.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Yolları düzenleme

Yollar, parçalar ve bağlantı noktaları seçme
Bağlantı noktası ekleme ve silme
Yolları düzgünleştirme ve basitleştirme
Yumuşak noktalarla köşe noktaları arasında dönüştürme
Resim silme
Yolu bölme

Başa dön

Yollar, parçalar ve bağlantı noktaları seçme

Yolu yeniden şekillendirmeden veya düzenlemeden önce yolun bağlantı noktalarını, parçalarını veya her ikisinin birleşimini seçmeniz gerekir.

Bağlantı noktaları seçme

- Bu noktaları görebiliyorsanız, bunları seçmek için Doğrudan Seçim aracı ile tıklatabilirsiniz. Birden fazla noktayı seçmek için Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın.
- Doğrudan Seçim aracını seçin ve bağlantı noktalarının çevresinde bir sınır sürükleyin. Ek bağlantı noktaları seçmek için bunların çevresinde Shift tuşunu basılı tutarak sürükleyin.
- Bağlantı noktalarını içeren yolun seçilmediğinden emin olun. Doğrudan Seçim aracını işaretçi boş bir kareye dönüşene kadar bağlantı noktasının üzerinde hareket ettirin ve ardından bağlantı noktasını tıklatın. Ek bağlantı noktaları seçmek için bunları Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın.
- (Sadece Illustrator) Kement aracını seçin ve bağlantı noktalarının çevresinde sürükleyin. Ek bağlantı noktaları seçmek için bunların çevresinde Shift tuşunu basılı tutarak sürükleyin.

Yol parçaları seçme

Aşağıdakilerden herhangi birini yapın:

- Doğrudan Seçim aracını seçin ve parçanın iki piksel içinde tıklatın veya parçanın bir kısmında seçim çerçevesi sürükleyin. Yol parçaları seçmek için bunların çevresinde Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın veya aynı şekilde sürükleyin.
- (Sadece Illustrator) Kement aracını seçin ve yol parçasının bir kısmının çevresinde sürükleyin. Ek yol parçaları seçmek için bunların çevresinde Shift tuşunu basılı tutarak sürükleyin.

Yoldaki tüm bağlantı noktalarını ve parçaları seçme

1. Doğrudan Seçim aracını veya Illustrator uygulamasında Kement aracını seçin.
2. Tüm yolun çevresinde sürükleyin.

   Yol doldurulmuşsa, tüm bağlantı noktalarını seçmek için Doğrudan Seçim aracı ile yolun içini de tıklatabilirsiniz.

Yol kopyalama

❖ Seçim aracı veya Doğrudan Seçim aracıyla bir yol veya parça seçin ve aşağıdakilerden birini yapın:

- Yolları uygulamaların içinde veya uygulamalar arasında kopyalamak ve yapıştırmak için standart menü işlevlerini kullanın.
- Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak yolu istediğiniz konuma sürükleyin ve fare düğmesini ve Alt/Option tuşunu bırakın.

Başa dön

Bağlantı noktası ekleme ve silme

Bağlantı noktaları eklemek, size bir yol üzerinde daha fazla kontrol sağlayabilir veya açık bir yolu uzatabilir. Ancak, gerekenden fazla nokta eklememek iyi olur. Daha az noktaya sahip bir yolun düzenlenmesi, görüntülenmesi ve yazdırılması daha kolaydır. Gereksiz noktaları silerek, bir yolun karmaşıklığını azaltabilirsiniz. Bağlantı noktası eklemek ve silmek, Adobe uygulamalarında birbirine benzer şekilde yapılır.

Araçlar panelinde, nokta eklemeye veya silmeye yarayan üç araç vardır: Kalem aracı, Bağlantı Noktası Ekle aracı ve Bağlantı Noktası Sil aracı. Kontrol panelinde ayrıca, Seçili Bağlantı Noktalarını Kaldır aracı vardır.

Varsayılan değer olarak, Kalem aracı, seçili bir yolun üzerine getirdiğinizde Bağlantı Noktası Ekle aracına dönüşür veya bir bağlantı noktasının üzerine getirdiğinizde Bağlantı Noktası Sil aracına dönüşür.

Not: *Bağlantı noktalarını silmek için Delete ve Geri Al tuşlarını veya Düzenle > Kes ve Düzenle > Sil komutlarını kullanmayın: bu tuşlar ve*

komutlar hem noktayı hem de o noktaya bağlanan çizgi parçalarını siler.

Bağlantı noktası ekleme ve silme

1. Değiştirmek istediğiniz yolu seçin.
2. Bağlantı noktası eklemek için, Kalem aracını veya Bağlantı Noktası Ekle aracını seçin, fare işaretçisini yol parçasının üstüne getirin ve tıklatın.
3. Bağlantı noktasını silmek için, aşağıdakilerden birini yapın:
   - Noktayı, Doğrudan Seçim aracıyla seçin ve Kontrol panelinde Seçili Bağlantı Noktalarını Kaldır'ı tıklatın.
   - Kalem aracını veya Bağlantı Noktası Sil aracını seçin, fare işaretçisini bağlantı noktasının üstüne getirin ve tıklatın.

Başıboş bağlantı noktalarını bulma ve silme

Başıboş bağlantı noktaları, başka bağlantı noktalarına bağlı olmayan tek tek noktalardır. Başıboş bağlantı noktalarını bulup silmek iyi bir uygulamadır.

1. Bütün nesnelerin seçimini kaldırın.
2. Seç > Nesne > Başıboş Noktalar'ı seçin.
3. Düzenle > Kes veya Düzenle > Sil komutlarını seçin veya klavyede Delete veya Geri tuşuna basın.

Kalem aracının otomatik olarak dönüşmesini geçici olarak devre dışı bırakma veya geçersiz kılma

Bağlantı Noktası Ekle aracına veya Bağlantı Noktası Sil aracına otomatik olarak geçilmesini geçici olarak geçersiz kılabilir veya devre dışı bırakabilirsiniz.

- Otomatik geçişi geçici olarak geçersiz kılmak için, Kalem aracını seçili yolun veya bir bağlantı noktasının üstüne getirirken Shift tuşunu basılı tutun. Bu, varolan bir yolun üzerine yeni bir yol başlatmak istediğinizde yararlı olur. Shift tuşunun Kalem aracını sınırlamasını önlemek için, fare düğmesini bırakmadan önce Shift tuşunu bırakın.
- Otomatik geçişi devre dışı bırakmak için, Düzenle > Tercihler > Genel (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Genel'i (Mac OS) seçin.

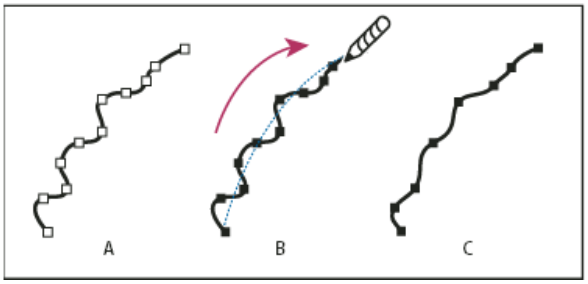
Başa dön

Yolları düzgünleştirme ve basitleştirme

Gereksiz bağlantı noktalarını kaldırarak, yolların görünümünü düzgünleştirebileceğiniz gibi yolları basitleştirebilirsiniz.

Yolları düzgünleştirme

1. Nesneyi seçin.
2. Düzgünleştirme aracını seçin.
3. Aracı, düzgünleştirmek istediğiniz yol parçası boyunca sürükleyin.
4. Kontur veya yol, istediğiniz düzgünlüğe gelinceye kadar aynı işleme devam edin.



Düzgünleştirme aracını kullanma
***A.** Orijinal yol **B.** Düzgünleştirme aracıyla yol boyunca sürükleme **C.** Sonuç*

5. Düzgünleştirme miktarını değiştirmek için, Düzgünleştirme aracını çift tıklatın ve şu seçenekleri ayarlayın:

   Aslına Uygunluk Illustrator uygulamasının, farenizi veya stilus kaleminizi ne kadar hareket ettirdiğinizde yola yeni bir bağlantı noktası ekleyeceğini belirler. Örneğin, Aslına Uygunluk alanında 2,5 değeri varsa, 2,5 pikselden az bir aralıktaki araç hareketleri göz ardı edilir. Aslına Uygunluk değeri 0,5 ile 20 piksel arasında değişebilir; değer ne kadar yüksekse, yol o kadar düzgün ve az karmaşık olur.

   Düzgünlük Illustrator uygulamasının, aracı kullandığınızda uygulayacağı düzgünlük miktarını denetler. Düzgünlük değeri %0 ile %100 arasında değişebilir; değer ne kadar yüksekse, yol o kadar düzgün olur.

Yolları basitleştirme

Yol basitleştirildiğinde, yolun şekli değiştirilmeksizin üzerindeki fazla bağlantı noktaları kaldırılır. Gereksiz bağlantı noktalarının kaldırılması resminizi basitleştirir, dosya boyutunu azaltır, görüntülenmesini ve yazdırılmasını hızlandırır.

1. Nesneyi seçin.
2. Nesne > Yol > Basitleştir'i seçin.
3. Basitleştirilen yolun orijinal yolu ne kadar yakından izleyeceğini denetlemek için, Eğri Hassasiyeti'ni ayarlayın.

   Basitleştirilen yolun önizlemesini görüntülemek ve orijinal yolla basitleştirilmiş yol üzerindeki nokta sayısını listelemek için, Önizleme'yi tıklatın.
4. Diğer seçenekleri belirleyin ve Tamam düğmesini tıklatın:

   Eğri Hassasiyeti Basitleştirilen yolun orijinal yolu ne kadar yakından izlemesi gerektiğini belirlemek için, %0 ile %100 arasında bir değer girin. Daha yüksek yüzdeler, daha çok nokta oluşturur ve yeni yol, orijinale daha yakın olur. Eğrilerin uç noktaları ve köşe noktaları dışındaki mevcut bağlantı noktaları yoksayılır (Açı Eşiği'ne değer girmezseniz).

   Açı Eşiği Köşelerin düzgünlüğünü denetlemek için, 0 ile 180° arasında bir değer girin. Köşe noktasının açısı, açı eşiğinden daha azsa, köşe noktası değiştirilmez. Bu seçenek, Eğri Hassasiyeti değeri düşük olsa bile köşelerin belirginliğini korur.

   Düz Çizgiler Nesnenin orijinal bağlantı noktaları arasında düz çizgiler oluşturur. Açı Eşiği'nde belirlenen değerden daha büyük bir açıda olan köşe noktaları kaldırılır.

   Orijinali Göster Basitleştirilmiş yolun arkasında orijinal yolu gösterir.

Bağlantı noktalarının konumunun ortalamasını alma

1. Aynı yol veya farklı yollar üzerinde iki veya daha fazla bağlantı noktası seçin.
2. Nesne > Yol > Ortalama Değer'i seçin.
3. Sadece yatay (x) eksende, dikey (y) eksende veya her iki eksende birden ortalama değer alınmasını seçin ve Tamam düğmesini tıklatın.

Başa dön

Yumuşak noktalarla köşe noktaları arasında dönüştürme

Yol üzerindeki noktaları köşe noktasıyla yumuşak noktalar arasında karşılıklı olarak dönüştürebilirsiniz. Kontrol panelindeki seçenekleri kullanarak, birden çok bağlantı noktasını kolayca dönüştürebilirsiniz. Bağlantı Noktası Dönüştürme aracını kullanarak, noktanın sadece bir tarafını dönüştürmeyi seçebilirsiniz ve noktayı dönüştürürken eğriyi hassas şekilde değiştirebilirsiniz.

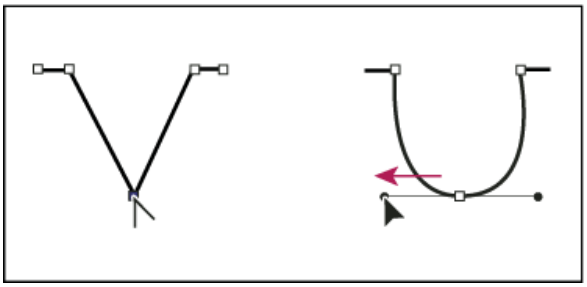
Kontrol panelini kullanarak bir veya birden çok bağlantı noktasını dönüştürme

Kontrol panelindeki bağlantı noktası dönüştürme seçeneklerini kullanmak için, nesnenin bütününün değil sadece ilgili bağlantı noktalarının seçili olması gerekir. Birden çok nesne seçerseniz, nesnelerden birinin sadece kısmen seçilmiş olması gerekir. Nesnelerin bütünü seçildiğinde, Kontrol paneli, nesnelerin bütününü etkileyen seçenekleri gösterir.

1. Bir veya birden çok köşe noktasını yumuşak noktalara dönüştürmek için, noktaları seçip Kontrol panelindeki Seçilen Bağlantı Noktalarını Düzgünleştir düğmesini tıklatın.
2. Bir veya birden çok yumuşak noktayı köşe noktalarına dönüştürmek için, noktaları seçip Kontrol panelindeki Seçilen Bağlantı Noktalarını Köşeye Dönüştür düğmesini tıklatın.

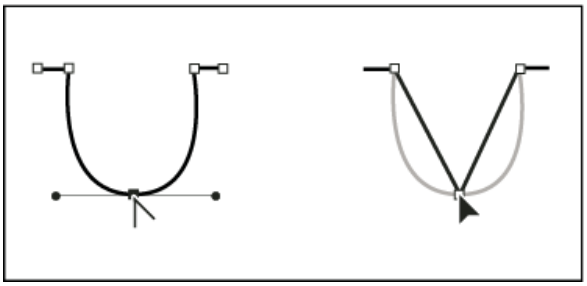
Bağlantı Noktası Dönüştürme aracını kullanarak bir bağlantı noktasını hassas şekilde dönüştürme

1. Üzerinde değişiklik yapmak istediğiniz yolun tamamını seçerek, bağlantı noktalarının görünmesini sağlayın.
2. Bağlantı Noktası Dönüştürme aracını seçin.
3. Bağlantı Noktası Dönüştürme aracını, dönüştürmek istediğiniz bağlantı noktasının üstüne getirip aşağıdakilerden birini yapın:
   - Köşe noktasını yumuşak noktaya dönüştürmek için, yön noktasını köşe noktasından dışarı sürükleyin.



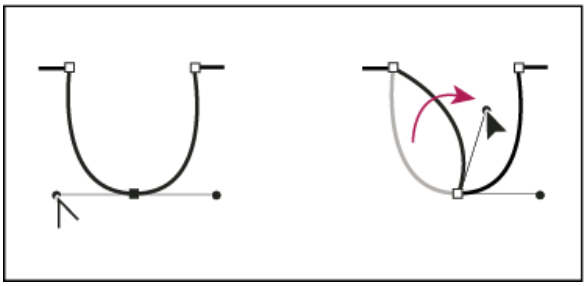
Yön çizgisini, yumuşak nokta oluşturmak için köşe noktasından dışarı sürükleme

- Yumuşak noktayı, yön çizgilerine sahip olmayan bir köşe noktasına dönüştürmek için, yumuşak noktayı tıklatın.



Köşe noktası oluşturmak için yumuşak noktayı tıklatma

- Yumuşak noktayı, bağımsız yön çizgilerine sahip bir köşe noktasına dönüştürmek için, yön noktalarından birini sürükleyin.



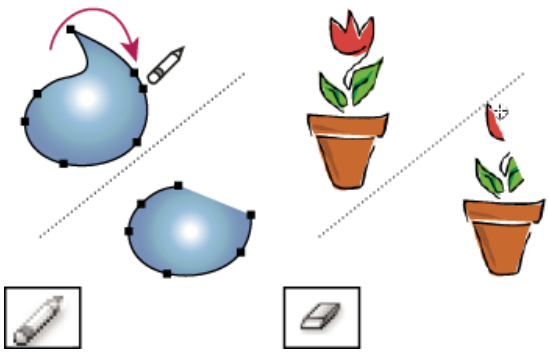
Yumuşak noktayı köşe noktasına dönüştürme

- Yön çizgilerine sahip olmayan bir köşe noktasını, bağımsız yön çizgilerine sahip köşe noktasına dönüştürmek için, önce bir yön noktasını köşe noktasından dışarı sürükleyin (böylece, yön çizgilerine sahip bir yumuşak noktaya dönüşür). Sadece fare düğmesini bırakın (Bağlantı Noktası Dönüştürme aracını etkinleştirmek için basmış olabileceğiniz tuşları bırakmayın), sonra yön noktalarından birini sürükleyin.

Başa dön

Resim silme

Yol Silme aracını, Silgi aracını veya Wacom stilus kalemindeki silgiyi kullanarak, resminizin bazı bölümlerini silebilirsiniz. Yol Silme aracı , yol boyunca çizerek, yolun bazı bölümlerini silmenize olanak verir. Bu yöntem, silmek istediğiniz kısmı bir yol parçasıyla, örneğin bir üçgenin tek köşesiyle sınırlamak için yararlıdır. Silgi aracı ve Wacom stilus kalemindeki silgi, yapısı ne olursa olsun, resminizin istediğiniz bölgesini silmenize olanak verir. Silgi aracını yollar, bileşik yollar, Canlı Boyama grupları içindeki yollar ve kırpma yolları üzerinde kullanabilirsiniz.



Yolun bazı bölümlerini silmek için Yol Silme aracının kullanılması (solda), gruplanmış bir nesnenin bir bölümünü silmek için Silgi aracının kullanılması (sağda)

Silgi aracının kullanımı hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0036_tr.

Yol Silme aracını kullanarak bir yolun bir bölümünü silme

1. Nesneyi seçin.
2. Yol Silme aracını seçin.
3. Aracı, silmek istediğiniz yol parçası boyunca sürükleyin. En iyi sonucu almak için, düzgün, tek bir sürükleme hareketi yapın.

Silgi aracını kullanarak nesne silme

1. Aşağıdakilerden birini yapın:

Belirli nesneleri silmek için, nesneleri seçin veya nesneleri ayırma modunda açın.

- Çalışma yüzeyindeki herhangi bir nesneyi silmek için, hiç bir nesne seçili olmasın.

Hiçbir şey seçili değilken, Silgi aracı, bütün katmanlar boyunca siler.

2. Silgi aracını seçin.
3. (İsteğe bağlı) Silgi aracını çift tıklatın ve seçenekleri belirleyin.
4. Silmek istediğiniz alan boyunca sürükleyin. Aşağıdakilerden birini yaparak aracı denetleyebilirsiniz:
   - Silgi aracını dikey, yatay veya diyagonal bir çizgiyle sınırlamak için, Shift tuşunu basılı tutarak sürükleyin.
   - Alanın çevresini seçim dikdörtgeniyle işaretleyip o alan içinde kalan her şeyi silmek için, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutup sürükleyin. Seçim dikdörtgeninin şeklini kareyle sınırlamak için, Alt-Shift (Windows) veya Option-Shift (Mac OS) tuşlarını basılı tutup sürükleyin.

Wacom stilus kaleminin silgisini kullanarak nesne silme

Stilus kalemini ters çevirdiğinizde, Silgi Aracı otomatik olarak etkinleşir. Stilus kalemini tekrar normal yöne çevirdiğinizde, etkin olan en son araç tekrar etkinleşir.

❖ Stilus kalemini ters çevirin ve silmek istediğiniz alan boyunca sürükleyin.

Silinen yolun genişliğini artırmak için daha güçlü basın. (Önce, Silgi Aracı Seçenekleri iletişim kutusunda Basınç seçeneğini belirlemeniz gerekebilir.)

Silgi aracı seçenekleri

Silgi aracı seçeneklerini, Araçlar panelinde aracı çift tıklatarak değiştirebilirsiniz.

Not: *Büyütmek için] veya küçültmek için [tuşuna basarak istediğiniz zaman çapı değiştirebilirsiniz.*

Açı Aracın dönüş açısını belirler. Önizlemedeki ok başını sürükleyin veya Açı metin kutusuna bir değer girin.

Yuvarlaklık Aracın yuvarlaklığını belirler. Önizlemedeki bir siyah noktayı merkezden uzağa veya merkeze doğru sürükleyin veya Yuvarlaklık metin kutusuna bir değer girin. Değer ne kadar yüksek olursa, yuvarlaklık da o kadar artar.

Çap Aracın çapını belirler. Çap kaydırma çubuğunu kullanın veya Çap metin kutusuna bir değer girin.

Her seçeneğin sağındaki açılır liste, aracın şeklindeki çeşitlemeleri denetlemenize olanak verir. Aşağıdaki seçeneklerden birini belirleyin:

Sabit Sabit bir açı, yuvarlaklık veya çap kullanır.

Rastgele Rastgele açı, yuvarlaklık veya çap çeşitlemeleri kullanır. Fırça özelliklerinin hangi aralık içinde değişebileceğini belirlemek için, Çeşitleme metin kutusuna bir değer girin. Örneğin, Çap değeri 15, Çeşitleme değeri 5'se, çap 10, 20 veya ikisi arasında herhangi bir değer olabilir.

Basınç Stilus çizim kalemine uygulanan basınca göre açıyı, yuvarlaklığı veya çapı değiştirir. Bu seçenek, en çok Çap ile birlikte kullanıldığında yararlı olur. Yalnızca, grafik tabletiniz varsa kullanılabilir. Fırça özelliklerinin orijinal değerden hangi aralık içinde farklılaşabileceğini belirlemek için, Çeşitleme metin kutusuna bir değer girin. Örneğin, Yuvarlaklık değeri %75, Çeşitleme değeri %25'se, en açık kontur %50, en koyu kontursa %100 olur. Basınç ne kadar hafif olursa, fırça darbesi o kadar açılı olur.

Stilus Tekeri Stilus tekerinin oynatılmasına göre çapta değişiklik yapar.

Eğme Stilus çizim kaleminin eğimine göre açıyı, yuvarlaklığı veya çapı değiştirir. Bu seçenek, en çok Yuvarlaklık ile birlikte kullanıldığında yararlı olur. Yalnızca, kalemin hangi yöne eğildiğini algılayabilen bir grafik tabletiniz varsa kullanılabilir.

Yatak Stilus çizim kalemine uygulanan basınca göre açıyı, yuvarlaklığı veya çapı değiştirir. Bu seçenek en çok, kaligrafi fırçalarının açısını denetlemek için kullanıldığında, özellikle fırçayı boya fırçası gibi kullanıyorsanız yararlıdır. Yalnızca, kalemin dikey açıya ne kadar yakın olduğunu algılayabilen bir grafik tabletiniz varsa kullanılabilir.

Dönüş Stilus çizim kaleminin ucunun nasıl döndürüldüğüne bağlı olarak açıyı, yuvarlaklığı veya çapı değiştirir. Bu seçenek en çok, kaligrafi fırçalarının açısını denetlemek için kullanıldığında, özellikle fırçayı kesik uçlu kalem gibi kullanıyorsanız yararlıdır. Yalnızca, bu türden dönüş hareketlerini algılayabilen bir grafik tabletiniz varsa kullanılabilir.

Başa dön

Yolu bölme

Yolu herhangi bir bağlantı noktasından veya parçadan bölebilirsiniz. Yolu bölerken şunları unutmayın:

- Kapalı bir yolu iki açık yola bölmek istiyorsanız, yol üzerinde iki yerde dilimlemeniz gerekir. Kapalı bir yolu sadece bir yerden dilimlerseniz, bir yerinde aralık olan tek bir yol elde edersiniz.
- Bölme işleminin sonucunda ortaya çıkan yollar, orijinal yolun, kontur kalınlığı ve dolgu rengi gibi yol özelliklerini devralır. Kontur hizalama otomatik olarak ortaya sıfırlanır.

1. (İsteğe bağlı) Mevcut bağlantı noktalarını görmek için yolu seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Makas aracını seçin ve yolun bölmek istediğiniz yerini tıklatın. Yolu bir parçanın ortasından bölerseniz, ötekinin üstünde iki yeni uç nokta çıkar ve bir uç nokta seçilir.
   - Yolu bölmek istediğiniz yerdeki bağlantı noktasını seçin ve Kontrol panelinde Seçilen Bağlantı Noktalarındaki Yolu Kes'i seçin. Yolu

bir bağlantı noktasından bölerseniz, orijinal bağlantı noktasının üstünde yeni bir bağlantı noktası belirir ve bir bağlantı noktası seçilir.

3. Yeni bağlantı noktasını veya yol parçasını ayarlamak için, Doğrudan Seçim aracını kullanın.

Not: *Nesneyi, Bıçak aracını kullanarak iki bileşen yüzeyine ayırabilirsiniz (bir yüzey, çizgi parçasıyla bölünmemiş bir alandır).*
Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Dolgularla ve konturlarla boyama

Boyama yöntemleri
Dolgular ve konturlar hakkında
Nesneye dolgu rengi uygulama
Kabarcık Fırçası aracıyla yolları çizme ve birleştirme
Konturları bileşik yollara dönüştürme
Nesneden dolgu veya kontur kaldırma
Aynı dolguya veya kontura sahip nesneleri seçme
Birden çok dolgu ve kontur oluşturma
Değişken genişliklerde kontur oluşturma

Boyama yöntemleri

Başa dön

Illustrator uygulaması, iki boyama yöntemi sunar: bir nesnenin tamamına bir dolgu, kontur veya her ikisini birden atamak ve nesneyi Canlı Boyama grubuna dönüştürüp içindeki ayrı ayrı kenarlara ve yol yüzeylerine dolgular veya konturlar atamak.

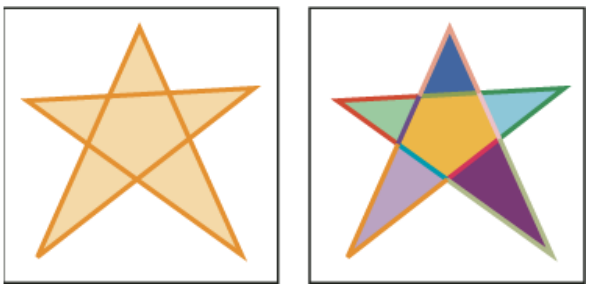
Nesneyi boyama

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

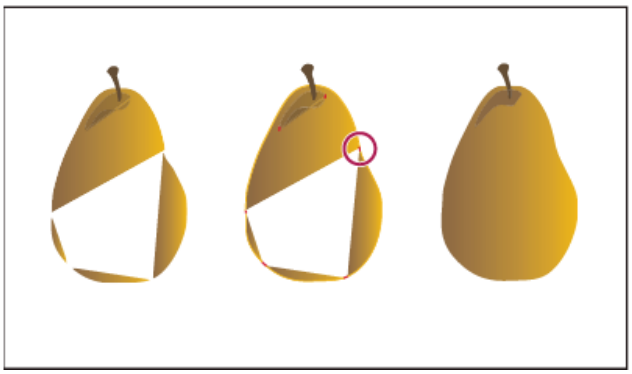
Fırçaları kullanma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0044_tr.

Canlı Boyama grubunu boyama

Canlı Boyama yöntemiyle, katmanlar veya yığın sıralaması ne olursa olsun, geleneksel boyama araçlarındaki gibi boyarsınız; bu, daha doğal bir iş akışı oluşturabilir. Canlı Boyama grubundaki bütün nesnelere, aynı düz yüzeyin parçasıymış gibi davranılır. Böylece, birkaç yol çizebilir, sonra bu yolların çevrelediği her alanı (yüzey adı verilir) ayrı ayrı boyayabilirsiniz. Ayrıca, kesişmeler arasındaki yol parçalarına (kenar adı verilir) farklı kontur renkleri ve kalınlıkları da atayabilirsiniz. Sonuç, tıpkı bir boyama kitabındaki gibi, her yüzeyi farklı bir renkle doldurabilmeniz ve her kenara farklı bir renkle kontur çekebilmenizdir. Canlı Boyama grubundaki yolları taşıyıp yeniden şekillendirdikçe, yüzeyler ve kenarlar buna göre otomatik olarak ayarlanır.



Varolan yöntemle boyanan tek bir yoldan oluşan nesnenin tek bir dolgusu ve tek bir konturu var (solda). Aynı nesne Canlı Boyama grubuna dönüştürüldüğünde, her yüzeyi farklı bir dolguyla boyanabilir ve her kenarı da farklı bir konturla boyanabilir (sağda).



Nesnenin geleneksel yoldan boyanması, dolgu uygulanamayan bazı alanlar bırakır (solda). Canlı Boyama grubu boşluk algılamayla boyandığında (ortada) boşluklar ve üst baskı önlenmiş olur (sağda).

Canlı Boyama kullanımı hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/vid0042_tr. Boyama Fırçası aracıyla boyama teknikleri hakkında bir video

izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0038_tr.

Başa dön

Dolgular ve konturlar hakkında

Dolgu, nesnenin içindeki bir renk, desen veya degradedir. Dolguları, Canlı Boyama gruplarının açık ve kapalı nesnelerine ve yüzeylerine uygulayabilirsiniz.

Kontur, bir nesnenin görünür anahatları, bir yol veya bir Canlı Boyama grubunun kenarı olabilir. Konturun genişliğini ve rengini denetleyebilirsiniz. Yol seçeneklerini kullanarak kesikli vuruşlar da oluşturabilir ve fırçaları kullanarak stilize fırça darbeleriyle boyama yapabilirsiniz.
Not: *Canlı Boyama gruplarıyla çalışırken, konturu gruba Görünüm panelini kullanarak eklediyseniz, fırçayı sadece kenara uygulayabilirsiniz..*
Mevcut dolgu ve kontur renkleri Araçlar panelinde görüntülenir.

Dolgu ve Kontur denetimleri

Dolguyu ve konturu ayarlamaya yarayan denetimler, Araçlar panelinde, Kontrol panelinde ve Renk panelinde yer alır. Araçlar panelinde aşağıdaki denetimlerden istediklerinizi rengi belirlemek için kullanabilirsiniz:
Dolgu düğmesi *Dolgu rengini seçmek için Renk Seçici'yi kullanarak çift tıklatın.* ***Kontur düğmesi*** *Kontur rengini seçmek için Renk Seçici'yi kullanarak çift tıklatın.* ***Dolgu Ve Konturu Değiştir düğmesi*** *Dolguyla konturun renklerini birbiriyle değiştirmek için tıklatın.* ***Varsayılan Dolgu Ve Kontur düğmesi*** *Varsayılan renk ayarlarına (beyaz dolgu ve siyah kontur) geri dönmek için tıklatın.* ***Renk düğmesi*** *Son seçilen düz rengi, degrade dolgulu veya hiç konturu veya dolgusu olmayan bir nesneye uygulamak için tıklatın.* ***Degrade düğmesi*** *Seçili dolguyu son seçilen dolguya değiştirmek için tıklatın.* ***Yok düğmesi*** *Seçilen nesnenin dolgusunu veya konturunu kaldırmak için tıklatın.*

Seçili bir nesnenin rengini veya konturunu, Kontrol panelinde aşağıdaki denetimleri kullanarak da belirleyebilirsiniz:
Dolgu rengi *Renk Örnekleri panelini açmak için tıklatın veya alternatif renk modu paneli açmak için Shift tuşunu basılı tutup tıklatın ve bir renk seçin.* ***Kontur rengi*** *Renk Örnekleri panelini açmak için tıklatın veya alternatif renk modu paneli açmak için Shift tuşunu basılı tutup tıklatın ve bir renk seçin.* ***Kontur paneli*** *Kontur panelini açmak için Kontur seçeneğini tıklatın ve seçenekleri belirleyin.* ***Kontur kalınlığı*** *Açılır menüden bir kontur kalınlığı seçin.*

Başa dön

Nesneye dolgu rengi uygulama

Nesnenin tamamına bir renk, desen veya degrade uygulayabilir veya Canlı Boyama grupları kullanarak nesne içindeki farklı yüzeylere farklı renkler uygulayabilirsiniz.

1. Nesneyi, Seçim aracını ( ) veya Doğrudan Seçim aracını ( ) kullanarak seçin.
2. Araçlar panelindeki veya Renk panelindeki Dolgu kutusunu tıklatın. Bu, bir kontur değil dolgu uygulamak istediğinizi belirtir.

Dolgu kutusu etkin. Dolgu kutusu, kontur kutusunun üzerindedir

3. Aşağıdakilerden birini yaparak bir dolgu rengi seçin:
   - Kontrol panelinde, Renk panelinde, Renk Örnekleri panelinde, Degrade panelinde veya bir renk örneği kitaplığında bir rengi tıklatın.
   - Renk Seçici'den renk seçmek için Dolgu kutusunu çift tıklatın.
   - Damlalık aracını seçin ve mevcut dolgu ve kontur dahil olmak üzere mevcut özellikleri bir nesneye uygulamak için, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutup o nesneyi tıklatın.
   - Nesnenin mevcut dolgusunu kaldırmak için Yok düğmesini tıklatın.

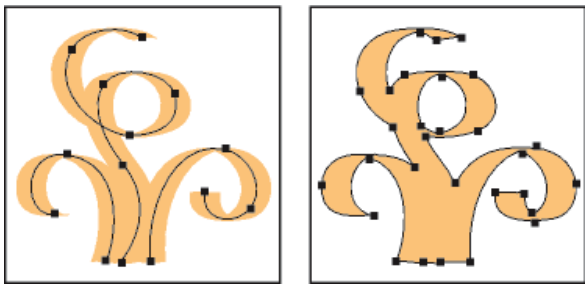
Dolgu kutusundan, Renk panelinden, Degrade panelinden veya Renk Örnekleri panelinden bir rengi, seçili olmayan bir nesneye sürükleyerek o nesneye kolayca renk uygulayabilirsiniz. Sürükleme işlevi, Canlı Boyama gruplarında işe yaramaz.

Başa dön

Kabarcık Fırçası aracıyla yolları çizme ve birleştirme

Kesiştirebildiğiniz ve aynı renkte diğer şekillerle birleştirebildiğiniz dolgulu şekilleri boyamak için Kabarcık Fırçası aracını kullanın.

Kabarcık Fırçası aracı kaligrafi fırçalarıyla aynı varsayılan fırça seçeneklerini kullanır. (Bkz. Kaligrafi fırçası seçenekleri.)



Kaligrafi fırçasıyla oluşturulan yol (solda); Kabarcık Fırçası aracıyla oluşturulan yol (sağda)

Kabarcık Fırçası aracının kullanımı hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/lrvid4018_ai_tr. Karmaşık bir çizim oluşturmak için Kabarcık Fırçası'nı kullanma hakkında bir örnek görmek için bkz. www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blob_brush_tr.

Kabarcık Fırçası aracı hakkında genel bilgiler

Kabarcık Fırçası aracını kullanırken şu yönergeleri unutmayın:

- Yolları birleştirmek için bunların yığılma düzeniyle bitişik olması gerekir.
- Kabarcık Fırçası aracı dolgulu ve kontursuz yollar oluşturur. Kabarcık Fırçası yollarının varolan resimle birleştirilmesini isterseniz resimde aynı dolgu rengi olmasını ve kontur olmamasını sağlayın.
- Kabarcık Fırçası aracıyla yolları çizerken yeni yollar karşılaştığı en üstte eşleşen yolla birleşir. Yeni yol aynı grup veya katmanda birden fazla eşleşen yola dokunursa kesişen yolların tümü birlikte birleştirilir.
- Boya niteliklerini (efektler ya da saydamlık gibi) Kabarcık Fırçası aracına uygulamak için fırçayı seçip, çizime başlamadan önce Görünümler panelinde nitelikleri ayarlayın.
- Başka araçlar tarafından oluşturulan yolları birleştirmek için Kabarcık Fırçası aracını kullanabilirsiniz. bunu gerçekleştirmek için varolan resimde kontur olmadığından emin olun; ardından, Kabarcık Fırçası aracını aynı dolgu rengine sahip olması amacıyla ayarlayıp birlikte birleşmesini istediğiniz yolların tümüyle kesişen yeni bir yol çizin.

Birleşmiş yollar oluşturma

Konturlu yolların birleştirilemediğini unutmayın.

1. Yeni yolu birleştirmek istediğiniz yolu seçin.
2. Görünüm panelinde Yeni Resmin Temel Görünümü Var'ın seçimini kaldırın. Bu seçeneğin seçimi kaldırıldığında Kabarcık Fırçası aracı seçili resmin niteliklerini kullanır.
3. Kabarcık Fırçası aracını seçip seçili resimle aynı görünümleri kullandığından emin olun.
4. Resimle kesişen yolları çizin. Yollar kesişmiyorsa, Kabarcık Fırçası aracına ait niteliklerin varolan yol nitelikleriyle tam olarak eşleştiğinden ve kontur kullanmadıklarında emin olmak için işaretleyin.

Kabarcık Fırçası aracı seçenekleri

Kabarcık Fırçası aracını Araçlar panelinde çift tıklatıp aşağıdaki seçeneklerden istediğinizi ayarlayın:

Seçili Tut Birleştirilmiş yol çizdiğinizde, çizime devam ettiğiniz sürece tüm yollar seçileceğini ve seçili kalacağını belirtir. Bu seçenek, birleştirilmiş yoldaki tüm yolları görüntülemek için kullanışlıdır.

Yalnızca Seçimle Birleştir Yeni konturların yalnızca seçilmiş mevcut yolla birleştirileceğini belirtir. Bu seçeneği kullanırsanız yeni kontur, kesişen ancak seçilmemiş başka bir yolla birleştirilmez.

Aslına Uygunluk Illustrator uygulamasının, farenizi veya stilus kaleminizi ne kadar hareket ettirdiğinizde yola yeni bir bağlantı noktası ekleyeceğini belirler. Örneğin, Aslına Uygunluk alanında 2,5 değeri varsa, 2,5 pikselden az bir aralıktaki araç hareketleri göz ardı edilir. Aslına Uygunluk değeri 0,5 ile 20 piksel arasında değişebilir; değer ne kadar yüksekse, yol o kadar düzgün ve az karmaşık olur.

Düzgünlük Illustrator uygulamasının, aracı kullandığınızda uygulayacağı düzgünlük miktarını denetler. Düzgünlük değeri %0 ile %100 arasında değişebilir; yüzde ne kadar yüksekse, yol o kadar düzgün olur.

Boyut Fırçanın boyutunu saptar.

Açı Fırçanın dönüş açısını belirler. Önizlemedeki ok başını sürükleyin veya Açı metin kutusuna bir değer girin.

Yuvarlaklık Fırçanın yuvarlaklığını belirler. Önizlemedeki bir siyah noktayı merkezden uzağa veya merkeze doğru sürükleyin veya Yuvarlaklık metin kutusuna bir değer girin. Değer ne kadar yüksek olursa, yuvarlaklık da o kadar artar.

Başa dön

Konturları bileşik yollara dönüştürme

Konturun bileşik bir yola dönüştürülmesi, konturun anahatlarını değiştirmenize olanak verir. Örneğin, değişken genişlikte bir kontur oluşturabilir veya konturu parçalara ayırabilirsiniz.

1. Nesneyi seçin.

2. Nesne > Yol > Ana Kontur'u seçin.

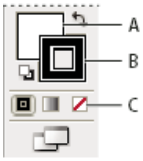
   Ortaya çıkan bileşik yol, dolgulu nesneyle birlikte gruplanır. Bileşik yol üzerinde değişiklik yapmak için, önce yolu dolguyla ortak gruptan ayırın veya Grup Seçimi aracıyla seçin.

   Grubun içeriğini belirlemek için, Katmanlar panelini kullanın.

Başa dön

Nesneden dolgu veya kontur kaldırma

1. Nesneyi seçin.
2. Araçlar panelinde Dolgu kutusunu veya Kontur kutusunu tıklatın. Bu, nesnenin dolgusunu mu konturunu mu kaldırmak istediğinizi belirtir.
3. Araçlar panelindeki, Renk panelindeki veya Renk Örnekleri panelindeki Yok düğmesini tıklatın.
   Not: *Kontrol panelinde Dolgu menüsündeki veya Kontur Rengi menüsündeki Yok simgesini de tıklatabilirsiniz.*



Dolgu ve Kontur kutuları
A. *Dolgu kutusu* ***B.*** *Kontur kutusu* ***C.*** *Yok düğmesi*

Başa dön

Aynı dolguya veya kontura sahip nesneleri seçme

Dolgu rengi, kontur rengi ve kontur kalınlığı dahil olmak üzere, aynı özelliklere sahip nesneleri seçebilirsiniz.

Not: *Seç > Aynı > Dolgu Rengi, Kontur Rengi ve Kontur Kalınlığı komutları, Canlı Boyama Seçimi aracıyla bir yüzeyi veya kenarı seçtiğinizde Canlı Boyama grubuyla çalışır; diğer Seç > Aynı komutları çalışmaz. Canlı Boyama grubunun hem içindeki hem de dışındaki aynı özelliklere sahip nesneleri aynı anda seçemezsiniz.*

- Aynı dolgu ve kontura sahip nesneleri seçmek için, nesnelerden birini seçin, Kontrol panelindeki Benzer Nesneleri Seç düğmesini tıklatın ve çıkan menüde, seçiminizi hangi özelliğe dayandırmak istediğinizi belirleyin.
- Aynı dolgu veya kontur rengine sahip bütün nesneleri seçmek için, o dolgu veya kontur rengine sahip bir nesneyi seçin ya da Renk panelinde veya Renk Örnekleri panelinde o rengi seçin. Sonra Seç > Aynı'yı seçin ve alt menüde Dolgu Rengi'ni, Kontur Rengi'ni veya Dolgu Ve Kontur'u tıklatın.
- Aynı kontur kalınlığındaki bütün nesneleri seçmek için, o kontur kalınlığına sahip bir nesneyi seçin veya Kontur panelinde o kontur kalınlığını seçin. Sonra Seç > Aynı > Kontur Kalınlığı'nı seçin.
- Farklı bir nesne kullanarak aynı seçimi uygulamak için (örneğin, Seç > Aynı Dolgu Rengi komutunu kullanarak zaten bütün kırmızı nesneleri seçtiyseniz ve şimdi de bütün yeşil nesneleri bulmak istiyorsanız), yeni bir nesne seçip Seç > Yeniden Seç'i seçin.
  Renge dayalı olarak bir nesne seçerken renk tonunun göz önüne alınması için, Düzen > Tercihler > Genel'i (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Genel'i (Mac OS) seçin, sonra Aynı %Renk Tonunu Seç'i işaretleyin. Seçenek işaretliyken, PANTONE Yellow C'nin %50 renk tonuyla dolgulu bir nesneyi seçip Seç > Aynı > Dolgu Rengi'ni seçerseniz, Illustrator uygulaması sadece o rengin %50 renk tonuyla dolgulu nesneleri seçer. Bu seçenek işaretli değilken, PANTONE Yellow C'nin herhangi bir renk tonuna sahip nesneler seçilir.

Başa dön

Birden çok dolgu ve kontur oluşturma

Aynı nesne için birden çok dolgu ve kontur oluşturmak için Görünüm panelini kullanırsınız. Nesneye birden çok dolgu ve kontur eklemek, ilginç birçok efekt oluşturmanın temelidir. Örneğin, daha geniş bir konturun üstünde daha dar ikinci bir kontur oluşturabilir veya bir efekti bir dolguya uygulayıp bir dolguya uygulamayabilirsiniz.

1. Bir veya birden çok nesne veya grup seçin (veya Katmanlar panelinde bir katmanı hedefleyin).
2. Görünüm paneli menüsünde Yeni Dolgu Ekle'yi veya Yeni Kontur Ekle'yi seçin. Bunun yerine, Görünüm panelinde bir dolgu veya kontur seçip Seçili Öğeyi Çoğalt düğmesini tıklatabilirsiniz.
3. Yeni dolgu veya kontur için renk ve diğer özellikleri ayarlayın.
   Not: *Görünüm panelinde yeni dolgunun veya konturun konumunu ayarlamak gerekebilir. Örneğin, farklı kalınlıklarda iki kontur oluşturursanız, dar olan konturun Görünüm panelinde geniş olan konturun üstünde olduğundan emin olun.*

Başa dön

Değişken genişliklerde kontur oluşturma

Genişlik aracı hakkında

Genişlik aracı Araçlar panelinden kullanılır. Değişken genişliklerde kontur oluşturmanıza ve değişken genişlikleri diğer konturlara uygulanabilen bir profil olarak kaydetmenize olanak sağlar.

Fareyi Genişlik aracıyla bir kontur üzerine götürdüğünüzde, yolun üzerinde tutamaçları olan içi boş bir baklava görünür. Kontur kalınlığını ayarlayabilir, genişlik noktasını taşıyabilir, genişlik noktasını çoğaltabilir ve genişlik noktasını silebilirsiniz.

Genişlik aracı, birden çok kontur için yalnızca etkin konturu ayarlar. Bir konturu ayarlamak istiyorsanız, Görünüm panelinde etkin kontur olarak onu seçtiğinizden emin olun.

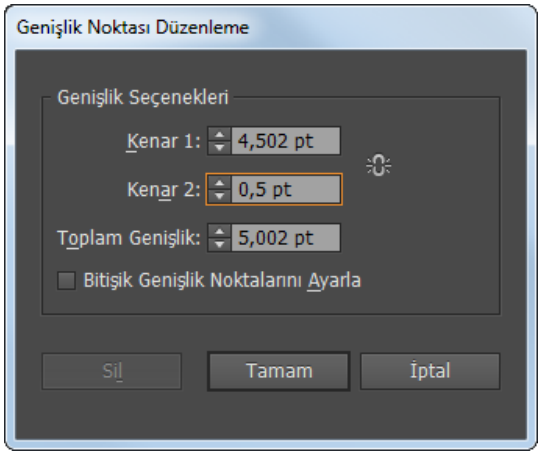
Genişlik aracını kullanmak hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid5206_ai_tr.

Genişlik aracını kullanma

Genişlik Noktası Düzenleme iletişim kutusunu kullanarak bir genişlik noktası oluşturmak veya değiştirmek için Genişlik aracını kullanarak konturu tıklatın ve genişlik noktasının değerlerini düzenleyin. Bitişik Genişlik Noktalarını Ayarlama seçeneğini belirlerseniz, seçili genişlik noktasının değişiklikleri komşu genişlik noktalarını da etkiler.

Shift tuşuna basar ve genişlik noktasını çift tıklatırsanız, bu onay kutusu otomatik olarak seçilir.

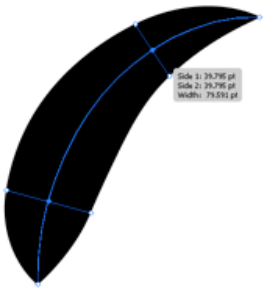
Genişlik aracı, değişken genişlikleri ayarlarken sürekli ve süreksiz genişlik noktaları arasında ayrım yapar.



Sürekli noktalar için Genişlik Noktası Düzenleme iletişim kutusu

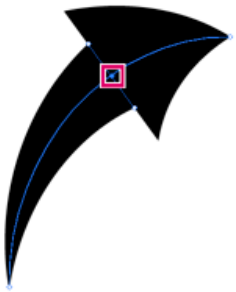
Süreksiz bir genişlik noktası oluşturmak için aşağıdakileri yapın:

1. Farklı kontur kalınlıkları olan bir konturda iki genişlik noktası oluşturun.



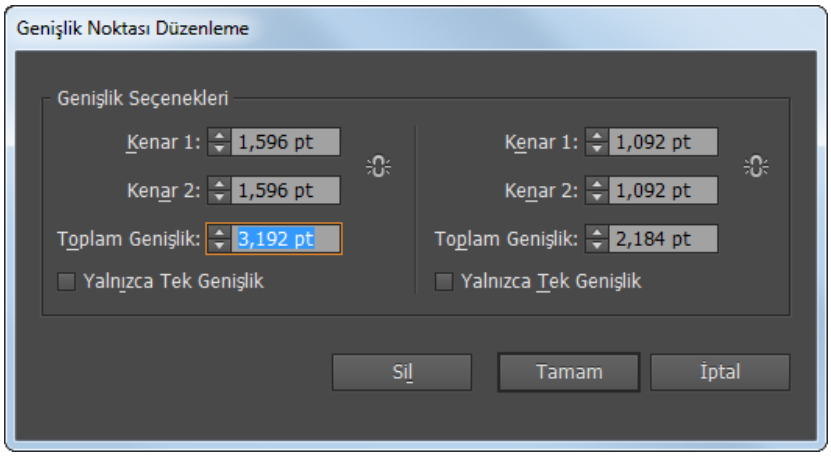
Farklı kontur kalınlığında iki nokta

2. Kontur için süreksiz bir genişlik noktası oluşturmak için bir genişlik noktasını diğerinin üzerine sürükleyin.



Bir genişlik noktası diğer genişlik noktasının üzerine sürüklenerek oluşturulan süreksiz genişlik noktası.

Genişlik Noktası Düzenleme iletişim kutusu, süreksiz noktalar için her iki taraftaki genişlik kümelerini gösterir



Süreksiz noktalar için Genişlik Noktası Düzenleme iletişim kutusu

Yalnızca Tek Genişlik onay kutuları, tek bir sürekli genişlik noktasını bırakarak içeri gelen veya dışa giden genişliği kullanmanıza olanak sağlar.

Genişlik aracı kontrolleri

Aşağıdaki tablo Genişlik aracıyla çalışırken kullanılan klavye değiştiricilerini listeler:

Genişlik kontrolü görevleri	Klavye değiştiricileri
Birörnek olmayan genişlikler oluşturma	Alt (Windows) veya Opt (Mac OS) tuşunu basılı tutarak sürükleyin
Genişlik noktasının bir kopyasını oluşturma	Genişlik noktasını Alt (Windows) veya Opt (Mac OS) tuşunu basılı tutarak sürükleyin
Tüm noktaları yol boyunca kopyalama ve taşıma	Alt ve Shift (Windows) veya Opt ve Shift (Mac OS) tuşlarına basılı tutarak sürükleyin.
Birden çok genişlik noktasının konumunu değiştirme	Shift tuşunu basılı tutarak sürükleyin
Birden çok genişlik noktası seçme	Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın
Seçili genişlik noktalarını silme	Delete
Bir genişlik noktasının seçimini kaldırma	Esc

Yol üzerindeki bir konumda kontur kalınlığını ayarlamak için tutamaçları dışa veya içe doğru sürükleyebilirsiniz. Bir köşe veya doğrudan seçili bir bağlantı noktasında oluşturulan genişlik noktaları, yolun temel düzenlemesi sırasında bağlantı noktasına yapışır.

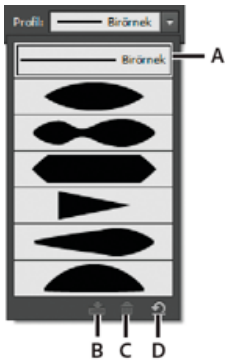
Genişlik noktasının konumunu değiştirmek için noktayı yol boyunca sürükleyin.

Birden çok genişlik noktası seçmek için Shift tuşunu basılı tutun ve tıklatın. Kenar 1 ve Kenar2 için birden çok nokta belirleyebileceğiniz Genişlik Noktası Düzenleme iletişim kutusu görüntülenir. Herhangi bir genişlik noktasını ayarlamak tüm seçili genişlik noktalarını etkiler.

Ayrıca, Kontur panelindeki Genişlik aşağı açılır listesinden kontur kalınlığını belirterek tüm genişlik noktaları için kontur kalınlığını genel olarak ayarlayabilirsiniz.

Genişlik profillerini kaydetme

Kontur kalınlığını tanımladıktan sonra, Kontur panelinde veya Kontrol panelinde değişken genişlik profilin kaydedebilirsiniz.



***A.** Birörnek Genişlik Profili seçeneği **B.** Genişlik Profilini Kaydetme simgesi **C.** Genişlik Profilini Silme simgesi **D.** Genişlik Profilini Sıfırlama*

simgesi

Genişlik profilleri, Kontrol paneli veya Kontur panelindeki genişlik profili aşağı açılır menüsünden seçilerek seçili yollara uygulanabilir. Değişken genişliği olmayan bir kontur seçildiğinde, listede Birörnek seçeneği görünür. Ayrıca, bir değişken genişlik profilini bir nesneden kaldırmak için Birörnek seçeneğini seçebilirsiniz.

Varsayılan genişlik profili kümesini geri yüklemek için Profil aşağı açılır listesinden Profili Sıfırla düğmesini tıklatın.

Not: *Kontur Seçenekleri iletişim kutusundan varsayılan genişlik profili kümesini geri yüklemek, tüm özel kaydedilmiş profilleri kaldırır.*
Bir kontura değişken genişlik profili uygularsanız, Görünüm panelinde bir yıldız (*) işaretiyle belirtilir.

Resim ve Desen fırçaları için Genişlik Noktaları/Profili seçeneği, bir fırça yolu Değişken Genişlik aracıyla düzenlendikten veya Genişlik Profili hazır ayarı uygulandıktan sonra, Kontur Seçenekleri iletişim kutusundaki boyut için otomatik olarak seçilir. Tüm genişlik profili değişikliklerini kaldırmak amacıyla tablet veri seçeneklerini geri yüklemek için boyut olarak Sabit seçeneğini veya Basınç gibi bir tablet veri kanalını seçin.

Değişken genişlikli profiller oluşturma hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid5215_ai_tr.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Çalışma Alanı

Bu sayfadan bağlantı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce olarak sunulabilir.

Çalışma alanıyla ilgili temel bilgiler

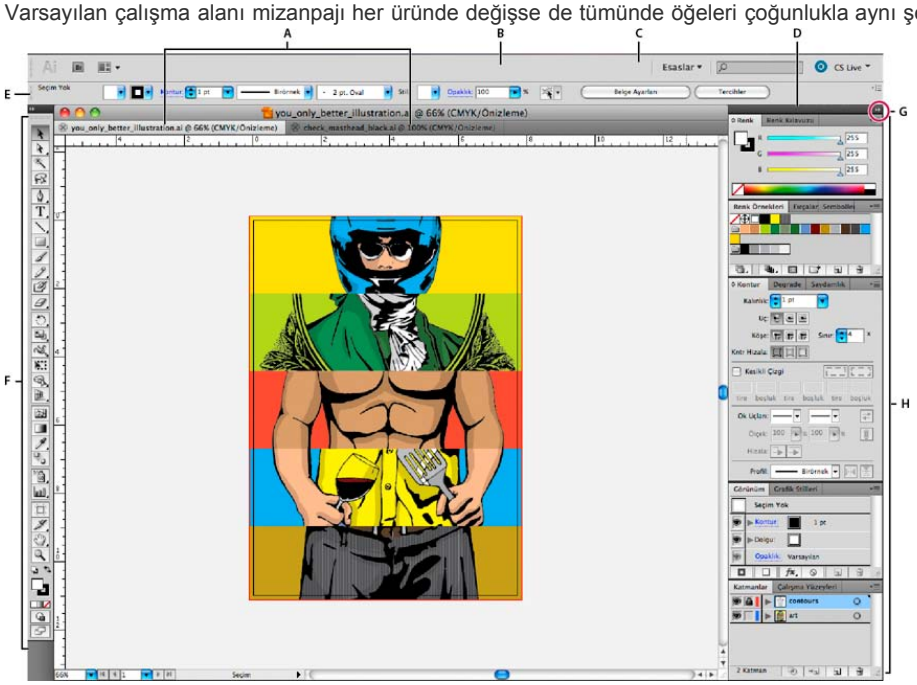
Çalışma Alanı'na genel bakış
Yardım Ara kutusu
Ekran modları hakkında
Durum çubuğunu kullanma
Panellerde ve iletişim kutularında değer girme
Kontrol paneline genel bakış

Başa dön

Çalışma Alanı'na genel bakış

Belgelerinizi ve dosyalarınızı paneller, çubuklar ve pencereler gibi çeşitli öğeleri kullanarak oluşturur ve değiştirirsiniz. Bu öğelerin herhangi bir düzenleme şekli çalışma alanı olarak adlandırılır. Adobe® Creative Suite® 5'teki farklı uygulamalara ait çalışma alanları aynı görünümü paylaşır; böylece uygulamalar arasında kolayca hareket edebilirsiniz. Birçok hazır ayarlı çalışma alanından seçerek ya da kendinize ait bir çalışma alanı oluşturarak her uygulamayı kendi çalışma biçiminize de uyarlayabilirsiniz.

Varsayılan çalışma alanı mizanpajı her üründe değişse de tümünde öğeleri çoğunlukla aynı şekilde işlersiniz.



Varsayılan Illustrator çalışma alanı

***A.** Sekmeli Belge pencereleri **B.** Uygulama çubuğu **C.** Çalışma alanı değiştiricisi **D.** Panel başlık çubuğu **E.** Kontrol paneli **F.** Araçlar paneli **G.** Simgelere Daralt düğmesi **H.** Dikey sabitleme alanındaki dört panel grubu*

- Üstte bulunan Uygulama çubuğunda çalışma alanı anahtarı, menüler (yalnızca Windows) ve diğer uygulama kontrolleri bulunur. Bazı ürünlerle ilgili Mac'de Pencere menüsünü kullanarak bunu gösterebilir ya da gizleyebilirsiniz.
- Araçlar panelinde görüntü, resim, sayfa öğesi vb. oluşturulması ve düzenlenmesi için araçlar vardır. İlgili araçlar gruplanır.
- Kontrol panelinde o anda seçili araçların seçenekleri görüntülenir. Illustrator'daki Kontrol panelinde o anda seçili nesnenin seçenekleri görüntülenir. (Adobe Photoshop® uygulamasında bu, Seçenekler çubuğu olarak bilinir. Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® ve Adobe Fireworks® uygulamalarında bu, Özellik Denetçisi olarak bilinir ve o anda seçilmiş olan öğenin özelliklerini içerir.)
- Belge penceresinde üzerinde çalıştığınız dosya görüntülenir. Belge penceresi sekmeli olabilir; bazı durumlarda gruplandırılmış ve sabitlenmiştir.
- Paneller çalışmanızı izlemenize ve değiştirmenize yardımcı olur. Flash uygulamasındaki Zaman Çizelgesi, Illustrator'daki Fırça paneli, Photoshop® uygulamasındaki Katmanlar ve Dreamweaver'daki CSS Stilleri bunlara örnektir. Paneller gruplanabilir, yığınlanabilir ya da sabitlenebilir.
- Uygulama çerçevesi, tüm çalışma alanı öğelerini tek, birleştirilmiş bir pencerede gruplar; böylece uygulamaya tek birimmiş gibi davranabilirsiniz. Uygulama çerçevesini veya öğelerini taşıdığınızda ya da yeniden boyutlandırdığınızda içindeki tüm öğeler birbirlerini yanıtlar; bu nedenle çakışmazlar. Uygulamaları değiştirdiğinizde ya da yanlışlıkla uygulama dışını tıklattığınızda paneller kaybolmaz. İki veya

daha fazla uygulamayla çalışıyorsanız uygulamaları ekranda yan yana yerleştirebilir ya da farklı monitörlere yayabilirsiniz.

Mac kullanıyorsanız ve geleneksel, serbest form kullanıcı arabirimini tercih ediyorsanız, Uygulama çerçevesini kapatabilirsiniz. Örneğin Adobe Illustrator® uygulamasında açıp kapatmak için Pencere > Uygulama Çerçevesi'ni seçin. (Flash'ta Uygulama çerçevesi, Mac için her zaman açıktır ve Mac için olan Dreamweaver bir Uygulama çerçevesi kullanmaz.)

Tüm panelleri gizleme veya gösterme

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Araçlar paneli ve Kontrol paneli de dahil olmak üzere tüm panelleri gizlemek ya da göstermek için Sekme tuşuna basın.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Araçlar paneli ve Kontrol paneli dışında tüm panelleri gizlemek ya da göstermek için Shift tuşunu basılı tutarak Sekme tuşuna basın.

  Arabirim tercihlerinde Gizli Panelleri Otomatik Göster seçiliyse gizli panelleri geçici olarak gösterebilirsiniz. Illustrator'da her zaman açıktır. İşaretçiyi uygulama penceresinin kenarında (Windows®) ya da monitörün kenarında (Mac OS®) hareket ettirin ve görüntülenen şeritte dolaştırın.
- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Tüm panelleri gizlemek ya da göstermek için F4 tuşuna basın.

Panel seçeneklerini görüntüleme

❖ Panelin sağ üst köşesindeki panel menüsü simgesini ▾☰ tıklatın.

Panel simge durumuna küçültülmüş olduğunda bile panel menüsünü açabilirsiniz.

Photoshop'ta panellerdeki ve araç ipuçlarındaki metnin boyutunu değiştirebilirsiniz. Arabirim tercihlerinde Arabirim Font Boyutu menüsünden boyut seçin.

(Illustrator) Panel parlaklığını ayarlama

❖ Kullanıcı Arabirimi tercihlerinde Parlaklık kaydırıcısını hareket ettirin. Bu kontrol, Kontrol paneli de dahil olmak üzere tüm panelleri etkiler.

Araçlar panelini yeniden yapılandırma

Araçlar panelinde araçları tek bir sütunda ya da iki sütun halinde yan yana görüntüleyebilirsiniz. (Bu özellik Fireworks ve Flash'taki Araçlar panelinde bulunmaz.)

InDesign ve InCopy'de de, Arabirim tercihlerindeki bir seçeneği ayarlayarak tek sütunlu görünümden çift sütunlu (veya tek satırlı) görünüme geçebilirsiniz.

❖ Araçlar panelinin üstündeki çift oku tıklatın.

Yardım Ara kutusu

Başa dön

Yardım konularını ve çevrimiçi içeriği aramak için Uygulama çubuğunun sağ tarafındaki Yardım Ara kutusunu kullanın. Etkin Internet bağlantınız varsa Community Help web sitesindeki tüm içeriğe erişebilirsiniz. Etkin Internet bağlantısı olmadan Yardım ararsanız arama sonuçları Illustrator uygulamasındaki Yardım içeriğiyle sınırlanır.

1. Arama kutusuna içinde arama yapmak istediğiniz öğenin adını yazın (özellik, uygulama ya da araç gibi).
2. Enter tuşuna basın.

Community Help merkezine ait erişilebilir tüm konular ayrı bir tarayıcı penceresinde görüntülenir.

Ekran modları hakkında

Başa dön

Araçlar panelinin alt kısmındaki mod seçeneklerini kullanarak resim penceresinin ve menü çubuğunun görünürlüğünü değiştirebilirsiniz. Tam Ekran Modu'ndayken panellere erişmek için imleci ekranın sağ veya sol kenarına getirin, paneller açılacaktır. Bunları varsayılan konumlarından taşıdıysanız Pencere menüsünden erişebilirsiniz.

Aşağıdaki modlardan birini seçebilirsiniz:

- Normal Ekran Modu resmi, üstte bir menü çubuğu ve yanlarda kaydırma çubuklarıyla, standart pencerede görüntüler.
- Menü Çubuklu Tam Ekran Modu resmi, üstte bir menü çubuğu ve kaydırma çubuğuyla tam ekran pencerede görüntüler.
- Tam Ekran Modu resmi başlık çubuksuz veya menü çubuksuz olarak tam ekran pencerede görüntüler.

Durum çubuğunu kullanma

Başa dön

Resim penceresinin sol alt köşesinde durum çubuğu görüntülenir. Aşağıdakilerden herhangi birini görüntüler:

- geçerli yakınlaştırma düzeyi

- kullanımdaki geçerli araç
- kullanımdaki geçerli çalışma yüzeyi
- birden çok çalışma yüzeyi için gezinme kontrolleri
- tarih ve saat
- yapılabilir geri alma ve yineleme sayısı
- belge renk profili
- yönetilen dosyanın durumu

Aşağıdakilerden birini yapmak için durum çubuğunu tıklatın:

- Göster alt menüsünden bir seçenek belirleyerek, durum çubuğunda görüntülenen bilgi türünü değiştirmek.
- Bridge'de Açığa Çıkar'ı seçerek mevcut dosyayı Adobe Bridge uygulamasında göstermek.

Başa dön

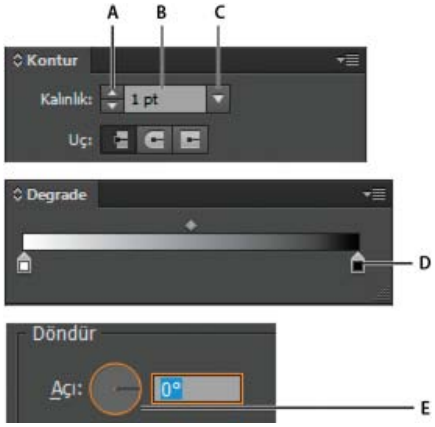
Panellerde ve iletişim kutularında değer girme

Bütün panellerde ve iletişim kutularında aynı yöntemleri kullanarak değer girersiniz. Ayrıca, sayısal değerleri kabul eden her kutuda basit matematik işlemlerini gerçekleştirebilirsiniz. Örneğin, seçili nesneyi mevcut ölçü birimlerini kullanarak 3 birim sağa taşımak istiyorsanız, yeni yatay konumu hesaplamakla uğraşmanıza gerek yoktur; Dönüştür panelinde mevcut değerin arkasına +3 yazmanız yeter.

Panelde veya iletişim kutusunda değer girme

❖ Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:

- Kutuya bir değer yazıp Enter veya Return tuşuna basın.
- Sürgüyü sürükleyin.
- Döndürme düğmesini sürükleyin.
- Değeri artırmak veya azaltmak için, paneldeki ok düğmelerini tıklatın.
- Kutunun içini tıklatın, sonra değeri artırmak veya azaltmak için Yukarı Ok ve Aşağı Ok tuşlarını kullanın. Artma veya azaltma miktarını büyütmek için Shift tuşunu basılı tutarak bir ok düğmesini tıklatın.
- Kutunun menüsünden bir değer seçin.



Değer girme yolları
***A.** Ok düğmeleri **B.** Metin kutusu **C.** Menü oku **D.** Sürgü **E.** Döndürme düğmesi*

Panelde veya iletişim kutusunda değer hesaplama

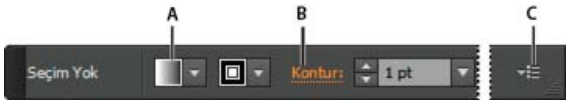
1. Sayısal değerleri kabul eden bir metin kutusunda, aşağıdakilerden birini yapın:
   - Mevcut değerin tamamını bir matematik ifadesiyle değiştirmek için, mevcut değerin tamamını seçin.
   - Mevcut değeri bir matematik ifadesinde kullanmak için, mevcut değerin önünü veya arkasını tıklatın.
2. + (artı), - (eksi), x (çarpı), / (bölü) veya % (yüzde) gibi tek bir matematik işleci kullanarak, basit bir matematik ifadesi yazın.

   Örneğin, 0p0 + 3 veya 5mm + 4. Aynı şekilde, 3cm * 50% eşittir 3 santimetre çarpı %50, yani 1,50 cm; 50pt + 25% eşittir 50 punto artı 50 puntonun %25'i, yani 62,5 punto.
3. Hesaplamayı yaptırmak için Enter veya Return tuşuna basın.

Kontrol paneline genel bakış

Kontrol paneli, seçtiğiniz nesnelerle ilgili seçeneklere kolay erişim sunar. Varsayılan değer olarak, Kontrol paneli, çalışma alanının üst tarafında yerleşiktir.

Kontrol panelinde görüntülenen seçenekler, seçtiğiniz nesne veya araç türüne göre değişir. Örneğin, metin nesnesi seçtiğinizde, Kontrol panelinde nesnenin rengini, yerleşimini ve boyutlarını değiştirmek için kullanabileceğiniz seçeneklerin yanı sıra, metin formatlama seçenekleri de görüntülenir. Seçim aracı etkin olduğunda Kontrol panelinden Belge Ayarları'na ve Tercihler'e erişebilirsiniz.



Kontrol paneli

***A.** Gizli seçenekler **B.** Başka bir panele bağlantı **C.** Panel menüsü*

Kontrol panelindeki metin mavi ve altı çiziliyse, ilgili paneli veya iletişim kutusunu görüntülemek için metni tıklatabilirsiniz. Örneğin, Kontur panelini görüntülemek için Kontur sözcüğünü tıklatın.

Kontrol panelinde görüntülenen kontrol türlerini değiştirme

❖ Kontrol paneli menüsündeki seçenekleri işaretleyin veya işaretlerini kaldırın.

Kontrol panelinden bir paneli açma ve kapatma

1. İlgili paneli veya iletişim kutusunu açmak için, altı çizili, mavi bir sözcüğü tıklatın.
2. Kapatmak için, panelin veya iletişim kutusunun dışındaki herhangi bir yeri tıklatın.

Kontrol panelini çalışma alanının altına yerleştirme

❖ Kontrol paneli menüsünde Alta Sabitle'yi seçin.

Kontrol panelini yüzer panele dönüştürme

❖ Tutma çubuğunu (panelin sol kenarında) mevcut konumundan başka bir yere sürükleyin.

Kontrol panelini tekrar yerleştirmek için, tutma çubuğunu uygulama penceresinin (Windows) veya ekranın (Mac OS) üst veya alt kısmına sürükleyin.

Daha fazla Yardım konusu

Adobe Bridge ile çalışma

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Çalışma alanını özelleştirme

Pencereleri ve panelleri yönetme
Panel menülerini kullanma
Çalışma alanını yeniden adlandırma veya çoğaltma
Çalışma alanlarını kaydetme ve değiştirme

Başa dön

Pencereleri ve panelleri yönetme

Belge penceresini ve panelleri taşıyarak ve işleyerek özel çalışma alanı oluşturabilirsiniz. Çalışma alanlarını kaydedebilir, bunlar arasında geçiş yapabilirsiniz. Fireworks'te, özel çalışma alanlarının yeniden adlandırılması beklenmeyen davranışa yol açabilir.

Not: *Aşağıdaki örneklerde gösterim amacıyla Photoshop kullanılmıştır. Çalışma alanı tüm ürünlerde aynı şekilde hareket eder.*

Belge pencerelerini yeniden düzenleme, sabitleme ve kaydırma

Birden fazla dosya açtığınızda Belge pencereleri sekmeli olur.

- Sekmeli olan Belge pencerelerinin sırasını yeniden yerleştirmek için pencerenin sekmesini grupta yeni bir konuma sürükleyin.
- Belge penceresini bir pencere grubundan ayırmak (kaydırmak veya sekmeyle dışına çıkmak) için pencereye ait sekmeyi grubun dışına sürükleyin.

  Not: *Photoshop uygulamasında ayrıca, tek bir Belge penceresini kaydırmak için Pencere > Düzenle > Pencerede Kaydır'ı veya tüm Belge pencerelerini aynı anda kaydırmak için Pencere > Düzenle > Tümünü Pencerelerde Kaydır'ı seçebilirsiniz. Daha fazla bilgi için kb405298 adresindeki teknik nota bakın.*
  Not: *Dreamweaver Belge pencerelerinin sabitlenmesini ve ayrılmasını desteklemez. Kayan pencereler (Windows) oluşturmak için Belge penceresinin Simge Durumuna Küçült düğmesini kullanın veya yan yana Belge pencereleri oluşturmak için Pencere > Dikey Olarak Döşe seçeneğini belirleyin. Bu konu hakkında daha fazla bilgi için Dreamweaver Yardımı'nda "Dikey Olarak Döşe" metnini aratın. İş akışı Macintosh kullanıcıları için biraz farklılık gösterir.*
- Belge penceresini ayrı bir Belge penceresi grubuna sabitlemek için pencereyi grubun içine sürükleyin.
- Yığılı ya da döşeli belge grupları oluşturmak için pencereyi başka bir pencerenin alt, üst veya yan kenarları boyunca bırakma bölgelerinden birine sürükleyin. Uygulama çubuğundaki Mizanpaj düğmesini kullanarak da grup için mizanpaj seçebilirsiniz.

  Not: *Bazı ürünler bu işlevleri desteklemez. Ancak, belgenizin mizanpajını oluşturmanıza yardımcı olmak amacıyla ürününüzde, Pencere menüsünde Basamakla ve Döşe komutları olabilir.*
- Seçimi sürüklerken sekmeli grupta başka bir belgeye geçmek için bir an için seçimi belgenin sekmesi üzerinde tutun.

  Not: *Bazı ürünler bu işlevleri desteklemez.*

Panelleri sabitleme ve çıkartma

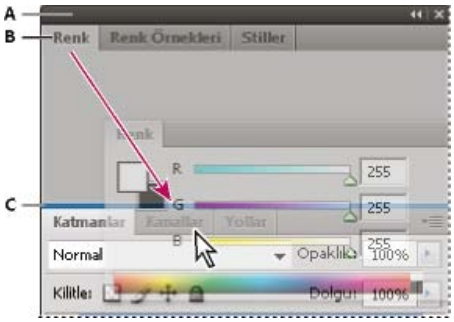
Sabitleme alanı panellerin ya da panel gruplarının genellikle dikey konumda birlikte görüntülendiği alandır. Panelleri sabitleme alanının içine ve dışına taşıyarak sabitleyebilir ve çıkartabilirsiniz.

- Bir paneli sabitlemek için sekmesinden sabitleme alanındaki diğer panellerin üstüne, altına ya da ortasına sürükleyin.
- Bir panel grubunu sabitlemek için başlık çubuğundan (sekmelerin üstündeki düz renkli boş çubuk) sabitleme alanına sürükleyin.
- Paneli ya da panel grubunu kaldırmak için sekmesinden ya da başlık çubuğundan sabitleme alanının dışına sürükleyin. Başka bir sabitleme alanına sürükleyebilir ya da yüzer durumda bırakabilirsiniz.

Panelleri taşıma

Panelleri taşırken paneli götürebileceğiniz alanlar olan maviyle vurgulanmış bırakma bölgeleri görürsünüz. Örneğin bir paneli başka bir panelin üstündeki ya da altındaki dar mavi bırakma bölgesine sürükleyerek paneli yukarı ya da aşağı taşıyabilirsiniz. Bırakma bölgesi olmayan bir alana taşırsanız panel çalışma alanında yüzer duruma gelir.
Not: *Farenin konumu (panelin konumundansa) bırakma bölgesini etkinleştirir. Bu nedenle, bırakma bölgesini göremezseniz, fareyi bırakma bölgesinin olması gerektiği yere sürükleyin.*

- *Paneli taşımak için sekmesinden sürükleyin.*
- *Bir panel grubunu taşımak için başlık çubuğunu sürükleyin.*



Dar bir mavi bırakma bölgesi Renk panelinin Katmanlar panel grubunun üstünde tek başına sabitleneceğini belirtir.
***A.** Başlık çubuğu **B.** Sekme **C.** Bırakma bölgesi*

Sabitlenmesini önlemek için paneli taşırken Ctrl (Windows) ya da Command (Mac OS) tuşuna basın. İşlemi iptal etmek için panel taşırken Esc tuşuna basın.

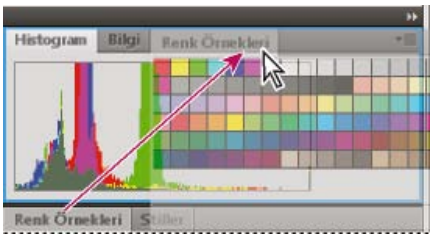
Panel ekleme ve kaldırma

Sabitleme alanındaki tüm panelleri kaldırırsanız sabitleme alanı kaybolur. Bırakma bölgesi görüntülenene kadar panelleri çalışma alanının sağ kenarına taşıyarak yuva oluşturabilirsiniz.

- Panel kaldırmak için sekmesini sağ tıklatıp (Windows) veya Control tuşu basılı olarak tıklatıp (Mac) Kapat'ı seçin ve Pencere menüsünden seçimini kaldırın.
- Panel eklemek için Pencere menüsünden seçin ve istediğiniz yere sabitleyin.

Panel gruplarında değişiklik yapma

- Paneli bir grubun içine taşımak için panelin sekmesini gruptaki vurgulu bırakma bölgesine sürükleyin.

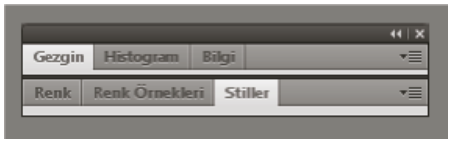


Panel grubuna panel ekleme

- Gruptaki panelleri yeniden düzenlemek için panelin sekmesini grupta yeni bir konuma sürükleyin.
- Paneli yüzer yapmak için gruptan kaldırma üzere paneli sekmesinden grubun dışına sürükleyin.
- Grup taşımak için başlık çubuğunu sürükleyin (sekmelerin altındaki alan).

Yüzen panelleri yığınlama

Paneli yuva dışına, bırakma bölgesi dışında bir yere sürüklediğinizde panel serbestçe yüzer. Yüzen panel çalışma alanında istediğiniz yere koymanızı sağlar. Yüzen panelleri ya da panel gruplarını yığınlayarak, en üstteki başlık çubuğunu sürüklediğinizde bir bütün olarak taşınmalarını sağlayabilirsiniz.



Yüzer durumdaki yığınlanmış paneller

- Yüzen panelleri yığınlamak için paneli sekmesinden başka bir panelin altındaki bırakma bölgesine sürükleyin.
- Yığınlanma sırasını değiştirmek için paneli sekmesinden yukarı ya da aşağı sürükleyin.

  ***Not:** Sekmeyi başlık çubuğundaki geniş bırakma bölgesinin üzerinde değil, panellerin arasındaki dar bırakma bölgesinin üzerinde bıraktığınızdan emin olun.*
- Paneli ya da panel grubunu yığından kaldırarak tek başına yüzer duruma getirmek için sekmesinden ya da başlık çubuğundan dışarı sürükleyin.

Panelleri yeniden boyutlandırma

- Paneli, panel gribini, panel yığınını simge durumuna ya da ekran boyutuna getirmek için sekmeyi çift tıklatın. Sekme alanını (sekmenin yanındaki boş alan) çift de tıklatabilirsiniz.
- Paneli yeniden boyutlandırmak için panelin herhangi bir yanını sürükleyin. Photoshop'taki Renk paneli gibi bazı paneller sürükleyerek yeniden boyutlandırılamaz.

Panel simgelerini daraltma ve genişletme

Çalışma alanındaki karmaşayı azaltmak için panelleri simge olarak daraltabilirsiniz. Bazı durumlarda varsayılan çalışma alanında paneller düğme olarak daraltılmıştır.

Simgelere daraltılmış paneller

Simgelerden genişletilmiş paneller

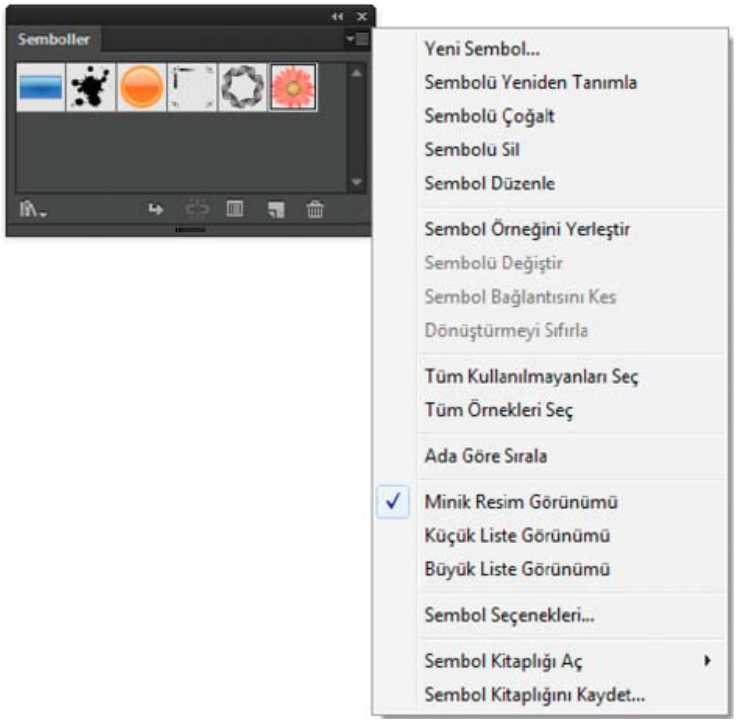
- Bir sütundaki tüm panel simgelerini daraltmak ya da genişletmek için sabitleme alanının üstündeki çift oku tıklatın.
- Tek paneli genişletmek için o paneli tıklatın.
- Yalnızca simgeleri görmek (etiketleri değil) amacıyla panel simgelerini yeniden boyutlandırmak için metin kaybolana kadar sabitleme alanı genişliğini ayarlayın. Simge metnini yeniden görüntülemek için sabitleme alanını genişletin.
- Genişletilmiş bir paneli tekrar simge olarak daraltmak için panelin sekmesini veya simgesini tıklatın ya da panelin başlık çubuğundaki çift oku tıklatın.

  Bazı ürünlerde, Arabirim ya da Kullanıcı Arabirimi seçeneklerinden Simge Panellerini Otomatik Olarak Daralt'ı seçerseniz, genişletilmiş bir panel simgesinden uzakta tıklattığınızda simge otomatik olarak daraltılır.
- Simge sabitleme alanına yüzen panel ya da panel grubu eklemek için paneli ya da panel grubunu sekmesinden ya da başlık çubuğundan alanın içine sürükleyin. (Simge sabitleme alanına eklendiklerinde paneller otomatik olarak simge olarak daraltılır.)
- Panel simgesini (veya panel simgesi grubunu) taşımak için simgeyi sürükleyin. Panel simgelerini yukarıya ve aşağıya, sabitleme alanının içine (burada o sabitleme alanının paneli stilinde görünürler) ya da sabitleme alanının dışına (yüzen simgeler olarak görünürler) sürükleyebilirsiniz.

Başa dön

Panel menülerini kullanma

Panelin sağ üst köşesindeki simgesini kullanarak panel menülerine erişin.



Panel menüsü (Semboller paneli)

Başa dön

Çalışma alanını yeniden adlandırma veya çoğaltma

1. Pencere > Çalışma Alanı > Çalışma Alanlarını Yönet'i seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın ve Tamam düğmesini tıklatın:
   - Çalışma alanını yeniden adlandırmak için, çalışma alanını seçin ve metni düzenleyin.
   - Çalışma alanını çoğaltmak için, çalışma alanını seçin ve Yeni düğmesini tıklatın.

Farklı iş akışlarına dayalı olarak çalışma alanını özelleştirme hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/vid0032_tr.

Başa dön

Çalışma alanlarını kaydetme ve değiştirme

Panellerin geçerli boyutunu ve konumunu adlandırılmış bir çalışma alanı olarak kaydederek, o paneli taşısanız ya da kapatsanız da o çalışma alanını geri yükleyebilirsiniz. Uygulama çubuğunda çalışma alanı değiştiricide kaydedilmiş çalışma alanlarına ait adlar görüntülenir.

Özel çalışma alanını kaydetme

1. Kaydetmek istediğiniz yapılandırmayı içeren çalışma alanıyla aşağıdakilerden birini yapın:
   - (Illustrator) Pencere > Çalışma Alanı > Çalışma Alanını Kaydet'i seçin.
   - (Photoshop, Illustrator, InCopy) Pencere > Çalışma Alanı > Yeni Çalışma Alanı'nı seçin.
   - (Dreamweaver) Pencere > Çalışma Alanı Mizanpajı > Yeni Çalışma Alanı seçeneğini belirleyin.
   - (Flash) Uygulama çubuğunda çalışma alanı değiştiriciden Yeni Çalışma Alanı'nı seçin.
   - (Fireworks) Uygulama çubuğunda çalışma alanı değiştiriciden Geçerli Olanı Kaydet'i seçin.
2. Çalışma alanı için bir ad yazın.
3. (Photoshop, InDesign) Yakala altında bir ya da daha fazla seçenek belirleyin:

   Panel Konumları Geçerli panel konumlarını kaydeder (Yalnızca InDesign'da).

   Klavye kısayolları Geçerli klavye kısayolu kümesini kaydeder (yalnızca Photoshop).

   Menüler veya Menü Özelleştirme Geçerli menü kümesini kaydeder.

Çalışma alanlarını görüntüleme ya da değiştirme

✥ Uygulama çubuğunda çalışma alanı değiştiriciden çalışma alanını seçin.

Photoshop'ta çalışma alanları arasında hızla gezinmek için her çalışma alanına bir klavye kısayolu ekleyebilirsiniz.

Özel çalışma alanını silme

- Uygulama çubuğunda çalışma alanı değiştiriciden Çalışma Alanlarını Yönet'i seçip Sil'i tıklatın. (Fireworks'te bu seçenek kullanılamaz.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Çalışma alanı değiştiriciden Çalışma Alanını Sil öğesini seçin.
- (Illustrator) Pencere > Çalışma Alanı > Çalışma Alanlarını Yönet'i seçin, çalışma alanını belirleyin ve ardından Sil simgesini tıklatın.
- (Photoshop, InDesign) Pencere > Çalışma Alanı > Çalışma Alanını Sil öğesini seçin, çalışma alanını belirleyin ve ardından Sil'i tıklatın.

Varsayılan çalışma alanını geri yükleme

1. Uygulama çubuğunda çalışma alanı değiştiricisinden Varsayılan veya Essentials çalışma alanını seçin. Fireworks için http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html makalesine bakın.

   Not: *Dreamweaver'da, Tasarımcı varsayılan çalışma alanıdır.*
2. Fireworks (Windows) için şu klasörleri silin:
   Windows Vista \\Kullanıcılar\<kullanıcıadı>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

   Windows XP \\Documents and Settings\<kullanıcıadı>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4
3. (Photoshop, InDesign, InCopy) Pencere > Çalışma Alanı > [Çalışma Alanı Adı] Sıfırla'yı seçin.

(Photoshop) Kaydedilen bir çalışma alanı düzenlemesini geri yükleme

Photoshop uygulamasında, çalışma alanları otomatik olarak sizin son düzenlediğiniz biçiminde görünür ancak panellerin orijinal, kaydedilmiş düzenlemesini geri yükleyebilirsiniz.

- Ayrı bir çalışma alanını geri yüklemek için, Pencere > Çalışma Alanı > Çalışma Alanı Adını Sıfırla seçeneğini belirleyin.
- Photoshop ile birlikte yüklenen tüm çalışma alanlarını geri yüklemek için Arabirim tercihlerinde Varsayılan Çalışma Alanlarını Geri Yükle'yi tıklatın.

Uygulama çubuğundaki çalışma alanlarının sırasını yeniden düzenlemek için çalışma alanlarını sürükleyin.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Araçlar

Araçlar paneline genel bakış
Araç seçme
Araç işaretçilerini değiştirme

Başa dön

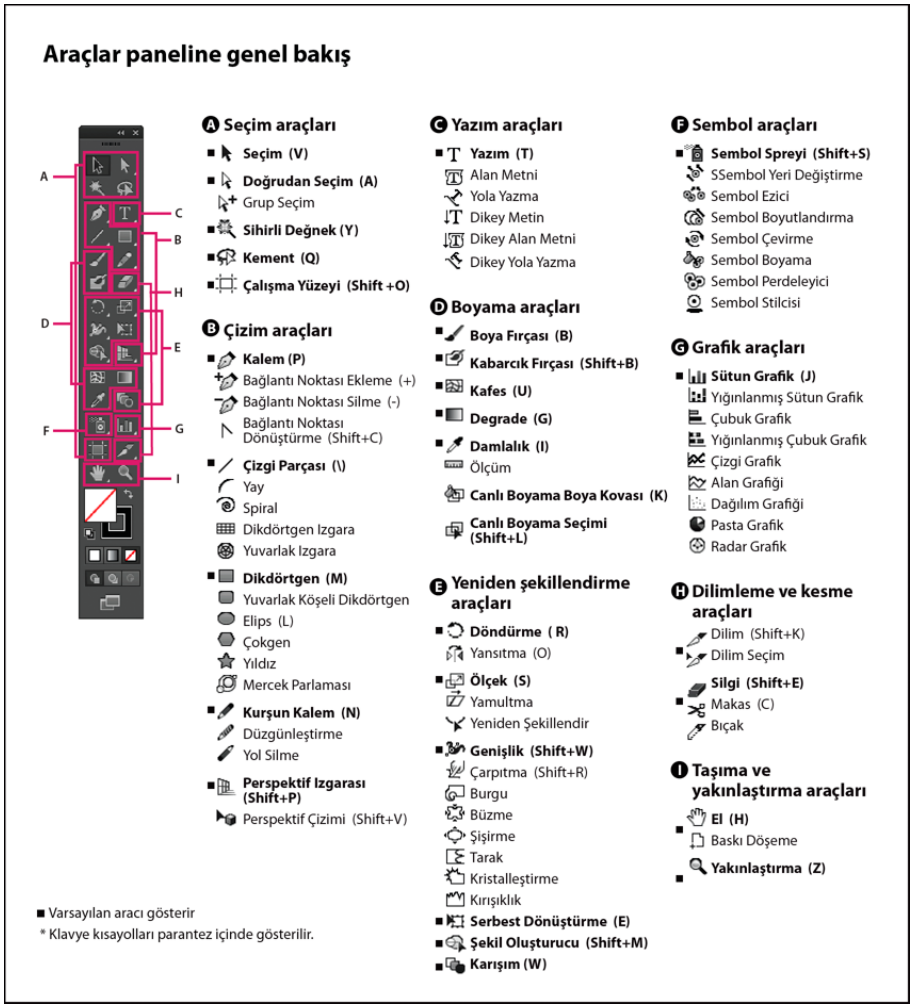
Araçlar paneline genel bakış

Uygulamayı ilk başlatışınızda, Araçlar paneli, ekranın sol tarafında görüntülenir. Araçlar panelini, panelin başlık çubuğunu sürükleyerek taşıyabilirsiniz. Pencere > Araçlar'ı seçerek de Araçlar panelini gösterebilir veya gizleyebilirsiniz.

Illustrator uygulamasında nesneleri oluşturmak, seçmek ve üzerlerinde değişiklik yapmak için Araçlar panelindeki araçları kullanırsınız. Bazı araçların, aracı çift tıklattığınızda görüntülenen seçenekleri vardır. Bunlar, yazıları kullanmanıza olanak veren ve görüntüleri seçmenize, boyamanıza, çizmenize, örneklemenize, düzenlemenize ve taşımanıza olanak veren araçları içerir.

Altlarındaki gizli araçları göstermek için bazı araçları genişletebilirsiniz. Araç simgesinin sağ alt köşesindeki küçük bir üçgen, gizli araçlara sahip olduğunu gösterir. Aracın adını görmek için, fare işaretçisini aracın üstüne getirin.

Çizim modunu Normal Çiz'den Arkada Çiz veya İçinde Çiz moduna değiştirmek için araçlar panelini de kullanabilirsiniz.



Araçlar paneline genel bakış

Gizli araçları görüntüleme

❖ Fare düğmesini, görünür olan aracın üstünde basılı tutun.

Araç seçeneklerini görüntüleme

❖ Araçlar panelinde bir aracı çift tıklatın.

Araçlar panelini taşıma
❖ Başlık çubuğunu sürükleyin.

Araçlar panelini çift sıralı olarak veya tek sütunda görüntüleme
❖ Araçlar panelinin çift sıralı ve tek sütun görünümü arasında geçiş yapmak için başlık çubuğundaki çift oku tıklatın.

Araçlar panelini gizleme
❖ Pencere > Araçlar'ı seçin.

Gizli araçları ayrı bir panele ayırma
❖ Fare işaretçisini gizli araçlar panelinin sonundaki okun üstünden sürükleyin ve fare düğmesini bırakın.

Ayrılmış bir araç panelini kapatma
❖ Panelin başlık çubuğundaki kapat düğmesini tıklatın. Araçlar, Araçlar paneline geri döner.

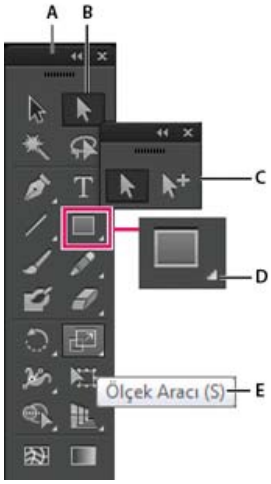
Başa dön

Araç seçme

❖ Aşağıdakilerden birini yapın:

- Araçlar panelinde bir aracı tıklatın. Aracın sağ alt köşesinde küçük bir üçgen varsa, gizli araçları görüntülemek için fare düğmesini basılı tutun, sonra seçmek istediğiniz aracı tıklatın.
- Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutun ve gizli araçlar arasında dolaşmak için bir aracı tıklatın.
- Aracın klavye kısayoluna basın. Klavye kısayolu, aracın araç ipucunda görüntülenir. Örneğin, Taşıma aracını V tuşuna basarak seçebilirsiniz.

Araç ipuçlarını gizlemek için, Düzenle > Tercihler > Genel (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Genel'i (Mac OS) seçin ve Araç İpuçlarını Göster'deki işareti kaldırın.



Gizli bir aracı seçme

***A.** Araçlar paneli **B.** Etkin araç **C.** Gizli araçlara sahip paneli ayırma **D.** Gizli araç üçgeni **E.** Araç adı ve kısayolu*

Başa dön

Araç işaretçilerini değiştirme

Çoğu aracın fare işaretçisi, aracın simgesiyle aynıdır. Her işaretçinin, bir efekti veya eylemi başlatan farklı bir etkin noktası vardır. Çoğu araçta, etkin noktanın ortalanmış artı işareti şeklinde göründüğü ve ayrıntılı resimlerle çalışırken daha fazla kesinlik sağlayan kesin imleçlere geçebilirsiniz.

❖ Düzenle > Tercihler > Genel (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Genel'i (Mac OS) seçin ve Kesin İmleçler Kullan seçeneğini işaretleyin.
Bunun yerine, klavyede Caps Lock tuşuna da basabilirsiniz.
Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Araç galerileri

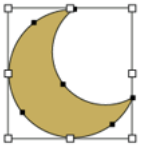
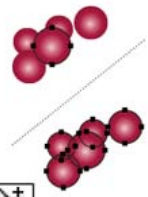
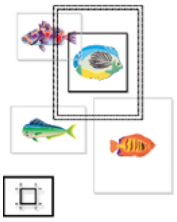
Seçim aracı galerisi
Çizim aracı galerisi
Yazım aracı galerisi
Boyama aracı galerisi
Yeniden Şekillendirme aracı galerisi
Sembolizm aracı galerisi
Grafik aracı galerisi
Taşıma ve yakınlaştırma aracı galerisi

Illustrator resminizi oluşturma ve işleme için birçok araç sağlar. Bu galeriler her araçla ilgili hızlı bir genel bakış sağlar.

Seçim aracı galerisi

Başa dön

Illustrator aşağıdaki seçim araçlarını sunar:

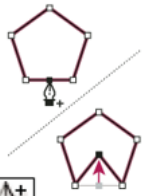
 *Seçim aracı (V), nesnelerin tamamını seçer. Bkz. Seçim aracıyla nesne seçme.*	*Doğrudan Seçim aracı (A), nesneler içindeki noktaları veya yol parçalarını seçer. Bkz. Yollar, parçalar ve bağlantı noktaları seçme.*	 *Grup Seçimi aracı, gruplar içindeki nesneleri ve grupları seçer. Bkz. Grup Seçimi aracıyla nesneleri ve grupları seçme.*	*Sihirli Değnek aracı (Y), benzer niteliklere sahip nesneleri seçer. Bkz. Sihirli Değnek aracıyla nesne seçme.*
Kement aracı (Q), nesneler içindeki noktaları veya yol parçalarını seçer. Bkz. Kement aracıyla nesne seçme.	 *Çalışma Yüzeyi aracı, yazdırma veya dışa aktarma için ayrı çalışma yüzeyleri oluşturur. Bkz. Çalışma yüzeyi oluşturma.*		

Çizim aracı galerisi

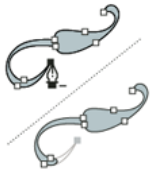
Başa dön

Illustrator aşağıdaki çizim araçlarını sunar:

Kalem aracı (P), nesne oluşturmak üzere düz ve eğri çizgiler çizer. Bkz. Kalem aracıyla çizim.



Bağlantı Noktası Ekleme aracı (+), yollara bağlantı noktaları ekler. Bkz.Bağlantı noktası ekleme ve silme.



Bağlantı Noktası Silme aracı (-), yollardan bağlantı noktalarını siler. Bkz.Bağlantı noktası ekleme ve silme.

Bağlantı Noktası Dönüştürme aracı (Shift+C), yumuşak noktaları köşe noktalarına dönüştürür (ve tersi). Bkz. Yumuşak noktalarla köşe noktaları arasında dönüştürme.

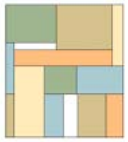
Çizgi Parçası aracı (\), ayrı ayrı düz çizgi parçaları çizer. Bkz. Çizgi Parçası aracıyla düz çizgiler çizme.

Yay aracı, ayrı ayrı içbükey ve dışbükey eğri parçaları çizer. Bkz. Yay çizme.

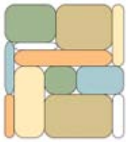
Spiral aracı, saat yönünde ve saat yönünün tersine spiraller çizer. Bkz. Spiral çizme.

Dikdörtgen Izgara aracı, dikdörtgen ızgaralar çizer. Bkz. Dikdörtgen ızgaralar çizme.

Yuvarlak Izgara aracı, dairesel ızgaralar çizer. Bkz.Dairesel (yuvarlak) ızgaralar çizme.



Dikdörtgen aracı (M), kareler ve dikdörtgenler çizer. Bkz. Dikdörtgenler ve kareler çizme.



Yuvarlak Köşeli Dikdörtgen aracı, yuvarlak köşeli kareler ve dikdörtgenler çizer. Bkz. Dikdörtgenler ve kareler çizme.

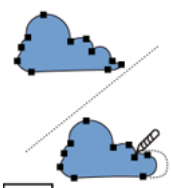
Elips aracı (L), daireler ve ovaller çizer. Bkz. Elips çizme.

Çokgen aracı, eşkenarlı, çok kenarlı şekiller çizer. Bkz. Çokgen çizme.

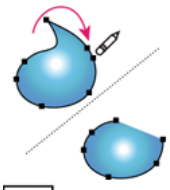
Yıldız aracı, yıldızlar çizer. Bkz. Yıldız çizme.

Mercek Parlaması aracı, mercek parlamasına veya güneş parlamasına benzer efektler oluşturur. Bkz. Mercek parlaması çizme.

Kurşun Kalem aracı (N), serbest çizgiler çizer ve düzenler. Bkz. Kurşun Kalem aracıyla çizim.



Düzgünleştirme aracı, Bezier yollarını düzgünleştirir. Bkz.



Yol Silme aracı, nesneden yollar ve bağlantı noktaları

Perspektif Izgarası, perspektifte resim

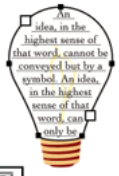
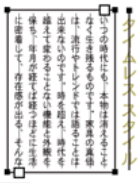
Perspektif Seçimi aracı; nesneleri, metni ve sembolleri

Yolları düzgünleştirme.	*siler. Bkz. Resim silme.*	*oluşturmanıza ve işlemenize olanak sağlar. Bkz. Perspektif Izgarası hakkında.*	*perspektife getirmenize, nesneleri perspektifte taşımanıza ve nesneleri geçerli yönlerine paralel olarak dikey taşımanıza olanak sağlar. Bkz. Perspektif Izgarası hakkında.*

Yazım aracı galerisi

Başa dön

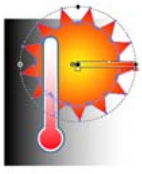
Illustrator aşağıdaki yazım araçlarını sunar:

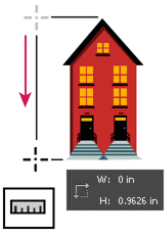
 Yazım aracı (T), tek tek yazı ve yazı kapları oluşturur ve yazı girmenizi ve düzenlemenizi sağlar. Bkz.Alana metin girme.	 *Alan Metni aracı, kapalı yolları yazı kaplarına dönüştürür ve içlerine metin girip düzenlemenizi sağlar. Bkz.Alana metin girme.*	 *Yola Yazma aracı, yolları yazı yollarına dönüştürür ve içlerine metin girip düzenlemenizi sağlar. Bkz. Yola yazma oluşturma.*	 *Dikey Metin aracı, dikey metin ve dikey metin kapları oluşturur ve dikey metin girmenizi ve düzenlemenizi sağlar. Bkz.Alana metin girme.*
 Dikey Alan Metni aracı, kapalı yolları dikey yazı kaplarına dönüştürür ve içlerine metin girip düzenlemenizi sağlar. Bkz.Alana metin girme.	 *Dikey Yola Yazma aracı, yolları dikey yazı yollarına dönüştürür ve içlerine metin girip düzenlemenizi sağlar. Bkz. Yola yazma oluşturma.*		

Boyama aracı galerisi

Başa dön

Illustrator aşağıdaki boyama araçlarını sunar:

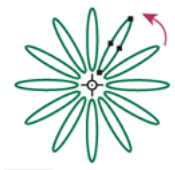
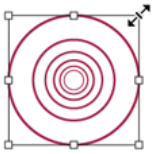
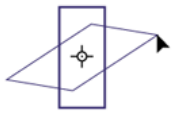
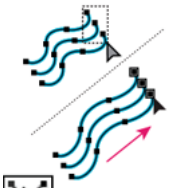
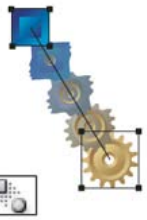
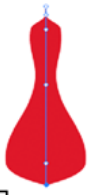
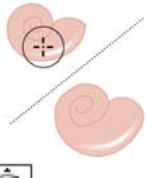
 Boya Fırçası aracı (B), hem serbest ve kaligrafik çizgiler hem de yollar üzerine resim, desenler ve saçılma fırça darbeleri çizer. Bkz. Yol çizerken aynı zamanda fırça darbeleri uygulama.	 *Izgara aracı (U), ızgaralar ve ızgara zarfları oluşturur ve düzenler. Bkz. Kafes nesneleri oluşturma.*	 *Degrade aracı (G) başlangıç ve bitiş noktalarını, nesne içindeki degradelerin açısını ayarlar ya da nesnelere degrade uygular. Bkz. Nesneye degrade uygulama.*	 *Damlalık aracı (I), nesnelerden, renkleri, yazıları ve efektler dahil olmak üzere görünüm niteliklerini örnekler. Bkz. Damlalık aracını kullanarak görünüm niteliklerini kopyalama.*

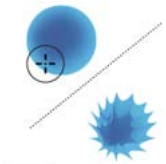
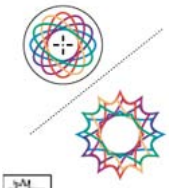
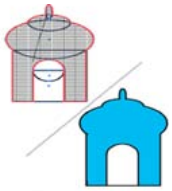
Canlı Boyama Kovası aracı (K), Canlı Boyama gruplarının yüzeylerini ve kenarlarını mevcut boyama nitelikleriyle boyar. Bkz. Canlı Boyama Kovası aracıyla boyama.	*Canlı Boyama Seçimi (Shift-L) aracı, Canlı Boyama grupları içindeki yüzeyleri ve kenarları seçer. Bkz. Canlı Boyama gruplarındaki öğeleri seçme.*	 *Ölçü aracı, iki nokta arasındaki uzaklığı ölçer. Bkz. Nesneler arasındaki uzaklığı ölçme.*	*Kabarcık Fırçası aracı (Shift B), aynı rengi paylaşan ve yığın sırasında bitişik olan kaligrafi fırçası yollarını otomatik olarak genişleten ve birleştiren yolları çizer. Bkz. Kabarcık Fırçası aracıyla yolları çizme ve birleştirme.*

Başa dön

Yeniden Şekillendirme aracı galerisi

Illustrator uygulaması, nesneleri yeniden şekillendirmek için aşağıdaki araçları sunar:

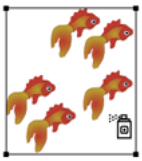
 *Döndürme aracı (R), nesneleri sabit bir nokta etrafında döndürür. Bkz. Nesneleri döndürme.*	*Yansıtma aracı (O), nesneleri sabit bir eksen üzerinde çevirir. Bkz.Nesneleri yansıtma veya çevirme.*	 *Ölçek aracı (S), nesneleri sabit bir nokta çevresinde yeniden boyutlandırır. Bkz. Nesneleri ölçekleme.*	 *Eğme aracı, nesneleri sabit bir nokta etrafında eğriltir. Bkz.Nesneleri Yamultma aracıyla yamultma.*
 *Yeniden Şekillendir aracı, yolun genel ayrıntılarını olduğu gibi koruyarak, seçilen bağlantı noktalarını ayarlar. Bkz. Genel şeklini bozmaksızın bir yolun parçalarını uzatma.*	*Serbest Dönüştürme aracı (E), bir seçimi ölçekler, döndürür veya eğriltir.*	 *Karışım aracı (W), birden çok nesnenin rengi ve şekli arasında geçiş oluşturan bir dizi nesne oluşturur. Bkz. Karışım oluşturma.*	 *Genişlik aracı (Shift+W) değişken genişliğe sahip bir kontur oluşturmanıza olanak verir. Bkz. Genişlik aracını kullanma.*
Çarpıtma aracı (Shift+R), nesneleri imlecin hareketiyle (kili şekillendirir gibi) şekillendirir. Bkz. Nesneleri bir sıvılaştırma aracını kullanarak deforme etme.	*Burgu aracı, bir nesne içinde girdapvari deformasyonlar oluşturur. Bkz. Nesneleri bir sıvılaştırma aracını kullanarak deforme etme.*	*Büzme aracı, kontrol noktalarını imlece doğru hareket ettirerek bir nesneyi söndürür. Bkz. Nesneleri bir sıvılaştırma aracını kullanarak deforme etme.*	 *Şişirme aracı, kontrol noktalarını imleçten uzaklaştırarak bir nesneyi şişirir. Bkz. Nesneleri bir sıvılaştırma aracını kullanarak deforme etme.*

 *Tarak aracı, bir nesnenin anahatlarına rastgele eğri ayrıntılar ekler. Bkz. Nesneleri bir sıvılaştırma aracını kullanarak deforme etme.*	 *Kristalleştirme aracı, bir nesnenin anahatlarına sivri uçlu rastgele ayrıntılar ekler. Bkz. Nesneleri bir sıvılaştırma aracını kullanarak deforme etme.*	*Kırışıklık aracı, bir nesnenin anahatlarına kırışığımsı ayrıntılar ekler. Bkz. Nesneleri bir sıvılaştırma aracını kullanarak deforme etme.*	 *Şekil Oluşturucu aracı; özel, karmaşık şekiller oluşturma için basit şekilleri birleştirir. Bkz. Şekil Oluşturucu aracını kullanarak yeni şekiller oluşturma.*

Başa dön

Sembolizm aracı galerisi

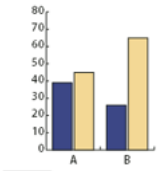
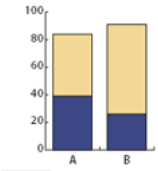
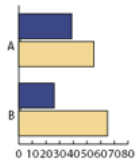
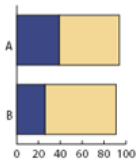
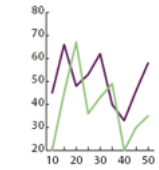
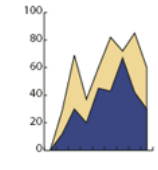
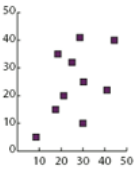
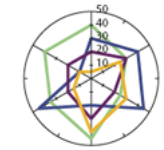
Sembolizm araçları, sembol örneği kümeleri oluşturmanızı ve değiştirmenizi sağlar. Sembol Spreyi aracını kullanarak sembol kümesi oluşturabilirsiniz. Kümedeki örneklerin sıklığını, rengini, konumunu, boyutunu, dönüşünü, saydamlığını ve stilini, diğer sembolizm araçlarını kullanarak değiştirebilirsiniz.

 *Sembol Spreyi aracı (Shift+S), resme birden çok sembol örneğini küme halinde yerleştirir. Bkz. Sembol kümeleri oluşturma.*	*Sembol Yer Değiştirme aracı, sembol örneklerini taşır ve yığın sıralamasını değiştirir. Bkz. Kümedeki sembol örneklerinin yığın sıralamasını değiştirme.*	*Sembol Ezici aracı, sembol örneklerini birbirine yaklaştırır veya birbirinden uzaklaştırır. Bkz. Sembol örneklerini bir araya toplama veya dağıtma.*	*Sembol Boyutlandırıcı aracı, sembol örneklerini yeniden boyutlandırır. Bkz. Sembol örneklerini yeniden boyutlandırma.*
Sembol Çevirici aracı, sembol örneklerini döndürür. Bkz. Sembol örneklerini döndürme.	*Sembol Boyayıcı aracı, sembol örneklerini renklendirir. Bkz. Sembol örneklerini boyama.*	*Sembol Perdeleyici aracı, sembol örneklerine opaklık uygular. Bkz. Sembol örneklerinin saydamlığını ayarlama.*	*Sembol Stilcisi aracı, sembol örneklerine seçilen stili uygular. Bkz. Sembol örneklerine grafik stili uygulama.*

Başa dön

Grafik aracı galerisi

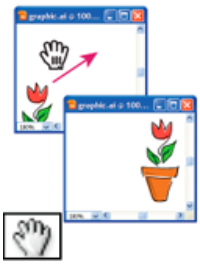
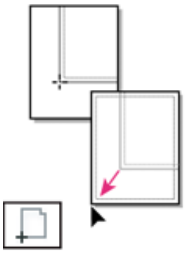
Illustrator, her biri farklı türden bir grafik oluşturmak için dokuz grafik aracı sunar. Seçeceğiniz grafik türü, iletmek istediğiniz bilgilere bağlıdır. Bkz. Grafik oluşturma.

 *Sütun Grafik aracı (J), verileri dikey sütunlar kullanarak karşılaştıran grafikler oluşturur.*	 *Yığınlanmış Sütun Grafik aracı, sütun grafiklere benzeyen grafikler oluşturur, ama sütunları yan yana değil de üst üste dizer. Bu grafik türü, parçaların toplama oranını göstermek için yararlıdır.*	 *Çubuk Grafik aracı, sütun grafiklere benzeyen grafikler oluşturur, ama çubukları dikey değil yatay olarak konumlandırır.*	 *Yığınlanmış Çubuk Grafik aracı, yığınlanmış sütun grafiklere benzeyen grafikler oluşturur, ama çubukları dikey değil yatay olarak dizer.*
 *Çizgi Grafik aracı, bir veya birden çok değer kümesini temsil eden noktaları kullanarak ve her kümedeki noktaların farklı bir çizgiyle birleştirildiği grafikler oluşturur. Bu türden grafikler çoğunlukla, belirli bir zaman aralığı içinde bir veya birden çok konunun eğilimlerini göstermekte kullanılır.*	 *Alan Grafiği aracı, çizgi grafiklere benzeyen grafikler oluşturur, ama değerlerdeki değişikliklerin yanı sıra toplamları da vurgular.*	 *Saçılma Grafik aracı, x ve y eksenleri boyunca eşlenmiş koordinat kümeleri olarak veri noktaları yerleştiren grafikler oluşturur. Saçılma grafikleri, verilerdeki dağılım kalıplarını veya eğilimleri belirlemekte yararlıdır. Ayrıca, değişkenlerin birbirini etkileyip etkilemediğini de gösterirler.*	 *Pasta Grafiği aracı, dilimleri, karşılaştırılan değerlerin göreli yüzdelerini temsil eden dairesel grafikler oluşturur.*
 *Radar Grafik aracı, zaman içinde veya belirli kategorilerdeki belirli noktalarda yer alan değer kümelerini karşılaştıran grafikler oluşturur ve dairesel biçimde görüntülenir. Bu türden grafiklere ağ grafik de denir.*			

Başa dön

Taşıma ve yakınlaştırma aracı galerisi

Illustrator, çalışma yüzeyinde dolaşmak ve çalışma yüzeyinin görünümünü kontrol etmek için aşağıdaki araçları sunar:

 *El aracı (H), Illustrator çalışma yüzeyini, illüstrasyon penceresi içinde taşır.*	 *Baskı Döşeme aracı, resmin, basılı sayfanın neresinde yer alacağını kontrol etmek için sayfa ızgarasını ayarlar.*	 *Yakınlaştırma aracı (Z), illüstrasyon penceresindeki görünümün büyütme oranını artırır veya düşürür.*

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Geliştirilmiş kullanıcı arabirimi

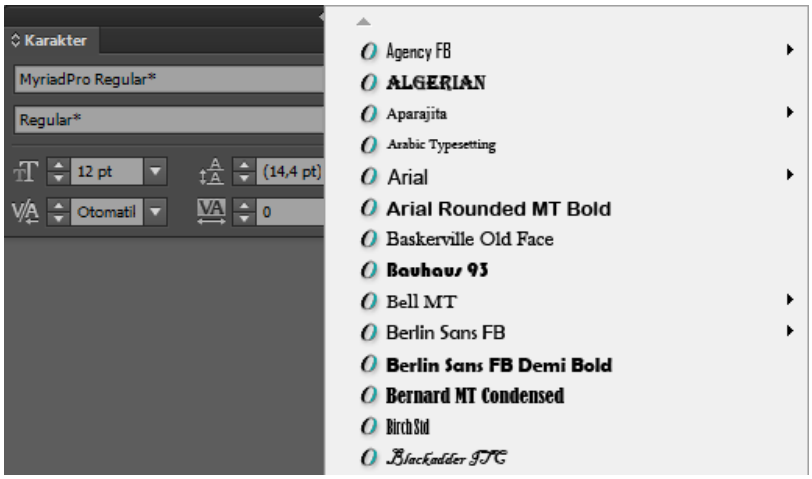
Geliştirilmiş ve verimli kullanıcı arabirimi
Kullanıcı arabirimi rengi ve parlaklığı
Paneller

Yeni kullanıcı arabirimi çerçevesi, performans geliştirmelerinden ve yerel 64 bit desteğinden yararlanarak arabirimi daha net bir şekilde gösterir ve daha iyi bir kullanıcı deneyimi oluşturur. Ayrıca kullanıcı arabirimi ve iş akışlarında yapılan önemli eklemeler ve değişiklikler Illustrator ile çalışmayı verimli bir deneyim haline getirir.

Başa dön

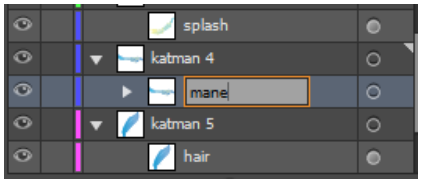
Geliştirilmiş ve verimli kullanıcı arabirimi

Verimli ve esnek arabirimi. Yeni kullanılabilirlik geliştirmeleri sayesinde rutin olarak ve sık sık gerçekleştirdiğiniz eylemleri artık daha az tıklatmayla ve daha az adımda tamamlayabileceksiniz. Örneğin, Karakter panelindeki (Ctrl+T) font listesi, adları kendi font stilinde görüntüler. Listeden tercihinize göre hızlıca bir font seçebilirsiniz.



Zaman kazandıran geliştirmeler font listesinden görsel arama yaparak fontları hızlı bir şekilde seçin

Satır içi düzenleme. Nesne adlarını doğrudan panelde düzenleme özelliğiyle Katmanlar, Eylemler, Renk Örnekleri, Semboller ve diğer panellerle kolayca çalışın. Bu tür rutin eylemler için artık ek bir modal iletişim kutusuna ihtiyacınız olmayacak. Örneğin, satır içi düzenleme moduna geçiş yapmak için Katmanlar panelinden katmanın adını çift tıklatın. Yeni adı yazın ve Enter'a basın.



Satır içi düzenleme nesne niteliklerini hızla yeniden adlandırın

Nesne niteliklerini hızla düzenleyin. Kullanıcı arabiriminde, nesne nitelikleri değerleri açılır listeler veya metin alanlarından düzenlenir. Artık fare imlecini bir kontrolün üzerine getirip fare tekerleğini kaydırarak bu alanları hızla düzenleyebilirsiniz. Örneğin, bir konturun hacmini arttırmak veya azaltmak için, fare imlecini kontur hacim kontrolünün üzerine getirerek kaydırın.

İletişim kutuları. Bir eylemi veya olayı uygulamak için kullanılan tüm düğmeler sağ alt köşeye yerleştirilmiştir. İletişim kutularında tam klavye erişimi sunulmaktadır.

Çalışma alanları. Yeni çalışma alanları görev tabanlıdır. Bir çalışma alanı artık son kullanıldığı durumu 'hatırlayabilir' ve gerektiğinde varsayılan ayarlara sıfırlanabilir.

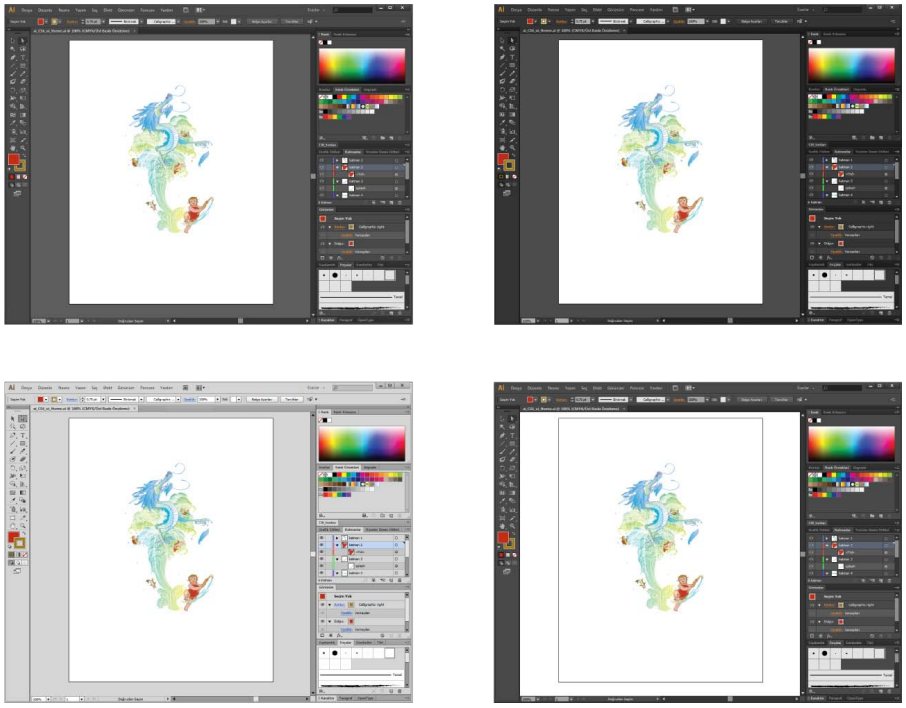
Yeni simgeler. Kullanılabilirliği güçlendirmek üzere güncellenen yeni simgeler, daha iyi ve kullanımı daha kolay bir kullanıcı arabirimi oluşturur.

İmleçler. İmleçlerin daha geniş ve daha kusursuz olması için değişiklikler yapılmıştır.

Başa dön

Kullanıcı arabirimi rengi ve parlaklığı

Illustrator varsayılan olarak koyu renkli bir temayla sunulur. Bu tema, Adobe Photoshop gibi diğer ürünlerde yapılan son değişikliklerde de uygulanmıştır. Bu tema, özellikle yoğun renkler ve zengin tasarımlarla çalışırken daha keyifli bir görsel deneyim sunar.



Yapılandırılabilir kullanıcı arabirimi teması

Tercihler iletişim kutusu (Ctrl + K) Kullanıcı Arabirimi sekmesinden kullanıcı arabirimi parlaklığını istediğiniz bir tona kolayca ayarlayabilirsiniz. Tuval alanı tonunu arabirim parlaklığına uygun şekilde ayarlamak için Kullanıcı Arabirimi Parlaklığını Eşleştir seçeneğini etkinleştirin. Klasik Illustrator tuval alanı rengini tercih ederseniz, değeri varsayılan değerden beyaza ayarlayabilirsiniz.

Daha fazla bilgi için Lynda.com tarafından hazırlanan kullanıcı arabirimi geliştirmeleri konulu videoyu izleyin.

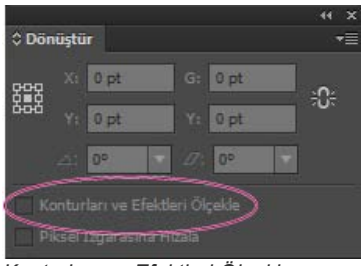
Başa dön

Paneller

Kontrol paneli. Sık kullanılan nesne kontrolleri gruplanmıştır ve Kontrol panelinde bir arada görüntülenir. Kontrolleri bu şekilde gruplamak nesnelerle daha hızlı ve daha sistematik biçimde çalışmanıza yardımcı olur.

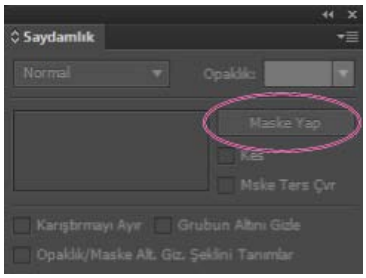
Seçilen nesnelere göre seçenekleri görüntüleyen Kontrol paneli

Dönüştür paneli. Dönüştür ve Dönüştürme Efekti iletişim kutularına Konturları ve Efektleri Ölçekle seçeneği eklenmiştir.



Konturları ve Efektleri Ölçekle seçeneği eklenen Dönüştür paneli

Saydamlık paneli. Maskeleme özellikleri Saydamlık panelinde sunulmaktadır. Opaklık maskeleri oluşturmak ve bu maskelerle daha kolay çalışmak için Maske Oluştur / Bırak düğmesini kullanın.

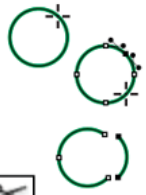
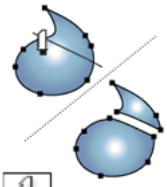


(cc) BY-NC-SA Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Dilimleme ve kesme aracı galerisi

Illustrator uygulaması, nesneleri dilimlendirmek ve kesmek için aşağıdaki araçları sunar:

Dilim aracı, resmi ayrı web görüntülerine böler.Dilimler oluşturma	*Dilim Seçimi aracı (Shift-K), Web dilimlerini seçer. Bkz. Dilimleri seçme*	*Silgi aracı (Shift-E), nesnenin, aracı üzerinde sürüklediğiniz alanlarını siler. Bkz. Silgi aracını kullanarak nesne silme*	 *Makas aracı (C), yolları, belirlenen noktalardan keser. Bkz. Yolu bölme*
 *Bıçak aracı, nesneleri ve yolları keser. Bkz. Bıçak aracıyla nesne kesme.*			

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Çalışma yüzeyine genel bakış

Çalışma Yüzeyleri Panelini kullanma
Çalışma yüzeylerini yazdırma ve kaydetme

Çalışma yüzeyleri yazdırılabilir resmin bulunabileceği bölgeleri gösterir. Çalışma Yüzeyi Seçenekleri iletişim kutusundaki seçeneklerle çalışma yüzeyinizi yeniden boyutlandırır ve yönlendirmesini ayarlarsınız. (Illustrator CS3 ve önceki sürümlerde belge boyutu ve yönlendirmesini değiştirmek için Belge Ayarları iletişim kutusu kullanılır.)

Çalışma yüzeylerini yazdırma ve yerleştirme amacıyla kırpma alanları olarak kullanabilirsiniz; bunlar, Illustrator CS3 uygulamasında alan kırpma çalışmasıyla aynı şekilde çalışır. Birden çok sayfalı PDF'ler, farklı boyutlarda veya farklı öğelerin bulunduğu basılı sayfalar, web siteleriyle ilgili bağımsız öğeler, video film şeritleri ya da Adobe Flash veya After Effects animasyonlarıyla ilgili tek tek öğeler gibi çeşitli öğelerin oluşturulmasında birden çok çalışma yüzeyi yararlıdır.

***not**: Bir Illustrator CS3 belgesinde kırpma alanları oluşturduğunuzda, kırpma alanları CS5 sürümünde çalışma yüzeylerine dönüştürülür. Kırpma alanlarının nasıl dönüştürülmesini istediğiniz sorulabilir.*

Boyuta bağlı olarak belgenizde 1 - 100 arası çalışma yüzeyiniz olabilir. İlk oluşturduğunuzda belgeyle ilgili çalışma yüzeyi sayısını belirtebilir, belgeyle çalıştığınız sırada da istediğiniz zaman çalışma yüzeyi ekleyebilir ya da kaldırabilirsiniz. Farklı boyutlarda çalışma yüzeyleri oluşturabilir, Çalışma Yüzeyi aracını kullanarak bunları yeniden boyutlandırabilir, ekranda dilediğiniz yere yerleştirebilir, hatta birbiri üzerinde bindirebilirsiniz. Illustrator CS5, Çalışma Yüzeyleri panelini kullanarak çalışma yüzeylerini yeniden sıralama ve yeniden düzenleme seçenekleri de sağlamaktadır. Ayrıca bir çalışma yüzeyi için özel adlar belirleyebilir ve çalışma yüzeyleri için referans noktaları ayarlayabilirsiniz.

Çalışma yüzeylerini ve tuvali görüntüleme

Baskı döşemelerini göstererek (Görünüm > Baskı Döşemesini Göster) çalışma yüzeyiyle bağlantılı olarak sayfa sınırlarını görüntüleyebilirsiniz. Baskı döşeme açıksa, yazdırılabilir ve yazdırılamaz alanlar, pencerenin en dış kenarıyla sayfanın yazdırılabilir alanı arasında bir dizi düz ve kesikli çizgiyle gösterilir.

Her çalışma yüzeyi düz çizgilerle sınırlandırılır ve yazdırılabilecek maksimum alanı gösterir. Çalışma yüzeyi sınırlarını gizlemek için Görünüm > Çalışma Yüzeylerini Gizle'yi seçin. Tuval, çalışma yüzeyinin dışında kalan ve 220 inç karelik pencerenin kenarına kadar uzanan alandır. Tuval, çalışma yüzeyine taşımadan önce resim öğelerini oluşturabileceğiniz, düzenleyebileceğiniz ve saklayabileceğiniz bir alanı gösterir. Tuvale yerleştirilen nesneler ekranda görünse de yazdırılmazlar.

Çalışma yüzeyini ortalayıp ekrana sığdırmak için Uygulama penceresinin altında bulunan durum çubuğunda çalışma yüzeyi numarasını tıklatın.

İllüstrasyon penceresi
***A.** Yazdırılabilir alan (belirtilen yazıcı ile saptanır) **B.** Tuval **C.** Çalışma Yüzeyi*

Çalışma yüzeylerini yazdırma ve kaydetme

Başa dön

Belgedeki tüm çalışma yüzeyleri Yazdır gibi aynı ortam türü formatını paylaşır. Her çalışma yüzeyini tek tek, döşeli veya birleşik olarak tek sayfada yazdırabilirsiniz. Birden çok çalışma yüzeyli Illustrator belgesini Illustrator'ın CS3 gibi önceki sürümlerine kaydederseniz her çalışma yüzeyini ayrı dosya olarak (tüm çalışma yüzeylerinin birleştirildiği kalıp dosyalarla birlikte) kaydedebilirsiniz.

Illustrator CS4 çalışma yüzeylerini yalnızca indirip kaydederken ayrı dosyalar olarak kaydetmenize izin veriyordu, ancak Illustrator CS5'te geçerli sürümler için de ayrı ayrı çalışma yüzeyleri kaydedebilirsiniz. Illustrator Seçenekleri iletişim kutusuna her çalışma yüzeyini ayrı bir .ai dosyası olarak kaydetme seçeneği bulunmaktadır.

Çalışma yüzeylerini yazdırmadan önce, yazdırma iletişim kutusunda önizlemelerini görüntüleyebilirsiniz. Seçtiğiniz yazdırma ayarları yazdırmak üzere seçtiğiniz çalışma yüzeylerinin tümüne uygulanır.

Varsayılan olarak tüm resim çalışma yüzeyi olarak kırpılır, tüm çalışma yüzeyleri de tek tek sayfalar olarak yazdırılır. Belirli sayfaları yazdırmak için Yazdır iletişim kutusunda Aralık seçeneğini kullanın; isteğe bağlı olarak tüm resmi tek sayfada birleştirmek veya resim döşemek için Çalışma Yüzeylerini Yoksay'ı seçin ve yerleştirme seçeneklerini belirtin.

Illustrator CS5'te, bir belgedeki çalışma yüzeyleri seçilen ortam boyutuna göre yazdırılmak için otomatik olarak döndürülebilir. Illustrator belgelerinin otomatik döndürülmesini ayarlamak için Yazdır iletişim kutusundaki Otomatik Döndürme onay kutusunu işaretleyin. CS5'te oluşturulan bir belge için Otomatik Döndürme varsayılan olarak etkinleştirilir.

Örneğin, hem yatay (genişliği yüksekliğinden fazla) hem de dikey (yüksekliği genişliğinden fazla) ortam boyutu olan bir belge düşünün. Yazdır iletişim kutusunun Boyut kısmında kağıt boyutu olarak dikey seçilirse, yatay çalışma yüzeyleri yazdırılırken otomatik olarak dikey ortama döndürülür.

Not: *Otomatik Döndürme seçiliyse, sayfanın yönünü değiştiremezsiniz.*

(cc) BY-NC-SR Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Dosyalar ve şablonlar

Yeni belge profilleri hakkında
Yeni belge oluşturma
Şablonlar hakkında
Yeni şablon oluşturma
Belge ayarları seçeneklerini belirtme
Dosya açma
Adobe Bridge kullanarak dosya bulma

Yeni belge profilleri hakkında

Başa dön

Belge, içinde resim oluşturduğunuz bir alandır. Illustrator uygulamasında, birçok farklı türden çıktı için düşünülmüş belgeler oluşturabilirsiniz. (Video üretimi için Illustrator belgeleri oluşturma hakkında bilgi edinmek için, www.adobe.com/go/learn_ai_video_tr adresindeki Enhancing Video Production (Video Üretimini Geliştirme) PDF dosyasına bakın.

Yeni bir belgeyi, hedeflediğiniz çıktıya dayalı, yeni bir belge profili seçerek başlatırsınız. Her profil, boyut, renk modu, birimler, yönlendirme, saydamlık ve çözünürlük için hazır değerler içerir. Varsayılan olarak tümü tek çalışma yüzeyi kullanır. Örneğin, Video Ve Film Belgesi profilinde punto yerine piksel kullanılır, tasarımınızı videoya uyumlu kılavuzlarla optimum görüntülemeye uygun olarak düzenleyebilmenize yardımcı olan, tam olarak gereken boyutlarda, aygıta özgü kırpma alanı (sözgelimi NTSC DV Geniş Ekran) seçebilirsiniz.

Dosyanızdan yüksek kaliteli bir baskı makinesine çıktı almayı düşünüyorsanız, örneğin bir baskı hizmet sağlayıcısına göndereceksiniz, resminizin ve resme uygulanan efektlerin uygun çözünürlükte olmasını garantilemek için, Yazdırma profilini seçin.

Aşağıdaki profiller arasından seçim yapabilirsiniz:

Yazdırma Belgesi Varsayılan letter boyutunda çalışma yüzeyini kullanır ve aralarından seçim yapabileceğiniz çeşitli başka hazır yazdırma boyutları sunar. Yüksek kaliteli baskı makinesinde kullanılmak üzere baskı hizmet sağlayıcısına göndermek üzere çıktı almayı düşünüyorsanız bu profili kullanın.

Web Belgesi Web için çıktı almak üzere en iyileştirilmiş hazır seçenekler sunar.

Flash Catalyst RGB modunda, 800pk x 600pk varsayılan boyutunda çalışma yüzeyi bulunan bir FXG belgesi oluşturur. Piksel Izgarasına Hizala seçeneği belgedeki yeni resim için etkinleştirilir ve Efekt Çözünürlüğü 72ppi olarak ayarlanır. Ayrıca Flash Catalyst ve Flash Professional iş akışları düşünülerek tasarlanmış Renk Örnekleri, Semboller, Grafik Stilleri ve Fırçalar da bulunmaktadır.

Mobil Ve Aygıtlar Belgesi Belirli bir mobil cihaz için hazırlanmış küçük dosya boyutu oluşturur. Boyut menüsünden aygıtınızı seçebilirsiniz. Adobe Device Central uygulamasını açmak ve belge mizanpajını belirlenen aygıt arabiriminde görüntülemek için Device Central düğmesini tıklatın.

Video Ve Film Belgesi Video ve filmlere özgü çeşitli hazır ayarlı kırpma alanı boyutları sağlar (Çalışma Alanı seçeneğinin bu profilin Kırpma Boyutu'nu değiştireceği önemle belirtilir). Illustrator sadece kare pikselli dosyalar oluşturur, dolayısıyla, video uygulamalarında boyutların doğru olarak yorumlanabilmesini kesinleştirmek için Illustrator uygulaması, Genişlik ve Yükseklik değerlerini ayarlar. Örneğin, NTSC DV Standart seçerseniz Illustrator 654 x 480 piksel boyutunu kullanır; bu da video tabanlı uygulamalarda 740 x 480 piksel olarak çevrilir.

Temel CMYK Belgesi Varsayılan letter boyutunda çalışma yüzeyini kullanır ve aralarından seçim yapabileceğiniz çeşitli başka boyutları sunar. Belgeyi birden çok ortama göndermeyi düşünüyorsanız bu profili kullanın. Ortam türlerinden biri baskı hizmet sağlayıcısıysa, Rasterleştirme Efektleri ayarını elle Yüksek olarak artırmak isteyebilirsiniz.

Temel RGB Belgesi 800 x 600 boyutunda varsayılan çalışma yüzeyini kullanır ve aralarından seçim yapabileceğiniz çeşitli başka yazdırma, video ve Web'e özgü boyutlar sunar. Belgeyi baskı hizmet sağlayıcısına göndermeyi veya yüksek kaliteli baskı makinesinde kullanılmak üzere çıktı almayı düşünüyorsanız bu profili kullanmayın. Bu profili, orta düzeydeki yazıcılara, Web'e veya birden çok ortam türüne çıktı alınacak belgeler için kullanın.

Yeni belgelerin ayarlarını yapma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0031_tr.

Özel yeni belge profilleri oluşturma hakkında daha fazla bilgi için bkz. www.adobe.com/go/learn_custom_document_profiles_tr.

Yeni belge videosu

Video prodüksiyonu

Yeni belge oluşturma

Başa dön

Yeni Illustrator belgelerini yeni bir belge profilinden veya bir şablondan oluşturabilirsiniz. Yeni bir belge profilinden belge oluşturduğunuzda, seçilen profilin varsayılan dolgu ve kontur renklerine, grafik stillerine, fırçalarına, sembollerine, eylemlerine, görüntüleme tercihlerine ve diğer ayarlarına sahip boş bir belge elde edersiniz. Şablondan belge oluşturduğunuzda, hem hazır tasarım öğelerine ve ayarlarına hem de broşürler veya CD kapakları gibi belirli belge türleri için kırpma işaretleri ve kılavuzlar gibi içeriğe sahip bir belge elde edersiniz.

Karşılama ekranında veya Dosya > Yeni veya Dosya > Device Central (mobil cihaz çıktısı için) ile yeni belge oluşturabilirsiniz. Karşılama ekranını

görüntülemek için, Yardım > Karşılama Ekranı'nı seçin.

Yeni belgelerin ayarlarını yapma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0031_tr.

Yeni belge oluşturma

Yeni belgeyi Karşılama Ekranı veya Dosya menüsünden başlatabilirsiniz.

1. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Illustrator zaten açıksa, Dosya > Yeni'yi ve Yeni Belge Profili'nden gerekli belge profilini seçin.
   - Karşılama ekranı açıksa Yeni Oluştur listesinden belge profilini tıklatın.
   - Illustrator açık değilse açıp Karşılama ekranında Yeni Oluştur listesinden belge profilini tıklatın.

     Not: *Karşılama Ekranında, Yeni Belge iletişim kutusunu atlayıp yeni belgeyi doğrudan açmak için Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutup tıklatın.*
2. Belgeniz için bir ad yazın.
3. Belgenizle ilgili çalışma yüzeylerinin sayısını ve ekranda olmalarını istediğiniz sırayı belirtin:
   Satırlara Göre Izgara Belirtilen satır sayısında birden çok çalışma yüzeyini yerleştirir. Satırlar menüsünden satır sayısını seçin. Varsayılan değer belirtilen çalışma yüzeyi sayısıyla olabilecek en kare görünümü oluşturur.

   Sütunlara Göre Izgara Belirtilen sütun sayısında birden çok çalışma yüzeyini yerleştirir. Sütunlar menüsünden sütun sayısını seçin. Varsayılan değer belirtilen çalışma yüzeyi sayısıyla olabilecek en kare görünümü oluşturur.

   Satırlara Göre Yerleştir Çalışma yüzeylerini tek düz satıra yerleştirir.

   Sütunlara Göre Yerleştir Çalışma yüzeylerini tek düz sütuna yerleştirir.

   Sağdan Sola Mizanpaj Olarak Değiştir Belirtilen satır veya sütun formatında birden çok çalışma yüzeyini düzenler; ancak bunları sağdan sola görüntüler.
4. Çalışma yüzeyleri arasındaki varsayılan boşluğu belirtin. Bu ayar yatay ve dikey boşluğun ikisine birden uygulanır.
5. Tüm çalışma yüzeyleri için varsayılan boyutu, ölçü birimlerini ve mizanpajı belirtin.
   Not: *Belgeniz açıldıktan sonra çalışma yüzeylerinizi istediğiniz gibi taşıyarak ve yeniden boyutlandırarak özelleştirebilirsiniz.*
6. Çalışma yüzeyinin her kenarında taşma payı konumunu belirtin. Farklı yanlarla ilgili farklı değerler kullanmak için Kilitle simgesini tıklatın.
7. Aşağıdaki ek seçenekleri belirtmek için Gelişmiş'i tıklatın:
   Not: *Bu ayarları, belgeyi oluşturduktan sonra Dosya > Belge Ayarları'nı seçip yeni ayarlar belirleyerek değiştirebilirsiniz.*
   Renk Modu Yeni belgenin renk modunu belirler. Renk modu değiştirilirse, seçilen yeni belge profilinin varsayılan içeriği (renk örnekleri, fırçalar, semboller, grafik stilleri) yeni renk moduna dönüştürülerek, renk değişikliğine neden olur. Değişiklik yaparken uyarı simgesi çıkıp çıkmadığına dikkat edin.

   Raster Efektleri Belgedeki raster efektlerinin çözünürlüğünü belirler. Yüksek kalitede baskı makinesine yüksek kalitede çıkış almayı düşünüyorsanız bunu Yüksek olarak ayarlamak özellikle önemlidir. Yazdırma profilinde bu ayar varsayılan değer olarak Yüksek'tir.

   Saydamlık Izgarası Video Ve Film profilini kullanan belgeler için saydamlık ızgarasının seçeneklerini belirler.

   Önizleme Modu Belgenin varsayılan önizleme modunu ayarlayın (bu ayarı istediğiniz zaman Görünüm menüsünü kullanarak değiştirebilirsiniz):
   - Varsayılan, belgede oluşturulan resimleri tam renkli vektör görünümü olarak görüntüler. Yakınlaştırılıp uzaklaştırıldığında, eğrilerin düzgünlüğü bozulmaz.
   - Piksel, resmi rasterleştirilmiş bir görünümde (pikselleştirilmiş) görüntüler. Aslında içerik rasterleştirilmez, ama içerik sanki rastermiş gibi, benzetilmiş bir önizleme görüntülenir.
   - Üst Baskı, renk ayrımı yapılan çıktıda karıştırma, saydamlık ve üst baskının nasıl görüneceğini tahmini olarak gösteren bir "mürekkep önizlemesi" sunar. (Bkz. Üst baskı hakkında.)

   Device Central Belgeyi Mobil ve Aygıtlar profilini kullanarak oluşturduysanız, mobil aygıt arabiriminde yeni belgenin önizlemesini görüntülemek için Device Central'ı tıklatabilirsiniz.

   Yeni Nesneleri Piksel Izgarasına Hizala Bu seçenek, tüm yeni nesneleri piksel ızgarasına hizalar. Bu seçenek web gibi tasarımın ekranda görüntülendiği ortamlar için önemli olduğundan bu tür belgeler için varsayılan olarak etkinleştirilmiştir. Daha fazla bilgi için bkz. Web iş akışları için piksel hizalanmış yollar çizme.

Şablondan yeni belge oluşturma

1. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Dosya > Şablondan Yeni'yi seçin.
   - Dosya > Yeni'yi seçin. Yeni Belge iletişim kutusunda Şablonlar'ı tıklatın.
   - Karşılama Ekranında, Yeni Oluştur listesindeki Şablondan'ı tıklatın.

2. Şablondan Yeni iletişim kutusunda şablonu bulup seçin ve Yeni'yi tıklatın.

Şablonlar hakkında

Başa dön

Şablonlar, ortak ayarlar ve tasarım öğelerini paylaşan yeni belgeler oluşturmanıza olanak verir. Örneğin, benzer bir görünüm ve havaya sahip bir dizi kartvizit tasarlamanız gerekiyorsa, istediğiniz çalışma yüzeyi boyutu, görünüm ayarları (sözgelimi kılavuzlar) ve yazdırma seçeneklerine sahip bir şablon oluşturabilirsiniz. Şablon aynı zamanda, ortak tasarım öğelerinin (sözgelimi logoların) sembollerini ve belirli renk örnekleri, fırçalar ve grafik stilleri kümelerini içerebilir.

Antetler, kartvizitler, zarflar, broşürler, etiketler, sertifikalar, kartpostallar, tebrik kartları ve Web siteleri dahil olmak üzere, Illustrator uygulaması, çeşitli şablonlarla birlikte gelir.

Şablon Şablondan Yeni komutuyla seçildiğinde Illustrator uygulaması, şablonla aynı içeriğe ve belge ayarlarına sahip yeni bir belge oluşturur ama orijinal şablona dokunmaz.

Yeni şablon oluşturma

Başa dön

1. Yeni veya varolan bir dosyayı açın.
2. Belgeyi aşağıdaki yollardan herhangi birini kullanarak özelleştirin:
   - Belge penceresini, şablondan oluşturacağınız yeni belgelerde görünmesini istediğiniz şekilde ayarlayın. Büyütme düzeyi, kaydırma konumu, cetvel başlangıcı, kılavuzlar, ızgaralar, kırpma alanları ve Görünüm menüsündeki seçenekler buna dahildir.
   - Şablondan oluşturacağınız yeni belgelerde görünmesini istediğiniz resimleri çizin veya içe aktarın.
   - Belgede tutmak istemediğiniz mevcut renk örneklerini, stilleri, fırçaları veya sembolleri silin.
   - İlgili panellerde bulunmasını istediğiniz yeni renk örneklerini, stilleri, fırçaları ve sembolleri oluşturun. Illustrator uygulamasıyla birlikte gelen çeşitli kitaplıklardan da hazır renk örneklerini, stilleri, fırçaları, sembolleri ve eylemleri belgeye aktarabilirsiniz.
   - İstediğiniz grafik tasarımlarını oluşturun ve Grafik Tasarımı iletişim kutusuna ekleyin. Dışarıdan da içe hazır grafik tasarımları aktarabilirsiniz.
   - Belge Ayarları iletişim kutusunda ve Yazdırma Seçenekleri iletişim kutusunda istediğiniz seçenekleri belirleyin.
3. Dosya > Şablon Olarak Kaydet'i seçin.
4. Farklı Kaydet iletişim kutusunda, dosya için bir konum seçin, dosya adı girin ve Kaydet düğmesini tıklatın.

   Illustrator uygulaması dosyayı AIT (Adobe Illustrator Şablonu) formatında kaydeder.

Belge ayarları seçeneklerini belirtme

Başa dön

Ölçü birimleri, saydamlık ızgara görüntüsü, arka plan rengi ve yazım ayarlarıyla (dil, tırnak stili, üst ve alt simge boyutu, dışa aktarabilirlik gibi) ilgili belgeye ait varsayılan ayar seçeneklerini herhangi bir noktada değiştirebilirsiniz. Çalışma Yüzeylerini Düzenle düğmesi bu iletişim kutusunu kapatıp Çalışma Yüzeyi aracını etkinleştirir. Çalışma yüzeylerinizi değiştirmek isterseniz bu düğmeyi kullanın.

1. Dosya > Belge Ayarları seçeneklerini veya Kontrol panelindeki Belge Ayarları seçeneğini tıklatın (bu düğme, hiçbir seçim yapılmadığında görülebilir).
2. Seçenekleri istediğiniz şekilde belirleyin.

Not: *Renkli Kağıda Benzet seçeneği, belgeyi renkli kağıda yazdırmayı planlıyorsanız yararlıdır. Örneğin, sarı bir arka plan üstüne mavi bir nesne çizdiğinizde, nesne yeşil görünür. Benzetme yalnızca saydamlık ızgarası gösterilmediğinde uygulanır.*

Bu seçenek hakkında belirli bilgiler için ilgili konulara bakın.

Dosya açma

Başa dön

Illustrator uygulamasında oluşturulmuş dosyaları da başka uygulamalarda oluşturulmuş uyumlu dosyaları da açabilirsiniz.

- Varolan bir dosyayı açmak için, Dosya > Aç'ı seçin. Dosyayı bulun ve Aç düğmesini tıklatın.
- Yakın zamanda kaydedilen bir dosyayı açmak için, Karşılama ekranında Son Kullanılan Öğelerden Birini Aç listesindeki bir dosyayı seçin veya Dosya > Son Kullanılan Dosyaları Aç'ı seçin ve listeden bir dosya seçin.
- Adobe Bridge uygulamasını kullanarak bir dosya açmak ve önizlemesini yapmak için, Dosya > Bridge'de Gözat'ı seçerek Adobe Bridge uygulamasını açın. Dosyayı bulun ve Dosya > Şununla Aç > Adobe Illustrator CS5'i seçin.

Adobe Bridge kullanarak dosya bulma

Başa dön

Adobe® Bridge, Adobe® Creative Suite® 5 bileşenleriyle birlikte sunulan ve yazdırma, web, video ve ses içeriği oluşturmanız için gereksinim duyduğunuz varlıkları bulmanızı, düzenlemenizi ve bunlara gözatmanızı sağlayan bir çapraz platform uygulamasıdır. Bridge uygulamasını herhangi

bir Creative Suite bileşeninden başlatabilir ve hem Adobe hem de Adobe dışı varlık türlerine erişmek için kullanabilirsiniz.

❖ Adobe Bridge uygulamasını açmak için, Illustrator uygulamasında aşağıdakilerden birini yapın:

- Dosya > Bridge'de Gözat'ı seçin.
- Kontrol panelinde Adobe Bridge simgesini tıklatın.
- Durum çubuğundan Bridge'de Açığa Çıkar'ı seçin.

Adobe Bridge uygulaması içinde aşağıdakilerden istediklerinizi yapabilirsiniz:

- Görüntü, video ve ses dosyalarını yönetmek: Ayrı ayrı uygulamaları açmanıza gerek kalmadan Bridge içinden dosyaların önizlemelerini görebilir, dosyaları arayabilir, sıralayabilir ve işleyebilirsiniz. Dosyalar için meta verileri de düzenleyebilir ve Bridge uygulamasını kullanarak dosyaları belgelerinize, projelerinize veya kompozisyonlarınıza yerleştirebilirsiniz.
- Fotoğraflarınızı yönetmek: Dijital kamera kartınızdan içe fotoğraf aktarabilir, düzenleyebilir, ilgili fotoğrafları kümeler halinde gruplayabilir ve Photoshop® Camera Raw dosyalarını Photoshop uygulamasını başlatmadan açabilir veya içe aktarabilir ve ayarlarını düzenleyebilirsiniz.
- Toplu işlem komutları gibi, otomatikleştirilmiş görevler gerçekleştirmek.
- Renk yönetimli Creative Suite bileşenleri arasında renk ayarlarını senkronize etmek.
- Masaüstünüzü paylaşmak ve belgeleri birlikte gözden geçirmek için gerçek zamanlı Web konferansı başlatmak.

Daha fazla Yardım konusu

Adobe Bridge

CS Live'a Bağlan

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Kurtarma, geri alma ve otomatikleştirme

Değişiklikleri geri alma ve yineleme
En son kaydedilen hale geri dönme
Görevleri otomatikleştirme

Değişiklikleri geri alma ve yineleme

Başa dön

Geri Al ve Yinele komutları, işlemleri geri alarak veya yineleyerek, çalıştığınız sırada hataları düzeltmenize olanak verir. Kaydet komutunu kullandıktan sonra da bir işlemi geri alabilir veya yineleyebilirsiniz (ancak, dosyayı kapatıp tekrar açtıktan sonra bunu yapamazsınız).

❖ Düzenle > Geri Al veya Düzenle > Yinele'yi seçin.

Geri al komutunu tekrar tekrar seçerek, (belleğe bağlı olarak) sınırsız sayıda işlemi geri alabilirsiniz. İşlemler geri alınamayacağı zaman, Geri Al komutu soluk olur.

En son kaydedilen hale geri dönme

Başa dön

Dosyayı, en son kaydedilen haline geri döndürebilirsiniz (ancak, dosyayı kapatıp tekrar açtıktan sonra bunu yapamazsınız). Bu eylemi geri alamazsınız.

❖ Dosya > Döndür'ü seçin.

Görevleri otomatikleştirme

Başa dön

Grafik tasarım, yaratıcılığa dayalı bir alan olmakla birlikte, pratikte illüstrasyon çalışmasının, tekrara dayalı bazı tarafları vardır. Görüntüleri yerleştirmeye ve başka görüntülerle değiştirmeye, hataları düzeltmeye ve dosyaları baskıya veya Web'de görüntülenmeye hazırlamaya harcadığınız zamanın, aslında çoğunlukla, yaratıcı çalışmaya kalan süreyi azalttığını muhtemelen fark edeceksiniz.

Illustrator uygulaması, yapmanız gereken yinelenen görevlerin birçoğunu otomatikleştirmenin çeşitli yollarını sunarak, size çalışmanızın yaratıcı yanlarına konsantre olabileceğiniz daha fazla zaman bırakır.

Eylem, Illustrator uygulamasını kullanırken kaydedilen bir dizi görevdir; menü komutları, araç seçenekleri, nesne seçimleri vb. Eylemi yürüttüğünüzde, Illustrator uygulaması, kaydedilmiş bütün görevleri sizin yerinize uygular.

Illustrator, sık uygulanan görevleri gerçekleştirmekte size yardımcı olmak için, önceden kaydedilmiş eylemler sunar. Bu eylemler, Illustrator uygulamasını kurduğunuzda, varsayılan eylem kümesi olarak Eylemler paneline kurulur.

Komut dosyası, bilgisayarınıza bir işlem sırasını gerçekleştirmesini söyleyen bir dizi komuttan oluşur. Bu işlemlerde sadece Illustrator uygulaması yer alabilir veya sözcük işlem, elektronik tablo ve veritabanı yönetim programları gibi başka uygulamalar da yer alabilir. Illustrator, sık uygulanan görevleri gerçekleştirmekte size yardımcı olmak için, varsayılan komut dosyaları sunar. Bu komut dosyalarına, Dosya > Komut Dosyaları'nı seçerek erişebilirsiniz.

Verilere bağlı grafikler, yüksek hacimli basımevlerinde tasarımcılarla geliştiricilerin birlikte çalışmasını düzenler.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Cetveller, ızgaralar, kılavuzlar ve kırpma işaretleri

Cetvelleri kullanma
Ölçü birimini değiştirme
Izgarayı kullanma
Kılavuzları kullanma
Akıllı Kılavuzlar
Nesneler arasındaki uzaklığı ölçme
Bilgi paneline genel bakış

Cetvelleri kullanma

Başa dön

Cetveller nesneleri çizim penceresinde veya çalışma yüzeyinde doğru olarak yerleştirmenize ve ölçmenize yardımcı olur. Her cetvelde 0'ın bulunduğu noktaya cetvel başlangıcı denir.

Illustrator CS5 uygulamasında cetveller, InDesign ve Photoshop gibi diğer Creative Suite uygulamalarındaki cetvellerle benzerdir. Illustrator, belgeler ve çalışma yüzeyleri için ayrı cetveller sunmaktadır. Bu cetvellerden aynı anda yalnızca bir tanesini seçebilirsiniz.

Not: *Pencere cetvelleri, bu belgede Global cetveller olarak adlandırılır.*
Global cetveller resim penceresinin üst ve sol yanında görüntülenir. Varsayılan cetvel başlangıç noktası resim penceresinin sol alt köşesindedir.

Çalışma yüzeyi cetvelleri etkin çalışma yüzeyinin üst ve sol kenarlarında görüntülenir. Varsayılan çalışma yüzeyi cetveli başlangıç noktası çalışma yüzeyinin sol üst köşesindedir.

Çalışma yüzeyi cetvelleri ile global cetveller arasındaki fark, çalışma yüzeyi cetvelini seçtiğinizde başlangıç noktasının etkin çalışma yüzeyine bağlı olarak değişmesidir. Ayrıca, çalışma yüzeyi cetvelleri için farklı başlangıç noktalarına da sahip olabilirsiniz. Çalışma yüzeyi cetvelinin başlangıç noktasını değiştirdiğinizde, çalışma yüzeyindeki nesnelerin desen dolguları bu değişiklikten etkilenmez.

Global cetveller için varsayılan başlangıç noktası ilk çalışma yüzeyinin sol üst köşesinde, çalışma yüzeyleri için varsayılan başlangıç noktasıysa ilgili çalışma yüzeyinin sol üst köşesindedir.

- Cetvelleri göstermek veya gizlemek için, Görünüm > Cetveller > Cetvelleri Göster'i veya Görünüm > Cetveller > Cetvelleri Gizle'yi seçin.
- Çalışma yüzeyi cetvelleri ve global cetveller arasında geçiş yapmak için Görünüm > Cetveller > Global Cetvellere Değiştir'i veya Görünüm > Cetveller > Çalışma Yüzeyi Cetvellerine Değiştir'i seçin. Varsayılan olarak, çalışma yüzeyi cetvelleri gösterilir; bu nedenle Global Cetvellere Değiştir seçeneği Cetveller alt menüsünde gösterilir.
- Video cetvellerini göstermek veya gizlemek için Görünüm > Video Cetvellerini Göster veya Görünüm > Video Cetvellerini Gizle'yi seçin.
- Cetvel başlangıcını değiştirmek için fare işaretçisini cetvellerin kesiştiği yere götürün ve işaretçiyi, yeni cetvel başlangıcının olmasını istediğiniz yere sürükleyin.

  Sürüklediğinizde, penceredeki ve cetvellerdeki ince artı işareti Global cetvel başlangıç noktasının değiştiğini belirtir.

  Not: *Global cetvel başlangıç noktasını değiştirmek doku döşemesini etkiler.*
- Varsayılan cetvel başlangıcına geri dönmek için sol üst köşesinde cetvellerin kesiştiği yeri çift tıklatın.

Önceden ilk çeyrekte olan koordinat sistemi dördüncü çeyreğe taşındı. Illustrator CS5 uygulamasında, aşağıya doğru hareket ettiğinizde y eksenin değeri, sağa doğru hareket ettiğinizde x ekseninin değeri artar.

Illustrator'ın eski sürümlerinde kaydederken, Global cetveller eski belgelerde ayarlandıkları konumda kalır. Başlangıç noktası, sol üst köşeye taşınmaz ancak koordinat sistemi dördüncü çeyrek olarak değişir.

Koordinat sistemindeki veya cetvel başlangıç noktasındaki değişiklik, eski komut dosyalarınızı korumanızı sağlayan komut dosyaları için geçerli değildir. Ancak, komut dosyası kullanarak nesneleri dönüştürdüğünüzde, y koordinat değeri Illustrator kullanıcı arabiriminde ayarladığınız değerlerden farklı olur. Örneğin, bir taşıma işlemine Y= +10 değer uygularsanız, aynı taşımayı komut dosyasıyla uygulamak istediğinizde Y = -10 değer dönüştürmesi uygulamanız gerekir.

Ölçü birimini değiştirme

Başa dön

Illustrator uygulamasındaki varsayılan ölçü birimi puntodur (bir punto 0,3528 milimetreye karşılık gelir). Illustrator uygulamasının genel ölçümlerde, konturlarda ve yazılarda kullandığı birimi değiştirebilirsiniz. Kutulara değer girerken, varsayılan birimi değiştirebilirsiniz.

- Varsayılan ölçü birimini değiştirmek için Düzen > Tercihler > Birimler'i (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Birimler'i (Mac OS) seçin ve Genel, Kontur ve Tür seçenekleri için birimleri belirleyin. Yazım tercihlerinde Asya Dillerindeki Seçenekleri Göster seçeneği işaretliyse, özellikle Asya dillerindeki yazı için kullanılan bir birim de seçebilirsiniz.

Not: *"Genel" ölçü seçeneği, cetvelleri, noktalar arasındaki mesafe ölçümünü, nesnelerin taşınmasını ve dönüştürülmesini, ızgara ve kılavuz aralıklarının ayarlanmasını ve boşluk oluşturmayı etkiler.*

- Yalnızca geçerli belgedeki genel ölçü birimi ayarlamak için önce Dosya > Belge Ayarları'nı, ardından da Birimler menüsünden kullanmak istediğiniz ölçü birimini seçip Tamam'ı tıklatın.
- Kutuya değer girerken ölçü birimini değiştirmek için, değerin arkasına aşağıdaki kısaltmalardan birini koyun: inç, in, milimetre, mm, Q (bir Q, 0,25 milimetreye eşittir), santimetre, cm, punto, p, pt, pika, pc, piksel ve px.
  Pika ve punto birimlerini bir arada kullanırken değerleri XpY şeklinde girebilirsiniz; burada X ve Y, pika ve punto değerini gösterir (örneğin 12 pika 6 punto için, 12p6).

Başa dön

Izgarayı kullanma

Izgara, illüstrasyon penceresinde resminizin arkasında görüntülenir; yazdırılmaz.

- Izgarayı görüntülemek için, Görünüm > Izgarayı Göster'i seçin.
- Izgarayı gizlemek için, Görünüm > Izgarayı Gizle'yi seçin.
- Nesneleri ızgara çizgilerine yaslamak için, Görünüm > Izgaraya Yasla'yı seçin, taşımak istediğiniz nesneyi seçin ve istediğiniz konuma sürükleyin.

  Nesnenin sınırları bir ızgara çizgisinin 2 piksel yakınına girdiğinde, noktaya yaslanır.

  Not: *Görünüm > Piksel Önizleme seçeneği işaretliyse, Izgaraya Yasla seçeneği Piksele Yasla olarak değişir.*
- Izgara çizgileri arasındaki boşluğu, ızgara stilini (çizgiler veya noktalar), ızgara rengini ya da ızgaraların çalışma yüzeyinin önünde mi arkasında mı görüneceğini belirlemek için, Düzenle > Tercihler > Kılavuzlar Ve Izgara'yı veya Illustrator > Tercihler > Kılavuzlar Ve Izgara'yı (Mac OS) seçin.

Başa dön

Kılavuzları kullanma

Kılavuzlar, metin ve grafik nesnelerini hizalamanıza yardımcı olur. Cetvel kılavuzları (dikey veya yatay düz çizgiler) ve kılavuz nesneleri (kılavuzlara dönüştürdüğünüz vektör nesneleri) oluşturabilirsiniz. Izgara gibi, kılavuzlar da yazdırılmaz.

İki kılavuz stili (noktalar ve çizgiler) seçim yapabilir ve ya önceden tanımlanmış kılavuz renklerini ya da renk seçici yardımıyla seçeceğiniz renkleri kullanarak kılavuzların renklerini değiştirebilirsiniz. Varsayılan değer olarak, taşıyabilmeniz, silebilmeniz veya eski haline geri döndürebilmeniz için kılavuzlar kilitlenmemiş durumdadır, ama yerlerine kilitlemeyi seçebilirsiniz.

- Kılavuzları göstermek veya gizlemek için, Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzları Göster veya Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzları Gizle'yi seçin.
- Kılavuz ayarlarını değiştirmek için, Düzen > Tercihler > Kılavuzlar Ve Izgara (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Kılavuzlar Ve Izgara'yı (Mac OS) seçin.
- Kılavuzları kilitlemek için, Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzları Kilitle'yi seçin.

Kılavuzlar oluşturma

1. Cetveller görünmüyorsa, Görünüm > Cetvelleri Göster'i seçin.
2. Fare işaretçisini dikey bir kılavuz için sol cetvelin, yatay bir kılavuz içinse yatay cetvelin üstüne getirin.
3. Kılavuzu yerine sürükleyin.

   Ayrıca, vektör nesnelerini seçip Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuz Oluştur'u seçerek vektör nesnelerini de kılavuza dönüştürebilirsiniz.

   Birden çok kılavuzla daha rahat şekilde çalışabilmek için, ayrı ayrı katmanlara taşıyın.
4. Kılavuzları tuvalin tamamında değil yalnızca bir çalışma yüzeyinde sınırlandırmak isterseniz, Çalışma Yüzeyi aracını seçin ve kılavuzları çalışma yüzeyinde sürükleyin.

Kılavuzları taşıma, silme veya serbest bırakma

1. Kılavuzlar kilitliyse, Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzları Kilitle'yi seçin.
2. Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:
   - Kılavuzu taşımak için sürükleyin veya kopyalayın.
   - Kılavuzu silmek için, Geri (Windows) veya Delete (Mac OS) tuşuna basın veya Düzenle > Kes veya Düzenle > Sil'i seçin.
   - Bütün kılavuzları birden silmek için, Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuz Sil'i seçin.
   - Kılavuzu serbest bırakarak tekrar normal bir grafik nesnesi haline getirmek için, kılavuzu seçin ve Görümü > Kılavuzlar > Kılavuzları Serbest Bırak'ı seçin.

Nesneleri bağlantı noktalarına ve kılavuzlara yaslama

1. Görünüm > Noktaya Yasla'yı seçin.
2. Taşımak istediğiniz nesneyi seçin ve fare işaretçisini, tam bağlantı noktalarıyla ve kılavuzlarla hizalamak istediğiniz noktaya getirin.

Önemli: *Noktaya yaslanırken, yaslama hizalaması, sürüklenen nesnenin kenarlarına değil fare işaretçisinin konumuna bağlıdır.*

3. Nesneyi istediğiniz konuma sürükleyin.

   İşaretçi bir bağlantı noktasının veya kılavuzun 2 piksel yakınına girdiğinde, noktaya yaslanır. Yaslama gerçekleştiğinde işaretçi, içi dolu ok ucundan içi boş ok ucuna dönüşür.

Başa dön

Akıllı Kılavuzlar

Akıllı Kılavuzlar geçici olarak, nesneler veya çalışma yüzeyleri oluşturduğunuzda ya da bunlarla çalıştığınızda görüntülenen kılavuzlara yapışır. Nesneleri veya çalışma yüzeylerini diğer nesnelere, çalışma yüzeylerine (ya da her ikisine birden) göre hizalamanıza, düzenlemenize veya dönüştürmenize yardımcı olurlar; bu işlemler sırasında X, Y konumu ve delta değerlerini yapışarak hizalar veya görüntülerler. Akıllı Kılavuzlar tercihlerini ayarlayarak akıllı kılavuz ve görüntülenen geri bildirim (ölçü etiketleri, nesne vurguları veya etiketler gibi) türünü belirtebilirsiniz.

Akıllı kılavuzları kullanma hakkında video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/lrvid4020_ai_tr.

Akıllı Kılavuzları kullanma

Akıllı Kılavuzlar varsayılan olarak açıktır.

1. Kılavuzları açmak veya kapatmak için Görünüm > Akıllı Kılavuzlar'ı seçin.
2. Akıllı Kılavuzlar'ı şu şekilde kullanın:

   - Kalem veya şekil araçlarıyla nesne oluşturduğunuzda, yeni nesnenin bağlantı noktasını varolan bir nesneye göre konumlandırmak için Akıllı Kılavuzlar'ı kullanın. Yeni çalışma yüzeyi oluşturduğunuzda da, bunu başka bir çalışma yüzeyi veya nesneye göre yerleştirmek için Akıllı Kılavuzları kullanabilirsiniz.
   - Kalem veya şekil aracıyla nesne oluşturduğunuzda ya da nesneyi dönüştürdüğünüzde bağlantı noktalarını 45 veya 90 derece gibi belirli bir dereceye konumlandırmak için akıllı kılavuzların yapı kılavuzlarını kullanın. Bu açıları Akıllı Kılavuzlar tercihlerinde ayarlayın.
   - Nesne veya çalışma yüzeyini taşıdığınızda seçili nesne veya çalışma yüzeyini başka nesneler veya çalışma yüzeylerine hizalamak için Akıllı Kılavuzlar'ı kullanın. Hizalama nesnelerin geometrisini ve çalışma yüzeylerini temel alır. Kılavuzlar, başka nesnelerin kenarına veya orta noktasına nesne yaklaştırıldığında görüntülenir.

     Not: *Hizalama davranışını, tek nesnenin veya çalışma yüzeyinin orta noktasını ya da kenarlarını kullanan Illustrator CS3 uygulamasından kullanmak için Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşuna basın.*

   - Nesneyi dönüştürdüğünüzde, Akıllı Kılavuzlar, dönüştürmeye yardımcı olmak için otomatik olarak görüntülenir.

   Akıllı Kılavuz tercihlerini ayarlayarak, Akıllı Kılavuzlar'ın ne zaman ve nasıl görüntüleneceğini değiştirebilirsiniz.

   Not: *Izgaraya Yapış ya da Piksel Önizleme seçeneği açıkken, (menü komutu seçili olsa bile) Akıllı Kılavuzlar'ı kullanamazsınız.*

Akıllı Kılavuz tercihleri

Düzenle > Tercihler > Akıllı Kılavuzlar (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Akıllı Kılavuzlar (Mac OS) öğesini seçip aşağıdaki tercihleri ayarlayın:

Renk Kılavuzların rengini belirtir.
Hizalama Kılavuzları Geometrik nesnelerin, çalışma yüzeyinin ve taşma payının ortasında ve kenarlarında oluşturulan kılavuz çizgileri görüntüler. Nesneleri taşıdığınızda ve temel şekilleri çizme, Kalem aracını kullanma, nesneleri dönüştürme gibi işlemler gerçekleştirdiğinizde oluşturulurlar.
Bağlantı/Yol Etiketleri Yollar kesiştiğinde ya da bir bağlantı noktasında ortalandıklarında bilgileri görüntüler.
Ölçü Etiketleri Çoğu araçla ilgili (Çizim araçları ve Metin araçları gibi), imleci bağlantı noktası üzerine getirdiğinizde imlecin geçerli konumu hakkında bilgileri görüntüler. Nesneler oluşturulduğu, seçildiği, taşındığı veya dönüştürüldüğü sırada nesnenin orijinal konumundan x ve y delta değerini görüntüler. Bir çizim aracı seçiliyken Shift tuşuna bastığınızda başlangıç noktası görüntülenir.
Nesne Vurgulama Sürükleme sırasında, işaretçinin altındaki nesneyi vurgular. Vurgu rengi nesnenin katman rengiyle eşleşir.
Dönüştürme Araçları Nesneleri ölçeklediğiniz, döndürdüğünüz ve yamulttuğunuz sırada ilgili bilgileri görüntüler.
Yapı Kılavuzları Yeni nesneleri çizdiğinizde kılavuz çizgileri görüntüler. Kılavuz çizgilerinin, yakındaki bir nesnenin bağlantı noktalarından hangi açıda çizileceğini belirtirsiniz. Altı açı ayarlayabilirsiniz. Seçilen Açılar kutusuna bir açı yazın, Açılar açılır menüsünden bir açı kümesi seçin veya açılır menüden bir açı kümesi seçip sonra kutulardaki değerlerden birini değiştirerek açı kümesini özelleştirin. Önizleme, ayarlarınızın sonucunu gösterir.
Yanaşma Toleransı Akıllı Kılavuzlar'ın etkinleşmesi için işaretçinin bir nesneden kaç piksel uzakta olması gerektiğini belirler.

Başa dön

Nesneler arasındaki uzaklığı ölçme

Ölçü aracı, herhangi iki nokta arasındaki uzaklığı hesaplar ve sonucu Bilgi panelinde görüntüler.

1. Ölçü aracını seçin. (Araçlar panelinde olduğunu görmek için Damlalık aracını basılı tutun.)
2. Aşağıdakilerden birini yapın:

   - Aralarındaki uzaklığı ölçmek için iki noktayı tıklatın.

ilk noktayı tıklatıp ikinci noktaya sürükleyin. Aracı 45 derecenin katlarıyla sınırlamak için, sürüklerken Shift tuşunu basılı tutun.

Bilgi panelinde, *x* ve *y* eksenlerinden yatay ve dikey uzaklıklar, mutlak yatay ve dikey uzaklıklar, toplam uzaklıklar ve ölçülen açı gösterilir.

Başa dön

Bilgi paneline genel bakış

Bilgi panelini (Pencere > Bilgi), fare işaretçisinin altındaki alan hakkında ve seçili nesneler hakkında bilgi almak için kullanırsınız.

- Nesne seçili ve bir seçim aracı etkinken, Bilgi panelinde, nesnenin *X* ve *Y* koordinatları, genişliği (*G*) ve yüksekliği (*Y*) görüntülenir. Genişlik ve yükseklik değerleri, Genel tercihlerdeki Önizleme Sınırları Kullan seçeneği tarafından etkilenir. Önizleme Sınırları Kullan seçeneği işaretliyse, Illustrator uygulaması, kontur genişliğini (ve alt gölge gibi diğer nitelikler) nesnenin boyutlarına dahil eder. Önizleme Sınırları Kullan seçeneği işaretli değilse, Illustrator uygulaması sadece nesnenin vektör yolunun tanımladığı boyutları ölçer.
- Kalem aracını veya Degrade aracını kullandığınızda veya bir seçimi taşırken, Bilgi panelinde, sürüklediğiniz sırada X'teki (*W*) değişim, Y'deki (*H*) değişim, uzaklık (*D*) ve açı ∡ görüntülenir.
- Yakınlaştırma aracını kullandığınızda, Bilgi panelinde, fareyi bıraktıktan sonraki büyütme katsayısı ve *X* ve *Y* koordinatları görüntülenir.
- Ölçek aracını kullandığınızda, Bilgi panelinde, genişlik (*G*) ve yükseklik (*Y*) değişimi ve ölçekleme işlemi sona erdikten sonra yeni genişlik (*G*) ve yükseklik (*Y*) görüntülenir. Döndürme veya yansıtma araçlarını kullandığınızda, Bilgi panelinde, nesnenin ortasının koordinatları ve dönüş açısı ∡ veya yansıtma açısı ∡ görüntülenir.
- Eğme aracını kullandığınızda, Bilgi panelinde, nesnenin ortasının koordinatları, yamultma ekseninin açısı ∡ ve yamultma miktarı ▱ görüntülenir.
- Boya Fırçası aracını kullandığınızda, Bilgi panelinde, mevcut fırçanın *X* ve *Y* koordinatlarıyla adı görüntülenir.
- Seçili nesnenin dolgu ve kontur renklerinin değerlerini ve seçili nesneye uygulanmış desen, degrade veya renk tonu adlarını göstermek için, panel menüsünde Seçenekleri Göster'i seçin veya panel sekmesinin çift okunu tıklatın.

  Not: *Birden çok nesne seçerseniz, Bilgi panelinde sadece seçili bütün nesnelerde aynı olan bilgiler görüntülenir.*

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Tercihleri ayarlama

Tercihler hakkında
Illustrator tercihlerini ayarlama
Eklenti modülleri hakkında

Tercihler hakkında

Başa dön

Tercihler, görüntü, araçlar, birimler ve dışa aktarma bilgileri dahil olmak üzere, Illustrator uygulamasının istediğiniz çalışma şekliyle ilgili seçeneklerdir. Tercihleriniz, AIPrefs (Windows) veya Adobe Illustrator Prefs (Mac OS) adı verilen ve Illustrator uygulamasını her başlatışınızda çalıştırılan bir dosyaya kaydedilir.

Tercihler iletişim kutularından birini açma

1. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - (Windows) Düzenle > Tercihler > [tercih ayarı adını] seçin.
   - (Mac OS) Illustrator > Preferences > [tercih ayarı adını] seçin.
   - Hiçbir şey seçili olmadan Kontrol panelindeki Tercihler düğmesini tıklatın.
2. Başka bir tercih kümesine geçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
   - Tercihler iletişim kutusunun sol üst tarafındaki menüden bir seçenek belirleyin.
   - Sonraki seçenekleri görüntülemek için Sonraki düğmesini veya önceki seçenekleri görüntülemek için Önceki düğmesini tıklatın.

Tüm tercihleri varsayılan ayarlarına sıfırlama

Uygulamayla ilgili sorunlarınız olduğunda tercihleri sıfırlama yardımcı olabilir.

✥ Aşağıdakilerden birini yapın:

- Illustrator'ı başlatırken Alt+Control+Shift (Windows) veya Option+Command+Shift (Mac OS) tuşlarını basılı tutun. Geçerli ayarlarınız silinir.
- AIPrefs dosyasını (Windows) veya Adobe Illustrator Prefs dosyasını (Mac OS) kaldırın ya da yeniden adlandırın. Illustrator'ı bir sonraki başlatışınızda yeni tercihler dosyaları oluşturulur.

  Not: *Adobe Illustrator CS5 Settings klasörünü tamamen kaldırmak güvenlidir. Bu klasörde, yeniden oluşturulabilecek çeşitli tercihler yer alır.*

Illustrator tercihlerini ayarlama

Başa dön

Illustrator tercihleri dosyası Illustrator'da komutları ve panel ayarlarını yönetir. Illustrator'ı açtığınızda panellerin ve komutların konumu Illustrator tercihleri dosyasında saklanır. Illustrator için varsayılan ayarlara geri dönmek ya da geçerli ayarları değiştirmek istiyorsanız Illustrator tercihlerini silin. Illustrator'ı yeniden başlattığınızda ve bir dosyayı kaydettiğinizde Illustrator otomatik olarak bir tercih dosyası oluşturur.

Kullandığınız işletim sistemine bağlı olarak Illustrator tercihleri dosyası şu konumlarda mevcuttur:

Not: *Klasör adı yüklediğiniz dil sürümüne göre değişebilir.*

Mac OS X

```
<startup drive>/Users/<username>/Library/Preferences/Adobe Illustrator CS5 Settings/en_US*/Adobe Illustrator Prefs
```

Windows XP

```
<startup drive>\ Documents and Settings\<username>\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\en_US*\AIPrefs
```

Windows Vista ya da Windows 7

```
<startup drive>\Users\<username>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\en_US*\AIPrefs.
```

Not: *Windows XP'de Application Data klasörü varsayılan olarak gizlidir. Aynı durum Windows Vista ve Windows 7'de AppData klasörü için de geçerlidir. Bu klasörü görünür hale getirmek için Denetim Masasında Klasör Seçeneklerini açın ve Görünüm sekmesini tıklatın. Gelişmiş ayarlar*

bölmesinde Gizli Dosya ve Klasörleri Göster ya da Gizli dosyaları, klasörleri veya sürücüleri göster seçeneğini belirleyin.

Tercihler dosyasını bulamazsanız işletim sisteminizin Bul komutunu kullanın ve AIPrefs (Windows) ya da Adobe Illustrator Prefs (Mac OS) öğelerini aratın.

Başa dön

Eklenti modülleri hakkında

Eklenti modülleri, Adobe Illustrator uygulamasına çeşitli özellikler ekleyen yazılım programlarıdır. Programınızla birlikte, Illustrator program klasörü içindeki Plug-ins klasörüne otomatik olarak kurulan çok sayıda özel efekt eklentisi gelir.

Photoshop veya Illustrator uygulamasıyla kullanılmak üzere tasarlanmış her türlü ticari eklentiyi kurabilirsiniz. Bir Adobe Systems eklenti modülü yüklemek için, varsa yükleme programını kullanın. Yoksa, modülün bir kopyasını, Illustrator klasörü içindeki Illustrator klasörüne sürükleyin. Sonra, eklentinin etkinleşmesi için Illustrator uygulamasını yeniden başlatın. Diğer şirketlere ait bir eklenti modülünü kurmak için, eklenti modülüyle birlikte gelen kurulum bilgilerine uyun.

Not: *Adobe Illustrator programının açık mimarisi, Adobe dışındaki geliştiricilerin, Adobe Illustrator içinden erişilebilecek özellikler oluşturmasına olanak verir. Adobe Illustrator ile uyumlu eklenti modülleri oluşturmakla ilgileniyorsanız, www.adobe.com adresindeki Adobe Systems ABD Web sitesine bakın.*

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Birden çok çalışma yüzeyi kullanma

Çalışma yüzeyi seçenekleri
Çalışma yüzeyi paneli
Çalışma yüzeyi oluşturma
Çalışma yüzeyini silme
Çalışma yüzeylerini seçme ve görüntüleme
Çalışma yüzeylerini düzenleme
Çalışma yüzeyini taşıma
Çalışma yüzeylerini yeniden sıralama
Çalışma yüzeylerini yeniden yerleştirme
Çalışma yüzeyi adlarını özelleştirme
9 noktalı referans
Çalışma yüzeyi cetvellerini, orta işaretini, çapraz çizgileri ya da güvenli alanı görüntüleme

Çalışma yüzeyi seçenekleri

Başa dön

Çalışma Yüzeyi aracını çift tıklatarak ya da Çalışma Yüzeyi aracını tıklatıp Kontrol panelinde Çalışma Yüzeyi Seçenekleri düğmesini tıklatarak Çalışma Yüzeyi Seçenekleri iletişim kutusunu açarsınız.

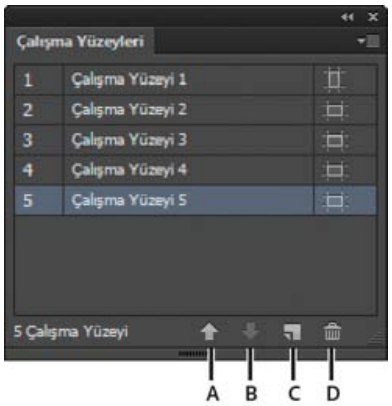
Hazır Ayar Çalışma yüzeyi boyutlarını belirtin. Bu hazır ayarlar, belirlenen çıktıya uygun olarak video cetveli piksel boyut oranı değerini ayarlar.
Yükseklik ve Genişlik Çalışma yüzeyinin boyutunu belirtir.
Yönlendirme Dikey ya da yatay sayfa yönünü belirtir.
Oranları Koru Elle yeniden boyutlandırırsanız çalışma yüzeyi boyut oranını değişmeden korur.
X: ve Y: Konumu Illustrator uygulamasının çalışma alanı cetvellerine göre çalışma yüzeyinin konumunu belirtir. Bu cetvelleri görüntülemek için, Görünüm > Cetvelleri Göster'i seçin.
Orta İşareti Göster Çalışma yüzeyinin ortasında bir nokta görüntüler.
Çapraz Çizgileri Göster Çalışma yüzeyinin her kenarının ortasından dik geçen çizgileri görüntüler.
Video Güvenli Alanlarını Göster Videonun görüntülenebilir alanı içinde kalan alanları temsil eden kılavuzlar görüntüler. Kullanıcılar tarafından görülebilir olması gereken bütün metinleri ve resimleri, videoya uyumlu alanlar içinde tutmak istersiniz.
Video Cetveli Piksel Boyut Oranı Video cetvellerinde kullanılan piksel boyut oranını belirtir.
Çalışma Yüzeyi Dışındaki Alanı Soldur Çalışma Yüzeyi aracı etkin olduğunda çalışma yüzeyinin dışında kalan alanı çalışma yüzeyinin içinde kalan alandan daha koyu bir tonda görüntüler.
Sürüklerken Güncelleştir Çalışma yüzeyini yeniden boyutlandırmak üzere sürüklediğinizde çalışma yüzeyi dışındaki alanı daha koyu renkte görüntülemeye devam eder. Bu seçenek işaretli değilse, yeniden boyutlandırma sırasında çalışma yüzeyinin dışındaki alan, içindeki alanla aynı renkte görüntülenir.
Çalışma Yüzeyleri Kaç çalışma yüzeyi olduğunu belirtir.

Çalışma yüzeyi paneli

Başa dön

Çalışma Yüzeyi paneli çeşitli çalışma yüzeyi işlemlerini yapmanızı sağlar:

- Çalışma yüzeylerini ekleme, yeniden sıralama ve silme
- Çalışma yüzeylerini yeniden sıralama ve numaralandırma
- Birden çok çalışma yüzeyinde gezinme ve seçme
- Hazır ayarlar, Çalışma Yüzeyi boyutu ve göreli çalışma yüzeyi konumu gibi çalışma yüzeyi seçeneklerini belirleme



Çalışma yüzeyi paneli
***A.** Yukarı Ok **B.** Aşağı Ok **C.** Yeni çalışma yüzeyleri ekleme **D.** Çalışma yüzeylerini silme*

- Çalışma Yüzeyi paneline erişmek için Pencere > Çalışma Yüzeyleri'ni tıklatın.
- Çalışma yüzeyi eklemek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Çalışma Yüzeyleri panelinin altındaki Yeni Çalışma Yüzeyi simgesini tıklatın.
  - Çalışma Yüzeyleri panelindeki Çalışma Yüzeyleri panel menüsünden (alt menü) Yeni Çalışma Yüzeyi seçeneğini belirleyin.
- Tek bir çalışma yüzeyini veya birden fazla çalışma yüzeyini silmek için, aşağıdakileri yapın:
  - Silinecek çalışma yüzeyini seçin. Birden çok çalışma yüzeyini silmek için Shift tuşunu basılı tutarak Çalışma Yüzeyleri panelindeki çalışma yüzeylerini tıklatın.
  - Çalışma Yüzeyleri panelinin altındaki Çalışma Yüzeyini Sil simgesini tıklatın veya Çalışma Yüzeyleri panel menüsünden (alt menü) Sil seçeneğini belirleyin. Bitişik olmayan birden fazla çalışma yüzeyini silmek için Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşuna basın ve Çalışma Yüzeyleri panelinden çalışma yüzeylerini tıklatın.
- Çalışma Yüzeyleri panelinde çalışma yüzeylerini yeniden yerleştirmek için Çalışma Yüzeyleri panel menüsünden (alt menü) Çalışma Yüzeylerini Yeniden Yerleştir seçeneğini belirleyin. Çalışma yüzeylerini yeniden yerleştirme işleminin çalışma yüzeylerinin sırasını değiştirmediğini unutmayın.
- Çalışma yüzeylerini çoğaltmak için aşağıdakileri yapın:
  - Çoğaltmak istediğiniz çalışma yüzeyini seçin. Ayrıca, bir veya daha fazla çalışma yüzeyini Çalışma Yüzeyleri panelindeki yeni çalışma yüzeyi düğmesine sürükleyerek çalışma yüzeylerini çoğaltabilirsiniz.
  - Çalışma Yüzeyleri panel menüsünden Çoğalt'ı seçin.
- Hazır ayarlar, çalışma yüzeyi konumu ve görünüm gibi çalışma yüzeyi ayarlarını sıfırlamak için Çalışma Yüzeyleri panel menüsünden (alt menü) Çalışma Yüzeyi Ayarları'nı seçin.

Çalışma yüzeylerini kullanma hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid5202_ai_tr.

Başa dön

Çalışma yüzeyi oluşturma

1. Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:
   - Özel çalışma yüzeyi oluşturmak için Çalışma Yüzeyi aracını seçip, şeklini, boyutunu ve konumunu tanımlamak amacıyla çalışma alanına sürükleyin.
   - Hazır ayarlı çalışma yüzeyi kullanmak için Çalışma Yüzeyi aracını çift tıklatıp Çalışma Yüzeyi Seçenekleri iletişim kutusunda bir hazır ayar seçin ve Tamam'ı tıklatın. İstediğiniz yere konumlandırmak için çalışma yüzeyini sürükleyin.
   - Çalışma yüzeyini etkin çalışma yüzeyinde oluşturmak için Shift tuşu basılı şekilde Çalışma Yüzeyi aracını kullanarak sürükleyin.
   - Varolan çalışma yüzeyini çoğaltmak için Çalışma Yüzeyi aracını seçin, çoğaltmak istediğiniz çalışma yüzeyini, ardından da Kontrol panelinde Yeni Çalışma Yüzeyi düğmesini tıklatın; ardından çoğaltılan çalışma yüzeyini koymak istediğiniz yeri tıklatın. Çoğaltmayı birden çok oluşturmak için Alt tuşu basılı olarak istediğiniz sayıda tıklatın. Başka bir seçenek de, Çalışma Yüzeyi aracını kullanarak çoğaltmak istediğiniz çalışma yüzeyini Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak sürüklemektir.
   - Çalışma yüzeyini içeriğiyle birlikte çoğaltmak için Çalışma Yüzeyi aracını seçin, Kontrol panelinde Resmi Çalışma Yüzeyiyle Taşı/Kopyala simgesini tıklatıp Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşu basılı olarak sürükleyin.

   Resimde taşma payı olmasını istiyorsanız, resimde çalışma yüzeyi dikdörtgeninin dışında, taşma payının sığacağı kadar yer kalmasına dikkat edin.
2. Çalışma yüzeyini uygulamak ve çalışma yüzeyi düzenleme modundan çıkmak için Araçlar panelinde başka bir aracı tıklatın veya Esc tuşuna

basın.

Birden çok çalışma yüzeyi kullanma hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid5202_ai_tr.

Başa dön

Çalışma yüzeyini silme

❖ Çalışma yüzeyini tıklatıp Delete tuşuna basın; Kontrol panelinde Sil'i tıklatın ya da çalışma yüzeyinin sağ üst köşesindeki Sil simgesini ⊠ tıklatın. Son kalan çalışma yüzeyi dışında tümünü silebilirsiniz.

Başa dön

Çalışma yüzeylerini seçme ve görüntüleme

1. Çalışma Yüzeyi aracını seçin.
2. Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:
   - Etkinleştirmek için bir çalışma yüzeyi seçin. (Farklı araç kullanarak çalışma yüzeyinin tıklatılması ya da üzerinde dolaşılması da Çalışma Yüzeyi aracını etkinleştirecektir.) Çalışma yüzeyleri çakışırsa, sol kenarı tıklatma konumuna en yakın olan çalışma yüzeyi etkin hale gelecektir.
   - Çalışma yüzeyleri arasında geçiş yapmak için, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak bir ok tuşuna basın.
   - Çalışma yüzeylerini ve içeriklerini anahat olarak görüntülemek için sağ tıklatıp Anahat'ı seçin. Resmi yeniden görmek için sağ tıklatıp Önizleme'yi seçin.

Başa dön

Çalışma yüzeylerini düzenleme

Belgeniz için birden çok çalışma yüzeyi oluşturabilirsiniz, ancak aynı anda sadece biri etkin olabilir. Birden çok tanımlı çalışma yüzeyiniz olduğunda Çalışma Yüzeyi aracını seçerek tümünü görüntüleyebilirsiniz. Kolay görülebilmesi için her çalışma yüzeyi numaralandırılmıştır. İstediğiniz zaman çalışma yüzeyini düzenleyebilir veya silebilirsiniz ve her yazdırma veya dışa aktarma işlemi sırasında farklı çalışma yüzeyleri belirtebilirsiniz.

1. Çalışma Yüzeyi aracını seçin, seçmek için bir çalışma yüzeyini tıklatın.
2. Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:
   - Çalışma yüzeyini yeniden boyutlandırmak için, imleç çift taraflı oka dönüşene kadar işaretçiyi bir kenarda ya da köşede tutun; sonra da ayarlamak için sürükleyin. Bunun yerine, Kontrol panelindeki Genişlik ve Yükseklik değerlerini de değiştirebilirsiniz.
   - Çalışma yüzeyini yönlendirmesini değiştirmek için Kontrol panelindeki Yatay ve Dikey düğmesini tıklatın.
   - Çalışma yüzeyleri arasında sırasıyla geçiş yapmak için, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak bir ok tuşuna basın.
   - Çalışma yüzeylerini ve içeriklerini anahat olarak görüntülemek için sağ tıklatıp Anahat'ı seçin. Resmi yeniden görmek için sağ tıklatıp Önizleme'yi seçin.

Başa dön

Çalışma yüzeyini taşıma

1. Çalışma Yüzeyi aracını seçin ve seçmek için bir çalışma yüzeyini tıklatın.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Çalışma yüzeyini ve içeriğini taşımak için Kontrol panelinde Resmi Çalışma Yüzeyiyle Taşı/Kopyala simgesini tıklatıp seçin ve işaretçiyi çalışma yüzeyine getirip sürükleyin. Bunun yerine, Kontrol panelindeki X ve Y değerlerini de değiştirebilirsiniz.
   - Çalışma yüzeyini içeriği olmadan taşımak için Kontrol panelinde Resmi Çalışma Yüzeyiyle Taşı/Kopyala simgesini tıklatıp seçimini kaldırın ve işaretçiyi çalışma yüzeyine getirip sürükleyin. Bunun yerine, Kontrol panelindeki X ve Y değerlerini de değiştirebilirsiniz.

Başa dön

Çalışma yüzeylerini yeniden sıralama

Çalışma yüzeylerini yeniden sıralamak için Çalışma Yüzeyleri panelinin altındaki Yukarı ve Aşağı Okları kullanabilirsiniz. Ancak, çalışma yüzeylerini Çalışma Yüzeyleri panelinde yeniden sıralamak, çalışma yüzeylerinin çalışma alanında yeniden sıralanmasını sağlamaz.

Başa dön

Çalışma yüzeylerini yeniden yerleştirme

Görüntüdeki tüm çalışma yüzeylerini sığdırmak için Satırlara Göre Izgara, Sütunlara Göre Izgara, Satırlara Göre Yerleştir ve Sütunlara Göre Yerleştir seçeneklerini kullanarak çalışma yüzeylerini yeniden yerleştirebilirsiniz.

Çalışma yüzeylerini yeniden yerleştirmek için aşağıdakileri yapın:

1. Çalışma Yüzeyleri panel menüsünü (alt menü) tıklatın ve Çalışma Yüzeylerini Yeniden Yerleştir seçeneğini belirleyin.
2. Çalışma Yüzeylerini Yeniden Yerleştir iletişim kutusunda mizanpajı seçin. Seçenekler:

Satırlara göre Izgara Belirtilen satır sayısında birden çok çalışma yüzeyini yerleştirir. Satırlar kutusundaki satır sayısını belirleyin. Varsayılan değer belirtilen çalışma yüzeyi sayısıyla olabilecek en kare görünümü oluşturur.

Sütunlara göre Izgara Belirtilen sütun sayısında birden çok çalışma yüzeyini yerleştirir. Sütunlar menüsünden sütun sayısını seçin. Varsayılan değer belirtilen çalışma yüzeyi sayısıyla olabilecek en kare görünümü oluşturur.

Satırlara göre Yerleştir Çalışma yüzeylerinin tümünü tek bir satıra yerleştirir.

Sütunlara göre Yerleştir Çalışma yüzeylerinin tümünü tek bir sütuna yerleştirir.

Sağdan Sola Mizanpaj/Soldan Sağa Mizanpaj Olarak Değiştir Çalışma yüzeylerini soldan sağa veya sağdan sola yerleştirir. Varsayılan olarak, çalışma yüzeyleri soldan sağa yerleştirilir.
Not: *Sağdan Sola Mizanpaja Değiştir seçeneğini seçerseniz, Satırlara Göre Izgara ve Sütunlara Göre Izgara seçenekleri Sağdan Sola Satırlara Göre Izgara ve Sağdan Sola Sütunlara Göre Izgara olarak değişir.*

3. Çalışma yüzeyleri arasındaki aralığı belirleyin. Bu ayar yatay ve dikey boşluğun ikisine birden uygulanır.
4. Çalışma yüzeyinin konumu değiştiğinde resmin de taşınması için Resmi Çalışma Yüzeyiyle Taşı seçeneğini belirleyin.

Ayrıca, bir çalışma yüzeyinin içindeki çalışma yüzeyi kırpma alanı olarak değerlendirilir ve içinde bulunduğu çalışma yüzeyiyle birlikte taşınır.

Başa dön

Çalışma yüzeyi adlarını özelleştirme

Çalışma Yüzeyi düzen modunda artık her çalışma yüzeyine özel bir ad verilebilir.

Çalışma yüzeyine özel bir ad atamak için aşağıdakileri yapın:

1. Çalışma yüzeyini düzenlemek için Çalışma Yüzeyi Aracı'nı seçin.
2. Çalışma yüzeyini seçin ve Çalışma Yüzeyi Kontrol Paneli'nin Ad kutusunda çalışma yüzeyi adını belirleyin.

   Bunun yerine, Çalışma Yüzeyi Seçenekleri iletişim kutusundaki Ad alanında özel bir ad belirleyebilirsiniz. İletişim kutusunu açmak için Çalışma Yüzeyi panel menüsünden (alt menü) Çalışma Yüzeyi Seçenekleri'ni tıklatın. Seçilen çalışma yüzeyinin yeni adını kabul etmek için Tamam'ı tıklatın.

Yeni çalışma yüzeyinin adı, çalışma yüzeyinin sağ üst köşesinde görünür. Ayrıca, Çalışma Yüzeyinde Gezinme alanında ve belgenin durum alanın yanındaki aşağı açılır menüde bu özel ad görünür.

Çalışma yüzeylerine özel bir ad verdiğinizde bu adlar dosya adına sonek olarak eklenir ve çalışma yüzeyi ile ilişkili dosyalar istenen formatta kaydedilebilir.

Kontrol panelinde bir çalışma yüzeyi için özel bir ad girin.

Not: *Varsayılan ada dönmek için Kontrol panelinde Ad alanından çalışma yüzeyinin adını silin.*

Başa dön

9 noktalı referans

Çalışma yüzeylerinin referans noktalarını ayarlamak için Çalışma Yüzeyi Seçenekleri iletişim kutusu veya Kontrol panelindeki Çalışma Yüzeyi seçeneklerini kullanın.

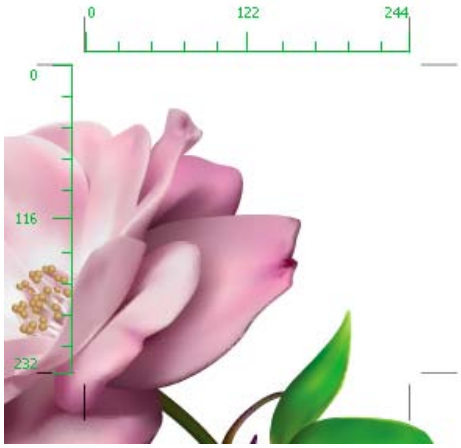
Bu seçenekler, bir çalışma yüzeyinin boyutu değiştirilirken çalışma yüzeyine köşe veya merkez eklemenize olanak sağlar.

Başa dön

Çalışma yüzeyi cetvellerini, orta işaretini, çapraz çizgileri ya da güvenli alanı görüntüleme

Orta işaretini, çapraz çizgileri, video güvenli işaretleyicilerini ve çalışma yüzeyinin çevresinde cetvelleri görüntülemeyi tercih edebilirsiniz. Video olarak dışa aktarılmak üzere hazırlanın bir resim üzerinde çalışırken cetveller yararlı olur. Tercihlerde belirlenen ölçü birimi ne olursa olsun, cetvellerdeki sayılar, aygıta özel pikselleri gösterir. Illustrator için varsayılan Video Cetveli Piksel Boyut Oranı (VPAR) 1,0'dır (kare pikseller için); Çalışma Yüzeyi Seçenekleri iletişim kutusunda veya Yeni Belge iletişim kutusunda seçmiş olduğunuz hazır ayara göre bu değer değişir.

Kare olmayan pikseller kullanıyorsanız, cetvelle aygıta özel piksel hesaplamalarını daha kolay yapabilirsiniz. Örneğin, 100 x100 Illustrator puntosu boyutlarında bir çalışma yüzeyi belirtirseniz ve dosyayı NTSC DV Geniş ekranda kullanılmak üzere dışa aktarmadan önce aygıta bağımlı piksel cinsinden kesin boyutu öğrenmek istiyorsanız, Illustrator uygulamasındaki video cetvelini 1,2 video cetveli piksel boyut oranı (geniş pikseller için) kullanacak şekilde ayarlayabilirsiniz; bu durumda cetvelde değişiklik yansıtılacak ve çalışma yüzeyi 83 x100 aygıt pikseli (100/1,2 = 83,333) olarak görüntülenecektir.



Cetvelli çalışma yüzeyi

Orta işareti, orta nokta işaretçileri ya da video güvenli alanlarını görüntüleme

Merkez işareti, ince artı işaretleri ve video açısından güvenli alan, Creative Suite ürünlerini kullanarak video oluşturmada yardımcı olan video özellikleridir. Bu özellikleri görüntülemek için:

1. Araçlar panelinde Çalışma Yüzeyi aracını çift tıklatın ya da Kontrol panelinde Çalışma Yüzeyi aracı etkin olarak Çalışma Yüzeyi Seçenekleri simgesini tıklatın.
2. Görüntü bölümünde çalışma yüzeylerinde görüntülenmesini istediğiniz seçenekleri belirleyin.

   Not: *Orta noktayı, Kontrol panelinde Orta İşareti Göster simgesini tıklatarak da ayarlayabilir ya da kaldırabilirsiniz.*

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Resmi görüntüleme

Belge Ayarları seçeneklerini belirtme
Baskı döşeme hakkında
Yakınlaştırma veya uzaklaştırma
Görünüm alanını değiştirme
Gezgin paneline genel bakış
Resmi anahatlar olarak görüntüleme
Birden çok pencere ve görünüm kullanma
Resmi nihai çıktı ortamında önizleme

Belge Ayarları seçeneklerini belirtme

Başa dön

Ölçü birimleri, saydamlık ızgara görüntüsü, arka plan rengi ve yazım ayarlarıyla (dil, tırnak stili, üst ve alt simge boyutu, taşma payı, dışa aktarabilirlik gibi) ilgili belgeye ait varsayılan ayar seçeneklerini herhangi bir noktada değiştirebilirsiniz. Çalışma Yüzeylerini Düzenle düğmesi bu iletişim kutusunu kapatıp Çalışma Yüzeyi aracını etkinleştirir.

1. Dosya > Belge Ayarları'nı seçin ya da Kontrol panelinde Belge Ayarları düğmesini tıklatın. (Hiçbir şey seçili olmadığında bu düğme kullanılabilir.)
2. Seçenekleri istediğiniz şekilde belirleyin.
3. Çalışma yüzeylerini düzenlemek isterseniz (örneğin, dikeyden yatay yönlendirmeye değiştirme), çalışma yüzeyi düzenleme modunu girmek için Çalışma Yüzeylerini Düzenle'yi tıklatın.

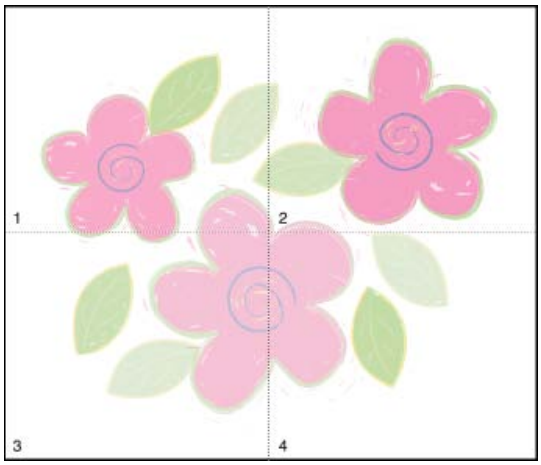
Renkli Kağıda Benzet seçeneği, belgeyi renkli kağıda yazdırmayı planlıyorsanız yararlıdır. Örneğin, sarı bir arka plan üstüne mavi bir nesne çizdiğinizde, nesne yeşil görünür. Benzetme yalnızca saydamlık ızgarası gösterilmediğinde uygulanır.

Baskı döşeme hakkında

Başa dön

Illustrator, varsayılan değer olarak her çalışma yüzeyini ayrı kağıda yazdırır. Ancak, resim, yazıcınızda kullanılabilen kağıt boyutlarından daha büyükse, birden çok kağıda yazdırabilirsiniz.

Çalışma yüzeyini yazıcının mevcut sayfa boyutlarına sığacak şekilde bölmeye döşeme denir. Yazdır iletişim kutusunun Genel bölümünde döşeme seçeneği belirleyebilirsiniz. Baskı döşeme sınırlarını çalışma yüzeyinde görüntülemek için, Görünüm > Baskı Döşemesini Göster'i seçin.



Birden çok sayfa döşemesine bölünmüş çalışma yüzeyi

Çalışma yüzeyini birden çok döşemeye böldüğünüzde sayfalar, sayfa 1'den başlayarak, soldan sağa ve yukarıdan aşağıya doğru numaralandırılır. Bu sayfa numaraları referans amaçlı olarak sadece ekranda görünür; yazdırılmaz. Numaralar, dosyadaki bütün sayfaları yazdırmanıza veya yazdırılacak belirli sayfaları belirlemenize olanak verir.

Yakınlaştırma veya uzaklaştırma

Başa dön

Resminizi yakınlaştırmanın veya uzaklaştırmanın birkaç yolu vardır.

- Yakınlaştırma aracını seçin. Fare işaretçisi, ortasında artı işareti bulunan bir büyütece dönüşür. Büyütmek istediğiniz alanın ortasını

tıklatın veya küçültmek istediğiniz alanın ortasını Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak tıklatın. Her tıklatma, görünümü bir önceki hazır ayar yüzdesine göre büyütür veya küçültür.

- Yakınlaştırma aracını seçin ve büyütmek istediğiniz alanın çevresine sürükleyerek seçim çerçevesi adı verilen kesikli bir dikdörtgen çizin. Seçim alanını resmin içinde hareket ettirmek için, boşluk çubuğunu basılı tutun ve sürüklemeye devam ederek seçim çerçevesini yeni bir konuma taşıyın.
- Görünüm > Yakınlaştır veya Görünüm > Uzaklaştır'ı seçin. Her tıklatma, görünümü bir sonraki hazır ayar yüzdesine göre büyütür veya küçültür.
- Yakınlaştırma düzeyini, ana pencerenin sol alt köşesindeki veya Gezgin panelindeki yakınlaştırma düzeyini ayarlayın.
- Dosyayı %100 boyutta görüntülemek için, Görünüm > Gerçek Boyut'u seçin veya Yakınlaştırma aracını çift tıklatın.
- Pencereyi seçili çalışma yüzeyiyle doldurmak için, Görünüm > Çalışma Yüzeyini Pencereye Sığdır'ı seçin veya El aracını çift tıklatın.
- Penceredeki her şeyi görüntülemek için Görünüm > Tümünü Pencereye Sığdır'ı seçin.

Başa dön

Görünüm alanını değiştirme

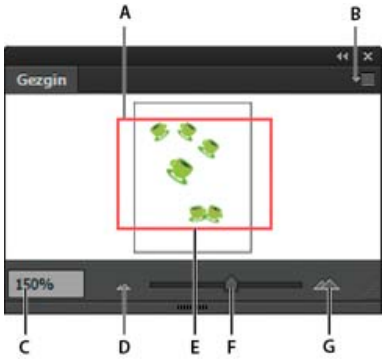
Aşağıdakilerden birini yaparak çalışma yüzeyinin farklı bir alanını görünüme getirebilirsiniz:

- Tüm çalışma yüzeylerinizi gerçek boyutunda görmek için Görünüm > Gerçek Boyut'u seçin.
- Uzaklaştırmak için Görünüm > Tümünü Pencereye Sığdır'ı seçin; böylece tüm çalışma yüzeyleri ekranda görünür.
- Etkin çalışma yüzeyinde yakınlaştırmak için Görünüm > Çalışma Yüzeyini Pencereye Sığdır'ı seçin.
- Gezgin panelinde, ekran minik resmini illüstrasyon penceresinde görüntülemek istediğiniz alanını tıklatın. Bunun yerine, temsil izleme alanını (renkli kutu) ekran minik resminin farklı bir alanına sürükleyebilirsiniz.
- El aracını seçin ve çalışma yüzeyinin hareket etmesini istediğiniz yönde sürükleyin.

Başa dön

Gezgin paneline genel bakış

Resminizin görünümünü, bir ekran minik resminden yararlanarak kolayca değiştirmek için Gezgin panelini (Pencere > Gezgin) kullanırsınız. Gezgin'deki (temsil izleme alanı adı verilen) renkli kutu, illüstrasyon penceresinde o sırada görünür durumda olan alana karşılık gelir.



Gezgin paneli
***A.** Resim ekranı minik resmi **B.** Panel menüsü düğmesi **C.** Yakınlaştırma kutusu **D.** Uzaklaştırma düğmesi **E.** Temsil önizleme alanı **F.** Yakınlaştırma sürgüsü **G.** Yakınlaştırma düğmesi*

Gezgin panelini şu yollardan değiştirebilirsiniz:

- Gezgin panelinde çalışma yüzeyinin sınırları dışındaki resmi görüntülemek için, panel menüsünde Yalnızca Çalışma Yüzeyi İçeriğini Görüntüle seçeneğini tıklatıp işaretini kaldırın.
- Temsil izleme alanının rengini değiştirmek için, panel menüsünde Panel Seçenekleri'ni seçin. Renk menüsünde bir hazır ayar seçin veya renk kutusunu çift tıklatıp özel bir renk seçin.
- Belgedeki kesikli çizgileri Gezgin panelinde düz çizgiler olarak görüntülemek için, panel menüsünde Panel Seçenekleri'ni seçin ve Kesikli Çizgileri Düz Çizgi Olarak Çiz'i işaretleyin.

Başa dön

Resmi anahatlar olarak görüntüleme

Varsayılan değer olarak, Adobe Illustrator resmin tamamının önizlemesi renkli olarak yapılacak bir görünüm kullanır. Ancak, resmi sadece anahatları (veya yolları) görünür olacak şekilde görüntülemeyi seçebilirsiniz. Resmin boyama nitelikleri olmaksızın görüntülenmesi, karmaşık resimlerle çalışırken ekranın yeniden çizilme süresini kısaltır.

Anahat modunda bağlantılı dosyalar, varsayılan değer olarak, içlerinde bir X bulunan, anahat kutuları olarak görüntülenir. Bağlantılı dosyaların içeriğini görüntülemek için önce Dosya > Belge Ayarları'nı, ardından da Görüntüleri Anahat Modunda Göster'i seçin.

- Resmin tamamını anahatlar olarak görüntülemek için, Görünüm > Anahat'ı seçin. Tekrar renkli resim önizlemesine geri dönmek için,

Görünüm > Önizleme'yi seçin.

- Katmandaki bütün resimleri anahatlar olarak görüntülemek için, Katmanlar panelinde o katmanın göz simgesini Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşunu basılı tutarak tıklatın. Tekrar renkli resim önizlemesine geri dönmek için, yine Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşunu basılı tutup tıklatın. Anahat görünümü etkinleştirildiğinde göz simgesinin gözbebeği boştur 👁; Önizleme etkinleştirildiğinde doludur 👁.
- Seçili olmayan katmanlardaki bütün öğeleri anahatlar olarak görüntülemek için, seçili katmanın göz simgesini Alt+Ctrl (Windows) veya Option+Command (Mac OS) tuşlarını basılı tutarak tıklatın. Bunun yerine, Katmanlar paneli menüsünde Diğerlerinin Anahattını Oluştur'u seçin.
  Katmanlar paneli menüsünde Tüm Katmanları Önizle'yi seçerek, Katmanlar panelindeki bütün öğeleri Önizleme moduna geri döndürebilirsiniz.

Başa dön

Birden çok pencere ve görünüm kullanma

Tek bir belgeyi aynı anda birden çok pencerede açabilirsiniz. Her pencerenin farklı görünüm ayarları olabilir. Örneğin, bazı nesneler üzerinde yakın plan çalışmak için çok büyütülmüş bir pencere ayarlayabilir ve sayfada öteki nesnelerin yerleşimini ayarlamak için daha az büyütülmüş başka bir pencere oluşturabilirsiniz.

(Windows) Pencere menüsündeki seçenekleri kullanarak, açık durumdaki birden çok pencereyi ihtiyaçlarınıza göre düzenleyebilirsiniz. Basamakla komutu, pencereleri, ekranın sağ alt kısmından başlayarak azalan sırayla üst üste dizili olarak görüntüler; Döşe komutu, pencereleri kenarları birbirine yapışacak şekilde yan yana görüntüler; Simgeleri Yerleştir komutu, program penceresi içindeki simge durumuna küçültülmüş pencereleri düzenler.

Birden çok pencere oluşturmanın alternatifi, birden çok görünüm oluşturmaktır. Her belge için en çok 25 görünüm oluşturabilir ve kaydedebilirsiniz.

Birden çok pencereyle birden çok görünüm birbirlerinden şu bakımlardan ayrılır:

- Birden çok görünüm belgeyle birlikte kaydedilir; birden çok pencere kaydedilmez.
- Aynı anda birden çok pencere görüntülenebilir.
- Birden çok görünüm ancak içinde görüntülenecekleri birden çok pencere açılırsa aynı anda görüntülenebilir. Görünümün değiştirilmesi, yeni bir görünüm açmaz, mevcut pencereleri değiştirir.

Yeni pencere oluşturma

❖ Pencere > Yeni Pencere'yi seçin.

Yeni görünüm oluşturma

❖ Görünümü istediğiniz şekilde ayarlayın, sonra Görünüm > Yeni Görünüm'ü seçin, yeni görünüm için ad girin ve Tamam düğmesini tıklatın.

Görünümü yeniden adlandırma veya silme

❖ Görünüm > Görünümleri Düzenle'yi seçin.

Görünümler arasında geçiş

❖ Görünüm menüsünün alt tarafından bir görünüm adı seçin.

Başa dön

Resmi nihai çıktı ortamında önizleme

Illustrator, resmin belli özelliklerinin basıldığında ya da Web'de veya bir mobil cihazda görüntülendiğinde nasıl görüneceğinin önizlemesini yapmak için aşağıdaki yolları sunar:

Üst Baskı Önizleme modu (Görünüm > Üst Baskı Önizleme) Renk ayrımı yapılan çıktıda karıştırma, saydamlık ve üst baskının nasıl görüneceğini tahmini olarak gösteren bir "mürekkep önizlemesi" sunar.

Renk Ayrımları Önizlemesi modu (Pencere > Renk Ayrımları Önizlemesi) Yazdırıldığında renk ayrımlarının nasıl görüleceğini gösteren önizleme sağlar.

Piksel Önizleme (Görünüm > Piksel Önizleme) Resminizin rasterleştirilip bir Web tarayıcısında görüntülendiğinde tahminen nasıl görüneceğinin benzetimini yapar.

Düzleştirici Önizlemesi paneli (Pencere > Düzleştirici Önizlemesi) Resmin, kayıt veya yazdırma sırasında uygulanacak düzleştirme için belirli ölçütlere uyan alanlarını vurgular.

Yazılımla prova Belgenizin renklerinin, belirli bir monitör veya çıktı aygıtı türünde tahminen nasıl görüneceğinin benzetimini yapar.

Kenar yumuşatma Vektör nesnelerine ekranda daha yumuşak bir görünüm kazandırır ve vektör resimlerinin bir PostScript® yazıcıda yazdırıldığında nasıl görüneceği hakkında daha iyi fikir verir. Ekran çözünürlüğü görece sınırlı olduğundan kenar yumuşatma yararlıdır, ama vektör resimler çoğunlukla yüksek çözünürlükte yazdırılır. Kenar yumuşatmayı açmak için, Düzen > Tercihler > Genel (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Genel'i (Mac OS) seçin, Kenarları Yumuşatılmış Resim'i seçin ve Tamam düğmesini tıklatın.

Device Central (Dosya > Device Central) Belgenizin belirli bir cep telefonunda veya mobil cihazdaki görünümünün önizlemesini yapmanızı sağlar.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

ConnectNow ile çalışma

ConnectNow ile çalışma

Başa dön

Adobe® ConnectNow, gerçek zamanlı olarak diğerleriyle web aracılığıyla buluşabileceğiniz ve işbirliği yapabileceğiniz güvenli, kişisel toplantı odası sağlar. ConnectNow ile bilgisayar ekranınızı paylaşır, açıklayıcı not ekler, mesaj gönderir ve bütünleştirilmiş ses kullanarak iletişim sağlayabilirsiniz. Ayrıca, canlı video yayınlayabilir, dosya paylaşabilir, toplantı notları alabilir ve katılımcı bilgisayarını kontrol edebilirsiniz.

ConnectNow'a doğrudan uygulama arabiriminden erişebilirsiniz.

1. Dosya > Ekranımı Paylaş'ı seçin.
2. Adobe CS Live'a Giriş Yap iletişim kutusunda, e-posta adresinizi ve şifrenizi girin ve Giriş Yap öğesini tıklatın. Adobe ID'niz yoksa, Adobe ID Oluştur düğmesini tıklatın.
3. Ekranınızı paylaşmak için ConnectNow uygulama penceresinin ortasındaki Bilgisayar Ekranımı Paylaş düğmesini tıklatın.

ConnectNow uygulaması kullanımıyla ilgili tam yönergeler için bkz. Adobe ConnectNow Yardımı.

ConnectNow uygulamasını kullanma hakkında video eğitimi için bkz. Ekranınızı paylaşmak için ConnectNow uygulamasını kullanma (7:12). (Bu gösterim Dreamweaver'dadır.)

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Çizim Yapma

Creating arrows and arrowheads in Illustrator (Illustrator'da oklar ve ok başları oluşturma)
Michael Jarrott (31 Ekim 2012)
eğitim
Çeşitli oklar oluşturmak için beş yöntem

Bu sayfadan bağlantı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce olarak sunulabilir.

Çizim hakkında temel bilgiler

Vektör grafikleri hakkında
Yollar hakkında
Yön çizgileri ve yön noktaları hakkında
Yön çizgisi ve yön noktası görünümünü belirleme
Bağlantı noktası boyutu tercihlerini belirleme
Çizim modları

Adobe Illustrator, Adobe® InDesign® ve Adobe® Photoshop® uygulamalarına ortak bir dizi çizim aracı ve tekniği kullanarak yollar çizebilir, üzerlerinde değişiklik yapabilirsiniz. Yol çizmek için bu uygulamaları kullanın ve bunları programlar arasında istediğiniz gibi kopyalayıp yapıştırın. Ayrıca, Adobe Illustrator ve Adobe® Flash® Professional uygulamalarında kullanmak için semboller oluşturabilirsiniz. Illustrator CS 5'te çizim işlemini kolaylaştırma yöntemlerinin açıklandığı videoyu izleyin.

Başa dön

Vektör grafikleri hakkında

Vektör grafikleri (bazen vektör şekilleri ya da vektör nesneleri olarak adlandırılır) vektör adı verilen ve görüntüyü geometrik özelliklerine göre tanımlayan çizgilerden ve eğrilerden oluşur.

Çözünürlükleri bağımsız olduğu için vektör grafiklerini ayrıntı kaybetmeden taşıyabilir ya da bunlarda değişiklik yapabilirsiniz; vektör grafikler yeniden boyutlandırıldıklarında, PostScript yazıcıda yazdırıldıklarında, PDF dosyasına kaydedildiklerinde ya da vektör tabanlı bir grafik uygulamasına içe aktarıldıklarında kenar netliklerini korurlar. Sonuç olarak, vektör grafikleri çeşitli boyutlarda ve çeşitli çıktı ortamlarında kullanılacak logo gibi resimler için en iyi seçenektir.

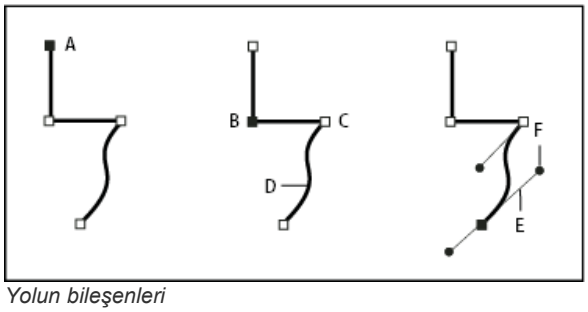
Adobe Creative Suite uygulamasındaki çizim ve şekil araçlarını kullanarak oluşturduğunuz vektör nesneleri vektör grafiklerine örnek olarak gösterilebilir. Vektör grafiklerini Creative Suite bileşenleri arasında çoğaltmak için Kopyala ve Yapıştır komutlarını kullanabilirsiniz.

Başa dön

Yollar hakkında

Çizim yaparken yol olarak adlandırılan bir çizgi oluşturursunuz. Yol, bir ya da daha fazla düz veya eğri parçadan oluşur. Her parçanın başı ve sonu, tıpkı bir kabloyu sabit tutan pimler gibi işlev gören bağlantı noktaları tarafından işaretlenir. Bir yol kapalı (örneğin bir daire) veya açık, yani bariz uç noktalara sahip (örneğin dalgalı bir çizgi) olabilir.

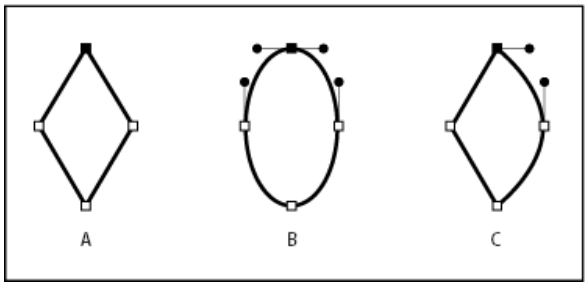
Yolun bağlantı noktalarını, bağlantı noktalarında görünen yön çizgilerinin sonundaki yön noktalarını ya da yol parçasının kendisini sürükleyerek yolun şeklini değiştirebilirsiniz.



Yolun bileşenleri

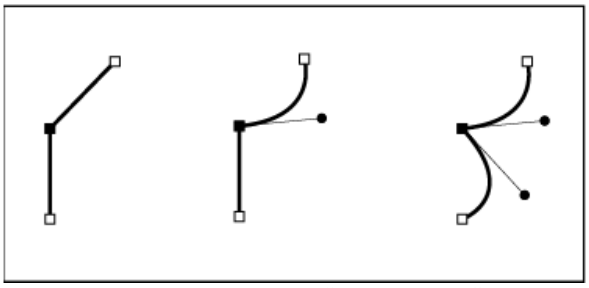
***A.** Seçili (dolu) uç nokta **B.** Seçili bağlantı noktası **C.** Seçili olmayan bağlantı noktası **D.** Eğri yol parçası **E.** Yön çizgisi **F.** Yön noktası*

Yollarda iki tür bağlantı noktası olabilir: köşe noktaları ve yumuşak noktalar Köşe noktasında yol keskin şekilde yön değiştirir. Yumuşak noktada yol parçaları sürekli bir eğri olarak bağlanır. Köşe noktalarının ve yumuşak noktaların herhangi bir birleşimini kullanarak yol çizebilirsiniz. Yanlış türde bir nokta çizerseniz her zaman değiştirebilirsiniz.



Yol üzerindeki noktalar
***A.** Dört köşe noktası **B.** Dört yumuşak nokta **C.** Köşe noktalarının ve yumuşak noktaların birleşimi*

Köşe noktası herhangi iki düz ya da eğri parçayı bağlayabilir, yumuşak noktaysa her zaman iki eğri parçayı bağlar.



Köşe noktası hem düz hem de eğri parçaları bağlayabilir.

***Not:** Köşe noktalarını ve yumuşak noktaları düz ve eğri parçalarla karıştırmayın.*

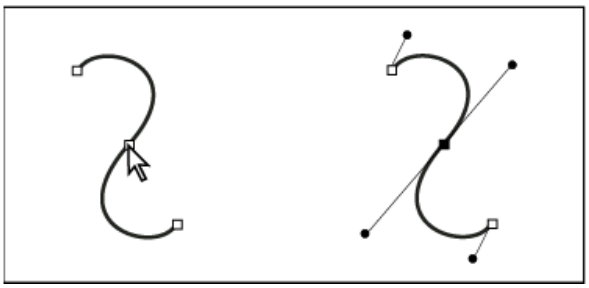
Yolun anahattı kontur olarak adlandırılır. Açık ya da kapalı bir yolun içine uygulanan renk ya da degrade dolgu olarak adlandırılır. Konturun ağırlığı (kalınlığı), rengi ve çizgi deseni (Illustrator ve InDesign) ya da stilize edilmiş bir çizgi deseni (InDesign) vardır. Bir yolu ya da şekli oluşturduktan sonra konturunun ve dolgusunun özelliklerini değiştirebilirsiniz.

InDesign'da, her yol ayrıca şeklin ortasını işaretleyen ancak yolun parçası olmayan bir orta nokta görüntüler. Bu noktayı yolu sürüklemek, yolu diğer öğelerle hizalamak ya da yoldaki tüm bağlantı noktalarını seçmek için kullanabilirsiniz. Orta nokta her zaman görülür, gizlenemez ya da silinemez.

Başa dön

Yön çizgileri ve yön noktaları hakkında

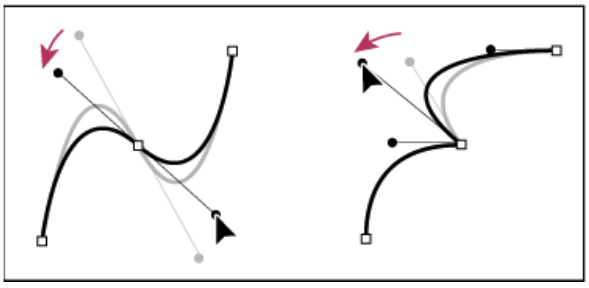
Eğri segmentleri bağlayan bir bağlantı noktası seçtiğinizde (veya segmentin kendisini seçtiğinizde), bağlanan noktaların bağlantı noktaları yön tutacaklarını (bunu oluşturan yön çizgileri uçlarında yön noktalarıyla son bulur) görüntüler. Yön çizgilerinin açısı ve uzunluğu eğri segmentlerin şeklini ve boyutunu saptar. Yön noktalarını taşımak eğrileri yeniden şekillendirir. Yön çizgileri son çıktıda görünmezler.



Bağlantı noktasını seçtikten sonra (solda), bağlantı noktasıyla bağlanmış tüm eğri parçalarda yön çizgileri görünür (sağ).

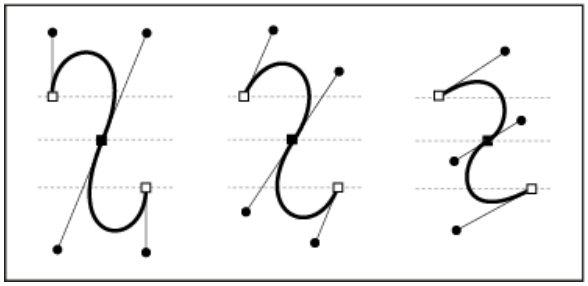
Yumuşak nokta her zaman iki yön çizgisine sahiptir, bunlar tek ve düz bir birim olarak hareket eder. Yumuşak noktadaki bir yön çizgisini taşıdığınızda noktanın her iki tarafındaki eğri parçalar aynı anda ayarlanarak o bağlantı noktasında sürekli bir eğri sağlanır.

Bununla karşılaştırıldığında bir köşe noktası, kaç adet eğri parçayı birleştirdiğine bağlı olarak bir ya da iki yön çizgisine sahip olabilir veya hiçbir yön çizgisine sahip olmayabilir. Köşe noktası yön çizgileri farklı açılar kullanarak köşe oluşturur. Köşe noktasındaki yön çizgisini hareket ettirdiğinizde, sadece noktanın o yön çizgisinin tarafındaki eğri ayarlanır.



Yumuşak noktada (sol) ve köşe noktasında (sağ) yön çizgilerini ayarlama

Yön çizgileri bağlantı noktalarında eğrilere her zaman teğet geçerler (eğrinin yarı çapına diktirler). Her yön çizgisinin açısı eğrinin eğimini saptarken her yön çizgisinin uzunluğu da eğrinin yüksekliğini ya da derinliğini saptar.



Yön çizgilerini taşımak ya da yeniden boyutlandırmak eğrilerin eğimini değiştirir.

***Not:** Illustrator'da Görünüm > Kenarları Göster'i ya da Görünüm > Kenarları Gizle'yi seçerek bağlantı noktalarını, yön çizgilerini ve yön noktalarını gösterebilir ya da gizleyebilirsiniz.*

Başa dön

Yön çizgisi ve yön noktası görünümünü belirleme

Bağlantı noktalarıyla ve yollarla çalışırken, bazen yön çizgilerini (tutamaçları) görmek istersiniz, bazen de bunlar ayağınıza dolanır. Seçili birden çok bağlantı noktasının yön çizgilerini gösterebilir ve gizleyebilirsiniz. Tek bir bağlantı noktası için, çizgiler her zaman görünür.

Yön çizgilerini, seçim temelinde gösterebilir veya gizleyebilirsiniz ya da yön çizgilerinin görüntülenmesine ilişkin bir tercih ayarı yapabilirsiniz.

Yön çizgilerini ve noktalarını ayarlama hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0037_tr.

Seçili bağlantı noktaları için yön çizgilerini gösterme veya gizleme

1. Doğrudan Seçim aracını kullanarak, istediğiniz bağlantı noktalarını seçin.
2. Kontrol panelinde, Seçilen Birden Çok Bağlantı Parçasının Tutamaçlarını Göster'i veya Seçilen Birden Çok Bağlantı Noktasının Tutamaçlarını Gizle'yi tıklatın.

***Not:** Birden çok bağlantı noktası seçili olduğunda tutamaçların her zaman görünmesini veya her zaman gizlenmesini belirleyen bir tercih de ayarlayabilirsiniz.*

Yön çizgisi ve yön noktası görüntüleme tercihlerini ayarlama

1. Düzenle > Tercihler > Seçim ve Bağlantı Ekranı (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Seçim ve Bağlantı Ekranı (Mac OS) seçeneğini belirleyin.
2. Bağlantı Noktası ve Tutamaç Görüntüsü alanında, aşağıdakilerden istediklerinizi belirleyin:

   Tutamaçlar Tutamaç uç noktalarının (yön noktalarının) görüntüsünü belirler:

   - Yön noktalarını içi dolu, küçük daireler olarak görüntüler.
   - Yön noktalarını içi dolu, büyük daireler olarak görüntüler.
   - Yön noktalarını içi boş kareler olarak görüntüler.

   Birden Çok Bağlantı Seçildiğinde Tutamaçları Göster Doğrudan Seçim aracı veya Grup Seçim aracını kullanarak bir nesne seçtiğinizde, seçili bütün bağlantı noktalarında yön çizgilerini görüntüler. Bu seçeneği işaretlemezseniz, bir bağlantı noktasının yön çizgileri, o yoldaki seçili tek bağlantı noktasıysa veya yön çizgisinin Bezier parçası seçiliyse ve yön çizgisinin çıktığı bağlantı noktası seçili değilse görüntülenir.

Başa dön

Bağlantı noktası boyutu tercihlerini belirleme

1. Düzenle > Tercihler > Seçim ve Bağlantı Ekranı (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Seçim ve Bağlantı Ekranı (Mac OS) seçeneğini belirleyin.
2. Bağlantı Noktası ve Tutamaç Görüntüsü alanında, aşağıdakilerden istediklerinizi belirleyin:

   Bağlantılar Bağlantı noktalarının görünümünü belirler:

   - Hem seçili olan hem de seçili olmayan bağlantı noktalarını küçük noktalar olarak görüntüler.
   - Seçili bağlantı noktalarını büyük noktalar olarak, seçili olmayan bağlantı noktalarını küçük noktalar olarak görüntüler.
   - Hem seçili olan hem de seçili olmayan bağlantı noktalarını büyük noktalar olarak görüntüler.

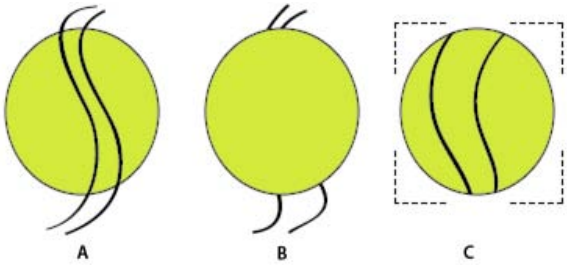
   Fare Üzerine Geldiğinde Bağlantıyı Vurgula Fare işaretçisinin hemen altındaki bağlantı noktasını vurgular.

Başa dön

Çizim modları

Illustrator CS5 aşağıdaki çizim modlarını sağlamaktadır:

- Normal Çiz()
- Arkada Çiz ()
- İçinde Çiz ()



Bir nesne İçinde Çiz modunda etkin olduğunda, C resminde gösterildiği gibi bir noktalı açık dikdörtgen görüntülenir.

Normal Çiz varsayılan çizim modudur. Çizim modlarını, Renk Seçici aracının altındaki Araçlar panelinden seçebilirsiniz.

Çizim Modları paneli

Çizim modları arasında geçiş yapmak için Araçlar panelindeki Çizim Modları panelini tıklatın ve çizim modunu seçin. Çizim modları arasında geçiş yapmak için Shift+D klavye kısayolunu da kullanabilirsiniz.

***Not:** Çizim modlarında Yapıştır, Yerinde Yapıştır ve Tüm Çalışma Yüzeylerine Yapıştır seçenekleri kullanılabilir. Ancak, Öne Yapıştır ve Arkaya Yapıştır komutları çizim modlarından etkilenmez.*

Farklı çizim modlarını kullanma hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid5209_ai_tr.

Arkada Çiz modu

Arkada Çiz modu, seçili resim yoksa, seçili bir katman üzerindeki tüm resmin arkasında çizim yapmanıza imkan verir. Bir resim seçiliyse yeni nesne doğrudan seçili nesnenin altında çizilir.

Arkada Çiz modu şu durumlarda kullanılır:

- Yeni katmanlar oluşturma
- Semboller yerleştirme
- Dosya menüsünden dosyalar yerleştirme
- Nesneleri çoğaltmak için Alt+Sürükle kombinasyonunu kullanma
- Yerinde Yapıştır ve Tüm Çalışma Yüzeylerine Yapıştır seçenekleri

İçinde Çiz modu

İçinde Çiz modu, seçili nesneleri içinde çizmenize olanak sağlar. İçinde Çiz modu, yığın sırasını çizme ve değiştirme veya bir kırpma maskesi çizme, seçme ve oluşturma gibi işleri gerçekleştirmeniz için gereken birden çok işlemi ortadan kaldırır.

İçinde çiz modu yalnızca tek bir seçili nesne (yol, bileşik yol veya metin) olduğunda etkin hale gelir.

İçinde Çiz modunu kullanarak Kırpma maskeleri oluşturmak için içinde çizmek istediğiniz yolu seçin ve İçinde Çiz moduna geçin. İçinde Çiz moduna geçtiğinizde, Normal Çiz moduna (Shift+D veya çift tıklatma) geçilene kadar seçili yolu izleyen yollar kırpılır.

***Not:** İçinde Çiz kullanılarak oluşturulan kırpma maskeleri Nesne > Kırpma Maskesi > Oluştur menü komutunun aksine kırpma yolundaki görünümü korur.*

Daha fazla Yardım konusu

Resmi Canlı İzleme veya şablon katmanlarıyla izleme

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Basit çizgiler ve şekiller çizme

Çizgi Parçası aracıyla düz çizgiler çizme
Dikdörtgenler ve kareler çizme
Yuvarlak köşeli dikdörtgenin köşe yarıçapını belirtme
Elips çizme
Çokgen çizme
Yıldız çizme
Yay çizme
Spiral çizme
Izgara çizme

Başa dön

Çizgi Parçası aracıyla düz çizgiler çizme

Birer birer düz çizgi parçaları çizmek istediğinizde Çizgi Parçası aracını kullanın. Çizgi Parçası aracının kullanımı hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0036_tr.

1. Çizgi Parçası aracını seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Fare işaretçisini çizginin başlamasını istediğiniz yere götürün ve çizginin bitmesini istediğiniz yere sürükleyin.
   - Çizginin başlamasını istediğiniz yeri tıklatın ve çizginin uzunluğunu ve açısını belirleyin. Çizgiyi geçerli dolgu rengiyle doldurmak istiyorsanız, Çizgiyi Doldur'u işaretleyin. Sonra Tamam düğmesini tıklatın.

Başa dön

Dikdörtgenler ve kareler çizme

1. Dikdörtgen aracını veya Yuvarlak Köşeli Dikdörtgen aracını seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Dikdörtgen çizmek için, dikdörtgen istediğiniz boyuta gelinceye kadar diyagonal olarak sürükleyin.
   - Kare çizmek için, kare istediğiniz boyuta gelinceye kadar Shift tuşunu basılı tutarak diyagonal olarak sürükleyin.
   - Değerler kullanarak bir kare veya dikdörtgen oluşturmak için, sol üst köşesinin olmasını istediğiniz yeri tıklatın. Genişlik ve yükseklik değeri (ve yuvarlak köşeli dikdörtgen için bir köşe yarıçapı) belirleyin ve Tamam düğmesini tıklatın.

Şekil araçlarının kullanımı hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0036_tr. Yapılar çizmek için şekiller panelini kullanma ile ilgili bir örnek için bkz. www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_shapes_tr.

Başa dön

Yuvarlak köşeli dikdörtgenin köşe yarıçapını belirtme

Köşe yarıçapı, dikdörtgenin köşelerinin yuvarlaklığını belirler. Yeni dikdörtgenlerle ilgili varsayılan yarıçapı ve çizdiğinizde tek tek dikdörtgenlerle ilgili yarıçapı değiştirebilirsiniz.

- Varsayılan köşe yarıçapını değiştirmek için, Düzenle > Tercihler > Genel (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Genel'i (Mac OS) seçin ve Köşe Yarıçapı için yeni bir değer girin. Bunun yerine, Yuvarlak Köşeli Dikdörtgen aracını seçip belge penceresini tıklatabilir ve Köşe Yarıçapı için yeni bir değer girebilirsiniz. Varsayılan yarıçap sadece varolan yuvarlak köşeli dikdörtgenler için değil yeni çizdikleriniz için geçerlidir.
- Yuvarlak Köşeli Dikdörtgen aracıyla sürüklediğiniz sırada köşe yarıçapını değiştirmek için, Yukarı Ok tuşuna veya Aşağı Ok tuşuna basın. Köşeler istediğiniz yuvarlaklığa geldiğinde tuşu bırakın.
- Yuvarlak Köşeli Dikdörtgen aracıyla sürüklediğiniz sırada dik köşeler oluşturmak isterseniz, Sol Ok tuşuna basın.
- Yuvarlak Köşeli Dikdörtgen aracıyla sürüklediğiniz sırada en yuvarlak köşeleri oluşturmak isterseniz, Sağ Ok tuşuna basın.

Not: *Yuvarlak köşeli bir dikdörtgen çizdikten sonra köşe yarıçapını değiştiremezsiniz. Köşe yarıçapını değiştirmeniz gerektiğini düşünüyorsanız, normal bir dikdörtgen çizin ve Efekt > Şekle Dönüştür > Yuvarlak Köşeli Dikdörtgen seçeneklerini belirleyerek yuvarlatılmış dikdörtgenin parametrelerini belirtin. Köşe yarıçapını veya diğer parametreleri değiştirmek için, Görünüm panelinden efekt parametrelerini değiştirin.*

Başa dön

Elips çizme

1. Elips aracını seçin. Elips aracını görmek ve seçmek için Dikdörtgen aracını tıklatıp tutun. Araç seçme ile ilgili daha fazla bilgi için, bkz. Araç seçme.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Elips istediğiniz boyuta gelinceye kadar diyagonal olarak sürükleyin.
   - Elipsin sınırlayıcı kutusunun sol üst köşesinin olmasını istediğiniz yeri tıklatın. Elipsin genişliğini ve yüksekliğini belirleyip Tamam düğmesini tıklatın.

     Not: *Daire çizmek için, sürüklerken Shift tuşunu basılı tutun veya boyutları belirliyorsanız, Genişlik değerini girdikten sonra, aynı değeri Yükseklik kutusuna kopyalamak için Yükseklik sözcüğünü tıklatabilirsiniz.*

Şekil araçlarının kullanımı hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0036_tr.

Başa dön

Çokgen çizme

1. Çokgen aracını seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Çokgen istediğiniz boyuta gelinceye kadar sürükleyin. Çokgeni döndürmek için, işaretçiyi bir yay çizecek şekilde sürükleyin. Çokgene kenar eklemek veya çokgenden kenar kaldırmak için, Yukarı Ok veya Aşağı Ok tuşlarına basın.
   - Çokgenin merkezinin olmasını istediğiniz yeri tıklatın. Yarıçap ve poligonun kenar sayısını belirleyip Tamam düğmesini tıklatın.

Üçgenler de çokgendir! Başka herhangi bir poligon gibi üçgen de çizebilirsiniz.

Şekil araçlarının kullanımı hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0036_tr.

Başa dön

Yıldız çizme

1. Yıldız aracını seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Yıldız istediğiniz boyuta gelinceye kadar sürükleyin. Yıldızı döndürmek için, işaretçiyi bir yay çizecek şekilde sürükleyin. Yıldıza köşe eklemek veya yıldızdan köşe kaldırmak için, Yukarı Ok veya Aşağı Ok tuşlarına basın.
   - Yıldızın merkezinin olmasını istediğiniz yeri tıklatın. Yarıçap 1 için, yıldızın ortasından yıldızın en içteki iç köşelerine kadar olan mesafeyi belirleyin. Yarıçap 2 için, yıldızın ortasından yıldızın en dıştaki dış köşelerine kadar olan mesafeyi belirleyin. Punto (köşeler) alanında, yıldızın kaç köşeli olmasını istediğinizi belirtin. Sonra Tamam düğmesini tıklatın. Yıldızdaki punto sayısını artırmak veya azaltmak için yıldızı çizerken yukarı veya aşağı ok tuşlarını da kullanabilirsiniz.

Şekil araçlarının kullanımı hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0036_tr.

Başa dön

Yay çizme

1. Yay aracını seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Fare işaretçisini, yayın başlamasını istediğiniz yere getirin ve yayın bitmesini istediğiniz yere sürükleyin.
   - Yayın başlamasını istediğiniz yeri tıklatın. İletişim kutusunda, yayın çizilmeye başlanacağı noktayı belirlemek için, referans noktası konumlandırıcıdaki bir kareyi tıklatın. Sonra aşağıdaki seçeneklerden istediklerinizi ayarlayıp Tamam düğmesini tıklatın.
     Uzunluk X Ekseni Yayın genişliğini belirler.

     Uzunluk Y Ekseni Yayın yüksekliğini belirler.

     Tür Nesnenin açık bir yol mu yoksa kapalı bir yol mu olmasını istediğinizi belirler.

     Taban Boyunca Yayın yönünü belirler. Yayı yatay (*x*) eksene paralel mi yoksa dikey (*y*) eksene paralel mi çizmek istediğinize bağlı olarak X Ekseni veya Y Ekseni'ni seçin.

     Eğim Yayın eğrisinin yönünü belirler. İçbükey eğri için negatif bir değer girin. Dışbükey eğri için pozitif bir değer girin. 0 değerindeki eğri, düz bir çizgi çizer.

     Yayı Doldur Yayı, geçerli dolgu rengiyle doldurur.

     Not: *Seçenekleri ayarlarken yayın dinamik önizlemesini görmek için, Araçlar panelinde yay aracını çift tıklatın.*

Şekil araçlarının kullanımı hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0036_tr.

Başa dön

Spiral çizme

1. Spiral aracını seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Spiral istediğiniz boyuta gelinceye kadar sürükleyin. Spirali döndürmek için, işaretçiyi bir yay çizecek şekilde sürükleyin.
   - Spiralin başlamasını istediğiniz yeri tıklatın. İletişim kutusunda, aşağıdaki seçeneklerden istediklerinizi ayarlayıp Tamam düğmesini tıklatın.
     Yarıçap Spiralin ortasından en dıştaki noktasına kadar olan mesafeyi belirler.

     Bozulma Spiralin her dönüşünün eğrisinin, önceki dönüşe göre ne miktarda azalacağını belirler.

     Parçalar Spiralin kaç parçalı olacağını belirler. Spiralin her tam dönüşü dört parçadan oluşur.

     Stil Spiralin yönünü belirler.

Şekil araçlarının kullanımı hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0036_tr.

Başa dön

Izgara çizme

Kolayca dikdörtgen veya yuvarlak ızgaralar çizmek için, ızgara araçlarını kullanın. Dikdörtgen Izgara aracı, belirli bir bölücü sayısında, belirli bir boyutta, dikdörtgen ızgaralar oluşturur. Yuvarlak Izgara aracı, belirli bir bölücü sayısında, belirli bir boyutta, eşmerkezli daireler oluşturur.

Dikdörtgen ızgaralar çizme

1. Dikdörtgen Izgara aracını seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Izgara istediğiniz boyuta gelinceye kadar sürükleyin.
   - Tıklatarak ızgaranın referans noktasını belirleyin. İletişim kutusunda, ızgaranın çizilmeye başlanacağı noktayı belirlemek için, referans noktası konumlandırıcıdaki bir kareyi tıklatın. Sonra aşağıdaki seçeneklerden istediklerinizi ayarlayıp Tamam düğmesini tıklatın.
     Varsayılan Boyut Izgaranın tamamının genişliğini ve yüksekliğini belirler.

     Yatay Bölücüler Izgaranın en üstüyle en altı arasında görüntülenmesini istediğiniz yatay bölücülerin sayısını belirler. Eğrilt değeri, yatay bölücülerin, ızgaranın üst veya alt kısmına doğru nasıl birbirine yaklaşacağını veya birbirinden uzaklaşacağını belirler.

     Dikey Bölücüler Izgaranın sol kenarıyla sağ kenarı arasında görüntülenmesini istediğiniz bölücülerin sayısını belirler. Eğrilt değeri, yatay bölücülerin, ızgaranın sol veya sağ tarafına doğru nasıl birbirine yaklaşacağını veya birbirinden uzaklaşacağını belirler.

     Dış Dikdörtgeni Çerçeve Olarak Kullan En üst, en alt, sol ve sağ parçaların yerine ayrı bir dikdörtgen nesne koyar.

     Izgarayı Doldur Izgarayı geçerli dolgu rengiyle doldurur (yoksa dolgu yok olarak ayarlanır).

Dairesel (yuvarlak) ızgaralar çizme

1. Yuvarlak Izgara aracını seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Izgara istediğiniz boyuta gelinceye kadar sürükleyin.
   - Tıklatarak ızgaranın referans noktasını belirleyin. İletişim kutusunda, ızgaranın çizilmeye başlanacağı noktayı belirlemek için, referans noktası konumlandırıcıdaki bir kareyi tıklatın. Sonra aşağıdaki seçeneklerden istediklerinizi ayarlayıp Tamam düğmesini tıklatın.
     Varsayılan Boyut Izgaranın tamamının genişliğini ve yüksekliğini belirler.

     Eşmerkezli Bölenler Izgarada görüntülenmesini istediğiniz dairesel eşmerkezli bölücülerin sayısını belirler. Eğrilt değeri, eşmerkezli bölücülerin, ızgaranın iç veya dış kısmına doğru nasıl birbirine yaklaşacağını veya birbirinden uzaklaşacağını belirler.

     Radyal Bölücüler Izgaranın merkeziyle çevresi arasında görüntülenmesini istediğiniz radyal bölücülerin sayısını belirler. Eğrilt değeri, radyal bölücülerin, ızgarada saat yönünde veya saat yönünün tersine nasıl birbirine yaklaşacağını veya birbirinden uzaklaşacağını belirler.

     Üç Noktalardan Bileşik Yol Oluştur Eşmerkezli daireleri, ayrı ayrı bileşik yollara dönüştürür ve her daireyi doldurur.

     Izgarayı Doldur Izgarayı geçerli dolgu rengiyle doldurur (yoksa dolgu yok olarak ayarlanır).

Daha fazla Yardım konusu

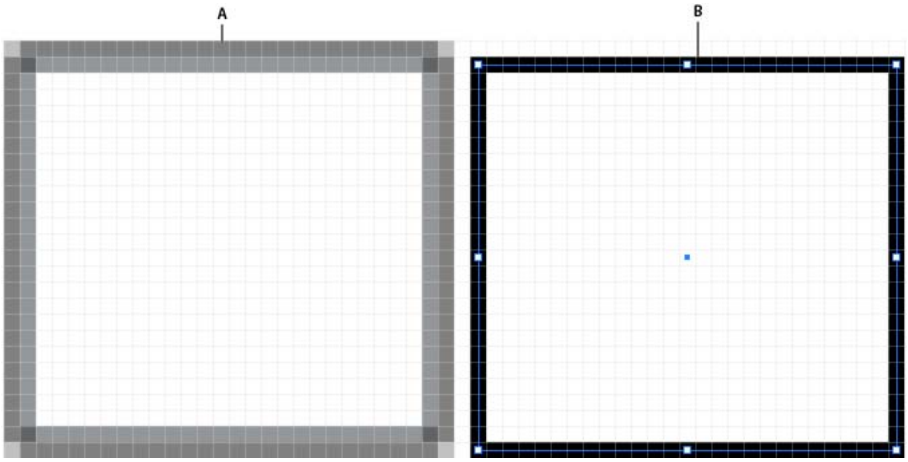
(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Web iş akışları için piksel hizalanmış yollar çizme

Yeni nesneleri piksel ızgarasına hizalama
Varolan nesneleri piksel ızgarasına hizalama
Sembolleri piksel ızgarasına hizalama
Piksel ızgarasını görüntüleme
Seçili dilimleri kaydetme
Kenar yumuşatma seçenekleri

Piksel hizalama, bir nesnenin piksel ızgarasına hizalanmış dikey ve yatay yollara sahip bir nesneyi etkinleştiren, nesne düzeyinde bir özelliktir. Bu özellik, nesne değiştirildiğinde nesneyle birlikte kalır. Nesnedeki herhangi bir dikey veya yatay yol, özellik ayarlandığı sürece piksel ızgarasına hizalanır.



Pikselleri hizalanmış ve hizalanmamış nesneleri gösteren resim
***A.** Pikselleri hizalanmamış nesne **B.** Pikselleri hizalanmış nesne*

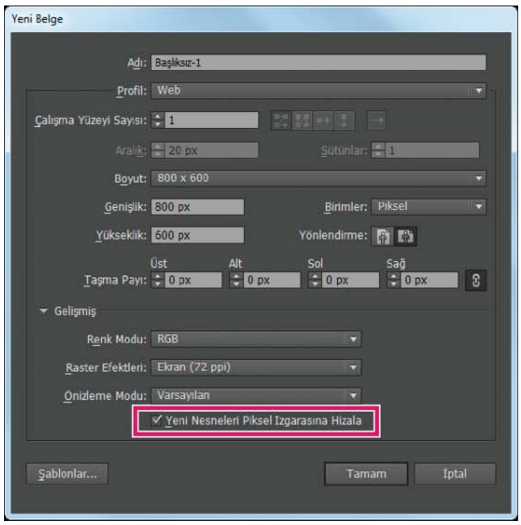
Web iş akışları için piksel hizalanmış yollar çizmek hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid5201_ai_tr.

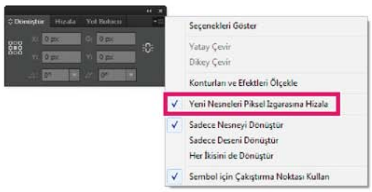
Başa dön

Yeni nesneleri piksel ızgarasına hizalama

Yeni Nesneleri Piksel Izgarasına Hizala seçeneği Yeni Belge iletişim kutusunun Gelişmiş bölümünde kullanılabilir.

Bu seçenek, Dönüştür panelinin Dönüştür panel menüsünde (alt menü) de mevcuttur.





Dönüştür panel menüsündeki Yeni Nesneleri Piksel Izgarasına Hizala seçeneği

Bu seçeneği etkinleştirirseniz, çizdiğiniz her yeni nesne varsayılan olarak piksel hizalama özelliğine sahip olur. Web belgesi profili kullanılarak oluşturulan yeni belgeler için bu seçenek varsayılan olarak etkindir.

Pikselleri hizalanmış konturların düzgün görünümü, yalnızca 72 ppi çözünürlükteki raster çıktısında korunur. Diğer çözünürlük seçeneklerinde, kenarları yumuşatılmış sonuçlar doğuran bazı konturlar bulunabilir.

Pikselleri hizalanmış ancak düz dikey veya yatay parçaları olmayan nesneler piksel ızgarasına hizalanacak şekilde değiştirilemez. Örneğin, döndürülmüş bir dikdörtgende düz dikey veya yatay parçalar olmadığı için, piksel hizalama özelliği ayarlandığında düzgün yollar oluşturacak şekilde itelenmez.

Not: *Her nesnenin belge düzeyi özelliği ve piksel hizalanmış durumu .ai dosyasında kaydedilir.*

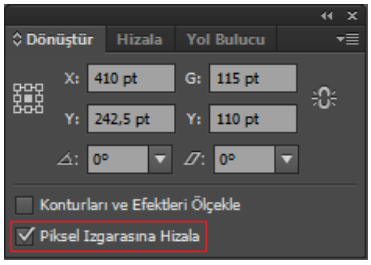
Sembolleri piksel ızgarasına hizalama hakkında daha fazla bilgi için bkz. Sembolleri piksel ızgarasına hizalama.

Başa dön

Varolan nesneleri piksel ızgarasına hizalama

Piksel Izgarasına Hizala seçeneği seçili bir nesne, değiştirildiği zaman piksel ızgarasına hizalanacak şekilde itelenir. Örneğin, pikselleri hizalanmış bir nesneyi taşırsanız veya dönüştürürseniz, nesne yeni koordinatlarına göre yeniden piksel ızgarasına hizalanır.

Varolan bir nesneyi piksel ızgarasına hizalamak için nesneyi seçin ve Dönüştür panelinin altındaki Piksel Izgarasına Hizala seçeneğini işaretleyin.



Dönüştür panelindeki Piksel Izgarasına Hizala seçeneği

Bu seçeneği seçtiğinizde, nesnenin yollarının dikey ve yatay parçaları itelenir. Sonuç olarak, bu gibi parçaların görünümü her zaman tüm kontur kalınlıkları ve tüm konumlar için düzgün konturlar gösterir. Bu seçenek seçiliyken, nesneler her zaman tamsayı değerlerinde kontur kalınlıklarına sahiptirler.

Hizalanmamış nesneleri Yeni Nesneleri Piksel Izgarasına Hizala seçeneği etkinken belge içine getirmek, bu nesneleri otomatik olarak piksel hizalanmış yapmaz. Bu nesneleri piksel hizalanmış yapmak için nesneyi seçin ve ardından Dönüştür panelinden Piksel Izgarasına Hizala'yı seçin. Raster, raster efektleri ve metin nesneleri gibi nesnelerin gerçek yolları olmadığı için bu nesneleri piksel hizalanmış yapamazsınız.

Piksel ızgarasına hizalanmamış nesneleri seçme

Nesneleri seçmek için Seç > Nesne > Piksel Izgarasına Hizalı Değil'i seçin.

Başa dön

Sembolleri piksel ızgarasına hizalama

Piksel hizalanmış bir sembol oluşturmak için Sembol Seçenekleri iletişim kutusunda Piksel Izgarasına Hizala'yı seçin. Piksel ızgarasına hizalanmış semboller, çalışma yüzeyinin tüm konumlarında, gerçek boyutlarında piksel ızgarasına hizalanmış olarak kalırlar.

Not: *Ölçeklenmiş bir sembol özellik olarak piksel hizalanmış olsa da düzgün yollar oluşturmayabilir.*

Piksel ızgarasına hizalama hakkında daha fazla bilgi için bkz. Web iş akışları için piksel hizalanmış yollar çizme.

Kontrol panelindeki Sıfırla düğmesi etkinse, bu sembolün dönüştürüldüğü ve gerçek boyutlarında olmadığı belirtilir.

Başa dön

Piksel ızgarasını görüntüleme

Piksel ızgarasını görüntülemek için yakınlaştırma değerini Piksel İzleme modunda %600 veya daha yüksek belirleyin.

Piksel ızgarasını görüntülemek için Tercihler> Kılavuzlar ve Izgara'yı tıklatın. Seçili değilse, Piksel Izgarasını Göster (%600 Yakınlaştırmanın Üstünde) seçeneğini belirleyin.

Başa dön

Seçili dilimleri kaydetme

Yalnızca resimden seçilen dilimleri kaydetmek için Dosya > Seçili Dilimleri Kaydet'i seçin.

Başa dön

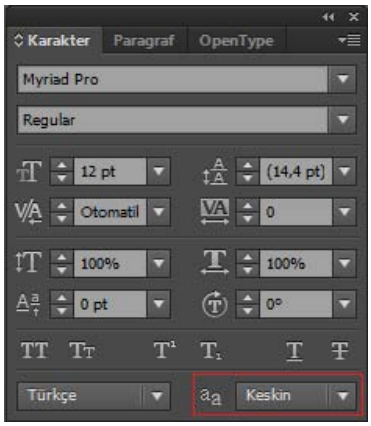
Kenar yumuşatma seçenekleri

Metin kenar yumuşatma

Illustrator'daki Karakter paneli aşağıdaki metin kenar yumuşatma özelliklerini sunar:

- Yok

- Keskin
- Düzgün
- Kuvvetli



Karakter panelindeki metin kenar yumuşatma seçenekleri

Her metin çerçevesi için kenar yumuşatma seçeneklerini ayarlayabilirsiniz. Bu metin kenar yumuşatma nitelikleri belgenin bir parçası olarak kaydedilir. Bu seçenekler PDF, AIT ve EPS formatları tarafından da desteklenir. Metin kenar yumuşatma seçenekleri PSD'ye dışa aktarılabilir veya PSD'den içe aktarılabilir.

BMP, PNG, Targa, JPEG veya TIFF formatlarına dışa aktarırken, kenar yumuşatma aşağı açılır listesinde aşağıdaki seçenekler mevcuttur: Yok, Resim En İyileştirilmiş ve Yazım En İyileştirilmiş.

- Resim En İyileştirilmiş seçeneği, yukarıdaki her format için daha önceki sürümlerdeki gibi raster oluşturur. Ancak, bu durumda resim rasterleştirilirken metin kenar yumuşatma seçenekleri kabul edilmez.
- Yazım En İyileştirilmiş seçeneği, metin çerçeveleri için yeni eklenen kenar yumuşatma seçeneklerini oluşturulan rasterde kabul eder.

Bu seçenekler Web için Kaydet iletişim kutusunda da bulunur.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Kalem, Kurşun Kalem veya Mercek Parlaması aracıyla çizim yapma

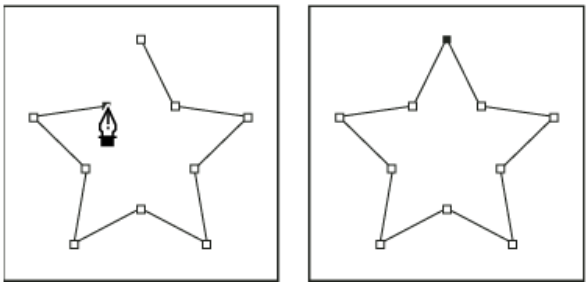
Kalem aracıyla çizim
Kurşun Kalem aracıyla çizim
Mercek parlaması çizme

Kalem aracıyla çizim

Başa dön

Kalem araçlarıyla düz çizgi parçaları çizme

Kalem aracıyla çizebileceğiniz en basit yol, iki bağlantı noktası oluşturmak için Kalem aracını tıklatarak çizilen düz bir çizgidir. Tıklatmaya devam ederseniz köşe noktalarıyla bağlanmış düz çizgi parçalarından oluşan bir yol oluşturursunuz.



Kalem aracını tıklatmak düz parçalar oluşturur.

1. Kalem aracını seçin.
2. Kalem aracını düz çizgi parçasının başlamasını istediğiniz yere getirin ve ilk bağlantı noktasını tanımlamak için tıklatın (sürüklemeyin).
   Not: *Çizeceğiniz ilk parça siz ikinci bağlantı noktasını tıklatana kadar görünmez. (Yol parçalarını önizlemek için Photoshop'taki Lastik Bant seçeneğini belirleyin.) Ayrıca, yön çizgileri görünüyorsa Kalem aracını yanlışlıkla sürüklemişsiniz demektir; Düzen > Geri Al'ı tıklatın ve tekrar tıklatın.*
3. Parçasının bitmesini istediğiniz yeri tekrar tıklatın (parçanın açısını 45°derecenin katlarıyla sınırlamak için Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın).
4. Diğer düz parçalar için ek bağlantı noktaları ayarlamak üzere tıklatmaya devam edin.

   Eklediğiniz son bağlantı noktası her zaman dolu bir kare olarak görünür ve seçili olduğunu belirtir. Bağlantı noktası ekledikçe daha önce tanımlanan bağlantı noktalarının içi boşalır ve seçimleri kaldırılır.
5. Aşağıdakilerden birini yaparak yolu tamamlayın:
   - Yolu kapatmak için Kalem aracını ilk (içi boş) bağlantı noktasının üzerine getirin. Doğru şekilde konumlandırıldığında Kalem aracı işaretçisinin yanında küçük bir daire görünür. Yolu kapatmak için tıklatın ya da sürükleyin.

     Not: *InDesign'da bir yolu kapatmak için nesneyi ayrıca seçebilir ve Nesne > Yollar > Yolu Kapat'ı seçebilirsiniz.*
   - Yolu açık bırakmak için Ctrl (Windows) ya da Command (Mac OS) tuşu basılı olarak nesnelerden uzakta herhangi bir yeri tıklatın.

     Ayrıca, yolu açık bırakmak için başka bir araç seçebilirsiniz veya Illustrator'da Seç > Seçimi Kaldır ya da InDesign'da Düzen > Tümünün Seçimini Kaldır seçeneğini belirleyebilirsiniz. InDesign veya Illustrator uygulamasında, yolu açık bırakmak için sadece Enter veya Return tuşuna da basabilirsiniz.

Kalem araçlarıyla eğri çizme

Eğriyi, eğrinin yön değiştirdiği yere bir bağlantı noktası ekleyerek ve eğriyi şekillendiren yön çizgilerini sürükleyerek oluşturursunuz. Yön çizgilerinin uzunluğu ve eğimi eğrinin şeklini saptar.

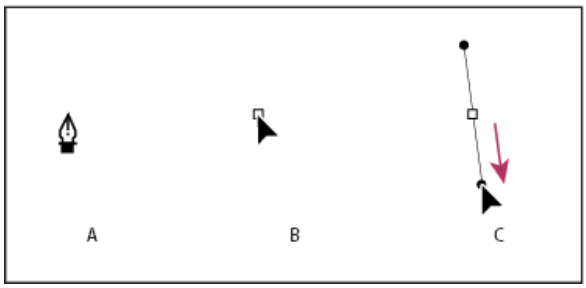
Eğrilerin düzenlenmesi daha kolaydır ve mümkün olan en az sayıda bağlantı noktası kullanarak çizerseniz sisteminiz bunları daha hızlı görüntüleyebilir ve yazdırabilir. Çok fazla nokta kullanmak eğride istenmeyen tümsekler oluşturabilir. Bunun yerine, geniş aralıklandırılmış bağlantı noktaları kullanın ve yön çizgilerinin uzunluk ve açılarını ayarlayarak eğrileri şekillendirme denemeleri yapın.

1. Kalem aracını seçin.
2. Kalem aracını eğrinin başlamasını istediğiniz yere getirin ve fare düğmesini basılı tutun.

   İlk bağlantı noktası görünür ve Kalem aracı işaretçisi ok başına dönüşür. (Photoshop'ta işaretçi yalnızca sürüklemeye başladıktan sonra değişir.)
3. Oluşturduğunuz eğri parçasının eğimini ayarlamak için sürükleyin ve sonra fare düğmesini serbest bırakın.

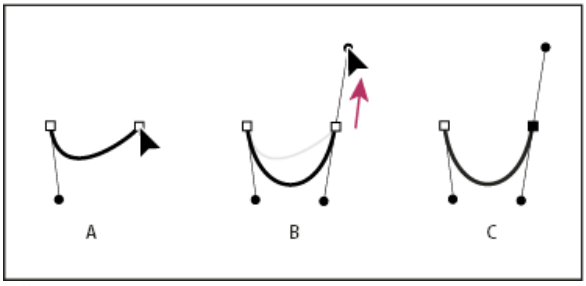
Genel olarak, yön çizgisini, çizmeyi planladığınız bir sonraki bağlantı noktasına olan mesafenin yaklaşık üçte biri kadar uzatın. (Yön çizgisinin bir ya da her iki tarafını daha sonra ayarlayabilirsiniz.)

Aracı 45°derecenin katlarıyla sınırlamak için Shift tuşunu basılı tutun.



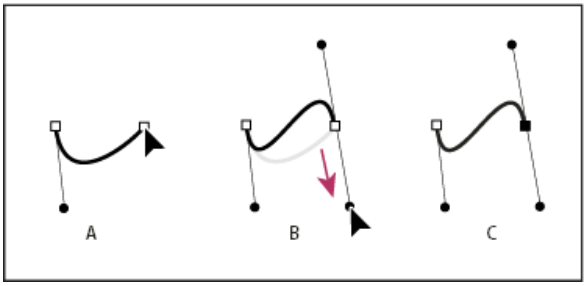
Eğrideki ilk noktayı çizme
***A.** Kalem aracını konumlandırma **B.** Sürüklemeye başlama (fare düğmesi basılı) **C.** Yön çizgilerini uzatmak için sürükleme*

4. Kalem aracını eğri parçasının bitmesini istediğiniz yere getirin ve aşağıdakilerden birini yapın:
   - C şekilli bir eğri oluşturmak için bir önceki yön çizgisinin tersi yönde sürükleyin. Ardından fare düğmesini serbest bırakın.



Eğrideki ikinci noktayı çizme
***A.** İkinci düz noktayı sürüklemeye başlama **B.** Önceki yön çizgisinden uzağa sürükleyerek C eğrisi oluşturma **C.** Fare düğmesini serbest bıraktıktan sonra sonuç*

   - S şekilli bir eğri oluşturmak için bir önceki yön çizgisiyle aynı yönde sürükleyin. Sonra fare düğmesini serbest bırakın.



S eğrisi çizme
***A.** Yeni düz noktayı sürüklemeye başlama **B.** Önceki yön çizgisiyle aynı yönde sürükleyerek S eğrisi oluşturma **C.** Fare düğmesini serbest bıraktıktan sonra sonuç*

   - *(Yalnızca Photoshop) Eğrinin yönünü keskin şekilde değiştirmek için fare düğmesini serbest bırakıp Alt (Windows) ya da Option (Mac OS) tuşu basılı olarak yön noktasını eğrinin yönünde sürükleyin. Alt (Windows) ya da Option (Mac OS) tuşunu ve fare düğmesini serbest bırakın, işaretçiyi tekrar parçanın bitmesini istediğiniz yere getirin ve eğri parçasını tamamlamak için ters yönde sürükleyin.*
5. Bir dizi pürüzsüz eğri oluşturmak için Kalem aracını farklı konumlardan sürüklemeye devam edin. Bağlantı noktalarını eğrinin ucuna değil her eğrinin başına ve sonuna yerleştirdiğinizi unutmayın.
   Bir bağlantı noktasının yön çizgilerini kesmek için Alt (Windows) ya da Option (Mac OS) tuşu basılı olarak yön çizgilerini sürükleyin.
6. Aşağıdakilerden birini yaparak yolu tamamlayın:
   - Yolu kapatmak için Kalem aracını ilk (içi boş) bağlantı noktasının üzerine getirin. Doğru şekilde konumlandırıldığında Kalem aracı işaretçisinin yanında küçük bir daire görünür. Yolu kapatmak için tıklatın ya da sürükleyin.

     ***Not:** InDesign'da bir yolu kapatmak için nesneyi ayrıca seçebilir ve Nesne > Yollar > Yolu Kapat'ı seçebilirsiniz.*
   - Yolu açık bırakmak için Ctrl (Windows) ya da Command (Mac OS) tuşu basılı olarak nesnelerden uzakta herhangi bir yeri tıklatın.

     Ayrıca, yolu açık bırakmak için başka bir araç seçebilirsiniz veya Illustrator'da Seç > Seçimi Kaldır ya da InDesign'da Düzen > Tümünün Seçimini Kaldır seçeneğini belirleyebilirsiniz.

Illustrator'da Kalem aracını kullanma hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/vid0037_tr.

Çizerken bağlantı noktalarını yeniden konumlandırma

❖ Bağlantı noktası oluşturmak için tıklattıktan sonra fare düğmesini basılı tutun, ara çubuğunu basılı tutun ve bağlantı noktasını yeniden konumlandırmak için sürükleyin.

Yol çizmeyi tamamlama

❖ Aşağıdaki yollardan biriyle yolu tamamlayın:

- Yolu kapatmak için Kalem aracını ilk (içi boş) bağlantı noktasının üzerine getirin. Doğru şekilde konumlandırıldığında Kalem aracı işaretçisinin yanında küçük bir daire görünür. Yolu kapatmak için tıklatın ya da sürükleyin.

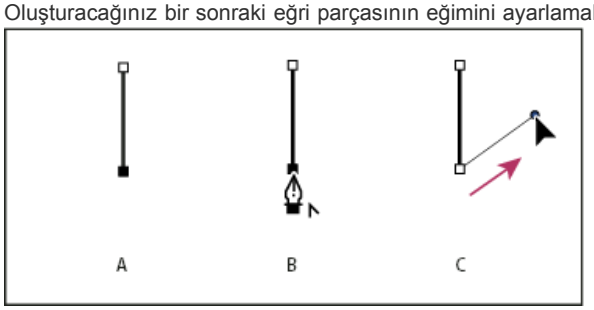
  Not: *InDesign'da bir yolu kapatmak için nesneyi ayrıca seçebilir ve Nesne > Yollar > Yolu Kapat'ı seçebilirsiniz.*

- Yolu açık bırakmak için Ctrl (Windows) ya da Command (Mac OS) tuşu basılı olarak nesnelerden uzakta herhangi bir yeri tıklatın.

Ayrıca, yolu açık bırakmak için başka bir araç seçebilirsiniz veya Illustrator'da Seç > Seçimi Kaldır ya da InDesign'da Düzen > Tümünün Seçimini Kaldır seçeneğini belirleyebilirsiniz. InDesign uygulamasında, yolu açık bırakmak için sadece Enter veya Return tuşuna da basabilirsiniz.

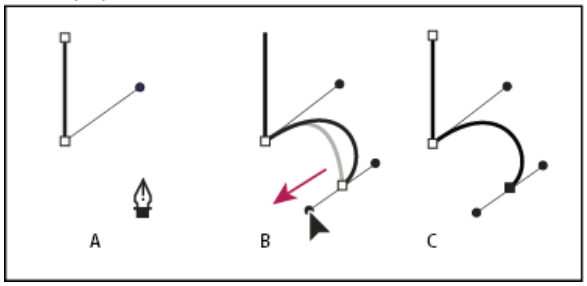
Eğrileri izleyen düz çizgiler çizme

1. Düz bir parça oluşturmak için Kalem aracını kullanarak iki konumda köşe noktalarını tıklatın.
2. Kalem aracını seçili uç noktanın üzerine getirin. Doğru şekilde konumlandırıldığında Illustrator ve InDesign'da Kalem aracı işaretçisinin yanında bir dönüştürme noktası görünür (Photoshop'ta Kalem aracının yanında küçük bir çapraz çizgi ya da bölme çizgisi görünür). Oluşturacağınız bir sonraki eğri parçasının eğimini ayarlamak için bağlantı noktasını tıklatın ve görünen yön çizgisini sürükleyin.



Düz bir parça ve onu izleyen bir eğri parça çizme (bölüm 1)
A. *Tamamlanmış düz parça* ***B.*** *Kalem aracını uç noktanın üzerine konumlandırma (Dönüştürme Noktası yalnızca Illustrator ve InDesign'da görünür)* ***C.*** *Yön noktasını sürükleme*

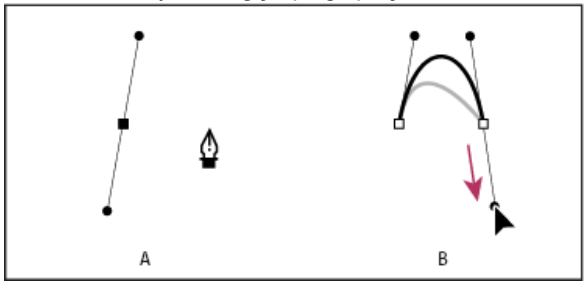
3. Kalemi sonraki bağlantı noktasının olasını istediğiniz yere getirin; ardından eğriyi tamamlamak için bağlantı noktasını tıklatın (ve isterseniz sürükleyin).



Düz bir parça ve onu izleyen bir eğri parça çizme (bölüm 2)
A. *Kalem aracını konumlandırma* ***B.*** *Yön çizgisini sürükleme* ***C.*** *Yeni eğri parçası tamamlandı*

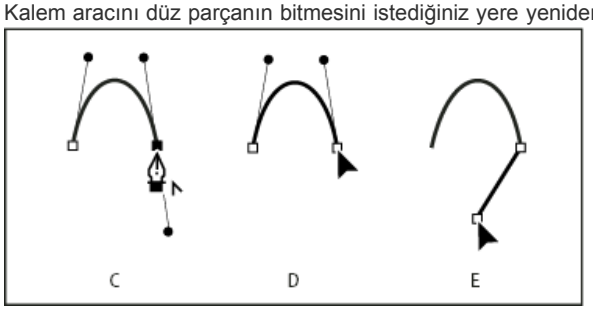
Eğrileri izleyen doğru çizgiler çizme

1. Kalem aracını kullanarak, eğri parçanın ilk düz noktasını oluşturmak için sürükleyin ve fare düğmesini bırakın.
2. Kalem aracının yerini değiştirip eğri parçanın bitmesini istediğiniz yere getirin, eğriyi tamamlamak için sürükleyin ve fare düğmesini bırakın.



Eğri bir parça ve onu izleyen düz bir parça çizme (bölüm 1)
***A.** Eğri parçanın ilk yumuşak noktası tamamlanır ve Kalem aracı uç noktanın üzerine getirilir **B.** Eğriyi tamamlamak için sürükleme*

3. Kalem aracını seçili uç noktanın üzerine getirin. Doğru şekilde konumlandırıldığında Kalem aracının yanında dönüştürme noktası simgesi görünür. Yumuşak noktayı köşe noktasına dönüştürmek için bağlantı noktasını tıklatın.
4. Kalem aracını düz parçanın bitmesini istediğiniz yere yeniden getirin ve düz parçayı tamamlamak için tıklatın.

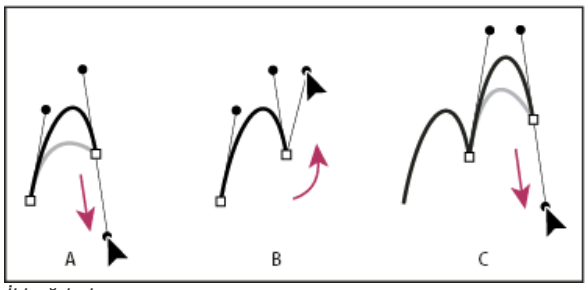


Eğri bir parça ve onu izleyen düz bir parça çizme (bölüm 2)
***C.** Kalem aracını varolan uç noktasının üzerine getirme **D.** Uç noktasını tıklatma **E.** Sonraki köşe noktasını tıklatma*

Köşe ile birleştirilen iki eğri parça çizme

1. Kalem aracını kullanarak eğri parçanın ilk yumuşak noktasını oluşturmak için sürükleyin.
2. Kalem aracını yeniden konumlandırın ve ikinci yumuşak nokta ile eğriyi oluşturmak için sürükleyin; ardından Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak yön çizgisini ters ucuna doğru sürükleyin ve sonraki eğrinin eğimini ayarlayın. Tuşu ve fare düğmesini serbest bırakın.

   Bu işlem yön çizgilerini bölerek yumuşak noktayı köşe noktasına dönüştürür.
3. Kalem aracını ikinci eğrinin bitmesini istediğiniz yere yeniden getirin ve ikinci eğri parçayı tamamlamak için yeni yumuşak noktayı sürükleyin.



İki eğri çizme
***A.** Yeni yumuşak noktayı sürüklemeye **B.** Sürüklerken yön çizgilerini bölmek ve yön çizgisini yukarı doğru çevirmek için Alt/Option tuşuna basma **C.** Üçüncü kez yeniden konumlandırma ve sürüklemeden sonra sonuç*

Başa dön

Kurşun Kalem aracıyla çizim

Kurşun Kalem aracıyla çizim

Kurşun Kalem aracı Adobe Illustrator ve InDesign'da aynı şekilde çalışır. Gerçek bir kurşun kalemle kağıda çizer gibi açık ve kapalı yollar çizmenizi sağlar. Hızlı taslak ya da elle çizilmiş görünüm oluşturmak için çok kullanışlıdır. Yolu çizdikten sonra gerekirse hemen değiştirebilirsiniz.

Kurşun Kalem aracıyla çizerken bağlantı noktaları ayarlanır, nereye konumlandırılacaklarını siz saptamazsınız. Ancak yol tamamlandıktan sonra bunları ayarlayabilirsiniz. Ayarlanan bağlantı noktası sayısı yolun uzunluğu ve karmaşıklık derecesi ve Kurşun Kalem Aracı Tercihleri iletişim kutusundaki tolerans ayarı tarafından saptanır. Bu ayarlar Kurşun Kalem aracının farenizin ya da grafik tablet kaleminizin hareketlerine ne kadar duyarlı olacağını kontrol eder.

Illustrator'da Kurşun Kalem aracıyla çizim hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/vid0039_tr.

Kurşun Kalem aracıyla serbest şekilli yol çizimi

1. Kurşun Kalem aracını seçin.
2. Aracı yolun başlamasını istediğiniz yere getirin ve yolu çizmek için sürükleyin. Kurşun Kalem aracı serbest şekilli yol çizildiğini belirtmek için küçük bir x görüntüler.

   Sürüklerken işaretçiyi noktalı bir çizgi izler. Yolun her iki ucunda ve yol boyunca çeşitli noktalarda bağlantı noktaları görünür. Yol geçerli kontur ve dolgu niteliklerini devralır ve varsayılan olarak seçili durumda kalır.

Kurşun Kalem aracıyla kapalı yol çizimi

1. Kurşun Kalem aracını seçin.
2. Aracı yolun başlamasını istediğiniz yere getirin ve yolu çizmek için sürüklemeye başlayın.
3. Sürüklemeye başladıktan sonra Alt (Windows) ya da Option (Mac OS) tuşunu basılı tutun. Kurşun Kalem aracı kapalı bir yol çizdiğinizi belirtmek için küçük bir daire (InDesign'da içi dolu bir silgi) görüntüler.
4. Yol istediğiniz boyuta ve şekle geldiğinde fare düğmesini bırakın (ancak Alt ya da Option tuşunu bırakmayın). Yol kapandıktan sonra Alt ya da Option tuşunu bırakın.

   Kapalı bir yol oluşturmak için imleci yolun başlangıç noktasına getirmeniz gerekmez, fare düğmesini başka bir konumdayken serbest bırakırsanız Kurşun Kalem aracı başlangıç noktasına dönen olası en kısa yolu oluşturarak şekli kapatır.

Kurşun Kalem aracıyla yolları düzenleme

Kurşun Kalem aracını kullanarak herhangi bir yolu düzenleyebilir ve herhangi bir şekle serbest şekilli çizgiler ve şekiller ekleyebilirsiniz.

Kurşun Kalem aracıyla yola ekleme yapma

1. Varolan bir yolu seçin.
2. Kurşun Kalem aracını seçin.
3. Kalemin ucunu yolun bir uç noktasına konumlandırın.

   Kurşun kalemin ucunun yanındaki küçük x kaybolduğunda uç noktaya yeterince yakınsınız demektir.
4. Yolu devam ettirmek için sürükleyin.

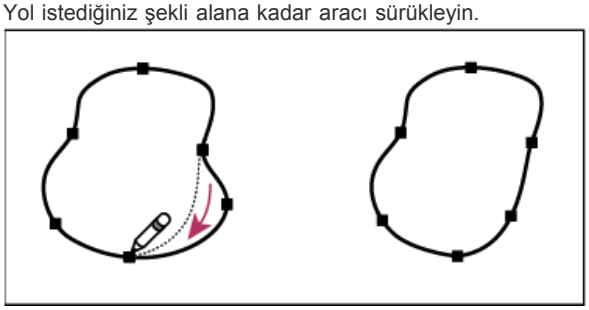
Kurşun Kalem aracıyla iki yolu bağlama

1. Her iki yolu da seçin (Shift tuşunu basılı tutarak ikisini de tıklatın ya da Seçim aracını ikisinin de çevresinde sürükleyin).
2. Kurşun Kalem aracını seçin.
3. İşaretçiyi bir yoldan başlamak istediğiniz yere getirin ve diğer yola doğru sürüklemeye başlayın.
4. Sürüklemeye başladıktan sonra Ctrl (Windows) ya da Command (Mac OS) tuşunu basılı tutun. Kurşun Kalem aracı, varolan yola ekleme yaptığınızı belirtmek için küçük bir birleşme simgesi görüntüler.
5. Diğer yolun uç noktasının üstüne sürükleyin, fare düğmesini serbest bırakın ve sonra Ctrl ya da Command tuşunu serbest bırakın.
   Not: *En iyi sonuçları elde etmek için bir yoldan diğerine, yolları oluşturuldukları yönde devam ettiriyormuş gibi sürükleyin.*

Kurşun Kalem aracıyla yolları yeniden şekillendirme

1. Değiştirmek istediğiniz yolu seçin.
2. Kurşun Kalem aracını yeniden çizilecek yolun üstüne ya da yanına konumlandırın.

   Küçük x kaybolduğunda yola yeterince yakınsınız demektir.
3. Yol istediğiniz şekli alana kadar aracı sürükleyin.



Kurşun Kalem aracını kapalı bir şekli düzenlemek için kullanma

Not: *Yolu yeniden çizmeye nereden başladığınıza ve hangi yönde sürüklediğinize bağlı olarak beklemediğiniz sonuçlar alabilirsiniz. Örneğin istemeden kapalı bir yolu açık bir yola dönüştürebilir, açık bir yolu kapalı bir yol haline getirebilir ya da şeklin bir bölümünü kaybedebilirsiniz.*

Kurşun Kalem aracı seçenekleri

Aşağıdaki seçeneklerin herhangi birini ayarlamak için Kurşun Kalem aracını çift tıklatın:

Aslına Uygunluk Yola yeni bağlantı noktası eklenmesi için farenizi ya da kaleminizi ne kadar mesafeyle hareket ettirmeniz gerektiğini kontrol eder. Bu değer ne kadar yüksek olursa yol da o kadar düzgün ve daha az karmaşık olur. Değer düşük olduğunda işaretçinin hareketleriyle eşleşen daha fazla eğri olacak ve sonuçta daha keskin açılar oluşacaktır. Aslına uygunluk 0.5 - 20 piksel arasında olabilir.

Düzgünlük Aracı kullandığınızda uygulanan düzgünleştirme miktarını kontrol eder. Düzgünlük %0 - %100 arasında olabilir. Bu değer ne kadar yüksek olursa yol da o kadar düzgün olur. Değer düşükse daha fazla bağlantı noktası oluşturulur ve çizgide bulunan düzensizlik daha fazla miktarda korunur.

Yeni Kurşun Kalem Konturlarını Doldur (Yalnızca Illustrator) Bu seçeneği işaretledikten sonra çizdiğiniz kurşun kalem konturlarına dolgu uygular, ancak varolan kurşun kalem konturlarına uygulamaz. Kurşun kalem konturlarını çizmeden önce bir dolgu seçmeyi unutmayın.

Seçili Tut Siz yolu çizdikten sonra yolun seçili tutulup tutulmayacağını saptar. Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir.

Seçili Yolları Düzenle Seçili bir yola belirli bir uzaklıktayken (bir sonraki seçenekle belirtilir) o yolu değiştirip değiştiremeyeceğinizi ya da birleştirip birleştiremeyeceğinizi saptar.

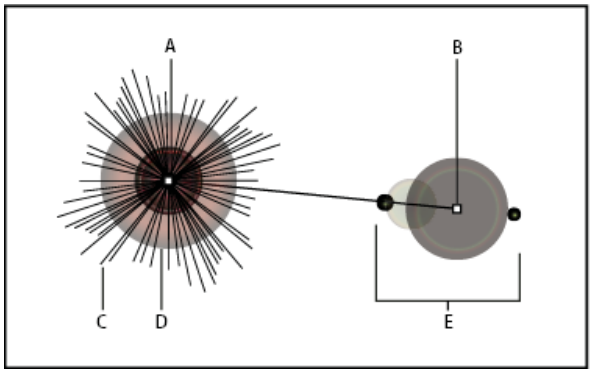
Bu uzaklıkta: _ piksel Varolan bir yolu Kurşun Kalem aracıyla düzenleyebilmeniz için farenizin ya da kaleminizin o yola ne kadar yakınlıkta olması gerektiğini saptar. Bu seçenek yalnızca Seçili Yolları Düzenle seçeneği işaretliyken kullanılabilir.

Başa dön

Mercek parlaması çizme

Mercek Parlaması aracı, parlak bir merkez, bir hale ve ışınlarla halkalardan oluşan mercek parlaması nesneleri oluşturur. Fotoğraftaki mercek parlamasına benzer bir efekt yaratmak için bu aracı kullanın.

Mercek parlamaları, bir orta tutamaç ve bir de uç tutamaç içerir. Mercek parlamasının ve halkalarının konumlarını ayarlamak için tutamaçları kullanın. Orta tutamaç, mercek parlamasının aydınlık merkezindedir; mercek parlaması yolu bu noktadan başlar.



Mercek parlamasının bileşenleri

***A.** Orta tutamaç **B.** Uç tutamaç **C.** Işınlar (belirginlik sağlamak için siyah gösterilmiştir) **D.** Hale **E.** Halkalar*

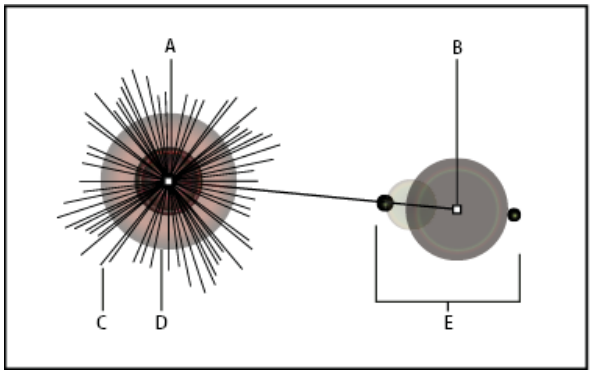
Parlamaları oluşturma ve düzenleme hakkında daha fazla bilgi için web Yardım'da bu konuya bakın.

***Önemli:** Tam, güncelleştirilmiş Yardım web'tedir. Uygulama Internet bağlantısı algılamadı. Bu konunun eksiksiz sürümü için aşağıdaki bağı tıklatın ya da community.adobe.com/help konumunda eksiksiz Yardım'ı arayın.*

Mercek parlaması oluşturma

Mercek Parlaması aracı, parlak bir merkez, bir hale ve ışınlarla halkalardan oluşan mercek parlaması nesneleri oluşturur. Fotoğraftaki mercek parlamasına benzer bir efekt yaratmak için bu aracı kullanın.

Mercek parlamaları, bir orta tutamaç ve bir de uç tutamaç içerir. Mercek parlamasının ve halkalarının konumlarını ayarlamak için tutamaçları kullanın. Orta tutamaç, mercek parlamasının aydınlık merkezindedir; mercek parlaması yolu bu noktadan başlar.



Mercek parlamasının bileşenleri

***A.** Orta tutamaç **B.** Uç tutamaç **C.** Işınlar (belirginlik sağlamak için siyah gösterilmiştir) **D.** Hale **E.** Halkalar*

Varsayılan mercek parlaması oluşturma

1. Mercek Parlaması aracını seçin.
2. Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutun ve mercek parlamasının orta tutamacının olmasını istediğiniz yeri tıklatın.

   Mercek parlamaları çoğunlukla, varolan nesnelerin üzerine çizildiğinde en iyi görünüme sahip olur.

Mercek parlaması çizme

1. Mercek Parlaması aracını seçin.

2. Farenin düğmesine basarak, mercek parlamasının orta tutamacını yerleştirin, sonra merkezin boyutunu ve halenin boyutunu belirlemek ve ışınların açısını döndürmek için sürükleyin.

   Işınları ayarlanmış bir açıyla sınırlamak için, farenin düğmesini bırakmadan önce Shift tuşuna basın. Işın eklemek veya çıkartmak için, Yukarı Ok veya Aşağı Ok tuşuna basın. Mercek parlamasının merkezini sabit tutmak için, Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşuna basın.

3. Merkez, hale ve ışınlar istediğiniz gibi olduğunda fare düğmesini bırakın.
4. Mercek parlamasına halka eklemek ve uç tutamacı yerleştirmek için tekrar tıklatın ve sürükleyin.

   Halka eklemek veya çıkartmak için, fare düğmesini bırakmadan önce Yukarı Ok veya Aşağı Ok tuşuna basın. Halkaları rastgele yerleştirmek için, dalga (~) tuşuna basın.

5. Uç tutamaç istediğiniz konuma geldiğinde fare düğmesini bırakın.

   Mercek parlamasının her öğesi (merkez, hale, halkalar ve ışınlar), farklı opaklık ayarındaki renklerle doldurulur.

Mercek Parlaması Aracı Seçenekleri iletişim kutusunu kullanarak mercek parlaması oluşturma

1. Mercek Parlaması aracını seçin ve mercek parlamasının orta tutamacını yerleştirmek istediğiniz yeri tıklatın.
2. Mercek Parlaması Aracı Seçenekleri iletişim kutusunda, aşağıdaki seçeneklerden istediklerinizi ayarlayıp Tamam düğmesini tıklatın:
   - Mercek parlamasının ortasının genel çapını, opaklığını ve parlaklığını belirleyin.
   - Halenin Büyüme oranını, genel boyutun yüzdesi cinsinden belirleyin ve halenin belirsizliğini (0 net, 100 bulanıktır) belirleyin.
   - Mercek parlamasının ışın içermesini istiyorsanız, Işınlar'ı işaretleyin ve ışın sayısını, en uzun ışını (ortalama ışının yüzdesi cinsinden) ve ışınların belirsizliğini (0 net, 100 bulanıktır) belirleyin.
   - Mercek parlamasının halkalar içermesini istiyorsanız, Halkalar'ı işaretleyin ve halenin orta noktasıyla (orta tutamaç) en uzaktaki halkanın orta noktası (uç tutamacı) arasındaki yolun mesafesini, halka sayısını, en büyük halkayı (ortalama halkanın yüzdesi cinsinden) ve halkaların yönünü veya açısını belirleyin.

Mercek parlamasını düzenleme

Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:

- Mercek parlamasını seçin, Mercek Parlaması Aracı Seçenekleri iletişim kutusunu açmak için Mercek Parlaması aracı simgesini çift tıklatın. İletişim kutusundaki ayarları değiştirin.

  Mercek parlamasını varsayılan değerlere sıfırlamak için, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutun ve Sıfırla düğmesini tıklatın.

- Mercek parlamasını ve Mercek Parlaması aracını seçin. Uç noktalardan birini (ister orta tutamacı ister uç tutamacı) sürükleyerek, mercek parlamasının uzunluğunu veya yönünü değiştirin.
- Mercek parlamasını seçin ve Nesne > Genişlet'i seçin. Böylece, mercek parlamasının öğeleri, tıpkı karışımların öğeleri gibi düzenlenebilir hale gelir.

Daha fazla Yardım konusu

Illustrator'da Kalem aracı videosu

Illustrator'da Kurşun Kalem aracı videosu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Yolları düzenleme

Yollar, parçalar ve bağlantı noktaları seçme
Bağlantı noktası ekleme ve silme
Yolları düzgünleştirme ve basitleştirme
Yumuşak noktalarla köşe noktaları arasında dönüştürme
Resim silme
Yolu bölme

Başa dön

Yollar, parçalar ve bağlantı noktaları seçme

Yolu yeniden şekillendirmeden veya düzenlemeden önce yolun bağlantı noktalarını, parçalarını veya her ikisinin birleşimini seçmeniz gerekir.

Bağlantı noktaları seçme

- Bu noktaları görebiliyorsanız, bunları seçmek için Doğrudan Seçim aracı ile tıklatabilirsiniz. Birden fazla noktayı seçmek için Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın.
- Doğrudan Seçim aracını seçin ve bağlantı noktalarının çevresinde bir sınır sürükleyin. Ek bağlantı noktaları seçmek için bunların çevresinde Shift tuşunu basılı tutarak sürükleyin.
- Bağlantı noktalarını içeren yolun seçilmediğinden emin olun. Doğrudan Seçim aracını işaretçi boş bir kareye dönüşene kadar bağlantı noktasının üzerinde hareket ettirin ve ardından bağlantı noktasını tıklatın. Ek bağlantı noktaları seçmek için bunları Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın.
- (Sadece Illustrator) Kement aracını seçin ve bağlantı noktalarının çevresinde sürükleyin. Ek bağlantı noktaları seçmek için bunların çevresinde Shift tuşunu basılı tutarak sürükleyin.

Yol parçaları seçme

Aşağıdakilerden herhangi birini yapın:

- Doğrudan Seçim aracını seçin ve parçanın iki piksel içinde tıklatın veya parçanın bir kısmında seçim çerçevesi sürükleyin. Yol parçaları seçmek için bunların çevresinde Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın veya aynı şekilde sürükleyin.
- (Sadece Illustrator) Kement aracını seçin ve yol parçasının bir kısmının çevresinde sürükleyin. Ek yol parçaları seçmek için bunların çevresinde Shift tuşunu basılı tutarak sürükleyin.

Yoldaki tüm bağlantı noktalarını ve parçaları seçme

1. Doğrudan Seçim aracını veya Illustrator uygulamasında Kement aracını seçin.
2. Tüm yolun çevresinde sürükleyin.

   Yol doldurulmuşsa, tüm bağlantı noktalarını seçmek için Doğrudan Seçim aracı ile yolun içini de tıklatabilirsiniz.

Yol kopyalama

❖ Seçim aracı veya Doğrudan Seçim aracıyla bir yol veya parça seçin ve aşağıdakilerden birini yapın:

- Yolları uygulamaların içinde veya uygulamalar arasında kopyalamak ve yapıştırmak için standart menü işlevlerini kullanın.
- Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak yolu istediğiniz konuma sürükleyin ve fare düğmesini ve Alt/Option tuşunu bırakın.

Başa dön

Bağlantı noktası ekleme ve silme

Bağlantı noktaları eklemek, size bir yol üzerinde daha fazla kontrol sağlayabilir veya açık bir yolu uzatabilir. Ancak, gerekenden fazla nokta eklememek iyi olur. Daha az noktaya sahip bir yolun düzenlenmesi, görüntülenmesi ve yazdırılması daha kolaydır. Gereksiz noktaları silerek, bir yolun karmaşıklığını azaltabilirsiniz. Bağlantı noktası eklemek ve silmek, Adobe uygulamalarında birbirine benzer şekilde yapılır.

Araçlar panelinde, nokta eklemeye veya silmeye yarayan üç araç vardır: Kalem aracı, Bağlantı Noktası Ekle aracı ve Bağlantı Noktası Sil aracı. Kontrol panelinde ayrıca, Seçili Bağlantı Noktalarını Kaldır aracı vardır.

Varsayılan değer olarak, Kalem aracı, seçili bir yolun üzerine getirdiğinizde Bağlantı Noktası Ekle aracına dönüşür veya bir bağlantı noktasının üzerine getirdiğinizde Bağlantı Noktası Sil aracına dönüşür.

Not: *Bağlantı noktalarını silmek için Delete ve Geri Al tuşlarını veya Düzenle > Kes ve Düzenle > Sil komutlarını kullanmayın: bu tuşlar ve*

komutlar hem noktayı hem de o noktaya bağlanan çizgi parçalarını siler.

Bağlantı noktası ekleme ve silme

1. Değiştirmek istediğiniz yolu seçin.
2. Bağlantı noktası eklemek için, Kalem aracını veya Bağlantı Noktası Ekle aracını seçin, fare işaretçisini yol parçasının üstüne getirin ve tıklatın.
3. Bağlantı noktasını silmek için, aşağıdakilerden birini yapın:
   - Noktayı, Doğrudan Seçim aracıyla seçin ve Kontrol panelinde Seçili Bağlantı Noktalarını Kaldır'ı tıklatın.
   - Kalem aracını veya Bağlantı Noktası Sil aracını seçin, fare işaretçisini bağlantı noktasının üstüne getirin ve tıklatın.

Başıboş bağlantı noktalarını bulma ve silme

Başıboş bağlantı noktaları, başka bağlantı noktalarına bağlı olmayan tek tek noktalardır. Başıboş bağlantı noktalarını bulup silmek iyi bir uygulamadır.

1. Bütün nesnelerin seçimini kaldırın.
2. Seç > Nesne > Başıboş Noktalar'ı seçin.
3. Düzenle > Kes veya Düzenle > Sil komutlarını seçin veya klavyede Delete veya Geri tuşuna basın.

Kalem aracının otomatik olarak dönüşmesini geçici olarak devre dışı bırakma veya geçersiz kılma

Bağlantı Noktası Ekle aracına veya Bağlantı Noktası Sil aracına otomatik olarak geçilmesini geçici olarak geçersiz kılabilir veya devre dışı bırakabilirsiniz.

- Otomatik geçişi geçici olarak geçersiz kılmak için, Kalem aracını seçili yolun veya bir bağlantı noktasının üstüne getirirken Shift tuşunu basılı tutun. Bu, varolan bir yolun üzerine yeni bir yol başlatmak istediğinizde yararlı olur. Shift tuşunun Kalem aracını sınırlamasını önlemek için, fare düğmesini bırakmadan önce Shift tuşunu bırakın.
- Otomatik geçişi devre dışı bırakmak için, Düzenle > Tercihler > Genel (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Genel'i (Mac OS) seçin.

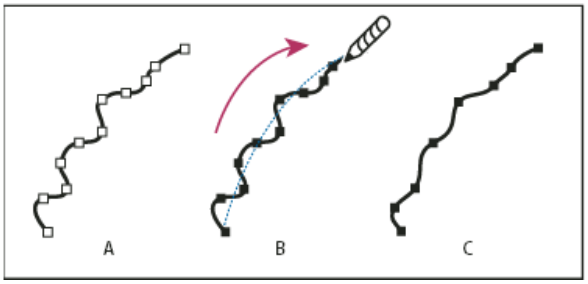
Başa dön

Yolları düzgünleştirme ve basitleştirme

Gereksiz bağlantı noktalarını kaldırarak, yolların görünümünü düzgünleştirebileceğiniz gibi yolları basitleştirebilirsiniz.

Yolları düzgünleştirme

1. Nesneyi seçin.
2. Düzgünleştirme aracını seçin.
3. Aracı, düzgünleştirmek istediğiniz yol parçası boyunca sürükleyin.
4. Kontur veya yol, istediğiniz düzgünlüğe gelinceye kadar aynı işleme devam edin.



Düzgünleştirme aracını kullanma
***A.** Orijinal yol **B.** Düzgünleştirme aracıyla yol boyunca sürükleme **C.** Sonuç*

5. Düzgünleştirme miktarını değiştirmek için, Düzgünleştirme aracını çift tıklatın ve şu seçenekleri ayarlayın:

   Aslına Uygunluk Illustrator uygulamasının, farenizi veya stilus kaleminizi ne kadar hareket ettirdiğinizde yola yeni bir bağlantı noktası ekleyeceğini belirler. Örneğin, Aslına Uygunluk alanında 2,5 değeri varsa, 2,5 pikselden az bir aralıktaki araç hareketleri göz ardı edilir. Aslına Uygunluk değeri 0,5 ile 20 piksel arasında değişebilir; değer ne kadar yüksekse, yol o kadar düzgün ve az karmaşık olur.

   Düzgünlük Illustrator uygulamasının, aracı kullandığınızda uygulayacağı düzgünlük miktarını denetler. Düzgünlük değeri %0 ile %100 arasında değişebilir; değer ne kadar yüksekse, yol o kadar düzgün olur.

Yolları basitleştirme

Yol basitleştirildiğinde, yolun şekli değiştirilmeksizin üzerindeki fazla bağlantı noktaları kaldırılır. Gereksiz bağlantı noktalarının kaldırılması resminizi basitleştirir, dosya boyutunu azaltır, görüntülenmesini ve yazdırılmasını hızlandırır.

1. Nesneyi seçin.
2. Nesne > Yol > Basitleştir'i seçin.
3. Basitleştirilen yolun orijinal yolu ne kadar yakından izleyeceğini denetlemek için, Eğri Hassasiyeti'ni ayarlayın.

   Basitleştirilen yolun önizlemesini görüntülemek ve orijinal yolla basitleştirilmiş yol üzerindeki nokta sayısını listelemek için, Önizleme'yi tıklatın.
4. Diğer seçenekleri belirleyin ve Tamam düğmesini tıklatın:

   Eğri Hassasiyeti Basitleştirilen yolun orijinal yolu ne kadar yakından izlemesi gerektiğini belirlemek için, %0 ile %100 arasında bir değer girin. Daha yüksek yüzdeler, daha çok nokta oluşturur ve yeni yol, orijinale daha yakın olur. Eğrilerin uç noktaları ve köşe noktaları dışındaki mevcut bağlantı noktaları yoksayılır (Açı Eşiği'ne değer girmezseniz).

   Açı Eşiği Köşelerin düzgünlüğünü denetlemek için, 0 ile 180° arasında bir değer girin. Köşe noktasının açısı, açı eşiğinden daha azsa, köşe noktası değiştirilmez. Bu seçenek, Eğri Hassasiyeti değeri düşük olsa bile köşelerin belirginliğini korur.

   Düz Çizgiler Nesnenin orijinal bağlantı noktaları arasında düz çizgiler oluşturur. Açı Eşiği'nde belirlenen değerden daha büyük bir açıda olan köşe noktaları kaldırılır.

   Orijinali Göster Basitleştirilmiş yolun arkasında orijinal yolu gösterir.

Bağlantı noktalarının konumunun ortalamasını alma

1. Aynı yol veya farklı yollar üzerinde iki veya daha fazla bağlantı noktası seçin.
2. Nesne > Yol > Ortalama Değer'i seçin.
3. Sadece yatay (x) eksende, dikey (y) eksende veya her iki eksende birden ortalama değer alınmasını seçin ve Tamam düğmesini tıklatın.

Başa dön

Yumuşak noktalarla köşe noktaları arasında dönüştürme

Yol üzerindeki noktaları köşe noktasıyla yumuşak noktalar arasında karşılıklı olarak dönüştürebilirsiniz. Kontrol panelindeki seçenekleri kullanarak, birden çok bağlantı noktasını kolayca dönüştürebilirsiniz. Bağlantı Noktası Dönüştürme aracını kullanarak, noktanın sadece bir tarafını dönüştürmeyi seçebilirsiniz ve noktayı dönüştürürken eğriyi hassas şekilde değiştirebilirsiniz.

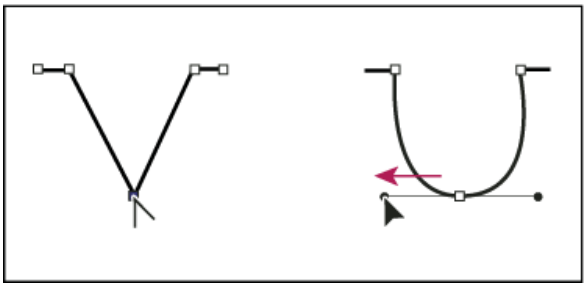
Kontrol panelini kullanarak bir veya birden çok bağlantı noktasını dönüştürme

Kontrol panelindeki bağlantı noktası dönüştürme seçeneklerini kullanmak için, nesnenin bütününün değil sadece ilgili bağlantı noktalarının seçili olması gerekir. Birden çok nesne seçerseniz, nesnelerden birinin sadece kısmen seçilmiş olması gerekir. Nesnelerin bütünü seçildiğinde, Kontrol paneli, nesnelerin bütününü etkileyen seçenekleri gösterir.

1. Bir veya birden çok köşe noktasını yumuşak noktalara dönüştürmek için, noktaları seçip Kontrol panelindeki Seçilen Bağlantı Noktalarını Düzgünleştir düğmesini tıklatın.
2. Bir veya birden çok yumuşak noktayı köşe noktalarına dönüştürmek için, noktaları seçip Kontrol panelindeki Seçilen Bağlantı Noktalarını Köşeye Dönüştür düğmesini tıklatın.

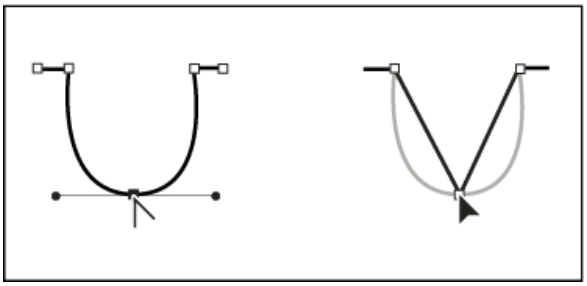
Bağlantı Noktası Dönüştürme aracını kullanarak bir bağlantı noktasını hassas şekilde dönüştürme

1. Üzerinde değişiklik yapmak istediğiniz yolun tamamını seçerek, bağlantı noktalarının görünmesini sağlayın.
2. Bağlantı Noktası Dönüştürme aracını seçin.
3. Bağlantı Noktası Dönüştürme aracını, dönüştürmek istediğiniz bağlantı noktasının üstüne getirip aşağıdakilerden birini yapın:
   - Köşe noktasını yumuşak noktaya dönüştürmek için, yön noktasını köşe noktasından dışarı sürükleyin.



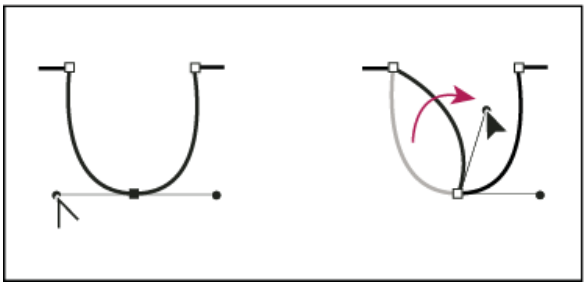
Yön çizgisini, yumuşak nokta oluşturmak için köşe noktasından dışarı sürükleme

- Yumuşak noktayı, yön çizgilerine sahip olmayan bir köşe noktasına dönüştürmek için, yumuşak noktayı tıklatın.



Köşe noktası oluşturmak için yumuşak noktayı tıklatma

- Yumuşak noktayı, bağımsız yön çizgilerine sahip bir köşe noktasına dönüştürmek için, yön noktalarından birini sürükleyin.



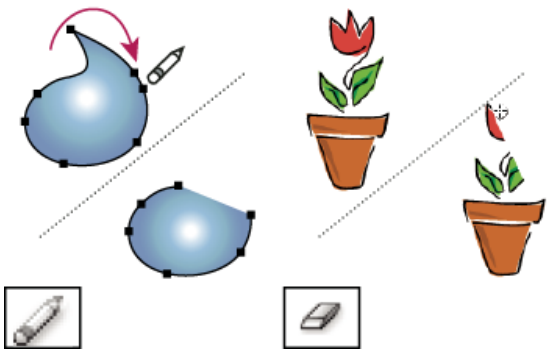
Yumuşak noktayı köşe noktasına dönüştürme

- Yön çizgilerine sahip olmayan bir köşe noktasını, bağımsız yön çizgilerine sahip köşe noktasına dönüştürmek için, önce bir yön noktasını köşe noktasından dışarı sürükleyin (böylece, yön çizgilerine sahip bir yumuşak noktaya dönüşür). Sadece fare düğmesini bırakın (Bağlantı Noktası Dönüştürme aracını etkinleştirmek için basmış olabileceğiniz tuşları bırakmayın), sonra yön noktalarından birini sürükleyin.

Başa dön

Resim silme

Yol Silme aracını, Silgi aracını veya Wacom stilus kalemindeki silgiyi kullanarak, resminizin bazı bölümlerini silebilirsiniz. Yol Silme aracı , yol boyunca çizerek, yolun bazı bölümlerini silmenize olanak verir. Bu yöntem, silmek istediğiniz kısmı bir yol parçasıyla, örneğin bir üçgenin tek köşesiyle sınırlamak için yararlıdır. Silgi aracı ve Wacom stilus kalemindeki silgi, yapısı ne olursa olsun, resminizin istediğiniz bölgesini silmenize olanak verir. Silgi aracını yollar, bileşik yollar, Canlı Boyama grupları içindeki yollar ve kırpma yolları üzerinde kullanabilirsiniz.



Yolun bazı bölümlerini silmek için Yol Silme aracının kullanılması (solda), gruplanmış bir nesnenin bir bölümünü silmek için Silgi aracının kullanılması (sağda)

Silgi aracının kullanımı hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0036_tr.

Yol Silme aracını kullanarak bir yolun bir bölümünü silme

1. Nesneyi seçin.
2. Yol Silme aracını seçin.
3. Aracı, silmek istediğiniz yol parçası boyunca sürükleyin. En iyi sonucu almak için, düzgün, tek bir sürükleme hareketi yapın.

Silgi aracını kullanarak nesne silme

1. Aşağıdakilerden birini yapın:

Belirli nesneleri silmek için, nesneleri seçin veya nesneleri ayırma modunda açın.

- Çalışma yüzeyindeki herhangi bir nesneyi silmek için, hiç bir nesne seçili olmasın.

Hiçbir şey seçili değilken, Silgi aracı, bütün katmanlar boyunca siler.

2. Silgi aracını seçin.
3. (İsteğe bağlı) Silgi aracını çift tıklatın ve seçenekleri belirleyin.
4. Silmek istediğiniz alan boyunca sürükleyin. Aşağıdakilerden birini yaparak aracı denetleyebilirsiniz:
   - Silgi aracını dikey, yatay veya diyagonal bir çizgiyle sınırlamak için, Shift tuşunu basılı tutarak sürükleyin.
   - Alanın çevresini seçim dikdörtgeniyle işaretleyip o alan içinde kalan her şeyi silmek için, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutup sürükleyin. Seçim dikdörtgeninin şeklini kareyle sınırlamak için, Alt-Shift (Windows) veya Option-Shift (Mac OS) tuşlarını basılı tutup sürükleyin.

Wacom stilus kaleminin silgisini kullanarak nesne silme

Stilus kalemini ters çevirdiğinizde, Silgi Aracı otomatik olarak etkinleşir. Stilus kalemini tekrar normal yöne çevirdiğinizde, etkin olan en son araç tekrar etkinleşir.

❖ Stilus kalemini ters çevirin ve silmek istediğiniz alan boyunca sürükleyin.

Silinen yolun genişliğini artırmak için daha güçlü basın. (Önce, Silgi Aracı Seçenekleri iletişim kutusunda Basınç seçeneğini belirlemeniz gerekebilir.)

Silgi aracı seçenekleri

Silgi aracı seçeneklerini, Araçlar panelinde aracı çift tıklatarak değiştirebilirsiniz.

Not: *Büyütmek için] veya küçültmek için [tuşuna basarak istediğiniz zaman çapı değiştirebilirsiniz.*

Açı Aracın dönüş açısını belirler. Önizlemedeki ok başını sürükleyin veya Açı metin kutusuna bir değer girin.

Yuvarlaklık Aracın yuvarlaklığını belirler. Önizlemedeki bir siyah noktayı merkezden uzağa veya merkeze doğru sürükleyin veya Yuvarlaklık metin kutusuna bir değer girin. Değer ne kadar yüksek olursa, yuvarlaklık da o kadar artar.

Çap Aracın çapını belirler. Çap kaydırma çubuğunu kullanın veya Çap metin kutusuna bir değer girin.

Her seçeneğin sağındaki açılır liste, aracın şeklindeki çeşitlemeleri denetlemenize olanak verir. Aşağıdaki seçeneklerden birini belirleyin:

Sabit Sabit bir açı, yuvarlaklık veya çap kullanır.

Rastgele Rastgele açı, yuvarlaklık veya çap çeşitlemeleri kullanır. Fırça özelliklerinin hangi aralık içinde değişebileceğini belirlemek için, Çeşitleme metin kutusuna bir değer girin. Örneğin, Çap değeri 15, Çeşitleme değeri 5'se, çap 10, 20 veya ikisi arasında herhangi bir değer olabilir.

Basınç Stilus çizim kalemine uygulanan basınca göre açıyı, yuvarlaklığı veya çapı değiştirir. Bu seçenek, en çok Çap ile birlikte kullanıldığında yararlı olur. Yalnızca, grafik tabletiniz varsa kullanılabilir. Fırça özelliklerinin orijinal değerden hangi aralık içinde farklılaşabileceğini belirlemek için, Çeşitleme metin kutusuna bir değer girin. Örneğin, Yuvarlaklık değeri %75, Çeşitleme değeri %25'se, en açık kontur %50, en koyu kontursa %100 olur. Basınç ne kadar hafif olursa, fırça darbesi o kadar açılı olur.

Stilus Tekeri Stilus tekerinin oynatılmasına göre çapta değişiklik yapar.

Eğme Stilus çizim kaleminin eğimine göre açıyı, yuvarlaklığı veya çapı değiştirir. Bu seçenek, en çok Yuvarlaklık ile birlikte kullanıldığında yararlı olur. Yalnızca, kalemin hangi yöne eğildiğini algılayabilen bir grafik tabletiniz varsa kullanılabilir.

Yatak Stilus çizim kalemine uygulanan basınca göre açıyı, yuvarlaklığı veya çapı değiştirir. Bu seçenek en çok, kaligrafi fırçalarının açısını denetlemek için kullanıldığında, özellikle fırçayı boya fırçası gibi kullanıyorsanız yararlıdır. Yalnızca, kalemin dikey açıya ne kadar yakın olduğunu algılayabilen bir grafik tabletiniz varsa kullanılabilir.

Dönüş Stilus çizim kaleminin ucunun nasıl döndürüldüğüne bağlı olarak açıyı, yuvarlaklığı veya çapı değiştirir. Bu seçenek en çok, kaligrafi fırçalarının açısını denetlemek için kullanıldığında, özellikle fırçayı kesik uçlu kalem gibi kullanıyorsanız yararlıdır. Yalnızca, bu türden dönüş hareketlerini algılayabilen bir grafik tabletiniz varsa kullanılabilir.

Başa dön

Yolu bölme

Yolu herhangi bir bağlantı noktasından veya parçadan bölebilirsiniz. Yolu bölerken şunları unutmayın:

- Kapalı bir yolu iki açık yola bölmek istiyorsanız, yol üzerinde iki yerde dilimlemeniz gerekir. Kapalı bir yolu sadece bir yerden dilimlerseniz, bir yerinde aralık olan tek bir yol elde edersiniz.
- Bölme işleminin sonucunda ortaya çıkan yollar, orijinal yolun, kontur kalınlığı ve dolgu rengi gibi yol özelliklerini devralır. Kontur hizalama otomatik olarak ortaya sıfırlanır.

1. (İsteğe bağlı) Mevcut bağlantı noktalarını görmek için yolu seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Makas aracını seçin ve yolun bölmek istediğiniz yerini tıklatın. Yolu bir parçanın ortasından bölerseniz, ötekinin üstünde iki yeni uç nokta çıkar ve bir uç nokta seçilir.
   - Yolu bölmek istediğiniz yerdeki bağlantı noktasını seçin ve Kontrol panelinde Seçilen Bağlantı Noktalarındaki Yolu Kes'i seçin. Yolu

bir bağlantı noktasından bölerseniz, orijinal bağlantı noktasının üstünde yeni bir bağlantı noktası belirir ve bir bağlantı noktası seçilir.

3. Yeni bağlantı noktasını veya yol parçasını ayarlamak için, Doğrudan Seçim aracını kullanın.

Not: *Nesneyi, Bıçak aracını kullanarak iki bileşen yüzeyine ayırabilirsiniz (bir yüzey, çizgi parçasıyla bölünmemiş bir alandır).*
Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Yol parçalarını ayarlama

Düz parçaları taşıma
Düz parçaların uzunluğunu veya açısını ayarlama
Eğri parçaların konumunu veya şeklini ayarlama
Parça silme
Açık yolu uzatma
İki açık yolu birleştirme
İki uç noktayı birleştirme
İki veya daha fazla yolu birleştirme
Klavyeyi kullanarak bağlantı noktalarını veya parçaları taşıma veya hafifçe itme
Genel şeklini bozmaksızın bir yolun parçalarını uzatma

Yol parçalarının düzenlenmesi, Adobe uygulamalarında birbirine benzer şekilde yapılır. Yol parçasını istediğiniz zaman düzenleyebilirsiniz, ama varolan parçaların düzenlenmesi, yeni parça çizmekten biraz farklıdır. Parçaları düzenlerken, aşağıdaki ipuçlarını aklınızda tutun:

- Bağlantı noktası iki parçayı birbirine bağlıyorsa, o bağlantı noktası hareket ettirildiğinde her zaman iki parça da değişir.
- Kalem aracıyla çizim yaparken, daha önce çizmiş olduğunuz parçaları ayarlayabilmek için, son kullanılan seçim aracını (Illustrator) veya Doğrudan Seçim aracını (InDesign ve Photoshop) geçici olarak etkinleştirmek için, Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşuna basın.
- Kalem aracıyla başta yumuşak bir nokta çizdiyseniz, yön noktası sürüklendiğinde, noktanın her iki tarafındaki yön çizgisinin uzunluğu değişir. Ancak, varolan bir yumuşak noktayı Doğrudan Seçim aracıyla düzenlediğinizde, yön çizgisinin boyunu sadece sürüklediğiniz tarafta değiştirirsiniz.

Başa dön

Düz parçaları taşıma

1. Doğrudan Seçim aracı ile ayarlamak istediğiniz parçayı seçin.
2. Parçayı yeni konumuna sürükleyin.

Başa dön

Düz parçaların uzunluğunu veya açısını ayarlama

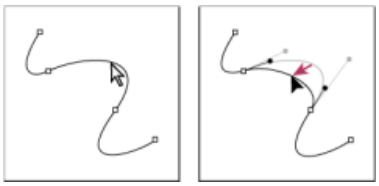
1. Doğrudan Seçim aracı ile ayarlamak istediğiniz parçadaki bağlantı noktasını seçin.
2. Bağlantı noktasını istediğiniz konuma sürükleyin. Ayarlamayı 45° değerinin katlarıyla sınırlamak için Shift tuşu basılı olarak sürükleyin.

Illustrator veya InDesign uygulamasında sadece bir kareyi daha geniş veya daha dar yapmaya çalışıyorsanız, kareyi Seçim aracı ile seçmek ve sınırlayıcı kutusunun yanlarındaki tutamaçlarından birini kullanarak yeniden boyutlandırmak daha kolaydır.

Başa dön

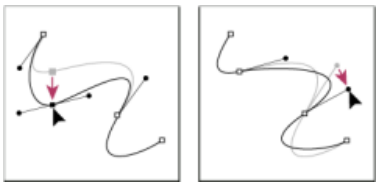
Eğri parçaların konumunu veya şeklini ayarlama

1. Doğrudan Seçim aracı ile bir eğri parça veya eğri parçanın iki ucundan birinde bir bağlantı noktası seçin. Yön çizgileri varsa bunlar görünür. (Bazı eğri parçalar sadece bir yön çizgisi kullanır.)
2. Aşağıdakilerden herhangi birini yapın:
   - Parçanın konumunu ayarlamak için parçayı sürükleyin. Ayarlamayı 45° değerinin katlarıyla sınırlamak için Shift tuşu basılı olarak sürükleyin.



Eğri parçayı seçmek için sürükleyin. Ardından ayarlamak için sürükleyin.

   - Parçanın şeklini seçilen bağlantı noktasının iki ucundan birinde ayarlamak için bağlantı noktasını veya yön noktasını sürükleyin. Hareketi 45° değerinin katlarıyla sınırlamak için Shift tuşu basılı olarak sürükleyin.



Bağlantı noktasını veya yön noktasını sürükleyin.

***Not:** Ayrıca parçaya veya bağlantı noktasına ölçekleme veya döndürme gibi bir dönüştürme uygulayabilirsiniz.*

Başa dön

Parça silme

1. Doğrudan Seçim aracı seçeneğini belirleyin ve silmek istediğiniz parçayı seçin.
2. Seçilen parçayı silmek için Geri Al (Windows) veya Delete (Mac OS) tuşuna basın. Geri Al tuşuna veya Delete tuşuna tekrar basıldığında yolun geri kalanı silinir.

Başa dön

Açık yolu uzatma

1. Kalem aracını kullanarak işaretçiyi uzatmak istediğiniz açık yolun uç noktasının üzerine getirin. İşaretçi tam olarak uç noktasının üzerine getirildiğinde değişir.
2. Uç noktasını tıklatın.
3. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Köşe noktası oluşturmak için Kalem aracını yeni parçayı sonlandırmak istediğiniz yere getirin ve tıklatın. Yumuşak noktada sonlanan bir yolu uzatıyorsanız, yeni parça varolan yön çizgisi ile eğrilir.

   ***Not:** Illustrator uygulamasında yumuşak noktada sonlanan bir yolu uzatıyorsanız, yeni parça düz olur.*

   - Yumuşak nokta oluşturmak için Kalem aracını yeni eğri parçayı sonlandırmak istediğiniz yere getirin ve sürükleyin.

Başa dön

İki açık yolu birleştirme

1. Kalem aracını kullanarak işaretçiyi başka bir yolla birleştirmek istediğiniz açık yolun uç noktasının üzerine getirin. İşaretçi tam olarak uç noktasının üzerine getirildiğinde değişir.
2. Uç noktasını tıklatın.
3. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Açık yolu başka bir yola bağlamak için diğer yoldaki uç noktasını tıklatın. Kalem aracını tam olarak diğer yolun uç noktası üzerine getirdiğinizde, işaretçinin yanında küçük bir birleştirme sembolü görünür.
   - Yeni yolu varolan bir yola bağlamak için yeni yolu varolan yolun yakınında çizin ve kalem aracını varolan yolun (seçilmemiş) uç noktasına getirin. İşaretçinin yanında beliren küçük birleştirme sembolünü gördüğünüzde uç noktasını tıklatın.

InDesign'da ayrıca Yol Bulucu panelini yolları birleştirmek için de kullanabilirsiniz. Açık yolun yolunu kapatmak amacıyla yolu seçmek için Seçim aracını kullanın ve Yol Bulucu panelinde Yolu Kapat'ı seçin. İki yol arasındaki uç noktaları kapatmak için yolu seçip Yolu Birleştir'i tıklatın İkinci uç noktayı birleştirmek için Yolu Birleştir'i bir kez daha tıklatmanız gerekebilir.

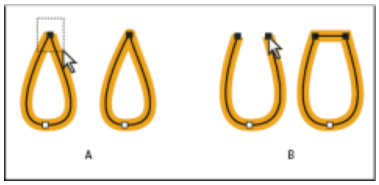
Başa dön

İki uç noktayı birleştirme

1. Uç noktaları seçin.

   Uç noktalar çakışıyorsa (birbirinin üstüne denk geliyorsa), seçmek için, imleci sürükleyerek her iki uç noktanın çevresine bir seçim çerçevesi çizin.

2. Kontrol panelinde, Seçili Uç Noktaları Bağla düğmesini tıklatın.



Uç noktaları birleştirme
***A.** Çakışık uç noktaları seçme ve birleştirme **B.** Çakışık olmayan uç noktaları seçme ve birleştirme*

Not: *Illustrator CS5 yazılımında açık yolları birleştirmek için yalnızca köşe birleşimleri kullanılır.*

İki veya daha fazla yolu birleştirme

Başa dön

Illustrator CS5 iki veya daha fazla açık yolu birleştirme seçeneği sunar. İki veya daha fazla açık yolu birleştirmek üzere açık yolları seçmek için Seçim aracını kullanın ve Nesne > Yol > Birleştir'i tıklatın. Ayrıca Ctrl+J (Windows) veya Cmd+J (Mac) klavye kısayolunu kullanabilirsiniz.

Bağlantı noktaları çakışmıyorsa, Illustrator yolların arasında köprü olması için bir çizgi parçası ekler. İki yoldan daha fazla yolu birleştirirken, Illustrator ilk olarak birbirine en yakın uç noktaları olan yolları bulur ve birleştirir. Tüm yollar birleştirilene kadar bu işlem tekrarlanır. Birleştirmek için yalnızca bir yol seçerseniz, bu yol kapalı bir yola dönüştürülür.

Not: *Bu işlem sırasında, resim stillerinizin karmaşık özelliklerini kaybedebilirsiniz.*

Çıktı yolu, seçimde en üstte olan yolun görünümüne sahiptir.

Birleştirme seçeneği, birleştirme için bağlantı noktaları veya tüm yolu seçmenizden bağımsız olarak yalnızca bir köşe birleştirmesi ile sonuçlanır. Ancak, çakışan bağlantı noktaları için düzgün birleştirme veya köşe birleştirme seçeneğini belirlemek istiyorsanız, Ctrl+Shift+Alt+J (Windows) veya Cmd+Shift+Opt+J (Mac OS) tuşlarını kullanın.

Klavyeyi kullanarak bağlantı noktalarını veya parçaları taşıma veya hafifçe itme

Başa dön

1. Bağlantı noktasını veya yol parçasını seçin.

   Not: *Photoshop uygulamasında sadece bağlantı noktalarını bu şekilde hareket ettirebilirsiniz.*

2. Ok yönünde her seferinde 1 piksel hareket ettirmek için tıklatın veya ok tuşlarından birini basılı tutun.

Bir seferde 10 piksel hareket ettirmek için ok tuşuna ek olarak Shift tuşunu basılı tutun.

Not: *Illustrator ve InDesign uygulamasında Klavye Artımı tercihini değiştirerek hafifçe hareket ettirme uzaklığını değiştirebilirsiniz. Varsayılan artımı değiştirdiğinizde Shift tuşunu basılı tutmak, belirlenen uzaklığın 10 katı oranında hafifçe hareket ettirir.*

Genel şeklini bozmaksızın bir yolun parçalarını uzatma

Başa dön

1. Yolun tamamını seçin.
2. Yeniden Şekillendir aracını seçin (Ölçekle aracının altında yer alır).
3. İmleci, odak noktası (yani, seçilen yol parçalarını çeken bir nokta) olarak işlev görmesini istediğiniz bağlantı noktasının üstüne getirin ve tıklatın.

   Yol parçasını seçerseniz, yola, çevresinde bir kare bulunan, vurgulanmış bir bağlantı noktası eklenir.

4. Birden çok bağlantı noktasının veya yol parçasının odak noktası olarak işlev görmesi için, Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın. İstediğiniz kadar bağlantı noktasını veya yol parçasını vurgulayabilirsiniz.
5. Vurgulu bağlantı noktalarını sürükleyerek yolu ayarlayın.

(cc) BY-NC-SA Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Görüntü İzleme'yi Kullanma

Görüntü İzleme'yi kullanma
İzleme seçenekleri
İzleme nesnesini serbest bırakma

Yeni bir çizimi, varolan bir resim parçasını temel alarak hazırlamak istiyorsanız, varolan parçayı izleyebilirsiniz. Örneğin, kağıt üzerine kurşun kalemle çizilmiş bir eskizi temel alan bir grafik oluşturabilirsiniz. İsterseniz, başka bir grafik programında kaydedilen bir bit eşlem görüntüsünü içe aktarıp bu görüntünün üzerine çizim yapabilirsiniz.

Resmi izlemenin en kolay yolu, bir dosyayı Illustrator'da açıp veya uygulamaya yerleştirip Görüntü İzleme komutuyla otomatik olarak izlemektir.

Çeşitli izleme hazır ayarlarında, belirli türde resimler için önceden belirlenmiş izleme seçenekleri sunulur. Örneğin, teknik çizim olarak kullanmayı planladığınız bir görüntüyü izliyorsanız, Teknik Çizim hazır ayarını seçin. Tüm izleme seçenekleri, teknik bir çizimde en iyi şekilde izleme yapmak üzere değiştirilebilir.

Aynı zamanda, ayrıntı düzeyini ve izlemenin nasıl doldurulacağını kontrol edebilir ve ayarları daha sonra kullanmak üzere özel hazır ayar şeklinde kaydedebilirsiniz.

İzleme ile ilgili bilgi için, Adobe TV'de Image Trace in Illustrator CS6 (Illustrator CS6'da Görüntü İzleme) başlıklı videoyu izleyebilirsiniz.

Illustrator CS5 ve önceki sürüm kullanıcıları için: Vektör resimlerine görüntü çizmek için Canlı İzleme özelliğini kullanın. Bkz. ***Canlı İzleme'yi kullanma.***

Görüntü İzleme komutuyla bir bit eşlem görüntü çizmeden önce ve sonra

Görüntü İzleme'yi Kullanma

Başa dön

1. Bir bit eşlem görüntüsünü kaynak olarak kullanmak için açın veya yerleştirin.
2. Yerleştirilen görüntüyü seçin ve aşağıdakilerden birini yapın:
   - Nesne > Görüntü İzleme > Varsayılan parametrelerle izleme oluştur'u seçin.
   - Pencere > Görüntü İzleme'yi seçin ve panelin en üstündeki simgeleri tıklatarak varsayılan hazır ayarlardan birini seçin.
   - Pencere > Görüntü İzleme'yi seçin ve bir hazır ayarı ya da izleme seçeneklerinden birini belirleyin. Görüntü İzleme panelinde, yaptığınız değişikliklerin sonuçlarını görmek için Önizleme seçeneğini etkinleştirin.

   Dilerseniz Kontrol panelinde Görüntü İzleme düğmesini de tıklatabilir veya İzleme Önayarları düğmesinden bir hazır ayar seçebilirsiniz.
3. (İsteğe bağlı) Görüntü İzleme panelinde (Pencere > Görüntü İzleme) izlemenin sonuçlarını ayarlayın.
4. Vektör resimlerini elle düzenlemek için, Nesne > Görüntü İzleme > Genişlet'i seçin ve izleme nesnelerini yola dönüştürün.

İzleme seçenekleri

Başa dön

Hazır Ayar İzleme hazır ayarını belirler. Menü simgesini tıklatarak geçerli ayarları hazır ayar olarak kaydedebilir veya varolan hazır ayarları silebilir ya da yeniden adlandırabilirsiniz.

Not: *Varsayılan hazır ayarları düzenleyemez veya silemezsiniz (varsayılan hazır ayarlar köşeli ayraç [ ] içinde gösterilir). Ancak, bir hazır ayarı seçip Yeni düğmesini tıklatarak, varsayılan bir hazır ayarın düzenlenebilir bir kopyasını oluşturabilirsiniz.*

Görünüm İzlenen nesnenin görünümünü belirler. İzleme nesnesi, iki bileşenden oluşur: orijinal kaynak görüntü ve izleme sonucu (vektör resim). İzleme sonucunu, kaynak görüntüyü, anahatları ve diğer seçenekleri görüntüleme seçenekleri arasından tercih yapabilirsiniz. Seçilen görünümü kaynak görüntünün üzerine kaplamak için göz simgesini tıklatın.

Mod İzleme sonucunun renk modunu belirler.

Palet Orijinal görüntüden renkli veya gri tonlamalı izleme üretmek için bir palet belirler. (Bu seçenek sadece, Mod ayarında Renkli veya Gri Tonlama seçildiğinde kullanılabilir.)

Illustrator'ın izleme renklerini belirlemesi için, Otomatik seçeneğini belirleyin. Belge renk örneklerini izleme paleti olarak kullanmak için Belge Kitaplığı'nı seçin.

Renk ayarları Renk ayarları, Mod ve Palet seçeneklerindeki ayarlara göre görüntülenir:

> **Renkler** Bir renk izleme sonucunda kullanılacak renk sayısını belirler. Belge Kitaplığını palet olarak belirlerseniz, bir renk örneği seçebilirsiniz. (Bu seçenek sadece Mod seçeneği Renkli olarak ayarlandığında kullanılabilir.)
>
> **Griler** Gri tonlamalı bir izleme sonucunda kullanılacak gri renk sayısını belirler. (Bu seçenek, yalnızca Mod seçeneği Gri Tonlama olarak ayarlandığında kullanılabilir.)
>
> **Eşik** Orijinal görüntüden siyah beyaz bir izleme sonucu üretilmesi için bir değer belirler. Eşik değerinden daha açık renkte olan bütün pikseller beyaza, Eşik değerinden daha koyu renkte olan bütün pikseller siyaha dönüştürülür. (Bu seçenek sadece, Mod ayarında Siyah-Beyaz seçildiğinde kullanılabilir.)

Yollar İzlenen şehirle orijinal piksel şekli arasındaki mesafeyi denetler. Daha düşük değerler yolun daha sıkı oturmasına yol açar, daha yüksek değerler yolun daha gevşek oturmasına yol açar.

Köşeler Köşelerdeki vurguları belirler. Yüksek değer daha fazla köşe elde etmenizi sağlar.

Parazit İzleme sırasında yok sayılan piksel cinsinden bir alan belirler. Yüksek değer daha az parazit elde etmenizi sağlar.

Yöntem İzleme yöntemini belirler. Bitişik seçeneğini belirlediğinizde kesik yollar, üst üste seçeneğini belirlediğinizde ise yığın halinde yollar oluşturulur.

Dolgular İzleme sonucunda dolgulu bölgeler oluşturur.

Konturlar İzleme sonucunda konturlu yollar oluşturur.

> **Kontur** Orijinal görüntüdeki konturlanabilen özellikler için maksimum genişliği belirler. Maksimum genişlikten daha büyük olan özellikler, izleme sonucunda anahatlı alanlar haline gelir.

Eğrileri Çizgilere Yapıştır Hafif eğri çizgilerin yerine düz çizgiler kullanılıp kullanılmayacağını belirler.

Beyazı Yoksay Beyazla doldurulmuş alanların dolgusuz alanlarla değiştirilip değiştirilmeyeceğini belirler.

Geçerli ayarların sonucunu görmek için Görüntü İzleme panelinde Önizleme seçeneğini etkinleştirin.

Başa dön

İzleme nesnesini serbest bırakma

İzlemeyi atmak ama yerleştirilen orijinal görüntüyü tutmak istiyorsanız, izleme nesnesini serbest bırakabilirsiniz.

1. İzleme nesnesini seçin.
2. Nesne > Görüntü İzleme > Serbest Bırak'ı seçin.

Anahtar sözcükler: görüntü izleme, izleme,

Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Otomatik köşe oluşturma | Illustrator CC

Genel Bakış
Otomatik olarak köşe oluşturma

Genel Bakış

Başa dön

Bir desen fırçasında, farklı döşemeler desenin genelini oluşturur. Kenarlar, iç köşe, dış köşe, desenin başlangıcı ve sonu için farklı bir döşeme gerekir. Illustrator CC'de, desen fırçalarında köşe döşemeleri oluşturma deneyimi geliştirilmiştir.

Geliştirilen yöntemi kullanmak için önce kenar döşemesi olarak kullanılacak görüntüyü belirleyin. Bir desen fırçası oluşturmak için kenar döşemesini Fırçalar paneline (F5) sürüklediğinizde, Illustrator kalan diğer döşemeleri oluşturmak için bu döşemeyi kullanır. Otomatik olarak oluşturulan bu dört seçenek köşelere mükemmel biçimde uyar.

Desen Fırçası Seçenekleri iletişim kutusunda, örnek bir yol kullanarak fırçayı önizleyebilirsiniz. Döşemeleri değiştirebilir (otomatik/orijinal resim/desen renk örnekleri) ve fırça darbelerinin görünümü üzerindeki etkilerini önizleyebilirsiniz. İletişim kutusu aynı zamanda orijinal resim döşemenizi veya otomatik olarak oluşturulan köşe döşemelerini desen renk örneği olarak kaydetme seçeneği de sunar.

Dört tür otomatik köşe bulunur:

Otomatik Ortalama Kenar döşemesi köşenin çevresine göre esnetilir ve üzerine ortalanır.

Otomatik Araya Yerleştirme Kenar döşemesinin kopyası, her köşede bir kopya olacak şekilde tüm köşeye yayılır. Bunları şekle uygun biçimde genişletmek için kıvrım giderme yöntemi kullanılır.

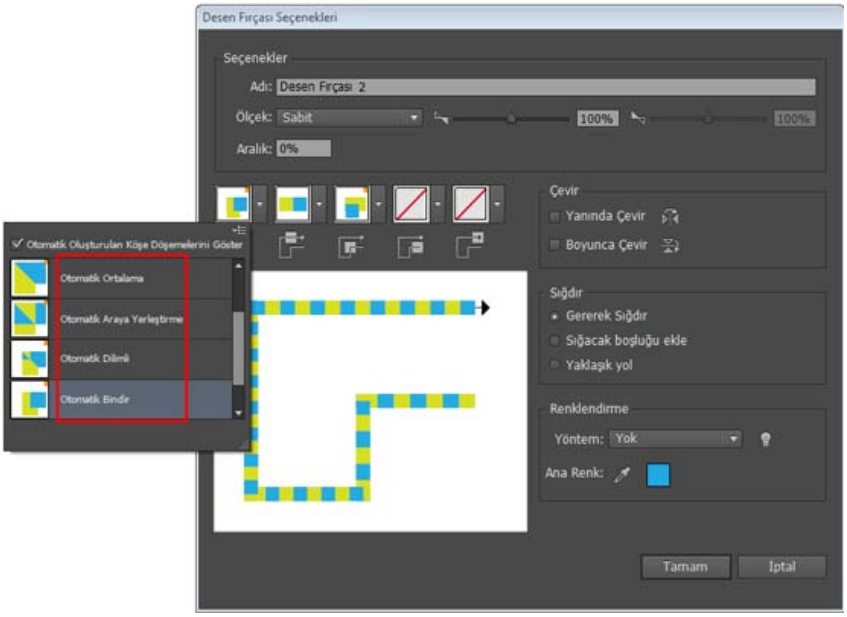
Otomatik Dilimli Kenar döşemesi diyagonal olarak dilimlenir ve parçalar, ahşap bir resim çerçevesindeki gönyeye benzer şekilde bir araya getirilir.

Otomatik Bindir Döşeme kopyaları köşede üst üste bindirilir.

Otomatik olarak köşe oluşturma

Başa dön

1. Illustrator'da, kenar döşemesi olarak kullanmak istediğiniz resmi oluşturun veya gömün.
2. Resmi Fırçalar paneline sürükleyin. (F5)
3. Oluşturmak istediğiniz fırçayı seçin (Desen Fırçası).
4. Desen Fırçası Seçenekleri iletişim kutusunda, Dış köşe, Kenar, İç Köşe, Başlangıç ve Bitiş döşemelerinin her biri için bir döşeme seçebilirsiniz.



A. *Kırmızı çizgiyle işaretlenen alanda, otomatik olarak oluşturulmuş köşeler gösterilir.*

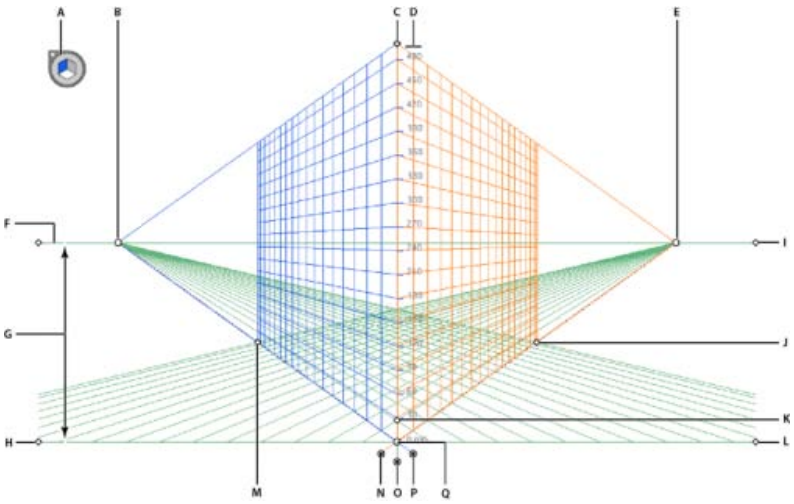
(cc) BY-NC-SA Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Perspektif Izgarası hakkında

Bir belgedeki varsayılan iki noktalı perspektif ızgarasını görüntülemek için aşağıdakilerden birini yapabilirsiniz:

- Görünüm > Perspektif Izgarası > Izgarayı Göster'i tıklatın.
- Perspektif Izgarası'nı göstermek için, Ctrl+Shift+I (Windows) veya Cmd+Shift+I (Mac) tuşlarına basın. Aynı klavye kısayolları görünür ızgarayı gizlemek için de kullanılabilir.
- Araçlar panelinden Perspektif Izgarası aracını tıklatın.



Perspektif Izgarası
***A.** Düzlem değiştirme widget'ı **B.** Sol Ufuk Noktası **C.** Dikey Izgara Uzatma **D.** Perspektif Izgarası Cetveli **E.** Sağ Ufuk Noktası **F.** Ufuk Çizgisi **G.** Ufuk Yüksekliği **H.** Yer Seviyesi **I.** Ufuk Seviyesi **J.** Izgara Kapsamı **K.** Izgara Hücre Boyutu **L.** Yer Seviyesi **M.** Izgara Kapsamı **N.** Sağ Izgara Düzlemi Kontrolü **O.** Yatay Izgara Düzlemi Kontrolü **P.** Sol Izgara Düzlemi Kontrolü **Q.** Orijin*

Perspektif Izgarası araç grubu, Perspektif Izgarası aracı ve Perspektif Seçimi aracından oluşur.

Perspektif Izgarası aracını Araçlar panelinden veya Shift+P tuşuna basarak seçebilirsiniz. Perspektif Izgarası aracı seçilir; araç şunları gösterir:

- Düzlemleri ayarlamak için sol ve sağ ızgara kontrolleri (bkz. Ufuk noktalarını, ızgara düzlemlerini, ufuk yüksekliğini, ızgara hücre boyutunu ve ızgara kapsamını ayarlama)
- Ufuk yüksekliği (bkz. Dikey yönde kusursuz hareket)
- Sol ve sağ dikey düzlem konumu
- Bir ızgara hücresinin görünürlüğü ve kapsamı
- Izgara hücresi boyutu
- Başlangıç Noktası
- Izgara hareketi için kullanılan sol ve sağ yer seviyesi widget'ları (bkz. Perspektif ızgarasını taşıma)

Perspektif Izgarasını seçtiğinizde bir de Düzlem Değiştirme Widget'ı görünür. Etkin ızgara düzlemini seçmek için bu widget'ı kullanabilirsiniz. Perspektif Izgarasında etkin düzlem, sahnenin o kısmındaki gözlemci bakışını simüle etmek için bir nesne çizdiğiniz düzlemdir.

Düzlem Değiştirme Widget'ı
***A.** Sol Izgara Düzlemi **B.** Etkisiz Izgara Düzlemi **C.** Sağ Izgara Düzlemi **D.** Yatay Izgara Düzlemi*

Perspektif ızgarası tanımlama hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid5205_ai_tr.

Widget'ı dört köşeden birinde konumlandırmak için seçenekleri ayarlayabilir ve Perspektif Izgarası görünür olduğunda görüntülemeyi seçebilirsiniz. Bu seçenekleri ayarlamak için Araçlar panelindeki Perspektif Izgarası simgesini çift tıklatın. Perspektif Izgarası Seçenekleri iletişim kutusunda,

aşağıdakileri seçebilirsiniz:

Etkin Düzlem Widget'ını Göster Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir. Bu onay kutusunun seçeneğini kaldırırsanız, widget Perspektif Izgarasında görüntülenmez.

Widget Konumu Widget'ı belge penceresinin sol üst, sağ üst, sol alt veya sağ alt köşesinde görüntülemeyi seçebilirsiniz.

Perspektif Seçimi aracını belirlediğinizde, sol, sağ ve yatay ızgara kontrolleri görüntülenir. Shift+V tuşuna basarak veya Araçlar panelinden seçerek Perspektif Seçimi aracını belirleyebilirsiniz. Perspektif Seçimi aracı şunları yapmanıza olanak sağlar:

- Nesneleri, metinleri ve sembolleri perspektife getirme
- Klavye kısayollarını kullanarak etkin düzlemlerde geçiş yapma
- Perspektif uzayındaki nesneleri taşıma, ölçekleme ve çoğaltma
- Nesneleri perspektif düzlemindeki geçerli konumlarına dikey taşıma ve çoğaltma. (bkz. Dikey yönde kusursuz hareket)

Perspektif Seçimi aracıyla, perspektif ızgarasındaki etkin düzlemler şu işaretçilerle belirtilir:

Etkin Düzlem	İşaretçiler
Sol Izgara Düzlemi	
Sağ Izgara Düzlemi	
Yatay Izgara Düzlemi	

Perspektif Seçimi aracı nesneleri taşırken, ölçeklerken, çoğaltırken ve perspektife getirirken nesneleri etkin düzlemin ızgarasına yaslar. Nesneler hücre boyutunun dörtte biri uzaklığında ızgara çizgilerine yaslanır.

Görünüm > Perspektif Izgarası > Izgaraya Yasla seçeneğinden yaslama özelliğini etkinleştirebilir veya devre dışı bırakabilirsiniz.

Bu seçenek varsayılan olarak etkindir.

(cc) BY-NC-SA Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Canlı İzleme'yi kullanma | CS5 ve önceki sürümler

Resim izleme
İzleme seçenekleri
İzleme nesnesinin görünümünü değiştirme
İzleme nesnesinin sonuçlarını ayarlama
İzleme için kullanılan renkleri belirleme
İzleme hazır ayarı kullanma
İzleme nesnesini Canlı Boyama nesnesine dönüştürme
İzleme nesnesini serbest bırakma
Şablon katmanlarını kullanarak resmi elle izleme

Resim izleme

Başa dön

Yeni bir çizimi, varolan bir resim parçasını temel alarak hazırlamak istiyorsanız, varolan parçayı izleyebilirsiniz. Örneğin, kağıt üzerine kalemle yapılmış bir çizime veya başka bir grafik programında kaydedilmiş olan raster görüntüye dayalı bir grafik oluşturmak için, grafiği Illustrator uygulamasına getirip üzerinden geçebilirsiniz.

Resmi izlemenin en kolay yolu, bir dosyayı Illustrator uygulamasında açmak veya uygulamaya yerleştirmek ve Canlı İzleme komutuyla izlemektir. Ayrıntı düzeyini ve izleme hatlarının nasıl doldurulacağını denetleyebilirsiniz. İzleme sonuçları istediğiniz hale geldiğinde, izlemeyi vektör yollarına veya Canlı Boyama nesnesine dönüştürebilirsiniz.

Illustrator CS6 kullanıcıları: Bir vektör resmine görüntü çizmek için Görüntü İzleme özelliğini kullanın. Bkz. ***Görüntü İzleme'yi kullanma başlıklı Illustrator CS6 makalesi.***

Canlı İzleme komutuyla bir bit eşlem görüntüsünü izlemeden önce ve sonra

Canlı İzleme özelliğini kullanarak resmi otomatik izleme

1. İzleme için kaynak görüntü olarak kullanılacak bir dosyayı açın veya yerleştirin.
2. Kaynak görüntü seçiliyken, aşağıdakilerden birini yapın:
   - Görüntüyü bir izleme hazır ayarıyla izlemek için, Kontrol panelindeki İzleme Hazır Ayarları ve Seçenekleri düğmesini ▼ tıklatın.
   - Görüntüyü, varsayılan seçenekleri kullanarak izlemek için, Kontrol panelinde Canlı İzleme'yi tıklatın veya Nesne > Canlı İzleme > Oluştur'u seçin.
   - Resmi izlemeden önce izleme seçeneklerini belirlemek için, Kontrol panelinde İzleme Hazır Ayarları ve Seçenekleri düğmesini ▼ tıklatıp İzleme Seçenekleri'ni seçin. Bunun yerine, Nesne > Canlı İzleme > İzleme Seçenekleri'ni de seçebilirsiniz. İzleme seçeneklerini ayarlayın, sonra İzle düğmesini tıklatın:
3. (İsteğe bağlı) İzlemenin sonuçlarını ayarlayın.
4. (İsteğe bağlı) İzlemeyi yollara veya bir Canlı Boyama nesnesine dönüştürün.

İzleme seçenekleri

Başa dön

Hazır Ayar İzleme hazır ayarı belirler.

Mod İzleme sonucunun renk modunu belirler.

Eşik Orijinal görüntüden siyah beyaz bir izleme sonucu üretilmesi için bir değer belirler. Eşik değerinden daha açık renkte olan bütün pikseller beyaza, Eşik değerinden daha koyu renkte olan bütün pikseller siyaha dönüştürülür. (Bu seçenek sadece, Mod ayarında Siyah-Beyaz seçildiğinde

kullanılabilir.)

Palet Orijinal görüntüden renkli veya gri tonlamalı izleme üretmek için bir palet belirler. (Bu seçenek sadece, Mod ayarında Renkli veya Gri Tonlama seçildiğinde kullanılabilir.)

İzlemedeki renkleri Illustrator uygulamasının belirlemesi için Otomatik ayarını seçin. İzlemede özel bir palet kullanılması için, bir renk örneği kitaplık adı seçin. (Palet menüsünde görüntülenmesi için, renk örneği kitaplığının açık olması gerekir.)

Maksimum Renk Sayısı Renkli veya gri tonlamalı bir izleme sonucunda kullanılacak maksimum renk sayısını belirler. (Bu seçenek sadece, Mod ayarında Renkli veya Gri Tonlama seçildiğinde ve Panel ayarında Otomatik seçildiğinde kullanılabilir.)

Renk Örneklerine Çıkış İzleme sonucundaki her renk için Renk Örnekleri panelinde yeni birer renk örneği oluşturur.

Bulanıklaştır İzleme sonucunu üretmeden önce orijinal görüntüyü bulanıklaştırır. İzleme sonucundaki küçük kabalıkları azaltmak ve tırtıklı kenarları düzleştirmek için bu seçeneği belirleyin.

Yeniden Örnekle İzleme sonucunu üretmeden önce orijinal görüntüyü yeniden örnekleyerek belirlenen çözünürlüğe getirir. Bu seçenek, büyük görüntülerde izleme işlemini hızlandırmakta yararlıdır, ancak sonucun kalitesinde düşüşe yol açabilir.

***not**: Bir hazır ayar oluşturduğunuzda yeniden örnekleme çözünürlüğü kaydedilmez.*

Dolgular İzleme sonucunda dolgulu bölgeler oluşturur.

Konturlar İzleme sonucunda konturlu yollar oluşturur.

Maksimum Kontur Kalınlığı Orijinal görüntüdeki konturlanabilen özellikler için maksimum genişliği belirler. Maksimum genişlikten daha büyük olan özellikler, izleme sonucunda anahatlı alanlar haline gelir.

Minimum Kontur Uzunluğu Orijinal görüntüdeki konturlanabilen özellikler için minimum uzunluğu belirler. Minimum uzunluktan daha küçük olan özellikler, izleme sonucunda atlanır.

Yol Sığdırma İzlenen şehirle orijinal piksel şekli arasındaki mesafeyi denetler. Daha düşük değerler yolun daha sıkı oturmasına yol açar, daha yüksek değerler yolun daha gevşek oturmasına yol açar.

Minimum Alan Orijinal görüntüdeki, kopyası çıkarılacak en küçük özelliği belirler. Örneğin 4 değeri, 2 piksel genişlikten ve 2 piksel yükseklikten küçük özelliklerin izleme sonucunda atlanacağını belirler.

Köşe Açısı Orijinal resimdeki, izleme sonucunda köşe bağlantı noktası olarak kabul edilecek dönüşlerin açısını belirler. Köşe bağlantı noktası ile düz bağlantı noktası arasındaki fark hakkında daha fazla bilgi için bkz. Yollar hakkında.

Bit Eşlem Görüntüsü İzlenen nesnenin bitmap bileşeninin nasıl görüntüleneceğini belirler. Bu görünüm ayarı, izleme hazır ayarıyla birlikte kaydedilmez.

Vektör İzleme sonucunun nasıl görüntüleneceğini belirler. Bu görünüm ayarı, izleme hazır ayarıyla birlikte kaydedilmez.

Mevcut ayarların önizlemesini görüntülemek için, İzleme Seçenekleri iletişim kutusunda Önizleme'yi işaretleyin. Varsayılan izleme seçeneklerini ayarlamak için, İzleme Seçenekleri iletişim kutusunu açmadan önce bütün nesnelerdeki seçimi kaldırın. Seçenekleri ayarlamayı bitirdiğinizde, Varsayılan'ı tıklatın.

Canlı İzleme özelliğini kullanma ile ilgili video için bkz. www.adobe.com/go/vid0043_tr. Canlı İzleme seçeneklerinde en iyi sonucu almanızı sağlayacak ince ayarlar hakkında bir eğitim için bkz. www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_livetrace_tr.

Başa dön

İzleme nesnesinin görünümünü değiştirme

İzleme nesnesi, iki bileşenden oluşur: orijinal kaynak görüntü ve izleme sonucu (vektör resim). Varsayılan değer olarak, sadece izleme sonucu görünür durumdadır. Ancak, ihtiyaçlarınıza en iyi uyacak şekilde hem orijinal görüntünün hem de izleme sonucunun görüntülenmesini sağlayabilirsiniz.

1. İzleme nesnesini seçin.

   Varsayılan değer olarak, Katmanlar panelinde bütün izleme nesnelerinin adı "İzleme" olur.

2. Aşağıdakilerden herhangi birini yapın:

   - İzleme sonucunun görünümünü değiştirmek için, Kontrol panelinde Vektör Görünümü düğmesini tıklatın veya Nesne > Canlı İzleme'yi seçin, sonra bir görünüm seçeneği belirleyin: İzleme Sonucu Yok, İzleme Sonucu, Anahatlar, veya İzlemeli Anahatlar.
   - Kaynak görüntünün görünümünü değiştirmek için, Kontrol panelinde Bit Eşlem Görünümü düğmesini tıklatın veya Nesne > Canlı İzleme'yi seçin, sonra bir görünüm seçeneği belirleyin: Görüntü Yok, Orijinal Görüntü, Ayarlanan Görüntü (görüntüyü, izleme sırasında uygulanan ayarlarla görüntüler) veya Saydam Görüntü.

     ***not**: Kaynak görüntüyü görüntülemek için öncelikle Vektör Görünümü ayarını İzleme Sonucu Yok veya Anahatlar olarak değiştirmeniz gerekir.*

İzleme nesnesinin sonuçlarını ayarlama

Başa dön

İzleme nesnesi oluşturduktan sonra, sonuçları istediğiniz zaman ayarlayabilirsiniz.

1. İzleme nesnesini seçin.
2. Aşağıdakilerden herhangi birini yapın:
   - Kontrol panelinde temel seçenekleri ayarlayın.
   - Tüm izleme seçeneklerini görüntülemek için, Kontrol panelinde İzleme Seçenekleri İletişim Kutusu düğmesini tıklatın. Bunun yerine, Nesne > Canlı İzleme > İzleme Seçenekleri'ni de seçebilirsiniz. Seçenekleri ayarlayın ve İzle düğmesini tıklatın.

İzlemenin sonuçlarını kolayca değiştirmek için, izleme hazır ayarlarını kullanın.

İzleme için kullanılan renkleri belirleme

Başa dön

1. İzlemede kullanmak istediğiniz renkleri içeren bir renk örneği kitaplığı oluşturun.
2. Renk örneği kitaplığının açık olduğundan emin olun ve Kontrol panelindeki İzleme Seçenekleri İletişim Kutusu düğmesini tıklatın. Bunun yerine, Nesne > Canlı İzleme > İzleme Seçenekleri'ni de seçebilirsiniz.
3. Palet menüsünde renk örneği kitaplık adını seçip İzle'yi tıklatın.

Ayrıca bkz.

- Renk örneği kitaplığı oluşturma

İzleme hazır ayarı kullanma

Başa dön

İzleme hazır ayarları, belirli türden resimler için önceden belirlenmiş izleme seçenekleri sunar. Örneğin, teknik çizim olarak kullanmayı planladığınız bir görüntüyü izliyorsanız, Teknik Çizim hazır ayarını seçin. Bütün izleme seçenekleri, teknik bir çizimin optimum izleme ayarlarına gelir: renk siyah beyaz olarak ayarlanır, bulanıklık 0 piksel olur, kontur kalınlığı 3 pikselle sınırlanır vb.

Hazır ayarları belirleme

- Nesne > Canlı İzleme > İzleme Seçenekleri'ni seçin. (Bunun yerine, bir izleme nesnesi seçip Kontrol panelindeki İzleme Seçenekleri İletişim Kutusu düğmesini de tıklatabilirsiniz.) Hazır ayar için izleme seçeneklerini ayarlayın ve Hazır Ayarı Kaydet düğmesini tıklatın. Hazır ayar için bir ad girin ve Tamam düğmesini tıklatın.
- Düzenle > İzleme Hazır Ayarları'nı seçin. Yeni düğmesini tıklatın, hazır ayar için izleme seçeneklerini ayarlayıp Tamam düğmesini tıklatın.

  ***İpucu**: Mevcut bir hazır ayarı temel alarak yeni bir hazır ayar oluşturmak için hazır ayarı seçin ve Yeni seçeneğini tıklatın.*

Hazır ayarları düzenleme veya silme

1. Düzenle > İzleme Hazır Ayarları'nı seçin.
2. Hazır ayarı seçip Düzenle'yi veya Sil'i tıklatın.

   ***Not:** Varsayılan hazır ayarları düzenleyemez veya silemezsiniz (varsayılan hazır ayarlar köşeli ayraç [ ] içinde gösterilir). Ancak, bir hazır ayarı seçip Yeni düğmesini tıklatarak, varsayılan bir hazır ayarın düzenlenebilir bir kopyasını oluşturabilirsiniz.*

Hazır ayarları başka kullanıcılarla paylaşma

1. Düzenle > İzleme Hazır Ayarları'nı seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Hazır ayarlarınızı dosyaya kaydetmek için, Dışa Aktar düğmesini tıklatın.
   - Hazır ayarları bir dosyadan yüklemek için, İçe Aktar düğmesini tıklatın.

İzleme nesnesini Canlı Boyama nesnesine dönüştürme

Başa dön

İzleme sonuçları istediğiniz hale geldiğinde, izleme nesnesini yollara veya Canlı Boyama nesnesine dönüştürebilirsiniz. Bu nihai adım, izlemeyle diğer vektör resimlerle çalıştığınız şekilde çalışmanıza olanak verir. İzleme nesnesini dönüştürdükten sonra artık izleme seçeneklerini bir daha

ayarlayamazsınız.

1. İzleme nesnesini seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - İzlemeyi yollara dönüştürmek için, Kontrol panelinde Genişlet'i tıklatın veya Nesne > Canlı İzleme > Genişlet'i seçin. İzlenen resmin bileşenleriyle ayrı ayrı nesneler olarak çalışmak istiyorsanız bu yöntemi kullanın. Sonuçta ortaya çıkan yollar birlikte gruplanır.
   - İzlemeyi, mevcut görüntü seçeneklerini koruyarak yollara dönüştürmek için, Nesne > Canlı İzleme > Görüntülendiği Gibi Genişlet'i seçin. Örneğin, görüntü seçenekleri izleme sonucu için Anahatlar olarak ayarlanmışsa, genişletilen yollar yalnızca anahatlar olacaktır (dolgulu veya konturlu olmayacaktır). Ayrıca, izlemenin o sıradaki görünüm seçenekleriyle bir anlık görüntü saklanır ve genişletilen yollarla birlikte gruplanır. İzlenen resmi, genişletilen yollar için kılavuz olarak korumak istiyorsanız bu yöntemi kullanın.
   - İzlemeyi bir Canlı Boyama nesnesine dönüştürmek için, Kontrol panelinde Canlı Boyama'yı tıklatın veya Nesne > Canlı İzleme > Canlı Boyama'ya Dönüştür'ü seçin. İzlenen resme, Canlı Boyama Boya Kovası'nı kullanarak dolgu ve konturlar uygulamak için bu yöntemi kullanın.

İzleme oluşturup izleme nesnesini tek adımda dönüştürmek için, Nesne > Canlı İzleme > Oluştur ve Canlı Boyamaya Dönüştür'ü seçin.

İzleme özelliğiyle ilgili video için bkz. www.adobe.com/go/vid0043_tr.

Ayrıca bkz.

- Çizim hakkında temel bilgiler
- Canlı Boyama hakkında

İzleme nesnesini serbest bırakma

Başa dön

İzlemeyi atmak ama yerleştirilen orijinal görüntüyü tutmak istiyorsanız, izleme nesnesini serbest bırakabilirsiniz.

1. İzleme nesnesini seçin.
2. Nesne > Canlı İzleme > Serbest Bırak'ı seçin.

Şablon katmanları kullanarak resmi elle izleme

Başa dön

Şablon katmanları, görüntüleri elle izlemek için kullanabileceğiniz, kilitli, basılmayan katmanlardır. Katmanın önünde çizdiğiniz yolları kolayca görebilmeniz için, şablon katmanları %50 soluktur. Şablon katmanlarını, bir resim koyduğunuzda veya varolan katmanlardan oluşturabilirsiniz.

1. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Görüntüyü izleme için şablon katmanı olarak yerleştirmek için, Dosya > Yerleştir'i seçin, izlemek istediğiniz EPS, PDF veya raster görüntü dosyasını seçin, Şablon'u seçin, sonra Yerleştir'i tıklatın. Panelde, etkin katmanın altında yeni bir şablon katmanı belirir.
   - Varolan bir görüntüyü izlemek için, görüntünün kendi katmanında olduğundan emin olun, Katmanlar panelinde katmanı çift tıklatın, Şablon'u tıklatın ve Tamam düğmesini tıklatın; bunun yerine, katmanı seçip panel menüsünden Şablon'u da seçebilirsiniz.

   Göz simgesinin yerine şablon simgesi gelmiş ve katman kilitlenmiştir.
2. Kalem aracını veya Kurşun Kalem aracını kullanarak dosyanın üzerinden görüntüyü kopya edin.
3. Şablon katmanını gizlemek için, Görünüm > Şablonu Gizle'yi seçin. Tekrar görüntülemek için, Görünüm > Şablonu Göster'i seçin.
4. Şablon katmanını normal katmana dönüştürmek için, Katmanlar panelinde şablon katmanını çift tıklatın, Şablon'daki işareti kaldırın ve Tamam'ı tıklatın.

(cc) BY-NC-SA Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Perspektif çizimi

Perspektif çizimine giriş
Perspektif ızgarası hazır ayarları
Perspektifte yeni nesneler çizme
Perspektife nesne iliştirme
Perspektifli nesneleri bırakma
Perspektife nesne getirme
Perspektifte nesne seçme
Nesneleri dönüştürme
Perspektifte metin ve sembol ekleme
Perspektif Izgarası ayarları

Perspektif çizimine giriş

Başa dön

Illustrator CS5'te, mevcut perspektif çizimi kurallarıyla çalışan bir özellik kümesini kullanarak resmi perspektifte kolayca çizebilir veya işleyebilirsiniz.

Perspektif ızgarası, bir sahneyi algılandığı gibi (insan gözü tarafından) düz bir yüzeyde göstermenize olanak sağlar. Örneğin, görüş açısında birleşmiş veya kaybolmuş gibi görünen bir yol veya demiryolu.

Illustrator'daki şu özellikler perspektifte çizimi kolaylaştırır:

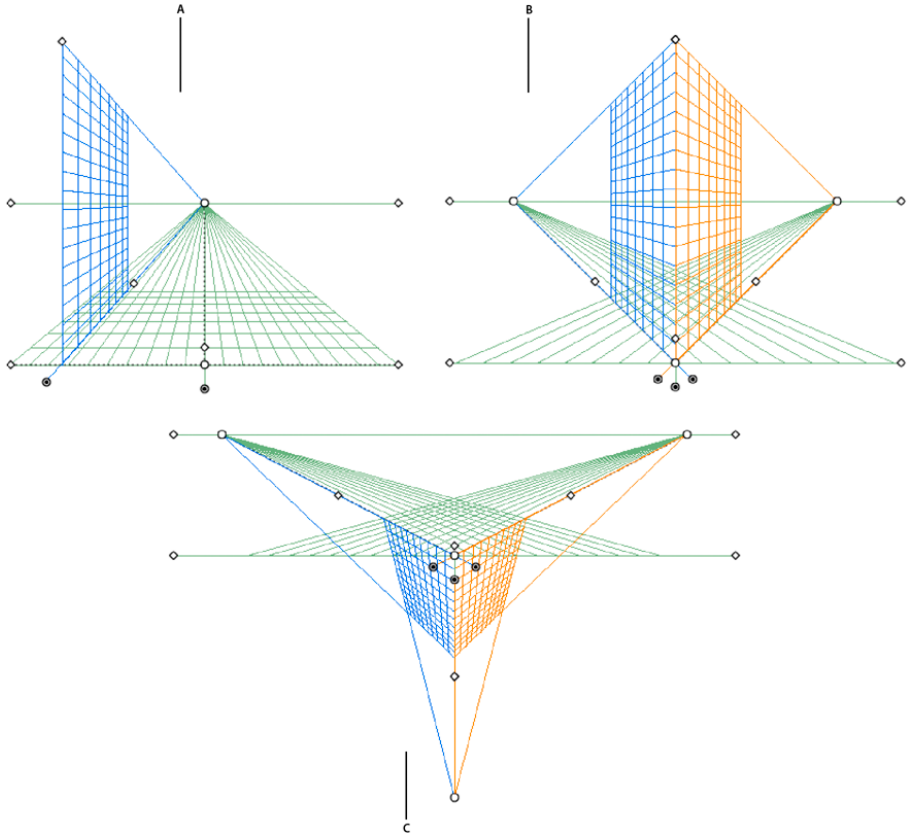
- Belgedeki bir, iki veya üç ufuk noktası perspektifini tanımlamak veya düzenlemek için yardımcı programlar.
- Farklı perspektif tanımlı parametreleri etkileşimli olarak kontrol etme.
- Perspektifte doğrudan nesneler oluşturma.
- Varolan nesneleri perspektife getirme.
- Nesneleri perspektifte dönüştürme (nesneleri taşıma ve ölçekleme).
- Nesneleri dikey bir düzleme doğru taşıma veya çoğaltma (dikey hareket).
- Perspektifte gerçek çalışma nesneleri tanımlama ve nesneleri belirtilen gerçek dünya ölçüleriyle çizme.

Perspektif çizimi hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid5205_ai_tr.

Perspektif ızgarası hazır ayarları

Başa dön

Illustrator; bir nokta, iki nokta ve üç nokta perspektifler için hazır ayarlar sunar.



Perspektif Izgarası Hazır Ayarları
***A.** 1 nokta perspektifi **B.** 2 nokta perspektifi (varsayılan) **C.** 3 nokta perspektifi*

Varsayılan perspektif ızgarası hazır ayarlarından birini seçmek için Görünüm> Perspektif Izgarası'nı tıklatın ve ardından istediğiniz hazır ayarı seçin.

Izgara hazır ayarlarını tanımlama

Izgara ayarlarını tanımlamak için Görünüm > Perspektif Izgarası > Izgarayı Tanımla'yı tıklatın. Perspektif Izgarası Tanımla iletişim kutusunda, bir hazır ayar için aşağıdaki özellikleri yapılandırabilirsiniz:

Adı Yeni bir hazır ayar kaydetmek için Adı aşağı açılır listesinden Özel seçeneğini belirleyin.

Tür Hazır ayarın türünü seçin: Tek Nokta Perspektifi, İki Nokta Perspektifi veya Üç Nokta Perspektifi.

Birimler Izgara boyutunu ölçmek için birim seçin. Seçenekler; santimetre, inç, piksel ve puntodur.

Ölçek Çalışma yüzeyini ve gerçek dünya ölçüsünü görüntülemek veya ayarlamak için ızgara ölçeği seçin. Ölçeği özelleştirmek için Özel seçeneğini belirleyin. Özel Ölçek iletişim kutusunda, Çalışma Yüzeyi ve Gerçek Dünya oranlarını belirleyin.

Izgara çizgi sıklığı Bu özellik ızgara hücresi boyutunu belirler.

Görüntüleme Açısı Hiçbir yüzünün resim düzlemine (bu durumda bilgisayar ekranına) paralel olmadığı doğrultuda bir küp hayal edin. Görüntüleme Açısı, bu hayali kübün sağ yüzünün resim düzlemine açısıdır. Böylece, görüntüleme açısı gözlemcinin sol ve sağ ufuk noktalarının konumunu belirler. 45° bir görüntüleme açısı, gözlemcinin görüş açısından sol ve sağ ufuk noktalarının eşit uzaklıkta olduğunu gösterir. Görüntüleme açısı 45°'den büyükse, sağ ufuk noktası bakış açısına yaklaşırken, sol ufuk noktası uzaklaşır; görüntüleme açısı küçüldüğünde bunun tersi geçerlidir.

Görüntüleme Uzaklığı Gözlemci ve sahne arasındaki uzaklık.

Ufuk Yüksekliği Hazır ayar için ufuk yüksekliğini (gözlemcinin göz seviyesinde) belirtin. Ufuk çizgisinin yer seviyesinden yüksekliği akıllı kılavuz metninde görüntülenir .

Üçüncü Ufuk Noktası Üç nokta perspektifini seçtiğinizde bu seçenek etkin hale gelir. X ve Y kutularındaki hazır ayar için x ve y koordinatlarını belirleyebilirsiniz.

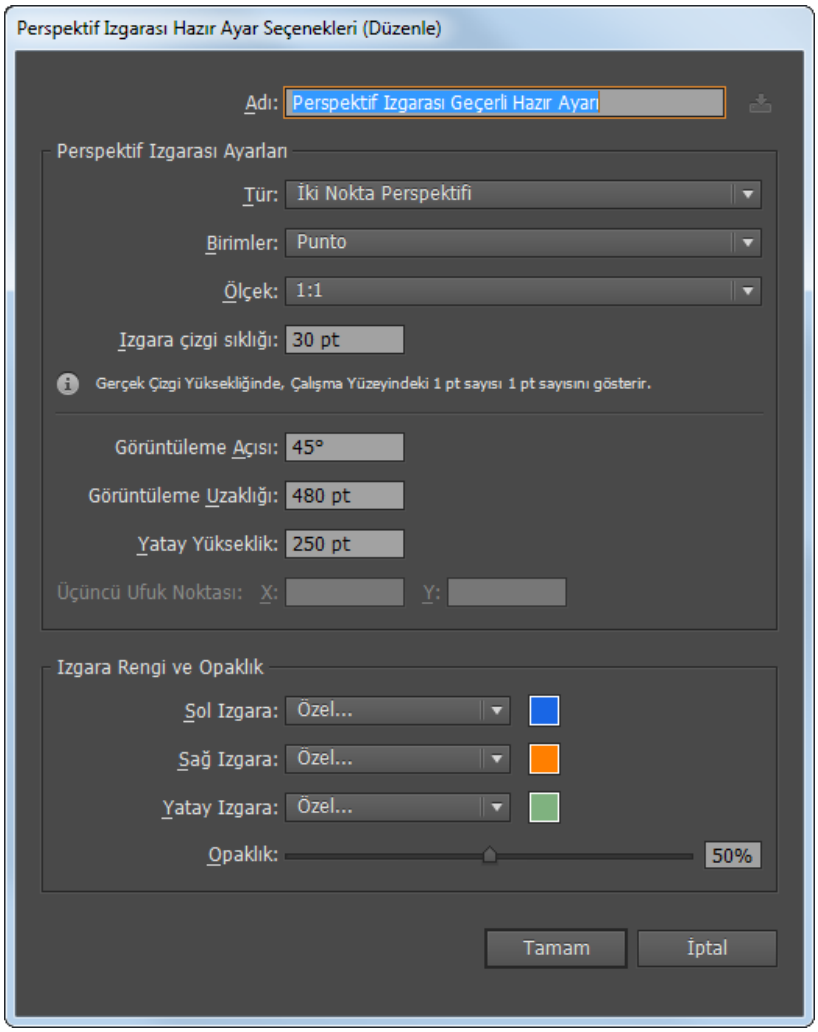
Sol, sağ ve yatay ızgaralar için renk değiştirmek üzere Sol Izgara, Sağ Izgara ve Yatay Izgara aşağı açılır listelerinden renk seçin. Ayrıca, Renk Seçici'yi kullanarak da özel bir renk seçebilirsiniz.

Izgaranın opaklığını değiştirmek için opaklık kaydırıcısını kullanın.

Izgarayı bir hazır ayar olarak kaydetmek için Hazır Ayarı Kaydet düğmesini tıklatın.

Izgara hazır ayarlarını düzenleme, silme, içe aktarma ve dışa aktarma

Izgara hazır ayarlarını düzenlemek için Düzenle > Perspektif Izgarası Hazır Ayarları'nı seçin. Perspektif Izgarası Hazır Ayarları iletişim kutusunda, düzenlenecek hazır ayarı seçin ve Düzenle'yi tıklatın.



Perspektif Izgarası Hazır Ayarları iletişim kutusu

Perspektif Izgarası Hazır Ayar Seçenekleri iletişim kutusu düzenleme modunda açılır. Yeni ızgara ayarını girin ve yeni ızgara ayarlarını kaydetmek için Tamam'ı tıklatın.

Varsayılan hazır ayarları silemezsiniz. Kullanıcı tanımlı bir hazır ayarı silmek için Perspektif Izgarası Hazır Ayarları iletişim kutusunda Sil'i tıklatın.

Illustrator, kullanıcı tanımlı hazır ayarları içe ve dışa aktarmanıza da olanak sağlar. Belirli bir hazır ayarı dışa aktarmak için Perspektif Izgarası Hazır Ayarları iletişim kutusunda Dışa Aktar'ı tıklatın. Bir hazır ayarı içe aktarmak için İçe Aktar'ı tıklatın.

Perspektif ızgarasını taşıma

Illustrator, bir Illustrator belgesinde yalnızca bir ızgara oluşturabilir. Perspektif Izgarası aracı seçiliyken, ızgarayı istediğiniz konuma yerleştirmek için Yer seviyesi küçük aracını kullanarak çalışma yüzeyleri arasında taşıyabilirsiniz.

***Not:** Araç seçili değilse, yer seviyesi küçük aracı görüntülenmeyeceği için bu işlemi gerçekleştirmek üzere Perspektif Izgarası aracını seçmeniz gerekir.*

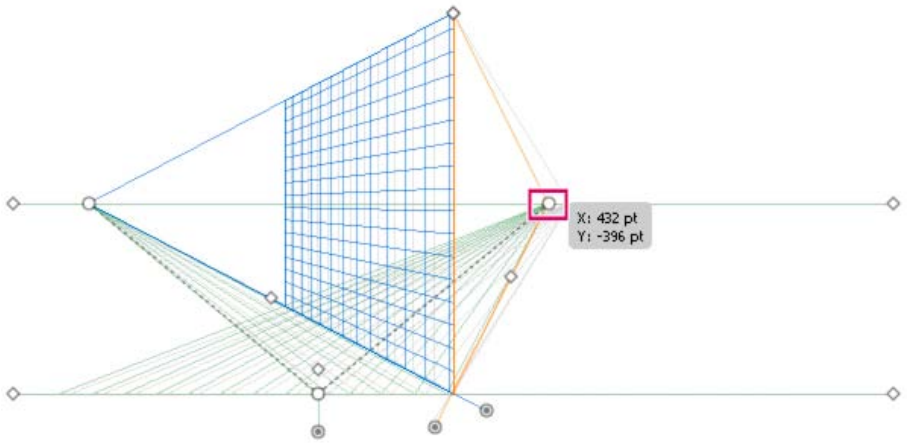
Perspektif ızgarasını taşımak için aşağıdakileri yapın:

1. Araçlar panelinden veya Shift+P tuşuna basarak Perspektif Izgarası aracını seçin.
2. Izgaradaki sol veya sağ yer seviyesi küçük aracını sürükleyin ve bırakın. İşaretçiyi yer seviyesi noktasının üzerine taşıdığınızda, işaretçi olarak değişir.

Ufuk noktalarını, ızgara düzlemlerini, ufuk yüksekliğini, ızgara hücresi boyutunu ve ızgara kapsamını ayarlama

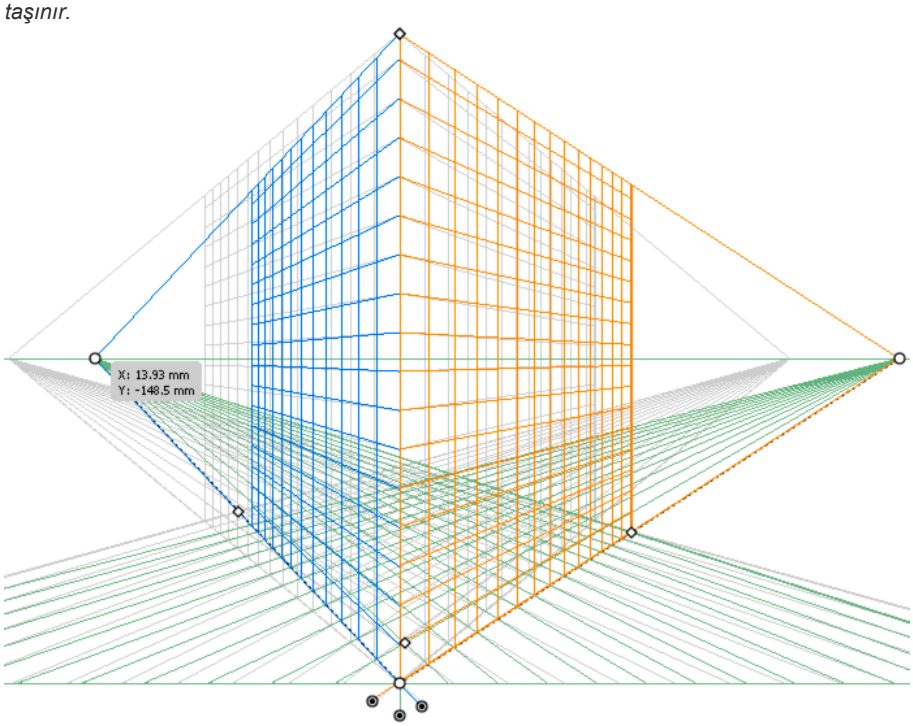
İlgili küçük aracı kullanarak ufuk noktalarını, ızgara düzlemi kontrollerini, ufuk yüksekliğini ve hücre boyutunu elle ayarlayabilirsiniz. Ancak, bu küçük araçlar yalnızca Perspektif Izgarası aracı seçiliyse görünür.Sol ve sağ ufuk noktalarını ayarlamak için sol ve sağ ufuk noktası küçük araçları kullanılır. İşaretçiyi ufuk noktalarının üzerine taşıdığınızda, işaretçinin çift yön oklu işaretçi olarak değişeceğini unutmayın.

***Not:** 3 nokta perspektifinde üçüncü ufuk noktasını ayarlarken Shift tuşunu basılı tutmak hareketi dikey eksenle sınırlandırır.*



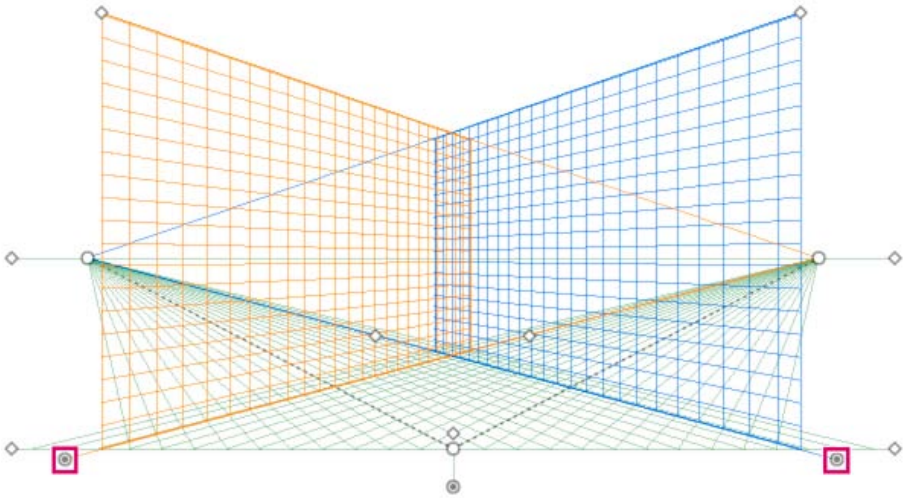
İki nokta perspektifi ızgarasında sağ ufuk noktasını taşıma

Not: *Görünüm > Perspektif Izgarası > Durak Noktasını Kilitle seçeneğini kullanarak durak noktasını kilitlerseniz, her iki ufuk noktası da birlikte taşınır.*



Durak noktası kilitlendiğinde her iki durak noktası da birlikte taşınır.

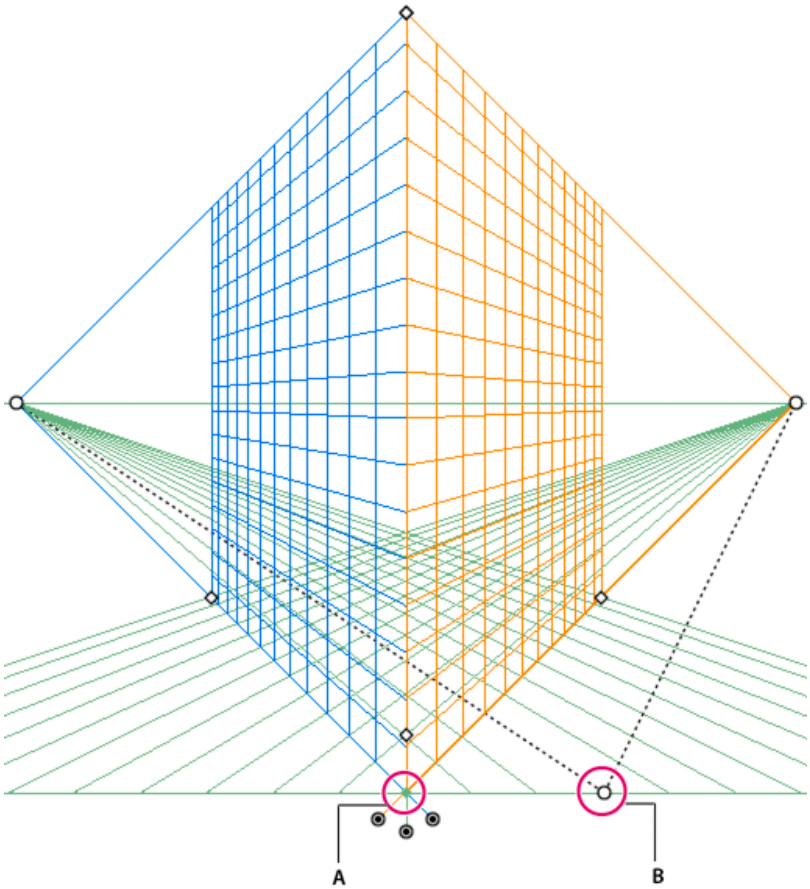
İlgili ızgara düzlemi kontrolü küçük aracını kullanarak sol, sağ ve yatay ızgara düzlemlerini de ayarlayabilirsiniz. İşaretçiyi ızgara düzlemi kontrollerinin üzerine taşıdığınızda, işaretçi çift yön oklu işaretçi olarak (↔, ↕) değişir. Izgara düzlemlerini taşırken Shift tuşunu basılı tutmak hareketi hücre boyutuyla sınırlandırır.



İki nokta perspektifinde sol ve sağ düzlemleri ayarlama

Başlangıç noktasını kaydırırsanız, yatay düzlemin x ve y koordinatları ve dikey düzlemlerin x koordinatı etkilenir. Izgara görünürken perspektifte bir nesne seçtiğinizde, Dönüştür ve Bilgi panellerinde görüntülenen x ve y koordinatları başlangıç noktasındaki kaymayla değişir. İlgili ızgara düzlemi etkinken, dikdörtgen veya çizgi grubu araçlarını kullanarak nesne çizdiğinizde ve Shift'e bastığınızda, koordinat ölçülerindeki değişimi de görebilirsiniz. Fareyi başlangıç noktasının üzerine taşırsanız, işaretçi olarak değişir.

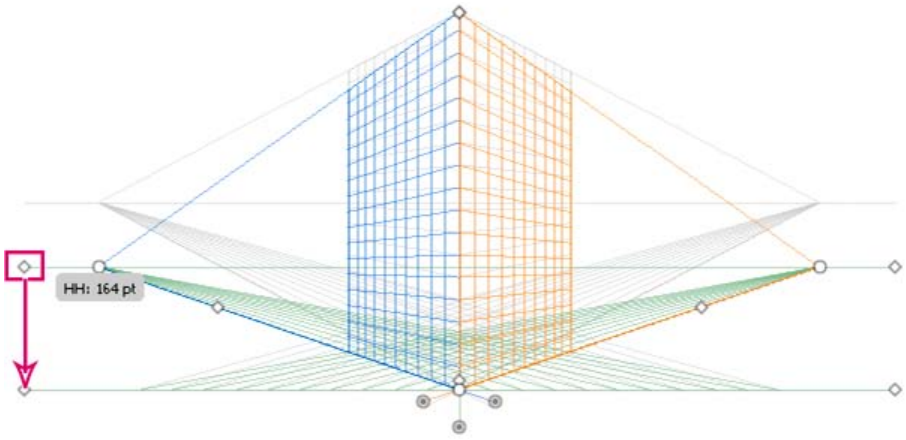
Not: *Cetvel başlangıç noktasını taşırsanız, durak noktasını görebilirsiniz.*



Cetvel başlangıç noktasının değiştirilmesi ve durak noktasının görüntülenmesi

A. *Durak Noktası* ***B.*** *Değiştirilmiş Cetvel Başlangıç Noktası*

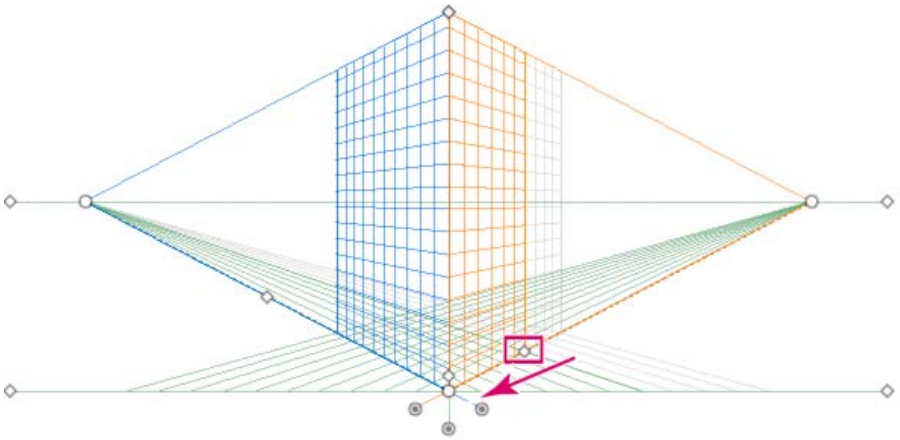
Gözlemcinin göz seviyesine ince ayar yapmak için ufuk yüksekliğini ayarlayın. İşaretçiyi ufuk çizgisinin üzerine taşıdığınızda, işaretçi dikey bir çift yönlü ok olarak değişir.



İki nokta perspektifi ızgarasında ufuk yüksekliğini ayarlama

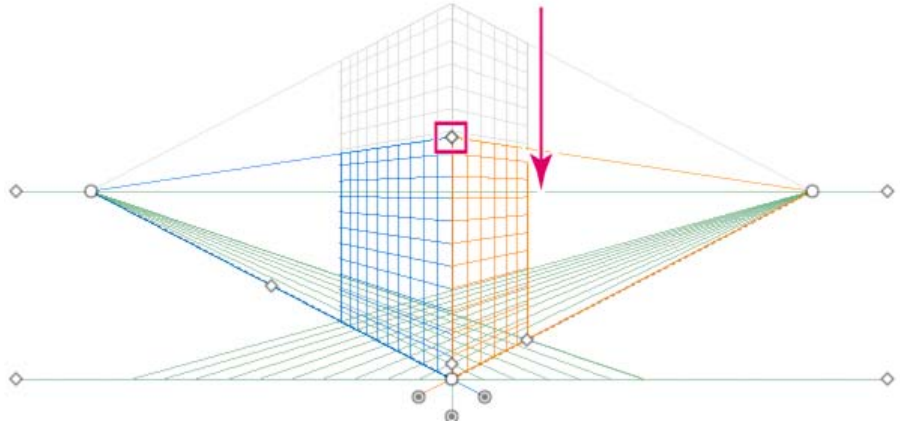
Düzlemlerdeki ızgara kapsamını tanımlamak üzere ızgara kapsamını değiştirebilirsiniz. İşaretçiyi ızgara kapsamı küçük araçlarının üzerine taşıdığınızda, işaretçi olarak değişir.

Not: *Izgara çizgileri, aralarında 1 piksel aralık olduğunda ekranda görüntülenecek şekilde ayarlanır. Aşamalı yakınlaştırma, Ufuk Noktasına daha yakın olan daha fazla sayıda ızgara çizgisi gösterir.*



İki nokta perspektifi ızgarasında sağ ızgara kapsamını sağ ufuk noktasından uzağa taşıma

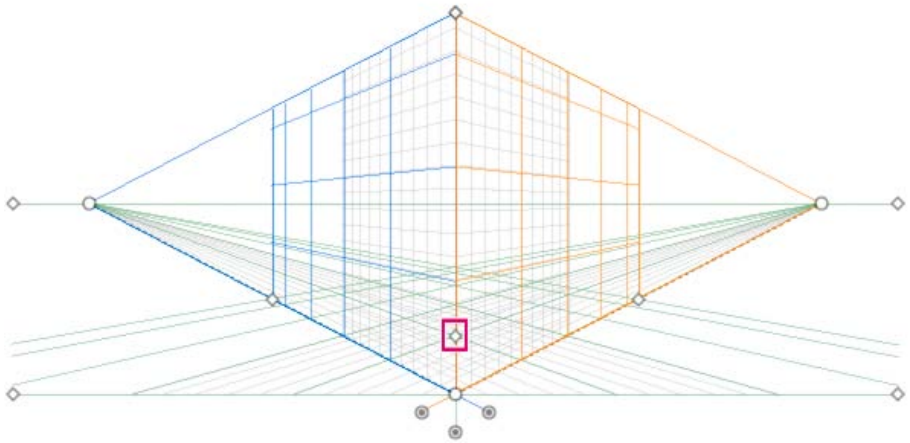
Ayrıca, ızgara kapsamını dikey ızgara kapsamını artıracak veya azaltacak şekilde ayarlayabilirsiniz.



Izgara kapsamını dikey ızgara kapsamını azaltacak şekilde ayarlama

Izgara hücresi boyutunu artırmak veya azaltmak için ızgara hücresi boyutu küçük aracını kullanın. İşaretçiyi ızgara hücresi boyutu küçük aracının üzerine taşıdığınızda, işaretçi olarak değişir.

Not: *Izgara hücresi boyutunu artırdığınızda, ızgara hücresi sayısı azalır.*



Izgara hücresi boyutu küçük aracını sürükleyerek ızgara hücresi boyutunu artırma.

Başa dön

Perspektifte yeni nesneler çizme

Perspektifte nesne çizmek için, ızgara görünür durumdayken çizgi grubu araçlarını veya dikdörtgen grubu araçlarını kullanın. Çizgi veya dikdörtgen grubu araçlarını kullanırken, Cmd (Mac OS) veya Ctrl (Windows) tuşuna basarak Perspektif Seçimi aracına geçebilirsiniz.

Ayrıca, bu araçlar seçiliyken klavye kısayolları 1 (sol düzlem), 2 (yatay düzlem) ve 3 (sağ düzlem) tuşlarını kullanarak etkin düzlemi değiştirebilirsiniz.

Not: *Mercek Parlaması aracı Perspektif Izgarasında desteklenmez.*

Perspektifte bir nesne çizdiğinizde, nesneyi diğer nesnelerle hizalamak için Akıllı Kılavuzları kullanın. Hizalama nesnelerin perspektif geometrisine göre yapılır. Nesne diğer nesnelerin kenarına veya bağlantı noktasına yaklaştırıldığında kılavuzlar görüntülenir.

Herhangi bir dikdörtgen veya çizgi grubu aracı için (Mercek parlaması aracı dışında) sayısal değerler kullanabilirsiniz. Normal modda çiziyormuş gibi, nesne için yükseklik ve genişlik değerlerini belirtebilirsiniz ancak nesne perspektifte çizilir. Ayrıca, değerler nesnelerin gerçek dünya boyutlarını gösterir.

Not: *Perspektifte çizerken, Shift / Alt ile sürükleme (Windows) veya Opt ile sürükleme (Mac OS) gibi çizim nesneleri için kullanılabilen normal kısayolları kullanabilirsiniz.*

Perspektifte çizerken, nesneler etkin düzlemin ızgara çizgilerine yaslanabilir. Bir nesne hücre boyutunun dörtte biri uzaklığında ızgara çizgilerine yaslanır.

Görünüm > Perspektif Izgarası > Izgaraya Yasla menüsünden Izgara Yasla seçeneğini etkinleştirebilir veya devre dışı bırakabilirsiniz. Bu seçenek varsayılan olarak etkindir.

Perspektifte resim çizimi hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid5211_ai_tr.

Başa dön

Perspektife nesne iliştirme

Nesneleri önceden oluşturduysanız, Illustrator perspektif ızgarasındaki etkin bir düzleme nesne eklemek için seçenekler sunar.

Bir nesneyi sol, sağ veya yatay ızgaraya eklemek için:

1. Nesneyi yerleştirmek istediğiniz etkin düzlemi seçin. 1, 2 veya 3 klavye kısayol komutunu kullanarak veya Perspektif Izgarası Küçük Aracındaki kübün yüzlerinden birini tıklatarak etkin düzlemi seçebilirsiniz.
2. Nesne> Perspektif > Etkin Düzleme Ekle'yi tıklatın.

Not: *Etkin Düzleme Ekle komutunu kullanmak nesnenin görünümünü etkilemez.*

Perspektifte resim eşleme hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid5212_ai_tr.

Başa dön

Perspektifli nesneleri bırakma

Bir nesneyi perspektif görünümünde serbest bırakmak istiyorsanız, Nesne > Perspektif> Perspektifte Serbest Bırak'ı seçeneğini tıklatın. Seçili nesne ilişkili perspektiften serbest bırakılır ve normal bir resim olarak kullanılabilir.

Not: *Perspektifte Serbest Bırak komutunu kullanmak nesnenin görünümünü etkilemez.*

Başa dön

Perspektife nesne getirme

Varolan bir nesneyi veya resmi perspektife getirdiğinizde, seçili nesnenin görünümü ve ölçeği değişir. Normal nesneleri perspektife getirmek için aşağıdakileri yapın:

1. Perspektif Seçimi aracını kullanarak nesneyi seçin.
2. Düzlem Değiştirme küçük aracını veya klavye kısayolu 1 (sol düzlem), 2 (yatay düzlem), 3 (sağ düzlem) komutunu kullanarak nesneyi yerleştirmek istediğiniz etkin düzlemi seçin.
3. Nesneyi istenen konumda sürükleyip bırakın.

Başa dön

Perspektifte nesne seçme

Perspektifteki nesneleri seçmek için Perspektif Seçimi Aracı'nı kullanın. Perspektif Seçimi aracı, etkin düzlem ayarlarını kullanarak nesneleri seçmek için bir seçim çerçevesi sağlar.

Perspektif Seçimi aracını kullanarak sürüklemeye başladıktan sonra normal seçim çerçevesi ve perspektif seçim çerçevesi arasında seçim yapabilir ve ardından 1, 2, 3 veya 4 tuşlarını kullanarak ızgaranın farklı düzlemleri arasında geçiş yapabilirsiniz.

Başa dön

Nesneleri dönüştürme

Nesneleri taşıma

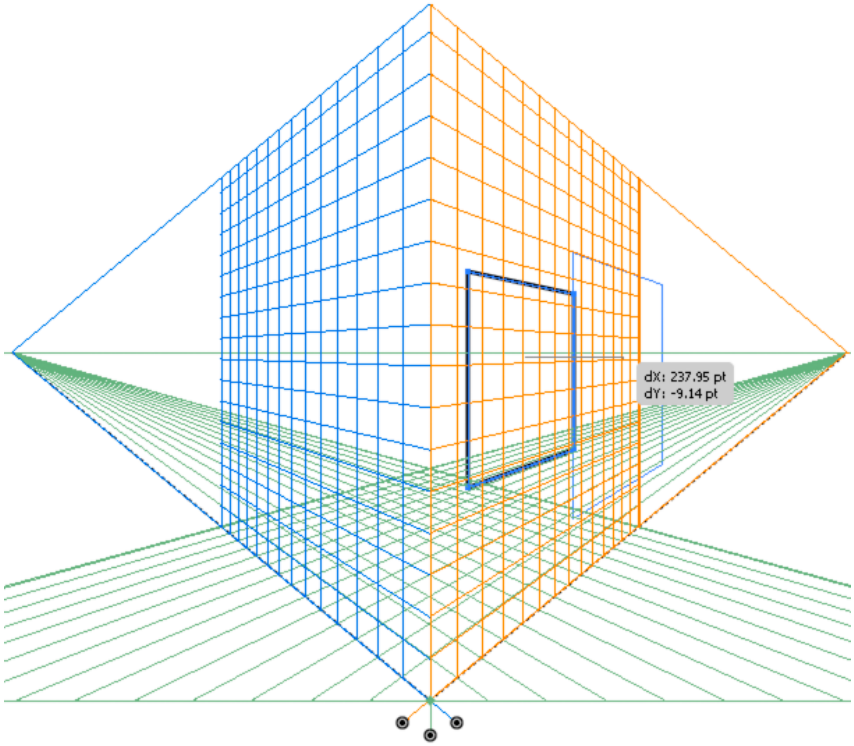
Nesneleri perspektifte taşımak için Perspektif Seçimi aracına geçin (Shift+V) ve ardından nesneleri sürükleyip bırakmak için ok tuşlarını veya fareyi kullanın.

Not: *Nesneleri taşırken sürükleme döngüsü sırasında, ilgili kısayolları kullanarak düzlemi değiştirmek nesnenin düzlemini değiştirir.*

Nesneleri geçerli nesne konumuna dikey yönde de taşıyabilirsiniz. Bu teknik, duvar veya bir oda gibi paralel nesneler oluştururken yararlıdır. Bu hareket için:

1. Perspektif Seçimi aracını kullanarak nesneyi seçin.
2. 5 tuşunu basılı tutarak nesneyi istenen konuma sürükleyin. Bu eylem nesneyi geçerli konumuna paralel taşır. Bir nesneyi taşırken Alt (Windows) veya Opt (Mac OS) tuşuyla birlikte 5 tuşunu kullanmak, orijinal nesnenin değiştirilmeden yeni konumda yinelenmesine neden olur.

Arkasında Çiz modunda, bu eylem orijinal nesnenin arkasında nesne oluşturur.



Bir dikdörtgeni başlangıç konumuna dik olarak taşıma

Not: *Nesneleri dik olarak taşırken ok tuşları çalışmaz.*

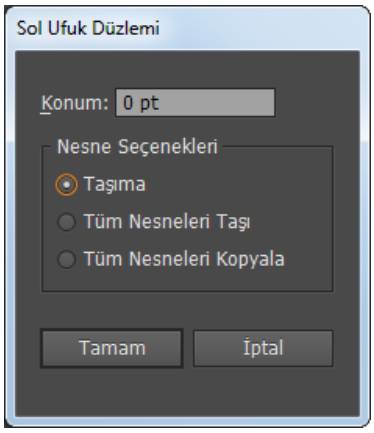
Nesneyi kopyalamak için Alt tuşu ile sürükleme (Windows) veya Opt tuşu ile sürükleme (Mac OS) kısayolunu kullanın. Perspektifteki hareketi sınırlamak için Shift tuşuna basın ve sürükleyin. Dik hareket sırasında nesneyi taşımak istediğiniz tam konumu belirtmek için, bkz. Tam dikey taşıma.

Ayrıca, nesneleri perspektifte taşımak için Tekrar Dönüştür komutunu (Nesne > Dönüştür > Tekrar Dönüştür) veya Ctrl+D (Windows) veya Cmd+D (Mac OS) klavye kısayolunu kullanabilirsiniz. Bu seçenek, nesneyi dik yönde taşıdığınızda da çalışır.

Not: *Dikey hareket için klavye kısayolu 5 tuşu ve nesne çizerken veya taşırken düzlem değiştirmek için 1,2 ve 3 tuşları yalnızca ana klavyeden çalışır, genişletilmiş sayısal tuş takımından çalışmaz.*

Tam dikey taşıma

Nesneleri tam dikey taşımak için Perspektif Seçimi aracını kullanarak gerekli düzlem küçük aracını çift tıklatın. Örneğin, Sağ Ufuk Düzlemi iletişim kutusundaki seçenekleri ayarlamak için sağ düzlem küçük aracını çift tıklatın.



Tüm nesnelerin dik hareketi için seçili ızgara düzleminde seçenekleri ayarlama

Tüm nesnelerin tam dikey hareketi için:

1. Konum kutusunda, nesnelerin taşınması gereken konumu belirtin. Varsayılan olarak, iletişim kutusunda nesnelerin geçerli konumu görüntülenir.
2. Nesneleri için aşağıdaki hareket seçeneklerinden seçin:

   Taşıma Bu seçenek seçiliyse, ızgara yeniden konumlandırıldığında nesne taşınmaz.

Tüm Nesneleri Taşı Bu seçeneği belirlerseniz, düzlemdeki tüm nesneler ızgara hareketiyle birlikte taşınır.

Tüm Nesneleri Kopyala Bu seçeneği belirlerseniz, düzlemdeki tüm nesneler düzleme kopyalanır.

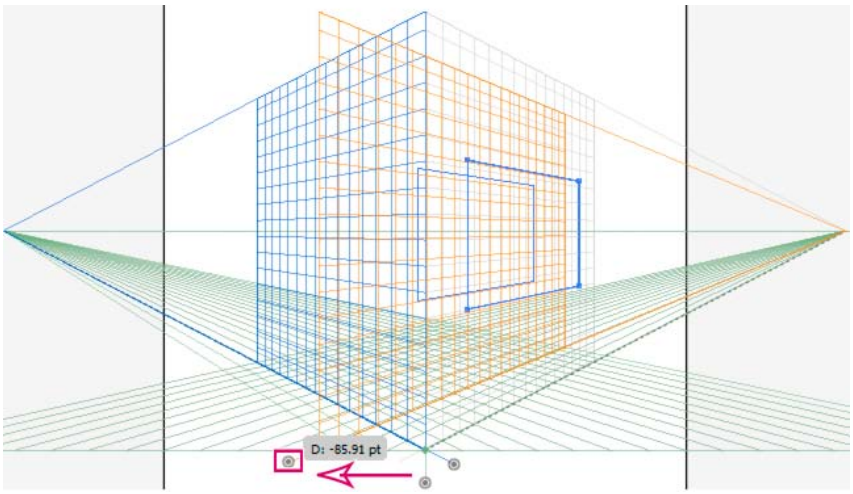
Seçili bir nesneyi tam dikey hareketle taşımak için nesneyi seçin ve ardından istenen düzlem küçük aracını çift tıklatın. Bu durumda, aşağıdaki iletişim kutusu görüntülenir:

Izgara düzlemlerini sürükleyerek dikey taşıma

Ayrıca, ızgara düzlemi kontrollerini kullanıp ızgara düzlemini sürükleyerek dikey harekette nesneleri taşıyabilirsiniz. Bir nesneyi dik yönde taşıdığınızda, nesne varolan veya geçerli konumuna paralel yerleştirilir.

Bir nesneyi geçerli konumuna paralel taşımak için:

1. Araçlar panelinden veya Shift+V tuşuna basarak Perspektif Seçimi aracını seçin.
2. Nesnenin yerleştirildiği ızgara düzlemine bağlı olarak ızgara düzlemi kontrolünü Shift tuşuna basarak sürükleyin.



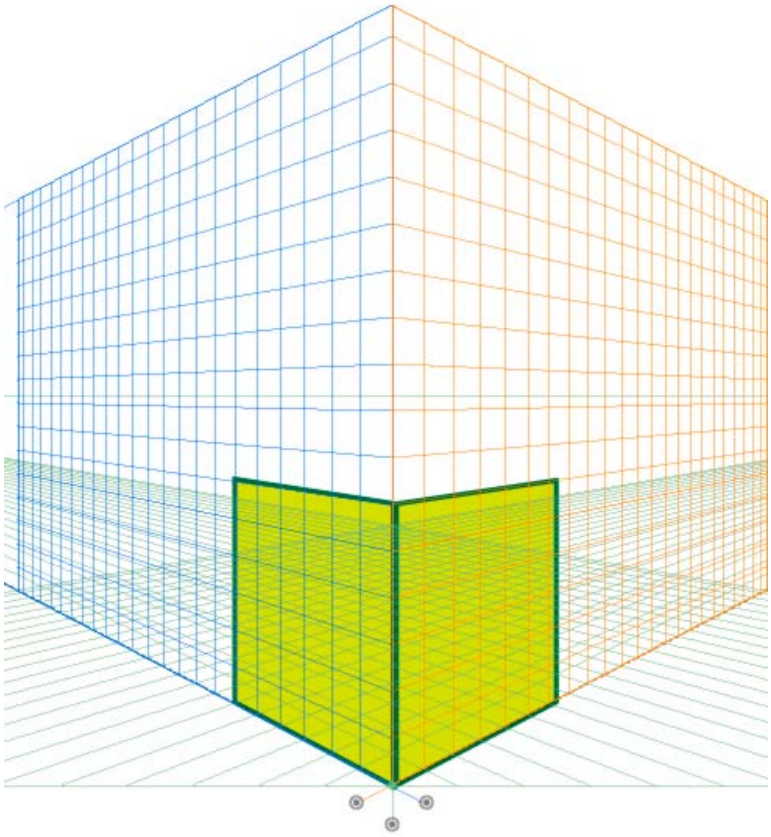
Sağ ızgara düzlemini sürükleyerek bir dikdörtgeni dik olarak taşıma

Bir nesnenin geçerli konumuna paralel bir kopyasını oluşturmak için:

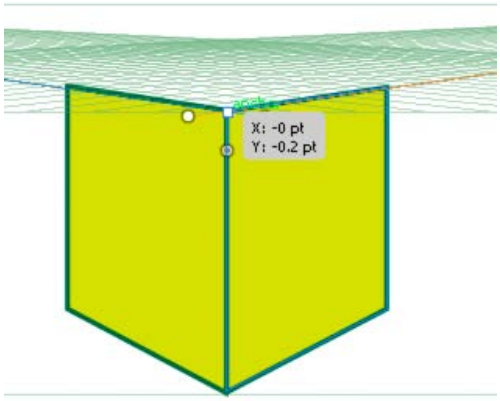
1. Araçlar panelinden veya Shift+V tuşuna basarak Perspektif Seçimi aracını seçin.
2. Nesnenin yerleştirildiği ızgara düzlemine bağlı olarak, ızgara düzlemi kontrolünü Alt tuşuna (Windows) veya Opt tuşuna (Mac OS) basılı tutup sürükleyin.

Düzlemi otomatik konumlandırma

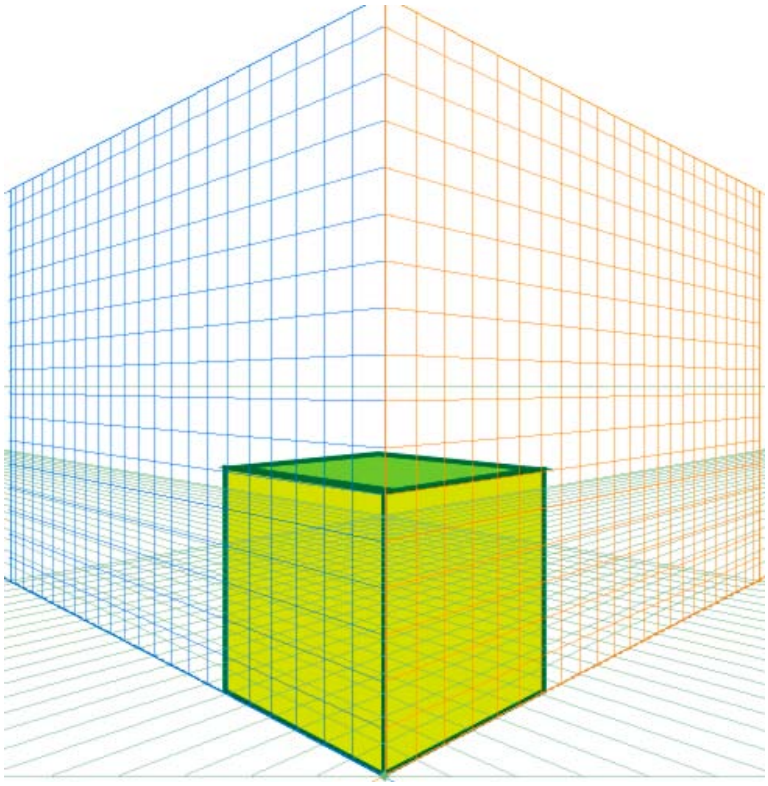
Düzlemi otomatik konumlandırma özelliği nesnenin yüksekliğini veya derinliğini alarak nesne oluşturmanıza olanak sağlar. Örneğin, bir küp çizmek için kübün üst yüzünün yüksekliğinin bilinmesi gerekir. Düzlemi otomatik konumlandırmayla, perspektif ızgarası yatay ızgarayı otomatik olarak kübün üst yüzünün yüksekliğiyle eşleşecek şekilde ayarlar.



Bir kübün iki yüzü



Yatay ızgara düzlemi seçildiğinde ve işaretçiyi Perspektif Seçimi aracını kullanarak ve Shift tuşuna basarak bağlantı noktasına yerleştirdiğinizde yatay ızgara düzlemi küpün sol yüzünün yüksekliğine ayarlanır. Diğer ızgara düzlemleri geçici olarak gizlenir.



Dikdörtgen aracı kullanılarak kübün üst yüzü oluşturulduktan sonra ızgara orijinal durumuna geri döner

Nesneleri çizmeden veya yerleştirmeden önce, nesne yüksekliği şunlardan çıkarsanabilir:

- Bağlantı noktalarından birine giderek (bağlantı etiketini alarak) ve diğer düzlemleri geçici olarak gizleyen Shift tuşuna basarak diğer nesnelerden.
- Kesişim noktalarına giderek ve Shift tuşuna basarak ızgara çizgilerinden. Bu durumda düzlemi değiştirmek, düzlemi seçili kenar uzaklığına getirir.

Nesne çizildiğinde ve yerleştirildiğinde, çıkarım modu sıfırlanır ve tüm düzlemler normal görünürlüklerine geri döner.

Düzlemi otomatik konumlandırma seçeneklerini kullanarak, fareyi bağlantı noktasının veya ızgara çizgisi kesişim noktasının üzerine taşıdığınızda Shift tuşuna basarak etkin düzlemi geçici olarak taşımayı seçebilirsiniz.

Düzlemi otomatik konumlandırma seçenekleri Perspektif Izgarası Seçenekleri iletişim kutusunda bulunur. Bu iletişim kutusunu görüntülemek için Araçlar panelindeki Perspektif Izgarası aracı simgesini çift tıklatın.

Düzlemi nesneyle eşleşecek şekilde taşıma

Bir nesneyi varolan bir nesneyle aynı derinlik ve yükseklikte perspektife getirmek istediğinizde, varolan nesneyi perspektifte seçin ve karşılık gelen ızgarayı istenen yükseklik ve derinliğe getirmek için Nesne > Perspektif > Nesneyle Eşlemesi için Düzlemi Taşı'yı tıklatın. Artık perspektifte yeni bir nesne çizebilir veya perspektife getirebilirsiniz.

Perspektifte nesne ölçekleme

Perspektif Seçimi aracını kullanarak nesneleri perspektifte ölçekleyebilirsiniz. Nesneleri perspektifte ölçeklerken, aşağıdaki kurallar uygulanır:

- Ölçekleme nesnenin düzleminde tamamlanır. Bir nesneyi ölçeklediğinizde, yükseklik veya uzaklık geçerli veya etkin düzleme göre değil, nesnenin düzlemine göre ölçeklenir.
- Birden çok nesne için, ölçekleme aynı düzlemdeki nesnelere yapılır. Örneğin, sağ ve sol düzlemde birden çok nesne seçtiğinizde, sınırlayıcı kutusu ölçekleme için kullanılan nesneyle aynı düzlemdeki tüm nesneler ölçeklenir.
- Dik olarak taşınan nesneler geçerli veya etkin düzlemde değil, ilgili düzlemlerinde ölçeklenir.

Başa dön

Perspektifte metin ve sembol ekleme

Izgara görünür olduğunda, bir perspektif düzlemine doğrudan metin ve sembol ekleyemezsiniz. Ancak, normal modda oluşturduktan sonra metin ve sembolleri perspektife getirebilirsiniz.

Metin ve sembolleri perspektife getirmek için aşağıdakileri yapın:

1. Perspektif Seçimi Aracını kullanarak varolan metni veya sembolü seçin ve ızgara görünür durumdayken istenen konuma sürükleyin.
2. Metni Düzenle seçeneği Kontrol panelinde ve Nesne > Perspektif menüsü altında bulunur. Ayrıca, metni ayırma modunda veya metin

nesnesini çift tıklatarak düzenleyebilirsiniz.

Kontrol Panelindeki Metin Düzenleme seçenekleri
***A.** Metni Düzenle **B.** Perspektif Düzenle **C.** Seçilen Nesneyi Ayır*

Sembolü Düzenle seçeneği Kontrol panelinde ve Nesne > Perspektif menüsü altında bulunur. Ayrıca, sembolü ayırma modunda veya nesneyi çift tıklatarak düzenleyebilirsiniz.

Sembol ya da metin düzenlediğinize bağlı olarak, Kontrol panelindeki seçenekler Sembolü Düzenle veya Metni Düzenle olarak değişir.

Perspektifteki bir sembol örneği, genişletilmiş bir sembol örneğiyle aynıdır. Sembol tanımını, bir bemol işareti örneğinin sembol tanımını değiştirdiğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Ancak, sembol tanımı raster (görüntüler), yerel olmayan resim, zarf, eski tür ve degrade kafes gibi perspektifte desteklenmeyen resim türlerini içeremez.

***Not:** Bir sembolü değiştirme, bir sembol örneğini genişletirken bağlantıları kesme ve dönüştürmeyi sıfırlama gibi fonksiyonlar perspektifteki sembollerde çalışmaz.*

Bir sembol örneğini değiştirmek için perspektifteki bir sembol örneğini Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşuna basılı tutarak sürükleyin ve Semboller panelindeki sembolün üzerine bırakın. Ancak, sembol örneğini sürüklediğinizde önceki sembol örneği belgenizden kalıcı olarak silindiği için örneği değiştirmeden önce sembolü kopyalayın.

Metni normal modda yaptığınız gibi düzenleyebilir veya değiştirebilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. Metin oluşturma.

Başa dön

Perspektif Izgarası ayarları

Görünüm > Perspektif Izgarası'nı kullanarak Perspektif Izgarasını yapılandırabilirsiniz. Kullanılabilir seçenekler şunlardır:

Cetvelleri Göster Bu seçenek, cetvel bölümünü yalnızca gerçek çizgi yüksekliği boyunca gösterir. Izgara çizgisi sıklığı cetvel bölümünü belirler.
Izgaraya Yasla Bu seçenek; perspektife getirirken, perspektifte taşırken, ölçeklerken ve çizerken ızgara çizgilerine yaslamaya olanak sağlar.
Izgarayı Kilitle Bu seçenek, ızgara hareketini ve Perspektif Izgarası aracı kullanılarak yapılan diğer ızgara düzenlemelerini sınırlar. Yalnızca görünürlük ve düzlem konumu değiştirilebilir.
Durak Noktasını Kilitle Durak Noktasını Kilitle seçeneği belirlendiğinde, bir ufuk noktasını taşımak diğer ufuk noktasını hareketle uyumlu şekilde taşır. İşaretli değilse, hareket bağımsızdır ve durak noktası da hareket eder.

(cc) BY-NC-SR

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

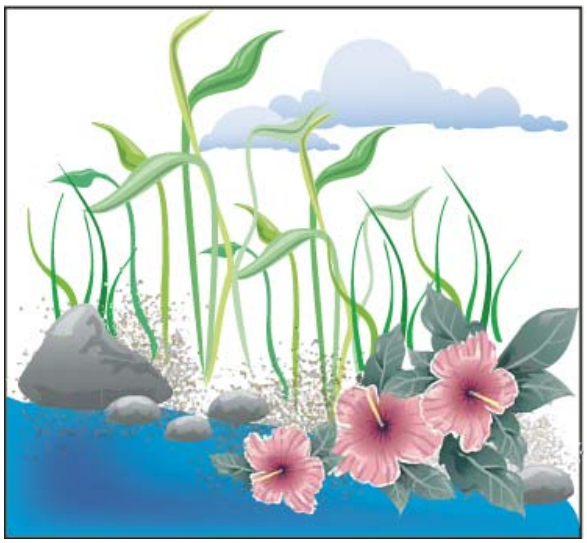
Sembolizm araçları ve sembol kümeleri

Sembol kümeleri hakkında
Sembol kümeleri oluşturma
Sembol kümesindeki sembol örnekleri üzerinde değişiklik yapma
Sembolizm aracı seçenekleri

Sembol kümeleri hakkında

Başa dön

Sembol kümesi, Sembol Spreyi aracıyla oluşturduğunuz bir sembol örnekleri grubudur. Sembol Spreyi aracını bir sembolle kullanıp sonra başka bir sembolle kullanarak, karışık sembol örnekleri kümeleri oluşturabilirsiniz.



Sembolizm araçlarıyla oluşturulan resimler

Sembol kümeleriyle çalışırken, sembolizm araçlarının sadece Semboller panelinde seçilen sembolü veya sembolleri etkilediğini unutmayın. Örneğin, çimenli ve çiçekli bir çayırı temsil eden bir karışık sembol örneği oluşturursanız, Semboller panelinde çimen sembolünü seçip Sembol Çevirici aracını kullanarak sadece çimenin yönlendirmesini değiştirebilirsiniz. Hem çimenin hem de çiçeklerin boyutunu değiştirmek için, Semboller panelinde her iki sembolü birden seçip Sembol Boyutlandırıcısı aracını kullanın.

Not: *Çalışma yüzeyinde karışık bir sembol seti seçtiğinizde, kümeye en son eklenmiş olana sembol örneği Semboller panelinde otomatik olarak seçilir.*

Sembol kümeleri oluşturma

Başa dön

Sembol Spreyi, parçacık spreyi gibi işlev görerek, çalışma yüzeyine, bir kerede, birbirinin aynısı, çok sayıda nesne eklemenize olanak verir. Örneğin, yüzlerce çim yaprağı, yaban çiçeği, arı veya kar tanesi eklemek için sembol spreyini kullanın.

Çalışma yüzeyine sembol örnekleri kümeleri püskürtme

1. Semboller panelinde bir sembol seçin, sonra Sembol Spreyi aracını seçin.
2. Sembol örneklerinin görüntülenmesini istediğiniz yeri tıklatın veya sürükleyin.

Varolan bir kümeye sembol örneği ekleme veya kümeden sembol örneği silme

1. Varolan bir sembol kümesini seçin.
2. Sembol Spreyi aracını ve Semboller panelinden bir sembol seçin.
3. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Sembol örneklerini eklemek için, yeni örneklerin görüntülenmesini istediğiniz yeri tıklatın veya sürükleyin.
   - Sembol örneklerini silmek için, örnekleri silmek istediğiniz yerde Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak tıklatın veya sürükleyin.

Sembol kümesindeki sembol örnekleri üzerinde değişiklik yapma

Kümedeki birden çok sembol örneği üzerinde değişiklik yapmak için sembolizm araçlarını kullanabilirsiniz. Örneğin, Sembol Ezici aracını kullanarak örnekleri geniş bir alana dağıtabilir veya daha gerçekçi görünmeleri için örneklerin renk tonunun degrade olarak değişmesini sağlayabilirsiniz.

Sembolizm araçlarını tek tek sembol örnekleri üzerinde de kullanabilirsiniz, ancak sembol kümeleri üzerinde kullanılmaları daha etkili olur. Tek tek sembol örnekleriyle çalışırken, bu görevlerin çoğu, normal nesneler üzerinde kullandığınız araçlar ve komutlar kullanılarak kolayca gerçekleştirilebilir.

Kümedeki sembol örneklerinin yığın sıralamasını değiştirme

1. Sembol Yer Değiştirme aracını seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Sembol örneklerini taşımak için, sembol örneklerinin hareket etmesini istediğiniz yöne doğru sürükleyin.
   - Sembol örneklerini öne getirmek için, Shift tuşunu basılı tutarak sembol örneğini tıklatın.
   - Sembol örneklerini geri göndermek için, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak sembol örneğini tıklatın.

Sembol örneklerini bir araya toplama veya dağıtma

1. Sembol Ezici aracını seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Sembol örneklerinin bir araya toplanmasını istediğiniz alanı tıklatın veya sürükleyin.
   - Sembol örneklerinin birbirinden ayrılmasını istediğiniz alanı Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak tıklatın veya sürükleyin.

Sembol örneklerini yeniden boyutlandırma

1. Sembol Boyutlandırıcı aracını seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Sembol örneklerinin boyutunu artırmak istediğiniz yeri tıklatın veya sürükleyin.
   - Sembol örneklerinin boyutunu azaltmak istediğiniz yeri Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak tıklatın veya sürükleyin.
   - Yeniden boyutlandırırken sembol örneklerinin sıklığını korumak istiyorsanız, tıklatırken veya sürüklerken Shift tuşunu basılı tutun.

Sembol örneklerini döndürme

1. Sembol Çevirici aracını seçin.
2. Sembol örneklerinin dönmesini istediğiniz yönü tıklatın veya o yönde sürükleyin.

Sembol örneklerini boyama

Sembol örneği boyandığında, tonu, renk tonuna doğru değişir ama orijinal renk parlaklığı korunur. (Renk tonu fırçalarının Renk Tonları ve Gölgeler renklendirme yöntemiyle aynı şekilde çalışır.) Bu yöntemde sonuçtaki rengi üretmek için orijinal rengin renk parlaklığı ve renklendirme renginin tonu kullanılır. Dolayısıyla, çok yüksek veya çok düşük renk parlaklığına sahip renkler çok az değişir, siyah veya beyaz nesnelerse hiç değişmez.

Siyah ve beyaz nesneleri de etkileyen bir renklendirme yöntemi elde etmek için, istenen dolgu rengini kullanan bir grafik stiliyle Sembol Stilcisi aracını kullanın.

1. Renk panelinde, renklendirme rengi olarak kullanmak istediğiniz dolgu rengini seçin.
2. Sembol Boyayıcı aracını seçip aşağıdakilerden birini yapın:
   - Renklendirme rengiyle boyamak istediğiniz sembol örneklerini tıklatın veya üzerlerinden sürükleyin. Renklendirme miktarı giderek artar ve sembol örneğinin rengi giderek renklendirme rengine doğru değişir.
   - Renklendirme miktarını azaltıp orijinal sembol rengini daha fazla ortaya çıkartmak için, tıklatırken veya sürüklerken Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutun.
   - Sembol örneklerinin rengini giderek renklendirme rengine dönüştürürken renklendirme miktarını sabit tutmak için, tıklatırken veya sürüklerken Shift tuşunu basılı tutun.

   Not: *Sembol Boyayıcı aracının kullanılması, dosya boyutunu artırıp performansı düşürür. Bellek yetersizliği varsa veya dışa aktarılan*

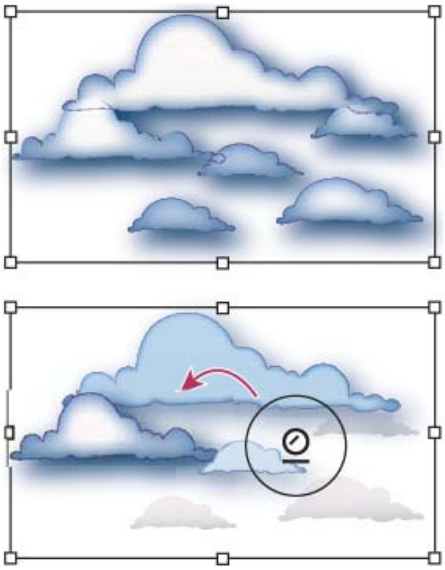
Flash/SVG dosyaları için boyut sınırlaması sizin için önemliyse, bu aracı kullanmayın.

Sembol örneklerinin saydamlığını ayarlama

1. Sembol Perdeleyici aracını seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Sembolün saydamlığını artırmak istediğiniz yeri tıklatın veya sürükleyin.
   - Sembolün saydamlığını azaltmak istediğiniz yeri Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak tıklatın veya sürükleyin.

Sembol örneklerine grafik stili uygulama

Sembol Stilcisi aracı, bir sembol örneğine grafik stili uygulamanıza veya sembol örneğindeki grafik stilini kaldırmanıza olanak verir. Uygulamanın miktarını ve konumunu denetleyebilirsiniz. Örneğin, bir stili aşamalı olarak uygulayıp, bazı sembol örneklerinin stili tam güçte görüntülemesini, diğerlerinin stili kısmi güçte görüntülemesini sağlayabilirsiniz.



Tam güçte uygulanan grafik stili (üstte) ve değişen güçlerde uygulanan grafik stili (altta)

Herhangi başka bir sembolizm aracını kullanırken, Grafik Stilleri panelinde bir stili tıklatarak, Sembol Stilcisi aracına geçebilirsiniz.

1. Sembol Stilcisi aracını seçin.
2. Grafik Stilleri panelinde bir stil seçin ve aşağıdakilerden birini yapın:
   - Stili sembol kümesine uygulamak istediğiniz yeri tıklatın veya sürükleyin. Sembol örneklerine uygulanan stil miktarı artar ve stil yavaş yavaş değişir.
   - Stil miktarını azaltıp orijinal, stillendirilmemiş sembolü daha fazla ortaya çıkartmak için, tıklatırken veya sürüklerken Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutun.
   - Sembol örneklerinin stilini giderek seçilen stile dönüştürürken stil miktarını sabit tutmak için, tıklatırken veya sürüklerken Shift tuşunu basılı tutun.

   ***Not:** Adım 1 ve 2'nin tam olarak bu sırada gerçekleştirilmesi çok önemlidir. Sembolizm aracından başka bir araç seçiliyken bir stil seçerseniz, stil, seçili olan sembol örneği kümesine hemen uygulanır.*

Başa dön

Sembolizm aracı seçenekleri

Sembolizm aracı seçeneklerine, Araçlar panelinde bir sembolizm aracını çift tıklatarak erişebilirsiniz.

Çap, yoğunluk ve sıklık gibi genel seçenekler, iletişim kutusunun en üstünde görüntülenir. Araca özel seçenekler, iletişim kutusunun alt tarafında görüntülenir. Farklı bir aracın seçeneklerine geçmek için, iletişim kutusunda bir araç simgesini tıklatın.
Genel seçenekler Genel seçenekler, hangi sembolizm aracının seçildiğinden bağımsız olarak, Sembolizm Aracı Seçenekleri iletişim kutusunun üst kısmında görüntülenir.

Çap Aracın fırça boyutunu belirler.
Sembolizm aracının her kullandığınızda, çapı küçültmek için [veya büyütmek için] tuşuna basın.

Yoğunluk Değişim oranını belirler (daha yüksek değerler, daha hızlı değişim anlamına gelir) ya da Yoğunluk değeri yerine tablet veya kalem girdisini kullanmak için, Basınç Kalemi Kullan'ı seçin.

Sembol Küme Yoğunluğu Sembol kümesi için bir çekim değeri belirler (daha yüksek değerler, sembol örneklerinin daha sık kümelenmesini sağlar). Bu ayar, sembol kümesinin tamamına uygulanır. Sembol kümesi seçilirse, sıklık, sadece yeni oluşturulan örnekler

için değil kümedeki bütün sembol örnekleri için değişir.

Yöntem Sembol Ezici, Boyutlandırıcı, Çevirici, Boyayıcı, Perdeleyici ve Stilcisi ayarlarının sembol örneklerini ayarlama şeklini belirler. Sembolleri, imlecin konumuna göreli olarak azar azar ayarlamak için, Kullanıcı Tarafından Tanımlanmış'ı seçin. Sembolleri, imlecin altındaki alanda rastgele değiştirmek için Rastgele'yi seçin. Sembol değerlerini azar azar düzeltmek için Ortalama Değer'i seçin.

Fırça Boyutunu ve Yoğunluğunu Göster Siz aracı kullanırken boyutu görüntüler.

Sembol Spreyi seçenekleri Sembol Spreyi seçenekleri (Ezme, Boyut, Çevir, Ekran ve Stil), Sembolizm Araç Seçenekleri iletişim kutusunun Genel seçenekler bölümünün altında, sadece Sembol Spreyi aracı seçildiğinde görüntülenir ve yeni sembol örneklerinin sembol kümelerine eklenme şeklini denetler. Bunların her biri iki seçenek sunar:

Ortalama Değer Fırça çapı içindeki mevcut sembol örneklerinin ortalama değerleriyle yeni sembol eklemek içindir. Örneğin, varolan sembol örneğinin %50 saydam olduğu bir alana eklenen örneğin saydamlığı %50, hiç örnek bulunmayan bir alana eklenen örneğin saydamlık değeri opak olacaktır.

Not: *Ortalama Değer ayarı sadece, Sembol Spreyi aracının fırça yarıçapı içinde bulunan diğer örnekleri hesaba katar; yarıçapı, Çap seçeneğini kullanarak ayarlarsınız. Çalışırken yarıçapı görmek için, Fırça Boyutunu Ve Yoğunluğunu Göster'i işaretleyin.*

Kullanıcı Tarafından Tanımlanmış Her parametre için belirli hazır ayar değerleri uygulamak içindir: Ezme (yoğunluk), orijinal sembol boyutuna dayalıdır; Boyut, orijinal sembol boyutunu kullanır; Çevir, farenin yönünü (veya fare hareket etmezse yönsüz) kullanır; Ekran, %100 opaklık kullanır; Vitray, geçerli dolgu rengini ve tam renk tonu miktarını kullanır; Stil, geçerli stili kullanır.

Sembol Boyutlandırıcı seçenekleri Sembol Boyutlandırıcı seçenekleri, Sembolizm Araç Seçenekleri iletişim kutusunda sadece Sembol Boyutlandırıcı aracı seçili olduğunda, Genel seçeneklerin altında görüntülenir.

Orantılı Yeniden Boyutlandırma Yeniden boyutlandırma sırasında her sembol örneğini tek tip tutar.

Efekt Yoğunluğunu Yeniden Boyutlandırma Sembol örnekleri büyütülürken örnekleri birbirinden uzaklaştırır, küçültülürken de örnekleri birbirine yaklaştırır.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Semboller

Semboller hakkında
Semboller paneline genel bakış
Sembol kayıt noktası
Sembol yerleştirme veya oluşturma
Semboller için alt katmanlar ekleme
9 dilimli ölçeklendirmeyi kullanma
Sembol örnekleriyle çalışma
Sembol düzenleme veya yeniden tanımlama
Sembol kitaplıkları

Semboller hakkında

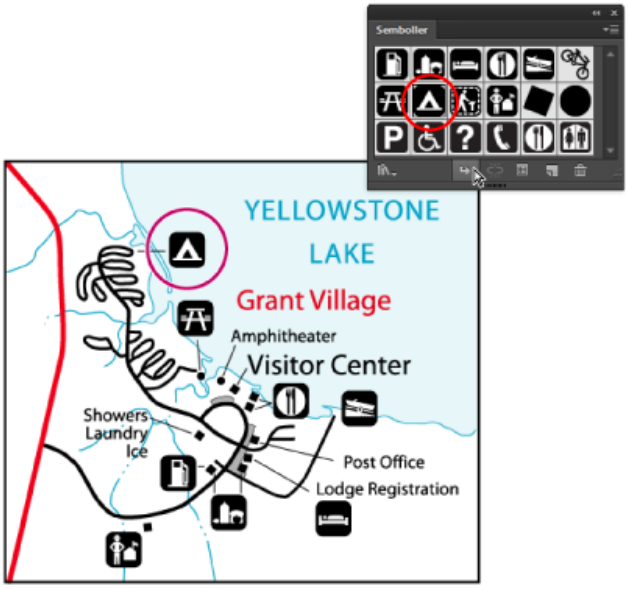
Başa dön

Sembol, bir belgede tekrar kullanabileceğiniz bir resim nesnesidir. Örneğin, bir çiçekten bir sembol oluşturursanız, sonra karmaşık resmi aslında birden çok kez eklemeksizin o sembolün örneklerini tekrar tekrar ekleyebilirsiniz. Her sembol örneği, Semboller panelindeki bir sembole veya bir semboller kitaplığına bağlanmıştır. Sembolleri kullanmak size zaman kazandırır ve dosya boyutunu önemli ölçüde azaltır.

Semboller ayrıca, dışa SWF ve SVG aktarmak için çok iyi destek sağlar. Flash uygulamasına aktardığınızda sembol türünü MovieClip olarak ayarlayabilirsiniz. Flash uygulamasına aktarıldıktan sonra gerekirse başka bir tür seçebilirsiniz. Ayrıca Illustrator uygulamasında 9 dilimli ölçeklendirme belirleyerek, semboller arabirim bileşenlerinde kullanıldığında düzgün ölçeklenmelerini de sağlayabilirsiniz.

Not: *Sembollerin Flash uygulamasındaki kullanımı hakkında bilgi edinmek için, Flash Yardımı'na bakın. Sembolleri etkili şekilde kullanma hakkında bir video için bkz.* www.adobe.com/go/lrvid5204_ai_tr.

Sembol yerleştirdikten sonra, çalışma yüzeyinde sembolün örneklerini düzenleyebilir ve isterseniz, düzenlemelerle orijinal sembolü yeniden tanımlayabilirsiniz. Sembolizm araçları, birden çok sembol kopyasını aynı anda eklemenize ve değiştirmenize olanak verir.



Sembol örnekleri içeren resimler

Semboller paneline genel bakış

Başa dön

Belge için sembolleri yönetmek amacıyla Semboller panelini (Pencere > Semboller) veya Kontrol panelini kullanabilirsiniz. Semboller panelinde, çeşitli hazır semboller vardır. Sembol kitaplıklarından veya kendi oluşturduğunuz kitaplıklardan semboller ekleyebilirsiniz. Hazır ayarlı sembolleri kullanma ile ilgili daha fazla bilgi için bkz. Sembol kitaplıkları.

Panelde sembollerin görünümünü değiştirme

1. Panel menüsünden bir görünüm seçeneği belirleyin: Minik resimler olarak görüntülemek için Minik Resim Görünümü, sembol adlarından ve birer minik resimden oluşan bir liste görüntülemek için Küçük Liste Görünümü, büyük bir minik resimle birlikte sembol adlarının listesini görüntülemek için Büyük Liste Görünümü.

2. Sembolü başka bir konuma sürükleyin. İstediğiniz konumda siyah bir çizgi çıktığında fare düğmesini bırakın.
3. Sembolleri alfabetik düzende sıralamak için panel menüsünden Ada Göre Sırala seçeneğini belirleyin.

Panelde bir sembolü çoğaltma

Semboller panelinde bir sembolü çoğaltmak veya kopyalamak, varolan sembol örneğini kullanarak yeni sembol oluşturmanın kolay bir yoludur.

Bir sembolün kopyasını oluşturmak için Semboller panelinden sembolü ve panel menüsünden Sembolü Çoğalt'ı seçin ya da sembolü Yeni Sembol düğmesine sürükleyin.

Not: *Sembol örneğini çalışma yüzeyinde çoğaltmak istiyorsanız, örneğin sembolü ölçeklendirdiyseniz ve döndürdüyseniz ve aynı ölçek ve dönüşle bir örnek daha eklemek istiyorsanız, örneği çoğaltın. (Bkz. Sembol örnekleriyle çalışma.)*

Sembolü yeniden adlandırma

1. Sembolü yeniden adlandırmak için, Semboller panelinde sembolü seçin, panel menüsünde Sembol Seçenekleri'ni seçin, sonra Sembol Seçenekleri iletişim kutusunda yeni bir ad yazın.
2. Sembol örneğini yeniden adlandırmak için, çalışma yüzeyinde sembol örneğini seçin, sonra Kontrol panelinde Sembol Örneği Adı metin kutusuna yeni bir ad yazın.

Başa dön

Sembol kayıt noktası

Illustrator'daki sembol kayıt noktası Adobe Flash Professional'dakiyle benzerdir. Bir kayıt noktası, sembol tanımı resminin başlangıcıdır. Bu özellik Illustrator ve Flash uygulamalarının daha iyi birlikte çalışmasını sağlar.

Bir sembol oluşturduğunuzda, kayıt noktası olarak sembolün sınırları içindeki 8 noktadan birini veya sembol sınırlayıcı kutusunun merkezini seçebilirsiniz. Kayıt noktası, Sembol düzenleme modunda ve sembol örneği seçildiğinde normal modda ince artı sembolü olarak görüntülenir. Ayırma modunda resminizi kayıt noktası işaretine yaslayabilirsiniz.

Dönüştür panel menüsünde (alt menü) varsayılan olarak Sembol için Kayıt Noktası Kullan seçeneği işaretlidir. Sembol örneği seçildiğinde, kayıt noktasının koordinatları Dönüştür panelinde görünür haldedir. Sembol örneklerinin tüm dönüştürmeleri, sembol tanım resminin kayıt noktasına karşılık gelir.

Sembol örneğine uygulanan tüm dönüştürmeler Dönüştürmeyi Sıfırla seçeneği kullanılarak sıfırlanabilir. Ayrıntılar için bkz. Dönüştürmeleri sıfırlama.

Başa dön

Sembol yerleştirme veya oluşturma

Sembol yerleştirme

1. Semboller panelinden veya bir sembol kitaplığından bir sembol seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Semboller panelindeki Sembol Örneğini Yerleştir düğmesini tıklatarak, örneği belge penceresinde görüntülenen alanın merkezine yerleştirin.
   - Sembolü, çalışma yüzeyinde koymak istediğiniz yere sürükleyin.
   - Semboller paneli menüsünde Sembol Örneğini Yerleştir'i seçin.

     Not: *Çalışma yüzeyinde herhangi bir yere yerleştirilmiş olan tek bir sembole (yalnızca panelde bulunmasından farklı olarak) örnek denir.*

Sembol oluşturma

1. Sembol olarak kullanmak istediğiniz resmi seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Semboller panelinde Yeni Sembol düğmesini tıklatın.
   - Resmi Semboller paneline sürükleyin.
   - Panel menüsünde Yeni Sembol'ü seçin.

   Not: *Varsayılan değer olarak, seçili resim, yeni sembolün bir örneği haline gelir. Resmin örnek haline gelmesini istemiyorsanız, yeni sembolü oluştururken Shift tuşunu basılı tutun. Ayrıca, yeni sembol oluştururken Yeni Sembol iletişim kutusunun açılmasını istemiyorsanız, sembolü oluştururken Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutun; Illustrator uygulaması, sembol için Yeni Sembol 1 gibi, varsayılan bir ad kullanacaktır.*
3. Sembol Seçenekleri iletişim kutusunda sembol için bir ad yazın.
4. Sembol türünü Film Klibi veya Grafik olarak seçin. Sembolleri Flash uygulamasına aktarmayı düşünüyorsanız, şunları yapın:

- Tür olarak Film Klibi seçin. Film Klibi, Flash ve Illustrator'da varsayılan sembol türüdür.
- Ürün Kaydı ızgarasında sembolün bağlantı noktasının olmasını istediğiniz yeri belirleyin. Bağlantı noktasının konumu, ekran koordinatları içinde sembolün pozisyonunu belirler.
- Flash uygulamasındaki 9 Dilimli Ölçeklendirmeden yararlanmak istiyorsanız, 9 Dilimli Ölçeklendirme için Kılavuzları Etkinleştir'i işaretleyin.

5. Piksek hizalama özelliğini sembole uygulamak için Piksel Izgarasına Hizala'yı seçin. Daha fazla bilgi için bkz. Sembolleri piksel ızgarasına hizalama.

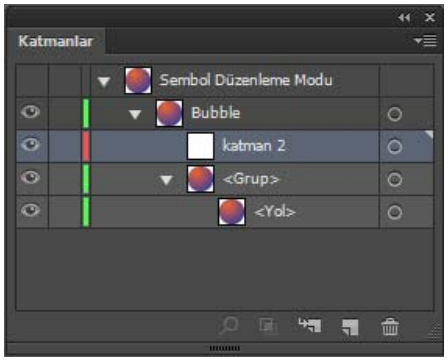
Yollar, bileşik yollar, metin nesneleri, raster görüntüler, kafes nesneleri ve nesne grupları dahil olmak üzere, çoğu Illustrator nesnelerinden semboller oluşturabilirsiniz. Ancak, bağlantılı resimlerden veya grafik grupları gibi bazı gruplardan sembol oluşturamazsınız.

Not: *Sembolleri Illustrator ile Flash arasında etkin şekilde kullanma hakkında bir video izlemek için bkz.* www.adobe.com/go/vid0198_tr.

Başa dön

Semboller için alt katmanlar ekleme

Semboller, sembolleri genişlettiğinizde kontrol edebileceğiniz bağımsız bir katman hiyerarşisine sahiptir. Sembol düzenleme modunda semboller için alt katmanlar oluşturabilirsiniz.



Düzenle modunda semboller için alt katmanlar oluşturma özelliği

Sembol düzenleme modunda içerik yapıştırdığınızda, Yapıştır Katmanları Hatırlar seçeneği varsayılan olarak kabul edilir.

Başa dön

9 dilimli ölçeklendirmeyi kullanma

Grafik stili ve film klibi sembollerinin bileşen stili ölçeklemesini belirlemek için 9 dilimli ölçeklendirmeyi (ölçek 9) kullanabilirsiniz. Bu türden ölçeklendirme, tipik olarak grafiklere ve tasarım öğelerine uygulanan ölçeklendirme türünden farklı olarak, kullanıcı arabirimi bileşenleri olarak kullanılmak üzere düzgün şekilde ölçeklendirilebilen film klibi sembolleri oluşturmanıza olanak verir.

Sembol kavramsal olarak, ızgaraya benzer bir düzen içinde dokuz bölüme ayrılır ve bu dokuz alanın her biri birbirinden bağımsız olarak ölçeklendirilir. Sembolün görsel bütünlüğünü korumak için, köşeler ölçeklendirilmez, (yayma işleminden farklı olarak) görüntünün sadece geri kalan alanları ihtiyaca göre daha büyüğe veya daha küçüğe ölçeklendirilir.

9 dilimli ölçeklendirme ızgarası yalnızca ayırma modunda görünür durumdadır. Varsayılan değer olarak, ızgaranın kılavuzları, sembolün genişliğinin ve yüksekliğinin kenardan %25'lik (1/4'lük) bölümüne yerleştirilir ve sembolün üzerine çizilmiş kesik çizgiler gibi görünür.

Not: *Flash uygulamasında 9 dilimli ölçeklendirme kullanımı hakkında bilgi edinmek için, Flash Yardımı'na bakın. Illustrator'da 9 dilimli ölçeklendirmeyi kullanma hakkında videolar için bkz.* www.adobe.com/go/lrvid5210_ai_tr.

Illustrator uygulamasında semboller için döndürme, yamultma ve karmaşık dönüştürmeler ile 9 dilimli ızgara oluşturabilirsiniz. Bir sembolü ölçeklediğinizde sembolün dokuz alanının tümü ayrı ayrı ölçeklenebilir.

9 dilimli ölçeklendirmeyi etkinleştirme

1. Çalışma yüzeyinde veya Semboller panelinde sembolü seçin ve panel menüsünde Sembol Seçenekleri'ni seçin.
2. Sembol Seçenekleri iletişim kutusunda, Tür için Film Klibi veya Grafik'i seçin, sonra 9 Dilimli Ölçeklendirme için Kılavuzları Etkinleştir'i işaretleyin.

Not: *Sembol Seçenekleri iletişim kutusunda bu seçeneği, yeni bir sembol oluştururken de etkinleştirebilirsiniz.*

Sembol için 9 dilimli ölçeklendirme kılavuzunu düzenleme

1. Sembolün ölçeklendirme kılavuzunu düzenlemek için, aşağıdakilerden birini yaparak sembolü ayırma modunda açın:
   - Semboller panelinde sembolü çift tıklatın.
   - Semboller panelinde sembolü seçin ve panel menüsünde Sembol Düzenle'yi seçin.
2. Sembol örneğinin ölçeklendirme kılavuzunu düzenlemek için, aşağıdakilerden birini yaparak örneği ayırma modunda açın:

- Çalışma yüzeyinde sembol örneğini çift tıklatın.
- Çalışma yüzeyinde sembol örneğini seçin ve Kontrol panelinde Sembolü Düzenle düğmesini tıklatın.

3. Fare işaretçisini dört kılavuzdan herhangi biri üzerine getirin. Fare işaretçisi taşıma işaretçisine dönüştüğünde kılavuzu sürükleyin.

   Not: *Kılavuzu sembolün sınırları dışına taşısanız bile ölçeklendirme gerçekleştirilir (bu durumda sembol 9'dan az dilime bölünür). Sembol, hangi dilime düştüğüne göre ölçeklendirilir.*

4. Çalışma yüzeyinin veya Kontrol panelinin sol üst köşesindeki Ayırma Modundan Çık düğmesini tıklatarak ayırma modundan çıkın.

Başa dön

Sembol örnekleriyle çalışma

Başka nesnelerde olduğu gibi sembol örneklerini de taşıyabilir, ölçeklendirebilir, döndürebilir, yamultabilir (eğriltebilir) veya yansıtabilirsiniz. Ayrıca, Saydamlık, Görünüm ve Grafik Stilleri panellerindeki herhangi bir işlemi ve Efekt menüsündeki herhangi bir efekti de uygulayabilirsiniz. Ancak, bir sembol örneğinin tek tek bileşenleri üzerinde değişiklik yapmak istiyorsanız önce genişletmeniz gerekir. Genişletme, sembolle sembol örneği arasındaki bağlantıyı kopartır ve örneği normal resme dönüştürür.

Nesne seçme ve hizalama hakkında videolar için bkz. www.adobe.com/go/vid0034_tr ve www.adobe.com/go/vid0035_tr.

Not: *Sembol örneğini başka bir sembolle değiştirme, Sembol örneğini genişletme işlemi sırasında bağlantı kesme ve Dönüştürmeleri sıfırlama seçenekleri perspektifteki sembollerde çalışmaz.*

Sembol örneğini değiştirme

Sembol örneği üzerinde değişiklik yaptıktan sonra, Semboller panelinde orijinal sembolü yeniden tanımlayabilirsiniz. Sembolü yeniden tanımladığınızda, sembolün varolan bütün örnekleri yeni tanımı devralır.

1. Sembolün bir örneğini seçin.
2. Semboller panelindeki veya Kontrol panelindeki Sembol Bağlantısını Kes düğmesini tıklatın.
3. Resmi düzenleyin.
4. (İsteğe bağlı) aşağıdakilerden birini yapın:
   - Düzenlenen örneği ana sembolün üzerine yazmak için, değiştirilen sembolü, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak, Semboller panelindeki eski sembolün üstüne sürükleyin. Sembol, Semboller panelinde değiştirilir ve açık olan dosyada güncelleştirilir.
   - Düzenlenmiş olan bu sürümüyle yeni bir sembol oluşturmak için, değiştirilen sembolü Semboller paneline sürükleyin veya Semboller panelinde Yeni Sembol'ü tıklatın.

Sembol örneğini genişletme

1. Bir veya birden çok sembol örneği seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Semboller panelindeki veya Kontrol panelindeki Sembol Bağlantısını Kes düğmesini tıklatın veya panel menüsünde Sembol Bağlantısını Kes'i seçin.
   - Nesne > Genişlet'i seçin, sonra Genişlet iletişim kutusunda Tamam'ı tıklatın.

   Illustrator uygulaması, sembol örneğinin bileşenlerini bir gruba koyar. Genişlettikten sonra resmi düzenleyebilirsiniz.

Çalışma yüzeyinde sembol örneğini çoğaltma

Sembol örneğini ölçeklendirdiyseniz, döndürdüyseniz, yamulttuysanız (veya eğrilttiyseniz) veya yansıttıysanız ve tam olarak aynı değişikliklere sahip başka örnekler eklemek istiyorsanız, değiştirilen örneği çoğaltın.

1. Sembol örneğini seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Çalışma yüzeyinde sembol örneğini, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak başka bir yere sürükleyin.
   - Sembol örneğini kopyalayın ve yapıştırın.

Not: *Semboller panelinde bir sembolü çoğaltmak istiyorsanız, örneğin varolan bir sembole dayalı yeni bir sembol oluşturmak istiyorsanız, örneği değil doğrudan sembolün kendisini çoğaltın. (Bkz. Semboller paneline genel bakış.)*

Sembol örneğini başka bir sembolle değiştirme

1. Çalışma yüzeyinde sembol örneğini seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Kontrol panelindeki Değiştir menüsünden yeni bir sembol seçin.

- Semboller panelinde yeni bir sembol seçin ve Semboller paneli menüsünde Sembolü Değiştir'i seçin.

Not: *Bu seçenek perspektifteki semboller için çalışmaz. Bkz. Perspektifte metin ve sembol ekleme.*

Sembolün belgedeki bütün örneklerini seçme

Semboller panelinde bir bir sembol seçin, sonra panel menüsünde Tüm Örnekleri Seç'i seçin.

Dönüştürmeleri sıfırlama

Herhangi bir sembol dönüştürmesini sıfırlamak için sembolü seçin ve Kontrol panelinde Sıfırla düğmesini tıklatın. Semboller panel menüsünden (alt menü) Dönüştürmeyi Sıfırla seçeneğini de seçebilirsiniz.

Sembol düzenleme veya yeniden tanımlama

Başa dön

Sembolün resmini değiştirerek sembolü düzenleyebilir veya yeni resimle değiştirerek sembolü yeniden tanımlayabilirsiniz. Sembolün düzenlenmesi ve yeniden tanımlanması, sembolün hem Semboller panelindeki görünümünü hem de çalışma yüzeyindeki bütün örneklerini değiştirir.

Sembol düzenleme

1. Sembolü ayırma modunda açmak için aşağıdakilerden birini yapın:
   - Sembolün bir örneğini seçin ve Kontrol panelinde Sembolü Düzenle düğmesini tıklatın. Uyarı kutusu açıldığında Tamam düğmesini tıklatın.
   - Sembolün bir örneğini çift tıklatın. Uyarı kutusu açıldığında Tamam düğmesini tıklatın.
   - Semboller panelinde bir sembolü çift tıklatın. Resmin ortasında sembolün geçici bir örneği belirir.
2. Resmi düzenleyin.
3. Çalışma yüzeyinin veya Kontrol panelinin sol üst köşesindeki Ayırma Modundan Çık düğmesini tıklatarak veya Esc tuşuna basarak ayırma modundan çıkın.

   Ayrıca bir sembole piksel hizalama özelliğini uygulayabilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. Sembolleri piksel ızgarasına hizalama.

Sembolü farklı bir resimle yeniden tanımlama

1. Varolan bir sembolü yeniden tanımlamak için kullanmak istediğiniz resmi seçin. Sembol örneğini değil orijinal resmi seçtiğinizden emin olun.
2. Semboller panelinde, yeniden tanımlamak istediğiniz sembolü seçin ve panel menüsünde Sembolü Yeniden Tanımla'yı seçin.

Not: *Seçilen resim, otomatik olarak sembolün bir örneği haline gelir. Seçilen resmin bir sembol örneği haline gelmesini istemiyorsanız, panel menüsünde Sembolü Yeniden Tanımla'yı seçerken Shift tuşunu basılı tutun.*
Panel menüsünü konumlandıramıyorsanız, bkz. Panel menülerini kullanma.

Sembol kitaplıkları

Başa dön

Sembol kitaplıkları, hazır sembol koleksiyonlarıdır. Sembol kitaplığını açtığınızda, yeni bir panelde görüntülenir (Semboller panelinde görüntülenmez).

Aynen Semboller panelinde yaptığınız şekilde, sembol kitaplığındaki öğeleri de seçebilir, sıralayabilir ve görüntüleyebilirsiniz. Ancak, sembol kitaplıklarına öğe ekleyemez, kitaplıklardaki öğeleri silemez veya düzenleyemezsiniz.

Sembol kitaplıklarını açma

❖ Aşağıdakilerden birini yapın:

- Pencere > Sembol Kitaplıkları > [sembol] seçeneğini belirleyin.
- Semboller paneli menüsünde Sembol Kitaplığı Aç'ı seçin ve çıkan listeden bir kitaplık seçin.
- Semboller panelinde Sembol Kitaplıkları Menüsü düğmesini tıklatın ve çıkan listeden bir kitaplık seçin.

Illustrator uygulamasını başlattığınızda otomatik olarak bir kitaplığı açmak için, kitaplığın panel menüsünde Kalıcı seçeneğini işaretleyin.

Sembolleri bir kitaplıktan Semboller paneline taşıma

Sembol, o sembolü her kullandığınızda otomatik olarak Semboller paneline eklenir.

❖ Kitaplıktaki bir sembolü tıklatın.

Sembol kitaplıkları oluşturma

1. Bir kitaplıktaki tüm sembolleri eklemek için Shift tuşuna basıp tüm sembolleri seçin ve Sembol Kitaplığı seçenek menüsünden Sembollere

Ekle'yi seçin. Kitaplıkta olmasını istediğiniz sembolleri Semboller paneline ekleyin ve istemediğiniz bütün sembolleri silin.

Belgede kullanılmayan tüm sembolleri seçmek için, Semboller menüsünden Tüm Kullanılmayanları Seç seçeneğini belirleyin.

2. Semboller paneli menüsünde Sembol Kitaplığını Kaydet'i seçin.
3. Yeni kitaplığı varsayılan Semboller klasörüne kaydedin. Kitaplık adı, Sembol Kitaplıkları'nın Kullanıcı Tanımlı alt menüsünde ve Sembol Kitaplığı Aç alt menüsünde otomatik olarak belirecektir.

   Kitaplığı başka bir klasöre kaydederseniz, Semboller paneli menüsünde Sembol Kitaplığı Aç > Diğer Kitaplık'ı seçerek açabilirsiniz. Bu yöntemle kitaplığı açtığınızda, öteki kitaplıklarla birlikte Sembol Kitaplıkları alt menüsünde belirecektir.

Başka belgeden içe sembol kitaplığı aktarma

1. Pencere > Sembol Kitaplıkları > Diğer Kitaplık'ı seçin veya Semboller paneli menüsünde Sembol Kitaplığı Aç > Diğer Kitaplık'ı seçin.
2. Sembolleri hangi dosyadan aktarmak istediğinizi seçip Aç düğmesini tıklatın.

   Semboller, bir sembol kitaplığı panelinde görüntülenir (Semboller panelinde görüntülenmez).

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Renk

Bu sayfadan bağlantı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce olarak sunulabilir.

Renk hakkında

Dijital grafiklerdeki renkler hakkında
RGB, CMYK, HSB ve Lab renk modelleri
Gri Tonlama
Renk uzayları ve gamutlar

Resimlere renk uygulama, sık kullanılan Adobe Illustrator görevlerindendir; renk modelleri ve renk modları hakkında bilgi sahibi olmayı gerektirir. Resme renk uygularken, doğru renk modelini ve renk tanımlarını kullanabilmek için, resmin yayınlanacağı nihai ortamı göz önünde tutun. Renklerle denemeler yapmak ve renk uygulamak, Illustrator uygulamasındaki zengin özelliklere sahip Renk Örnekleri panelini, Renk Kılavuzu panelini ve Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunu kullanarak gayet kolaydır.

Dijital grafiklerde gördüğümüz ve kullandığımız renkleri tanımlamak için renk modellerini kullanırız. RGB, CMYK veya HSB gibi her renk modeli, rengi tanımlamak ve sınıflandırmak için farklı bir yöntemi temsil eder. Renk modellerinde, rengin görülebilen tayfını temsil etmek için sayısal değerler kullanılır. Renk uzayı, renk modelinin bir varyantıdır ve özel bir renk gamutuna (aralığına) sahiptir. Örneğin, RGB renk modeli içinde, bir dizi renk uzayı vardır: Adobe® RGB, sRGB ve Apple® RGB. Bu renk uzaylarından her birinde renkler aynı üç eksen (R, G ve B) kullanılarak tanımlanmakla birlikte, bunların gamutları birbirinden farklıdır.

Dijital grafiklerdeki renkler hakkında

Başa dön

Dijital grafiklerde gördüğümüz ve kullandığımız renkleri tanımlamak için renk modellerini kullanırız. RGB, CMYK veya HSB gibi her renk modeli, rengi tanımlamak ve sınıflandırmak için farklı bir yöntemi temsil eder. Renk modellerinde, rengin görülebilen tayfını temsil etmek için sayısal değerler kullanılır. Renk uzayı, renk modelinin bir varyantıdır ve özel bir renk gamutuna (aralığına) sahiptir. Örneğin, RGB renk modeli içinde, bir dizi renk uzayı vardır: Adobe® RGB, sRGB ve Apple® RGB. Bu renk uzaylarından her birinde renkler aynı üç eksen (R, G ve B) kullanılarak tanımlanmakla birlikte, bunların gamutları birbirinden farklıdır.

Grafikteki renklerle çalıştığınızda, aslında dosyanın içindeki sayısal değerleri ayarlamaktasınızdır. Sayıyı bir renk olarak düşünmek kolaydır, ama bu sayısal değerler kendi içinde mutlak renkler değildir; sadece, rengi üreten aygıtın renk uzayı içinde bir renk anlamına sahiptirler.

Her aygıtın kendi renk uzayı olduğundan, renkleri sadece kendi gamutu içinde yeniden üretebilir. Görüntü bir aygıttan başkasına geçtiğinde, görüntünün renkleri değişebilir, çünkü her aygıt, RGB veya CMYK değerlerini kendi renk uzayına göre yorumlar. Örneğin, bir monitörde görüntülenen bütün renklerin, bir masaüstü yazıcısının çıktısıyla tamı tamına eşleşmesi mümkün değildir. Yazıcı, CMYK renk uzayıyla çalışır; monitörse RGB renk uzayıyla çalışır. Gamutları birbirinden farklıdır. Mürekkeplerin ürettiği bazı renkler monitörde gösterilemez; monitörde gösterilen bazı renklerse, mürekkep kullanılarak kağıt üzerinde aynı şekilde yeniden üretilemez.

Farklı aygıtlarda bütün renkleri mükemmel bir şekilde eşleştirmek imkansız olsa da, renk yönetimini kullanarak, çoğu rengin, tutarlı bir görünüm sağlayacak şekilde aynı veya yeterince benzer olmasını sağlayabilirsiniz.

Adobe uygulamalarındaki renk yönetimi hakkında

Renk ayarlarını Adobe uygulamaları arasında senkronize etme

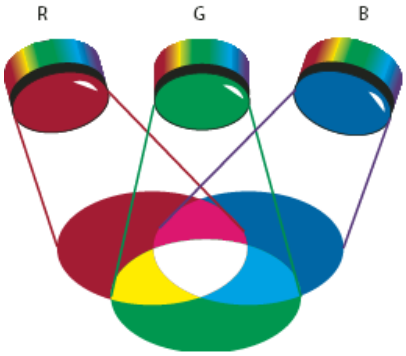
RGB, CMYK, HSB ve Lab renk modelleri

Başa dön

RGB

Görünür tayfın büyük bir yüzdesi, kırmızı, yeşil ve mavi (RGB) ışığı çeşitli oranlarda ve yoğunluklarda karıştırarak verilebilir. Bu temel renkler, birbirleriyle örtüştükleri yerlerde siyan, macenta ve sarı rengi oluştururlar.

RGB renklere artırıcı renkler adı verilir, çünkü beyazı, R, G ve B'yi birbirine ekleyerek oluşturursunuz; yani ışığın tümü göze geri yansıtılır. Artırıcı renkler, aydınlatmada, televizyonda ve bilgisayar monitörlerinde kullanılır. Örneğin monitörünüzde renkler, ışığın kırmızı, yeşil ve mavi fosforlar üzerinden gönderilmesiyle oluşturulur.



Artırıcı renkler (RGB)
***R.** Kırmızı **G.** Yeşil **B.** Mavi*

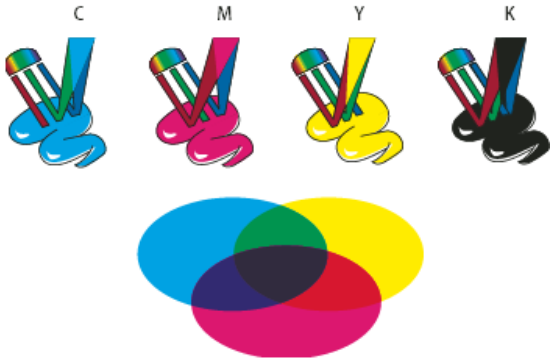
Renk değerleriyle, RGB renk modeline dayanan RGB renk modunu kullanarak çalışabilirsiniz. RGB modunda, RGB bileşenlerinden her biri 0 (siyah) ile 255 (beyaz) arasında değişen bir değer kullanır. Örneğin, açık kırmızı bir rengin R değeri 246, G değeri 20, B değeri 50 olabilir. Her üç bileşenin değeri aynı olduğunda sonuç, grinin bir tonudur. Her üç bileşenin değeri de 255 olduğunda sonuç, saf beyazdır; bütün bileşenlerin değeri 0 olduğunda sonuç, saf siyahtır.

Illustrator ayrıca, Web Uyumlu RGB adı verilen ve sadece Web'de kullanmaya uygun olan RGB renkleri içeren, değiştirilmiş bir RGB renk modunu içerir.

CMYK

RGB modelinde renkleri oluşturmak için bir ışık temel alınırken, CMYK modelinde, kağıda basılan mürekkebin ışığı emme özelliği temel alınır. Beyaz ışık yarı saydam mürekkeplere çarptığında, ışık tayfının bir bölümü emilir. Emilmeyen renk, göze geri yansıtılır.

Saf siyan (C), macenta (M) ve sarı (Y) boya birleştirildiğinde, tüm renkler emilerek (veya çıkartılarak), siyah ortaya çıkar. Bu nedenle bunlara eksiltici renkler adı verilir. Daha iyi gölge yoğunluğu elde etmek için siyah (K) mürekkep eklenir. (Siyah renk, diğer renklerin referans aldığı "key" (anahtar) renk olduğundan ve B harfi mavi için kullanıldığından K harfi eklenmiştir.) Renklerin, bu mürekkeplerin kombine edilmesiyle oluşturulmasına, dört renkli proses baskı adı verilir.



Eksiltici renkler (CMYK)
***C.** Siyan **M.** Macenta **Y.** Sarı **K.** Siyah*

Renk değerleriyle, CMYK renk modeline dayanan CMYK renk modunu kullanarak çalışabilirsiniz. CMYK modunda, CMYK proses mürekkeplerinin her biri %0 ile 100 arasında değişen bir değer kullanır. En açık renklere, proses mürekkep renklerinin en küçük yüzdeleri atanmıştır; daha koyu renklerin daha yüksek yüzde değerleri vardır. Örneğin, açık bir renk, %2 siyan, %93 macenta, %90 sarı ve %0 siyah içerebilir. CMYK nesnelerde, düşük yüzdeler beyaza daha yakındır; yüksek mürekkep yüzdeleriyse siyaha daha yakındır.

Proses mürekkepler kullanılarak basılacak bir belge hazırlarken CMYK kullanın.

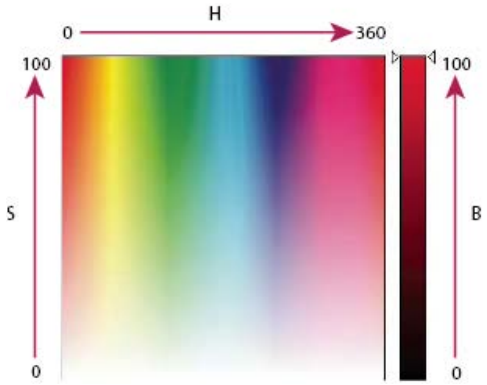
HSB

Rengin insan tarafından algılanışına dayanan HSB modeli, rengin üç temel özelliğini tanımlar:

Ton Nesne üzerinden yansıtılan veya içinden aktarılan renk. Standart renk tekerleği üzerinde, 0° ile 360° arasında ifade edilen bir konumla ölçülür. Gündelik kullanımda ton, rengin adıyla tanımlanır; sözgelimi kırmızı, turuncu veya yeşil.

Doygunluk Rengin kuvveti veya saflığı (bazen kroma adı verilir). Doygunluk, tonla orantılı olarak gri miktarını temsil eder ve %0 (gri) ile %100 (tam doygun) arasında bir yüzde değeriyle ölçülür. Standart renk tekerleğinde doygunluk, ortadan kenara doğru artar.

Parlaklık Rengin göreli açıklığı veya koyuluğu; çoğunlukla %0 (siyah) ile %100 (beyaz) arasında bir yüzde değeriyle ölçülür.



HSB renk modeli

***H.** Ton **S.** Doygunluk **B.** Parlaklık*

Lab

CIE Lab renk modeli, rengin insan tarafından algılanışına dayanır. Kendini ışığın bütün yönlerine ilişkin standartlar oluşturmaya adamış bir kuruluş olan Commission Internationale d'Eclairage (CIE) örgütü tarafından oluşturulmuş birkaç modelden biridir.

Lab modelindeki sayısal değerler, normal görme yeteneğine sahip bir kişinin gördüğü bütün renkleri tanımlar. Lab modelinde renkler, bir aygıtın (sözgelimi monitör, masaüstü yazıcı veya dijital kamera) renkleri oluşturmak için belirli bir renklendiriciden ne kadarına gerek olduğuna değil de bir rengin nasıl göründüğüne dayandığından, Lab modeli, aygıttan bağımsız bir renk modeli olarak kabul edilir. Renk yönetimi sistemleri Lab modelini, bir rengi bir renk uzayından başka bir renk uzayına, sonuçları önceden tahmin edilebilecek şekilde dönüştürmek için bir renk referansı olarak kullanır.

Illustrator uygulamasında Lab modelini, spot renk örnekleri oluşturmakta, görüntülemekte ve çıktısını almakta kullanabilirsiniz. Ancak, Lab modunda belge oluşturamazsınız.

Başa dön

Gri Tonlama

Gri tonlamada, bir nesneyi temsil etmek için siyahın tonları kullanılır. Gri tonlamalı her nesnenin, %0 (beyaz) ile %100 (siyah) arasında değişen bir parlaklık değeri vardır. Siyah beyaz veya gri tonlamalı tarayıcılar kullanılarak üretilen görüntüler gri tonlamalı olarak görüntülenen tipik örneklerdir.

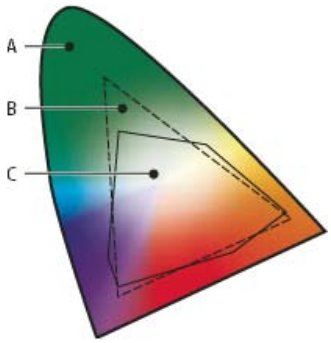
Gri tonlama ayrıca, renkli resimleri yüksek kalitede siyah beyaz resimlere dönüştürmenize olanak verir. Bu durumda Adobe Illustrator, orijinal resimdeki tüm renk bilgilerini atar; dönüştürülen nesnenin gri düzeyleri (tonlar), orijinal nesnelerin renk parlaklığını temsil eder.

Gri tonlamalı nesneleri RGB'ye dönüştürdüğünüzde, her nesnenin renk değerleri, o nesnenin önceki gri değerine atanır. Gri tonlamalı bir nesneyi CMYK nesneye de dönüştürebilirsiniz.

Başa dön

Renk uzayları ve gamutlar

Renk uzayı, görünür tayf içinde kalan renk aralığıdır. Renk uzayı aynı zamanda bir renk modelinin bir varyantı olabilir. Adobe RGB, Apple RGB ve sRGB, aynı renk modeline dayalı farklı renk uzaylarına örnektir.



Farklı renk uzaylarının gamutları

***A.** Görsel gamut **B.** RGB renk uzayı **C.** CMYK renk uzayı*

Renk uzayının kapsadığı renk aralığına gamut denir. İş akışınız içindeki farklı aygıtlar (bilgisayar monitörü, tarayıcı, masaüstü yazıcı, basımevi, dijital kamera) farklı renk uzaylarıyla ve her biri farklı gamutlarda çalışır. Bilgisayarınızın renk gamutu içindeki bazı renkler, mürekkep püskürtmeli yazıcınızın gamutu içinde değildir ve tersi. Renk bir aygıtta üretilemezse, o aygıtın renk uzayı dışında olduğu kabul edilir. Başka bir deyişle, o renk gamut dışıdır.

Ayrıca bkz.

Renkler neden bazen eşleşmez?

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Renk seçme

Renk seçme hakkında
Renk Seçiciye genel bakış
Renk Seçici'yi kullanarak renk seçme
Renk paneline genel bakış
Renk panelini kullanarak renk seçme

Renk seçme hakkında

Başa dön

Illustrator uygulamasında resminiz için, çok çeşitli araçlardan, panellerden ve iletişim kutularından renkler seçebilirsiniz. Renk seçimini nasıl yapacağınız, resminizin gereklerine bağlıdır. Örneğin, şirket onaylı belirli renkleri kullanmak istiyorsanız, renkleri, şirket onaylı renk örneği kitaplığından seçmek isteyeceksinizdir. Renklerinizi başka resimlerdeki renklerle eşleştirmek istiyorsanız, damlalık veya Renk Seçici'yi kullanabilir ve kesin renk değerlerini girebilirsiniz.

Renk seçmek için aşağıdaki özelliklerden istediğinizi kullanabilirsiniz:

Renk Örnekleri paneli ve renk örneği kitaplığı panelleri Tek tek renkler ve renk grupları hazırlayabilirsiniz. Hazır renk örneklerini ve kitaplıklarını kullanabilir veya kendinizinkini oluşturabilirsiniz. Dışarıdan da içe kitaplık aktarabilirsiniz.

Renk Seçici Görsel olarak renk seçmeniz için bir tayf, renkleri elle tanımlamak için metin kutuları ve renk örnekleri sunar.

Damlalık aracı Tıklattığınızda resimden renk örnekler.

Renk paneli Renk tayfı, tek tek renk değeri kaydırma çubukları (sözgelimi bir Siyan kaydırma çubuğu) ve renk değeri metin kutuları sunar. Renk panelinde, dolgu ve kontur renklerini belirleyebilirsiniz. Renk paneli menüsünde, geçerli dolgu veya kontur renginin ters veya tamamlayıcı renklerini oluşturabilir, seçili renkten bir renk örneği oluşturabilirsiniz.

Renk Kılavuzu paneli Seçtiğiniz temel rengi kullanarak, renk grupları oluşturmak üzere aralarından seçim yapabileceğiniz birkaç renk uyumu kuralı sunar. Renk tonlarını ve gölgeleri, sıcak ve soğuk renkleri veya canlı ve soluk renkleri kullanarak, renklerin çeşitlemelerini oluşturabilirsiniz. Bu panelden, Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunda renk grubu açabilirsiniz.

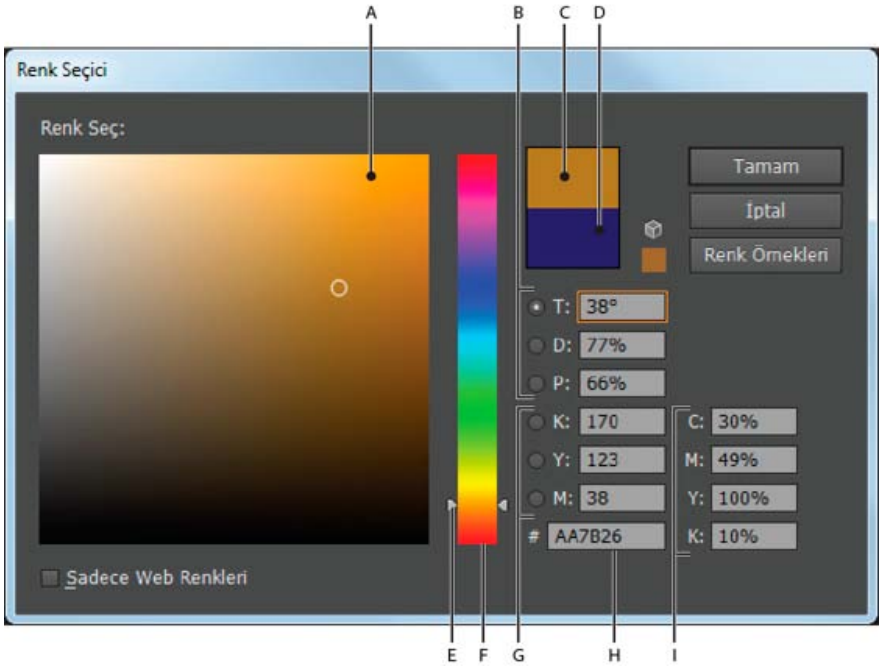
Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusu Bu iletişim kutusunun parçası renk grubundaki veya resimdeki renklerin tam olarak tanımlanması veya ayarlanması için araçlar sağlar. Diğer parçaysa renk grubundaki renkleri kullanarak resmi yeniden renklendirmenizi veya çıktı için renkleri azaltmanızı/dönüştürmenizi sağlar.

Seçili Renkleri Ekle komutu veya Yeni Renk Grubu düğmesi Seçilen resimdeki renkleri içeren renk grubu oluşturabilirsiniz. Bu komut ve düğme, Renk Örnekleri panelinde yer alır.

Renk Seçiciye genel bakış

Başa dön

Renk Seçici, bir nesnenin dolgu veya kontur rengini, bir renk uzayından ve tayfından seçerek, renkleri sayısal olarak tanımlayarak veya bir renk örneğini tıklatarak seçmenize olanak verir.



Renk Seçici

***A.** Renk alanı **B.** HSB renk değerleri **C.** Yeni renk dikdörtgeni **D.** Orijinal renk dikdörtgeni **E.** Renk tayfı kaydırma çubuğu **F.** Renk tayfı **G.** RGB renk değerleri **H.** Onaltılı renk değeri **I.** CMYK renk değerleri*

Renk Seçici'yi görüntüleme

❖ Araçlar panelinde veya Renk panelinde dolgu veya kontur rengi seçim kutusunu çift tıklatın.

Renk Seçici'de görüntülenen renk tayfını değiştirme

❖ Bir harfi tıklatın: H (Ton), S (Doygunluk), B (Parlaklık), R (Kırmızı), G (Yeşil) veya B (Mavi).

Sadece Web uyumlu renkleri görüntüleme

Web uyumlu renkler, platformdan bağımsız olarak bütün Web tarayıcılarında kullanılan renklerdir.

❖ Yalnızca Web Uyumlu Renkler'i seçin.

Renk tayfı yerine renk örneklerini görüntüleme

❖ Renk Örnekleri'ni tıklatın. Renk tayfını görüntülemeye geri dönmek için Renk Modelleri'ni tıklatın.

Başa dön

Renk Seçici'yi kullanarak renk seçme

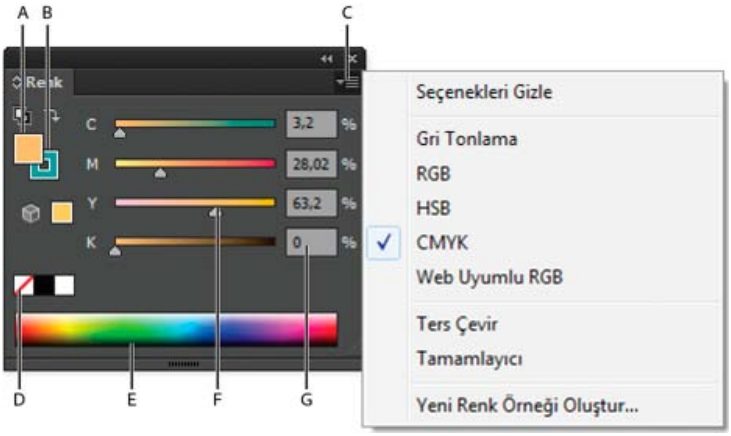
Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:

1. Renk tayfının içini tıklatın veya sürükleyin. Dairesel bir işaret, rengin tayf içindeki konumunu gösterir.
2. Renk kaydırma çubuğundaki üçgenleri sürükleyin veya renk kaydırma çubuğunun içini tıklatın.
3. İstediğiniz metin kutularına değerleri girin.
4. Renk Örnekleri'ni tıklatın, bir renk örneği seçin ve Tamam düğmesini tıklatın.

Başa dön

Renk paneline genel bakış

Nesnenin dolgusuna ve konturuna renk uygulamak için, ayrıca renkleri düzenlemek ve karıştırmak için, Renk panelini (Pencere > Renk) kullanırsınız. Renk panelinde renk değerleri, farklı renk modelleri kullanılarak görüntülenebilir. Varsayılan değer olarak, Renk panelinde sadece en yaygın kullanılan seçenekler görünür durumdadır.



Renk paneli

***A.** Dolgu rengi **B.** Kontur rengi **C.** panel menüsü **D.** Yok kutusu **E.** Renk tayfı çubuğu **F.** Renk tayfı kaydırma çubuğu **G.** Renk bileşeninin metin kutusu*

Renk modelini değiştirme

❖ Gri Tonlama, RGB, HSB, CMYK veya Web Uyumlu RGB'yi seçin.

Paneldeki bütün seçenekleri gösterme

❖ Panel menüsünden Seçenekleri Göster'i seçin. Bunun yerine, panelin sekmesindeki çift üçgeni tıklatarak, görünüm boyutları arasında geçiş yapabilirsiniz.

Başa dön

Renk panelini kullanarak renk seçme

1. Panel menüsünde, kullanmak istediğiniz renk modunu seçin. Seçtiğiniz renk, Renk panelinin görünümünü etkiler; belgenin renk modunu değiştirmez.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Kaydırıcıyı sürükleyin veya kaydırma çubuğunun içini tıklatın.
   - Diğer kaydırıcıları da onunla birlikte kaydırmak için, bir renk kaydırıcısını sürüklerken Shift tuşunu basılı tutun (HSB kaydırıcıları dışında). Böylece aynı rengi korumuş ama tonunu veya yoğunluğunu değiştirmiş olursunuz.
   - İstediğiniz metin kutularına değerleri girin.
   - Panelin alt tarafındaki renk tayfını tıklatın. Hiçbir rengi seçmemek için, renk çubuğunun solunda Yok'u tıklatın; beyazı seçmek için, renk çubuğunun sağ üst köşesindeki beyaz renk örneğini tıklatın; siyah seçmek için, renk çubuğunun sağ alt köşesindeki siyah renk örneğini tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SR

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Renk örneklerini kullanma ve oluşturma

Renk örnekleri hakkında
Renk Örnekleri paneline genel bakış
Renk örneği kitaplıklarını kullanma
Resimden Renk Örnekleri paneline renkler ekleme
Uygulamalar arasında renk örneklerini paylaştırma
Başka belgeden içe renk örnekleri aktarma
Renk örnekleri oluşturma
Renk örneklerini yönetme

Renk örnekleri hakkında

Başa dön

Renk örnekleri, adlandırılmış renkler, renk tonları, degradeler ve desenlerdir. Belgeyle ilişkilendirilmiş renk örnekleri, Renk Örnekleri panelinde görüntülenir. Renk örnekleri, tek tek veya gruplar halinde olabilir.

Başka Illustrator belgelerinden ve çeşitli renk sistemlerinden renk örnekleri kitaplıklarını açabilirsiniz. Renk örneği kitaplıkları ayrı panellerde açılır ve belgeyle birlikte kaydedilmez.

Renk Örnekleri paneli ve renk örneği kitaplığı panelleri aşağıdaki türden renk örnekleri içerebilir:

Proses renkler Proses renk, dört standart proses mürekkebin kombinasyonu kullanılarak basılır: siyan, macenta, sarı ve siyah. Illustrator uygulaması, varsayılan değer olarak, yeni renk örneklerini proses renkler olarak tanımlar.

Global proses renkler Global bir renk, o rengi düzenlediğinizde, resminizin tümünde otomatik olarak güncelleştirilir. Bütün spot renkler globaldir; ancak, proses renkler global de olabilir yerel de. Global renk örneklerini, global renk simgesinden (panel, liste görünümündeyse) veya alt köşedeki üçgenden (panel, minik resim görünümündeyse) ayırt edebilirsiniz.

Spot renkler Spot renk, CMYK proses mürekkeplerin yerine veya onlara ek olarak kullanılan, hazır karıştırılmış mürekkeptir. Spot renk örneklerini, spot renk simgesinden (panel, liste görünümündeyse) veya alt köşedeki benekten (panel, minik resim görünümündeyse) ayırt edebilirsiniz.

Degradeler Degrade, iki ayrı renk ya da aynı rengin veya farklı renklerin tonları arasında aşamalı bir karışımdır. Degrade renkler CMYK proses renkler, RGB renkler veya bir spot renk olarak atanabilir. Degrade, degrade renk örneği olarak kaydedildiğinde degrade durağına uygulanan saydamlık korunur. Eliptik degradelere (radyal degradeye ait boyut oranını veya açıyı ayarlayarak oluşturulanlar) ait boyut oranı ve açı değerleri kaydedilmez.

Desenler Desenler, tekrarlayan (döşenmiş) yollar, bileşik yollar, düz dolgulu veya dolgusuz metindir.

Yok Yok renk örneği, bir nesnedeki konturu veya dolguyu kaldırır. Bu renk örneğini düzenleyemez veya kaldıramazsınız.

Çakıştırma Çakıştırma renk örneği , bu renk örneğiyle doldurulan veya konturlanan nesnelerin bir PostScript yazıcıda her renk ayrımında basılmasına neden olan, yerleşik bir renk örneğidir. Örneğin, kayıt işaretlerinde, basımevinde baskı kalıplarının kesin şekilde hizalanabilmesini sağlamak için Çakıştırma rengi kullanılır. Bu renk örneğini kaldıramazsınız.

Not: *Yazım için Çakıştırma rengi kullanırsanız, sonra dosyaya renk ayrımı uygulayıp bastırırsanız, yazılar düzgün çakışmayabilir ve siyah mürekkep bulanık görünebilir. Bunu önlemek için, yazımda siyah mürekkep kullanın.*

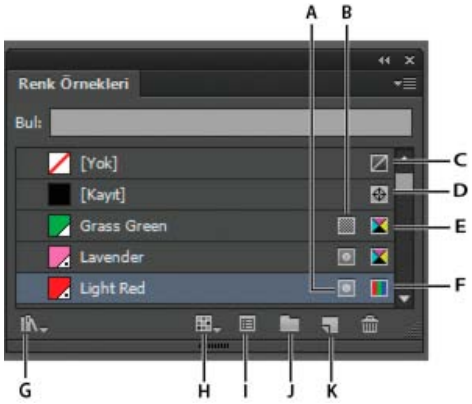
Renk grupları Renk grupları, proses, spot ve global proses renkler içerebilir. Desen, degrade, yok veya çakıştırma renk örnekleri içeremez. Renk Kılavuzu panelini veya Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim panelini kullanarak, renk uyumlarına dayalı renk grupları oluşturabilirsiniz. Mevcut renk örneklerini bir gruba yerleştirmek için, renk örneklerini seçin ve Renk Örnekleri panelinde Yeni Renk Grubu simgesini tıklatın. Renk grubunu, klasör simgesinden ayırt edebilirsiniz.

Renk Örnekleri panelinde renk tonları da oluşturabilirsiniz. Renk tonu, değiştirilmiş yoğunlukta bir global proses renk veya spot renktir. Aynı rengin tonları birbiriyle bağlantılıdır; dolayısıyla, bir renk tonu renk örneğini düzenlerseniz, renk tonu değerleri değişmeden kalmakla birlikte, ilişkili bütün renk tonu renk örneklerinin (ve bu renk örnekleriyle boyanmış nesnelerin) rengi değişir. Renk tonları, yüzdeyle belirtilir (Renk Örnekleri paneli, liste görünümündeyken)

Renk Örnekleri paneline genel bakış

Başa dön

Tüm belge renklerini, degradelerini ve desenlerini denetlemek için Renk Örnekleri panelini (Pencere > Renk Örnekleri) kullanırsınız. Hemen erişebilmek için, bu öğelerden herhangi birini adlandırıp saklayabilirsiniz. Seçili bir nesnenin dolgusu veya konturu, Renk Örnekleri panelinden uygulanmış bir renk, degrade, desen veya renk tonu içeriyorsa, uygulanan renk örneği, Renk Örnekleri panelinde vurgulanır.



Küçük Liste görünümünde Renk Örnekleri paneli

***A.** Spot renk **B.** Global renk **C.** Yok dolgu veya konturu **D.** Çakıştırma renk örneği (bütün kalıplarda basılır) **E.** CMYK sembolü (belge CMYK modunda açıldığında) **F.** RGB sembolü (belge RGB modunda açıldığında) **G.** Renk Örneği Kitaplığı Menüsü düğmesi **H.** Renk Örneği Çeşitleri Menüsü düğmesi **I.** Renk Örneği Seçenekleri düğmesi **J.** Yeni Renk Grubu düğmesi **K.** Yeni Renk Örneği düğmesi*

Renk örneklerinin görüntüleniş şeklini değiştirme

❖ Renk Örnekleri paneli menüsünden bir görünüm seçin. Küçük Minik Resim Görünümü, Orta Minik Resim Görünümü, Büyük Minik Resim Görünümü, Küçük Liste Görünümü veya Büyük Liste Görünümü.

Belirli bir renk örneği türünü görüntüleyip tüm diğerlerini gösterme

❖ Renk Örneği Çeşitlerini Göster düğmesini tıklatın ve şunlardan birini seçin: Tüm Renk Örneklerini Göster, Renk Örneklerini Göster, Degrade Renk Örneklerini Göster, Desen Renk Örneklerini Göster veya Renk Gruplarını Göster.

Resimde kullanılmayan bütün renk örneklerini seçme

Renk Örnekleri panelinizi sadece belgede kullanılmayan renklerle sınırlamak istiyorsanız, kullanılmayan bütün renk örneklerini seçip sonra silebilirsiniz.

❖ Renk Örnekleri panel menüsünde Tüm Kullanılmayanları Seç seçeneğini belirleyin.

Renk grubu seçme

- Bütün grubu seçmek için, renk grubu simgesini tıklatın.
- Grup içinden renk örnekleri seçmek için, tek tek renk örneklerini tıklatın.

***Not:** Seçili renk grubunu düzenlemek için hiçbir resmin seçili olmadığından emin olun ve Renk Grubunu Düzenle düğmesini tıklatın ya da renk grubu klasörünü çift tıklatın. Seçili renk grubunu düzenlemek ve düzenlemeleri seçili resme uygulamak Renkleri Düzenle Veya Uygula düğmesini tıklatın ya da renk grubu klasörünü çift tıklatın. Daha fazla bilgi için bkz. Renkleri Düzenle iletişim kutusunda renkleri düzenleme.*

Adına göre bir renk örneği seçme

❖ Renk Örnekleri paneli menüsünde Bul Alanı'nı Göster'i seçin. Panelin üst kısmındaki Bul metin kutusuna, renk örneği adının ilk harfini veya ilk harflerini yazın.

***Not:** Bu yöntem, çift baytlık karakterlerle kullanılamaz.*

Bu yöntemi, PANTONE® numarasını girerek bir PANTONE renk örneğini seçmek için de kullanabilirsiniz.

Renk örneklerini bir renk grubuna taşıma

1. Tek tek renk örneklerini, varolan bir renk grubu klasörüne sürükleyin.
2. Yeni renk grubuna dahil olmasını istediğiniz renkleri seçin ve Yeni Renk Grubu düğmesini tıklatın.

Renk örneklerinin sırasını değiştirme

Renk grubu içindeki renk örneklerinin yanı sıra renk örneklerini tek tek da yeniden sıralayabilirsiniz.

❖ Aşağıdakilerden birini yapın:

- Renk Örnekleri panel menüsünden Ada Göre Sırala veya Türe Göre Sırala seçeneklerinden birini belirleyin. Bu komutlar renk grubundaki renk örneklerinde değil, yalnızca tek tek renk örneklerinde çalışır.
- Renk örneğini yeni bir konuma sürükleyin.

Renk örneği kitaplıklarını kullanma

Başa dön

Renk örneği kitaplıkları, hazır renk koleksiyonlarıdır; PANTONE, HKS, Trumatch, FOCOLTONE, DIC, TOYO ve kamuflaj, doğa, Yunan ve mücevher tonları gibi tematik kitaplıklar bunlar arasındadır.

Renk örneği kitaplığını açtığınızda, yeni bir panelde görüntülenir (Renk Örnekleri panelinde görüntülenmez). Aynen Renk Örnekleri panelinde yaptığınız şekilde, renk kitaplığındaki renk örneklerini de seçebilir, sıralayabilir ve görüntüleyebilirsiniz. Ancak, Renk örneği kitaplıkları panelinde renk örneği ekleyemez, silemez veya düzenleyemezsiniz.

Renk örneği kitaplığının Illustrator uygulamasının her başlatılışında açılmasını istiyorsanız, renk örneği kitaplığının panel menüsünde Kalıcı'yı seçin.

Renk kitaplığı açma

❖ Aşağıdakilerden birini yapın:

- Pencere > Renk Örneği Kitaplıkları > [kitaplık adı] seçeneğini belirleyin.
- Renk Örnekleri paneli menüsünde, Renk Örneği Kitaplığını Aç > [kitaplık adı] seçeneğini belirleyin.
- Renk Örnekleri panelinde, Renk Örneği Kitaplıkları Menüsü düğmesini tıklatın ve listeden bir kitaplık seçin.

Not: *PANTONE renk kitaplıkları, Renk Kitapları alt klasöründe yer alır (Renk Örnekleri Kitaplıkları > Renk Kitapları > PANTONE...).*

Renk örneği kitaplığı oluşturma

Mevcut belgeyi bir renk örneği kitaplığı olarak kaydederek, bir renk örneği kitaplığı oluşturursunuz.

1. Renk Örnekleri panelindeki renk örneklerini düzenleyerek, sadece renk örneği kitaplığında bulunmasını istediğiniz renk örneklerini içermesini sağlayın.
2. Renk Örnekleri paneli menüsünde Renk Örneği Kitaplığını Kaydet'i seçin.

   Belgede kullanılmayan tüm renk örneklerini kaldırmak için, Renk örnekleri panel menüsünden Tüm Kullanılmayanları Seç seçeneğini belirledikten sonra, Renk Örneğini Sil düğmesini tıklatın .

Renk kitaplığını düzenleme

1. Dosya > Aç'ı seçin, kitaplık dosyasını bulup açın. Varsayılan değer olarak, renk örneği kitaplığı dosyaları, Illustrator/Presets/Swatches klasöründe saklanır.
2. Renk Örnekleri panelindeki renkleri düzenleyin ve değişikliklerinizi kaydedin.

Renk örneği kitaplığındaki renk örneklerini Renk Örnekleri paneline taşıma

Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:

- Renk örneği kitaplığı panelinden bir veya birden çok renk örneğini Renk Örnekleri paneline sürükleyin.
- Eklemek istediğiniz renk örneklerini seçin ve kitaplığın panel menüsünde Renk Örneklerine Ekle'yi seçin.
- Renk örneğini, belgedeki bir nesneye uygulayın. Renk örneği global veya spot renk örneğiyse, Renk Örnekleri paneline otomatik olarak eklenir.

Başa dön

Resimden Renk Örnekleri paneline renkler ekleme

Seçilen resimdeki bütün renkleri veya belgenizdeki bütün renkleri, Renk Örnekleri paneline otomatik olarak ekleyebilirsiniz. Illustrator uygulaması, zaten Renk Örnekleri panelinde mevcut olmayan renkleri bulur, varsa proses renkleri normal renklere dönüştürür ve bunları panele yeni renk örnekleri olarak ekler.

Renk Örnekleri paneline otomatik olarak renk eklediğinizde, aşağıdakiler dışında belgedeki bütün renkler dahil edilir:

- Opaklık maskeleri içindeki renkler (opaklık maskesi düzenleme modunda değilseniz)
- Karışımlardaki enterpolasyonlu renkler
- Görüntü piksellerindeki renkler
- Kılavuz renkleri
- Nesnelerde bulunan ve bileşik şekillerin içinde bulunan renkler görünür değildir

Degrade dolguyu, desen dolgusunu veya sembol örneğini yeni bir global renge dönüştürdüğünüzde renk, yeni renk örneği olarak eklenir ve orijinal renk örneği korunur.

Bütün belge renklerini ekleme

❖ Hiçbir şeyin seçili olmadığından emin olun ve Renk Örnekleri paneli menüsünde Kullanılan Renkleri Ekle'yi seçin.

Seçili resimden renk ekleme

❖ Renk Örnekleri paneline eklemek istediğiniz renkleri içeren nesneleri seçin ve aşağıdakilerden birini yapın:

- Renk Örnekleri paneli menüsünde Seçim Renklerini Ekle'yi seçin.
- Renk Örnekleri panelinden Yeni Renk Grubu düğmesini tıklatın. Çıkan iletişim kutusundaki seçenekleri belirleyin.

  Renkler Ton - İleriye Doğru kuralı kullanılarak yerleştirilir ve kaydedilir.

Başa dön

Uygulamalar arasında renk örneklerini paylaştırma

Renk örneği kitaplığını alışveriş için kaydederek, düz renk örneklerini Photoshop, Illustrator ve InDesign uygulamalarıyla paylaşabilirsiniz. Renk ayarlarınız senkronize olduğu sürece renkler uygulamalarda aynı görüntülenir.

Not: *Renk grubu örneklerini Kuler panelini veya Kuler web sitesini kullanarak oluşturup paylaşabilirsiniz. (Bkz. Kuler ile renk temaları oluşturma.)*

1. Renk Örnekleri panelinde, paylaştırmak istediğiniz proses ve spot renk örneklerini oluşturun ve paylaştırmak istemediğiniz renk örneklerini kaldırın.

   Not: *Aşağıdaki türden renk örneklerini uygulamalar arasında paylaştıramazsınız: Illustrator veya InDesign uygulamasının desenleri, degradeleri ve Çakıştırma renk örneği; Photoshop uygulamasının kitap rengi referansları, HSB, XYZ, çift ton, monitör RGB, opaklık, toplam mürekkep ve webRGB renk örnekleri. Renk örneklerini alışveriş için kaydederken, bu türden renk örnekleri otomatik olarak dışlanır.*

2. Renk Örnekleri paneli menüsünde Renk Örneklerini Alışveriş İçin Kaydet'i seçin ve renk örneği kitaplıklarını kolay erişilebilecek bir konuma kaydedin.

   Önemli: *Aynı adları taşıyan renk örneklerinin bulunduğu bir kitaplık yüklediğinizde, aynı adı taşıyan renk örneklerine ait açıklamaların üzerine yazılır. Renk örnekleri adlarının benzersiz olmasına dikkat edin.*

3. Renk örneği kitaplığını Photoshop, Illustrator veya InDesign uygulamasının Renk Örnekleri paneline yükleyin.

Başa dön

Başka belgeden içe renk örnekleri aktarma

Başka bir belgeden bütün renk örneklerini veya tek tek renk örneklerini içe aktarabilirsiniz.

- Başka bir belgeden bütün renk örneklerini içe aktarmak için, Pencere > Renk Örneği Kitaplıkları > Diğer Kitaplık'ı seçin veya Renk Örnekleri paneli menüsünde Renk Örneği Kütüphanesini Aç > Diğer Kitaplık'ı seçin. İçinden renk örneklerini içe aktarmak istediğiniz dosyayı seçip Aç'ı tıklatın. İçe aktarılan renk örnekleri, bir renk örneği kitaplığı panelinde görüntülenir (Renk Örnekleri panelinde görüntülenmez).
- Başka bir belgeden tek tek renk örneklerini içe aktarmak için, renk örneklerini kullanan nesneleri kopyalayıp yapıştırın. İçe aktarılan renk örnekleri, Renk Örnekleri panelinde görüntülenir.

Not: *Spot renkler ve global proses renkler için içe aktarılan renk örneklerinin adı, zaten belgede olan renk örnekleriyle aynı, ancak renk değerleri farklıysa renk örneği çakışması ortaya çıkar. Spot renk çakışmalarında, varolan renk örneklerinin renk değerleri korunur ve içe aktarılan renk örnekleri otomatik olarak varolan renk örnekleriyle birleştirilir. Proses renk çakışmaları için Renk Örneği Çakışmaları iletişim kutusu açılır ve mevcut renk örnekleri için renk değerleri otomatik olarak alınır. Çakışan renk örneği adlarının arkasına bir numara ekleyerek renk örneği eklemek için "Renk Örneği Ekle" seçeneğini, varolan renk örneklerinin renk değerlerini kullanarak renk örneklerini birleştirmek için de "Renk Örneklerini Birleştir" seçeneğini belirleyebilirsiniz.*

Başa dön

Renk örnekleri oluşturma

Proses renk, spot renk veya degrade renk örnekleri oluşturabilirsiniz.

Spot ve proses renklerini anlama

Proses renk örneği oluşturma

1. Renk Seçici'yi veya Renk panelini kullanarak bir renk seçin ya da istediğiniz rengi içeren bir nesne seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Rengi Araçlar panelinden veya Renk panelinden Renk Örnekleri paneline sürükleyin.
   - Renk Örnekleri panelinde, Yeni Renk Örneği düğmesini tıklatın veya panel menüsünde Yeni Renk Örneği'ni seçin. Çıkan iletişim kutusunda, renk örneğinin global renk olmasını istiyorsanız, Global'i seçin. Diğer renk örneği seçeneklerini ayarlayın ve Tamam düğmesini tıklatın. (Bkz. Renk Örneği seçenekleri.)

Degrade renk örnekleri oluşturma

1. Degrade panelini kullanarak bir degrade oluşturun veya istediğiniz degradeyi içeren bir nesne seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:

Degrade dolgusunu Araçlar panelindeki veya Renk panelindeki Dolgu kutusundan Renk Örnekleri paneline sürükleyin.

- Degrade panelinde, degrade menüsünü (degrade kutusunun yanında bulunur) tıklatın ve Renk Örneği KitaplığınaKaydet seçeneğini tıklatın .
- Renk Örnekleri panelinde, Yeni Renk Örneği düğmesini tıklatın veya Renk Örnekleri paneli menüsünde Yeni Renk Örneği'ni seçin. Çıkan iletişim kutusunda bir renk örneği adı girip Tamam düğmesini tıklatın. (Bkz. Renk Örneği seçenekleri.)

Spot renk örneği oluşturma

1. Renk Seçici'yi veya Renk panelini kullanarak bir renk seçin ya da istediğiniz rengi içeren bir nesne seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşunu basılı tutarak rengi Araçlar panelinden veya Renk panelinden Renk Örnekleri paneline sürükleyin.
   - Renk Örnekleri panelinde, Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşunu basılı tutarak Yeni Renk Örneği düğmesini tıklatın veya panel menüsünde Yeni Renk Örneği'ni seçin. Çıkan iletişim kutusunda, Renk Türü için Spot Renk'i seçin. Diğer renk örneği seçeneklerini ayarlayın ve Tamam düğmesini tıklatın. (Bkz. Renk Örneği seçenekleri.)

Renk Kılavuzu panelinde renk örneği oluşturma

1. Renk Kılavuzu panelindeki Uyum Kuralları menüsünden renkleri seçin.
2. Renk Kılavuzu panelinin alt tarafında Renk Grubunu Renk Örneği Paneline Kaydet düğmesini tıklatın.

Başa dön

Renk örneklerini yönetme

Renk örneklerini çoğaltarak, gruplayarak, değiştirerek ekleyerek veya silerek Renk örnekleri panelinde bunları yönetebilirsiniz. Renk örneği adı, renk türü, renk modu veya önizleme gibi renk örneği seçeneklerini de belirtebilirsiniz.

Renk örneklerini çoğaltma

1. Çoğaltmak istediğiniz bir veya birden çok renk örneği seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Renk Örnekleri paneli menüsünde Renk Örneğini Çoğalt'ı seçin.
   - Renk örneklerini Renk Örnekleri panelindeki Yeni Renk Örneği düğmesine sürükleyin.

Renk örneklerini gruplama

Renk Örnekleri panelinde belirli renkleri bir arada tutmak istediğinizde, bir renk grubu oluşturun. Örneğin, Renk Kılavuzu panelinde seçtiğiniz renkler için bir renk grubu oluşturabilirsiniz. Renkleri Düzenle iletişim kutusunda bir renk grubu kaydederseniz, otomatik olarak Renk Örnekleri panelinde bir renk grubu olarak kaydedilir. Ayrıca, düz renk örneklerinden oluşan istediğiniz kümeyi elle gruplayabilirsiniz.

1. Renk Örnekleri panelinde bir veya birden çok renk örneği seçin.
2. Yeni Renk Grubu düğmesini tıklatın veya panel menüsünden Yeni Renk Grubu seçeneğini belirleyin.

Renk örneklerini değiştirme, birleştirme veya silme

- Renk örneğinin yerine başka bir renk örneğini koymak için, Renk panelinden, Degrade panelinden, bir nesneden veya Araçlar panelinden, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak Renk Örnekleri paneline sürükleyin ve değiştirmek istediğiniz renk örneğinin vurgulanmasını sağlayın.

  Renk Örnekleri panelinde, varolan bir rengin, degradenin veya desenin değiştirilmesi, dosyadaki, o renk örneğini içeren nesneleri global olarak yeni renkle, degradeyle veya desenle değiştirir. Bunun tek istisnası, Renk Örneği Seçenekleri iletişim kutusunda Global seçeneği işaretli olmayan bir proses renktir.
- Birden çok renk örneğini birleştirmek için, iki veya daha çok renk örneğini seçin ve Renk Örnekleri paneli menüsünde Renk Örneklerini Birleştir'i seçin. Seçilen ilk renk örneğinin adı ve renk değeri, seçilen diğer tüm renk örneklerinin yerini alır.
- Renk örneğini silmek için, bir veya birden çok renk örneği seçin. Panel menüsünde Renk Örneğini Sil'i seçin, Renk Örneğini Sil düğmesini tıklatın veya seçilen renk örneklerini Renk Örneğini Sil düğmesine sürükleyin.

  Spot renk veya global proses renk örneğini (ya da spot veya global proses renk içeren bir deseni veya degradeyi) sildiğinizde, bu renklerle boyanmış olan bütün nesneler, rengin global proses renk olmayan eşdeğerine dönüştürülür.

Renk Örneği seçenekleri

Renk örneği seçeneklerini ayarlamak için, varolan bir renk örneğini çift tıklatın veya Renk Örnekleri paneli menüsünde Yeni Renk Örneği'ni seçin.

Renk Örneği Adı Renk örneğinin, Renk Örnekleri panelindeki adını belirler.

Renk Türü Renk örneğinin proses renk mi spot renk mi olduğunu belirler.

Global Global proses renk örneği oluşturur.

Renk Modu Renk örneğinin renk modunu belirler.

İstediğiniz renk modunu seçtikten sonra, rengi ayarlamak için renk kaydırma çubuklarını kullanabilirsiniz. Web uyumlu olmayan bir renk seçerseniz, bir uyarı küpü görüntülenir. En yakın Web uyumlu renge kaymak için küpü tıklatın (yeni renk, küpün sağında görüntülenir). Gamut dışı bir renk seçerseniz, bir uyarı üçgeni görüntülenir. Rengin en yakın CMYK eşdeğerine kaymak için üçgeni tıklatın (yeni renk, üçgenin sağında görüntülenir).

Önizleme Renk örneğinin uygulandığı nesnelerdeki renk ayarlamalarını görüntüler.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Renk grupları (renk uyumları)

Renk grupları hakkında
Renk Kılavuzu paneline genel bakış
Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusuna genel bakış
Renk grupları oluşturma
Renkleri Düzenle iletişim kutusunda renkleri düzenleme
Resminize renk atama
Resminizdeki renkleri azaltma

Renk grupları hakkında

Başa dön

Renk grubu, Renk Örnekleri panelinde ilişkili renk örneklerini birlikte gruplamanızı sağlayan düzenleme aracıdır. Renk gurubu ayrıca, Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunu veya Renk Kılavuzu panelini kullanarak oluşturduğunuz renk uyumları için bir kap oluşturabilir. Renk grupları sadece düz renkleri içerebilir; buna spot, proses veya global renkler dahildir. Degradeler ve desenler gruplanamaz.

Renk Kılavuzu panelini veya Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim panelini kullanarak uyumlu renk grupları oluşturabilirsiniz. Bu özelliklerden birini kullanıp bir uyum kuralı seçerek, istediğiniz herhangi bir renge dayalı bir renk şemasını hemen oluşturabilirsiniz. Örneğin, hepsi aynı tona sahip ama farklı doygunluk düzeylerinde olan renklerden oluşan bir renk grubu oluşturmak için, Tek Renkli uyum kuralını seçin. Veya daha fazla görsel çarpıcılık elde etmek amacıyla karşıt renklerden oluşan bir renk grubu oluşturmak için, Yüksek Kontrast veya Beş Köşeli Yıldız uyum kuralını seçin.

Esinlenme için, renk uyumlarını paylaşmak ya da Illustrator dışında renk grupları oluşturmak amacıyla Pencere > Uzantılar > Kuler'i seçip kullanılabilir farklı renk uyumlarını tıklatın.

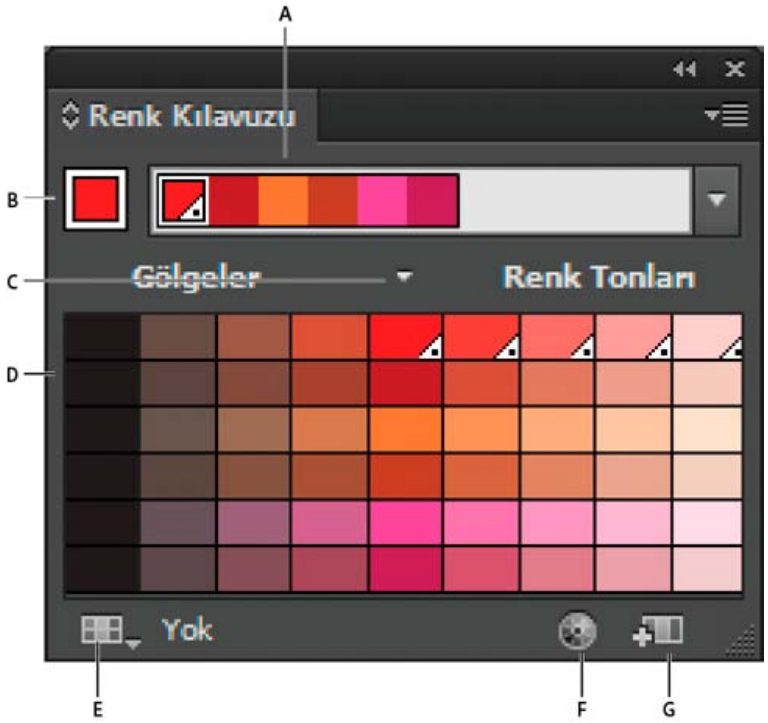
Daha fazla bilgi için Kuler web sitesine bakın: http://kuler.adobe.com/.

Renk Kılavuzu paneline genel bakış

Başa dön

Resminizi oluştururken renk esin aracı olarak Renk Kılavuzu panelini kullanın. Renk Kılavuzu paneli, Araçlar panelinde seçili olan renge dayalı olarak, uyumlu renkleri gösterir. Bu renkleri resmi renklendirmek, Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunda bunları düzenlemek veya Renk Örnekleri panelinde bunları renk örneği veya renk örneği grubu olarak kaydetmek için kullanabilirsiniz.

Renk Kılavuzu panelinin ürettiği renkler üzerinde, farklı yollardan değişiklik yapabilirsiniz; sözgelimi uyum kuralını değiştirerek veya çeşitleme türünü (renk tonları ve gölgeler ya da canlı ve soluk gibi) ve görüntülenen çeşitleme renklerinin sayısını ayarlayarak.
Önemli: *Seçili resim varsa, bir renk çeşitlemesi tıklatıldığında, seçili resmin rengi değişir; tıpkı Renk Örnekleri panelinde bir renk örneğinin tıklatılmasında olduğu gibi.*



***A.** Uyum Kuralları menüsü ve etkin renk grubu **B.** Temel renk olarak ayarlama **C.** Etkin renkler **D.** Renk çeşitlemeleri **E.** Renkleri, belirlenen renk örneği kitaplığıyla sınırlar **F.** Seçime bağlı olarak Renkleri Düzenle veya Renkleri Düzenle Veya Uygula (Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunda renkleri açar) **G.** Grubu Renk Örnekleri paneline kaydetme*

***Not:** Seçili renk grubunu düzenlemek için hiçbir resmin seçili olmadığından emin olun ve Renkleri Düzenle düğmesini tıklatın. Seçili renk grubunu düzenlemek ve düzenlemeleri seçili resme uygulamak için Renkleri Düzenle Veya Uygula düğmesini tıklatın. Daha fazla bilgi için bkz. Renkleri Düzenle iletişim kutusunda renkleri düzenleme.*

Renk Kılavuzu'nu kullanarak renk çözümleri bulma ve yaratma konusunda bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0058_tr.

Panelde görüntülenen renk çeşitlemelerinin türünü belirtme

❖ Renk Kılavuzu paneli menüsünde aşağıdaki çeşitlemelerden birini seçin:

Renk Tonlarını/Gölgeleri Göster Çeşitlemelere solda siyah, sağda beyaz ekler

Sıcakları/Soğukları Göster Çeşitlemelere solda kırmızı, sağda mavi ekler

Canlıları/Cansızları Göster Çeşitlemelerde solda griye doğru doygunluğu düşürür, sağda griye doğru doygunluğu artırır

***Not:** Spot renkler kullanıyorsanız, sadece Renk Tonları/Gölgeler çeşitlemesini kullanın ve renkleri çeşitleme kılavuzunun renk tonu (sağ) tarafından seçin. Diğer tüm çeşitlemeler, spot renklerin proses renklere dönüştürülmesine neden olur.*

Panelde görüntülenen renk çeşitlemelerinin sayısını ve aralığını belirleme

1. Renk Kılavuzu paneli menüsünde Renk Kılavuzu Seçenekleri'ni seçin.
2. Oluşturulan renk grubunda her rengin solunda ve sağında görüntülenmesini istediğiniz renk sayısını belirleyin. Örneğin, her renk için, daha açık altı ton ve daha koyu altı ton görmek istiyorsanız, 6 seçin.

   Orijinal renk her zaman panelin ortasından aşağıya doğru hemen üzerinde bir üçgenle görüntülenir; bu renklerin çeşitlemeleriyse sollarında ve sağlarında görüntülenir.
3. Aralık kaydırıcısını, çeşitleme aralığını azaltmak için sola, aralığı artırmak için sağa sürükleyin.

   Aralığın azaltılması, orijinal renge daha benzer renkler üretir.

Renk çeşitlemelerinin aralığını ayarlama

Başa dön

Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusuna genel bakış

Bu iletişim kutusunun adı bağlama göre değişir:

Seçili resminiz olduğunda ve Kontrol panelinde, Renk Örnekleri panelinde veya Renk Kılavuzu panelinde simgesini tıklatarak iletişim kutusuna eriştiğinizde ya da Düzenle > Renkleri Düzenle > Resmi Yeniden Renklendir'i seçtiğinizde iletişim kutusu Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusu olarak açılır; artık Ata sekmesine ve Düzenle sekmesine erişiminiz olur.

Seçili resminiz olduğunda ve Kontrol panelinde, Renk Örnekleri panelinde veya Renk Kılavuzu panelinde simgesini tıklatarak iletişim kutusuna eriştiğinizde iletişim kutusu Renkleri Düzenle iletişim kutusu olarak açılır; ancak yalnızca Düzenle sekmesine erişiminiz olur.

İletişim kutusunun üstünde hangi adın görüntülendiğini dikkate almadan, kutunun sağ tarafında her zaman geçerli belge için renk grupları, varsayılan iki renk grubu olarak görüntülenir: Baskı Rengi ve Gri Tonlama. İstediğiniz zaman bu renk gruplarını seçebilir ve kullanabilirsiniz.

Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunu kullanarak renk grupları oluşturup veya düzenleyip renkleri atayın.
***A.** Düzen sekmesinde bir renk grubu oluşturun ve düzenleyin **B.** Ata sekmesinde renkleri atayın **C.** Renk Grupları listesinden bir renk grubu seçin*

İletişim kutusunun alt kısmındaki Resmi Yeniden Renklendir seçeneği, seçilen resimdeki renklerin önizlemesini görmenizi sağlar ve iletişim kutusunu kapattığınızda resmin yeniden renklendirilip renklendirilmeyeceğini belirtir.

İletişim kutusunun ana alanları şunlardır:

Düzen Yeni renk grupları oluşturmak veya varolan renk gruplarını düzenlemek için, Düzen sekmesini kullanın. Renk uyumlarıyla denemeler yapmak için Uyum Kuralları menüsünü ve renk tekerleğini kullanın. Renk tekerleği, bir uyumdaki renklerin birbiriyle ilişkisini gösterir; renk çubuğuysa tek tek renk değerlerini görmenizi ve değiştirmenizi sağlar. Ayrıca, parlaklığı ayarlayabilir, renkler ekleyebilir ve kaldırabilir, renk gruplarını kaydedebilir ve seçili resimdeki renklerin önizlemesini görebilirsiniz.
Ata Renk grubundaki renklerin, resminizdeki orijinal renklerle nasıl değiştirileceğini görmek ve denetlemek için, Ata sekmesini kullanın. Renkleri

ancak, belgede seçili resim varsa atayabilirsiniz. Hangi yeni renklerin hangi mevcut renklerin yerine konacağını, spot renklerin korunup korunmayacağını ve renklerin nasıl değiştirileceğini belirleyebilirsiniz (örneğin, renkleri tümüyle değiştirebilir veya parlaklığı koruyarak tonu değiştirebilirsiniz). Ata sekmesini, resminizin geçerli renk grubuyla yeniden renklendirilme şeklini denetlemekte veya mevcut resimdeki renk sayısını azaltmakta kullanın.

Renk Grupları Açık belge için kaydedilmiş olan bütün renk gruplarını listeler (aynı renk grupları Renk Örnekleri panelinde de görüntülenir). İletişim kutusunda bulunulduğu sırada, Renk Grupları listesini kullanarak renk gruplarını düzenleyebilir, silebilir ve yeni renk grupları oluşturabilirsiniz. Yaptığınız bütün değişiklikler, Renk Örnekleri paneline yansır. Seçilen renk grubu, o sırada hangi renk grubunun düzenlenmekte olduğunu belirler. Herhangi bir renk grubunu seçebilir ve düzenleyebilir veya bu grubu, seçili resmi yeniden renklendirmekte kullanabilirsiniz. Renk grubu kaydedildiğinde o grup, bu listeye eklenir.

Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunda renk grupları oluşturma, düzenleme ve renk gruplarıyla denemeler yapma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_tr. Renk uyumlarını Photoshop ve InDesign uygulamalarındaki akıllı nesnelerle entegre etme hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0191_tr. Canlı renklere sahip bir illüstrasyonu gri tonlamalı bir illüstrasyona dönüştürme ile ilgili bir örnek görmek için bkz. www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_tr.

Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunu açma

❖ Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunu şu konumlardan açın:

Düzenle > Renkleri Düzenle > Resmi Yeniden Renklendir veya Hazır Ayarla Yeniden Renklendir komutu Seçili resimdeki renkleri düzenlemek istediğinizde bu komutları kullanın.

Kontrol panelindeki Resmi Yeniden Renklendir düğmesi Seçili resmin renklerini Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunu kullanarak düzenlemek istediğinizde bu düğmeyi kullanın. Bu düğme, seçilen resim iki veya daha çok renk içerdiğinde çıkar.

Not: *Renklerin bu şekilde düzenlemek, resmin oluşturulmasında global renkler kullanılmamışsa, resimdeki renkleri global olarak ayarlamak için kullanışlı bir yoldur.*

Renk Kılavuzu panelinde Renkleri Düzenle veya Renkleri Düzenle Veya Uygula düğmesi Renkleri Renk Kılavuzu panelinde düzenlemek istiyorsanız veya Renk Kılavuzu panelindeki renkleri düzenleyip seçili resme uygulamak istiyorsanız bu düğmeyi tıklatın.

Renk Örnekleri panelinde Renk Grubunu Düzenle veya Renk Grubunu Düzenle Veya Uygula düğmesi Renkleri seçili renk grubunda düzenlemek veya renkleri düzenleyip seçili resme uygulamak istediğinizde bu düğmeyi tıklatın. İletişim kutusunu açmak için ayrıca, Renk Örnekleri panelinde renk grubunu çift tıklatabilirsiniz.

Renk Grubu listesiyle çalışma

- Renk Grubu listesini göstermek veya gizlemek için, Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunun sağ tarafındaki Renk Grubu Deposunu Gizle simgesini tıklatın. Listeyi tekrar görüntülemek için, bu simgeyi tekrar tıklatın.
- Bu listeye yeni bir renk grubu eklemek için, renk grubunu oluşturun veya düzenleyin, ardından Yeni Renk Grubu seçeneğini tıklatın. Yeni renk grubu listede görüntülenir.
- Renk grubu düzenlemek için listede o grubu tıklatıp seçin. Düzen sekmesini kullanarak renk grubu üzerinde istediğinizi değiştirip Değişiklikleri Renk Grubuna Kaydet'i tıklatın.
- Bir renk grubunu silmek için, renk grubunu seçin ve Renk Grubunu Sil seçeneğini tıklatın.

Başa dön

Renk grupları oluşturma

Renk Kılavuzu panelini veya Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim panelini kullanarak renk grupları oluşturabilirsiniz. Renk gruplarını Adobe Kuler web sitesinde de (www.Kuler.adobe.com) oluşturup paylaşabilirsiniz.

Renk Kılavuzu'nu kullanarak renk çözümleri bulma ve yaratma konusunda bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0058_tr. Canlı Renk'te renk grupları oluşturma, düzenleme ve renk gruplarıyla denemeler yapma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_tr.

Renk Kılavuzu panelinde renk grubu oluşturma

Temel rengi ayarladığınızda seçili resim olmamasına dikkat edin; yoksa, seçilen resmin rengi, temel renge değiştirilir.

1. Renk Kılavuzu panelini açın ve renk uyumunda temel rengi ayarlamak için aşağıdakilerden herhangi birini yapın:
   - Renk Örnekleri panelinde bir renk örneğini tıklatın.
   - Renk panelinde bir rengi tıklatın. (Renk Kılavuzu paneliyle birlikte kullanabilmek için Renk panelini dışarı sürüklemek isteyebilirsiniz.)
   - Araçlar panelinde Dolgu Rengi'ni çift tıklatın ve Renk Seçici'de bir renk seçin.
   - Damlalığı kullanarak istediğiniz rengin bulunduğu resmi tıklatın.
   - İstediğiniz rengi içeren resmi seçin ve Temel Rengi Geçerli Renge Ayarla simgesini tıklatın.
   - Renk Kılavuzu panelinde bir renk çeşitlemesini tıklatın, sonra Temel Rengi Geçerli Renge Ayarla simgesini tıklatın.
2. Uyum Kuralları menüsünden bir kural seçin.

   Not: *Renkleri bir renk örneği kitaplığıyla sınırlamak için, Renk Grubunu, Renk Örneği Kütüphanesindeki Renklerle Sınırla düğmesini*

tıklatın ve listeden bir kitaplık seçin.

3. Renk grubunu veya tek tek renkleri Renk Örnekleri paneline kaydetmek için şunlardan birini yapın:
   - Renk Kılavuzu panelindeki geçerli renk grubunu kaydetmek için, Renk Grubu Renk Örneği Paneline Kaydet düğmesini tıklatın.
   - Bir veya birden çok çeşitlemeyi tek tek renk örnekleri olarak kaydetmek için, renkleri, Renk Kılavuzu panelinden Renk Örnekleri paneline sürükleyin.
   - Birden çok renk çeşitlemesini grup olarak kaydetmek için, çeşitlemeleri Renk Kılavuzu panelinde seçin ve Renk Grubu Renk Örneği Paneline Kaydet düğmesini tıklatın.

   Yeni grubu adlandırmak için, Renk Örnekleri panelinde grubu seçin ve panel menüsünde Renk Grubu Seçenekleri'ni seçin.

   Not: *Kuler web sitesine yüklemek amacıyla renk grubu renk örneğinizi seçip Pencere > Uzantılar > Kuler seçeneğini belirleyin. Kuler iletişim kutusunda Yükle simgesini tıklatın. Renk örneklerini yüklemeden önce Kuler'e kaydolmanız gerekir.*

4. Resminizi renk grubundan bir renkle renklendirmek için resminizi seçip Renk Kılavuzu panelinde istediğiniz rengi tıklatın.

   Not: *Gruplandırılmış nesnede tüm nesneleri renklendirmek için bunu seçip Düzenle > Resmi Yeniden Renklendir öğesini belirleyin ve Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunda seçenekleri belirtin. (Bkz. Resminize renk atama.)*

Renkleri Düzenle iletişim kutusunda renk grubu oluşturma

Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunda bir temel renk ve bir uyum kuralı seçerek bir renk kuralı oluşturursunuz. Uyum kuralında, temel renk, renk grubundaki renklerin oluşturulmasında temel olarak kullanılır. Örneğin, mavi bir temel renk ve Tamamlayıcı uyum kuralını seçerseniz, mavi temel renk ve onun tamamlayıcı rengi olan kırmızı kullanılarak bir renk grubu oluşturulur.

Siz renk tekerleğinde renkler üzerinde değişiklik yaptıkça, seçilen uyum kuralı, grup için oluşturulan renkleri yönetmeye devam eder. Uyum kuralını delip renkleri serbest olarak düzenlemek için, Birbirinden Ayır düğmesini tıklatın.

1. Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunu açıp istediğinizde Uyum Kuralları menüsünden bir renk uyumu seçin.

   Not: *Renkleri bir renk örneği kitaplığıyla sınırlamak için, Renk Grubunu, Renk Örneği Kütüphanesindeki Renklerle Sınırla düğmesini tıklatın ve listeden bir kitaplık seçin.*

2. Renk çubukları görüntüleniyorsa, onun yerine renk tekerleğini görüntülemek için, Renk Tekeri simgesini tıklatın.
3. Aşağıdakilerden birini yaparak temel rengi ayarlayın:
   - Temel renk işaretleyicisini (en büyük, çift halkalı renk işaretleyicisi), tekerlek içinde sürükleyerek, istediğiniz temel rengi belirleyin.
   - İletişim kutusunun alt tarafındaki renk kaydırma çubuklarını ayarlayın.
4. İsterseniz yeni bir uyum kuralı seçin veya renk işaretleyicilerini hareket ettirin.
5. Yeni renklerin seçili resimdeki önizlemesini görmek için, Resmi Yeniden Renklendir'i tıklatın.

   Not: *Resmi Yeniden Renklendir, Tamam düğmesini tıklatıp iletişim kutusunu kapattığınızda, seçili resmi yeniden renklendirir. Seçili resmi yeniden renklendirmek istemiyorsanız, Tamam düğmesini tıklatmadan önce bu seçenekteki işareti kaldırmayı unutmayın.*

6. Uyum Kuralları menüsünün yanında bulunan Ad kutusuna bir ad girdikten sonra Yeni Renk Grubu seçeneğini tıklatın.

   Not: *Yeni Renk Grubu simgesi görünmüyorsa, Renk Grubu Deposunu Göster simgesini tıklatın.*

7. Yeni renk grubunu Renk Örnekleri paneline kaydetmek için, Tamam düğmesini tıklatıp Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunu kapatın.

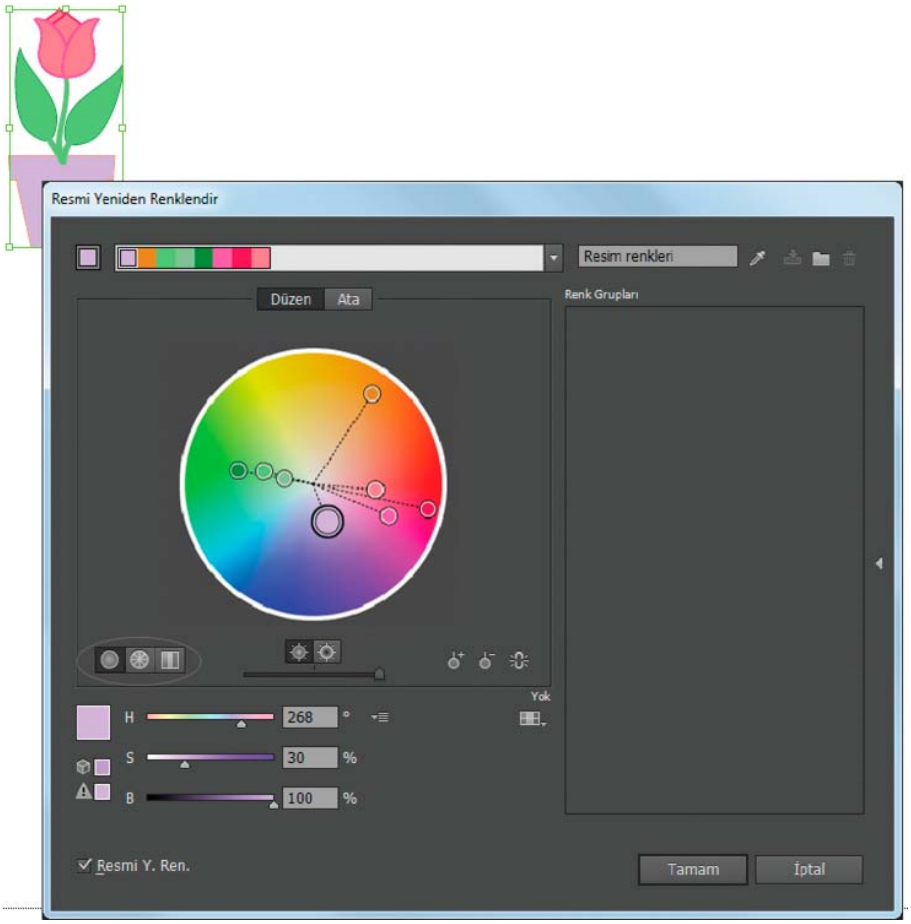
Not: *Renk Kılavuzu'nu kullanarak da yeni bir renk grubu oluşturabilirsiniz. (Bkz. Renk Kılavuzu panelinde renk grubu oluşturma.)*

Başa dön

Renkleri Düzenle iletişim kutusunda renkleri düzenleme

Renklerin, Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunda düzenlenmesi, seçili resimdeki renkleri global olarak ayarlamanın kullanışlı bir yoludur. Orijinal resmin oluşturulması sırasında global renkler kullanılmamışsa özellikle yararlıdır. Renkleri ve renk gruplarını, Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunda düzenleyebilir ve düzenlemelerinizi seçili resme uygulayabilir veya düzenlenmiş olan renkleri sonradan kullanmak üzere kaydedebilirsiniz.

Renkleri düzenlerken, yumuşak renk geçişli renk tekerleğini, parçalı renk tekerleğini veya renk çubuklarını kullanabilirsiniz.



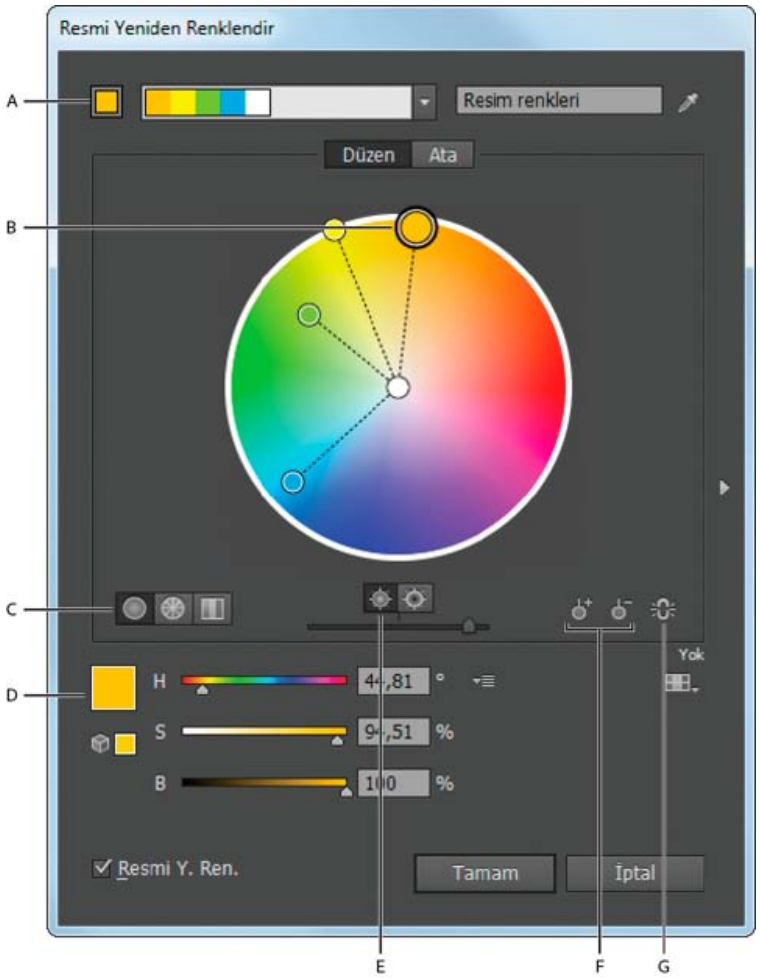
Renkleri, yumuşak geçişli renk tekerleğindeki renk işaretleyicilerini hareket ettirerek düzenleme

Yumuşak geçişli renk tekerleği Yumuşak renk geçişli, sürekli bir daire içinde ton, doygunluk ve parlaklığı görüntüler. Mevcut renk grubundaki her renk, tekerlek üzerinde birer daireyle belirtilmiştir. Bu tekerlek, çok sayıda renk arasından büyük bir hassasiyetle seçim yapmanıza olanak verir, ancak tek tek renkleri görmek zor olabilir, çünkü her piksel ayrı bir renktedir.

Parçalı renk tekerleği Renkleri, dilimli bir dizi renk alanı olarak görüntüler. Bu tekerlek, tek tek renklerin görülmesini kolaylaştırır, ama sürekli tekerlekteki kadar çok renk seçeneği sunmaz.

Renk çubukları Sadece renk grubundaki renkleri görüntüler. Bunlar renkli düz çubuklar olarak görüntülenir, tek tek seçilip düzenlenebilir. Bu ekranda renkleri, renk çubuklarını sağa sola sürükleyerek yeniden düzenleyebilirsiniz. Rengi sağ tıklatıp kaldırmayı seçebilir, temel renk olarak ayarlayabilir, gölgesini değiştirebilir veya Renk Seçici kullanarak değiştirebilirsiniz.

Canlı Renk'te renk grupları oluşturma, düzenleme ve renk gruplarıyla denemeler yapma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/lrvid4019_ai_tr. Canlı renklere sahip bir illüstrasyonu gri tonlamalı bir illüstrasyona dönüştürme ile ilgili bir örnek görmek için bkz. www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_tr.



***A.** Uyum Kuralları menüsünde görüntülenen temel renk **B.** Renk tekerleğinde görüntülenen temel renk **C.** Renk görüntüleme seçenekleri **D.** Seçilen renk işaretçisinin veya renk çubuğunun rengi **E.** Tekerlek üzerinde doygunluğu ve tonu görüntüleme **F.** Renk ekleme ve çıkartma işaretleyici araçları **G.** Uyum renklerini birbirinden ayırma*

Değişiklikleri renk grubuna kaydetme

Renk gruplarınızı düzenlemeye başlamadan önce değişikliklerinizi nasıl kaydedeceğinizi bildiğinizden emin olun; böylece, kazayla en sık kullandığınız renk grubunun üzerine yazmazsınız! Değişikliklerinizi kaydederken iki seçeneğiniz vardır; orijinal renk grubunu düzenlenen renk grubuyla değiştirebilir ya da orijinali değiştirmeden bırakıp değişikliklerle yeni renk grubu oluşturabilirsiniz.

❖ Aşağıdakilerden birini yapın:

- Orijinal renk grubunuzu olduğu haliyle korumak ve değişiklikleri yeni bir grup olarak kaydetmek için, Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunun üst kısmındaki Yeni Renk Grubu seçeneğini tıklatın.
- Orijinal renk grubu üzerindeki değişiklikleri kaydetmek için (bu nedenle orijinal renk grubunun üzerine yazılır), Değişiklikleri Renk Grubuna Kaydet'i tıklatın.

Renk tekerleği kullanarak bir renk grubunu düzenleme

1. Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunda, gerekirse, Renk Grupları depolama alanından istediğiniz renk grubunu seçin.
2. Resimde bir nesne seçiliyse, renklerin resimdeki önizlemesini yapmak için, Resmi Yeniden Renklendir'i tıklatın. Resmi yeniden renklendirmek istemiyorsanız, iletişim kutusunu kapatmadan önce Resmi Yeniden Renklendir'deki işareti kaldırın veya iletişim kutusunu İptal düğmesini tıklatarak kapatın.

   ***Not:** Seçili resimdeki renkleri düzenlemek için, Renkleri Seçilen Resimden Al'ı tıklatın.*
3. Renkleri bir renk örneği kitaplığıyla sınırlamak için, Renk Grubunu, Renk Örneği Kütüphanesindeki Renklerle Sınırla düğmesini tıklatın ve listeden bir kitaplık seçin.
4. Geçerli grupta temel rengi farklı bir grupla değiştirmek için rengi renk tekerleğinde veya renk çubuklarında sağ tıklatıp Temel Renk Olarak Ayarla'yı seçin. Bunun yerine, Etkin Renkler kutusunu, ardından da bu kutunun solunda yer alan Geçerli Rengi Temel Renk Olarak Ayarla'yı tıklatabilirsiniz.
5. Rengini değiştirmek için bir işaretleyiciyi tekerlek üzerinde sürükleyin. Uyumlu renkler birbirine bağlıysa, siz sürüklerken bütün renkler kurala

uygun olarak birlikte hareket eder. Uyumlu renkler birbirinden ayrıldıysa, sadece sürüklediğiniz işaretleyici hareket eder.

Düzenlerken, aşağıdakilerden istediğinizi yapabilirsiniz:

a. Tonu değiştirmek için, işaretleyiciyi tekerleğin çevresinde döndürerek hareket ettirin. Doygunluğu veya parlaklığı değiştirmek için, tekerlek üzerinde içe veya dışa doğru hareket ettirin.

b. Renk eklemek için, rengi eklemek istediğiniz renk tekerleğini sağ tıklatın ve Yeni Renk Ekle seçeneğini belirleyin.

c. Rengi kaldırmak için renk tekerleğinde renk işaretleyicisini (veya işaretleyici çizgisini) sağ tıklatıp Renk Kaldır'ı seçin.

d. Renk Seçici'yi kullanarak renk değiştirmek için rengi sağ tıklatıp Renk Seçici'yi seçin.

e. İşaretleyiciyi yalnızca tek yönde hareket edecek şekilde sınırlamak için, sürüklerken Shift tuşunu basılı tutun.

f. Tekerlek üzerinde ton ve parlaklık yerine tonu ve doygunluğu görmek için, hemen tekerleğin altındaki Tekerde Doygunluğu Göster düğmesini tıklatın (zaten ton ve doygunluk görünüyorsa düğme metni Parlaklığı ve Tonu Göster olarak değişir).

g. Renk değerlerini elle değiştirmek için renk işaretleyicisini ya da Etkin Renkler kutusundaki rengi tıklatın. Renk değerlerini, renk tekerleğinin altındaki kaydırma çubuklarını veya renk değeri metin kutularını kullanarak düzenleyin.

h. Tekerlek üzerindeki bir rengin doygunluğunu ve parlaklığını değiştirmek için, renk işaretleyicisini sağ tıklatıp Gölge Seç'i seçin, ardından da kutuda istediğiniz rengi tıklatın.

6. Yaptığınız değişiklikleri, orijinal renk grubunuzu olduğu haliyle koruyan ve değişiklikleri yeni bir renk grubu olarak kaydeden Yeni Renk Grubu seçeneğini tıklatarak kaydedin. Ayrıca, orijinal renk grubunu değişikliklerle değiştirmek için Değişiklikleri Renk Grubuna Kaydet'i tıklatabilirsiniz.

Not: *Renklerin gamut içinde veya web uyumlu olduğundan emin olmak için, renk işaretleyicilerini tek tek seçin ve gerekirse Gamut Dışında veya Web Rengi Dışında düğmelerini tıklatın.*

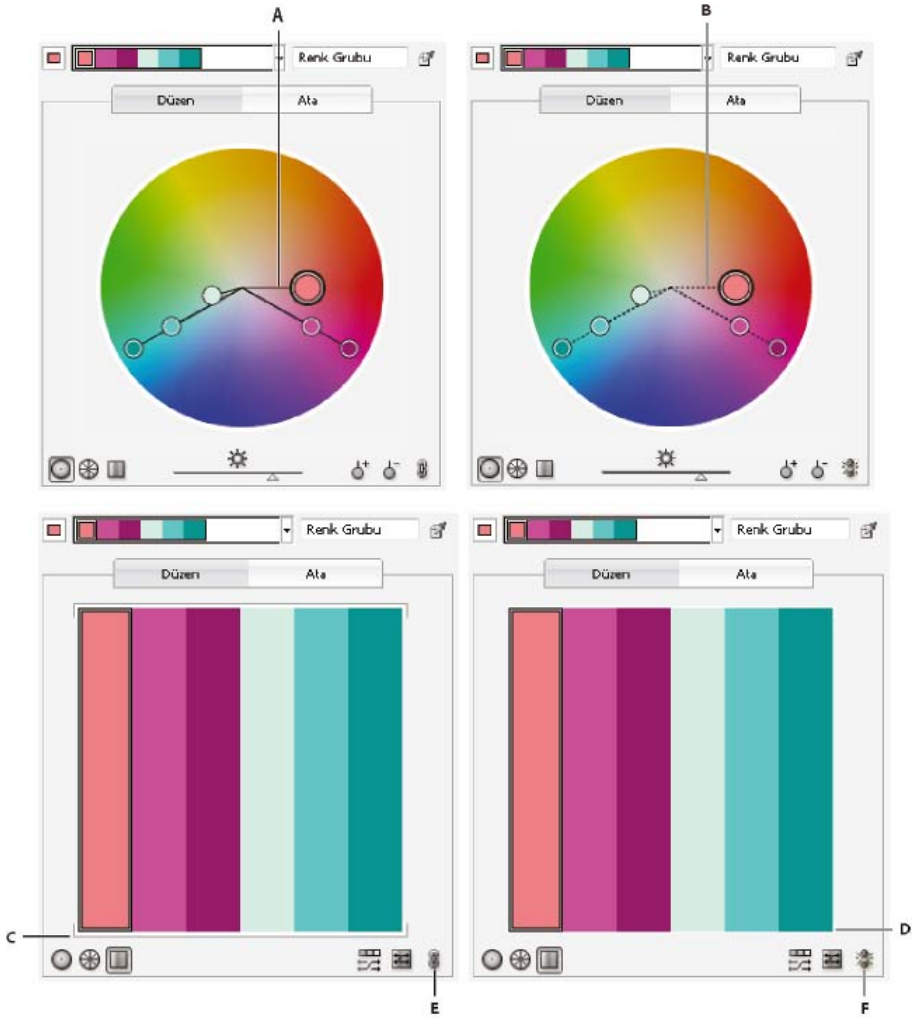
Renkleri renk grubunda yeniden sıralama

✥ Aşağıdakilerden birini yapın:

- Etkin Renkler menüsünde rengi sağa sola sürükleyin.
- Renk Çubukları görünümünde rengi sola sağa sürükleyin.

Renk grubundaki tek bir rengi düzenleme

Renk grubunu oluşturmak için uyum kuralı kullandığınızda, varsayılan değer olarak, renkler birbirine bağlanır. Renk grubu birbirine bağlıysa, bir renk düzenlendiğinde, diğer renkler de uyum kuralına göre değişir. Rengi, diğerlerini değiştirmeden düzenlemek için renk işaretleyicilerini uyum kuralından ayırın.



***A.** Bağlantılı renklerin tekerlekteki görünümü **B.** Ayrılmış renklerin tekerlekteki görünümü **C.** Bağlantılı renklerin renk çubuklarındaki görünümü **D.** Ayrılmış renklerin renk çubuklarındaki görünümü **E.** Renkler bağlantılı, ayırmak için tıklatın **F.** Renkler ayrılmış, yeniden bağlamak için tıklatın*

1. Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunda düzenlemek istediğiniz renk grubunu seçip Düzenle'yi tıklatın.
2. Uyumlu Renkleri Birbirinden Ayır simgesini tıklatın.
3. Renk tekerleğinde veya renk çubuğu görünümünde şunlardan birini yapın:
   - Yeni renk ayarlamak için düzenlemek istediğiniz renk işaretleyicisini sürükleyin.
   - Değiştirmek ve renk değerlerini elle düzenlemek istediğiniz renk çubuğunu veya renk işaretleyicisini tıklatın.
   - Renk çubuğu veya işaretleyiciyi çift tıklatıp (veya sağ tıklatıp) Renk Seçici'de yeni rengi seçin.
   - Renk işaretleyicisini veya renk çubuğunu sağ tıklatın ve yeni bir renk tonu seçin.
4. Renkleri yeniden birbirine bağlamak ve işaretleyicilerin yine yeni tanımlanan uyum kuralına göre hareket etmesini sağlamak için Uyumlu Renkleri Birbirine Bağla'yı tıklatın.

Renk Seçici'yi kullanarak renk grubundaki rengi düzenleme

Renk grubundaki renkleri değiştirmek için Renk Seçici'yi kullanabilirsiniz.

1. Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunda şunlardan birini yapın:
   - Tekerlek işaretleyicisini çift tıklatın veya tekerlek işaretleyicisini sağ tıklatıp Renk Seçici'yi seçin.
   - Renk çubuğunu çift tıklatın.
   - Renk kaydırma çubuklarının solundaki renk örneğini tıklatın.
2. Yaptığınız düzenlemeleri, aşağıdakilerden birini yaparak kaydedin:
   - Düzenlenen renkleri yeni bir grup olarak kaydetmek için, iletişim kutusunun üst kısmındaki ad kutusuna yeni bir ad yazın, sonra Yeni Renk Grubu'nu tıklatın.

- Orijinal renk grubu üzerindeki düzenlemeleri kaydetmek için, Değişiklikleri Renk Grubuna Kaydet'i tıklatın.

Renk sırasını veya doygunluk ve parlaklığı rasgele değiştirme

Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunda, Doygunluk ve Parlaklığı Rasgele Ata düğmesini ve Renk Sırasını Rasgele Değiştir düğmesini kullanarak, mevcut renk grubunun rasgele çeşitlemelerini oluşturabilirsiniz.

1. Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunda renk grubunu seçin.
2. Düzen'i tıklatıp Renk Çubuklarını Görüntüle'yi tıklatın veya Ata'yı tıklatın.
3. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Mevcut grubun sırasını karıştırmak için, Renk Sırasını Rastgele Değiştir'i tıklatın. Resmin mevcut renk grubuyla nasıl farklı şekillerde yeniden renklendirilebileceğini deneysel olarak kolayca görmek amacıyla resmi yeniden renklendirirken bu düğmeyi kullanın.
   - Tonları koruyarak mevcut renk grubunun parlaklığını ve doygunluğunu rastgele değiştirmek için, Doygunluğu ve Parlaklığı Rastgele Değiştirir'i tıklatın.

Doygunluğu, parlaklığı, ısıyı veya renk parlaklığını global olarak düzenleme

1. Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunda Düzenle'yi tıklatın.
2. Renk Modu düğmesini tıklatın ve Global Ayar'ı seçin.
3. Doygunluk, Parlaklık, Isı ve Renk Parlaklığı değerlerini değiştirin.

   Not: *Renkleri renk örneği kitaplığıyla sınırladıysanız, yaptığınız bütün ayarlar bu kitaplığın renkleriyle sınırlanır.*

Renk grubuna renk ekleme veya gruptan renk kaldırma

1. Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunda Düzenle'yi tıklatın.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Renk grubuna bir renk eklemek için, rengi eklemek istediğiniz renk tekerleğinin içini sağ tıklatın ve Yeni Renk Ekle seçeneğini belirleyin. Varolan renk işaretleyicinin çizgisini tıklatırsanız, yeni işaretleyici de onunla birlikte hareket eder.
   - Rengi kaldırmak için renk işaretleyicisini veya renk çubuğunu sağ tıklatıp Renk Kaldır'ı seçin. Temel renk işaretleyicisini kaldıramazsınız.

     Not: *Renk tekerleğinde Renk Ekle Aracı düğmesini veya Renk Kaldır Aracı düğmesini kullanabilir, ardından da renk tekerleğinde eklemek veya kaldırmak istediğiniz rengi tıklatabilirsiniz.*
   - Renk Grupları listesindeki renk grubundan renk kaldırmak için renk grubunu genişletip kaldırmak istediğiniz renk örneğini sağ tıklatın ve Renk Kaldır'ı seçin.

Renk grubunu silme

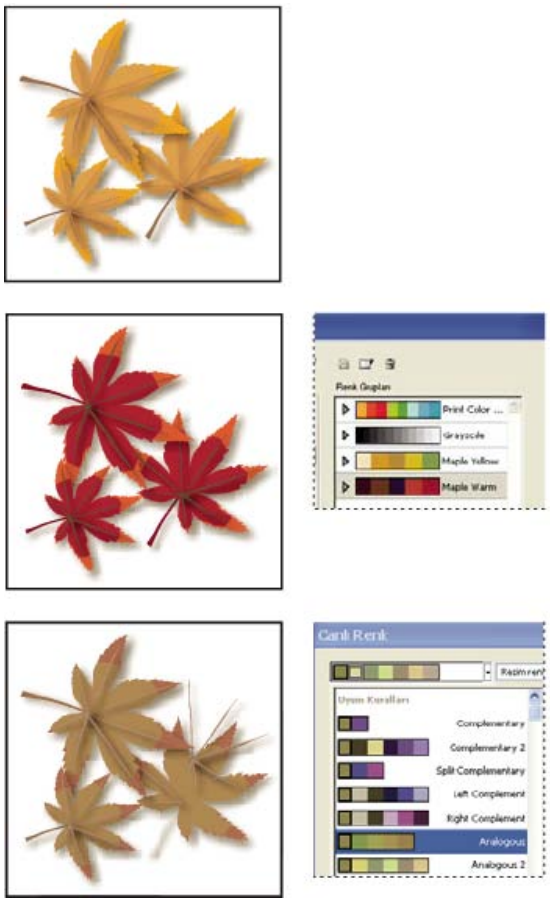
❖ Renk Grupları listesinde bir renk grubu seçin ve Sil'i tıklatın. Bunun yerine sağ tıklatıp Renk Grubu Kaldır'ı da seçebilirsiniz.

Resminize renk atama

Başa dön

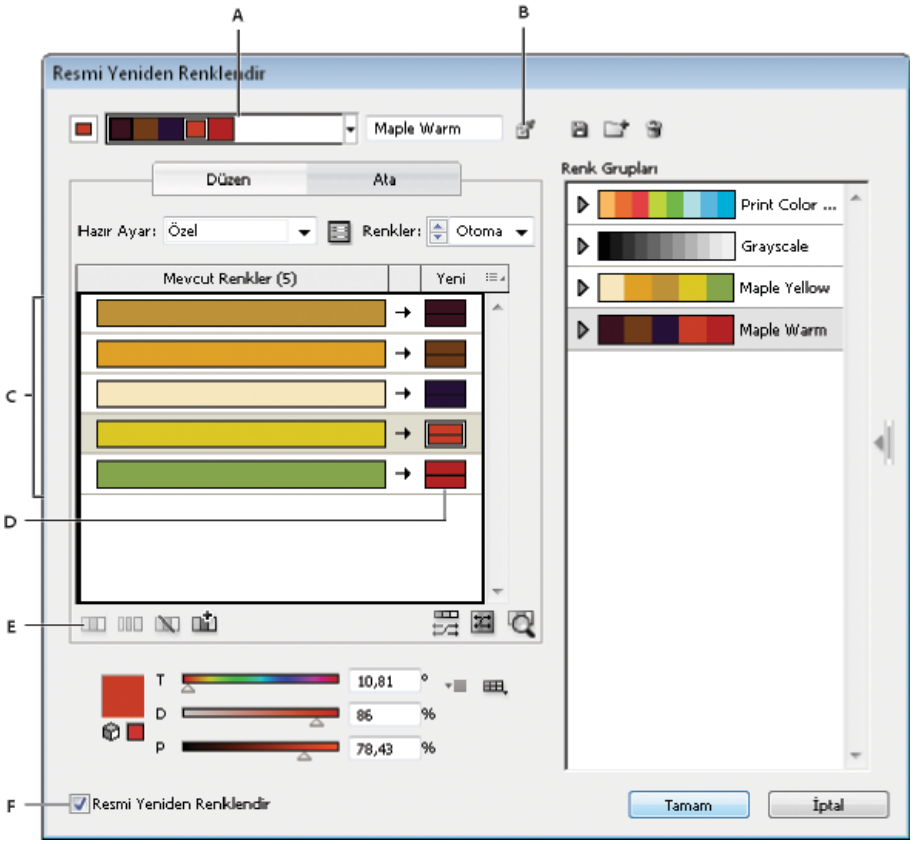
Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunun Ata sekmesi, bir renk grubundan resminize renk atamanızı sağlar. Renkleri şu yollardan atayabilirsiniz:

- Renk Grupları listesindeki bir renk grubunu kullanarak resminize yeni renkler atayabilirsiniz.
- Uyum Kuralları menüsünden seçilen yeni bir renk grubunu kullanarak resminize yeni renkler atayabilirsiniz.
- Resmin mevcut renklerini kendi aralarında yeniden atayabilirsiniz. Renkleri Seçilen Resimden Al'ı tıklatıp Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunu sıfırlayarak, resmin orijinal renkleriyle görüntülenmesini sağlayabilirsiniz.



Orijinal resim renkleri (üstte), Renk Grupları listesinden renk grubu seçerek yeni renkler atama (ortada) ve Uyum Kuralları menüsünü kullanıp yeni renk grubu oluşturarak yeni renkler atama (altta).

Geçerli Renkler ve Yeni sütunlarını kullanarak, renklerin nasıl atanacağını denetleyebilirsiniz. Resmi Yeniden Renklendir'i seçerseniz, seçilen resim, sütun atamalarına göre etkin renk grubuyla yeniden renklendirilir.



***A.** Etkin renk grubu **B.** Renkleri Seçilen Resimden Al **C.** Seçili resimdeki renkler **D.** Etkin renk grubundan yeni renkler **E.** Tüm satırlarla çalışma seçenekleri **F.** Resmi Yeniden Renklendir*

Renk atama hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/vid0061_tr.

Seçili resme yeni renkler atama

1. Yeniden renklendirmek istediğiniz resmi seçin.
2. Düzenle > Renkleri Düzenle > Resmi Yeniden Renklendir'i seçin.

   Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusu açılır ve Ata alanında her iki sütunda da orijinal resmin renkleri görüntülenir.
3. Renk grubundaki renkleri atamak istiyorsanız, aşağıdakilerden birini yapın:
   a. Renk Grupları listesinden bir renk grubu seçin.
   b. Uyum Kuralları menüsünde menüden yeni bir uyum kuralı seçerek renk grubu oluşturun.

      Not: *Renk grubu oluşturursanız, renklerin ince ayarını yapmak için Düzen'i tıklatıp sonra Ata'yı tıklatabilirsiniz. Bunun yerine seçili resimde az sayıda rengi ayarlamak istiyorsanız, ayarlamak istediğiniz rengi seçip renk kaydırıcılarıyla düzenleyebilirsiniz.*
4. Resminizdeki renk değişikliklerinin önizlemesini görmek için, Resmi Yeniden Renklendir'i tıklatın.
5. Renkleri yeniden atamak için aşağıdakilerden istediğinizi yapın:
   - Mevcut rengi farklı bir renge atamak için, mevcut rengi Mevcut Renkler sütununda, istediğiniz yeni renkle bitişik hale gelinceye kadar aşağı veya yukarı sürükleyin.

     Satırda birden çok renk varsa ve hepsini birden hareket ettirmek istiyorsanız, satırın solundaki seçim çubuğunu tıklatın ve aşağı veya yukarı sürükleyin.
   - Geçerli renklerin farklı bir satırına yeni bir renk atamak için, yeni rengi Yeni sütununda aşağı yukarı sürükleyin. (Yeni sütununa bir renk eklemek veya sütundan renk kaldırmak için, listeyi sağ tıklatarak Yeni Renk Ekle veya Renk Kaldır seçeneğini belirleyin.)
   - Yeni sütunda renk değiştirmek için, yeni rengi ayarlayacak Renk Seçici'yi sağ tıklatın.
   - Satırı, yeniden atanmakta olan mevcut renklerden dışlamak için, sütunlar arasındaki oku → tıklatın. Tekrar dahil etmek için, tireyi tıklatın.
   - Tek geçerli rengin yeniden atamadan dışlanması için rengi sağ tıklatıp Renkleri Dışla'yı seçin veya simgesini tıklatın.
   - Renkleri rastgele yeniden atamak için, Renk Sırasını Rastgele Değiştir düğmesini tıklatın. Yeni renkler rastgele olarak, mevcut renklerin farklı satırlarına yerleştirilir.
   - Mevcut Renkler sütununa satır eklemek için sağ tıklatıp Yeni Satır Ekle'yi seçin veya simgesini tıklatın.
6. Mevcut Renkler satırındaki renkleri ayırmak veya birleştirmek için aşağıdakilerden birini yapın:
   - Renkleri farklı satırlara ayırmak için taşımak istediğiniz renk bloğunu seçin, sağ tıklatıp Renkleri Farklı Satırlara Ayır'ı seçin veya simgesini tıklatın.
   - Renkleri tek satırda birleştirmek için, birden çok rengi seçmek amacıyla Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın, sağ tıklatın ve Renkleri Bir Satırda Birleştir'i seçin veya simgesini tıklatın.
7. Renk tonlarını veya gölgeleri değiştirmek için yeni rengin sağındaki üçgeni tıklatıp (veya rengi sağ tıklatıp Renklendirme Yöntemi'ni seçip) seçeneği belirleyin. Aynı seçeneğin renk grubundaki bütün yeni renklere uygulanmasını istiyorsanız, Tümüne Uygula'yı seçin.

   Not: *Renk Tonları Ve Gölgeler ve Ton Kaydırma ancak spot renkleri korumamayı seçerseniz kullanılabilir.*
8. Resmi yeniden renklendirmek için Tamam düğmesini tıklatın. Resmi yeniden renklendirmek istemiyorsanız, İptal düğmesini tıklatın veya Resmi Yeniden Renklendir'deki seçimi kaldırıp Tamam düğmesini tıklatın.

Bütün renklerdeki doygunluğu ve parlaklığı rastgele değiştirme

1. Gerekirse, nesneyi seçin ve Düzenle > Renkleri Düzenle > Resmi Yeniden Renklendir'i seçin.
2. Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunda, Doygunluk ve Parlaklığı Rasgele Değiştir düğmesini tıklatın.

   Not: *Renk Çubukları görüntüsünü kullanarak bir renk grubunu düzenlerken de doygunluğu ve parlaklığı değiştirebilirsiniz.*

Yeni renkler atarken renginizdeki orijinal renkleri görüntüleme

Seçili resmi yeniden renklendirdiğinizde seçili renk grubundaki renkler orijinal renklerin yerine geçer. Yeni renkler atanırken, orijinal rengin (Mevcut Renkler sütunundan), özellikle de resminiz çok ayrıntılıysa veya çok sayıda orijinal renge sahipse resminizde nerede görüneceğini görürsünüz.

1. Gerekirse, nesneyi seçin ve Düzenle > Renkleri Düzenle > Resmi Yeniden Renklendir'i seçin.
2. Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunda, Resimde Bulmak İçin Üstteki Renkleri Tıklatın düğmesini tıklatın, sonra Mevcut Renkler sütununda bir rengi tıklatın.

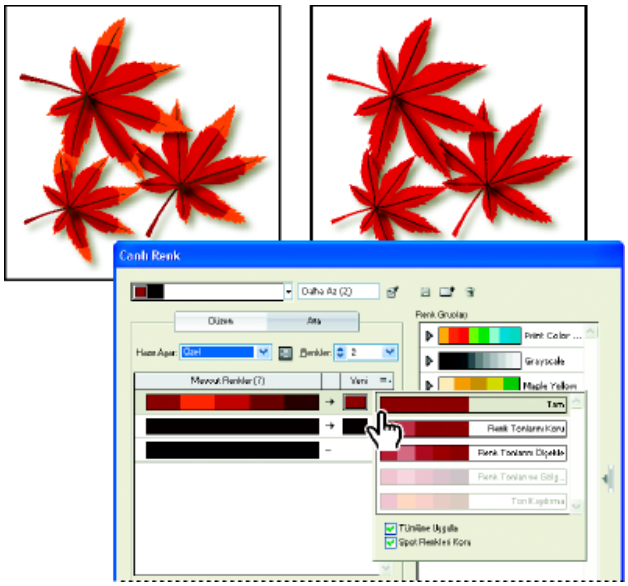
   Seçili resmin diğer bütün alanları soluk görüntülenirken, o rengin kullanıldığı resim tam renkli olarak görüntülenir.

3. Resmin bütününü yine tam renkli olarak görüntülemek için, simgeyi tekrar tıklatın.

Başa dön

Resminizdeki renkleri azaltma

Birden çok çıktı ortamı için hazırlanan bir resim oluşturduğunuzda, çoğunlukla çıktı için renkleri azaltmak, renkleri gri tonlamaya dönüştürmek veya renkleri renk kitaplığıyla sınırlamak gerekli olur. Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunu kullanarak resminizdeki renkleri kolayca azaltabilirsiniz. Renklerin azaltılmasında bir hazır ayar kullanıp kullanmayacağınızı seçebilirsiniz; örneğin, seçili resminizi kolayca gri tonlamalı resme dönüştürmek için Gri Tonlamalı Resim'i seçebilirsiniz.



Seçilen rengi iki renge azaltma

Hazır ayar kullanarak renkleri kolayca azaltma

Renklerinizi bir hazır ayar kullanarak azaltmak, resminizi belirli sayıda renkle veya bir renk örneği kitaplığıyla sınırlamak için hızlı ve kolay bir yoldur.

1. Azaltmak istediğiniz resmi seçin.
2. Düzenle > Renkleri Düzenle > Hazır Ayarla Yeniden Renklendir'i seçin ve bir hazır ayar seçin.
3. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Renkleri bir renk örneği kitaplığıyla sınırlamak istiyorsanız, kitaplık düğmesini tıklatın, istediğiniz kitaplığı seçin, sonra Tamam düğmesini tıklatın.
   - Renkleri bir renk kitaplığıyla sınırlamak istemiyorsanız, Tamam düğmesini tıklatın.

   Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusu açılır. Yeni sütununda, hazır ayarınız olarak seçtiğiniz sayıda renk, ayrıca siyah renk görüntülenir. Yeni renkler, orijinal resminizden alınır.
4. Orijinal renkleri, istediğiniz şekilde yeni renklere atayın.
5. Resmi Yeniden Renklendir'in işaretli olduğundan emin olun ve Tamam düğmesini tıklatın.

Özel seçenekler kullanarak renkleri azaltma

1. Yeniden renklendirmek istediğiniz resmi seçin.
2. Düzenle > Renkleri Düzenle > Resmi Yeniden Renklendir'i seçin.

   Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusu açılır. Yeni sütununda, seçili resminizin bütün renkleri görüntülenir.
3. Farklı renkler kullanmak için renk grubu seçin veya oluşturun.
4. Renkler menüsünden, indirgemek istediğiniz renk sayısını seçin.
5. Renk Azaltma Seçenekleri düğmesini tıklatın, aşağıdaki seçeneklerden istediklerinizi belirleyin ve Tamam düğmesini tıklatın:

   Hazır Ayar Kullanılan renk sayısı ve o iş için optimum ayarlar gibi, bir hazır ayar işi belirler. Hazır ayar seçer, sonra da diğer seçeneklerden herhangi birini değiştirirseniz, hazır ayar adı Özel olarak değişir.

   Renkler Mevcut renklerin kaç yeni renge azaltılacağını belirler.

   Kitaplıkla Sınırlandır Bütün yeni renklerin türetileceği bir renk kitaplığı belirler.

Sırala Mevcut Renkler sütununda orijinal renklerin nasıl sıralanacağını belirler.

Renklendirme Yöntemi Yeni renkler için izin verilen çeşitleme türlerini belirler.

- Tam seçeneği, her mevcut rengi kesin olarak belirlenen yeni renkle değiştirir.
- Renk Tonlarını Ölçekle (varsayılan seçenek), satırdaki en koyu mevcut rengi, belirlenen yeni renkle değiştirir. Satırdaki diğer mevcut renkler, orantılı olarak daha açık bir tonla değiştirilir.
- Renk Tonlarını Koru, global olmayan renkler için Renk Tonlarını Ölçekle seçeneğiyle aynı işi görür. Spot veya global renklerde, mevcut rengin renk tonunu yeni renge uygular. Satırdaki bütün mevcut renkler aynı veya benzer global rengin tonlarıysa, Renk Tonlarını Koru'yu kullanın. Renk Tonlarını Koru seçeneği kullanıldığında en iyi sonucu almak için, Renk Tonlarını Birleştir'i de işaretleyin.
- Renk Tonları ve Gölgeler seçeneği, ortalama açıklık ve koyuluktaki mevcut rengi, belirlenen yeni renkle değiştirir. Ortalamadan daha açık olan mevcut renkler, yeni rengin orantılı olarak daha açık bir tonuyla değiştirilir. Ortalamadan daha koyu olan mevcut renkler, yeni renge siyah ekleyerek değiştirilir.
- Ton Kaydırma, Mevcut Renkler satırındaki en tipik rengi anahtar renk olarak ayarlar ve tam olarak anahtar rengi yeni renkle değiştirir. Diğer mevcut renkler, yeni renkten parlaklık, doygunluk ve ton bakımından, mevcut rengin anahtar renkten farklı olduğu miktarda farklılık gösteren renklerle değiştirilir.

Renk Tonlarını Birleştir Aynı global rengin bütün renk tonlarını, renkler azaltılmasa bile aynı Mevcut Renkler satırında sıralar. Bu seçeneği sadece, seçili resimde %100'den düşük renk tonunda global veya spot renkler uygulanmışsa kullanın. En iyi sonucu almak için, Renk Tonlarını Koru renklendirme yöntemiyle birlikte kullanın.
Not: *Renk Tonlarını Birleştir işaretli olmasa bile, renk azaltma işlemi, global olmayan farklı renkleri birleştirmeden önce aynı global rengin tonlarını birleştirir.*

Koru Nihai azaltmada beyazın, siyahın veya grinin korunup korunmayacağını belirler. Renk korunuyorsa, Mevcut Renkler sütununda dışlanmış bir satır olarak görüntülenir.

6. Mevcut renkleri, istediğiniz şekilde yeni renklere atayın.
7. Resmi Yeniden Renklendir'in işaretli olduğundan emin olun ve Tamam düğmesini tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Kuler ile renk temaları oluşturma

Kuler hakkında
Temaları görüntüleme ve kullanma

Kuler hakkında

Başa dön

Kuler™ paneli renk grupları ya da temalar için, tasarımcıların çevrimiçi topluluğu tarafından oluşturulan portalınızdır. Binlerce Kuler temasına gözatmak için bunu kullanabilir; ardından da düzenlemek ya da projelerinize eklemek için bazılarını indirebilirsiniz. Kuler topluluğuyla temalarınızı yükleyerek paylaşmak için de Kuler panelini kullanabilirsiniz.

Adobe Photoshop® CS5, Adobe Flash® Professional CS5, Adobe InDesign® CS5, Adobe Illustrator® CS5 ve Adobe Fireworks® CS5 uygulamalarında Kuler paneli bulunur. Bu ürünün Fransızca sürümünde bu panel kullanılamaz.

Kuler paneliyle ilgili video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_tr.

Kuler ve renk esini hakkında bir makale için http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_Kuler_update_and_color_tips/ adresindeki Veerle Pieters bloguna bakın.

Temaları görüntüleme ve kullanma

Başa dön

Çevrimiçi temalara gözatmak için Internet bağlantısı gerekir.

Temaları arama ve görüntüleme

1. Pencere > Uzantılar > Kuler'i seçin.
2. Ara kutusuna temanın, etiketin ya da oluşturanın adını girin.

   Not: *Aramalarda yalnızca alfasayısal karakterler (Aa-Zz, 0-9) kullanın.*
3. Sonuçların üstündeki açılan menülerden seçenek belirleyerek arama sonuçlarına filtre uygulayabilirsiniz.
4. Sonraki ya da önceki tema kümesini görüntülemek için Kuler panelinin altındaki Önceki Tema Kümesini Görüntüle veya Sonraki Tema Kümesini Görüntüle'yi tıklatın.
5. Görünümü, Kuler topluluğundaki en son temalar ile yenilemek için panelin altındaki Temaları Kuler Topluluğundan Yenile'yi tıklatın.

Temayı çevrimiçi olarak Kuler'de görüntüleme

1. Arama sonuçlarında bir tema seçin.
2. Temanın sağ tarafında bulunan üçgeni sağ tıklatın ve Kuler'de Çevrimiçi Görüntüle seçeneğini belirleyin.

Sık yapılan aramaları kaydetme

1. Arama kutusunun hemen altında yer alan ilk açılır menüden Özel'i seçin.
2. Açılan iletişim kutusuna arama terimlerinizi girip Kaydet'i tıklatın.

Aramayı çalıştırmak istediğinizde ilk açılan menüde bunu seçin.

Kaydedilen aramayı silmek için açılan menüde Özel seçeneğini belirleyip silmek istediğiniz aramaları temizleyin.

Illustrator uygulamasında Renk Örnekleri paneline tema ekleme

✥ Temayı seçin ve Kuler panelinin altındaki Seçilen Temayı Renk Örneklerine Ekle simgesini tıklatın.

Temanızı Kuler topluluğuna yükleme

1. Renk Örnekleri panelinden temayı seçin.
2. Kuler panelinde Renk Örnekleri Panelinden Kuler Topluluğuna Yükle simgesini tıklatın.

(cc) BY-NC-SA

Renkleri ayarlama

Gamut dışı rengi basılabilir renge kaydırma
Rengi Web uyumlu renge kaydırma
Renkleri karıştırma
Rengi ters veya tamamlayıcı rengine değiştirme
Rengin tonunu değiştirme
Birden çok rengi ters çevirme
Bir veya birden çok rengin renk dengesini ayarlama
Belgenin renk modunu değiştirme
Lab değerleri kullanan spot renkleri görüntüleme ve çıktısını alma
Rengi gri tonlamaya ve gri tonlamayı renge dönüştürme
Birden çok rengin doygunluğunu ayarlama
Çakışan renkleri karıştırma

Gamut dışı rengi basılabilir renge kaydırma

Başa dön

RGB ve HSB renk modellerindeki, neon renkler gibi bazı renkler basılamaz, çünkü CMYK modelinde eşdeğerleri yoktur. Gamut dışı bir renk seçerseniz, Renk panelinde veya Renk Seçici'de bir uyarı üçgeni ⚠ belirir.

❖ Rengin en yakın CMYK eşdeğerine kaymak için üçgeni tıklatın (renk, üçgenin yanında küçük bir kutuda görüntülenir).

Rengi Web uyumlu renge kaydırma

Başa dön

Web uyumlu renkler, platformdan bağımsız olarak bütün Web tarayıcılarında kullanılan 216 renktir. Web uyumlu olmayan bir renk seçerseniz, Renk panelinde, Renk Seçici'de veya Renkleri Düzenle/Resmi Yeniden Renklendir iletişim kutusunda bir uyarı küpü görüntülenir.

❖ En yakın Web uyumlu renge kaymak için küpü tıklatın (renk, küpün yanında küçük bir kutuda görüntülenir).

Renkleri karıştırma

Başa dön

Karışım komutları, nesnelerin dikey veya yatay yönlendirmesine veya yığın sıralamasına dayalı olarak, üç veya daha çok dolgulu nesne grubundaki renkler arasında bir dizi ara renk oluşturur. Karıştırma işlemi, konturlu veya boyanmamış nesneleri etkilemez.

1. Üç veya daha çok sayıda dolgulu nesne seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Aradaki nesneleri, en öndeki ve en arkadaki dolgulu nesneler arasında degrade bir karışımla doldurmak için, Düzenle > Renkleri Düzenle > Önden Arkaya Karıştır'ı seçin.
   - Aradaki nesneleri, en soldaki ve en sağdaki dolgulu nesneler arasında degrade bir karışımla doldurmak için, Düzenle > Renkleri Düzenle > Yatay Karıştır'ı seçin.
   - Aradaki nesneleri, en üstteki ve en alttaki dolgulu nesneler arasında degrade bir karışımla doldurmak için, Düzenle > Renkleri Düzenle > Dikey Karıştır'ı seçin.

Rengi ters veya tamamlayıcı rengine değiştirme

Başa dön

1. Değiştirmek istediğiniz rengi seçin.
2. Renk menüsünde, panel menüsünden bir seçenek belirleyin:

   Ters Çevir Rengin her bileşenini, renk skalasındaki karşıt rengine değiştirir. Örneğin, bir RGB rengin R değeri 100'se, Ters Çevir komutu R değerini 155 olarak değiştirir (255 – 100 = 155).

   Tamamlayıcı Rengin her bileşenini, seçilen rengin en yüksek ve en düşük RGB değerlerinin toplamına dayalı yeni bir değere değiştirir. Illustrator uygulaması, mevcut rengin en düşük ve en yüksek RGB değerlerini ekler, sonra her bileşenin değerini bu sayıdan çıkartarak yeni RGB değerleri oluşturur. Örneğin, RGB değeri kırmızı için 102, yeşil için 153 ve mavi için 51 olan bir renk seçtiğinizi kabul edelim. Illustrator uygulaması, en yüksek (153) ve en düşük (51) değerleri birbiriyle toplayarak yeni bir değer elde eder (204). Yeni tamamlayıcı RGB değerlerini oluşturmak için, varolan rengin RGB değerlerinden her biri bu yeni değerden çıkartılır: 204 – 102 (mevcut kırmızı değeri) = 102 (yeni kırmızı değeri), 204 – 153 (mevcut yeşil değeri) = 51 (yeni yeşil değeri) ve 204 – 51 (mevcut mavi değeri) = 153 (yeni mavi değeri).

Rengin tonunu değiştirme

Başa dön

1. Renk Örnekleri panelinde bir global proses renk veya spot renk seçin ya da global proses veya spot renk uygulamış olduğunuz bir nesneyi seçin.
2. Rengin yoğunluğunu değiştirmek için Renk panelinde T kaydırıcısını sürükleyin veya metin kutusuna bir değer girin. Renk tonu değeri %0 ile %100 arasında değişir; sayı ne kadar küçük olursa, renk tonu o kadar açık olur.

   T kaydırma çubuğunu göremiyorsanız, global proses renk veya spot renk seçmiş olduğunuzdan emin olun. Yine de T kaydırma çubuğunu göremiyorsanız, Renk paneli menüsünde Seçenekleri Göster'i seçin.
3. Renk tonunu renk örneği olarak kaydetmek için, rengi Renk Örnekleri paneline sürükleyin veya Renk Örnekleri panelinde Yeni Renk düğmesini tıklatın. Renk tonu, temel renginin adıyla kaydedilir, ama adın arkasına renk tonu yüzde değeri eklenir. Örneğin, "Gök Mavisi" adlı bir rengi yüzde 50 ile kaydettiyseniz, renk örneğinin adı "%50 Gök Mavisi" olur.

Spot ve proses renkler hakkında

Birden çok rengi ters çevirme

Başa dön

1. Renklerini ters çevirmek istediğiniz nesneleri seçin.
2. Düzenle > Renkleri Düzenle > Renkleri Ters Çevir'i seçin.

   Tek tek renkleri ters çevirmek için Renk panelini kullanabilirsiniz.

Bir veya birden çok rengin renk dengesini ayarlama

Başa dön

1. Renklerini ayarlamak istediğiniz nesneleri seçin.
2. Düzenle > Renkleri Düzenle > Renk Dengesini Ayarla'yı seçin.
3. Dolgu ve Kontur seçeneklerini belirleyin.
4. Renk değerlerini ayarlayın, sonra Tamam düğmesini tıklatın:
   - Herhangi bir global renk veya spot renk seçtiyseniz, renklerin yoğunluğunu ayarlamak için renk tonu kaydırma çubuğunu kullanın. Seçtiğiniz global olmayan renkler etkilenmez.
   - CMYK renk modunda çalışıyorsanız ve global olmayan proses renkler seçtiyseniz, siyan, macenta, sarı ve siyah yüzdelerini ayarlamak için kaydırma çubuklarını kullanın.
   - RGB renk modunda çalışıyorsanız ve global olmayan proses renkler seçtiyseniz, kırmızı, yeşil ve mavi yüzdelerini ayarlamak için kaydırma çubuklarını kullanın.
   - Seçtiğiniz renkleri gri tonlamaya dönüştürmek istiyorsanız, Renk Modu listesinden Gri Tonlamalı'yı seçin ve Dönüştür seçeneğini işaretleyin. Sonra siyah yüzdesini ayarlamak için kaydırma çubuğunu kullanın.
   - Herhangi bir global proses veya spot renk seçtiyseniz ve global olmayan proses renklere dönüştürmek istiyorsanız, Renk Modu listesinden (belgenin renk moduna bağlı olarak) CMYK veya RGB seçin ve Dönüştür seçeneğini işaretleyin. Sonra kaydırma çubuklarını kullanarak renkleri ayarlayın.

Belgenin renk modunu değiştirme

Başa dön

✥ Dosya > Belge Renk Modu > CMYK Renk veya RGB Renk'i seçin.

Lab değerleri kullanan spot renkleri görüntüleme ve çıktısını alma

Başa dön

TOYO, PANTONE, DIC ve HKS kitaplıklarındaki renkler gibi bazı hazır spot renkler, Lab değerleri kullanılarak tanımlanmıştır. Illustrator uygulamasının önceki sürümleriyle geriye doğru uyumluluk amacıyla, bu kitaplıkların renkleri aynı zamanda CMYK tanımlarını da içerir. Renk Örnekleri paneli, Illustrator uygulamasının, bu spot renkleri görüntülemekte, dışa aktarmakta ve yazdırmakta Lab değerlerini mi yoksa CMYK değerlerini mi kullanacağını denetlemenize olanak verir.

Doğru aygıt profilleriyle birlikte kullanıldığında Lab değerleri, size bütün aygıtlarda kullanılabilecek en kesin çıktıyı verir. Projeniz açısından renk yönetimi kritik önemdeyse, Adobe, spot renkleri Lab değerlerini kullanarak görüntülemenizi, dışa aktarmanızı ve yazdırmanızı önerir.

Not: *Illustrator, ekran doğruluğunu arttırmak için, Üst Baskı Önizleme ayarı açık olduğunda otomatik olarak Lab değerlerini kullanır. Yazdır iletişim kutusunun Gelişmiş bölümündeki Üst Baskılar seçeneğinde Benzet'i seçtiyseniz, yine Lab değerlerini kullanır.*

1. Renk Örnekleri paneli menüsünde Spot Renkler'i seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:

- Renklerin en doğru görünümünü ve çıktısını istiyorsanız, Kitap Üreticisi Tarafından Tanımlanan Lab Değerlerini Kullanın'ı seçin.
- Spot renklerin, Illustrator uygulamasının daha önceki sürümlerindekilerle eşleşmesini istiyorsanız, Üreticinin İşlem Kitaplarından Gelen CMYK Değerlerini Kullanın'ı seçin.

Başa dön

Rengi gri tonlamaya ve gri tonlamayı renge dönüştürme

Renkleri gri tonlamaya dönüştürme

1. Renklerini dönüştürmek istediğiniz nesneleri seçin.
2. Düzenle > Renkleri Düzenle > Gri Tonlamaya Dönüştür seçeneklerini belirleyin.

Nesneleri gri tonlamaya dönüştürüp aynı zamanda grinin tonlarını ayarlamak için, Düzenle > Renkleri Düzenle > Renkleri Ayarla komutunu kullanın.

Gri tonlamalı görüntüleri RGB'ye veya CMYK'ye dönüştürme

1. Gri tonlamalı görüntüyü seçin.
2. Düzenle > Renkleri Düzenle > CMYK'ye Dönüştür veya RGB'ye Dönüştür'ü (belgenin renk moduna bağlı olarak) seçin.

Gri tonlamalı veya 1 bitlik görüntüleri renklendirme

1. Bitmap nesnesini seçin.
2. Araçlar panelinde veya Renk panelinde Dolgu düğmesinin seçili olduğundan emin olun.
3. Görüntüyü siyahla, beyazla, bir proses renkle veya bir spot renkle renklendirmek için, Renk panelini kullanın.

Not: *Gri tonlamalı görüntü bir alfa kanalı içeriyorsa, görüntüyü proses renkle renklendiremezsiniz. Onun yerine bir spot renk seçin.*

Başa dön

Birden çok rengin doygunluğunu ayarlama

1. Renklerini ayarlamak istediğiniz nesneleri seçin.
2. Düzenle > Renkleri Düzenle > Doygunlaştır'ı seçin.
3. Rengin veya spot renk tonunun ne kadar azaltılacağını veya artırılacağını belirlemek için %–100 ile %100 arasında bir yüzde değeri girin.

Başa dön

Çakışan renkleri karıştırma

Çakışan renkleri karıştırmak için, karıştırma modlarını, Katı Karışım efektini veya Yumuşak Karışım efektini kullanabilirsiniz.

Karıştırma modları Çakışan renklerin denetlenmesi için birçok seçenek sunar ve spot renkler, desenler, degradeler, metin veya başka karmaşık resimler içeren resimlerde her zaman Katı Karışım'ın veya Yumuşak Karışım'ın yerine kullanılmalıdır.

Katı Karışım efekti Renkleri, renk bileşenlerinin her biri için en yüksek değeri seçerek birleştirir. Örneğin, Renk 1 %20 siyan, %66 macenta, %40 sarı ve %0 siyahsa; Renk 2 %40 siyan, %20 macenta, %30 sarı ve %10 siyahsa, ortaya çıkan katı renk %40 siyan, %66 macenta, %40 sarı ve %10 siyah olacaktır.

Yumuşak Karışım efekti Alttaki renkleri, üstlerindeki resmin içinden görünür kılar, sonra görüntüyü bileşen yüzeylerine ayırır. Çakışan renklerde istediğiniz görünürlük yüzdesini belirleyebilirsiniz.

Karışım modlarını tek tek nesnelere uygulayabilirsiniz; Katı Karışım ve Yumuşak Karışım efektleriniyse bütün bir gruba veya katmana toplu halde uygulamanız gerekir. Karıştırma modları bir nesnenin hem dolgusunu hem de konturunu etkiler; Katı ve Yumuşak Karışım efektleriyse, nesnenin konturunun kaldırılmasına neden olur.

Not: *Çoğu durumda, proses ve spot renklerin karışımı kullanılarak boyanmış olan nesnelere Katı Karışım veya Yumuşak Karışım efektinin uygulanması, rengi CMYK'ye dönüştürür. Global olmayan bir proses RGB rengin bir spot RGB renkle karıştırılması durumunda, bütün spot renkler global olmayan bir proses RGB renge dönüştürülür.*

Katı Karışım efektini kullanarak renkleri karıştırma

1. Grubu veya katmanı hedefleyin.
2. Efekt > Yol Bulucu > Katı Karışım'ı seçin..

Yumuşak Karışım efektini kullanarak renkleri karıştırma

1. Grubu veya katmanı hedefleyin.
2. Efekt > Yol Bulucu > Yumuşak Karışım'ı seçin.

3. Çakışan renklerde istediğiniz görünürlük yüzdesini belirlemek için, Karıştırma Oranı metin kutusuna %1 ile %100 arasında bir değer girip Tamam düğmesini tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Kuler paneli | Illustrator CC

Adobe® Kuler®, renk temaları oluşturmak, bu temalarla denemeler yapmak ve bir projede kullandığınız renk temalarını paylaşmak için kullanılan web tabanlı bir uygulamadır. Illustrator CC'de, Kuler uygulamasında oluşturduğunuz veya sık kullanılan olarak işaretlediğiniz renk temalarını görmenizi ve kullanmanızı sağlayan bir Kuler paneli bulunur.

Başa dön

Kuler paneli

Illustrator CC'de, Kuler paneli (Pencere > Kuler) şunları görüntüler:

- Oluşturduğunuz ve Kuler web sitesinde (kuler.adobe.com) hesabınızla eşitlediğiniz temalar.
- Kuler web sitesinde sık kullanılan temalar olarak işaretlediğiniz genel temalar.

Kuler web sitesine giriş yapılırken otomatik olarak Illustrator CC'de kullanılan Adobe kimliği kullanılır ve Kuler paneli yenilenir.

Not: *Illustrator CC ile kullandığınız kimlik bilgileri ilişkili bir Kuler kimliğine sahip değilse, Illustrator CC kimlik bilgileri kullanılarak otomatik şekilde bir Kuler kimliği oluşturulur. Bu şekilde Adobe kimlik bilgileriniz kullanarak Kuler web sitesine erişebilirsiniz.*

Başa dön

Kuler panelini kullanma

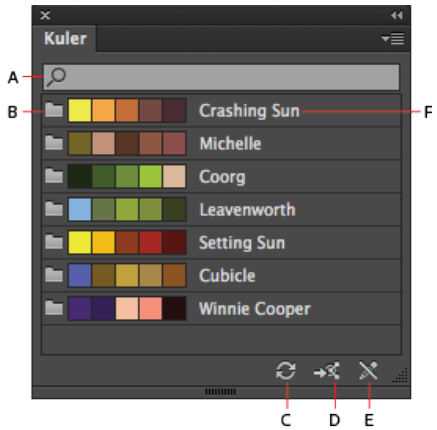
Not: *Kuler panelinin çalışması için Illustrator'ı başlattığınızda Internet'e bağlı olmanız gerekir. Illustrator'ı başlattığınızda Internet'e bağlı değilseniz Kuler paneli kullanılamaz.*

Kuler panelindeki renk örnekleri ve temalar salt okunurdur. Doğrudan Kuler panelindeki bir renk örneğini veya temayı resminizde kullanabilirsiniz. Ancak, bir renk örneği veya temayı başka bir amaçla kullanmak üzere değiştirmek istediğinizde bunları öncelikle Renk örnekleri paneline eklemeniz gerekir.

1. Kuler panelini açmak için Pencere > Kuler'i tıklatın.

   Illustrator'ı başlattığınızda Kuler hesabınızda bulunan tüm temalar Kuler Panel'inde görüntülenir.

2. Illustrator'ı başlattıktan sonra Kuler'e bir tema eklediyseniz Kuler panelinde Yenile'yi tıklatarak en son temayı varolanların arasına dahil edebilirsiniz.



A. *Ada göre tema adı arama* ***B.*** *Tema klasörü simgesi* ***C.*** *Yenile* ***D.*** *Kuler Web Sitesini başlat* ***E.*** *Düzenlenemeyen temaları belirten simge* ***F.*** *Tema adı*

Not: *Kuler panelinde, oluşturduğunuz, değiştirdiğiniz veya sık kullanılan olarak işaretlediğiniz temalar listelenir (liste Kuler web sitesi > Mykuler alanında görüntülenir)*

3. Renk örnekleri paneline (Pencere > Renk Örnekleri) bir renk örneğini veya temanın tamamını ekleyebilirsiniz.

   Renk örneği ekleme:

   - Kuler panelinde, bir renk örneği seçin ve açılır menü > Renk Örneklerine Ekle'yi tıklatın.

   Birden çok renk örneği ekleme:

- Kuler panelinde, Ctrl/Cmd tuşunu basılı tutarak birden çok renk örneği seçin ve açılır menü > Renk Örneklerine Ekle'yi tıklatın. Birden çok renk örneği seçmek için Shift tuşunu da kullanabilirsiniz.

Tema ekleme:

- Kuler panelinde, tema klasörü simgesini tıklatarak temanın tamamını seçin. Tüm tema Renk Örnekleri paneline eklenir.

Birden çok renk tema ekleme:

- Kuler panelinde, Ctrl/Cmd tuşunu basılı tutarak birden çok tema seçin ve açılır menü > Renk Örneklerine Ekle'yi tıklatın. Birden çok tema seçmek için Shift tuşunu da kullanabilirsiniz.

4. Geniş bir tema listeniz varsa temayı Bul kutusunu (açılır menü > Bulma Alanını Göster) kullanarak temayı aratabilirsiniz. Arama işlemleri tema adlarına göre yapılır.

5. Halen kullanılmakta olan Kuler hesabının ayrıntılarını Kuler panelinin en son yenilenme tarihi ve saatini görmek için açılır menüyü tıklatın.

(cc) BY-NC-SA Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Boyama

Bu sayfadan bağlantı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce olarak sunulabilir.

Boyama hakkında

Resminizi görsel bakımdan daha ilgi çekici hale getirmeye yardımcı olmak için Adobe Illustrator uygulaması, kaligrafi, saçılma, resim, desen ve kıl fırçaları sunar. Ayrıca, farklı yol parçalarını boyamak ve kapalı yolları farklı renklerle, desenlerle veya degradelerle doldurmak için, Canlı Boyama özelliği ve Şekil Oluşturucu araçlarını kullanabilirsiniz. Şekil Oluşturucu aracıyla basit şekilleri birleştirerek yeni karmaşık şekiller oluşturabilirsiniz. Opaklık, maskeler, degradeler, karışımlar, kafesler ve desenler, yaratıcılık için sınırsız olanaklar sağlar. Genişlik aracı, çok açık ana hatlar oluşturan, değişken genişlikli konturlar oluşturmaya olanak verir.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Dolgularla ve konturlarla boyama

Boyama yöntemleri
Dolgular ve konturlar hakkında
Nesneye dolgu rengi uygulama
Kabarcık Fırçası aracıyla yolları çizme ve birleştirme
Konturları bileşik yollara dönüştürme
Nesneden dolgu veya kontur kaldırma
Aynı dolguya veya kontura sahip nesneleri seçme
Birden çok dolgu ve kontur oluşturma
Değişken genişliklerde kontur oluşturma

Boyama yöntemleri

Başa dön

Illustrator uygulaması, iki boyama yöntemi sunar: bir nesnenin tamamına bir dolgu, kontur veya her ikisini birden atamak ve nesneyi Canlı Boyama grubuna dönüştürüp içindeki ayrı ayrı kenarlara ve yol yüzeylerine dolgular veya konturlar atamak.

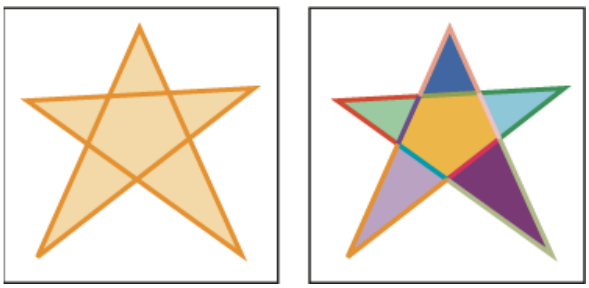
Nesneyi boyama

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

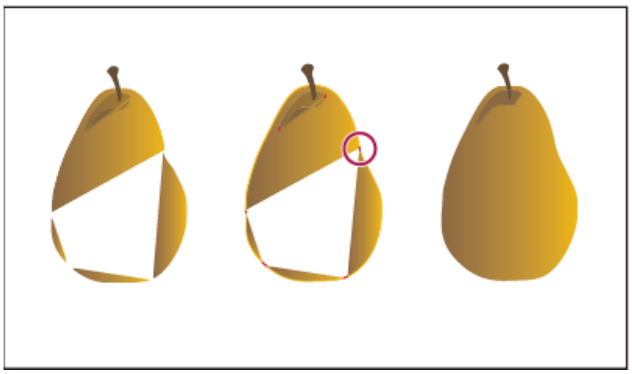
Fırçaları kullanma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0044_tr.

Canlı Boyama grubunu boyama

Canlı Boyama yöntemiyle, katmanlar veya yığın sıralaması ne olursa olsun, geleneksel boyama araçlarındaki gibi boyarsınız; bu, daha doğal bir iş akışı oluşturabilir. Canlı Boyama grubundaki bütün nesnelere, aynı düz yüzeyin parçasıymış gibi davranılır. Böylece, birkaç yol çizebilir, sonra bu yolların çevrelediği her alanı (yüzey adı verilir) ayrı ayrı boyayabilirsiniz. Ayrıca, kesişmeler arasındaki yol parçalarına (kenar adı verilir) farklı kontur renkleri ve kalınlıkları da atayabilirsiniz. Sonuç, tıpkı bir boyama kitabındaki gibi, her yüzeyi farklı bir renkle doldurabilmeniz ve her kenara farklı bir renkle kontur çekebilmenizdir. Canlı Boyama grubundaki yolları taşıyıp yeniden şekillendirdikçe, yüzeyler ve kenarlar buna göre otomatik olarak ayarlanır.



Varolan yöntemle boyanan tek bir yoldan oluşan nesnenin tek bir dolgusu ve tek bir konturu var (solda). Aynı nesne Canlı Boyama grubuna dönüştürüldüğünde, her yüzeyi farklı bir dolguyla boyanabilir ve her kenarı da farklı bir konturla boyanabilir (sağda).



Nesnenin geleneksel yoldan boyanması, dolgu uygulanamayan bazı alanlar bırakır (solda). Canlı Boyama grubu boşluk algılamayla boyandığında (ortada) boşluklar ve üst baskı önlenmiş olur (sağda).

Canlı Boyama kullanımı hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/vid0042_tr. Boyama Fırçası aracıyla boyama teknikleri hakkında bir video

izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0038_tr.

Başa dön

Dolgular ve konturlar hakkında

Dolgu, nesnenin içindeki bir renk, desen veya degradedir. Dolguları, Canlı Boyama gruplarının açık ve kapalı nesnelerine ve yüzeylerine uygulayabilirsiniz.

Kontur, bir nesnenin görünür anahatları, bir yol veya bir Canlı Boyama grubunun kenarı olabilir. Konturun genişliğini ve rengini denetleyebilirsiniz. Yol seçeneklerini kullanarak kesikli vuruşlar da oluşturabilir ve fırçaları kullanarak stilize fırça darbeleriyle boyama yapabilirsiniz.
Not: *Canlı Boyama gruplarıyla çalışırken, konturu gruba Görünüm panelini kullanarak eklediyseniz, fırçayı sadece kenara uygulayabilirsiniz..*
Mevcut dolgu ve kontur renkleri Araçlar panelinde görüntülenir.

Dolgu ve Kontur denetimleri

Dolguyu ve konturu ayarlamaya yarayan denetimler, Araçlar panelinde, Kontrol panelinde ve Renk panelinde yer alır. Araçlar panelinde aşağıdaki denetimlerden istediklerinizi rengi belirlemek için kullanabilirsiniz:
Dolgu düğmesi *Dolgu rengini seçmek için Renk Seçici'yi kullanarak çift tıklatın.* ***Kontur düğmesi*** *Kontur rengini seçmek için Renk Seçici'yi kullanarak çift tıklatın.* ***Dolgu Ve Konturu Değiştir düğmesi*** *Dolguyla konturun renklerini birbiriyle değiştirmek için tıklatın.* ***Varsayılan Dolgu Ve Kontur düğmesi*** *Varsayılan renk ayarlarına (beyaz dolgu ve siyah kontur) geri dönmek için tıklatın.* ***Renk düğmesi*** *Son seçilen düz rengi, degrade dolgulu veya hiç konturu veya dolgusu olmayan bir nesneye uygulamak için tıklatın.* ***Degrade düğmesi*** *Seçili dolguyu son seçilen dolguya değiştirmek için tıklatın.* ***Yok düğmesi*** *Seçilen nesnenin dolgusunu veya konturunu kaldırmak için tıklatın.*

Seçili bir nesnenin rengini veya konturunu, Kontrol panelinde aşağıdaki denetimleri kullanarak da belirleyebilirsiniz:
Dolgu rengi *Renk Örnekleri panelini açmak için tıklatın veya alternatif renk modu paneli açmak için Shift tuşunu basılı tutup tıklatın ve bir renk seçin.* ***Kontur rengi*** *Renk Örnekleri panelini açmak için tıklatın veya alternatif renk modu paneli açmak için Shift tuşunu basılı tutup tıklatın ve bir renk seçin.* ***Kontur paneli*** *Kontur panelini açmak için Kontur seçeneğini tıklatın ve seçenekleri belirleyin.* ***Kontur kalınlığı*** *Açılır menüden bir kontur kalınlığı seçin.*

Başa dön

Nesneye dolgu rengi uygulama

Nesnenin tamamına bir renk, desen veya degrade uygulayabilir veya Canlı Boyama grupları kullanarak nesne içindeki farklı yüzeylere farklı renkler uygulayabilirsiniz.

1. Nesneyi, Seçim aracını ( ) veya Doğrudan Seçim aracını ( ) kullanarak seçin.
2. Araçlar panelindeki veya Renk panelindeki Dolgu kutusunu tıklatın. Bu, bir kontur değil dolgu uygulamak istediğinizi belirtir.

Dolgu kutusu etkin. Dolgu kutusu, kontur kutusunun üzerindedir

3. Aşağıdakilerden birini yaparak bir dolgu rengi seçin:
   - Kontrol panelinde, Renk panelinde, Renk Örnekleri panelinde, Degrade panelinde veya bir renk örneği kitaplığında bir rengi tıklatın.
   - Renk Seçici'den renk seçmek için Dolgu kutusunu çift tıklatın.
   - Damlalık aracını seçin ve mevcut dolgu ve kontur dahil olmak üzere mevcut özellikleri bir nesneye uygulamak için, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutup o nesneyi tıklatın.
   - Nesnenin mevcut dolgusunu kaldırmak için Yok düğmesini tıklatın.

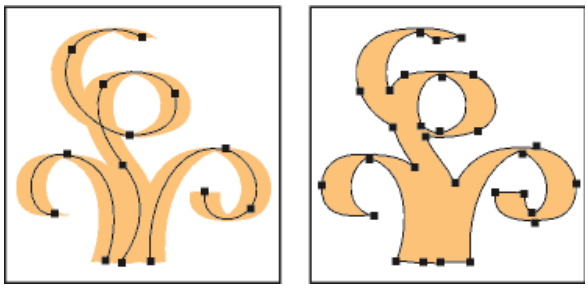
Dolgu kutusundan, Renk panelinden, Degrade panelinden veya Renk Örnekleri panelinden bir rengi, seçili olmayan bir nesneye sürükleyerek o nesneye kolayca renk uygulayabilirsiniz. Sürükleme işlevi, Canlı Boyama gruplarında işe yaramaz.

Başa dön

Kabarcık Fırçası aracıyla yolları çizme ve birleştirme

Kesiştirebildiğiniz ve aynı renkte diğer şekillerle birleştirebildiğiniz dolgulu şekilleri boyamak için Kabarcık Fırçası aracını kullanın.

Kabarcık Fırçası aracı kaligrafi fırçalarıyla aynı varsayılan fırça seçeneklerini kullanır. (Bkz. Kaligrafi fırçası seçenekleri.)



Kaligrafi fırçasıyla oluşturulan yol (solda); Kabarcık Fırçası aracıyla oluşturulan yol (sağda)

Kabarcık Fırçası aracının kullanımı hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/lrvid4018_ai_tr. Karmaşık bir çizim oluşturmak için Kabarcık Fırçası'nı kullanma hakkında bir örnek görmek için bkz. www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blob_brush_tr.

Kabarcık Fırçası aracı hakkında genel bilgiler

Kabarcık Fırçası aracını kullanırken şu yönergeleri unutmayın:

- Yolları birleştirmek için bunların yığılma düzeniyle bitişik olması gerekir.
- Kabarcık Fırçası aracı dolgulu ve kontursuz yollar oluşturur. Kabarcık Fırçası yollarının varolan resimle birleştirilmesini isterseniz resimde aynı dolgu rengi olmasını ve kontur olmamasını sağlayın.
- Kabarcık Fırçası aracıyla yolları çizerken yeni yollar karşılaştığı en üstte eşleşen yolla birleşir. Yeni yol aynı grup veya katmanda birden fazla eşleşen yola dokunursa kesişen yolların tümü birlikte birleştirilir.
- Boya niteliklerini (efektler ya da saydamlık gibi) Kabarcık Fırçası aracına uygulamak için fırçayı seçip, çizime başlamadan önce Görünümler panelinde nitelikleri ayarlayın.
- Başka araçlar tarafından oluşturulan yolları birleştirmek için Kabarcık Fırçası aracını kullanabilirsiniz. bunu gerçekleştirmek için varolan resimde kontur olmadığından emin olun; ardından, Kabarcık Fırçası aracını aynı dolgu rengine sahip olması amacıyla ayarlayıp birlikte birleşmesini istediğiniz yolların tümüyle kesişen yeni bir yol çizin.

Birleşmiş yollar oluşturma

Konturlu yolların birleştirilemediğini unutmayın.

1. Yeni yolu birleştirmek istediğiniz yolu seçin.
2. Görünüm panelinde Yeni Resmin Temel Görünümü Var'ın seçimini kaldırın. Bu seçeneğin seçimi kaldırıldığında Kabarcık Fırçası aracı seçili resmin niteliklerini kullanır.
3. Kabarcık Fırçası aracını seçip seçili resimle aynı görünümleri kullandığından emin olun.
4. Resimle kesişen yolları çizin. Yollar kesişmiyorsa, Kabarcık Fırçası aracına ait niteliklerin varolan yol nitelikleriyle tam olarak eşleştiğinden ve kontur kullanmadıklarında emin olmak için işaretleyin.

Kabarcık Fırçası aracı seçenekleri

Kabarcık Fırçası aracını Araçlar panelinde çift tıklatıp aşağıdaki seçeneklerden istediğinizi ayarlayın:

Seçili Tut Birleştirilmiş yol çizdiğinizde, çizime devam ettiğiniz sürece tüm yollar seçileceğini ve seçili kalacağını belirtir. Bu seçenek, birleştirilmiş yoldaki tüm yolları görüntülemek için kullanışlıdır.

Yalnızca Seçimle Birleştir Yeni konturların yalnızca seçilmiş mevcut yolla birleştirileceğini belirtir. Bu seçeneği kullanırsanız yeni kontur, kesişen ancak seçilmemiş başka bir yolla birleştirilmez.

Aslına Uygunluk Illustrator uygulamasının, farenizi veya stilus kaleminizi ne kadar hareket ettirdiğinizde yola yeni bir bağlantı noktası ekleyeceğini belirler. Örneğin, Aslına Uygunluk alanında 2,5 değeri varsa, 2,5 pikselden az bir aralıktaki araç hareketleri göz ardı edilir. Aslına Uygunluk değeri 0,5 ile 20 piksel arasında değişebilir; değer ne kadar yüksekse, yol o kadar düzgün ve az karmaşık olur.

Düzgünlük Illustrator uygulamasının, aracı kullandığınızda uygulayacağı düzgünlük miktarını denetler. Düzgünlük değeri %0 ile %100 arasında değişebilir; yüzde ne kadar yüksekse, yol o kadar düzgün olur.

Boyut Fırçanın boyutunu saptar.

Açı Fırçanın dönüş açısını belirler. Önizlemedeki ok başını sürükleyin veya Açı metin kutusuna bir değer girin.

Yuvarlaklık Fırçanın yuvarlaklığını belirler. Önizlemedeki bir siyah noktayı merkezden uzağa veya merkeze doğru sürükleyin veya Yuvarlaklık metin kutusuna bir değer girin. Değer ne kadar yüksek olursa, yuvarlaklık da o kadar artar.

Başa dön

Konturları bileşik yollara dönüştürme

Konturun bileşik bir yola dönüştürülmesi, konturun anahatlarını değiştirmenize olanak verir. Örneğin, değişken genişlikte bir kontur oluşturabilir veya konturu parçalara ayırabilirsiniz.

1. Nesneyi seçin.

2. Nesne > Yol > Ana Kontur'u seçin.

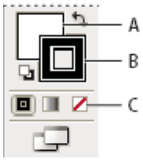
   Ortaya çıkan bileşik yol, dolgulu nesneyle birlikte gruplanır. Bileşik yol üzerinde değişiklik yapmak için, önce yolu dolguyla ortak gruptan ayırın veya Grup Seçimi aracıyla seçin.

   Grubun içeriğini belirlemek için, Katmanlar panelini kullanın.

Başa dön

Nesneden dolgu veya kontur kaldırma

1. Nesneyi seçin.
2. Araçlar panelinde Dolgu kutusunu veya Kontur kutusunu tıklatın. Bu, nesnenin dolgusunu mu konturunu mu kaldırmak istediğinizi belirtir.
3. Araçlar panelindeki, Renk panelindeki veya Renk Örnekleri panelindeki Yok düğmesini tıklatın.
   Not: *Kontrol panelinde Dolgu menüsündeki veya Kontur Rengi menüsündeki Yok simgesini de tıklatabilirsiniz.*



Dolgu ve Kontur kutuları
A. *Dolgu kutusu* ***B.*** *Kontur kutusu* ***C.*** *Yok düğmesi*

Başa dön

Aynı dolguya veya kontura sahip nesneleri seçme

Dolgu rengi, kontur rengi ve kontur kalınlığı dahil olmak üzere, aynı özelliklere sahip nesneleri seçebilirsiniz.

Not: *Seç > Aynı > Dolgu Rengi, Kontur Rengi ve Kontur Kalınlığı komutları, Canlı Boyama Seçimi aracıyla bir yüzeyi veya kenarı seçtiğinizde Canlı Boyama grubuyla çalışır; diğer Seç > Aynı komutları çalışmaz. Canlı Boyama grubunun hem içindeki hem de dışındaki aynı özelliklere sahip nesneleri aynı anda seçemezsiniz.*

- Aynı dolgu ve kontura sahip nesneleri seçmek için, nesnelerden birini seçin, Kontrol panelindeki Benzer Nesneleri Seç düğmesini tıklatın ve çıkan menüde, seçiminizi hangi özelliğe dayandırmak istediğinizi belirleyin.
- Aynı dolgu veya kontur rengine sahip bütün nesneleri seçmek için, o dolgu veya kontur rengine sahip bir nesneyi seçin ya da Renk panelinde veya Renk Örnekleri panelinde o rengi seçin. Sonra Seç > Aynı'yı seçin ve alt menüde Dolgu Rengi'ni, Kontur Rengi'ni veya Dolgu Ve Kontur'u tıklatın.
- Aynı kontur kalınlığındaki bütün nesneleri seçmek için, o kontur kalınlığına sahip bir nesneyi seçin veya Kontur panelinde o kontur kalınlığını seçin. Sonra Seç > Aynı > Kontur Kalınlığı'nı seçin.
- Farklı bir nesne kullanarak aynı seçimi uygulamak için (örneğin, Seç > Aynı Dolgu Rengi komutunu kullanarak zaten bütün kırmızı nesneleri seçtiyseniz ve şimdi de bütün yeşil nesneleri bulmak istiyorsanız), yeni bir nesne seçip Seç > Yeniden Seç'i seçin.
  Renge dayalı olarak bir nesne seçerken renk tonunun göz önüne alınması için, Düzen > Tercihler > Genel'i (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Genel'i (Mac OS) seçin, sonra Aynı %Renk Tonunu Seç'i işaretleyin. Seçenek işaretliyken, PANTONE Yellow C'nin %50 renk tonuyla dolgulu bir nesneyi seçip Seç > Aynı > Dolgu Rengi'ni seçerseniz, Illustrator uygulaması sadece o rengin %50 renk tonuyla dolgulu nesneleri seçer. Bu seçenek işaretli değilken, PANTONE Yellow C'nin herhangi bir renk tonuna sahip nesneler seçilir.

Başa dön

Birden çok dolgu ve kontur oluşturma

Aynı nesne için birden çok dolgu ve kontur oluşturmak için Görünüm panelini kullanırsınız. Nesneye birden çok dolgu ve kontur eklemek, ilginç birçok efekt oluşturmanın temelidir. Örneğin, daha geniş bir konturun üstünde daha dar ikinci bir kontur oluşturabilir veya bir efekti bir dolguya uygulayıp bir dolguya uygulamayabilirsiniz.

1. Bir veya birden çok nesne veya grup seçin (veya Katmanlar panelinde bir katmanı hedefleyin).
2. Görünüm paneli menüsünde Yeni Dolgu Ekle'yi veya Yeni Kontur Ekle'yi seçin. Bunun yerine, Görünüm panelinde bir dolgu veya kontur seçip Seçili Öğeyi Çoğalt düğmesini tıklatabilirsiniz.
3. Yeni dolgu veya kontur için renk ve diğer özellikleri ayarlayın.
   Not: *Görünüm panelinde yeni dolgunun veya konturun konumunu ayarlamak gerekebilir. Örneğin, farklı kalınlıklarda iki kontur oluşturursanız, dar olan konturun Görünüm panelinde geniş olan konturun üstünde olduğundan emin olun.*

Başa dön

Değişken genişliklerde kontur oluşturma

Genişlik aracı hakkında

Genişlik aracı Araçlar panelinden kullanılır. Değişken genişliklerde kontur oluşturmanıza ve değişken genişlikleri diğer konturlara uygulanabilen bir profil olarak kaydetmenize olanak sağlar.

Fareyi Genişlik aracıyla bir kontur üzerine götürdüğünüzde, yolun üzerinde tutamaçları olan içi boş bir baklava görünür. Kontur kalınlığını ayarlayabilir, genişlik noktasını taşıyabilir, genişlik noktasını çoğaltabilir ve genişlik noktasını silebilirsiniz.

Genişlik aracı, birden çok kontur için yalnızca etkin konturu ayarlar. Bir konturu ayarlamak istiyorsanız, Görünüm panelinde etkin kontur olarak onu seçtiğinizden emin olun.

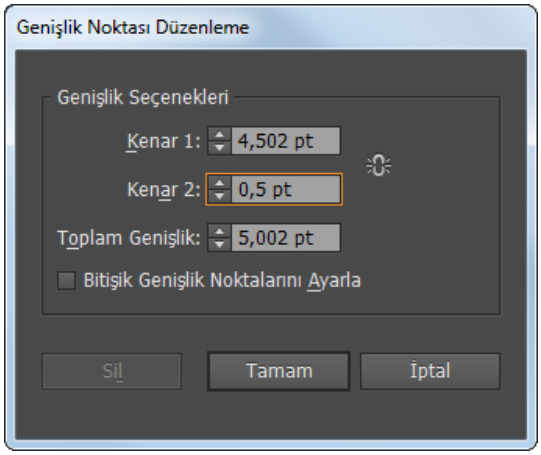
Genişlik aracını kullanmak hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid5206_ai_tr.

Genişlik aracını kullanma

Genişlik Noktası Düzenleme iletişim kutusunu kullanarak bir genişlik noktası oluşturmak veya değiştirmek için Genişlik aracını kullanarak konturu tıklatın ve genişlik noktasının değerlerini düzenleyin. Bitişik Genişlik Noktalarını Ayarlama seçeneğini belirlerseniz, seçili genişlik noktasının değişiklikleri komşu genişlik noktalarını da etkiler.

Shift tuşuna basar ve genişlik noktasını çift tıklatırsanız, bu onay kutusu otomatik olarak seçilir.

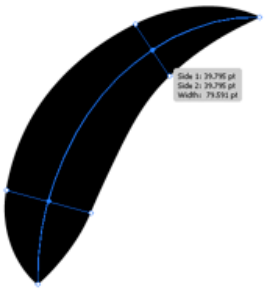
Genişlik aracı, değişken genişlikleri ayarlarken sürekli ve süreksiz genişlik noktaları arasında ayrım yapar.



Sürekli noktalar için Genişlik Noktası Düzenleme iletişim kutusu

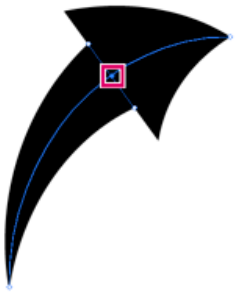
Süreksiz bir genişlik noktası oluşturmak için aşağıdakileri yapın:

1. Farklı kontur kalınlıkları olan bir konturda iki genişlik noktası oluşturun.



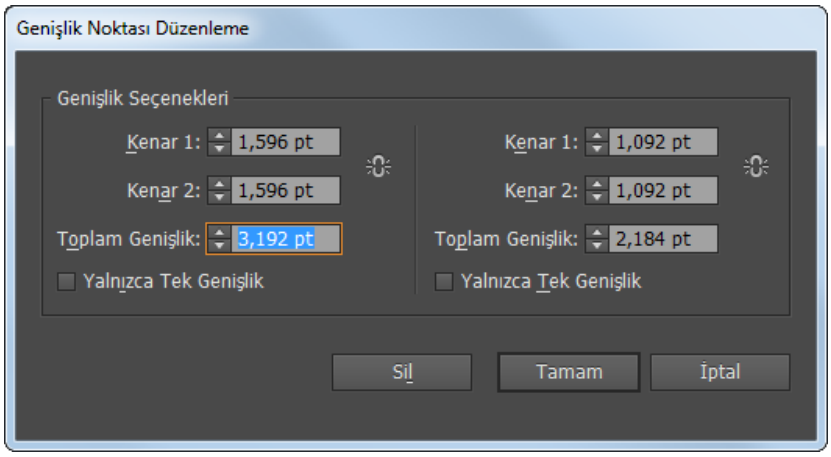
Farklı kontur kalınlığında iki nokta

2. Kontur için süreksiz bir genişlik noktası oluşturmak için bir genişlik noktasını diğerinin üzerine sürükleyin.



Bir genişlik noktası diğer genişlik noktasının üzerine sürüklenerek oluşturulan süreksiz genişlik noktası.

Genişlik Noktası Düzenleme iletişim kutusu, süreksiz noktalar için her iki taraftaki genişlik kümelerini gösterir



Süreksiz noktalar için Genişlik Noktası Düzenleme iletişim kutusu

Yalnızca Tek Genişlik onay kutuları, tek bir sürekli genişlik noktasını bırakarak içeri gelen veya dışa giden genişliği kullanmanıza olanak sağlar.

Genişlik aracı kontrolleri

Aşağıdaki tablo Genişlik aracıyla çalışırken kullanılan klavye değiştiricilerini listeler:

Genişlik kontrolü görevleri	Klavye değiştiricileri
Birörnek olmayan genişlikler oluşturma	Alt (Windows) veya Opt (Mac OS) tuşunu basılı tutarak sürükleyin
Genişlik noktasının bir kopyasını oluşturma	Genişlik noktasını Alt (Windows) veya Opt (Mac OS) tuşunu basılı tutarak sürükleyin
Tüm noktaları yol boyunca kopyalama ve taşıma	Alt ve Shift (Windows) veya Opt ve Shift (Mac OS) tuşlarına basılı tutarak sürükleyin.
Birden çok genişlik noktasının konumunu değiştirme	Shift tuşunu basılı tutarak sürükleyin
Birden çok genişlik noktası seçme	Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın
Seçili genişlik noktalarını silme	Delete
Bir genişlik noktasının seçimini kaldırma	Esc

Yol üzerindeki bir konumda kontur kalınlığını ayarlamak için tutamaçları dışa veya içe doğru sürükleyebilirsiniz. Bir köşe veya doğrudan seçili bir bağlantı noktasında oluşturulan genişlik noktaları, yolun temel düzenlemesi sırasında bağlantı noktasına yapışır.

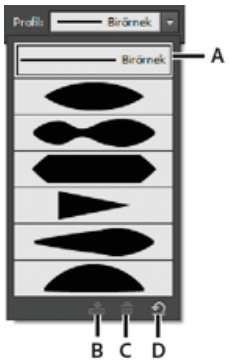
Genişlik noktasının konumunu değiştirmek için noktayı yol boyunca sürükleyin.

Birden çok genişlik noktası seçmek için Shift tuşunu basılı tutun ve tıklatın. Kenar 1 ve Kenar2 için birden çok nokta belirleyebileceğiniz Genişlik Noktası Düzenleme iletişim kutusu görüntülenir. Herhangi bir genişlik noktasını ayarlamak tüm seçili genişlik noktalarını etkiler.

Ayrıca, Kontur panelindeki Genişlik aşağı açılır listesinden kontur kalınlığını belirterek tüm genişlik noktaları için kontur kalınlığını genel olarak ayarlayabilirsiniz.

Genişlik profillerini kaydetme

Kontur kalınlığını tanımladıktan sonra, Kontur panelinde veya Kontrol panelinde değişken genişlik profilin kaydedebilirsiniz.



***A.** Birörnek Genişlik Profili seçeneği **B.** Genişlik Profilini Kaydetme simgesi **C.** Genişlik Profilini Silme simgesi **D.** Genişlik Profilini Sıfırlama*

simgesi

Genişlik profilleri, Kontrol paneli veya Kontur panelindeki genişlik profili aşağı açılır menüsünden seçilerek seçili yollara uygulanabilir. Değişken genişliği olmayan bir kontur seçildiğinde, listede Birörnek seçeneği görünür. Ayrıca, bir değişken genişlik profilini bir nesneden kaldırmak için Birörnek seçeneğini seçebilirsiniz.

Varsayılan genişlik profili kümesini geri yüklemek için Profil aşağı açılır listesinden Profili Sıfırla düğmesini tıklatın.

Not: *Kontur Seçenekleri iletişim kutusundan varsayılan genişlik profili kümesini geri yüklemek, tüm özel kaydedilmiş profilleri kaldırır.*
Bir kontura değişken genişlik profili uygularsanız, Görünüm panelinde bir yıldız (*) işaretiyle belirtilir.

Resim ve Desen fırçaları için Genişlik Noktaları/Profili seçeneği, bir fırça yolu Değişken Genişlik aracıyla düzenlendikten veya Genişlik Profili hazır ayarı uygulandıktan sonra, Kontur Seçenekleri iletişim kutusundaki boyut için otomatik olarak seçilir. Tüm genişlik profili değişikliklerini kaldırmak amacıyla tablet veri seçeneklerini geri yüklemek için boyut olarak Sabit seçeneğini veya Basınç gibi bir tablet veri kanalını seçin.

Değişken genişlikli profiller oluşturma hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid5215_ai_tr.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Canlı Boyama grupları

Canlı Boyama hakkında
Canlı Boyama sınırlamaları
Canlı Boyama grupları oluşturma
Canlı Boyama grubunu genişletme ve serbest bırakma
Canlı Boyama gruplarındaki öğeleri seçme
Canlı Boyama grupları üzerinde değişiklik yapma
Canlı Boyama Kovası aracıyla boyama
Canlı Boyama gruplarında boşluk kapatma

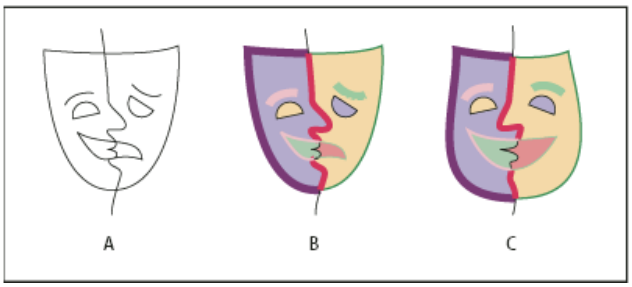
Canlı Boyama hakkında

Başa dön

Resminizin Canlı Boyama gruplarına dönüştürülmesi, tuval veya kağıt üzerinde resim yapıyormuş gibi özgürce boyamanıza olanak verir. Her yol parçasını farklı bir renkle konturlayabilir ve çevrelenmiş her yolu (sadece kapalı yolları değil) farklı birer renkle, desenle veya degradeyle doldurabilirsiniz.

Canlı Boyama, renkli çizimler oluşturmanın doğal bir yoludur. Illustrator uygulamasının bütün vektör çizim araçlarını kullanmanıza olanak verir, ama çizdiğiniz bütün yollara aynı düz yüzey üzerindeymişler gibi davranır. Yani, yollardan hiçbiri diğerinin önünde veya arkasında değildir. Onun yerine, yollar çizim yüzeyini, alan tek bir yolla veya birden çok yolun parçalarıyla sınırlanmış olsun olmasın, her biri ayrı ayrı renklendirilebilen alanlara böler. Sonuçta nesneleri boyamak, boyama kitabının doldurmaya veya kurşun kalem çizimi sulu boyayla boyayla boyamaya benzer.

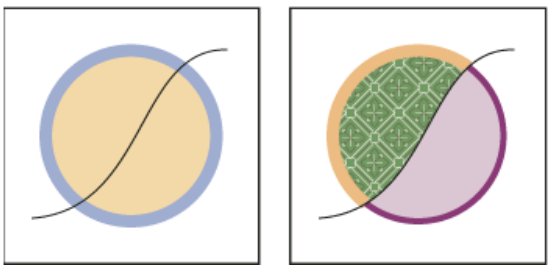
Canlı Boyama grubu oluşturduğunuzda, her yol tamamen düzenlenebilir nitelikte kalır. Yolu taşıdığınızda veya şeklini ayarladığınızda, önceden uygulanmış olan renkler fiziksel resimlerde veya görüntü düzenleme programlarında olduğu gibi yerlerinde kalmaz. Onun yerine, Illustrator uygulaması renkleri, düzenlenen yolların oluşturduğu yeni alanlara otomatik olarak yeniden uygular.



Canlı Boyama yollarını ayarlama
***A.** Orijinal **B.** Canlı Boyama grubu **C.** Yollar ayarlandığında, Canlı Boyama yeniden uyarlanır*

Canlı Boyama gruplarının boyanabilir kısımlarına kenarlar ve yüzeyler denir. Kenar, yolun diğer yollarla kesiştiği kısımların arasıdır. Yüzey, bir veya birden çok kenarın çevrelediği alandır. Kenarlara kontur, yüzeylere dolgu uygulayabilirsiniz.

Sözgelimi, içinden bir çizgi geçen bir daireyi ele alalım. Canlı Boyama grubu olarak, daireyi bölen çizgi (kenar), dairenin içinde iki yüzey oluşturur. Canlı Boyama Kovası aracıyla her yüzeyi farklı bir renkle doldurabilir ve her kenarı farklı bir renkle konturlayabilirsiniz.



Daire ve çizgi (solda) ve Canlı Boyama grubuna dönüştürülüp yüzeyleri doldurulduktan ve kenarları konturlandıktan sonraki hali (sağda).

***Not:** Canlı Boyama işlemleri çoklu işlemcilerden yararlanır; böylece Illustrator uygulamasının işlemleri daha hızlı yapmasına yardımcı olmuş olur.*
Canlı Boyama kullanımı hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/vid0042_tr.

Canlı Boyama sınırlamaları

Başa dön

Dolgu ve boyama nitelikleri Canlı Boyama grubunun yüzeylerine ve kenarlarına iliştirilir; diğer Illustrator nesnelerinde olduğu gibi onları tanımlayan

asıl yollara iliştirilmez. Bu yüzden, bazı özellikler ve komutlar ya farklı çalışır ya da Canlı Boyama grubu içindeki yollara uygulanamaz.

Tek tek yüzeylerde ve kenarlarda değil Canlı Boyama grubunun tamamında çalışan özellikler ve komutlar

- Saydamlık
- Efektler
- Görünüm panelinden birden çok dolgu ve kontur
- Nesne > Zarf Deformasyonu
- Nesne > Gizle
- Nesne > Rasterleştir
- Nesne > Dilim > Oluştur
- Opaklık Maskesi Oluşturma (Saydamlık paneli menüsünde)
- Fırçalar (Canlı Boyama grubuna Görünüm panelini kullanarak yeni bir kontur eklerseniz, bütün gruba fırçalar uygulayabilirsiniz.)

Canlı Boyama gruplarında çalışmayan özellikler

- Degrade kafesler
- Grafikler
- Semboller panelindeki semboller
- Mercek parlamaları
- Kontur panelindeki Kontur Hizalama seçenekleri
- Sihirli Değnek aracı

Canlı Boyama gruplarında çalışmayan Nesne komutları

- Ana Kontur
- Genişlet (Onun yerine Nesne > Canlı Boyama > Genişlet komutunu kullanabilirsiniz.)
- Karışım
- Dilim
- Kırpma Maskesi > Oluştur
- Degrade Kafes Oluştur

Canlı Boyama gruplarında çalışmayan diğer komutlar

- Yol Bulucu komutları
- Dosya > Yerleştir
- Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuz Oluştur
- Seç > Aynı > Karışım Modu, Dolgu Ve Kontur, Opaklık, Stil, Sembol Örneği veya Bağlantı Bloğu Dizisi
- Nesne > Metin Sarma > Oluştur

Başa dön

Canlı Boyama grupları oluşturma

Nesneleri her kenar veya kesişme için farklı renkler kullanarak renklendirmek istediğinizde, resmi Canlı Boyama Grubu'na dönüştürün.

Yazım, bitmap görüntüler ve fırçalar gibi bazı nesne türleri doğrudan Canlı Boyama grubuna dönüştürülemez. Önce bu nesneleri yollara dönüştürmeniz gerekir. Örneğin, fırçalar veya efektler kullanan bir nesneyi dönüştürmeye çalışırsanız, Canlı Boyama'ya dönüştürme işlemi sonucunda karmaşık görünüm kaybolur. Ancak, önce bu nesneleri normal yollara, sonra da ortaya çıkan yolları Canlı Boyama'ya dönüştürerek, görünümü büyük ölçüde koruyabilirsiniz.
Not: *Resmi Canlı Boyama grubuna dönüştürdüğünüzde, bir daha orijinal durumuna geri döndüremezsiniz. Grubu tek tek bileşenlerine genişletebilirsiniz veya grubu dolgusuz ve 0,5 puntoluk konturla orijinal yollarına serbest bırakabilirsiniz.*
Canlı Boyama kullanımı hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/vid0042_tr.

Canlı Boyama grubu oluşturma

1. Bir veya birden çok yol, bileşik yol veya ikisini birden seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Nesne > Canlı Boyama > Oluştur'u seçin.

- Canlı Boyama Kovası aracını seçin ve seçili nesneyi tıklatın.

Not: *Canlı Boyama grubuna dönüştürme işleminde, saydamlık ve efektler gibi bazı özellikler kaybolur; buna karşılık, bazı nesneler (sözgelimi yazım, bitmap görüntüler ve fırçalar) dönüştürülemez.*

Nesneleri Canlı Boyama nesnelerine dönüştürme

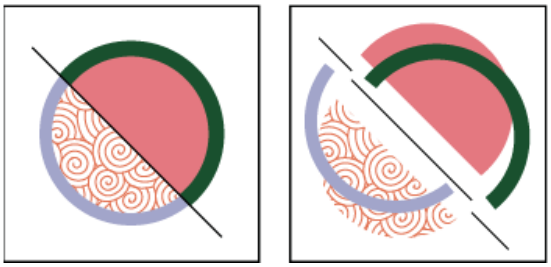
❖ Doğrudan Canlı Boyama gruplarına dönüştürülemeyen nesneler için aşağıdakilerden herhangi birini yapın:

- Yazım nesneleri için, Yazım > Anahat Oluştur'u seçin. Sonra, ortaya çıkan yolları Canlı Boyama grubuna dönüştürün.
- Bitmap görüntüler için, Nesne > Canlı İzleme > Oluştur Ve Canlı Boyamaya Dönüştür'ü seçin.
- Diğer nesneler için, Nesne > Genişlet'i seçin. Sonra, ortaya çıkan yolları Canlı Boyama grubuna dönüştürün.

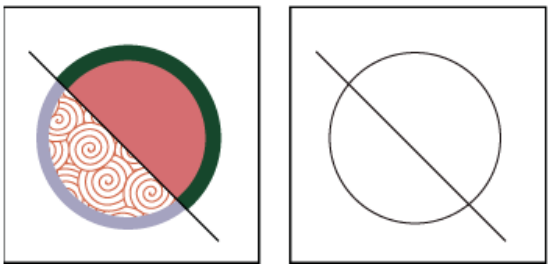
Başa dön

Canlı Boyama grubunu genişletme ve serbest bırakma

Canlı Boyama grubu serbest bırakıldığında, dolgusuz ve 0,5 puntoluk siyah konturlu normal yollara dönüşür. Canlı Boyama grubu genişletildiğinde, görsel açıdan Canlı Boyama grubuna benzeyen ama artık ayrı ayrı dolgulu ve konturlu yollardan oluşan nesnelere dönüşür. Bu yolları ayrı ayrı seçmek ve değiştirmek için Grup Seçimi aracını kullanabilirsiniz.



Canlı Boyama grubu, genişletilip ayrı ayrı yüzeylere ve kenarlara sürüklenmeden önce (solda) ve sonra (sağda)



Canlı Boyama grubu, Serbest Bırak komutu uygulanmadan önce (solda) ve sonra (sağda)

1. Canlı Boyama grubunu seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Nesne > Canlı Boyama > Genişlet'i seçin.
   - Nesne > Canlı Boyama > Serbest Bırak'ı seçin.

Başa dön

Canlı Boyama gruplarındaki öğeleri seçme

Canlı Boyama grubundaki yüzeyleri ve kenarları tek tek seçmek için, Canlı Boyama Seçimi aracını kullanın. Canlı Boyama grubunun tamamını seçmek için Seçim aracını, Canlı Boyama grubunun içindeki yolları seçmek için Doğrudan Seçim aracını kullanın. Karmaşık bir belgede çalışırken, tam olarak istediğiniz yüzeyi veya kenarı kolayca seçebilmek için, Canlı Boyama grubunu ayırabilirsiniz.

Canlı Boyama grubunda nelerin etkilenmesini istediğinize bağlı olarak bir seçim aracı seçin. Örneğin, bir Canlı Boyama grubu içindeki farklı yüzeylere farklı degradeler uygulamak için, Canlı Boyama Seçimi aracını kullanın; Canlı Boyama grubunun tamamına aynı degradeyi uygulamak içinse Seçim aracını kullanın.

Yüzeyleri ve kenarları seçme

Canlı Boyama Seçimi aracının işaretçisi bir yüzeyin üzerine geldiğinde yüzey işaretçisine, bir kenarın üzerine geldiğinde kenar işaretçisine, Canlı Boyama grubunun dışına götürüldüğünde x işaretçisine dönüşür.

❖ Canlı Boyama Seçimi aracını seçin, sonra aşağıdakilerden birini yapın:

- Tek bir yüzeyi veya kenarı seçmek için, bir yüzeyi veya kenarı tıklatın.
- Birden çok yüzeyi ve kenarı seçmek için, seçmek istediğiniz öğelerin çevresine bir seçim çerçevesi çizin. Kısmi seçim işaretlenir.
- Boyanmış bir kenarla birbirinden ayrılmamış olan, birbirine kesintisiz olarak bağlı bütün yüzeyleri seçmek için, bir yüzeyi çift tıklatın.

- Aynı dolguya veya kontura sahip yüzeyleri veya kenarları seçmek için, bir öğeyi üç kez tıklatın. Ya da bir kez tıklatın, Seç > Aynı'yı seçin, sonra alt menüde Dolgu Rengi'ni, Kontur Rengi'ni veya Kontur Kalınlığı'nı seçin.
- Mevcut seçime öğe eklemek veya seçimden öğe çıkartmak için, öğeleri Shift tuşunu basılı tutup tıklatın veya öğelerin çevresine bir seçim çerçevesi çizin.

Canlı Boyama grubunu seçme

❖ Seçim aracını kullanarak grubu tıklatın.

Canlı Boyama grubundaki orijinal bir yolu seçme

❖ Doğrudan Seçim aracını kullanarak, Canlı Boyama grubunun içindeki bir yolu tıklatın.

Canlı Boyama grubunu resmin geri kalanından ayırma

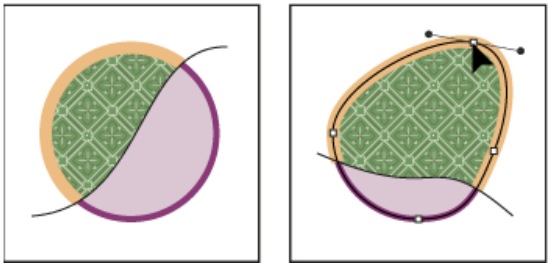
❖ Seçim aracını kullanarak aşağıdakilerden birini yapın:

- Grubu çift tıklatın.
- Grubu seçin, sonra Kontrol panelinde, Seçili Grubu Ayır düğmesini tıklatın.

Başa dön

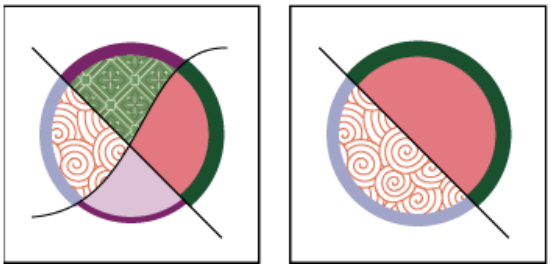
Canlı Boyama grupları üzerinde değişiklik yapma

Canlı Boyama grubundaki bir yol üzerinde değişiklik yaptığınızda, Illustrator uygulaması, değişen veya yeni yüzeyleri ve kenarları, mevcut gruptaki dolguları ve konturları kullanarak renklendirir. Sonuçlar beklediğiniz gibi olmazsa, Canlı Boyama Kovası aracını kullanarak renkleri yeniden uygulayabilirsiniz.



Canlı Boyama grubu, yollar ayarlanmadan önce (solda) ve sonra (sağda)

Kenarları sildiğinizde, dolgu rengi, genişletilen yeni yüzeyi doldurur. Örneğin, bir daireyi ikiye bölen bir yolu silerseniz, daire, daireyi daha önce dolduran dolgulardan biriyle doldurulur. Bazen sonuçları yönlendirmeye yardımcı olabilirsiniz. Örneğin, bir daireyi bölen bir yolu silmeden önce, korumak istediğiniz dolgunun, kaldırmak istediğinizden daha büyük olacağı şekilde çizgili kaydırın.

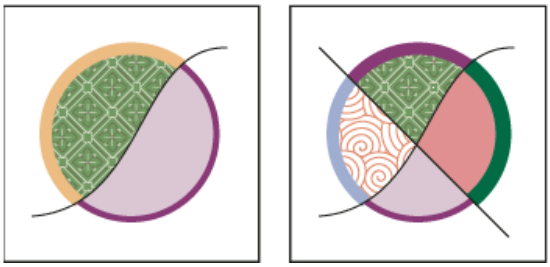


Canlı Boyama grubu, bir yol silinmeden önce (solda) ve sonra (sağda)

Canlı Boyama grubunda kullanılan dolgu ve kontur renklerini Renk Örnekleri paneline kaydedin. Bu şekilde, tutmak istediğiniz renklerden biri değişiklik sonucunda kaybolursa, bu renk örneğini seçebilir ve Canlı Boyama Kovasını kullanarak dolguyu veya konturu yeniden uygulayabilirsiniz.

Canlı Boyama grubuna yollar ekleme

Siz Canlı Boyama grubuna başka yollar ekledikçe, oluşturulan yeni yüzeylere ve kenarlara dolgu ve kontur uygulayabilirsiniz.



Canlı Boyama grubu, yeni bir yol eklemeden önce (solda) ve yeni yol ekleyip, oluşan yeni yüzeyleri ve kenarları boyadıktan sonra (sağda)

❖ Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:

- Seçim aracını kullanarak, bir Canlı Boyama grubunu çift tıklatıp (veya Kontrol panelinde Seçili Grubu Ayır'ı tıklatıp) grubu ayırma moduna geçirin. Sonra bir yol daha çizin. Illustrator uygulaması yeni yolu, Canlı Boyama grubuna ekler. Yeni yollar eklemeniz bittiğinde, İzole Gruptan Çık düğmesini tıklatın.
- Canlı Boyama grubunu ve gruba eklemek istediğiniz yolları seçin. Sonra Nesne > Canlı Boyama > Birleştir'i seçin veya Kontrol panelinde Canlı Boyamayı Birleştir'i tıklatın.
- Katmanlar panelinde, bir veya birden çok yolu Canlı Boyama grubuna sürükleyin.

  Not: *Canlı Boyama grubunun içindeki yollar, Canlı Boyama grubunun dışındaki eşit yollarla tam olarak hizalanmayabilir.*

Tek bir nesneyi veya yolu yeniden boyutlandırma

❖ Aşağıdakilerden birini yapın:

- Doğrudan Seçim aracını kullanarak, yolu veya nesneyi tıklatıp seçin. Sonra Seçim aracını seçin ve düzenlemek için yolu veya nesneyi tekrar tıklatın.
- Seçim aracını kullanarak, Canlı Boyama Grubu'nu çift tıklatıp ayırma moduna geçirin. Sonra düzenlemek için bir yolu veya nesneyi tıklatın.

Başa dön

Canlı Boyama Kovası aracıyla boyama

Canlı Boyama Kovası aracı, Canlı Boyama gruplarının yüzeylerini ve kenarlarını mevcut dolgu ve kontur nitelikleriyle boyar. Araç işaretçisi, seçili dolgu ve kontur rengini ve bir renk örneği kitaplığındaki renkleri kullanıyorsanız kitaplıkta seçili renkle bitişik iki rengi temsil eden üç renk karesinden birini görüntüler. Sol veya sağ ok tuşlarına basarak, bitişik renklere, sonra onların bitişik renklerine vb. erişebilirsiniz.

1. Canlı Boyama Kovası aracını seçin. Şekil oluşturma aracını tıklatıp tutarak Canlı Boyama kovası aracını görün ve seçin. Araç seçme ile ilgili diğer yöntemler hakkında bilgi edinmek için bkz. Araç seçme. Tüm araçları bulmak için bkz. Araçlar paneline genel bakış.
2. Dolgu rengini veya kontur rengini ve istediğiniz boyutu belirleyin.

   Not: *Renk Örnekleri panelinden bir renk seçerseniz, işaretçi, üç rengi görüntüleyecek şekilde değişir . Seçili renk ortadakidir; ona bitişik renklerse iki tarafındaki renklerdir. Bitişik bir rengi kullanmak için sol veya sağ ok tuşuna basın.*
3. Yüzeyi boyamak için, aşağıdakilerden birini yapın:
   - Yüzeyi doldurmak için, o yüzeyi tıklatın. (İşaretçi bir yüzeyin üstündeyken, yarı dolu boya kovasına dönüşür ve dolgunun iç kenarlarını çevreleyen vurgu çizgileri belirir.)
   - Birden çok yüzeyi boyamak için, işaretçiyi birden çok yüzey üzerinde sürükleyin.
   - Yüzeyi kontursuz kenarlar üzerinden bitişik yüzeylerle birlikte doldurmak için yüzeyi çift tıklatın (yayılan dolgu).
   - O anda aynı dolguya sahip olan bütün yüzeyleri doldurmak için bir yüzeyi üç kez tıklatın.

     Damlalık aracına geçmek ve dolguları veya konturları örneklemek için, istediğiniz dolguyu veya konturu Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak tıklatın.
4. Kenarı boyamak için, Canlı Boyama Kovası aracını çift tıklatın ve Boya Konturları'nı seçin veya Boya Konturları seçeneğini geçici olarak açıp kapatmak için Shift tuşuna basın; sonra aşağıdakilerden birini yapın:
   - Kenarı konturlamak için, o kenarı tıklatın. (İşaretçi bir kenarın üzerindeyken, boya fırçasına dönüşür ve kenar vurgulanır.)
   - Birden çok kenarı konturlamak için, işaretçiyi birden çok kenar üzerinde sürükleyin.
   - Aynı renkteki, bağlantılı bütün kenarları konturlamak için, o kenarı çift tıklatın (yayılan kontur).
   - Aynı kontura sahip, bağlantılı bütün kenarları konturlamak için, bir kenarı üç kez tıklatın.

     Not: *Shift tuşuna basarak, sadece konturları ve sadece dolguları boyamak arasında kolayca geçiş yapabilirsiniz. Bu değişiklikleri Canlı Boyama Kovası Seçenekleri iletişim kutusunda da belirleyebilirsiniz. Hem Boya Dolguları hem de Boya Konturları seçeneği işaretliyse, Shift tuşuna basıldığında sadece Boya Dolguları'na geçilir. (Bu, konturlu kenarlarla çevrili küçük bir yüzeyi doldurmaya çalıştığınızda yararlı olabilir.)*

Canlı Boyama Kovası seçenekleri

Canlı Boyama Boya Kovası seçenekleri, sadece dolguların mı, sadece konturların mı, yoksa her ikisinin birden mi boyanacağını, ayrıca aracı üstlerine getirdiğinizde yüzeylerin ve kenarların nasıl vurgulanacağını seçerek, Canlı Boyama Boya Kovası aracının nasıl çalışacağını belirlemenizi sağlar. Bu seçeneklere, Canlı Boyama Kovası aracını çift tıklatarak görebilirsiniz.

Boya Dolguları Canlı Boyama gruplarının yüzeylerini boyar.

Boya Konturları Canlı Boyama gruplarının kenarlarını boyar.

İmleç Renk Örneği Önizleme Renk Örnekleri panelinden bir renk seçtiğinizde görüntülenir. Canlı Boyama Kovası aracı işaretçisi, üç renk örneği olarak görüntülenir: seçilen dolgu veya kontur rengine ek olarak, Renk Örnekleri panelinde onun hemen solundaki ve sağındaki renkler.

Vurgula İmlecin o sırada üzerinde olduğu yüzeyin veya kenarın anahatlarını çizer. Yüzeyler kalın bir çizgiyle, kenarlar ince bir çizgiyle vurgulanır.

Renk Vurgu için kullanılacak rengi ayarlar. Menüden bir renk seçebilir veya özel renk belirlemek için boya renk örneğini tıklatabilirsiniz.
Genişlik Vurgunun kalınlığını belirler.

Başa dön

Canlı Boyama gruplarında boşluk kapatma

Boşluklar, yollar arasındaki küçük aralıklardır. Boya aradan sızıp, istemediğiniz yüzeyleri boyuyorsa, muhtemelen resminizde bir boşluk vardır. Boşluğu kapatan yeni bir yol oluşturabilir, varolan yolları boşluğu kapatacak şekilde düzenleyebilir veya Canlı Boyama grubundaki boşluk seçeneklerini ayarlayabilirsiniz.

Yolları üst üste gelecek (yani birbirlerini geçecek) şekilde uzatarak, Canlı Boyama resminizde boşlukları önleyebilirsiniz. Sonra, ortaya çıkan fazladan uzantıları seçip silebilir veya bunlara "Yok" konturu uygulayabilirsiniz.

Canlı Boyama grubundaki boşlukları vurgulama

✥ Görünüm > Canlı Boyama Boşluklarını Göster'i seçin.

Bu komut, o sırada seçili olan Canlı Boyama grubunun boşluk seçenekleri ayarlarına göre, gruptaki boşlukları vurgular.

Canlı Boyama boşluk seçenekleri

✥ Nesne > Canlı Boyama > Boşluk Seçenekleri'ni seçin ve aşağıdakilerden istediklerinizi belirleyin:

Boşluk Algılama İşaretlendiğinde, Illustrator uygulaması Canlı Boyama yollarındaki boşlukları algılar ve boyanın bu boşluklardan akmasını önler. Bu seçeneğin, büyük, karmaşık Canlı Boyama grupları üzerinde çalışırken Illustrator uygulamasını yavaşlatabilir. Bu durumda, Illustrator uygulamasını tekrar hızlandırmak için, Boşlukları Yolla Doldur düğmesini tıklatabilirsiniz.

Boya Durakları Boyanın içinden akamayacağı boşluk boyutunu belirler.

Özel Özel bir Boya Durakları boyutu belirler.

Boşluk Önizleme Rengi Canlı Boyama gruplarında boşlukların önizlemesinde kullanılan rengi belirler. Menüden bir renk seçebilir veya özel renk belirlemek için Boşluk Önizleme Rengi menüsünün yanındaki renk paletini tıklatabilirsiniz.

Boşlukları Yolla Doldur Seçildiğinde, (boyanın boşluklardan akmasını önlemek yerine) Canlı Boyama grubunuza boşlukları kapatan boyanmamış yollar ekler. Bu yollar boyanmamış olduğundan, artık kapandıkları halde hala boşluklar varmış gibi görünebilir.

Önizleme Seçtiğiniz önizleme rengine bağlı olarak, Canlı Boyama gruplarında o sırada algılanmış olan boşlukları renkli çizgiler olarak görüntüler.

Birleştirilmiş Canlı Boyama grupları için boşluk kuralları

Farklı boşluk ayarlarına sahip Canlı Boyama gruplarını birleştirdiğinizde, Illustrator uygulaması boşlukları ele alırken aşağıdaki kuralları uygular:

- Seçimdeki bütün gruplarda boşluk algılama kapalıysa, boşluklar kapatılır ve Boya Durakları ayarında Küçük Boşluklar seçili olarak boşluk algılama açılır.
- Seçimdeki bütün gruplar için boşluk algılama açıksa ve aynıysa, boşluklar kapatılır ve boşluk ayarları korunur.
- Seçim için boşluk algılama farklı farklıysa, boşluklar kapatılır ve en alttaki Canlı Boyama grubunun boşluk ayarları korunur (o grup için boşluk algılama açıksa). En alttaki grupta boşluk algılama kapalıysa, boşluk algılama açılır ve Boya Durakları ayarında Küçük Boşluklar seçilir.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Fırçalar

Fırçalar hakkında
Fırçalar paneline genel bakış
Fırça kitaplıklarıyla çalışma
Fırça darbeleri uygulama
Yol çizerken aynı zamanda fırça darbeleri uygulama
Boya Fırçası aracı seçenekleri
Fırça darbelerini kaldırma
Fırça darbelerini konturlara dönüştürme
Fırça oluşturma veya değiştirme
Fırça seçenekleri

Fırçalar hakkında

Başa dön

Fırçalar, yolların görünümünü stilize etmenize olanak verir. Varolan yollara fırça darbeleri uygulayabilir veya bir yol çizmek için Boya Fırçası aracını kullanıp aynı anda bir fırça darbesi uygulayabilirsiniz.

Illustrator'da farklı türlerde fırçalar vardır: kaligrafi, saçılma, resim, desen ve kıl fırça. Bu fırçaları kullanarak aşağıdaki efektleri elde edebilirsiniz:

Kaligrafi fırçaları Kaligrafi kaleminin açılı kesik ucuyla çizilmişe benzeyen konturlar oluşturur ve bunlar yolun ortası boyunca çizilir. Kabarcık Fırçası aracını kullandığınızda, kaligrafik fırçayla boyayabilir ve yığın düzeniyle kesişen veya bununla bitişik aynı renkle doldurulmuş diğer nesnelerle birleşen dolgu şekline fırça darbesini otomatik olarak genişletebilirsiniz.

Saçılma fırçaları Yol boyunca, bir nesnenin (sözgelimi bir uğurböceğinin veya bir yaprağın) kopyalarını saçar.

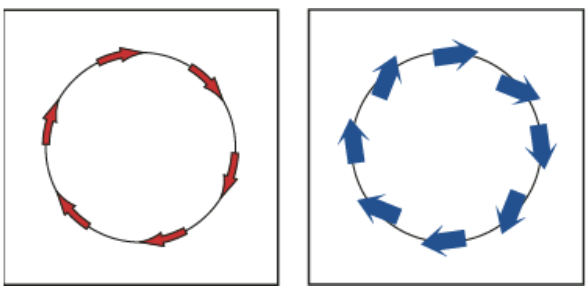
Resim fırçaları Yolun uzunluğu boyunca bir fırça şeklini (sözgelimi Kaba Füzen) veya nesne şeklini uzatır.

Kıl fırça Kıl fırçalarla doğal bir fırçanın görünümüne sahip fırça darbeleri oluşturur.

Desen fırçaları Yol boyunca, tekrarlayan tek tek döşemelerden oluşan bir desen boyar. Desen fırçaları, desenin yanları, iç köşesi, dış köşesi, başlangıcı ve bitişi için en çok beş döşeme içerebilir.

***A.** Kaligrafi Fırçası **B.** Saçılma Fırçası **C.** Resim Fırçası **D.** Desen Fırçası **E.** Kıl Fırça*

Saçılma fırçaları ve Desen fırçaları çoğunlukla aynı sonucu elde etmenizi sağlayabilir. Ancak, bunların arasındaki bir fark, Desen fırçaları yolu tam olarak izlerken, Saçılma fırçalarının izlememesidir.



Desen fırçasındaki oklar yolu izlemek için eğilir (solda), oysa Saçılma fırçasındaki oklar düz kalır (sağda).

Fırçaları kullanma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0044_tr.

Başa dön

Fırçalar paneline genel bakış

Fırçalar paneli (Pencere > Fırçalar), mevcut dosya için fırçaları görüntüler. Fırça kitaplığından fırça seçtiğinizde, otomatik olarak Fırçalar paneline eklenir. Oluşturup Fırçalar panelinde sakladığınız fırçalar sadece mevcut dosyayla ilişkilendirilir; yani, her Illustrator dosyasının Fırçalar panelinde farklı fırça kümeleri olabilir.

Fırça türünü gösterme veya gizleme

❖ Panel menüsünde aşağıdakilerden istediklerinizi seçin: Göster: Kaligrafi Fırçaları, Göster: Saçılma Fırçaları, Göster: Resim Fırçaları, Göster: Kıl Fırçalar, Göster: Desen Fırçaları.

Fırçaların görüntülenişini değiştirme

❖ Panel menüsünde Minik Resim Görünümü'nü veya Liste Görünümü'nü seçin.

Fırçalar panelinde fırçaların sırasını değiştirme

❖ Fırçayı yeni bir konuma sürükleyin. Fırçaları sadece kendi türleri içinde taşıyabilirsiniz. Örneğin, bir Kaligrafi fırçasını Saçılma fırçası alanına taşıyamazsınız.

Fırçalar panelinde bir fırçayı çoğaltma

❖ Fırçayı Yeni Fırça düğmesine taşıyın veya Fırçalar paneli menüsünde Fırçayı Çoğalt'ı seçin.

Fırçalar panelinden fırça silme

❖ Fırçaları seçin ve Fırçayı Sil düğmesini tıklatın. Fırçalar paneli menüsünde Tüm Kullanılmayanları Seç'i seçerek, belgede kullanılmayan bütün fırçaları seçebilirsiniz.

Başa dön

Fırça kitaplıklarıyla çalışma

Fırça kitaplıkları (Pencere > Fırça Kitaplıkları > [kitaplık]), Illustrator uygulamasıyla birlikte gelen hazır fırça koleksiyonlarıdır. Birden çok fırça kitaplığı açarak, bunların içeriğinde dolaşabilir ve fırçalar seçebilirsiniz. Fırçalar paneli menüsünü kullanarak da fırça kitaplıkları açabilirsiniz.

Illustrator uygulamasını başlattığınızda otomatik olarak bir fırça kitaplığı açmak için, fırça kitaplığının panel menüsünde Kalıcı seçeneğini işaretleyin.

Fırça kitaplığındaki fırçaları Fırça paneline taşıma

❖ Fırçaları Fırçalar paneline sürükleyin veya fırça kitaplığının panel menüsünde Fırçalara Ekle'yi seçin.

Başka bir dosyadan Fırçalar paneline fırça ekleme

1. Pencere > Fırça Kitaplıkları > Diğer Kitaplık'ı seçin ve dosyayı seçin.
2. Fırça Kitaplığı panelinde, içe aktarmanız gereken tek bir fırça tanımını ya da tüm fırça tanımlarını tıklatın ve Fırça Kitaplığı panel menüsünden (alt menü) Fırçalara Ekle'yi seçin.

Yeni fırça kitaplıkları oluşturma

1. İstediğiniz fırçaları Fırçalar paneline ekleyin ve istemediğiniz bütün fırçaları silin.
2. Fırçalar paneli menüsünde Fırça Kitaplığını Kaydet'i seçin ve yeni kitaplık dosyasını aşağıdaki klasörlerden birine koyun; böylece Illustrator uygulamasını yeniden başlattığınızda Fırça Kitaplıkları menüsünde görüntülenecektir:
   - (Windows XP) Documents and Settings/User/Application Data/Adobe/Adobe IllustratorCS5 Settings/Brush
   - (Windows Vista/Windows 7) User/AppData/Roaming/Adobe/Adobe Illustrator CS 5 Settings/Brush
   - (Mac OS) Library/Application Support/Adobe/Adobe Illustrator CS5/Brush

   Not: *Dosyayı başka bir klasöre kaydederseniz, kitaplığı, Pencere > Fırça Kitaplıkları > Diğer Kitaplık'ı seçip kitaplık dosyasını seçerek açabilirsiniz.*

Başa dön

Fırça darbeleri uygulama

Kalem aracı, Kurşun Kalem aracı veya temel şekil araçları dahil olmak üzere herhangi bir araçla oluşturulan bir yolla fırça darbeleri uygulayabilirsiniz.

❖ Aşağıdakilerden birini yapın:

- Yol seçin, sonra bir fırça kitaplığından, Fırçalar panelinden veya Kontrol panelinden fırça seçin.
- Fırçayı yola sürükleyin. Zaten yola uygulanmış fırça darbesi varsa, yeni fırça, eskisinin yerini alır.

Yola farklı fırçalar uygulamak ve orijinal fırçayla kullanılan fırça darbesi ayarlarını kullanmak istiyorsanız, uygulamak istediğiniz yeni fırçayı tıklatırken Alt tuşunu (Win) veya Option tuşunu (Mac OS) basılı tutun.

Yol çizerken aynı zamanda fırça darbeleri uygulama

Başa dön

1. Fırça kitaplığında veya Fırçalar panelinde bir fırça seçin.
2. Boya Fırçası aracını seçin.
3. Fare işaretçisini, fırça darbesinin başlamasını istediğiniz yere getirin ve sürükleyerek bir yol çizin. Siz sürüklerken, işaretçiyi kesikli bir çizgi izler.
4. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Açık bir yol çizmek için, yol istediğiniz şekli aldığında fare düğmesini bırakın.
   - Kapalı bir şekil çizmek için, sürüklerken Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutun. Boya Fırçası aracı, küçük bir halka görüntüler. Şekli kapatmaya hazır olduğunuzda fare düğmesini bırakın (Alt veya Option tuşunu henüz bırakmayın).

     Siz çizerken Illustrator, bağlantı noktalarını belirler. Bağlantı noktalarının sayısı, yolun uzunluğuyla karmaşıklığına ve Boya Fırçası tolerans ayarlarına göre saptanır.

     Çizmeyi bitirdikten sonra fırça darbeli yolun şeklini ayarlamak için önce yolu seçin. Sonra Boya Fırçası aracını yolun üstüne getirin ve yol istediğiniz şekli alana kadar sürükleyin. Bu tekniği, fırça darbeli bir yolu uzatmak için olduğu kadar varolan bitiş noktaları arasında yolun şeklini değiştirmek için de kullanabilirsiniz.

Boya Fırçası aracı seçenekleri

Başa dön

Boya Fırçası aracını çift tıklatıp aşağıdaki seçenekleri ayarlayın:

Aslına Uygunluk Illustrator uygulamasının, farenizi veya stilus kaleminizi ne kadar hareket ettirdiğinizde yola yeni bir bağlantı noktası ekleyeceğini belirler. Örneğin, Aslına Uygunluk alanında 2,5 değeri varsa, 2,5 pikselden az bir aralıktaki araç hareketleri göz ardı edilir. Aslına Uygunluk değeri 0,5 ile 20 piksel arasında değişebilir; değer ne kadar yüksekse, yol o kadar düzgün ve az karmaşık olur.
Düzgünlük Illustrator uygulamasının, aracı kullandığınızda uygulayacağı düzgünlük miktarını denetler. Düzgünlük değeri %0 ile %100 arasında değişebilir; yüzde ne kadar yüksekse, yol o kadar düzgün olur.
Yeni Fırça Darbesi Doldur Yola dolgu uygular. Bu seçenek, en çok kapalı yollar çizerken yararlı olur.
Seçili Tut Illustrator uygulamasının, siz çizdikten sonra yolu seçili bırakıp bırakmayacağını saptar.
Seçili Yolları Düzenle Varolan bir yolu Boya Fırçası aracıyla değiştirip değiştiremeyeceğinizi saptar.
Piksel Aralığı Varolan yolu Boya Fırçası aracıyla düzenlemek için farenin veya stilus kaleminin yola hangi uzaklıkta olması gerektiğini saptar. Bu seçenek sadece, Seçili Yolları Düzenle seçeneği işaretliyse kullanılabilir.

Fırça darbelerini kaldırma

Başa dön

1. Fırça darbeli bir yol seçin.
2. Fırçalar panelinde, panel menüsünde Fırça Darbesini Kaldır'ı seçin veya Fırça Darbesini Kaldır düğmesini tıklatın.
3. CS5'te Fırçalar paneli veya Kontrol panelinden Temel fırçayı seçerek de bir fırça darbelerini kaldırabilirsiniz.

Fırça darbelerini konturlara dönüştürme

Başa dön

Fırça darbeli yolun tek tek bileşenlerini düzenlemek amacıyla fırça darbelerini yol anahatlarına dönüştürebilirsiniz.

1. Fırça darbeli bir yol seçin.
2. Nesne > Görünümü Genişlet'i seçin.

   Illustrator uygulaması, genişletilen yolun bileşenlerini bir gruba koyar. Grupta, bir yol ve fırça darbesi anahatlarını içeren bir alt grup yer alır.

Fırça oluşturma veya değiştirme

Başa dön

İhtiyacınız olan fırça türüne bağlı olarak, kaligrafi, saçılma, resim, desen ve kıl fırçaları oluşturabilir ve özelleştirebilirsiniz. Saçılma, resim ve desen fırçaları için, önce resmi oluşturmanız gerekir.

Fırçalar için resim oluştururken şu yönergelere uyun:

- Resim, degradeler, karışımlar, başka fırça darbeleri, kafes nesneleri, bitmap görüntüler, grafikler, yerleştirilmiş dosyalar veya maskeler içeremez.
- Resim ve desen fırçalarında kullanılacak olan resim, yazı içeremez. Yazıyla bir fırça darbesi efekti elde etmek için, yazının anahatlarını oluşturun, sonra bu anahatlarla bir fırça oluşturun.
- Desen fırçaları için, (fırça konfigürasyonuna bağlı olarak) en çok beş desen döşemesi oluşturun ve döşemeleri Renk Örnekleri paneline ekleyin.

Not: *Yeni Belge Profiline fırça tanımı ekleyerek oluşturduğunuz fırçaları tüm yeni belgelerde kullanılabilir hale getirebilirsiniz. Yeni belge profilleri*

hakkında daha fazla bilgi için bkz. Yeni belge profilleri hakkında.

Fırça oluşturma

1. Saçılma ve resim fırçaları için, kullanmak istediğiniz resmi seçin. Desen fırçaları için, yan döşeme için kullanılacak resmi seçebilirsiniz; ama bu şart değildir. Desen fırçalarını oluşturma hakkında ayrıntılı yönergeler için bkz. Desen döşemesi oluşturma yönergeleri. Desen fırçası seçenekleri hakkında daha fazla bilgi için bkz. Desen fırçası seçenekleri.
   Not: *Desen fırçasını oluşturmak için kullanılan resim parçaları arasında geçiş izi görmek istemiyorsanız, Düzenle> Tercihler> Genel (Windows) ya da Illustrator > General > Preferences (Mac OS)'dan Kenar Yumuşatma seçeneğini kapatın.*
2. Fırçalar panelinde Yeni Fırça düğmesini tıklatın. Bunun yerine, seçili resmi Fırçalar paneline sürükleyebilirsiniz.
3. Oluşturmak istediğiniz fırça türünü seçip Tamam düğmesini tıklatın.
4. Fırça Seçenekleri iletişim kutusunda, fırça için bir ad girin, fırça seçeneklerini ayarlayın ve Tamam düğmesini tıklatın.

Fırça üzerinde değişiklik yapma

- Fırçanın seçeneklerini değiştirmek için, Fırçalar panelinde o fırçayı çift tıklatın. Fırça seçeneklerini ayarlayıp Tamam düğmesini tıklatın. Mevcut belge, değiştirilmiş fırçayı kullanan yollar içeriyorsa, bir mesaj çıkar. Varolan konturları değiştirmek için, Konturlara Uygula'yı tıklatın. Varolan konturları olduğu gibi bırakmak ve değiştirilen fırçayı sadece yeni konturlara uygulamak için, Konturları Bırak'ı tıklatın.
- Saçılma, resim veya desen fırçasında kullanılan resmi değiştirmek için, fırçayı resminize sürükleyin ve istediğiniz değişiklikleri yapın. Sonra, değiştirdiğiniz fırçayı, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak Fırçalar panelindeki orijinal fırçanın üzerine sürükleyin.
- Fırça uygulanmış bir yolu ilgili fırçayı güncellemeden değiştirmek için yolu seçin ve Fırçalar panelinde Seçili Nesne Seçenekleri düğmesini tıklatın ya da Fırçalar panel menüsünden (alt menü) seçili nesnenin seçeneklerini seçin.

Fırça seçenekleri

Başa dön

Farklı türden fırçalar için farklı seçenekler belirleyebilirsiniz. Fırçanın seçeneklerini değiştirmek için, Fırçalar panelinde o fırçayı çift tıklatın.

Saçılma, Resim ve Desen fırçalarının renklendirme seçenekleri birbiriyle aynıdır.

Resim Fırçaları veya Desen Fırçaları için bir kontur örneğini özelleştirmek için Fırçalar Paneli'nde Seçili Nesne Seçenekleri'ni tıklatın ve darbe seçeneklerini ayarlayın. Resim fırçası için kontur genişliğini çevirme, renklendirme ve çakışma seçenekleriyle birlikte ayarlayabilirsiniz. Desen fırçası için ölçekleme seçeneklerini çevirme, sığdırma ve renklendirme seçenekleriyle birlikte ayarlayabilirsiniz.

Kaligrafi fırçası seçenekleri

Açı Fırçanın dönüş açısını belirler. Önizlemedeki ok başını sürükleyin veya Açı kutusuna bir değer girin.

Yuvarlaklık Fırçanın yuvarlaklığını belirler. Önizlemedeki siyah noktayı merkezden uzağa veya merkeze doğru sürükleyin veya Yuvarlaklık kutusuna bir değer girin. Değer ne kadar yüksek olursa, yuvarlaklık da o kadar artar.

Çap Fırçanın çapını belirler. Çap kaydırma çubuğunu kullanın veya Çap kutusuna bir değer girin.

Her seçeneğin sağındaki açılır liste, fırçanın şeklindeki çeşitlemeleri denetlemenize olanak verir. Aşağıdaki seçeneklerden birini belirleyin:

Sabit Sabit açıya, yuvarlaklığa veya çapa sahip bir fırça oluşturur.

Rastgele Rastgele açı, yuvarlaklık veya çap çeşitlemelerine sahip bir fırça oluşturur. Fırça özelliklerinin hangi aralık içinde değişebileceğini belirlemek için, Çeşitleme kutusuna bir değer girin. Örneğin, Çap değeri 15, Çeşitleme değeri 5'se, çap 10, 20 veya ikisi arasında herhangi bir değer olabilir.

Basınç Stilus çizim kalemine uygulanan basınca göre açısı, yuvarlaklığı veya çapı değişen bir fırça oluşturur. Bu seçenek, en çok Çap ile birlikte kullanıldığında yararlı olur. Yalnızca, grafik tabletiniz varsa kullanılabilir. Fırça özelliklerinin orijinal değerden hangi aralık içinde farklılaşabileceğini belirlemek için, Çeşitleme kutusuna bir değer girin. Örneğin, Yuvarlaklık değeri %75, Çeşitleme değeri %25'se, en açık kontur %50, en koyu kontursa %100 olur. Basınç ne kadar hafif olursa, fırça darbesi o kadar açılı olur.

Stilus Tekeri Stilus tekerinin oynatılmasına göre çapı değişen bir fırça oluşturur. Bu seçenek yastıklamasında stilus tekerleği bulunan ve bu kalemi algılayabilen grafik tabletiyle birlikte pistole kalemiyle kullanılmak üzere tasarlanmıştır .

Eğme Stilus çizim kaleminin eğimine göre açısı, yuvarlaklığı veya çapı değişen bir fırça oluşturur. Bu seçenek, en çok Yuvarlaklık ile birlikte kullanıldığında yararlı olur. Yalnızca, kalemin dikey açıya ne kadar yakın olduğunu algılayabilen bir grafik tabletiniz varsa kullanılabilir.

Yatak Kalemin davranışına göre açısı, yuvarlaklığı veya çapı değişen bir fırça oluşturur. Bu seçenek en çok, kaligrafi fırçalarının açısını denetlemek için kullanıldığında, özellikle fırçayı boya fırçası gibi kullanıyorsanız yararlıdır. Yalnızca, kalemin hangi yöne eğildiğini algılayabilen bir grafik tabletiniz varsa kullanılabilir.

Dönüş Stilus çizim kaleminin ucunun nasıl döndürüldüğüne bağlı olarak açısı, yuvarlaklığı veya çapı değişen bir fırça oluşturur. Bu seçenek en çok, kaligrafi fırçalarının açısını denetlemek için kullanıldığında, özellikle fırçayı kesik uçlu kalem gibi kullanıyorsanız yararlıdır. Yalnızca, bu türden dönüş hareketlerini algılayabilen bir grafik tabletiniz varsa kullanılabilir.

Saçılma, resim ve desen fırçaları için renklendirme seçenekleri

Saçılma, resim veya desen fırçasının boyadığı renk, mevcut kontur rengine ve fırçanın renklendirme yöntemine bağlıdır. Renklendirme yöntemini ayarlamak için, Fırça Seçenekleri iletişim kutusunda aşağıdaki seçeneklerden birini seçin:

Yok Renkleri, Fırçalar panelindeki fırçada göründükleri şekilde görüntüler. Fırçayı Fırçalar panelindekiyle aynı renklerde tutmak için Yok'u seçin.

Renk Tonları Fırça darbesini, kontur renginin renk tonlarında görüntüler. Resmin siyah olan kısımları kontur rengini alır, siyah olmayan kısımlar

kontur renginin tonlarını alır, beyazsa beyaz kalır. Kontur olarak bir spot renk kullanırsanız, Renk Tonları, spot rengin tonlarını üretir. Siyah beyaz olan fırçalar için veya bir fırça darbesini spot renkle boyamak istiyorsanız, Renk Tonları'nı seçin.

Renk Tonları Ve Gölgeler Fırça darbesini, kontur renginin renk tonlarında ve gölgelerinde görüntüler. Renk Tonları ve Gölgeler, siyahla beyazı korur; ikisinin arasındaki her şey, kontur rengi kapsamında siyahtan beyaza kadar bir karışım haline gelir. Renk Tonları ve Gölgeler'i spot renklerle kullandığınızda siyah eklendiğinden, tek bir kalıpla baskı yapamayabilirsiniz. Gri tonlamalı fırçalar için Renk Tonları ve Gölgeler'i seçin.

Ton Kaydırma Fırça resminde, Ana Renk kutusunda gösterilen ana rengi kullanır. (Varsayılan değer olarak ana renk, resimdeki en belirgin renktir.) Fırça resminde ana renkte olan her şey kontur rengi haline gelir. Fırça resmindeki diğer renkler, kontur rengiyle ilişkili renkler haline gelir. Ton Kaydırma, siyahı, beyazı ve griyi korur. Birden çok renk kullanan fırçalarda Ton Kaydırma'yı kullanın. Ana rengi değiştirmek için, Ana Renk damlalığını tıklatın, damlalığı, iletişim kutusundaki önizleme resmine götürün ve ana renk olarak kullanmak istediğiniz rengi tıklatın. Ana Renk kutusundaki renk değişir. Damlalığı seçili durumdan çıkartmak için, damlalığı tekrar tıklatın.

Her seçim hakkında bilgi ve örnekler için, Uçlar'ı tıklatın.

Saçılma fırçası seçenekleri

Boyut Nesnelerin boyutunu denetler.

Aralık Nesneler arasındaki boşluk miktarını denetler.

Saçılma Nesnelerin yolun iki yanında bağımsız olarak yolu ne kadar yakından izleyeceğini denetler. Değer ne kadar yüksek olursa, nesneler yoldan o kadar uzak olur.

Dönüş Nesnelerin dönüş açısını denetler.

Döndürme Şuna Göreli Saçılan nesnelerin dönüş açısını sayfaya veya yola göre ayarlar. Örneğin, 0° dönüşte Sayfa seçerseniz, nesneler sayfanın üst tarafına dönük olur. 0° dönüşte Yol seçerseniz, nesneler yola teğet olur.

Her seçeneğin sağındaki açılır liste, fırçanın şeklindeki çeşitlemeleri denetlemenize olanak verir. Aşağıdaki seçeneklerden birini belirleyin:

Sabit Sabit boyuta, aralığa, dağılmaya ve dönüşe sahip bir fırça oluşturur.

Rastgele Rastgele boyut, aralık, dağılma ve dönüş çeşitlemelerine sahip bir fırça oluşturur. Fırça özelliklerinin hangi aralık içinde değişebileceğini belirlemek için, Çeşitleme kutusuna bir değer girin. Örneğin, Çap değeri 15, Çeşitleme değeri 5'se, çap 10, 20 veya ikisi arasında herhangi bir değer olabilir.

Basınç Stilus çizim kalemine uygulanan basınca göre açısı, yuvarlaklığı veya çapı değişen bir fırça oluşturur. Bu seçenek yalnızca, grafik tabletiniz varsa kullanılabilir. Sağdaki kutuya bir değer girin veya Maksimum kaydırma çubuğunu kullanın. Basınç için en hafif tablet basıncı olarak Minimum değeri, en güçlü basınç olarak da Maksimum değeri kullanılır. Bu ayarı Çap için seçerseniz, ne kadar bastırılırsa, nesneler o kadar büyür.

Stilus Tekeri Stilus tekerinin oynatılmasına göre çapı değişen bir fırça oluşturur. Bu seçenek yalnızca yastıklamasında stilus tekerleği olan grafik tabletiniz varsa ve girdileri bu kalemden algılayabiliyorsanız kullanılabilir.

Eğme Stilus çizim kaleminin eğimine göre açısı, yuvarlaklığı veya çapı değişen bir fırça oluşturur. Yalnızca, kalemin dikey açıya ne kadar yakın olduğunu algılayabilen bir grafik tabletiniz varsa kullanılabilir.

Yatak Stilus çizim kaleminin yatağına göre; açısı, yuvarlaklığı veya çapı değişen bir fırça oluşturur. Bu seçenek, en çok fırçaların açısını denetlemek için kullanıldığında yararlı olur. Yalnızca, kalemin hangi yöne eğildiğini algılayabilen bir grafik tabletiniz varsa kullanılabilir.

Dönüş Stilus çizim kaleminin ucunun nasıl döndürüldüğüne bağlı olarak açısı, yuvarlaklığı veya çapı değişen bir fırça oluşturur. Bu seçenek, en çok fırçaların açısını denetlemek için kullanıldığında yararlı olur. Yalnızca, bu türden dönüş hareketlerini algılayabilen bir grafik tabletiniz varsa kullanılabilir.

Resim fırçası seçenekleri

Genişlik Resmin, orijinal kalınlığına göreli olarak kalınlığını ayarlar. Genişlik seçeneği kaydırıcısını kullanarak genişliği belirleyebilirsiniz. Resim fırçasının Genişlik açılır menüsünde Basınç, Stilus Tekeri, Eğme, Yatak ve Dönüş gibi ölçek çeşitlerini ayarlamak için kalem tableti seçenekleri bulunur. Varsayılan resim fırçası genişliği %100'dir.

Not: *Genişlik aracını belirli bir Resim fırçası kontur örneğinde kullanırsanız, tüm tablet verileri Genişlik noktalarına dönüştürülür. Genişlik açılır listesinde Genişlik Noktaları/Profiller seçeneğinin seçili olduğuna dikkat edin.*

Fırça Ölçeği Seçenekleri Ölçeklenmiş resmin boyut oranını korur. Kullanılabilir seçenekler şunlardır: Orantılı Ölçekle, Kontur Uzunluğunu Sığdırmak İçin Uzat, Kılavuzlar Arasında Uzat.

Yön Çizgiye göre resmin yönünü belirler. Yönü ayarlamak için bir oku tıklatın: seçeneği resmin sol tarafının fırça vuruşunun sonu olmasını sağlar; seçeneği resmin sağ tarafının fırça vuruşunun sonu olmasını sağlar; seçeneği resmin üst tarafının fırça vuruşunun sonu olmasını sağlar; seçeneğiyse resmin alt tarafının fırça vuruşunun sonu olmasını sağlar.

Boyunca Çevir veya Yanında Çevir Çizgiye göre resmin yönelimini belirler.

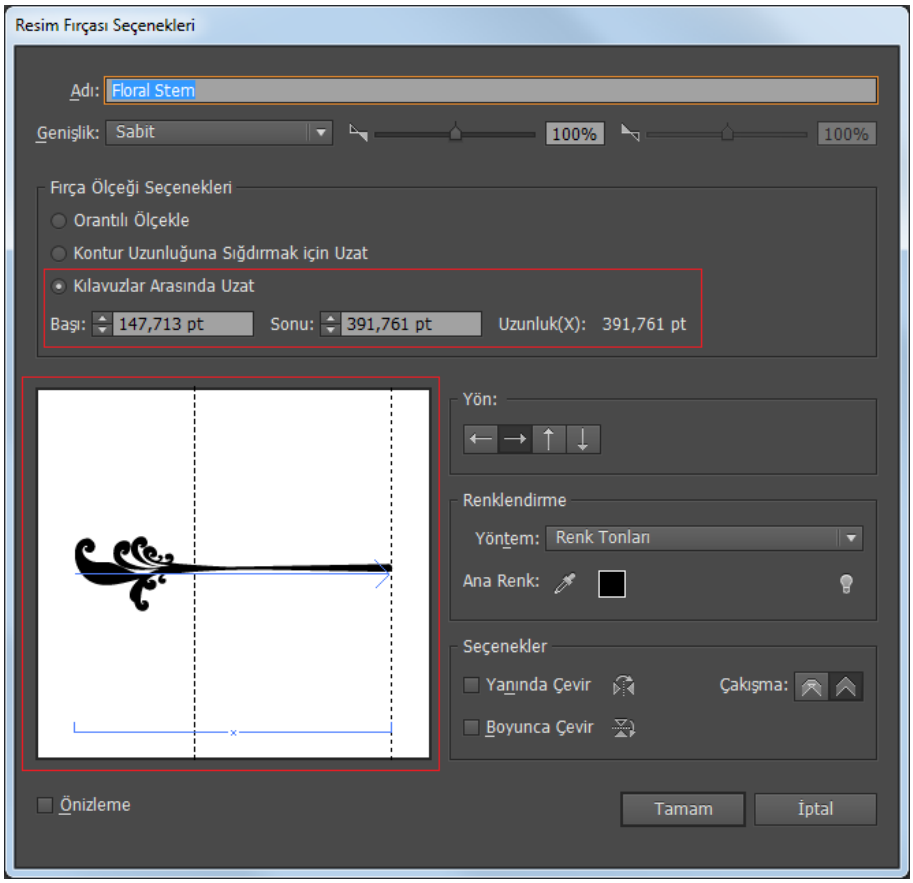
Renklendirme Kontur ve renklendirme yöntemi için bir renk seçin. Bu açılır listeyi kullanarak farklı renklendirme yöntemlerinden birini seçebilirsiniz. Renk Tonları, Renk Tonları ve Gölgeler ve Ton Kaydırma seçenekleri bulunur.

Çakıştır Bir nesnenin kenarlarının birleşme ve katlanmalardan dolayı çakışmasını engellemek için Çakışma ayarlama düğmesini kullanabilirsiniz.

Geliştirilmiş resim fırçası özelliklerini kullanmak hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid5214_ai_tr.

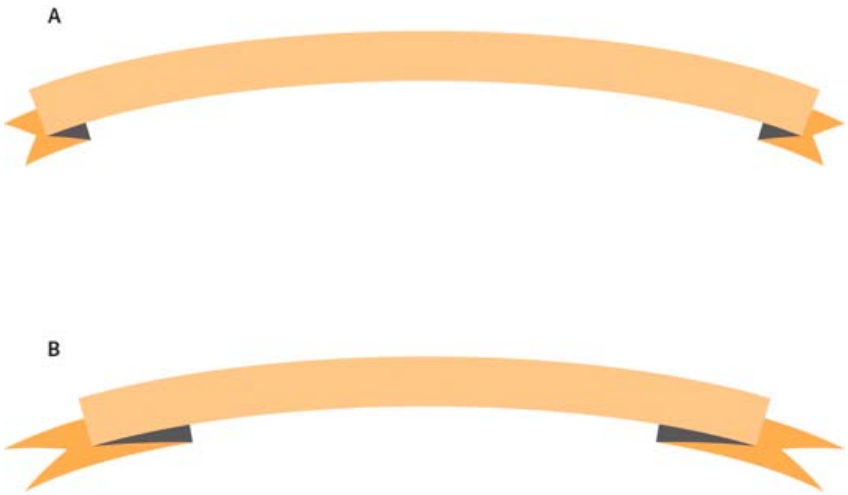
Parçalı resim fırçası

Parçalı resim fırçası, bir resim fırçası sonlarının uzatılamayan kısımlarını tanımlama özelliğine sahiptir. Resim fırçasının Fırça Seçenekleri iletişim kutusunda, Kılavuzlar Arasında Uzat seçeneğini belirleyin ve iletişim kutusunun önizleme bölümünde kılavuzları ayarlayın.



Resim fırçasının Fırça Seçenekleri iletişim kutusundaki Kılavuzlar Arasında Uzat seçeneği

Kılavuzlar arasında kalan resim, resim fırçasının yol uzunluğuna sığmasını sağlamak için genişletilen ve daraltılan fırça kısmıdır.



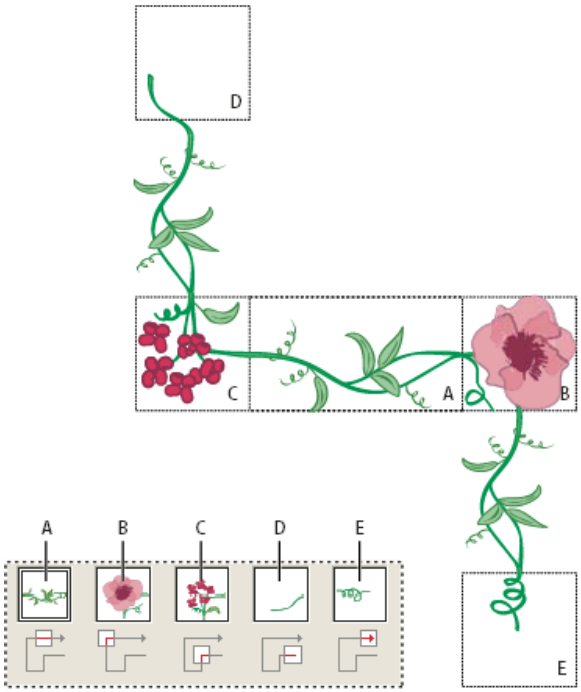
Parçalı resim fırçası ile parçalı olmayan resim fırçası arasında karşılaştırma
***A.** Parçalı resim fırçası **B.** Parçalı olmayan resim fırçası*

Desen fırçası seçenekleri

Ölçek Orijinal boyutlarına göreli olarak döşemelerin boyutlarını ayarlar. Ölçek seçeneği kaydırıcısını kullanarak ölçeği belirleyin. Desen fırçası aracının açılır listesinde, basınç, Stilus Tekeri, Eğme, Yatak ve Dönüş gibi ölçek çeşitlemesini ayarlamak için kalem tableti seçenekleri bulunur.
***Not:** Genişlik aracını belirli bir Desen fırçası kontur örneğinde kullanırsanız, tüm tablet verileri Genişlik noktalarına dönüştürülür. Kontur seçeneklerinin Ölçek açılır menüsünde, Genişlik Noktaları/Profiller seçeneğinin seçili olduğuna dikkat edin.*

Aralık Döşemeler arasındaki boşluğu ayarlar.

Döşeme düğmeleri Yolun farklı kısımlarına farklı desenler uygulamanızı sağlar. Tanımlamak istediğiniz döşemenin döşeme düğmesini tıklatın ve kayar listeden bir desen renk örneği seçin. Gerekiyorsa diğer döşemelere de desen renk örnekleri uygulamak için aynı yöntemi tekrarlayın.
***Not:** Desen fırçası seçeneklerini ayarlamadan önce, kullanmak istediğiniz desen döşemelerini Renk Örnekleri paneline eklemiş olmanız gerekir. Desen fırçası oluşturduktan sonra, başka bir resimde kullanmayı düşünmüyorsanız desen döşemelerini Renk Örnekleri panelinden silebilirsiniz.*

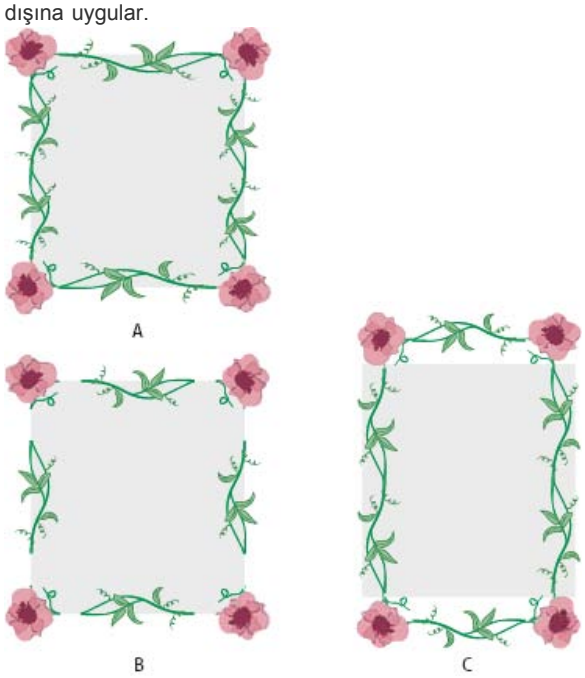


Desen fırçasındaki döşemeler

A. *Kenar döşemesi* ***B.*** *Dış Köşe döşemesi* ***C.*** *İç Köşe döşemesi* ***D.*** *Başlangıç döşemesi* ***E.*** *Son Döşeme*

Boyunca Çevir veya Yanında Çevir Çizgiye göre desenin yönelimini belirler.

Sığdır Desenlerin yola nasıl sığdırılacağını belirler: Tam Sığdır, nesneye sığacak şekilde desen döşemesini kısaltır veya uzatır. Bu seçenek, eşitsiz döşemeye yol açabilir. Sığacak Boşluğu Ekle, deseni yola orantılı şekilde uygulamak için desenler arasına boş alan ekler. Yaklaşık Yol, döşemeleri değiştirmeksizin, en yakın yaklaşık yola sığdırır. Bu seçenek, eşit döşemeyi korumak için deseni yola ortalamak yerine yolun biraz içine veya dışına uygular.



Sığdırma seçenekleri

A. *Gererek Sığdır* ***B.*** *Boşluk Ekleyerek Sığdır* ***C.*** *Yaklaşık Yol*

Renklendirme Kontur ve renklendirme yöntemi için bir renk seçin. Bu açılır listeyi kullanarak farklı renklendirme yöntemlerinden birini seçebilirsiniz. Renk Tonları, Renk Tonları ve Gölgeler ve Ton Kaydırma seçenekleri bulunur.

Geliştirilmiş resim fırçası özelliklerini kullanmak hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid5214_ai_tr.

Kıl fırça

Kıl fırça, kıllı doğal fırça görünümlü fırça konturu oluşturmanıza olanak sağlar. Kıl fırça ile şunları yapabilirsiniz:

- Gerçek fırçalarla ve suluboya gibi bir araçla yapılabilen boyama efektlerini taklit edebileceğiniz doğal ve akıcı fırça konturları oluşturabilirsiniz.

- Fırçaları önceden oluşturulmuş bir kitaplıktan seçin veya sağlanan yuvarlak, düz veya yelpaze gibi uç şekillerinden kendi fırçalarınızı oluşturun. Ayrıca, kıl uzunluğu, sertliği ve boya opaklığı gibi diğer fırça özellikleri tanımlayabilirsiniz.

Çizim için farklı Kıl fırça şekilleri ve özellikleri kullanan çizim

Kıl fırçayı bir grafik tabletiyle birlikte kullandığınızda, Illustrator tabletin üzerindeki stilusun hareketlerini etkileşimli olarak izler. Illustrator, çizim yolunun her noktasındaki yön ve basınç girdisini her yönden değerlendirir. Illustrator, stilusun x ekseni konumu, y ekseni konumu, basıncı, eğimi, davranışı ve döndürmesini gözeterek çıktı sağlar.

Dönüşü destekleyen bir tablet ve stilus kullanırken fırçanın ipucunu gösteren bir imleç ek açıklayıcısı görüntülenir. Bir fare gibi başka girdi aygıtları kullanıldığında bu ek açıklayıcı görüntülenmez. Ek açıklayıcı, kesin imleçleri kullanırken de devre dışıdır.

Not: *Kıl fırçanın tüm özelliklerini keşfetmek için Art (6D) Kalemi ile Wacom Intuos 3 veya sonraki bir tablet kullanın. Illustrator, bu aygıt bileşiminin sağladığı tüm 6 derece özgürlüklerini yorumlayabilir. Ancak, Wacom Grip kalemi ve Resim Fırçası kalemi dönüş gibi bazı özellikleri yorumlayamayabilir. Yorumlanmamış bu özellikler, fırça darbelerinin sonuçlarında sabitler olarak değerlendirilir.*
Fare kullanırken yalnızca x ve y eksenin hareketleri kaydedilir. Eğme, davranış, dönüş ve basınç gibi diğer girdiler sabit kalarak daha eşit ve tutarlı konturlar elde etmenizi sağlar.

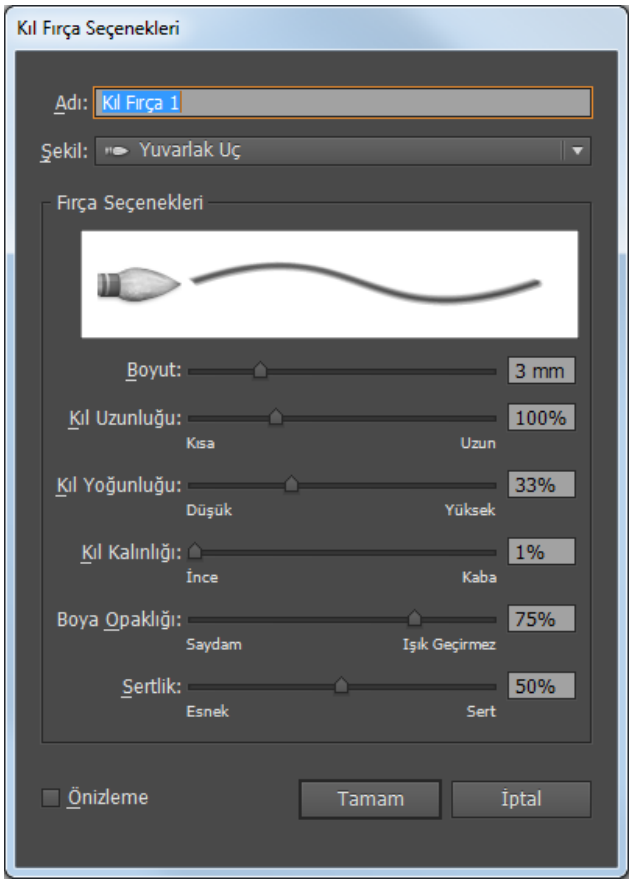
Kıl Fırça darbeleri için aracı sürüklediğinizde geri bildirim görüntülenir. Bu geri bildirim, nihai konturun yaklaşık bir görünümünü verir.

Not: *Kıl Fırça darbeleri, çakışan ve dolgulu birçok saydam yoldan oluşur. Bu yollar, Illustrator uygulamasındaki diğer tüm dolgulu yollar gibi, diğer kıl fırça yolları dahil diğer nesnelerin boyası ile etkileşime girer. Ancak, fırça darbeleri dolgusu kendinden etkileşimli değildir. Bu nedenle, katmanlı, ayrı ayrı kıl fırça darbeleri yığılma oluşturur ve birbirleri ile etkileşime girer, ancak olduğu yerde ileri ve geri hareket ettirilmiş tek bir fırça darbesi kendi kendisi ile etkileşime girmez ve yığılma oluşturmaz.*

Kıl fırçayı kullanma

Kıl fırçayı kullanmak için aşağıdakileri yapın:

1. Yeni fırça simgesini tıklatarak veya Fırçalar panel menüsünden Yeni Fırça'yı seçerek bir fırça tanımı oluşturun.
2. Kıl Fırça seçeneğini belirleyin ve Tamam'ı tıklatın.



Kıl Fırça Seçenekleri iletişim kutusu

3. Kıl Fırça Seçenekleri iletişim kutusunda şunları belirleyin:

   Adı adı. Fırça adı maksimum 31 karakter uzunluğunda olabilir.

   Şekil Farklı çizim deneyimleri ve kıl fırça yolları sunan on farklı fırça modelinden birini seçin.

   Boyut Fırça boyutu, fırçanın çapını gösterir. Kıl fırça çapı bir fiziksel ortam fırçasındaki gibi kılların tutamaçla birleştiği noktadan (demir halka)itibaren ölçülür. Fırça boyutunu kaydırıcıyı kullanarak veya boyutu doğrudan metin alanında girerek belirtin. Bu aralık 1 mm ile 10 mm arasında olabilir.

   Orijinal Fırça tanımının fırça boyutu Fırçalar panelinde Fırça önizlemesinde görüntülenir.

   Not: *Köşeli parantez tuşları, [ve], boyutu uygun bir şekilde küçültmek ve büyütmek için kullanılır. Köşeli parantez tuşları, boyutu 1 mm'lik artışlarla artırır ve azaltır.*

   Kıl Uzunluğu Kıl uzunluğu, kılların kıl ucunun tutamacıyla birleştiği noktadan başlar. Kılların uzunluğu diğer kıl fırça seçenekleriyle aynı şekilde Kıl Uzunluğu kaydırıcısını sürükleyerek veya Kıl Uzunluğu alanında tam değeri girerek (%25 - %300) belirlenebilir.

   Kıl Yoğunluğu Kıl Yoğunluğu, fırça boynunun belirlenen bir alanındaki kıl sayısıdır. Bu özelliği de diğer kıl fırça seçenekleri gibi ayarlayabilirsiniz. Kıl yoğunluğu %1 ile %100 aralığındadır ve fırça boyutu ve fırça uzunluğuna göre hesaplanır.

   Kıl Kalınlığı Kıl kalınlığı, inceden kabaya (%1 ve %100 arasında) kadar değişebilir. Kıl kalınlığını diğer kıl fırça seçeneklerinde olduğu gibi kaydırıcıyı sürükleyerek veya metin alanına kalınlık değerini girerek ayarlayın.

   Boya Opaklığı Bu seçenek, kullanılan boyanın opaklığını ayarlamanızı sağlar. Boya opaklığı %1 ile (Saydam) %100 (opak) arasında değişebilir. Belirtilen opaklık değeri fırçada kullanılan maksimum opaklıktır. Kıl fırça darbelerinin opaklığını ayarlamak için sayı tuşlarını [0-9] kısayol olarak şu şekilde kullanabilirsiniz:

   - 0 = 100
   - 1 = %10
   - 9 = 90

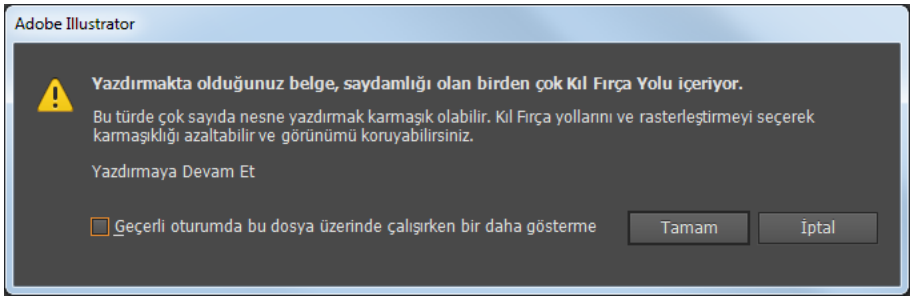
   Diğer durumlarda, örneğin, 35 girerseniz opaklık %35'e ayarlanır ve 356 girerseniz opaklık değeri 56'ya ayarlanır (son iki rakam). Sonu 00 ile biten tüm rakam satırları %100 olarak ayarlanır.

   Sertlik Sertlik, kılların sertliğini belirtir. Düşük bir sertlik değeri ayarlarsanız, kıllar esnek olur. Daha yüksek bir değer belirlediğinizde sertleşmeye başlarlar. Kıl sertliği %1 ve %100 aralığındadır.

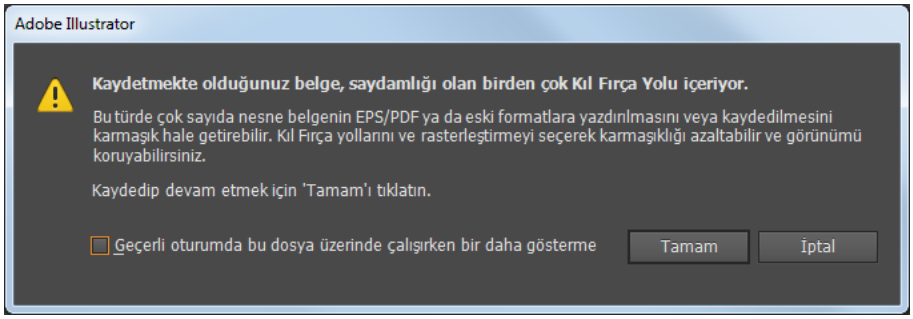
4. Fırça tanımını seçilen ayarlarla oluşturmak için Tamam'ı tıklatın.

Fırça aracı seçiliyken ve Fırçalar panelinde bir Kıl fırça tanımı seçiliyken Kıl fırçayı kullanarak resim oluşturabilirsiniz.

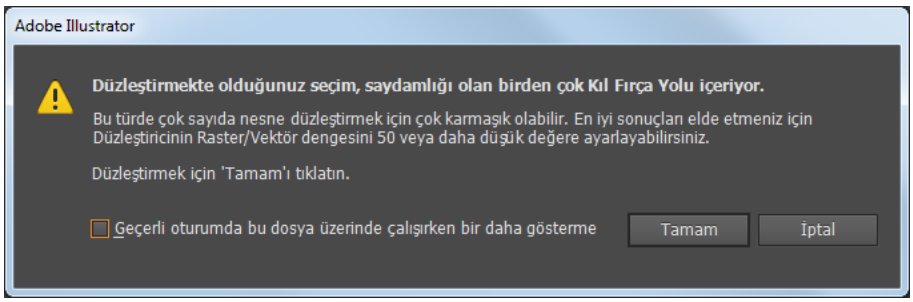
Bir belgeyi 30'dan fazla kıl fırça darbesiyle yazdırmayı, kaydetmeyi veya saydamlığını düzleştirmeyi denerseniz, bir uyarı mesajı görüntülenir. Bu uyarılar dosya içeriğini kaydettiğinizde, yazdırdığınızda ve düzleştirdiğinizde görüntülenir.



Bir belgeyi 30'dan fazla kıl fırça darbesi ile yazdırmayı denediğinizde görüntülenen uyarı iletişim kutusu



Bir belgeyi 30'dan fazla kıl fırça darbesi ile kaydetmeyi denediğinizde görüntülenen uyarı iletişim kutusu



30'dan fazla kıl fırça darbeli bir belgenin saydamlığını düzleştirmeye çalıştığınızda görüntülenen uyarı iletişim kutusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Saydamlık ve karıştırma modları

Saydamlık hakkında
Saydamlık paneline genel bakış
Resimdeki saydamlığı görüntüleme
Resmin opaklığını değiştirme
Saydamlık çıkarma grubu oluşturma
Saydamlık oluşturmak için opaklık maskeleri kullanma
Altını gizlemeyi şekillendirmek için saydamlığı kullanma
Karıştırma modları hakkında
Resmin karıştırma modunu değiştirme

Saydamlık hakkında

Başa dön

Saydamlık, Illustrator uygulamasının o kadar ayrılmaz bir parçasıdır ki, resminize fark etmeden saydamlık eklemeniz mümkündür. Aşağıdakilerden birini yaparak resme saydamlık ekleyebilirsiniz:

- Nesnelerin opaklığını azaltarak, altlarındaki resimlerin görünmesini sağlayarak.
- Saydamlık çeşitlemeleri oluşturmak için opaklık maskeleri kullanarak.
- Çakışan nesneler arasındaki renk etkileşimini değiştirmek için bir karıştırma modu kullanarak.
- Saydamlık içeren degradeler ve kafesler uygulayarak.
- Alt gölgeler gibi, saydamlık içeren efektler veya grafik stilleri uygulayarak.
- Saydamlık içeren Adobe Photoshop dosyalarını içe aktararak.

Saydamlıkla çalışma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0054_tr.

Adobe Creative Suite uygulamalarında saydamlıkla çalışma ile ilgili daha fazla bilgi için, bkz. www.adobe.com/go/learn_ai_transparency_pdf_tr.

Saydamlıkla ilgili eğitim

Saydamlık paneline genel bakış

Başa dön

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.

Saydamlık panelindeki bütün seçenekleri gösterme

❖ Panel menüsünden Seçenekleri Göster'i seçin.

Saydamlık panelinde, seçili nesnenin minik resmini gösterme

❖ Panel menüsünden Minik Resimleri Göster'i seçin. Bunun yerine, panelin sekmesindeki çift üçgeni tıklatarak, görünüm boyutları arasında geçiş yapabilirsiniz.

Resimdeki saydamlığı görüntüleme

Başa dön

Saydam resimleri yazdırırken ve kaydederken fazladan bazı seçenekleri ayarlamanız gerekeceğinden, ne zaman saydamlık kullandığınızın farkında olmanız önemlidir. Resminizdeki saydamlığı görüntülemek için, resminizin saydam alanlarını fark edebilmek amacıyla damalı bir arka plan görüntüleyin.

1. Görünüm > Saydam Izgarasını Göster'i seçin.
2. (İsteğe bağlı) Dosya > Belge Ayarları'nı seçin ve saydamlık ızgara seçeneklerini ayarlayın.
   Not: *Çalışma yüzeyinin rengini değiştirerek, resminizin renkli kağıda basıldığında nasıl görüneceğinin benzetimini de yapabilirsiniz.*

Resmin opaklığını değiştirme

Başa dön

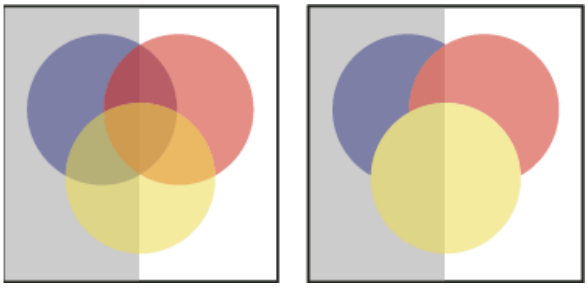
Tek bir nesnenin opaklığını, bir gruptaki veya katmandaki bütün nesnelerin opaklığını veya bir nesnenin dolgusunun veya konturunun opaklığını değiştirebilirsiniz.

1. Nesne veya grup seçin (veya Katmanlar panelinde bir katmanı hedefleyin).

Dolgunun veya konturun opaklığını değiştirmek istiyorsanız, nesneyi seçin, sonra Görünüm panelinde dolguyu veya konturu seçin.

2. Saydamlık panelindeki veya Kontrol panelindeki Opaklık seçeneğini ayarlayın.
   Belirli bir opaklık kullanan bütün nesneleri seçmek için, o opaklığa sahip bir nesneyi seçin veya bütün seçimleri kaldırın ve Saydamlık panelinde opaklık değeri girin. Sonra Seç > Aynı > Opaklık'ı seçin.

   Katmanda birden çok nesne seçip opaklık ayarını değiştirirseniz, seçili nesnelerin çakışan alanlarının saydamlığı diğer nesnelere göreli olarak değişir ve birikmeli bir opaklık gösterir. Buna karşılık, bir katmanı veya grubu hedefleyip sonra opaklığını değiştirirseniz, o katmandaki veya gruptaki nesnelere ayrı ayrı birer nesne olarak davranılır. Sadece katmanın veya grubun dışında ve altında olan nesneler saydam nesnelerin içinden gözükür. Katmana veya gruba bir nesne taşınırsa, katmanın veya grubun opaklığını devralır; bir nesne dışarıya taşınırsa, opaklığını korumaz.

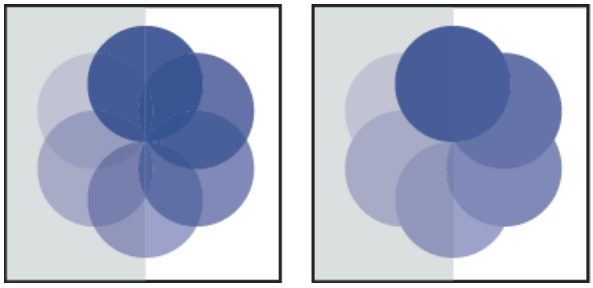


Seçilmiş ve %50 opaklığa ayarlanmış tek tek nesneler (solda) ve hedeflenmiş ve %50 opaklığa ayarlanmış katman (sağda)

Başa dön

Saydamlık çıkarma grubu oluşturma

Saydamlık çıkarma grubunda, grubun öğeleri birbiri içinden görünmez.



Altını Gizleme Grubu seçeneği işaretlenmemiş grup (solda) ve işaretlenmiş grup (sağda)

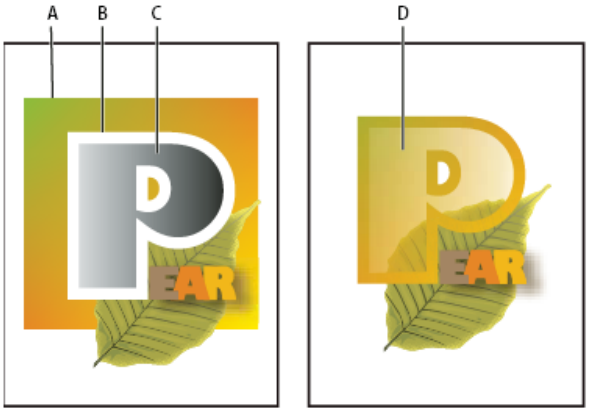
1. Katmanlar panelinde, altını gizleme grubuna dönüştürmek istediğiniz grubu veya katmanı hedefleyin.
2. Saydamlık panelinde, Altını Gizleme Grubu'nu seçin. Bu seçenek görünmüyorsa, panel menüsünde Seçenekleri Göster'i seçin.

   Altını Gizleme Grubu seçeneği, sırayla şu aşamalara geçer: açık (onay işareti), kapalı (işaretsiz) ve nötr (içi çizgili bir kare). Resmi, onu kapsayan katman veya grup tarafından belirlenen altını gizleme davranışından etkilenmeyecek şekilde gruplamak istediğinizde nötr seçeneğini kullanın. Saydam nesnelerden oluşan bir katmandaki veya gruptaki nesnelerin asla birbirlerini gizlemeyeceğinden emin olmak istiyorsanız, kapalı seçeneğini kullanın.

Başa dön

Saydamlık oluşturmak için opaklık maskeleri kullanma

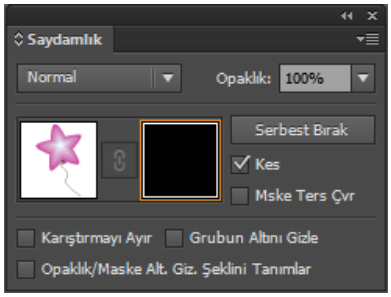
Resmin saydamlığını değiştirmek için bir opaklık maskesi ve maskeleme nesnesi kullanırsınız. Opaklık maskesi (maskeli resim de denir), içinden diğer nesnelerin görüneceği şekli sağlar. Maskeleme nesnesi, hangi alanların saydam olduğunu ve saydamlık derecesini tanımlar. Herhangi bir renkli nesneyi veya raster görüntüyü maskeleme nesnesi olarak kullanabilirsiniz. Illustrator, maskedeki opaklık düzeyleri için, maskeleme nesnesindeki renklerin gri tonlamalı eşdeğerlerini kullanır. 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

***A.** Alttaki nesneler **B.** Opaklık maskesi resmi **C.** Siyahtan beyaza degradeyle dolgulu maskeleme nesnesi **D.** C, B'nin alanı üzerine getiriliyor ve B'yi maskeliyor*

Opaklık maskesini oluşturduğunuzda, Saydamlık panelinde, maskelenen resmin minik resminin sağında maskeleme nesnesinin minik resmi görüntülenir. (Bu minik resimler görüntülenmiyorsa, panel menüsünde Minik Resimleri Göster'i seçin.) Varsayılan değer olarak, maskelenen resim ve maskeleme nesnesi birbirine bağlıdır (panelde minik resimler arasındaki bağlantıyla belirtilir). Maskelenen resmi taşıdığınızda, maskeleme nesnesi de onunla birlikte taşınır. Ancak, bir maskeleme nesnesini taşıdığınızda, maskelenen resim taşınmaz. Maskeyi yerine kilitlemek ve maskelenen nesneyi ondan bağımsız olarak taşımak için, Saydamlık panelinde maskenin bağlantısını ayırabilirsiniz.



Saydamlık panelinde opaklık maskesi minik resimleri görüntülenir: soldaki minik resim opaklık maskesini temsil eder, sağdaki minik resimse maskeleme nesnelerini temsil eder

Maskeleri Photoshop ile Illustrator arasında taşıyabilirsiniz. Illustrator uygulamasındaki opaklık maskeleri Photoshop uygulamasında katman maskelerine dönüşür ve tersi.

***Not:** Maske düzenleme modunda çalışırken ayırma moduna geçemezsiniz ve tersi.*

Opaklık maskeleriyle çalışma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0056_tr.

Opaklık maskesi oluşturma

1. Tek bir nesne veya grup seçin veya Katmanlar panelinde bir katmanı hedefleyin.
2. Gerekiyorsa Saydamlık panelini açıp minik resimleri görmek için panel menüsünden Seçenekleri Göster'i seçin.
3. Saydamlık panelinde minik resimlerden birinin hemen sağını çift tıklatın.

   Boş bir maske oluşturulur; Illustrator otomatik olarak maske düzenleme moduna geçer
4. Maskenin şeklini çizmek için çizim araçlarını kullanın.
5. Maske düzenleme modundan çıkmak için, Saydamlık panelinde, maskelenen resmin minik resmini (soldaki minik resmi) tıklatın.

***Not:** Kes seçeneği, maskenin arka planını siyah yapar. Bu nedenle, Kes seçeneği işaretliyken, opaklık maskesi oluşturmakta kullanılan, siyah yazı gibi siyah nesneler görünmez. Nesneleri görmek için, farklı bir renk kullanın veya Kes seçeneğindeki işareti kaldırın.*

Varolan bir nesneyi opaklık maskesine dönüştürme

✥ En az iki nesne veya grup seçin ve Saydamlık paneli menüsünde Opaklık Maskesi Oluştur'u seçin. En üstteki seçili nesne veya grup maske olarak kullanılır.

Maskeleme nesnesini düzenleme

Maskenin şeklini veya saydamlığını değiştirmek için maskeyi düzenleyebilirsiniz.

1. Saydamlık panelinde, maskeleme nesnesinin minik resmini (sağdaki minik resmi) tıklatın.
2. Belge penceresinde diğer bütün resimleri gizlemek için, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak maske minik resmini tıklatın. (Minik resimler görüntülenmiyorsa, panel menüsünde Minik Resimleri Göster'i seçin.)
3. Maskeyi düzenlemek için, istediğiniz Illustrator düzenleme araçlarını ve tekniklerini kullanın.

4. Maske düzenleme modundan çıkmak için, Saydamlık panelinde, maskelenen resmin minik resmini (soldaki minik resmi) tıklatın.

Opaklık maskesinin bağlantısını ayırma veya yeniden bağlama

- Maskenin bağlantısını ayırmak için, Katmanlar panelinde, maskelenen resmi hedefleyin, sonra Saydamlık panelinde minik resimler arasındaki bağlantı sembolünü tıklatın. Bunun yerine, Saydamlık paneli menüsünde Karartmayı Ayır'ı da işaretleyebilirsiniz.

  Maskeleme nesnesi konumuna ve boyutuna kilitlenir ve maskelenen nesneler, maskeden bağımsız olarak taşınabilir ve yeniden boyutlandırılabilir.

- Maskeyi yeniden bağlamak için, Katmanlar panelinde, maskelenen resmi hedefleyin, sonra Saydamlık panelinde minik resimler arasındaki alanı tıklatın. Bunun yerine, Saydamlık paneli menüsünde Karartmayı Bağla'yı da işaretleyebilirsiniz.

Opaklık maskesini devre dışı bırakma ve yeniden etkinleştirme

Oluşturduğu saydamlığı kaldırmak için bir maskeyi devre dışı bırakabilirsiniz.

- Maskeyi devre dışı bırakmak için, Katmanlar panelinde, maskelenen resmi hedefleyin, sonra Saydamlık panelinde maskeleme nesnesinin minik resmini (sağdaki minik resmi) Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın. Bunun yerine, Saydamlık paneli menüsünde Opaklık Maskesini Devre Dışı Bırak'ı da seçebilirsiniz. Opaklık maskesi devre dışı bırakıldığında, Saydamlık panelindeki maske minik resminin üstünde kırmızı bir x görüntülenir.
- Maskeyi yeniden etkinleştirmek için, Katmanlar panelinde, maskelenen resmi hedefleyin, sonra Saydamlık panelinde maskeleme nesnesinin minik resmini Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın. Bunun yerine, Saydamlık paneli menüsünde Opaklık Maskesini Etkinleştir'i de işaretleyebilirsiniz.

Opaklık maskesi kaldırma

✥ Katmanlar panelinde maskelenmiş resmi hedefleyin, sonra Saydamlık paneli menüsünde Opaklık Maskesini Bırak'ı seçin.

Maskeleme nesnesi, maskelenen nesnelerin en üstünde yeniden belirir.

Opaklık maskesini kesme veya ters çevirme

1. Katmanlar panelinde, maskelenen resmi hedefleyin.
2. Saydamlık panelinde aşağıdaki seçeneklerden birini belirleyin:
   Kes Maskeye, maskelenen resmi maskelenen nesnenin sınırlarına kırpan, siyah bir arka plan verir. Kırpma davranışını kapatmak için, Kes seçeneğindeki işareti kaldırın. Yeni opaklık maskeleri için kırpmanın varsayılan değer olarak seçili olması için, Saydamlık paneli menüsünde Yeni Opaklık Maskeleri Kırpılıyor'u seçin.

   Maske Ters Çevir Maskeleme nesnesinin renk parlaklığı değerlerini ters çevirir; böylece, maskelenen resmin opaklığı ters çevrilmiş olur. Örneğin, %90 saydam olan alanlar, maske ters çevrildikten sonra %10 saydam olur. Maskeyi orijinal durumuna geri döndürmek için, Maske Ters Çevir seçeneğindeki işareti kaldırın. Maskelerin varsayılan değer olarak ters çevrilmesi için, Saydamlık paneli menüsünde Yeni Opaklık Maskeleri Ters Çevrildi'yi seçin.

   Bu seçenekler görünmüyorsa, panel menüsünde Seçenekleri Göster'i seçin.

Başa dön

Altını gizlemeyi şekillendirmek için saydamlığı kullanma

Altını gizleme efektini nesnenin opaklığıyla orantılı yapmak için Opaklık ve Maske Tanımı Alt Gösterme Şekli seçeneğini kullanabilirsiniz. Maskenin, %100 opaklığa yakın alanlarında, altını gizleme efekti güçlü olur; daha az opaklığa sahip alanlarda, altını gizleme efekti daha zayıf olur. Örneğin, degrade maskeli bir nesneyi alt gizleme olarak kullanırsanız, alttaki nesne, sanki bir degradeyle gölgelenmiş gibi aşamalı olarak gizlenecektir. Altını gizleme şekillerini hem vektör hem de raster nesneleriyle oluşturabilirsiniz. Bu teknik en çok, Normal dışında bir karıştırma modu kullanan nesneler için yararlı olur.

1. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Altını gizlemeyi şekillendirmek için bir opaklık maskesi kullanmak için, maskelenen resmi seçin, sonra resmi, gizlemek istediğiniz nesnelerle birlikte gruplayın.
   - Altını gizlemeyi şekillendirmek için bir bitmap nesnesinin alfa kanalını kullanmak için, saydamlık içeren bir bitmap nesnesini seçin, sonra resmi, gizlemek istediğiniz nesnelerle birlikte gruplayın.
2. Grubu seçin.
3. Saydamlık panelinde, Altını Gizleme Grubu'nu, seçenek onay işareti gösterinceye kadar seçin.
4. Katmanlar panelinde, gruplanan nesneler arasında maskelenen nesneleri veya saydam görüntüyü hedefleyin.
5. Saydamlık panelinde, Opaklık ve Maske Tanımı Alt Gösterme Şekli'ni işaretleyin.

A

B C

Bitmap nesnesi kullanarak şekillerin altını gizleme
***A.** Orijinal resim **B.** "PEARS" sözcüğüne Koyulaştır karıştırma modu uygulanmış ve Grup seçeneği işaretli durumda **C.** Sözcüğe Opaklık ve Maske Tanımı Alt Gösterme Şekli seçeneği uygulanmış durumda*

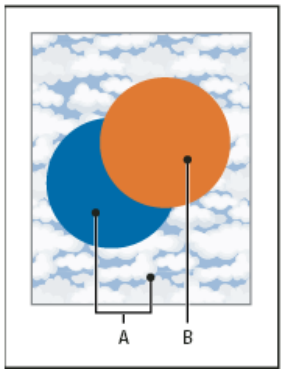
Başa dön

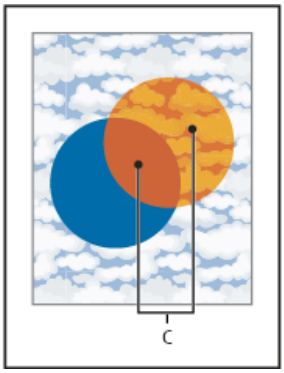
Karıştırma modları hakkında

Karıştırma modları, nesnelerin renklerinin, altlarındaki nesnelerin renkleriyle karışma şeklini değiştirmenize olanak verir. Nesneye karışım modu uyguladığınızda, karışım modunun etkisi, o nesnenin katmanının veya grubunun altında kalan bütün nesnelerde görünür.

Karıştırma modunun etkisini gözünüzde canlandırırken, aşağıdaki renk terimleri bağlamında düşünmek kolaylık sağlar:

- Karışım rengi, seçilen nesnenin, grubun veya katmanın orijinal rengidir.
- Temel renk, resmin alttaki rengidir.
- Sonuç renk, karışımdan ortaya çıkan renktir.





En üstteki Normal karıştırmalı nesne (solda) ve Sert Işık karıştırma modu (sağda)
***A.** %100 opaklığa sahip alttaki nesnelerdeki temel renkler **B.** En üstteki nesnedeki karışım rengi **C.** Sert Işık karıştırma modunu en üstteki nesneye uyguladıktan sonraki sonuç renkler*

Karıştırma modlarıyla çalışma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0055_tr. Karışım modları ve degradelerin genişlik ve renk ile nasıl çizgi roman benzeri karakterler oluşturmak için kullanılabileceği hakkında bir örnek görmek için bkz. www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blendingmode_tr ve www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_tr.

Illustrator aşağıdaki karıştırma modlarını sunar:

Normal Seçimi, temel renkle etkileşim kurmaksızın, karışım rengiyle boyar. Bu, varsayılan moddur.

Koyulaştır Sonuç renk olarak, hangisinin daha koyu olduğuna göre temel rengi veya karışım rengini seçer. Karışım renginden daha açık renkteki alanların rengi karışım rengiyle değiştirilir. Karışım renginden daha koyu renkteki alanların rengi değişmez.

Çoğalt Karışım rengini, temel renkle çarpar. Sonuç renk daima daha koyu bir renktir. Herhangi bir rengin siyahla çarpılması siyah verir. Herhangi bir renk beyazla çarpıldığında renk olduğu gibi kalır. Etkisi, sayfayı birden çok renkli işaretleme kalemiyle üst üste çizmek gibidir.

Renk Yanması Temel rengi, karışım rengini yansıtacak şekilde koyulaştırır. Beyazla karıştırmak değişikliğe yol açmaz.

Açıklaştır Sonuç renk olarak, hangisinin daha açık olduğuna göre temel rengi veya karışım rengini seçer. Karışım renginden daha koyu renkteki alanların rengi karışım rengiyle değiştirilir. Karışım renginden daha açık renkteki alanların rengi değişmez.

Ekran Karışım ve temel renklerin tersini birbiriyle çarpar. Sonuç renk daima daha açık bir renktir. Siyahla perdelendiğinde renk, olduğu gibi kalır. Beyazla perdelendiğinde beyaz elde edilir. Etkisi, birden çok slayt görüntüsünün üst üste projeksiyonu gibidir.

Renk Soldurma Temel rengi, karışım rengini yansıtacak şekilde açıklaştırır. Siyahla karıştırmak değişikliğe yol açmaz.

Kaplama Temel renge bağlı olarak renkleri çarpar veya perdeler. Desenler veya renkler, mevcut resmin üstüne üst baskı yapılır, temel rengin açıktonları ve gölgeleri korunur, karışım rengiyse orijinal rengin açıklığını veya koyuluğunu yansıtacak şekilde karıştırılır.

Yumuşak Işık Karışım rengine bağlı olarak renkleri koyulaştırır veya açıklaştırır. Etkisi, resmin üzerinde dağıtılmış projektör ışığı yansıtmak gibidir.

Karışım rengi (ışık kaynağı) %50 griden daha açıksa, resim, soldurulmuş gibi açıklaştırılır. Karışım rengi %50 griden daha koyuysa, resim, yanmış gibi koyulaştırılır. Saf siyahla veya beyazla boyama, belirgin şekilde daha koyu veya daha açık bir alan yaratır, ama saf siyah veya beyaz ortaya çıkmaz.

Sert Işık Karışım rengine bağlı olarak renkleri çarpar veya perdeler. Etkisi, resmin üzerinde sert projektör ışığı yansıtmak gibidir.

Karışım rengi (ışık kaynağı) %50 griden daha açıksa, resim, perdelenmiş gibi açıklaştırılır. Bu işlem, resme açıktonlar eklemek için yararlıdır. Karışım rengi %50 griden daha koyuysa, resmin renkleri birbiriyle çarpılıp artırılmış gibi koyulaştırılır. Bu işlem, resme gölgeler eklemek için yararlıdır. Saf siyahla veya beyazla boyama, saf siyah veya beyaz ortaya çıkarır.

Fark Hangisinin daha yüksek parlaklık değerine sahip olduğuna göre, ya karıştırma rengini temel renkten çıkartır ya da temel rengi karıştırma renginden çıkartır. Beyazla karıştırıldığında temel renk değerleri ters çevrilir. Siyahla karıştırmak değişikliğe yol açmaz.

Dışlama Etkisi Fark moduna benzer ama kontrast bakımından daha düşüktür. Beyazla karıştırıldığında temel renk bileşenleri ters çevrilir. Siyahla karıştırmak değişikliğe yol açmaz.

Ton Ürettiği sonuç renk, temel rengin ışıklılığıyla doygunluğuna ve karışım renginin tonuna sahip olur.

Doygunluk Ürettiği sonuç renk, temel rengin ışıklılığıyla tonuna ve karışım renginin doygunluğuna sahip olur. Doygunluğa sahip olmayan (gri) bir alanda bu modla boyama yapıldığında herhangi bir değişiklik olmaz.

Renk Ürettiği sonuç renk, temel rengin ışıklılığına ve karışım renginin tonuyla doygunluğuna sahip olur. Böylece resimdeki gri düzeyleri korunur; tek renkli resmi renklendirmekte ve renkli resme renk tonu eklemekte yararlıdır.

Renk Parlaklığı Ürettiği sonuç renk, temel rengin tonuyla doygunluğuna ve karışım renginin ışıklılığına sahip olur. Bu modun etkisi, Renk modununkinin tersidir.

Not: *Fark, Dışlama, Ton, Doygunluk, Renk ve Renk Parlaklığı modları spot renklerle karışmaz, ayrıca çoğu karıştırma modunda, %100 K olarak atanmış bir siyah, alttaki katmanın rengini gizler. %100 siyah yerine, CMYK değerlerini kullanarak zengin bir siyah belirleyin.*

Başa dön

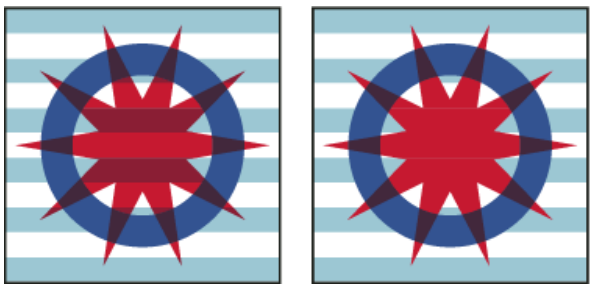
Resmin karıştırma modunu değiştirme

1. Nesne veya grup seçin (veya Katmanlar panelinde bir katmanı hedefleyin).

   Dolgunun veya konturun karıştırma modunu değiştirmek istiyorsanız, nesneyi seçin, sonra Görünüm panelinde dolguyu veya konturu seçin.

2. Saydamlık panelinde, açılır menüden bir karıştırma modu seçin.

   altındaki nesnelerin etkilenmeden kalması için, karıştırma modunu hedeflenen bir katmana veya gruba ayırabilirsiniz. Bunun için, Katmanlar panelinde, karıştırma modu kullanan bir nesneyi içeren bir grubun veya katmanın sağındaki hedef simgesini seçin. Saydamlık panelinde, Karıştırmayı Ayır'ı seçin. (Karıştırmayı Ayır seçeneği görünmüyorsa, Saydamlık paneli menüsünde Seçenekleri Göster'i seçin.)



Karıştırmayı Ayır seçeneği işaretlenmemiş durumdaki grup (yıldız ve daire) ve seçeneğin işaretli olduğu durumu (sağda)

Aynı karıştırma modunu kullanan bütün nesneleri seçmek için, o karıştırma moduna sahip bir nesneyi seçin veya bütün seçimleri kaldırın ve Saydamlık panelinde karıştırma modunu seçin. Sonra Seç > Aynı > Karıştırma Modu'nu seçin.

Karıştırma modlarıyla çalışma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0055_tr.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Degradeler

Başka bir renk uygular gibi degrade bir renk karışımı uygulamak için degrade dolgularını kullanın. Degrade dolgu oluşturma, bir veya birden çok nesneyi kapsayan yumuşak bir renk geçişi oluşturmak için iyi bir yoldur. Degradeyi birden çok nesneye uygulamayı kolaylaştırmak için o degradeyi renk örneği olarak kaydedebilirsiniz.

Not: *Renklerin farklı yönlerde aktığı çok renkli, tek bir nesne oluşturmak isterseniz kafes nesnesini kullanın.*

Çizimlerinizi geliştirmek için degradeler kullanma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/lrvid4017_ai_tr.

Degrade kullanım örnekleri görmek için bkz. www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradients_tr and www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_elliptical_gradients_tr ve www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_tr.

Degrade ve karışım modları kullanım örnekleri görmek için www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_blendingmode_tr adresindeki eğitime bakın.

Daha fazla Yardım konusu
Degrade eğitimi

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

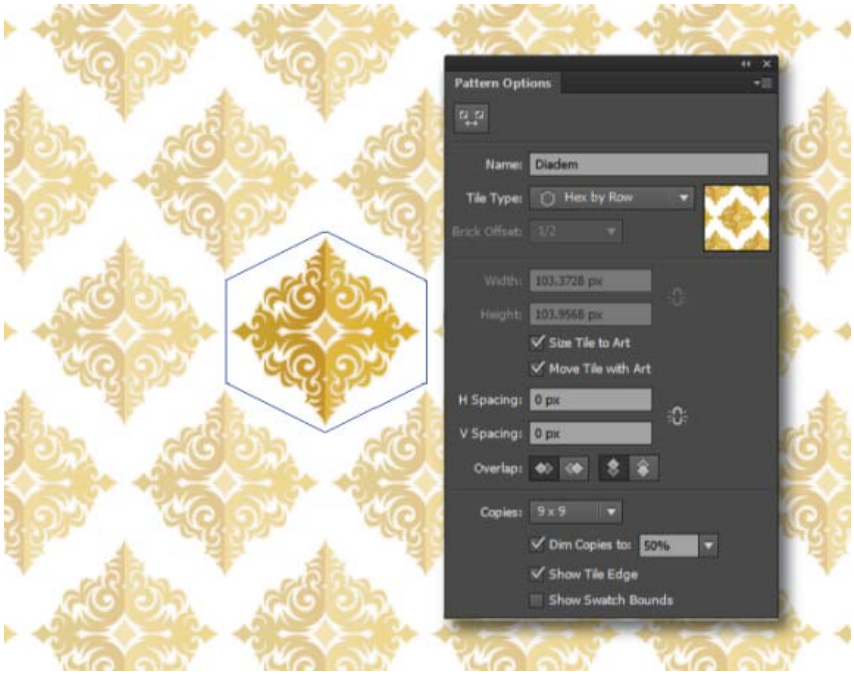
Desen oluşturma ve düzenleme

Bu makalede, Adobe Illustrator CS6 ve sonraki sürümlerinde kullanılabilen desen oluşturma ve düzenleme iş akışı anlatılmaktadır. Illustrator'ın önceki bir sürümünde desenlerle çalışma hakkında daha fazla bilgi için bkz. Desenler.

Başa dön

Desen oluşturma veya düzenleme

1. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Bir **desen oluşturmak** için desen oluşturmak istediğiniz resmi seçin ve Nesne > Desen > Oluştur seçeneklerini belirleyin.
   - Varolan bir **deseni düzenlemek** için renk örnekleri panelinden deseni çift tıklatın veya deseni seçip ardından Nesne > Desen > Deseni Düzenle seçeneklerini belirleyin.
2. (İsteğe bağlı) Desen Seçenekleri iletişim kutusunda, desene yeni bir ad verin veya varolan adı değiştirin.
3. Desen Seçenekleri iletişim kutusunda bulunan diğer seçenekleri değiştirin:



Desen Seçenekleri paneli

Döşeme Türü Döşemelerin nasıl düzenleneceğini seçin.

- *Izgara*. Her bir döşemenin orta noktası, yanındaki döşemelerin orta noktasıyla yatay ve dikey olarak hizalanır.
- *Satıra göre tuğla döşeme*. Dikdörtgen şeklindeki döşemeler satırlar halinde yerleştirilir. Satırlardaki döşemelerin orta noktaları yatay olarak hizalanır. Diğer sütunlardaki döşemelerin orta noktaları dikey olarak hizalanır.
- *Sütuna göre tuğla döşeme*. Dikdörtgen şeklindeki döşemeler sütunlar halinde yerleştirilir. Sütunlardaki döşemelerin orta noktaları dikey olarak hizalanır. Diğer sütunlardaki döşemelerin orta noktaları yatay olarak hizalanır.
- *Sütuna göre altıgen döşeme*. Altıgen şeklindeki döşemeler sütunlar halinde yerleştirilir. Sütunlardaki döşemelerin orta noktaları dikey olarak hizalanır. Diğer sütunlardaki döşemelerin orta noktaları yatay olarak hizalanır.
- *Satıra göre altıgen döşeme*. Altıgen şeklindeki döşemeler satırlar halinde yerleştirilir. Satırlardaki döşemelerin orta noktaları yatay olarak hizalanır. Diğer sütunlardaki döşemelerin orta noktaları dikey olarak hizalanır.

Tuğla Dengeleme Şu seçenekler için geçerlidir:

- *Satıra Göre Tuğla Döşeme*. Bitişik satırlardaki döşemelerin orta noktalarının, dikey hizalamanın döşeme genişliğinin ne kadarı oranında dışında olduğunu belirler.
- *Sütuna Göre Tuğla Döşeme*. Bitişik sütunlardaki döşemelerin orta noktalarının, yatay hizalamanın döşeme yüksekliğinin ne kadarı oranında dışında olduğunu belirler.

Genişlik / Yükseklik Döşemenin toplam genişliğini ve yüksekliğini belirler. Resmin genişliğinden ve yüksekliğinden daha büyük ya da daha küçük değerler seçebilirsiniz. Resim boyutundan büyük olan değerler, döşemenin resimden daha büyük olmasına ve döşemeler arasına boşluk eklenmesine neden olur. Resim boyutundan küçük olan değerler, bitişik döşemelerin birbiri üzerine binmesine neden olur.

Döşemeyi Resme Göre Boyutlandır Bu seçeneği belirlediğinizde, döşemenin boyutu desen oluşturmak için kullanılan resmin boyutuna göre küçülür.

Döşemeyi Resimle Taşı Bu seçeneği belirlediğinizde, resim taşındığında döşeme de beraberinde taşınır.

Y Aralık / D Aralık Bitişik döşemelerin arasına boşluk yerleştirir.

Çakıştır Bitişik döşemeler birbiri üzerine bindiğinde en önde hangi döşemenin olacağını belirler.

Kopyalar Deseni değiştirirken kaç adet döşeme satırı ve sütununun görüneceğini belirler.

Kopyaları Şuna Göre Karart Desen değiştirilirken önizlenen resim döşemesi kopyalarının opaklığını belirler.

Döşeme Kenarını Göster Döşemenin çevresinde bir kutu gösterir.

Renk Örneği Sınırlarını Göster Deseni oluşturmak için yinelenen desen parçasının bir birimini gösterir.

4. Kontrol Panelinin altındaki çubuktan, desende yapılan değişiklikleri kaydetme veya iptal etme seçenekleri arasında tercih yapabilirsiniz.

   Not: *Oluşturulan yeni desen Renk Örnekleri panelinde saklanır. Bir desen düzenlendiğinde, desenin açıklaması Renk Örnekleri panelinde güncellenir.*

(cc) BY-NC-SA Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Fırçalardaki görüntüler | Illustrator CC

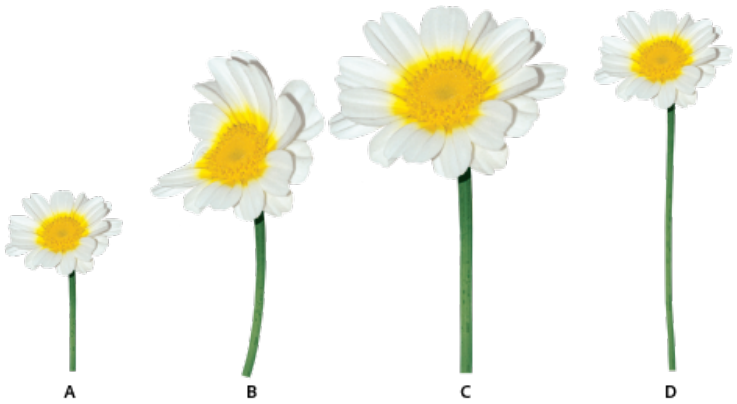
Illustrator CC'de, Fırça tanımlamaları artık görüntü (vektör olmayan resim) içerebilir veya saklayabilir. Kullanıcılar artık Saçılma, Resim ve Desen fırçalarını görüntüleri kullanarak tanımlayabilir. Bir Illustrator dosyasına gömülen her görüntü bir Fırça tanımlaması olarak kullanılabilir.

Görüntüleri destekleyen Fırça türleri şunlardır: Saçılma, Resim ve Desen. Görüntüyü Fırçalar paneline sürükleyin (F5) ve Saçılma, Resim veya Desen türünü seçerek bir Fırça oluşturun. Fırça oluşturma hakkında daha fazla bilgi için bkz. Fırça oluşturma veya değiştirme.

Bir fırçadaki görüntüler konturun şeklini alır; yani görüntüler konturun şekli ve türüyle birlikte bükülebilir, ölçeklendirilebilir ve esnetilebilir. Ayrıca, bu tür fırçalar diğer fırçalarla aynı davranışı sergiler ve Fırça Seçenekleri iletişim kutusu kullanılarak diğer fırçaların değiştirildiği şekilde değiştirilebilir.

Not: *Fırçalarda büyük görüntülerin kullanılması performansı etkiler. Bu tür bir görüntü seçtiğinizde, Illustrator fırça oluşturma işlemine geçmeden önce görüntüyü daha küçük bir çözünürlükte bit eşleme dönüştürmesine izin verip vermediğinizi sorar.*

Örneğin, en soldaki (altta) görüntü orijinal görüntüdür. Bu görüntü bir fırça tanımlamasında kullanıldığında, sağdaki üç görüntü çizilebilir. Her bir kontur, Fırça Seçenekleri iletişim kutusunda belirtilen farklı ölçekleme seçeneklerini kullanır:



A. *Orijinal görüntü* ***B.*** *Kontur boyuna uyacak şekilde genişletilmiş fırçadaki görüntü* ***C.*** *Orantılı olarak ölçeklenmiş fırçadaki görüntü* ***D.*** *Kılavuzlar arasında esnetilmiş fırçadaki görüntü*

Dikkate Alınacak Noktalar

Illustrator görüntüleri olarak kullanabileceğiniz görüntü türleri için dikkate almanız gereken bazı noktalar vardır:

- Bir fırçada büyük görüntülerin kullanılması performansı ve hızı olumsuz yönde etkiler.
- Bit eşlem görüntüleri doğrudan kullanılamaz.
  - Bir bit eşlem görüntüsü kullanıyorsanız, Illustrator bir fırçada kullanmadan önce bit eşlem görüntüsünü gri tonlamaya dönüştürür.
  - Bir fırça oluşturmak için kullanılan birden fazla görüntü arasında bir bit eşlem görüntüsü varsa, Illustrator bit eşlem görüntüsünü gri tonlama moduna dönüştürmenizi ister. Bu işlemden sonra fırçayı tekrar oluşturmayı deneyebilirsiniz.

Daha fazla bilgi için bkz. Fırçalar.

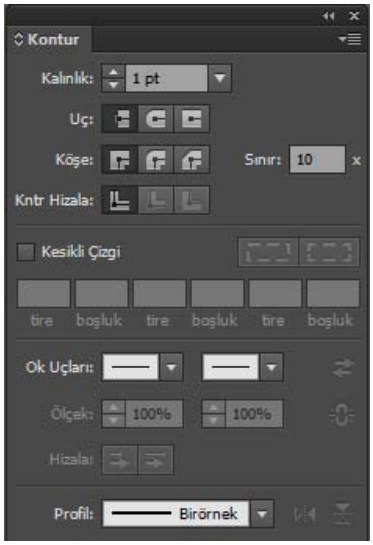
(cc) BY-NC-SR Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Nesneye kontur uygulama

Kontur rengi, genişliği veya hizalaması uygulama
Noktalı veya kesikli çizgiler oluşturma
Çizginin uçlarını veya birleşimlerini değiştirme
Ok uçları ekleme
Ok uçlarını özelleştirme

Kontur panelini (Pencere > Kontur) kullanarak bir çizginin düz mü kesikli mi olduğunu, eğer kesikliyse kesik düzenini ve kesik ayarlamalarını, kontur kalınlığını, kontur hizalamasını, gönye sınırını, ok uçlarını, genişlik profillerini ve çizgi birleşimlerinin ve çizgi başlarının stillerini belirtebilirsiniz.



Kontur paneli

Nesnenin tamamına kontur seçenekleri uygulayabilir veya Canlı Boyama grupları kullanarak nesne içindeki farklı kenarlara farklı konturlar uygulayabilirsiniz.

Layers Magazine'de eğitmen olan Dave Cross, bu videoda, Illustrator uygulamasında dolgu ve kontur uygulama yöntemlerini ve dolgu ve konturla çalışırken kullanabileceğiniz bazı yararlı kısayolları anlatıyor.

Başa dön

Kontur rengi, genişliği veya hizalaması uygulama

1. Nesneyi seçin. (Canlı Boyama grubundaki bir kenarı seçmek için, Canlı Boyama Seçimi aracını kullanın.)
2. Araçlar panelindeki, Renk panelindeki veya Kontrol panelindeki Kontur kutusunu tıklatın. Bu, bir dolgu değil kontur uygulamak istediğinizi belirtir.

Kontur kutusu

3. Renk panelinden bir renk ya da Renk Örnekleri panelinden veya Kontrol panelinden bir renk örneği seçin. Bunun yerine, Renk Seçici'yi kullanarak renk seçmek için Kontur kutusunu çift tıklatabilirsiniz.
   Kontur kutusundaki mevcut rengi kullanmak istiyorsanız, Kontur kutusundaki rengi nesnenin üstüne sürüklemeniz yeter. Sürükleme işlevi, Canlı Boyama gruplarında işe yaramaz.
4. Konturlar panelinde veya Kontrol panelinde bir kalınlık seçin.
5. Nesne kapalı bir yolsa (Canlı Boyama grubu değilse), konturu yola hizalamak için Kontur panelinde bir seçenek belirleyin:
   - Konturu Ortaya Hizala
   - Konturu İçe Hizala
   - Konturu Dışa Hizala

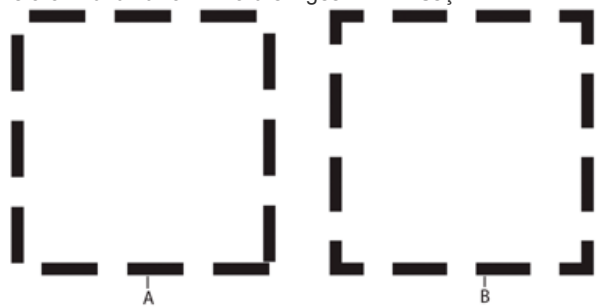
Not: *Farklı kontur hizalamaları kullanan yolları hizalamaya çalışırsanız, yollar tam olarak hizalanmayabilir. Hizalandığında kenarların tam olarak çakışması için, yol hizalama ayarlarının aynı olduğundan emin olun.*

Başa dön

Noktalı veya kesikli çizgiler oluşturma

Nesnenin kontur niteliklerini düzenleyerek, noktalı veya kesikli bir çizgi oluşturabilirsiniz.

1. Nesneyi seçin.
2. Kontur panelinde Kesikli Çizgi'yi işaretleyin. Konturlu Çizgi seçeneği görüntülenmiyorsa, Kontur paneli menüsünde Seçenekleri Göster'i seçin.
3. Simgeyi tıklatın: Kesikleri Köşelere ve Yol Sonlarına Hizalayarak Sığdırmak İçin Uzunluğu Ayarla. Bu seçenek, köşelerde ve yol sonlarındaki kesikleri tutarlı ve öngörülebilir yapmanızı sağlar. Kesiklerin görünümünü hizalama yapmadan tutmanız gerekiyorsa, Tam kesik ve aralık uzunluklarını koru simgesini seçin.

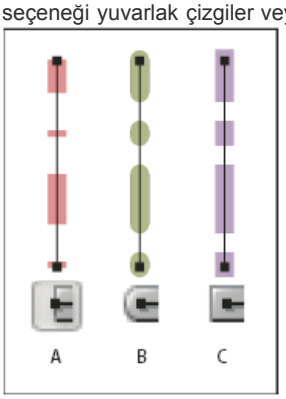


Köşelerde tire ayarlaması
A. *Korunan tam tire ve boşluk uzunluğu* ***B.*** *Uzunlukları sığacak şekilde ayarlı, köşelere hizalı tireler ve yol sonları*

4. Kesikli çizgi parçalarının uzunluklarını ve aralarındaki boşlukları girerek, bir kesikli çizgi düzeni belirleyin.

   Girilen sayılar, sırayla tekrarlanır; dolayısıyla bir düzen belirttikten sonra bütün metin kutularını doldurmanız gerekmez.

5. Çizgi parçalarının uçlarını değiştirmek için bir uç seçeneği belirleyin. Bitişik Uç seçeneği kare uçlu çizgiler oluşturur; Yuvarlak Uç seçeneği yuvarlak çizgiler veya noktalar oluşturur; Çakışan Harf seçeneği çizgilerin uçlarını uzatır.



Tire aralıkları 2, 12, 16, 12 olan 6 puntoluk kesikli çizgiler
A. *Bitişik uç* ***B.*** *Yuvarlak uç* ***C.*** *Çıkıntılı uç*

Kusursuz kesik çizgili konturlar oluşturma hakkında bkz. www.adobe.com/go/lrvid5213_ai_tr.

Başa dön

Çizginin uçlarını veya birleşimlerini değiştirme

Uç, açık bir çizginin sonudur; birleşim düz bir çizginin yön değiştirdiği (köşe yaptığı) yerdir. Nesnenin kontur niteliklerini değiştirerek, uçları ve birleşimleri değiştirebilirsiniz.

1. Nesneyi seçin.
2. Kontur panelinde, bir uç seçeneği ve birleşim seçeneği belirleyin.

   Seçenekler görüntülenmiyorsa, panel menüsünde Seçenekleri Göster'i seçin.

   Bitişik Uç Kare uçlara sahip konturlu çizgiler oluşturur.

   Yuvarlak Uç Yarım daire uçlara sahip konturlu çizgiler oluşturur.

   Çakışan Harf Çizginin sonunda çizgi genişliğinin yarısı kadar ileri uzayan uçlara sahip konturlu çizgiler oluşturur. Bu seçenek, çizgi kalınlığının, çizgi çevresinde eşik olarak her yöne uzamasına neden olur.

Gönye Birleşimi Sivri köşelere sahip konturlu çizgiler oluşturur. 1 ile 500 arasında bir gönye sınırı girin. Gönye sınırı, programın ne zaman gönyeli (sivri) birleşimden eğimli (küt) birleşime geçeceğini denetler. Varsayılan gönye sınırı olan 10, köşenin uzunluğu kontur kalınlığının on misline ulaştığında programın gönye birleşiminden eğimli birleşime geçmesini sağlar. Gönye sınırı 1 olduğunda eğimli birleşim ortaya çıkar.

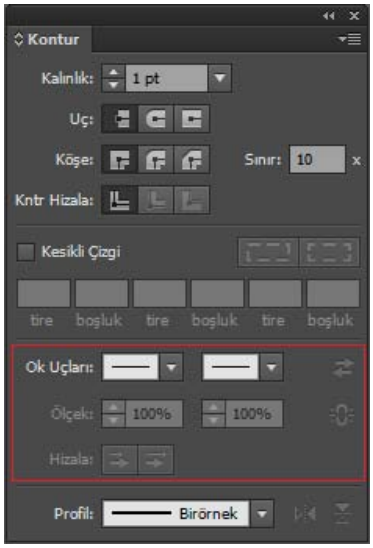
Yuvarlak Birleşim Yuvarlak köşelere sahip konturlu çizgiler oluşturur.

Eğimli Birleşim Küt kesimli köşelere sahip konturlu çizgiler oluşturur.

Başa dön

Ok uçları ekleme

Illustrator CS5'te, Kontur panelinden ok uçlarına erişebilir ve boyutu ayarlamak için kontrolleri ilişkilendirebilirsiniz. Varsayılan ok uçları, Kontur panelindeki Ok Uçları aşağı açılı listesinden kullanılabilir. Kontur panelini kullanarak ok uçlarını kolayca takas edebilirsiniz.



Kontur panelindeki ok uçları

Ölçek seçeneğini kullanarak okların baş ve uç kısımlarını yeniden boyutlandırabilirsiniz.

Ok ucu ölçeğinin başlangıç ve bitişini bağlamak isterseniz, Ölçek seçeneğinin yanındaki Ok Ucu Ölçeklerinin Başlangıç ve Bitişini Bağla simgesini tıklatın.

Ayrıca, Hizala seçeneğini kullanarak yolun ok ucunun ucuna mı yoksa sonuna mı hizalanacağını ayarlayabilirsiniz. Seçenekler:

- Ok ucunu yol sonunun dışına uzat
- Ok ucunu yolun sonuna yerleştir

Not: *Ok uçlarını nesneden kaldırmak için aşağı açılır listeden Yok ok ucu seçeneğini belirleyin.*

Başa dön

Ok uçlarını özelleştirme

Özel ok uçları tanımlamak için ShowPackageContent\Required\Resources\<locale>\ (Mac için) ve \Support Files\Required\Resources\<locale>\ (Windows için) konumunda bulunan Arrowheads.ai dosyasını açın. Özel ok uçları tanımlamak için dosyadaki talimatları izleyin.

Güncellenmiş Arrowheads.ai dosyasını <Illustrator home>\Plug-ins\ konumuna yerleştirin ve varolan Arrowheads.ai dosyasını değiştirmeyin.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Degrade uygulama veya düzenleme

Nesneye degrade uygulama
Eliptik degrade oluşturma
Degradede renk değiştirme
Degradeyi birden çok nesneye uygulama
Degrade yönünü, yarıçapını veya başlangıç noktasını değiştirme

Nesneye degrade uyguladıktan sonra degradeyi hızlı ve kolay biçimde değiştirebilir veya düzenleyebilirsiniz.

Nesneye degrade uygulama

Başa dön

- Nesne seçip aşağıdakilerden birini yapın:
  - Son kullanılan degradeyi uygulamak için, Araçlar panelindeki Degrade kutusunu veya Degrade panelindeki Degrade Dolgu kutusunu tıklatın.
  - Son kullanılan degradeyi halihazırda bir degrade içermeyen seçilmemiş bir nesneye uygulamak için Degrade aracıyla nesneyi tıklatın .
  - Hazır ayarlı veya önceden kaydedilmiş degrade uygulamak için Degrade panelindeki Degrade menüsünden degrade seçin veya Renk Örnekleri panelinde degrade renk örneği tıklatın.

    ***İpucu**: Degradeleri yalnızca Renk Örnekleri panelinde görüntülemek için Renk Örnekleri Türlerini Göster düğmesini tıklatın ve Degrade Renk Örneklerini Göster seçeneğini belirleyin.*

Eliptik degrade oluşturma

Başa dön

Doğrusal, radyal veya eliptik degradeler oluşturabilirsiniz. Radyal degradeyle ilgili boyut oranını değiştirdiğinizde eğebildiğiniz ve açısını değiştirebildiğiniz eliptik degradeye dönüşür.

1. Degrade panelinde Tür menüsünden Radyal'i seçin.
2. %100 dışında bir Boyut Oranı değeri belirtin.
3. Elipsi eğmek için 0 dışında bir Açı değeri belirtin.

Degradede renk değiştirme

Başa dön

1. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Nesneyi degradeyle doldurmadan degradeyi değiştirmek için tüm nesnelerin seçimini kaldırın, Degrade aracını çift tıklatın ya da Araçlar panelinin altında bulunan degrade kutusunu tıklatın.
   - Nesnenin degradesini değiştirmek için nesneyi seçip Degrade panelini açın.
   - Hazır ayarlı degradeyi değiştirmek için Degrade panelindeki Degrade menüsünden bir degrade seçin. Bunun yerine, Renk Örnekleri panelinde degrade renk örneği seçip Degrade panelini açabilirsiniz.
2. Durağın rengini değiştirmek için aşağıdakilerden herhangi birini yapın:
   - Degrade durağını tıklatın (Degrade panelinde veya nesnede), panelde görüntülenen yeni rengi belirtin. Görüntülenen paneli soldaki Renk veya Renk Örnekleri simgesini tıklatarak değiştirebilirsiniz. Seçimi kabul etmek için panelin dışını tıklatın.
   - Renk panelinden veya Renk Örnekleri panelinden bir rengi degrade durağına taşıyın.

   ***Not:** Spot renkler arasında bir degrade oluşturursanız, degradeyi tek tek spot renk ayrımları olarak basabilmek için Renk Ayırımı Ayarı iletişim kutusunda Proses Renge Dönüştür'deki işareti kaldırmanız gerekir.*
3. Degradeye ara renkler eklemek için, Renk Örnekleri panelinden veya Renk panelinden bir rengi Degrade panelindeki degrade kaydırma çubuğuna taşıyın. Degrade kaydırma çubuğu altında herhangi bir yeri tıklatıp başlangıç veya bitiş renklerini ayarlar gibi bir renk de seçebilirsiniz.

4. Ara rengi silmek için kareyi degrade kaydırma çubuğu dışına sürükleyin ya da bunu seçip Degrade panelinde Sil düğmesini tıklatın.

5. Degradedeki renklerin konumunu ayarlamak için aşağıdakilerden herhangi birini yapın:

   - Degradelerin renk duraklarının orta noktalarını (iki renk durağının %50 olduğu noktayı) ayarlamak için, sürgünün üstünde yer alan bir baklava simgesini sürükleyin veya bir simgeyi seçip Konum metin kutusuna 0 - 100 arasında bir değer girin.
   - Degradenin uç noktalarını ayarlamak için, degrade sürgüsünün alt kısmında en soldaki veya en sağdaki degrade durağını sürükleyin.
   - Degradede renkleri tersine çevirmek için Degrade panelinde Ters Degrade seçeneğini tıklatın.

6. Degrade renginin opaklığını değiştirmek için Degrade panelinde bir renk durağını tıklatıp Opaklık kutusunda değer belirtin. Bir degrade durağının Opaklık değeri %100'ün altındaysa, durak bir ile birlikte görüntülenir ve renk, degrade kaydırıcısında ekoseli olarak görünür.

7. Yeni veya değiştirilmiş degradeyi renk örneği olarak kaydetmek için, Renk Örnekleri panelinde Yeni Renk Örneği düğmesini tıklatın. Ya da degradeyi Degrade panelinden veya Araçlar panelinden Renk Örnekleri paneline sürükleyin.

Başa dön

Degradeyi birden çok nesneye uygulama

1. Tüm nesneleri degradeyle doldurun.

2. Doldurmak istediğiniz nesnelerin tümünü seçin.

3. Degrade aracını kullanarak aşağıdakilerden birini yapın:

   - Degrade sürgüsü bulunan degrade oluşturmak için degradenin başlamasını istediğiniz yerde resmi tıklatın ve degradenin bitmesini istediğiniz yere sürükleyin.
   - Seçili her nesne için degrade sürgüsü bulunan degrade oluşturmak için degradenin başlamasını istediğiniz yerde resmi tıklatın ve Alt (Windows) veya Opt (Mac OS) tuşu basılı olarak degradenin bitmesini istediğiniz yere sürükleyin. Artık farklı nesneler için farklı degrade sürgüleri ayarlayabilirsiniz. (Birden çok degrade sürgüsü yalnızca basit yollar için oluşturulur.)

Başa dön

Degrade yönünü, yarıçapını veya başlangıç noktasını değiştirme

Nesneyi degradeyle doldurduktan sonra, Degrade aracını ve nesne içindeki degrade ek açıklayıcısını (kaydırma çubuğunu) kullanarak yeni bir dolgu yolu çizerek degradeyi değiştirebilirsiniz. Bu araç degrade yönünü, merkezini, degrade başlangıç ve bitiş noktalarını değiştirmenizi sağlar.

1. Degrade dolgulu nesneyi seçin.

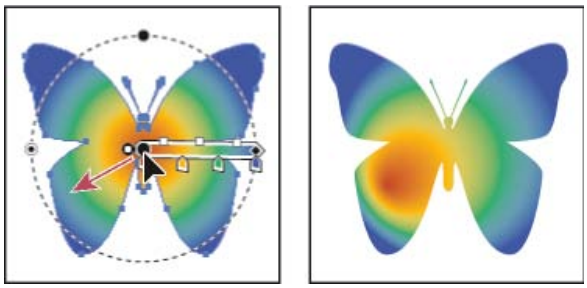
2. Degrade aracını seçip aşağıdakilerden herhangi birini yapın:

   - Doğrusal degradenin yönünü değiştirmek için degradenin başlamasını istediğiniz yeri tıklatın ve görüntülenmesini istediğiniz yönde sürükleyin. Bunun yerine, nesnedeki degrade ek açıklayıcısına Degrade aracını yerleştirebilirsiniz; imleç döndürme aracı olarak değiştiğinde degrade açısını değiştirmek için sürükleyin.

     ***not**: Degrade panelindeki Açı kutusunda yeni bir değer belirleyerek de yönü değiştirebilirsiniz.*

   - Radyal veya eliptik degradenin yarıçapını değiştirmek için nesnedeki degrade ek açıklayıcısının okuna Degrade aracını yerleştirip yarıçapı ayarlamak için sürükleyin.
   - Degradenin başlangıç noktasını değiştirmek için nesnedeki degrade ek açıklayıcısının başlangıcına Degrade aracını yerleştirip istediğiniz konuma sürükleyin.
   - Yarıçapı ve açıyı aynı anda değiştirmek için uç noktasını Alt (Windows) veya Opt (Mac OS) tuşunu basıyı tutarak tıklatıp yeni konuma sürükleyin.

     ***not**: Degrade aracını degradeli bir nesneye getirdiğinizde degrade açıklayıcısı (degrade kaydırma çubuğu) görünmüyorsa, Görüntüle > Degrade Açıklayıcısını Göster seçeneklerini belirleyin.*



Degrade yarıçapını ve açısını aynı anda değiştirme

Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Degrade paneline ve Degrade aracına genel bakış

Degrade uygulamak, oluşturmak ve değiştirmek için Degrade panelini (Pencere > Degrade) veya Degrade aracını kullanabilirsiniz.

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 degradede, en soldaki degrade durağı orta noktanın renk dolgusunu tanımlar, bu renk dışa doğru yayılarak, en sağdaki degrade rengine doğru değişir.

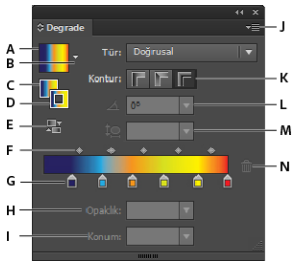
Degrade panelindeki seçenekleri veya Degrade aracını kullanarak durakların sayısını ve konumlarını, renklerin görüntüleneceği açıyı, eliptik degradenin boyut oranını ve her renge ait opaklığı belirtebilirsiniz.

Degrade paneli

Degrade panelindeki Degrade Dolgu kutusunda geçerli degrade renkleri ve degrade türü görüntülenir. Degrade Dolgu tıklattığınızda seçilen nesne degradeyle doldurulur. Bu kutunun hemen sağında, aralarından seçim yapabileceğiniz varsayılan ve önceden kaydedilmiş tüm degradelerin listelendiği Degrade menüsü vardır. Listenin alt tarafında geçerli degrade ayarlarını renk örneği olarak saklamak için tıklattığınız Degradeleri Kaydet düğmesi bulunur.

Panelde varsayılan değer olarak bir başlangıç ve bitiş rengi vardır, ama degrade kaydırma çubuğunun herhangi bir yerini tıklatarak daha fazla renk kutusu ekleyebilirsiniz. Degrade durağının çift tıklatılması Renk panelinden veya Renk Örnekleri panelinden renk seçebildiğiniz degrade durağı renk panelini açar.

Bu panelle çalışırken tüm seçenekleri göstermek yararlı olur (panel menüsünde Seçenekleri Göster'i seçin).



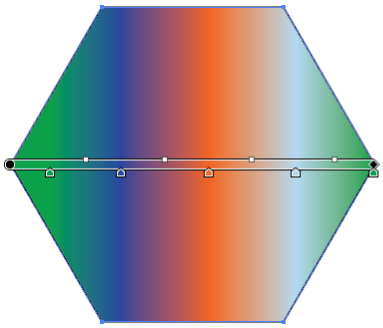
Degrade paneli
***A.** Degrade Dolgu kutusu **B.** Degrade menüsü **C.** Dolgu Degrade **D.** Kontur Degrade **E.** Ters Degrade **F.** Orta Noktalar **G.** Renk Durağı **H.** Opaklık **I.** Konum **J.** Panel Menüsü **K.** Kontur Degrade Türü **L.** Açı **M.** En-Boy Oranı **N.** Durağı Sil*

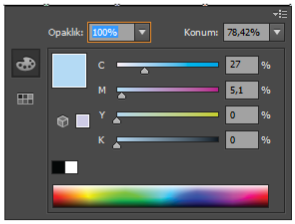
Degrade aracı

Degrade eklemek veya düzenlemek için Degrade aracını kullanırsınız. Degrade aracını seçilmemiş, degradesiz dolgulu nesnede tıklattığınızda nesneyi en son kullanılan degradeyle doldurur. Degrade aracı Degrade panelindeki aynı özelliklerin çoğunu da sağlar. Degrade dolgulu bir nesneyi ve Degrade aracını seçtiğinizde nesnede bir degrade ek açıklayıcısı görüntülenir. Doğrusal degrade açısını, konumunu, dağılımını ya da radyal degrade odak noktasını, başlangıç noktasını, dağılımını değiştirmek için bu ek açıklayıcıyı kullanabilirsiniz. Aracı doğrudan degrade ek açıklayıcısına yerleştirirseniz, degrade duraklarının ve konum göstergelerinin bulunduğu bir kaydırma çubuğuna dönüşür (Degrade panelinde olduğu gibi). Yeni degrade durakları eklemek için degrade ek açıklayıcısını tıklatabilir, yeni renk ve saydamlık ayarları belirtmek için tek tek degrade duraklarını çift tıklatabilir ya da degrade duraklarını yeni konumlara sürükleyebilirsiniz.

İşaretçiyi degrade ek açıklayıcısı veya kaydırma çubuğu üzerine getirdiğinizde ve dönüş imleci görüntülendiğinde , degrade açısını yeniden yönlendirmek için sürükleyebilirsiniz. Degrade kaydırma çubuğunun dairesel ucunun sürüklenmesi degrade başlangıç noktasını yeniden yerleştirir; ok ucunun sürüklenmesi de degrade aralığını artırır veya azaltır.

Degrade ek açıklayıcısını gizlemek veya göstermek için Görünüm > Degrade Ek Açıklayıcısını Gizle veya Görünüm > Degrade Ek Açıklayıcısını Göster'i seçin.





Nesnedeki degrade ek açıklayıcısı üzerinde bir degrade durağının çift tıklatılması degradeyle ilgili renk seçenekleri iletişim kutusunu açar.

Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Kafesler

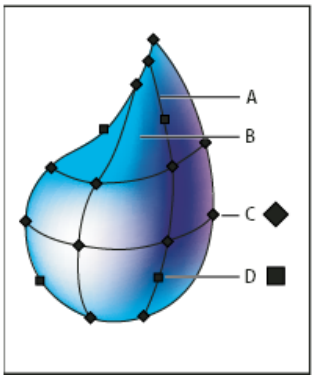
Kafes nesneleri oluşturma
Kafes nesnelerini düzenleme
Degrade kafesler için saydamlığı ayarlama

Kafes nesnesi, üzerindeki renklerin farklı yöne akabildiği ve bir noktayla diğeri arasında yumuşak bir renk geçişi gerçekleşen, birden çok renkli bir nesnedir. Kafes nesnesi oluşturduğunuzda, kafes çizgileri adı verilen birden çok çizgi, nesnenin üstünde bir örgü oluşturarak, nesnedeki renk geçişleri üzerinde kolayca değişiklik yapma olanağı sunar. Kafes çizgileri üzerindeki noktaları taşıyarak ve düzenleyerek, bir renk geçişinin yoğunluğunu değiştirebilir veya nesne üzerindeki renkli bir alanın kapsamını değiştirebilirsiniz.

İki kafes çizgisinin kesiştiği yerde, kafes noktası adı verilen, özel türde bir bağlantı noktası bulunur. Kafes noktaları baklava şeklinde görünür ve normal bağlantı noktalarıyla aynı özelliklere sahiptirler; ancak bunların ayrıca renk kabul etme yeteneği vardır. Kafes noktaları ekleyebilir ve silebilir, kafes noktalarını düzenleyebilir veya her kafes noktasıyla ilişkilendirilen rengi değiştirebilirsiniz.

Kafeste bağlantı noktaları da görüntülenir (baklava yerine kare şeklinde olmalarıyla ayırt edilir); bunlar Illustrator uygulamasındaki diğer bağlantı noktaları gibi eklenebilir, silinebilir, düzenlenebilir ve taşınabilir. Bağlantı noktaları herhangi bir kafes çizgisine yerleştirilebilir; bir bağlantı noktasını değiştirmek için, o bağlantı noktasını tıklatıp yön çizgilerini sürükleyebilirsiniz.

Herhangi dört kafes noktası arasında kalan alana kafes yaması adı verilir. Kafes noktası üzerindeki renkleri değiştirirken kullandığınız teknikleri kullanarak, kafes yamasının rengini de değiştirebilirsiniz.



Kafes nesnesinin şeması
***A.** Kafes çizgisi **B.** Kafes yaması **C.** Kafes noktası **D.** Bağlantı noktası*

Başa dön

Kafes nesneleri oluşturma

Bileşik yollar ve metin nesneleri hariç, vektör nesnelerinden kafes nesneleri oluşturabilirsiniz. Bağlantılı görüntülerden kafes nesneleri oluşturamazsınız.

Performansı ve görüntü oluşturma hızını artırmak için, kafes nesnelerinin boyutunu minimumda tutun. Karmaşık kafes nesneleri performansı büyük ölçüde düşürebilir. Bu nedenle, karmaşık tek bir kafes nesnesi oluşturmaktansa basit birkaç kafes nesnesi oluşturmak daha iyidir. Karmaşık nesneleri dönüştürürken, en iyi sonucu almak için, Kafes Oluştur komutunu kullanın.

***Not:** Kafes nesnelerini yazdırırken, EPS, PDF ve PostScript çıktısı için spot renkler korunur.*

Degrade kafes nesnesi oluşturma hakkında daha fazla bilgi edinmek için www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_gradientmesh_tr adresindeki Achieve photo realism with Gradient Mesh (Degrade Kafesle fotoğrafik gerçekçilik elde etme) eğitimine bakın.

Düzensiz kafes noktalarına sahip bir kafes nesnesi oluşturma

1. Kafes aracını seçin ve kafes noktalarının dolgu rengini seçin.
2. İlk kafes noktasını yerleştirmek istediğiniz yeri tıklatın.

   Nesne, minimum kafes sayısına sahip bir kafes nesnesine dönüştürülür.
3. Tıklamaya devam ederek başka kafes noktaları ekleyin. Mevcut dolgu rengini değiştirmeksizin kafes noktası eklemek için Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın.

Düzenli kafes noktalarına sahip bir kafes nesnesi oluşturma

1. Nesneyi seçip Nesne > Degrade Kafes Oluştur'u seçin.

2. Satır ve sütun sayısını belirleyin, Görünüm menüsünde açıkton yönünü seçin:
   Düz Nesnenin orijinal rengini yüzey boyunca eşit olarak uygular; açıkton oluşmaz.

   Ortaya Nesnenin ortasında renk açılması oluşturur.

   Kenara Nesnenin kenarlarında renk açılması oluşturur.
3. Kafes nesnesine uygulanacak beyaz vurgu yüzdesini girin. %100 değeri, nesneye maksimum beyaz vurgu uygular; %0 değeriyse nesneye beyaz vurgu uygulamaz.

Degrade dolgulu bir nesneyi kafes nesnesine dönüştürme

1. Nesneyi seçin ve Nesne > Genişlet'i seçin.
2. Degrade Kafes'i seçip Tamam düğmesini tıklatın.

   Seçilen nesne, degradenin şeklini alan, dairesel (radyal) veya dikdörtgen (doğrusal) bir kafes nesnesine dönüştürülür.

Kafes nesnesini tekrar yol nesnesine dönüştürme

❖ Kafes nesnesini seçin, Nesne > Yol > Yolu Kaydır'ı seçin, sonra kaydırma değeri olarak 0 girin.

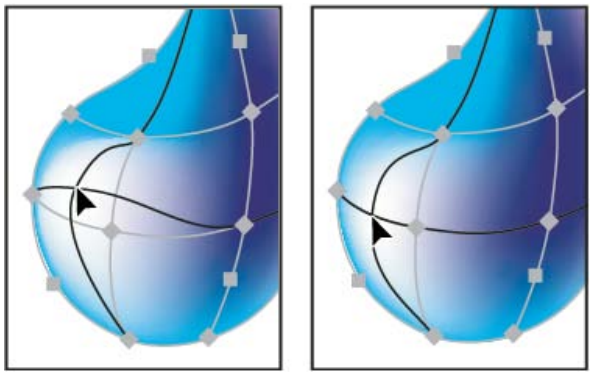
Başa dön

Kafes nesnelerini düzenleme

Kafes noktaları ekleyerek, silerek ve taşıyarak, kafes noktalarının ve kafes yamalarının rengini değiştirerek ve kafes nesnesini tekrar normal nesneye dönüştürerek bir kafes nesnesini düzenleyebilirsiniz.

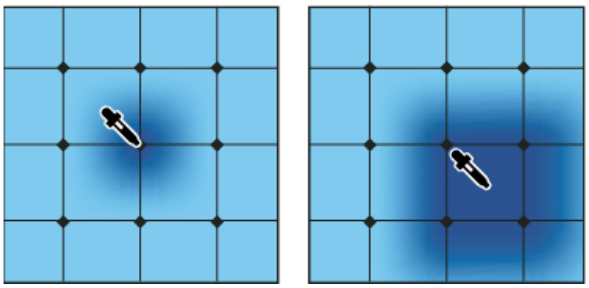
❖ Aşağıdakilerden herhangi birini yaparak kafes nesnesini düzenleyin:

- Kafes noktasını eklemek için Kafes aracını seçip yeni kafes noktalarının dolgu rengini seçin. Sonra, kafes nesnesinde herhangi bir yeri tıklatın.
- Kafes noktası silmek için, Kafes aracıyla kafes noktasını Alt-tıklatın (Windows) veya Option-tıklatın (Mac OS).
- Kafes noktasını kaldırmak için Kafes aracıyla veya Doğrudan Seçim aracıyla bunu sürükleyin. Taşırken kafes noktasının bir kafes çizgisinin üstünde kalması için, Kafes aracıyla kafes noktasını Shift tuşunu basılı tutarak sürükleyin. Bu yöntem, kafes noktasını eğri bir kafes çizgisinin üzerinde, kafes çizgisini deforme etmeksizin taşımanın kolay bir yoludur.



Kafes noktasını taşımak için sürükleme (solda) ve noktayı kafes çizgisiyle sınırlamak için Kafes aracıyla Shift tuşunu basılı tutarak sürükleme (sağda)

- Kafes noktasının veya yamanın rengini değiştirmek için kafes nesnesini seçip rengi Renk panelinden ya da Renk Örnekleri panelinden nokta ya da yamaya sürükleyin. Bunun yerine, tüm nesnelerin seçimini kaldırabilir ve dolgu rengi seçebilirsiniz. Sonra kafes nesnesini seçin ve dolgu rengini kafes noktalarına veya yamalarına uygulamak için Damlalık aracını kullanın.



Kafes noktasına renk ekleme (solda) ve kafes yamasına renk uygulama (sağda)

Başa dön

Degrade kafesler için saydamlığı ayarlama

Degrade kafeslerin saydamlık ve opaklık değerlerini ayarlayabilirsiniz. Saydamlık ve opaklık değerlerini tek tek kafes düğümlerine atayabilirsiniz.

Saydamlık değerlerini atamak için:

1. Bir veya daha fazla kafes düğümü veya yaması seçin.
2. Opaklığı Saydamlık Paneli, Kontrol Paneli veya Görünüm Paneli'ndeki Opaklık kaydırıcısından ayarlayın.
   Not: *Nesneyi eski bir formatta ya da EPS veya PDF formatında kaydederseniz, bir opaklık maskesi oluşturularak kafes nesnesindeki saydamlık korunur.*

Daha fazla Yardım konusu

Degrade kafes

Nesneye degrade uygulama

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Desenler

Desenler hakkında
Desen döşemesi oluşturma yönergeleri
Desen renk örnekleri oluşturma
Kesintisiz geometrik desenler oluşturma
Düzensiz dokulu desenler oluşturma
Fırça desenleri için köşe döşemeleri oluşturma
Desenler üzerinde değişiklik yapma

Desenler hakkında

Başa dön

Illustrator uygulaması, Renk Örnekleri panelinde ve Illustrator CD'sindeki Illustrator Extras klasöründe erişebileceğiniz birçok desenle gelir. Varolan desenleri özelleştirebilir veya istediğiniz Illustrator araçlarıyla 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 anahatlarını çizmek içinse fırça desenlerini kullanın.

Desenleri tasarlarken, Adobe Illustrator uygulamasının desenleri nasıl döşediğini anlamak önemlidir:

- Bütün desenler, cetveldeki başlangıç noktasından (varsayılan değer olarak, resminizin sol alt tarafı), resmin karşı köşesine doğru soldan sağa döşenir. Resminizde desenlerin döşenmesine nereden başlanacağını ayarlamak için, dosyanın cetvel başlangıç noktasını değiştirebilirsiniz.

  Not: *CS5'teki cetvel başlangıç noktası CS4'tekinden farklıdır. Bu nedenle, CS4'ten nesneler kopyalayıp CS5'e yapıştırdığınızda döşeme desenlerinin görünümü eşleşmeyebilir. Bu tür nesnelerde, CS4 görünümüyle aynı hale getirmek için döşemeler Dönüştür paneli kullanılarak dönüştürülebilir.*

- Dolgu desenlerinin normalde sadece bir döşemesi vardır.
- Fırça desenleriyse, yolun yanları, iç köşesi, dış köşesi, başlangıcı ve bitişi için en çok beş döşemeden oluşabilir. Ek köşe döşemeleri, fırça desenlerinin köşeleri düzgün şekilde dönmesini sağlar.
- Dolgu desenleri, x eksenine dikey olarak döşenir.
- Fırça desenleri, yola dikey olarak döşenir (desenin üst kısmı daima dışa bakar). Köşe döşemeleri, yolun her yön değiştirişinde saat yönünde 90° döner.
- Dolgu desenleri, sadece sınırlayıcı kutunun, yani resmin en arkasındaki dolgusuz ve kontursuz (yazdırılmayan) bir dikdörtgenin içindeki resmi döşer. Dolgu desenlerinde sınırlayıcı kutu, maske işlevi görür.
- Fırça desenleri, desen sınırlayıcı kutusunun içindeki veya oradan dışarı taşan veya onunla birlikte gruplanmış olan resmi döşer.

Desen döşemesi oluşturma yönergeleri

Başa dön

Desen döşemeleri oluşturmak için şu genel yönergeleri izleyin:

- Deseni daha az karmaşık hale getirerek, basılmasını kolaylaştırmak için, desen resmindeki gereksiz ayrıntıları kaldırın ve aynı renkle boyanmış olan nesneleri birlikte gruplayarak yığın sıralamasında birbirini izlemesini sağlayın.
- Desen döşemenizi oluştururken, öğeleri daha hassas şekilde hizalamak için, resmi yakınlaştırın, sonra nihai seçim için resmi uzaklaştırın.
- Desen ne kadar karmaşık olursa, onu oluşturmakta kullanılan seçim o kadar küçük olmalıdır; ancak, seçim (ve dolayısıyla onu oluşturan desen döşemesi) ne kadar küçük olursa, deseni oluşturmak için o kadar fazla kopya gerekir. Dolayısıyla, 1 inç karelik bir döşeme, 1/4 inç karelik bir döşemeden daha etkilidir. Basit bir desen oluşturuyorsanız, desen döşemesi için hazırlanan seçime nesnenin birden çok kopyasını dahil edebilirsiniz.
- Basit çizgi desenleri oluşturmak için, değişik kalınlıklarda ve renklerdeki çizgileri katmanlayın ve desen döşemesi oluşturmak için çizgilerin arkasına dolgusuz, kontursuz bir sınırlayıcı kutu yerleştirin.
- Organik veya dokulu bir desenin düzensiz görünmesini sağlamak için, döşenen resmi belli belirsiz çeşitleyerek, daha gerçekçi bir etki yaratabilirsiniz. Çeşitlemeleri denetlemek için Kabalaştır efektini kullanabilirsiniz.
- Düzgün döşeme sağlamak için, deseni tanımlamadan önce yolları kapatın.
- Deseni tanımlamadan önce, resminizin görünümünü büyütün ve hata olup olmadığını kontrol edin.
- Resmin çevresine bir sınırlayıcı kutu çizerseniz, kutunun dikdörtgen şeklinde olduğundan, döşemenin en arkadaki nesnesi olduğundan, dolgusuz ve kontursuz olduğundan emin olun. Illustrator uygulamasının bu sınırlayıcı kutuyu bir fırça deseni için kullanabilmesi için, hiçbir

şeyin kutudan dışarı taşmadığından emin olun.

Fırça desenleri oluştururken ayrıca şu yönergelere de uyun:

- Desenlerin döşenme şeklini denetleyebilmek için, mümkünse resmi, boyanmamış bir sınırlayıcı kutuyla sınırlayın.
- Köşe döşemeleri kare şeklinde olmalıdır ve yola düzgün şekilde hizalanabilmeleri için, yan döşemelerle aynı yüksekliğe sahip olmalıdır. Fırça döşemenizle birlikte köşe döşemeleri kullanmayı düşünüyorsanız, döşemelerin düzgün döşenebilmesi için, köşe döşemelerindeki nesneleri yatay olarak yan döşemelerle hizalayın.
- Köşe döşemeleri kullanarak, fırça desenleri için özel köşe efektleri oluşturun.

Başa dön

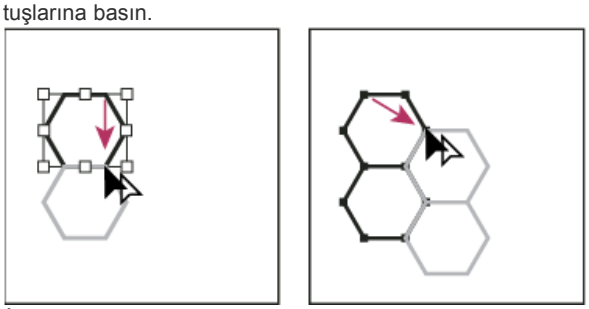
Desen renk örnekleri oluşturma

1. Desende kullanılacak resmi oluşturun.
2. (İsteğe bağlı) Döşeme öğeleri arasındaki boşluğu denetlemek veya desenin bazı bölümlerini kırpıp atmak için, desen olarak kullanmak istediğiniz resmin çevresine bir desen sınırlayıcı kutusu (dolgusuz bir dikdörtgen) çizin. Nesne > Düzenle > En Alta Gönder'i seçerek dikdörtgeni en arkadaki nesne haline getirin. Dikdörtgeni bir fırça veya dolgu deseni için sınırlayıcı kutu olarak kullanmak için, Yok ile doldurun ve konturlayın.
3. Desen döşemesini oluşturacak olan nesneyi ve (varsa) sınırlayıcı kutuyu seçmek için Seçim aracını kullanın.
4. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Düzenle > Desen Tanımla'yı seçin, Yeni Renk Örneğin iletişim kutusuna bir ad girin ve Tamam düğmesini tıklatın. Desen, Renk Örnekleri panelinde görüntülenir.
   - Resmi Renk Örnekleri paneline sürükleyin.

Başa dön

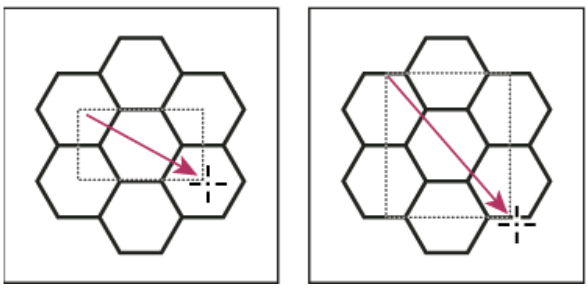
Kesintisiz geometrik desenler oluşturma

1. Akıllı Kılavuzlar'ın açık olduğundan ve Görünüm menüsünde Noktaya Yasla'nın seçili olduğundan emin olun.
2. Geometrik nesneyi seçin. Hassas konumlandırma için, Doğrudan Seçim aracını nesnenin bağlantı noktalarından birine getirin.
3. Nesneyi bağlantı noktalarının birinden tutup dikey olarak sürüklemeye başlayın; sonra nesneyi kopyalamak ve hareketini sınırlamak için Alt+Shift (Windows) veya Option+Shift (Mac OS) tuşlarına basın.
4. Nesnenin kopyası yerine yaslandığında, önce fare düğmesini, sonra tuşları bırakın.
5. Grup Seçimi aracını kullanarak, Shift tuşunu basılı tutup tıklatarak her iki nesneyi birden seçin ve nesneyi bağlantı noktalarının birinden tutup yatay olarak sürüklemeye başlayın; sonra nesneyi kopyalamak ve hareketini sınırlamak için Alt+Shift (Windows) veya Option+Shift (Mac OS) tuşlarına basın.



İki nesneyi birden seçin (solda) ve sürükleyerek kopyasını oluşturun (sağda).

6. Nesnenin kopyası yerine yaslandığında, önce fare düğmesini, sonra tuşları bırakın.
7. İstediğiniz deseni oluşturuncaya kadar, 2'den 6'ya kadar olan adımları tekrarlayın.
8. Dikdörtgen aracını kullanarak aşağıdakilerden birini yapın:
   - Dolgu deseni için, sol üstteki nesnenin orta noktasından sağ alttaki nesnenin orta noktasına kadar bir sınırlayıcı kutu çizin.
   - Fırça deseni için, nesneleri çevreleyen ve dış sınırlarıyla çakışan bir sınırlayıcı kutu çizin. Desen köşe döşemesi olacaksa, sınırlayıcı kutuyu kareyle sınırlamak için, sürüklerken Shift tuşunu basılı tutun.



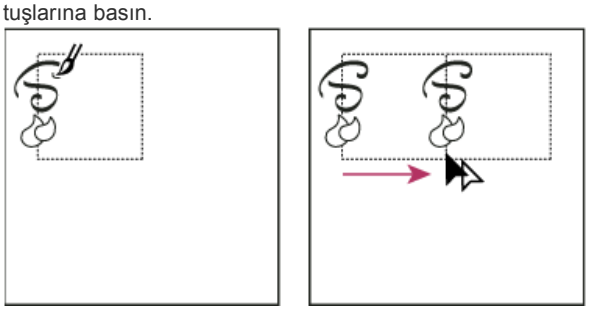
Dolgu deseninin sınırlayıcı kutusu (solda) ve fırça deseninin sınırlayıcı kutusu (sağda)

9. Geometrik nesneleri istediğiniz renge boyayın.
10. Geometrik nesneleri desen renk örneği olarak kaydedin.

Başa dön

Düzensiz dokulu desenler oluşturma

1. Görünüm > Noktaya Yasla'yı seçin.
2. Sınırlayıcı kutu seçin. Fırça deseni oluşturuyorsanız, adım 13'e atlayın.
3. Dokuyu, sınırlayıcı dikdörtgenin sadece sol kenarıyla kesişen nesnelerle veya çizgilerle çizin.
4. Doğrudan Seçim aracını kullanarak, dokuyu ve dikdörtgeni seçin ve fare işaretçisini, dikdörtgenin sol alt köşesine getirin.
5. Dikdörtgeni sağa sürükleyin; sonra nesneyi kopyalamak ve hareketini sınırlamak için Alt+Shift (Windows) veya Option+Shift (Mac OS) tuşlarına basın.

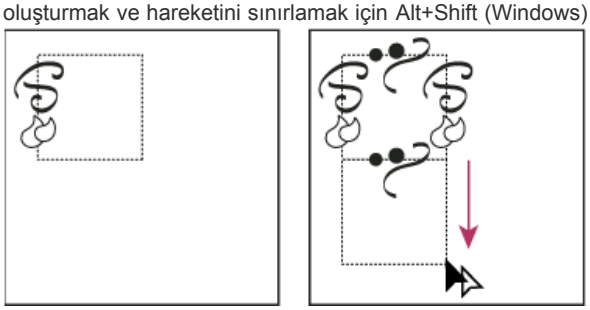


Sınırlayıcı kutunun soluna dokuyu çizin (solda), sonra dokuyu ve dikdörtgeni kopyalayın (sağda).

Kopyanın sol üst köşesi sınırlayıcı kutunun sağ üst köşesine yapıştığında fare düğmesini bırakın, sonra tuşları bırakın.

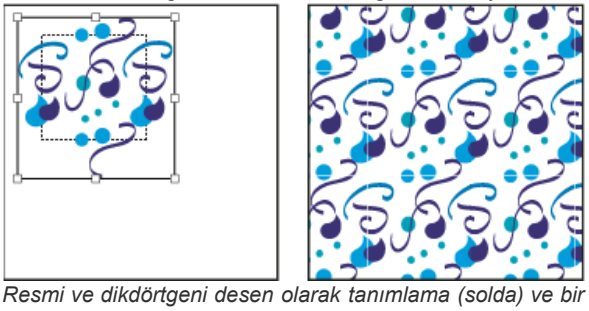
Sınırlayıcı kutunun kesin boyutlarını biliyorsanız, sadece dokuları seçip Taşı komutunu kullanarak, dikdörtgenin genişliği kadar bir yatay taşıma uzaklığı belirleyebilirsiniz. Taşı iletişim kutusunda, Tamam düğmesi yerine Kopyala düğmesini tıklatmaya dikkat edin.

6. Dikdörtgenin dışını tıklatıp seçimi kaldırın.
7. Sağdaki dikdörtgeni seçip silin.
8. Sadece dikdörtgenin üst kenarıyla kesişen nesnelerle dokunuzu çizmeye devam edin.
9. Sadece üst tarafı çizmeyi tamamladığınızda, üst kenarla çakışan bütün çizgileri veya nesneleri ve sınırlayıcı kutuyu seçin; sonra kopya oluşturmak ve hareketini sınırlamak için Alt+Shift (Windows) veya Option+Shift (Mac OS) tuşlarına basarak aşağıya doğru sürükleyin.



Sınırlayıcı kutunun üst kenarına dokuyu çizin (solda), sonra dokuyu ve dikdörtgeni kopyalayın (sağda).

10. Kopyanın sol üst köşesi dikdörtgenin sol alt köşesine yapıştığında fare düğmesini bırakın, sonra tuşları bırakın.
11. Bütün seçimleri kaldırın.
12. Alttaki dikdörtgeni ve üstteki dikdörtgenle çakışmayan nesneleri seçin ve silin.
13. Kurşun Kalem aracını kullanarak, dikdörtgenin ortasını dokunuzla doldurun. Dikdörtgenin kenarlarından hiçbiriyle kesiştirmemeye dikkat edin. Dokuyu boyayın.
14. Resmi ve dikdörtgeni desen renk örneği olarak kaydedin.

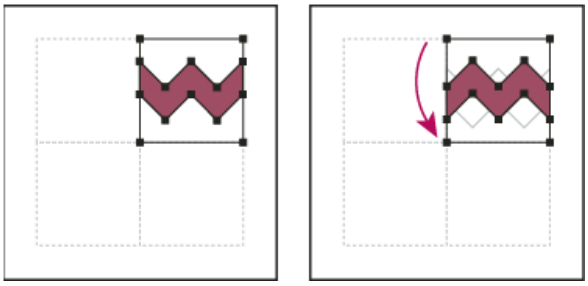


Resmi ve dikdörtgeni desen olarak tanımlama (solda) ve bir alanı desenle doldurma (sağda)

Fırça desenleri için köşe döşemeleri oluşturma

Köşe döşemeleri, fırça desenlerine uygulandığında özel çerçeve efektleri katar. Köşe döşemelerini sıfırdan oluşturabilir veya bir fırça deseninin yan döşemesini kullanarak tamamlayıcı dış ve iç (yansıtılmış –135°) köşe döşemeleri tasarlayabilirsiniz.

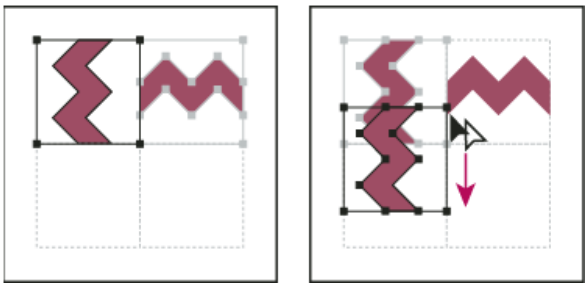
1. Dosya > Aç'ı seçin, kullanmak istediğiniz bir fırça deseni dosyası (Adobe Illustrator uygulamasıyla birlikte gelir) bulun ve Aç'ı tıklatın.
2. Pencere > Fırçalar'ı seçin. Kullanmak istediğiniz döşemeyi seçin ve resminizin ortasına sürükleyin.
3. Döşemenin kare şeklinde sınırlayıcı kutusu yoksa, resmi tamamen çevreleyin, yan döşemeyle aynı yüksekliğe sahip bir kutu oluşturun. (Yan döşemeler dikdörtgen şeklinde olabilir.) Kutuyu Yok ile doldurun ve konturlayın ve Nesne > Düzenle > En Alta Gönder'i seçerek kutuyu resminizin en arkadaki kutusu haline getirin. (Sınırlayıcı kutu yeni döşemeyi hizalamanıza olanak verir.)
4. Döşemeyi ve sınırlayıcı kutuyu seçin.
5. Dış köşe döşemesi oluşturmak için, döşemeyi ve sınırlayıcı kutusunu 180° döndürmek için Döndürme aracını kullanın. İç köşe döşemesi oluşturmak için bu adımı atlayın.



Yapıştırılan döşeme (solda) ve aynı döşemenin 180° döndürülmüş hali (sağda)

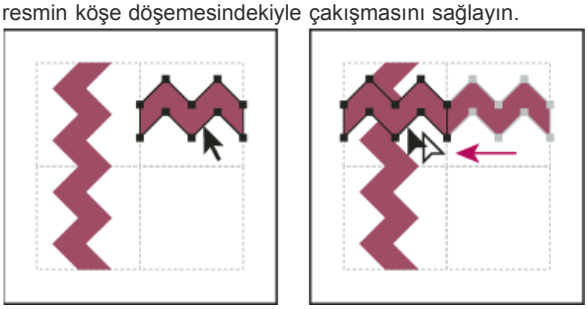
6. Döndürme aracını kullanarak, sınırlayıcı kutunun sol alt köşesini Alt+Shift (Windows) veya Option+Shift (Mac OS) tuşlarını basılı tutarak tıklatın. 90° değerini girin ve ilk döşemenin soluna dayalı bir kopya oluşturmak için Kopyala düğmesini tıklatın. Bu döşeme, köşe döşemesi olur.
7. Seçim aracını kullanarak, sol döşemeyi, sağ üst bağlantı noktasından aşağıya sürükleyin; kopyalamak ve hareketi sınırlamak için, sürüklerken Alt+Shift (Windows) veya Option+Shift (Mac OS) tuşlarını basılı tutarak, ikincinin altında üçüncü bir döşeme oluşturun. Kopyanın sağ üst bağlantı noktası köşe döşemesinin sağ alt bağlantı noktasına yapıştığında fare düğmesini ve Alt+Shift (Windows) veya Option+Shift (Mac OS) tuşlarını bırakın.

   Üçüncü kopyayı hizalama için kullanırsınız.



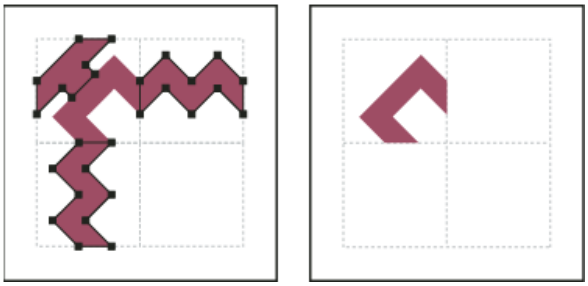
Sol döşemeyi 90° döndürün ve kopyalayın (solda), sonra bir köşe döşemesini Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak sürükleyip, altında bir kopya oluşturun (sağda).

8. Sağ döşemedeki resmi seçin. Alt+Shift (Windows) veya Option+Shift (Mac OS) tuşlarını basılı tutarak sola sürükleyip sağ döşemedeki resmin köşe döşemesindekiyle çakışmasını sağlayın.



Sağ üst döşemeyi kopyalama (solda) ve köşe döşemesinin üstüne taşıma (sağda).

9. Köşe döşemesini, resim, dikey ve yatay olarak bitişik döşemelerle aynı hizaya gelecek şekilde düzenleyin. Döşemenin, köşede olmasını istemediğiniz kısımlarını seçip silin ve geri kalan resmi düzenleyerek nihai dış köşe döşemesini oluşturun.



Gereksiz öğeler silinerek (solda) nihai dış köşe döşemesi oluşturulur (sağda).

10. Sınırlayıcı kutu dahil olmak üzere döşemenin bütün parçalarını seçin.
11. Yeni deseni renk örneği olarak kaydedin.
12. Yeni desen renk örneğini çift tıklatarak Renk Örneği Seçenekleri iletişim kutusunu açın, döşemeye orijinalin çeşitlemesi olan bir ad verin (örneğin, "dış" sözcüğünü ekleyin) ve Tamam düğmesini tıklatın.

Başa dön

Desenler üzerinde değişiklik yapma

1. Resminizde hiçbir şeyin seçili olmamasına dikkat edin.
2. Renk Örnekleri panelinde, üzerinde değişiklik yapmak istediğiniz desen renk örneğini seçin.
3. Desen renk örneğini resminize sürükleyin ve desen döşemesini çalışma yüzeyinde düzenleyin.
4. Desen döşemesini seçin ve üzerinde değişiklik yapılmış olan deseni Renk Örnekleri panelinde eski desen renk örneğinin üstüne Alt tuşunu (Windows) veya Option tuşunu (Mac OS) basılı tutarak sürükleyin.

   Desen, Renk Örnekleri panelinde değiştirilir ve açık olan dosyada güncelleştirilir.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Nesneleri seçme ve düzenleme

Bu sayfadan bağlantı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce olarak sunulabilir.

Nesneleri seçme

Seçim seçenekleri ve tercihleri
Resmi düzenlemek için ayırma
Nesnelerin arkasındakileri seçme
Yığın sıralaması içinde sonraki nesneyi seçme
Katmanlar panelini kullanarak nesne seçme
Seçim, Kement veya Sihirli Değnek aracını kullanarak bir nesne seçme
Dolgulu nesneleri seçme
Grup içindeki grupları ve nesneleri seçme
Canlı Boyama grubundaki yüzeyleri ve kenarları seçme
Nesneleri özelliklerine göre seçme
Bir seçimi tekrarlama, tersine çevirme veya kaydetme

Resminizi düzenlemek ve mizanpaja yerleştirmek için, nesneleri seçme, konumlandırma ve tam olarak yığınlama işlemlerinde kullanılan araçlardan yararlanırsınız. Nesneleri ölçebilir ve hizalayabilir, tek bir birim halinde davranacak şekilde gruplayabilir ve seçtiğiniz nesneleri ayırabilir, kilitleyebilir veya gizleyebilirsiniz.

Seçim seçenekleri ve tercihleri

Başa dön

Nesne seçme seçenekleri

Nesne üzerinde değişiklik yapmadan önce çevresindeki nesneler arasından o nesneyi ayırt etmeniz gerekir. Bunu, nesneyi seçerek yaparsınız. Ancak nesneyi veya nesne bir parçasını seçtikten sonra düzenleyebilirsiniz.

Illustrator uygulaması, aşağıdaki seçim yöntemlerini ve araçlarını sunar:

Ayırma modu Katmanı, alt katmanı, yolu ve nesne grubunu belgenizdeki diğer tüm resimlerden hemen ayırmanızı sağlar. Ayırma modundayken, belgedeki ayrılmamış tüm nesneler soluk görünür, seçilemez veya düzenlenemez.

Katmanlar paneli Nesneleri tek tek veya birlikte, kolay ve ayrıntılı şekilde seçmenizi sağlar. Tek nesneyi (bir gruba dahil olsa bile), katman içindeki tüm nesneleri ve grupları bütün olarak seçebilirsiniz.

Seçim aracı Nesneleri tıklatarak veya imleci nesnelerin çevresinde sürükleyerek, nesneleri ve grupları seçmenizi sağlar. Gruplar içindeki grupları ve gruplar içindeki nesneleri de seçebilirsiniz.

Doğrudan Seçim aracı Tıklatarak bağlantı noktalarını veya yol parçalarını tek tek seçmenize ya da öğedeki başka herhangi bir noktayı tıklatarak yolun veya grubun tamamını seçmenize olanak verir. Nesne grubu içinde bir veya birden çok nesneyi de seçebilirsiniz.
Not: *Doğrudan Seçim aracı, anahatlar modundayken aracın işaretçisi yakınındaki içe aktarılan grafikleri seçebilir. İstenmeyen grafiklerin seçilmesini engellemek için seçimi yapmadan önce grafikleri kilitleyin ya da gizleyin.*

Grup Seçimi aracı Grup içindeki tek bir nesneyi, birden çok grup içinde tek bir grubu veya resim içindeki bir dizi grubu seçmenize olanak verir. Her yeni tıklatma, hiyerarşide bir sonraki grubun bütün nesnelerini ekler.

Perspektif Seçim aracı Nesne ve metinleri perspektife getirmenize, etkin tabakaları değiştirmenize, nesneleri perspektife taşımanıza ve nesneleri dikey doğrultuda taşımanıza olanak sağlar.

Kement aracı İmleci nesnenin tamamı veya bir bölümü çevresinde sürükleyerek nesneleri, bağlantı noktalarını veya yol parçalarını seçmenize olanak verir.

Sihirli Değnek aracı Nesneyi tıklatarak, aynı renkte, kontur kalınlığında, opaklıkta veya karıştırma modundaki nesneleri seçmenize olanak verir.

Canlı Boyama Seçimi aracı Canlı Boyama gruplarındaki yüzeyleri (yollarla çevrelenmiş alanları) ve kenarları (kesişmeler arasındaki yol parçalarını) seçmenize olanak verir.

Seçim komutları (Seç menüsünde yer alır) Kolayca tüm nesneleri seçmenize veya seçimi kaldırmanıza, bunun yanı sıra nesneleri başka nesnelere göre konumlarına dayalı olarak seçmenize olanak verir. Belirli nitelikleri paylaşan, belirli türden tüm nesneleri seçebilir, seçimleri kaydedebilir veya yükleyebilirsiniz. Etkin çalışma yüzeyindeki tam nesneleri de seçebilirsiniz.

Başka türden bir araç kullanırken, son kullandığınız seçim aracını (Seçim aracı, Doğrudan Seçim aracı veya Grup Seçimi aracı) geçici olarak devre dışı bırakmak için, Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşunu basılı tutun.

Nesne seçme ve nesneler üzerinde değişiklik yapma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0034_tr.

Seçim tercihlerini belirleme

Karmaşık görüntülerdeki yolları ve noktaları seçmek gayet zor olabilir. Seçim ve Bağlantı Ekranı tercihlerini kullanarak, piksel seçimi toleransını belirleyebilir ve belirli bir belgede seçimi kolaylaştırabilecek başka seçenekler belirleyebilirsiniz.

1. Düzenle > Tercihler > Seçim ve Bağlantı Ekranı (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Seçim ve Bağlantı Ekranı (Mac OS) seçeneğini belirleyin.
2. Aşağıdaki Seçim seçeneklerinden istediklerinizi belirleyin:

   Tolerans Bağlantı noktalarının seçilmesindeki piksel aralığını belirler. Yüksek değerler, bağlantı noktasının çevresindeki, seçmek için tıklatabileceğiniz alanın genişliğini artırır.

   Yalnızca Yola Göre Nesne Seçimi Dolgulu bir nesneyi nesnenin herhangi bir yerine tıklatarak mı yoksa yolu tıklatarak mı seçeceğinizi belirler.

   Noktaya Yasla Nesneleri bağlantı noktalarına ve kılavuzlara yaslar. Nesnenin bağlantı noktasına veya kılavuza ne kadar yaklaştığında yaslanacağını belirleyin.

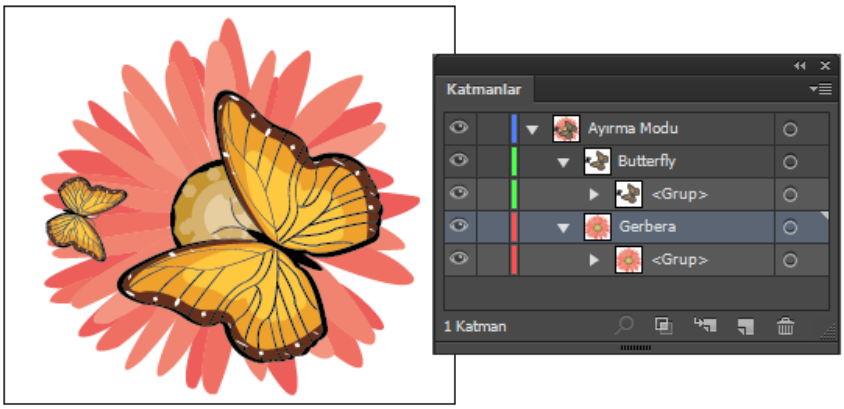
Başa dön

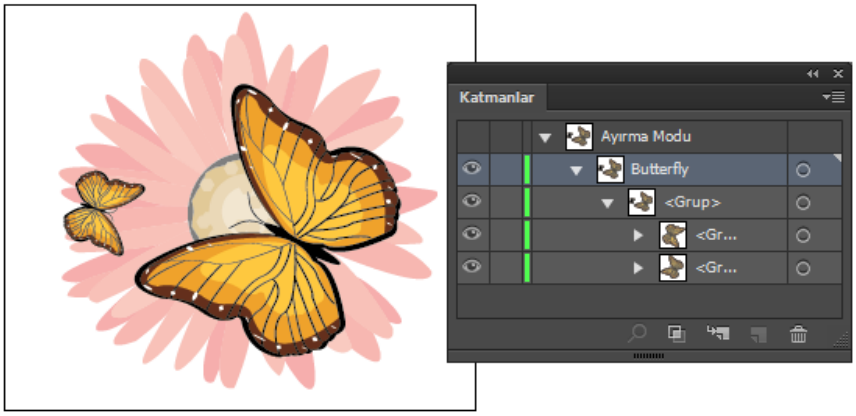
Resmi düzenlemek için ayırma

Ayırma modu nesneleri ayırır; böylece, belirli nesneleri veya nesne parçalarını kolayca seçebilir ve düzenleyebilirsiniz. Aşağıdakilerden herhangi biri ayrılabilir: katmanlar, alt katmanlar, gruplar, semboller, kırpma maskeleri, bileşik yollar, degrade kafesler ve yollar.

Ayırma modunda, ayrılan resme göre yeni resmi silebilir, değiştirebilir veya ekleyebilirsiniz. Ayırma modundan çıktıktan hemen sonra, değiştirilen veya yeni olan resim orijinal ayrılan resmin olduğu konuma eklenir. Ayırma modu otomatik olarak diğer tüm nesneleri kilitler; böylece yalnızca ayırma modunda olan nesneler yaptığınız değişiklikten etkilenir; nesnenin hangi katmanda bulunduğundan endişe etmeniz ya da düzenlemelerinizden etkilenmesini istemediğiniz nesneleri elle kilitlemeniz veya gizlemeniz gerekmez.

Not: *Sembolün tanımını düzenlediğinizde sembol, ayırma modunda görüntülenir. (Bkz. Sembol düzenleme veya yeniden tanımlama.)*





Kelebek grubunu ayırma

Ayırma modu etkin olduğunda, resmin kalanı soluk görünürken ayrılan nesne tam renkli görüntülenir. Ayrılan nesnenin adı ve konumu (bazen içerik haritalı olarak görülür) ayrılma modu kenarlığında görüntülenir; Katmanlar paneli de yalnızca ayrılan alt katmandaki veya gruptaki resmi görüntüler. Ayırma modundan çıktığınızda, öteki katmanlar ve gruplar Katmanlar panelinde yeniden görüntülenir.

Ayrılan nesneleri anahat modunda veya önizleme modunda görüntüleyebilirsiniz.

Katmanların ve ayırma modunun kullanımı hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0041_tr.

Yol, nesne veya grup ayırma

❖ Aşağıdakilerden birini yapın:

- Seçim aracını kullanarak yolu veya grubu çift tıklatın.

- Grubu, nesneyi veya yolu seçip, Kontrol panelinde Seçili Nesneyi Ayır düğmesini tıklatın.
- Grubu sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşunu basılı tutup tıklatın (Mac OS) ve Seçili Grubu Ayır'ı seçin.
- Yolu sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşunu basılı tutup tıklatın (Mac OS) ve Seçili Yolu Ayır'ı seçin.
- Katmanlar panelinde grubu, nesneyi veya yolu seçin; Katmanlar paneli menüsünde Ayırma Moduna Gir'i seçin veya Kontrol panelinde Seçili Nesneyi Ayır düğmesini tıklatın.

Grubun içinde yolu ayırma

1. Doğrudan Seçim aracını kullanarak veya Katmanlar panelinde bunu hedefleyerek yolu seçin.
2. Kontrol panelinde, Seçili Nesneyi Ayır düğmesini tıklatın.

Katmanı veya alt katmanı ayırma

❖ Katmanlar panelinde katmanı veya alt katmanı seçin ve Katmanlar paneli menüsünden Ayırma Moduna Gir'i seçin.

Ayırma modundan çıkma

❖ Aşağıdakilerden birini yapın:

- Esc tuşuna basın.
- Ayırma modundan Çık düğmesine bir veya birkaç kez basın (ayırdığınız alt katman varsa tek tıklatma bir düzey geri taşır, çift tıklatma ayırma modundan çıkar).
- Ayırma modu çubuğunu herhangi bir yerde tıklatın.
- Kontrol panelinde, Ayırma Modundan Çık düğmesini tıklatın.
- Seçim aracını kullanarak ayrılan grubun dışını çift tıklatın.
- Sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşunu basılı tutup tıklatın (Mac OS) ve Ayırma Modundan Çık'ı seçin.

Başa dön

Nesnelerin arkasındakileri seçme

Illustrator CS5'te, Ctrl (Windows) veya Cmd (Mac OS) tuşunu basılı tutup tıklatarak diğer nesnelerin altındaki nesneleri seçebilirsiniz. Ctrl (Windows) veya Cmd (Mac OS) tuşunu basılı tutarak ilk tıklattığınızda, işaretçi Arkasındakini Seç olarak değişir. Ctrl (Windows) veya Cmd (Mac OS) tuşunu basılı tutarak tıklatmaya devam ettiğinizde, işaretçi konumunda alttaki nesneler için seçiminiz tekrar edilir.

Not: *Bu seçeneği etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için Düzenle > Tercihler > Seçim ve Bağlantı Seçim ve Bağlantı Ekranı (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Seçim ve Bağlantı Ekranı (Mac OS) seçeneğini tıklatın. Daha sonra, Seçim alanında Arkadaki Nesneyi Seçmek İçin Control Tuşuyla Tıklatma (Windows) veya Arkadaki Nesneyi Seçmek için Command tuşuyla Tıklatma onay kutusunu seçin.*

Başa dön

Yığın sıralaması içinde sonraki nesneyi seçme

Yığın sıralaması içinde, seçili nesnenin üzerindeki veya altındaki bir nesneyi seçebilirsiniz. Bu komutlar, ayırma modunda çalışmaz.

❖ Seçili nesnenin üstündeki veya altındaki en yakın nesneyi seçmek için, Seç > Üstte Sonraki Nesne'yi veya Seç > Altta Sonraki Nesne'yi seçin.

Başa dön

Katmanlar panelini kullanarak nesne seçme

1. Katmanlar panelinde, seçmek istediğiniz nesnenin yerini belirleyin. Nesnenin yerini bulmak için, bir açılır kapanır oku tıklatarak katmanı veya grubu genişletmeniz ya da panelin içeriğini aşağıya veya yukarıya kaydırmanız gerekebilir.
2. Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:
   - Tek tek nesneleri seçmek için, nesnenin seçim sütununu (hedef düğmesiyle kaydırma çubuğunun arasında) tıklatın. Seçime nesne eklemek veya seçimden nesne çıkartmak için Shift tuşunu basılı tutup tıklatın.
   - Katmandaki veya gruptaki bütün resimleri seçmek için, katmanın veya grubun seçim sütununu tıklatın.
   - Katmandaki bütün resimleri, o anda seçili resme dayalı olarak seçmek için, Seç > Nesne > Tümü Aynı Katmanda'yı seçin.

     Panelde, seçili her öğenin yanında renkli seçim kutuları belirir.

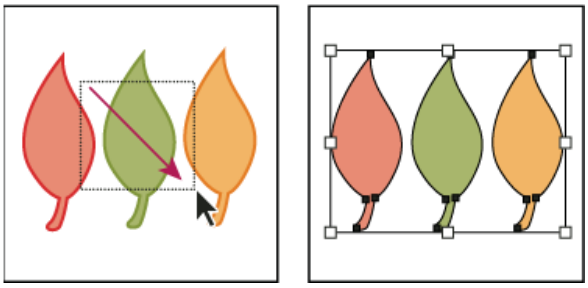
     Katmanlarla çalışma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0041_tr.

Başa dön

Seçim, Kement veya Sihirli Değnek aracını kullanarak bir nesne seçme

Seçim aracıyla nesne seçme

1. Seçim aracını seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Nesneyi tıklatın.
   - İmleci sürükleyerek bir veya birden çok nesnenin tamamının veya bir bölümünün çevresine bir seçim çerçevesi çizin.
3. Seçime nesne eklemek veya seçimden nesne çıkartmak için, Shift tuşunu basılı tutun ve eklemek veya çıkartmak istediğiniz nesneleri tıklatın veya sürükleyerek çevresini işaretleyin.



Seçmek için imleci nesnelerin üzerinde sürükleme

Seçim aracı, seçili olmayan bir nesnenin veya grubun üzerindeyken, şekline dönüşür. Seçili bir nesnenin veya grubun üzerine geldiğinde, araç şeklini alır. Seçili olmayan bir nesnenin bağlantı noktasının üzerindeyken, okun yanında boş bir kare çıkar .

Nesne seçme hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0034_tr.

Kement aracıyla nesne seçme

1. Kement aracını seçin.
2. İşaretçiyi nesnelerin çevresinden veya üzerinden sürükleyin.

Sihirli Değnek aracıyla nesne seçme

Belgedeki, aynı veya benzer dolgu özelliklerine (örneğin renk ve desen) sahip tüm nesneleri seçmek için, Sihirli Değnek aracını kullanın.

Sihirli Değnek aracını, nesneleri kontur kalınlığına, opaklığına veya karıştırma moduna göre seçecek şekilde özelleştirebilirsiniz. Ayrıca, Sihirli Değnek aracının benzer nesneleri belirlemekte kullandığı toleransları da değiştirebilirsiniz.

Sihirli Değnek aracıyla dolgu rengine dayalı olarak nesne seçme

1. Sihirli Değnek aracını seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Yeni bir seçim yapmak için, seçmek istediğiniz özelliklere sahip nesneyi tıklatın. Tıklatılanla aynı özelliklere sahip olan bütün nesneler seçilir.
   - Mevcut seçime ekleme yapmak için, Shift tuşunu basılı tutun ve eklemek istediğiniz özelliklere sahip başka bir nesneyi tıklatın. Tıklatılanla aynı özelliklere sahip olan diğer bütün nesneler de seçilir.
   - Bazı nesneleri mevcut seçimden çıkartmak için, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutun ve çıkartmak istediğiniz özelliklere sahip olan nesneyi tıklatın. Tıklatılanla aynı özelliklere sahip olan bütün nesneler seçimden kaldırılır.

Sihirli Değnek aracını özelleştirme

1. Sihirli Değnek panelini açmak için aşağıdakilerden birini yapın:
   - Araçlar panelinde Sihirli Değnek aracını çift tıklatın.
   - Pencere > Sihirli Değnek'i seçin.
2. Nesneleri dolgu renklerine göre seçmek için, Dolgu Rengi'ni seçin, sonra RGB için 0 - 255 piksel, CMYK için 0 - 100 piksel arasında bir Tolerans değeri girin.

   Düşük tolerans değerleri, tıklattığınız nesneye çok benzeyen nesneleri seçer; yüksek tolerans değerleri, seçilen özelliğe daha geniş bir aralıkta sahip olan nesneleri seçer.
3. Sihirli Değnek panel menüsünde Kontur Seçeneklerini Göster'i seçin ve aşağıdakilerden herhangi birini yapın:
   - Nesneleri kontur renklerine göre seçmek için, Kontur Rengi'ni seçin, sonra RGB için 0 - 255 piksel, CMYK için 0 - 100 piksel arasında bir Tolerans değeri girin.
   - Nesneleri kontur kalınlıklarına göre seçmek için, Kontur Kalınlığı'nı seçin, sonra 0 - 1000 punto arasında bir Tolerans değeri girin.

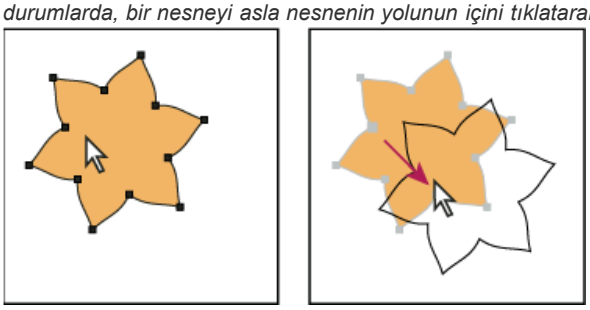
4. Sihirli Değnek panel menüsünde Saydamlık Seçeneklerini Göster'i seçin ve aşağıdakilerden herhangi birini yapın:
   - Nesneleri saydamlıklarına veya karıştırma moduna göre seçmek için, Opaklık'ı seçin, sonra %0 - 100 arasında bir Tolerans değeri girin.
   - Nesneleri karıştırma modlarına göre seçmek için, Karıştırma Modu'nu seçin.

Başa dön

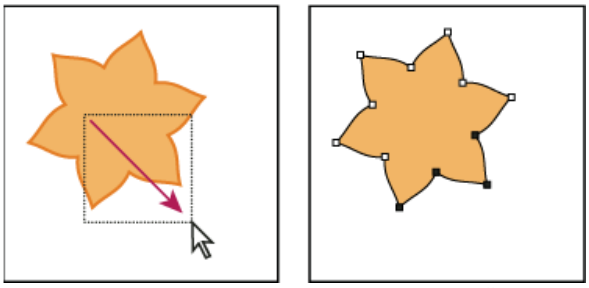
Dolgulu nesneleri seçme

Yalnızca Yola Göre Nesne Seçimi tercihine bağlı olarak, dolgulu bir nesne, nesnenin alanının herhangi bir yeri Seçim veya Doğrudan Seçim aracıyla tıklatarak seçilebilir ya da bu araçlarla bir yol parçasının veya bağlantı noktasının tıklatılması gerekir. Varsayılan değer olarak bu tercih kapalıdır. Bazı durumlarda, bu tercihi açmak isteyebilirsiniz; örneğin, çakışan dolgulu nesnelerle çalışırken, altta kalan nesneleri kolayca seçmek istiyorsanız.

Not: *Yalnızca Yola Göre Nesne Seçimi tercihi, dolgusuz nesneleri seçerken veya resim anahatlar olarak görüntülendiğinde kullanılamaz. Bu durumlarda, bir nesneyi asla nesnenin yolunun içini tıklatarak seçemezsiniz. (Bkz. Resmi anahatlar olarak görüntüleme.)*



Yalnızca Yola Göre Nesne Seçimi işaretli değilse, nesnenin içini tıklattığınızda ve sürüklediğinizde, nesne seçilir ve taşınır.



Yalnızca Yola Göre Nesne Seçimi işaretliyse, Doğrudan Seçim aracıyla sürüklendiğinde, bir seçim çerçevesi içindeki noktalar ve parçalar seçilir.

❖ Düzenle > Tercihler > Seçim ve Bağlantı Ekranı (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Seçim ve Bağlantı Ekranı (Mac OS) seçeneğini belirleyin ve Yalnızca Yola Göre Nesne Seçimi'ni seçin.

Başa dön

Grup içindeki grupları ve nesneleri seçme

Nesneler gruplandığında, Seçim aracıyla veya Kement aracıyla grubun herhangi bir parçası seçildiğinde, grubun tamamı seçilmiş olur. Nesnenin bir gruba dahil olup olmadığından emin değilseniz, Seçim aracıyla o nesneyi seçin.

Doğrudan Seçim aracı ve Kement aracı, bir grubun veya birkaç grubun üyesi olan tek bir yolu veya nesneyi seçmenize olanak verir. Gruplar içinde başka nesne grupları varsa, Grup Seçimi aracını kullanarak, grup hiyerarşisi içinde sonraki grubu seçebilirsiniz. Her tıklatmada seçime, yeni bir gruplanmış nesneler alt kümesi eklenir.

Seçim aracıyla bir veya birden çok grup seçme

1. Seçim aracını seçin.
2. Grup içindeki nesnelerden herhangi birine aşağıdakilerden birini yapın:
   - Nesneyi tıklatın.
   - İmleci sürükleyerek nesnenin tamamının veya bir bölümünün çevresini işaretleyin.
3. Seçime grup eklemek veya seçimden grup çıkartmak için, eklenecek veya çıkartılacak grubu tıklatırken Shift tuşunu basılı tutun.

Seçim aracıyla nesneleri ve grup içindeki grupları seçme

1. Seçim aracını seçin.
2. Grubu çift tıklatın. Grup, ayırma modunda görüntülenir.
3. Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:

- Grup yapısı içinde aşağıya doğru seçime devam etmek için, çift tıklatın.

  Canlı Boyama grubu içinde (yüzeyler veya kenarlar yerine) nesneleri seçmek için çift tıklatma, kullanışlı bir yoldur.

- Seçili grup içindeki bir nesneyi seçmek için, nesneyi tıklatın.
- Seçili gruba nesne eklemek için, nesneyi çizin.

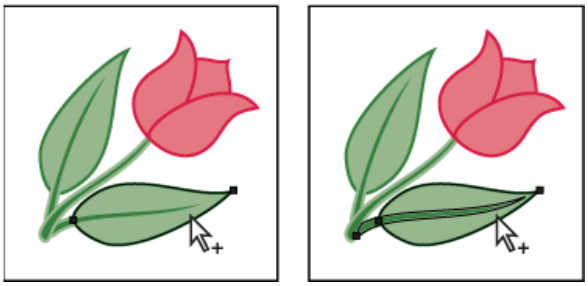
4. Grubun seçimini kaldırmak için, grubun dışında bir yeri çift tıklatın.

Grup içindeki tek bir nesneyi seçme

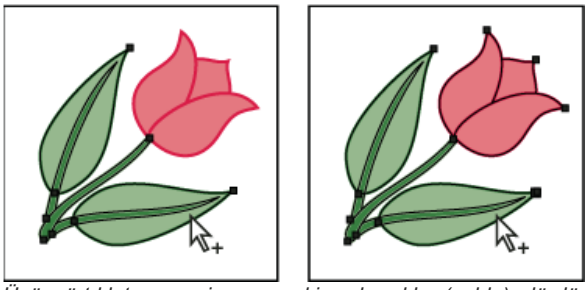
1. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Grup Seçimi aracını seçin ve nesneyi tıklatın.
   - Kement aracını seçin ve nesnenin yolu çevresinde veya üzerinde sürükleyin.
   - Doğrudan Seçim aracını seçin ve nesnenin içinde bir yeri tıklatın ya da imleci sürükleyerek nesnenin yolunun tamamının veya bir bölümünün çevresine bir seçim çerçevesi çizin.
2. Seçime nesne veya grup ekleme ya da seçimden nesne veya grup kaldırmak için, Shift tuşunu basılı tutun ve eklenecek veya kaldırılacak nesneyi (herhangi bir seçim aracıyla) seçin.

Grup Seçimi aracıyla nesneleri ve grupları seçme

1. Grup Seçimi aracını seçin ve seçmek istediğiniz grup içindeki bir nesneyi tıklatın. Nesne, seçilir.
2. Nesnenin ana grubunu seçmek için, aynı nesneyi tekrar tıklatın.
3. Seçilen grupla birlikte gruplanmış başka grupları seçmek için aynı nesneyi tekrar tıklatın ve seçiminize dahil etmek istediğiniz her şey seçilinceye kadar buna devam edin.



Grup Seçimi aracıyla ilk tıklatma, grup içindeki bir nesneyi seçer (solda); ikinci tıklatma, nesnenin grubunu seçer (sağda).



Üçüncü tıklatma, seçime sonraki grubu ekler (solda); dördüncü tıklatma, üçüncü grubu ekler (sağda).

Başa dön

Canlı Boyama grubundaki yüzeyleri ve kenarları seçme

Canlı Boyama grubundaki yüzeyleri ve kenarları, Canlı Boyama Seçimi aracını kullanarak seçersiniz. Canlı Boyama grubunun tamamını seçmek istiyorsanız, Seçim aracıyla grubu tıklatmanız yeter.

1. Canlı Boyama Seçimi aracını seçin.
2. Seçmek istediğiniz yüzey veya kenar vurgulanıncaya kadar, aracı, Canlı Boyama grubunun üzerinde hareket ettirin. (Canlı Boyama Seçimi aracı bir kenarın üzerindeyken araç şeklini alır.)
3. Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:
   - Vurgulanmış olan yüzeyi veya kenarı seçmek için tıklatın.
   - Birden çok yüzeyin veya kenarın çevresine, imleci sürükleyerek bir seçim çerçevesi çizin. Seçim çerçevesiyle tamamen veya kısmen çevrelenen her yüzey veya kenar, seçime dahil olur.

- Aynı renkteki, bağlantılı bütün yüzeyleri/kenarları seçmek için, o yüzeyi veya kenarı çift tıklatın (yayılan seçim).
- Aynı renkteki bütün yüzeyleri/kenarları seçmek için, o yüzeyi veya kenarı üç kez tıklatın (aynını seçme).

Küçük bir yüzeyi veya kenarı seçmekte zorlanıyorsanız, görünümü büyütün veya Canlı Boyama Seçimi aracını, sadece dolguları veya konturları seçecek şekilde ayarlayın.

4. Seçime yüzey ve kenar eklemek veya seçimden yüzey ve kenar çıkartmak için, Shift tuşunu basılı tutun ve eklemek veya çıkartmak istediğiniz yüzeyleri/kenarları tıklatın.

Damlalık aracına geçmek ve dolguları ve konturları örneklemek için, istediğiniz dolguyu ve konturu Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak tıklatın.

Canlı Boyama Seçimi aracı seçenekleri

Canlı Boyama seçimi aracı seçeneklerine, Araçlar panelinde aracı çift tıklatarak erişebilirsiniz.

Dolguları Seç Canlı Boyama gruplarının yüzeylerini (kenarlar içinde kalan alanı) seçer.
Kontur Seç Canlı Boyama gruplarının kenarlarını seçer.
Vurgula İmlecin o sırada üzerinde olduğu yüzeyin veya kenarın anahatlarını çizer.
Renk Vurgu için kullanılacak rengi ayarlar. Menüden bir renk seçebilir veya özel renk belirlemek için boya renk örneğini tıklatabilirsiniz.
Genişlik Seçim vurgusunun kalınlığını belirler.

Başa dön

Nesneleri özelliklerine göre seçme

Nesneleri çeşitli gruplamalara göre, örneğin formatlama özelliğine, katmana ya da fırça darbeleri veya kırpma maskeleri gibi türüne göre seçebilirsiniz.

1. Dosyadaki bütün nesneleri seçmek için, Seç > Tümünü'yü seçin. (Bütün nesnelerin seçimini kaldırmak için, Seç > Seçimi Kaldır'ı seçin.)

   Not: *İstediğiniz seçim aracını kullanarak, herhangi bir nesnenin en az 2 piksel uzağını tıklatarak veya imleci sürükleyerek de bütün nesnelerin seçimini kaldırabilirsiniz.*

2. Aynı özelliklere sahip bütün nesneleri seçmek için, istediğiniz özelliğe sahip bir nesneyi seçin, Seç > Aynı'yı belirtin, ardından listeden bir özellik seçin: Karıştırma Modu, Dolgu ve Kontur, Dolgu Rengi, Opaklık, Kontur Rengi, Kontur Kalınlığı, Stil, Sembol Örneği veya Bağlantı Bloğu Dizisi.

   Bağlantı Bloğu Dizisi akıtılan metin kutularını otomatik olarak seçer. Metin kutularından birini seçebilir ve bu kutuya bağlı diğer metin kutularının tümünü seçmek için bu komutu kullanabilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. Metni nesneler arasında akıtma.

   Aynı renkteki, kontur kalınlığındaki, kontur rengindeki, opaklıktaki veya karıştırma modundaki nesneleri Sihirli Değnek aracını kullanarak da seçebilirsiniz.

3. Belirli bir türdeki bütün nesneleri seçmek için, bütün resimlerin seçimini kaldırın, Seç > Nesne'yi seçin, sonra bir nesne türü seçin (Fırça Darbeleri, Kırpma Maskeleri, Başıboş Noktalar veya Metin Nesneleri).

Başa dön

Bir seçimi tekrarlama, tersine çevirme veya kaydetme

Seçimi tekrarlama veya tersine çevirme

- Kullanılan son komutu tekrarlamak için, Seç > Yeniden Seç'i seçin.
- Seçili olmayan bütün nesneleri seçmek ve seçili olan bütün nesnelerin seçimini kaldırmak için, Seç > Tersi'yi seçin.

Seçimi kaydetme

1. Bir veya birden çok nesneyi seçin ve Seç > Seçimi Kaydet'i seçin.
2. Seçimi Kaydet iletişim kutusunda, Adı metin kutusuna bir ad yazıp Tamam düğmesini tıklatın.

   Seç menüsünün alt tarafından seçim adını seçerek, kayıtlı bir seçimi yeniden yükleyebilirsiniz. Ayrıca, Seç > Seçimi Düzenle'yi seçerek, bir seçimi silebilir veya yeniden adlandırabilirsiniz.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Nesneleri gruplama ve genişletme

Nesneleri gruplama veya grubu çözme
Nesneleri genişletme

Nesneleri gruplama veya grubu çözme

Başa dön

Birkaç nesneyi bir grup halinde birleştirerek, bu nesnelere tek bir birim gibi davranılmasını sağlayabilirsiniz. Sonra, özelliklerini veya göreli konumlarını değiştirmeksizin, bir dizi nesneyi bir arada taşıyabilir dönüştürebilirsiniz. Örneğin, nesneleri bir logo tasarımı içinde gruplayabilir, böylece logoyu tek bir birim olarak taşıyabilir ve ölçekleyebilirsiniz.

Gruplanmış nesneler, resmin aynı katmanında, grupta en öndeki nesnenin arkasında sırayla kümelendirilir; bu nedenle, gruplama işlemi, nesnelerin katmanlaşmasını ve belirli bir katman içindeki kümelenmesini değiştirebilir. Farklı katmanlardaki nesneleri seçip gruplarsanız, nesneler, en üstteki seçili nesnenin bulunduğu katmanda gruplanır.

Gruplar ayrıca yuvalanabilir; yani, gruplar başka nesneler veya gruplar içinde gruplanarak, daha büyük gruplar oluşturabilir. Gruplar, Katmanlar panelinde <Grup> öğeleri olarak görüntülenir. Öğeleri gruplardan dışarıya ve gruplara taşımak için Katmanlar panelini kullanabilirsiniz.

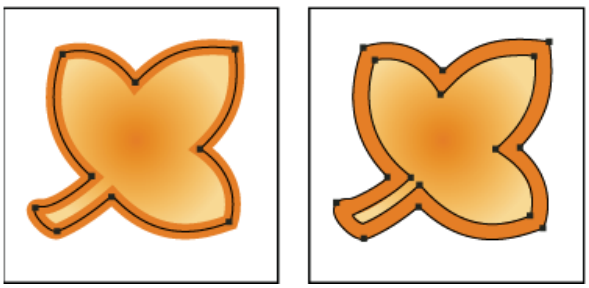
1. Gruplanacak nesneleri veya çözülecek grubu seçin.
2. Nesne > Grupla veya Nesne > Grubu Çöz'ü seçin.

Nesneleri genişletme

Başa dön

Nesneleri genişletmek, tek bir nesneyi, o nesnenin görünümünü oluşturan birden çok nesneye bölmenize olanak verir. Örneğin, düz renkli bir dolguyla bir konturdan oluşan daire gibi basit bir nesneyi genişlettiğinizde, dolguyla kontur ayrı ayrı birer nesne haline gelir. Desen dolgulu bir nesne gibi daha karmaşık bir resmi genişletirseniz, desen, o deseni oluşturan ayrı ayrı yollara bölünür.

Normalde bir nesneyi, o nesnenin görünüm nitelikleri üzerinde veya içindeki belirli öğelerin başka özellikleri üzerinde değişiklik yapmak istediğinizde genişletirsiniz. Ayrıca, nesneleri genişletmek, Illustrator'ın doğal bir nesnesini (örneğin bir kafes nesnesini), o nesneyi tanımayan, farklı bir uygulamada kullanmak istediğinizde de yararlı olabilir.



Dolgusu ve konturu olan nesne, genişletilmeden önce (solda) ve sonra (sağda)

Saydamlık efektlerini, 3B nesneleri, desenleri, degradeleri, konturları, karışımları, mercek parlamalarını, zarfları veya sembolleri yazdırmakta güçlük çekiyorsanız genişletmek özellikle yararlıdır.

1. Nesneyi seçin.
2. Nesne > Genişlet'i seçin.

   Nesneye uygulanmış görünüm nitelikleri varsa, Nesne > Genişlet komutu soluktur. Bu durumda, Nesne > Görünümü Genişlet'i, sonra Nesne > Genişlet'i seçin.
3. Seçenekleri ayarlayın, sonra Tamam düğmesini tıklatın:

   Nesne Canlı karışımlar, zarflar, sembol kümeleri ve mercek parlamaları içeren karmaşık nesneleri genişletir.

   Dolgu Dolguları genişletir.

   Kontur Konturları genişletir.

   Degrade Kafes Degradeleri, tek bir kafes nesnesine genişletir.

   Belirtin Renk değerleri için toleransı renk durakları arasında ayarlar. Büyük sayılar, yumuşak bir renk geçişini korur; küçük sayılarsa daha şeritli bir görünüme yol açabilir.

   Degradeyi, Genişlet iletişim kutusunda son girilen ayarlarla genişletmek için, Nesne > Genişlet'i seçerken Alt (Windows) veya Option

(Mac OS) tuşunu basılı tutun.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Nesneleri taşıma, hizalama ve dağıtma

Nesneleri taşıma
Nesneyi öteki nesnelere göre yapıştırma
Nesneleri katmanlar arasına yapıştırma
Yerinde yapıştırma ve tüm çalışma yüzeylerine yapıştırma
Nesneleri hizalama ve dağıtma

Başa dön

Nesneleri taşıma

Nesneleri, belirli araçlarla sürükleyerek, klavyedeki ok tuşlarını kullanarak veya bir panelde veya iletişim kutusunda kesin değerleri girerek taşıyabilirsiniz.

Taşıdığınız sırada nesneleri konumlandırmanıza yardımcı olması için yaslama özelliğini kullanabilirsiniz. Örneğin, fare işaretçisinin kılavuzlara ve bağlantı noktalarına yaslanmasını ve nesne sınırlarının ızgaralara yaslanmasını sağlayabilirsiniz. Nesnelerin birbirine göre olan konumlarını ayarlamak için Hizalama panelini de kullanabilirsiniz.

Sonra bir veya birden çok nesnenin hareketini sınırlamak için Shift tuşunu basılı tutarak, nesnelerin, *x* ve *y* eksenlerinin o anki yönlendirme durumuna göre tam yatay, dikey veya diyagonal yönde hareket etmesini de sağlayabilirsiniz. Shift tuşunu, nesneleri 45 derecenin katlarında döndürmek için de kullanabilirsiniz.

Nesneyi yapıştırarak taşıma veya çoğaltma

1. *Bir veya birden çok nesne seçin.*
2. *Seçimi taşımak için Düzenle > Kes veya çoğaltmak için Düzenle > Kopyala'yı seçin.*
3. *Nesneyi başka bir dosyaya yapıştırmak için, o dosyayı açın. (Katmanlar arasına yapıştırmak için bkz. Nesneleri katmanlar arasına yapıştırma.)*
4. *Aşağıdaki komutlardan birini seçin:*
   ***Düzenle > Yapıştır** Nesneyi, etkin durumdaki pencerenin merkezine yapıştırır. **Düzenle > Öne Yapıştır** Nesneyi, seçili nesnenin hemen önüne yapıştırır. **Düzenle > Arkaya Yapıştır** Nesneyi, seçili nesnenin hemen arkasına yapıştırır. **Düzenle > Yerinde Yapıştır** Etkin çalışma yüzeyinde resmi, resmin kopyalandığı çalışma yüzeyindeki konumuyla aynı konuma yapıştırır. **Düzen > Tüm Çalışma Yüzeylerine Yapıştır** Resmi, resmin geçerli çalışma yüzeyinde olduğu, aynı konumdaki tüm çalışma yüzeylerine yapıştırır.*

Nesneyi sürükleyerek taşıma

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Nesneyi yeni bir konuma sürükleyin.

   Seçilen nesne dolguluysa, nesnenin üzerinde herhangi bir yerden tutup sürükleyebilirsiniz. Nesne dolgulu değilse, bir resmi anahatlar halinde görüntülüyorsanız veya Yalnızca Yola Göre Nesne Seçimi tercihi işaretliyse, nesneyi yolundan tutup sürüklemeniz gerekir. (Bkz. Seçimleri, sürükle bırak yöntemiyle çoğaltma.)

   Nesneyi bağlantı noktasından veya kılavuzdan 2 piksel uzaklık içinde sürüklediğinizde imlecin bir bağlantı noktasına veya kılavuza yaslanması için, Görünüm menüsündeki Noktaya Yasla komutunu kullanabilirsiniz.

Nesneyi ok tuşlarıyla taşıma

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Nesneyi taşımak istediğiniz yönün ok tuşuna basın. Nesneyi, Klavye Artışı tercihinde belirlenen değerin on katı aralıklarla taşımak için, ok tuşuna basarken Shift tuşunu basılı tutun.

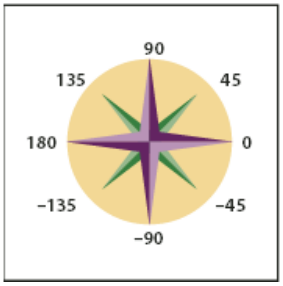
   Nesnenin, ok tuşuna her basışınızda gideceği uzaklık, Klavye Artışı tercihinde belirlenir. Varsayılan uzaklık 1 puntodur (bir inçin 1/72'si veya 0,3528 milimetre). Klavye Artışı tercihini değiştirmek için, Düzenle > Tercihler > Genel (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Genel (Mac OS) seçeneğini belirleyin.

Nesneyi belirli bir uzaklık miktarında taşıma

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Nesne > Dönüştür > Taşı'yı seçin.

Nesne seçiliyse, Seçim, Doğrudan Seçim veya Grup Seçimi aracını çift tıklatarak da Taşı iletişim kutusunu açabilirsiniz.

3. Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:
   - Nesneyi sola veya sağa taşımak için, Yatay metin kutusuna negatif (sola taşır) veya pozitif (sağa taşır) bir değer girin.
   - Nesneyi yukarı veya aşağı taşımak için, Dikey metin kutusuna negatif (aşağı taşır) veya pozitif (yukarı taşır) bir değer girin.
   - Nesneyi, nesnenin *x* eksenine göreli bir açıyla taşımak için, Uzaklık veya Açı metin kutusuna pozitif (saat yönünün aksi) veya negatif (saat yönünde) bir açı değeri girin. 180° - 360° arasındaki değerleri de girebilirsiniz; bu değerler, kendisine karşılık gelen negatif değere dönüştürülür (örneğin, 270° değeri –90° değerine dönüştürülür).
4. Nesne, desen dolgusu içeriyorsa, desenleri taşımak için Desenler'i seçin. Deseni taşıyıp nesneleri taşımak istemiyorsanız, Nesneler'deki işareti kaldırın.
5. Tamam düğmesini tıklatın veya nesnelerin kopyasını taşımak için Kopyala'yı tıklatın.



X eksenine göreli yönler

Nesneyi x ve y koordinatlarını kullanarak taşıma

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Dönüştür panelinde veya Kontrol panelinde, X veya Y metin kutusuna ya da her ikisine birden yeni değerler girin.

   Referans noktasını değiştirmek için, değerleri girmeden önce, referans noktası saptayıcıda bir beyaz kareyi tıklatın.

Birden çok nesneyi aynı anda taşıma

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Nesne > Dönüştür > Her Birini Dönüştür'ü seçin.
3. İletişim kutusunun Taşı bölümünde, seçili nesnelerin taşınacağı uzaklığı ayarlayın.
4. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Nesneleri belirtilen uzaklık aralığıyla taşımak için, Tamam düğmesini tıklatın.
   - Nesneleri belirtilen uzaklık miktarında değil serbest olarak taşımak için, Rastgele seçeneğini kullanın. Örneğin, tuğla bir duvar çizip, tuğlaların mükemmel şekilde hizalı görünmek yerine birbirinden hafifçe kaymış şekilde görünmesini istiyorsanız, Rastgele seçeneğini kullanabilirsiniz. Sonra Tamam düğmesini tıklatın.

Başa dön

Nesneyi öteki nesnelere göre yapıştırma

1. Yapıştırmak istediğiniz nesneyi seçin.
2. Düzenle > Kopyala veya Düzenle > Kes'i seçin.
3. Hangi nesnenin önüne veya arkasına yapıştırmak istiyorsanız, o nesneyi seçin.
4. Düzenle > Öne Yapıştır veya Düzenle > Arkaya Yapıştır'ı seçin.

   Birden çok nesne yapıştırmak isterseniz, yapıştırılan bütün nesneler, seçilen resmin önünde veya arkasında görüntülenir. Ancak, yapıştırılan nesnelerin kendi aralarındaki göreli boyama sıralaması aynı kalır.

Başa dön

Nesneleri katmanlar arasına yapıştırma

Yapıştır Katmanları Anımsar seçeneği, resmin katman hiyerarşisi içinde nereye yapıştırılacağını belirler. Varsayılan değer olarak, Yapıştır Katmanları Anımsar seçeneği kapalıdır ve resim, Katmanlar panelinde hangi katman etkinse o katmana yapıştırılır. Yapıştır Katmanları Anımsar seçeneği açıksa, Katmanlar panelinde hangi katman etkin olursa olsun, resim, kopyalandığı katmana yapıştırılır.

Bu seçeneği, Yapıştır Katmanları Anımsar maddesini işaretleyerek ayarlarsınız. Seçenek açıksa, önünde bir onay işareti görüntülenir.

Belgeler arasında resim yapıştırıyorsanız ve otomatik olarak, kaynaklandığı katmanla aynı addaki katmana yapıştırılmasını istiyorsanız, Yapıştır Katmanları Anımsar seçeneğini açın. Hedef belgede aynı adda bir katman yoksa, Illustrator uygulaması, yeni bir katman oluşturur.

Başa dön

Yerinde yapıştırma ve tüm çalışma yüzeylerine yapıştırma

Yerinde Yapıştır komutu, resmi etkin çalışma yüzeyine yapıştırır. Bu komutu kullanmak için Düzenle > Yerinde Yapıştır'ı tıklatın. Klavye kısayolu, Ctrl+Shift+V (Windows) veya Cmd+Shift+V (Mac) tuş bileşenleridir.

Tüm Çalışma Yüzeylerine Yapıştır komutu, seçili resmi tüm çalışma yüzeylerine yapıştırır. Tüm Çalışma Yüzeylerine Yapıştır komutunu kullanmadan önce, kendisinden nesne kopyaladığınız çalışma yüzeyinin etkin çalışma yüzeyi olduğundan emin olun.

Tüm Çalışma Yüzeylerine Yapıştır komutunu kullanmak için resmi kesip kopyalarken Düzenle > Tüm Çalışma Yüzeylerine Yapıştır'ı tıklatın.

Resmi kopyalayıp Tüm Çalışma Yüzeylerine Yapıştır'ı seçerseniz, resim kopyalandığı çalışma yüzeyine yeniden yapıştırılır. (Önerilir) Tüm Çalışma Yüzeylerine Yapıştır komutunu kullanmadan önce orijinal nesneleri değiştirmeniz gerekmiyorsa, nesneleri kesip yapıştırın.

Not: *Yerinde Yapıştır ve Tüm Çalışma Yüzeylerine Yapıştır komutları nesneyi, kopyalanma anındaki etkin çalışma yüzeyinden referansla kopyalanan nesneler ile aynı konuma yapıştırır.*

Başa dön

Nesneleri hizalama ve dağıtma

Seçili nesneleri, belirlediğiniz eksende hizalamak veya dağıtmak için, Hizala panelini (Pencere > Hizala) ve Kontrol panelindeki hizalama seçeneklerini kullanabilirsiniz. Referans noktası olarak nesne kenarlarını ya da bağlantı noktalarını kullanabilir, seçime, çalışma yüzeyine veya anahtar nesneye hizalayabilirsiniz. Anahtar nesne, birden çok nesnenin seçiminde belirli bir nesnedir.

Hizala seçenekleri, bir nesne seçildiğinde Kontrol panelinde görünür hale gelir. Görünmüyorsa, Kontrol paneli menüsünden Hizala'yı seçin.

Illustrator uygulaması, hizalamayı ve dağıtımı varsayılan değer olarak, nesnelerin yollarına dayalı olarak hesaplar. Ancak, farklı kontur kalınlıklarına sahip nesnelerle çalışırken, hizalama ve dağıtım hesaplanırken onun yerine konturun kenarını kullanabilirsiniz. Bunun için, Hizala paneli menüsünden Önizleme Sınırlarını Kullan'ı seçin.

Nesneleri hizalama ve dağıtma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0035_tr.

Seçili tüm nesnelerin sınırlayıcı kutusuna göre hizalama ve dağıtma

1. Hizalanacak veya dağıtılacak nesneleri seçin.
2. Hizala paneli veya Kontrol panelinde Seçime Hizala'yı seçip istediğiniz hizalama veya dağıtım türüyle ilgili düğmeyi tıklatın.

Tek bağlantı noktasına göre hizalama ve dağıtma

1. Doğrudan Seçim aracını tıklatın, Shift tuşunu basılı tutarken hizalamak veya dağıtmak istediğiniz bağlantı noktalarını seçin. Son seçtiğiniz bağlantı noktası anahtar bağlantı noktası olacaktır.

   Hizala panelinde ve Kontrol panelinde Anahtar Bağlantıya Hizala otomatik olarak seçilir.
2. Hizala paneli veya Kontrol panelinde istediğiniz hizalama veya dağıtım türüyle ilgili düğmeyi tıklatın.

Anahtar nesneye göre hizalama ve dağıtma

1. Hizalanacak veya dağıtılacak nesneleri seçin.
2. Anahtar nesne olarak kullanmak istediğiniz nesneyi tekrar tıklatın (bu sefer tıklatırken Shift tuşunu basılı tutmanız gerekmez).

   Anahtar nesne çevresinde mavi anahat görüntülenir; Kontrol panelinde ve Hizala panelinde Anahtar Nesneye Hizala otomatik olarak seçilir.
3. Hizala paneli veya Kontrol panelinde istediğiniz hizalama veya dağıtım türüyle ilgili düğmeyi tıklatın.

   Not: *Nesneye göre hizalamayı ve dağıtmayı durdurmak için mavi anahattı kaldırmak amacıyla nesneyi bir kez daha tıklatıp Hizala paneli menüsünden Anahtar Nesneyi İptal Et'i seçin.*

Çalışma yüzeyine göre hizalama ve dağıtma

1. Hizalanacak veya dağıtılacak nesneleri seçin.
2. Seçim aracını kullanarak, etkinleştirmek istediğiniz çalışma yüzeyini Shift tuşu basılı olarak tıklatın. Etkin çalışma yüzeyinin diğerlerine göre daha koyu bir anahattı vardır.
3. Hizala paneli veya Kontrol panelinde Çalışma Yüzeyine Hizala'yı seçip istediğiniz hizalama veya dağıtım türüyle ilgili düğmeyi tıklatın.

Nesneleri belirli miktarlara göre dağıtma

Nesneleri, yolları arasındaki kesin uzaklıkları kullanarak dağıtabilirsiniz.

1. Dağıtılacak nesneleri seçin.
2. Diğer nesnelerin hangi nesnenin çevresinde dağıtılacağını seçmek için, Seçim aracını kullanarak o nesnenin yolunu tıklatın. Tıklattığınız nesnenin yeri sabit kalır.
3. Hizala panelinde, Aralığı Dağıt metin kutusuna nesneler arasına konacak aralık miktarını girin.

   Aralığı Dağıt seçenekleri görüntülenmezse, panel menüsünden Seçenekleri Göster'i seçin.
4. Boşluğu Dikey Dağıt düğmesini veya Boşluğu Yatay Dağıt düğmesini tıklatın.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Nesneleri döndürme ve yansıtma

Nesneleri döndürme
Belgenin x ve y eksenlerini döndürme
Nesneleri yansıtma veya çevirme

Başa dön

Nesneleri döndürme

Nesne döndürüldüğünde, sizin belirlediğiniz sabit bir nokta çevresinde döner. Varsayılan referans noktası, nesnenin orta noktasıdır. Seçimde birden çok nesne varsa, nesneler, varsayılan değer olarak seçimin orta noktası olan tek bir referans noktası çevresinde döner. Her nesneyi kendi orta noktası çevresinde döndürmek için, Her Birini Dönüştür komutunu kullanın.

Nesneyi sınırlayıcı kutuyu kullanarak döndürme

1. *Bir veya birden çok nesne seçin.*
2. *Seçim aracıyla fare işaretçisini, işaretçi şeklini alacak şekilde, sınırlayıcı kutunun dışına, bir sınırlayıcı kutu tutamacının yakınına götürün ve sürükleyin.*

Nesneyi Serbest Dönüştürme aracıyla döndürme

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Serbest Dönüştürme aracını seçin.
3. Fare işaretçisini, işaretçi şeklini alacak şekilde sınırlayıcı kutunun dışında bir yere götürüp sürükleyin.

Nesneyi Döndürme aracıyla döndürme

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Döndürme aracını seçin.
3. Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:
   - Nesneyi orta noktasının çevresinde döndürmek için, belge penceresinde herhangi bir yerde dairesel bir hareketle sürükleyin.
   - Nesneyi farklı bir referans noktasının çevresinde döndürmek için, belgenin içinde herhangi bir yeri bir kez tıklatıp referans noktasının yerini değiştirin. Sonra fare işaretçisini referans noktasından uzaklaştırıp dairesel bir hareketle sürükleyin.
   - Nesnenin kendisi yerine bir kopyasını döndürmek için, sürüklemeye başladıktan sonra Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutun.

Daha hassas kontrol sağlamak için, sürükleme hareketini nesnenin referans noktasından daha uzakta yapın.

Nesneyi belirli bir açıyla döndürme

Döndür komutuyla, döndürmenin kesin açısını denetleyebilirsiniz.

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Farklı bir referans noktasının çevresinde döndürmek için, Döndürme aracını seçin. Sonra, belge penceresinde referans noktasının nerede olmasını istiyorsanız, o noktayı Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak tıklatın.
   - Orta noktanın çevresinde döndürmek için, Nesne > Dönüştür > Döndür'ü seçin veya Döndürme aracını çift tıklatın.
3. Açı metin kutusuna döndürme açısını girin. Nesneyi saat yönünün tersine döndürmek için negatif bir açı girin; nesneyi saat yönünde döndürmek için pozitif bir açı girin.
4. Nesne, desen dolgusu içeriyorsa, desenleri döndürmek için Desenler'i seçin. Deseni döndürüp nesneleri döndürmek istemiyorsanız, Nesneler'deki işareti kaldırın.
5. Tamam düğmesini tıklatın veya nesnelerin kopyasını ölçeklendirmek için Kopyala'yı tıklatın.

   Referans noktasının çevresine dairesel bir düzende nesnenin birden çok kopyasını yerleştirmek için, referans noktasını nesnenin ortasından uzağa taşıyın, Kopyala'yı tıklatın, sonra tekrar tekrar Nesne > Dönüştür > Tekrar Dönüştür'ü seçin.

Nesneyi Dönüştür paneliyle döndürme

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Nesneyi orta noktasının çevresinde döndürmek için, panelde Açı seçeneğine bir değer girin.
   - Nesneyi farklı bir referans noktasının çevresinde döndürmek için, paneldeki referans noktası saptayıcıda beyaz bir kareyi tıklatın ve Açı seçeneğine bir değer girin.

     Dönüştür panelini, Kontrol panelinde X, Y, G veya Y'yi tıklatarak da açabilirsiniz.
3. Dönüştür panelini kullanarak bir sembolü kayıt noktası etrafında döndürebilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. Sembol kayıt noktası.

Birden çok nesneyi ayrı ayrı döndürme

1. Döndürülecek nesneleri seçin.
2. Nesne > Dönüştür > Her Birini Dönüştür'ü seçin.
3. İletişim kutusunun Döndür bölümünde şunlardan birini yapın:
   - Açı simgesini tıklatın veya açı çizgisini simgenin çevresinde sürükleyin.
   - Açı metin kutusuna –360° ile 360° arasında bir açı girin.
4. Tamam düğmesini tıklatın veya her nesnenin kopyasını döndürmek için Kopyala'yı tıklatın.

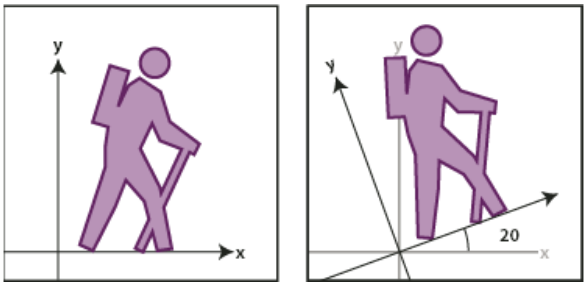
Başa dön

Belgenin x ve y eksenlerini döndürme

Varsayılan değer olarak, *x* ve *y* eksenleri, belge penceresinin yatay ve dikey kenarlarına paraleldir.

1. Düzenle > Tercihler > Genel (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Genel (Mac OS) seçeneğini belirleyin.
2. Açıyı Koru metin kutusunda bir açı belirleyin. Pozitif açılar eksenleri saat yönünün tersine döndürür; negatif açılar eksenleri saat yönünde döndürür.

   Resminiz aynı açıyla döndürülmüş öğelerden oluşuyorsa, örneğin 20 derecelik açıda görüntülenen bir logo ve metin içeriyorsa, eksenleri döndürmek yararlı olur. Logoya ekleyeceğiniz her öğeyi ayrı ayrı döndürmek yerine, eksenleri 20° döndürmeniz yeter. Çizeceğiniz her şey yeni eksenlere göre oluşturulur.



Varsayılan eksenlere hizalı nesne (solda) 20° döndürülmüş eksenlere hizalı nesne (sağda)

   Aşağıdaki nesneler ve eylemler, yeni eksenlerden etkilenmez:
   - Zaten varolan nesneler
   - Döndürme ve karıştırma
   - Kurşun Kalem veya Canlı İzleme aracıyla çizim

Başa dön

Nesneleri yansıtma veya çevirme

Nesnenin yansıtılması o nesneyi, belirlediğiniz, görünmez bir eksen üzerinden çevirir. Serbest Dönüştürme aracını, Yansıtma aracını veya Yansıt komutunu kullanarak nesneleri yansıtabilirsiniz. Yansıtmanın yapılacağı ekseni belirtmek isterseniz Yansıtma aracını kullanın.

Nesnenin aynadaki görüntüsünü oluşturmak için, yansıtma sırasında kopyalama yapabilirsiniz.

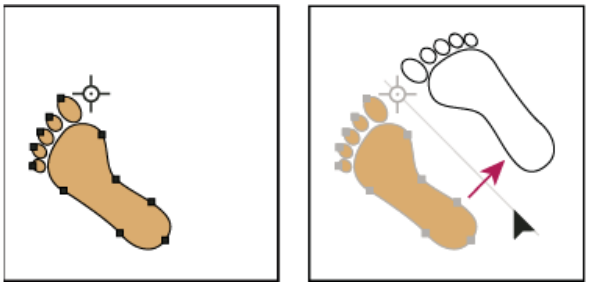
Nesneyi Serbest Dönüştürme aracıyla yansıtma

1. Yansıtılacak nesneyi seçin.
2. Serbest Dönüştürme aracını seçin.

3. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Sınırlayıcı kutunun bir tutamacını, nesne istenen yansıtma düzeyine ulaşana kadar, karşı kenarı veya tutamacı geçecek şekilde sürükleyin.
   - Nesnenin oranlarını korumak için, bir köşe tutamacını karşı tutamacı geçecek şekilde sürüklerken Shift tuşunu basılı tutun.

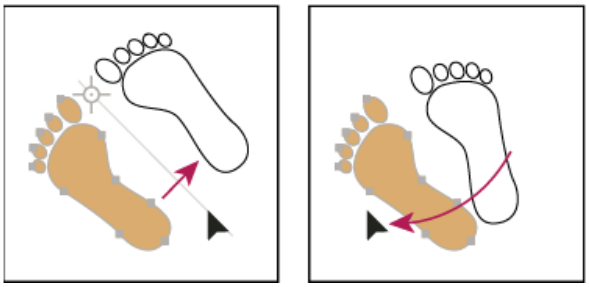
Nesneyi Yansıtma aracıyla yansıtma

1. Nesneyi seçin.
2. Yansıtma aracını seçin.
3. Nesnenin, üzerinden yansıtılmasını istediğiniz görünmez ekseni çizmek için, belge penceresinde herhangi bir yeri tıklatıp eksenin bir noktasını belirleyin. Fare işaretçisi ok başına dönüşür.
4. Görünmez ekseni tanımlamak için fare işaretçisini başka bir noktaya götürün veya şunlardan birini yapın:
   - Görünmez eksenin ikinci noktasını belirlemek için tıklatın. Tıklattığınızda, seçilen nesne, tanımlanan eksenin üzerinden çevrilir.



Eksenin bir noktasını belirlemek için tıklatın (solda), sonra tekrar tıklatarak eksenin diğer noktasını belirleyip nesnenin eksen üzerinden yansıtılmasını sağlayın (sağda).

   - Nesnenin bir kopyasını döndürmek için, görünmez eksenin ikinci noktasını belirlemek için Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak tıklatın.
   - Yansıtma eksenini, tıklatmak yerine sürükleyerek ayarlayın. Açıyı 45 dereceyle sınırlandırmak için, sürüklerken Shift tuşunu basılı tutun. Sürüklediğiniz sırada, görünmez eksen, 3. adımda tıklattığınız noktanın çevresinde döner ve nesnenin yansıtılmış görüntüsünün anahatları görüntülenir. Anahatlar istediğiniz konuma geldiğinde, fare düğmesini bırakın.



Yansıtma eksenini döndürmek için, eksenin ikinci noktasını sürükleme

Daha hassas kontrol sağlamak için, sürükleme hareketini nesnenin referans noktasından daha uzakta yapın.

Eksen belirleyerek yansıtma

1. Yansıtılacak nesneyi seçin.
   - Nesneyi, nesnenin orta noktasının çevresinde yansıtmak için, Nesne > Dönüştür > Yansıt'ı seçin veya Yansıtma aracını çift tıklatın.
   - Nesneyi farklı bir referans noktasının çevresinde yansıtmak için, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak, belge penceresi içinde herhangi bir yeri tıklatın.
2. Yansıt iletişim kutusunda, nesnenin hangi eksen üzerinden yansıtılacağını seçin. Nesneyi, yatay, dikey veya açılı bir eksen üzerinden yansıtabilirsiniz.
3. Nesne desenler içeriyorsa ve desenlerin yansıtılmasını istiyorsanız, Desenler'i seçin. (Sadece desenleri yansıtmak için, Nesneler'deki işareti kaldırın.)
4. Uygulamadan önce efektin önizlemesini görüntülemek için, Önizleme'yi seçin.
5. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Nesneyi yansıtmak için, Tamam düğmesini tıklatın.
   - Nesnenin bir kopyasını yansıtmak için, Kopyala düğmesini tıklatın.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Katmanlar

Katmanlar hakkında
Katmanlar paneline genel bakış
Katman oluşturma
Nesneyi başka bir katmana taşıma
Katmanları ayırmak için öğeleri serbest bırakma
Katmanları ve grupları birleştirme
Katmanlar panelinde bir öğenin yerini bulma

Katmanlar hakkında

Başa dön

Karmaşık resimler oluştururken, belge pencerenizdeki tüm öğeleri izleyebilmek oldukça güçtür. Küçük öğeler daha büyük öğelerin altında kalıp gözlenir ve resmin seçilmesi zorlaşır. Katmanlar, resminizi oluşturan bütün öğeleri yönetmenize olanak sağlar. Katmanları, resimli saydam dosyalar olarak düşünün. Dosyaların sırasını değiştirdiğinizde, resminizdeki yığın sıralamasını değiştirmiş olursunuz. Öğeleri dosyadan dosyaya taşıyabilir ve dosyalar içinde alt dosyalar oluşturabilirsiniz.

Belgenizdeki katmanların yapısı, olmasını istediğiniz kadar basit veya karmaşık olabilir. Varsayılan değer olarak, tüm öğeler tek bir ana katman içinde organize edilmiştir. Ancak, yeni katmanlar oluşturup öğeleri onlara taşıyabilir veya istediğiniz zaman öğeleri bir katmandan diğerine taşıyabilirsiniz. Katmanlar paneli, resmin görünüm niteliklerini seçmenizi, gizlemenizi, kilitlemenizi ve değiştirmenizi kolaylaştırır. Hatta, resmi izlemekte kullanabileceğiniz şablon katmanlar oluşturabilir ve Photoshop uygulamasıyla katman alışverişinde bulunabilirsiniz.

Katmanların ve grupların kullanımı hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0041_tr. Animasyon oluşturmak için katmanların kullanılması hakkında bilgi edinmek için bkz. www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_layers_tr.

Katmanlar paneline genel bakış

Başa dön

Katmanlar panelini (Pencere > Katmanlar), bir belgedeki nesneleri listelemek, organize etmek ve düzenlemek için kullanırsınız. Varsayılan değer olarak, her yeni belge bir katman içerir ve oluşturduğunuz her nesne o katmanda yer alır. Ancak, yeni katmanlar oluşturabilir ve bunları ihtiyaçlarınıza en uygun şekilde yeniden düzenleyebilirsiniz.

Illustrator uygulaması, varsayılan değer olarak, Katmanlar panelindeki her katmana benzersiz bir renk atar (en çok dokuz renk). Renk, panelde katman adının yanında görüntülenir. Aynı renk, illüstrasyon penceresindeki sınırlayıcı kutuda, seçili bir nesnenin yolunda, bağlantı noktalarında ve orta noktasında da görüntülenir. Bu renkten yararlanarak bir nesnenin Katmanlar panelindeki ilgili katmanını kolayca bulabilir ve ihtiyacınıza göre katman rengini değiştirebilirsiniz.

Katmanlar panelindeki bir öğe başka öğeler içeriyorsa, öğenin adının yanında bir üçgen belirir. İçeriğini göstermek veya gizlemek için o üçgeni tıklatın. Üçgen yoksa, öğe başka öğe içermiyor demektir.

Katmanlar paneli

***A.** Görünürlük sütunu **B.** Düzenleme sütunu **C.** Hedef sütunu **D.** Seçim sütunu*

Katmanlar panelinde, listenin solunda ve sağında sütunlar vardır. Şu özellikleri denetlemek için bir sütunun içini tıklatın:

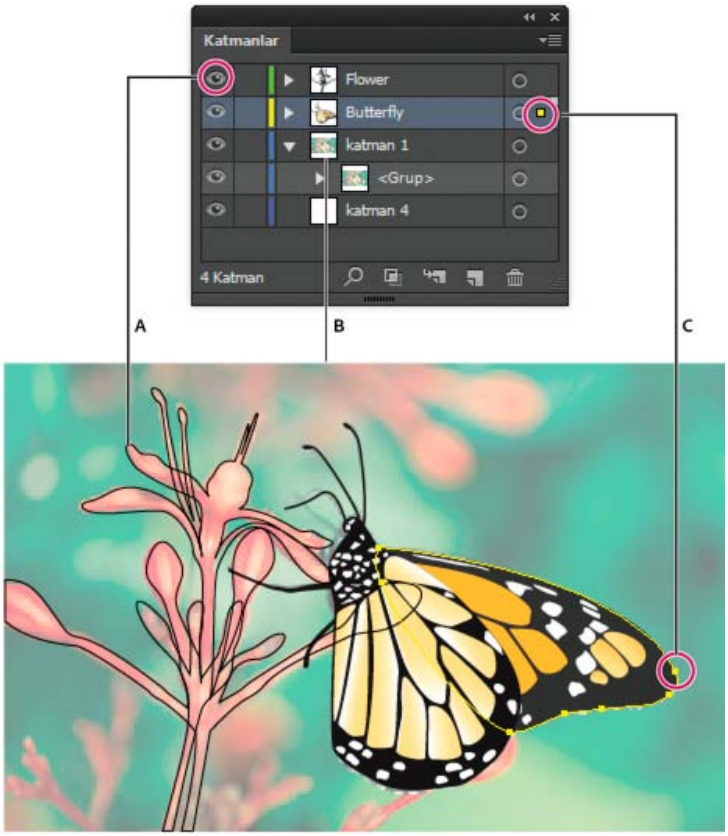
Görünürlük sütunu Katmanlardaki öğelerin görünür mü yoksa gizli mi (boş alan) ya da şablon katmanlar mı anahat katmanlar mı olduğunu belirtir.

Düzenleme sütunu Öğelerin kilitli mi açık mı olduğunu gösterir. Kilit simgesi , öğenin kilitli olduğunu ve düzenlenemeyeceğini belirtir; boş alansa öğenin açık olduğunu ve düzenlenebileceğini belirtir.

Hedef sütunu Öğelerin, Görünüm panelindeki efektlerin ve düzenleme niteliklerinin hedefi olup olmadığını belirtir. Hedef düğmesi çift halka olarak (ya da) görünüyorsa, öğe hedeflenmiş demektir; tek halkalı simgeyse öğenin hedeflenmemiş olduğunu gösterir.

Seçim sütunu Öğelerin seçili olup olmadığını belirtir. Öğe seçiliyse renkli bir kutu görüntülenir. Öğe, sözgelimi bir katman veya grup, seçili olan bazı nesneler ve seçili olmayan başka bazı nesneler içeriyorsa, ana öğenin yanında daha küçük bir renkli seçim kutusu görüntülenir. Ana öğe içindeki bütün nesneler seçiliyse, renkli seçim kutuları, seçili nesnelerin yanındaki işaretlerle aynı boydadır.

Katmanlar panelini kullanarak, bazı öğeleri anahatlar olarak, başka bazı öğeleri nihai resimde görünecekleri gibi görüntüleyebilirsiniz. Görüntünün en üstündeki resmi düzenlemeyi kolaylaştırmak için, bağlı görüntüleri ve bitmap nesnelerini de karartabilirsiniz. Bu, bir bitmap görüntüsünü izlerken özellikle yararlıdır.



Katmanlı resim için görüntü seçenekleri

***A.** Anahat görünümünde görüntülenen nesne **B.** %50 karartılmış bitmap nesnesi **C.** Önizleme görünümünde görüntülenen seçili nesne*

Ayrıca bkz.

Resmi izleme

Katmanlar panelinin görünümünü değiştirme

1. Katmanlar paneli menüsünden Panel Seçenekleri'ni seçin.
2. Katmanlar panelinde yolları, grupları ve toplu öğeleri gizlemek için, Sadece Seçenekleri Göster'i seçin.
3. Satır Boyutu'nda, satırların yüksekliği için bir seçenek belirleyin. (Özel bir boyut belirlemek için, 12 ile 100 arasında bir değer girin.)
4. Minik Resimler'de, önizleme minik resimlerinin görüntülenmesini istediğiniz katman, grup ve nesne kombinasyonunu seçin.

   ***Not:** Karmaşık dosyalarla çalıştığınızda, Katmanlar panelinde minik resimlerin görüntülenmesi performansta yavaşlamaya yol açabilir. Performansı artırmak için, katman minik resimlerini kapatın.*

Katman ve alt katman seçeneklerini ayarlama

1. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Katmanlar panelinde öğe adını çift tıklatın.
   - Öğe adını tıklatın ve Katmanlar paneli menüsünden <öğe adı> İçin Seçenekler'i seçin.
   - Katmanlar paneli menüsünden Yeni Katman veya Yeni Alt Katman'ı seçin.
2. Aşağıdakilerden istediğinizi belirleyin:

   Adı Öğenin, Katmanlar panelinde görüntülenecek adını belirler.

   Renk Katmanın renk ayarını belirler. Menüden bir renk seçebilir veya özel renk belirlemek için renk örneğini çift tıklatabilirsiniz.

Şablon Katmanı, şablon katmanı olarak oluşturur.

Kilitle Öğe üzerinde değişiklik yapılmasını önler.

Göster Çalışma yüzeyinde, katmanın içerdiği tüm resimleri görüntüler.

Yazdır Katmanın içerdiği resimlerin yazdırılabilir olmasını sağlar.

Önizleme Katmanın içerdiği resimleri, anahatlar halinde değil renkli olarak görüntüler.

Görüntüleri Karart Katmanın içerdiği bağlı görüntülerin ve bitmap görüntülerinin yoğunluğunu, belirtilen yüzdeye düşürür.

Başa dön

Katman oluşturma

1. Katmanlar panelinde, üzerine (veya içine) yeni katman eklemek istediğiniz katmanın adını tıklatın.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Seçilen katmanın üzerine yeni bir katman eklemek için, Katmanlar panelindeki Yeni Katman Oluştur düğmesini tıklatın.
   - Seçilen katmanın içine yeni bir alt katman eklemek için, Katmanlar panelindeki Yeni Alt Katman Oluştur düğmesini tıklatın.

   Yeni katman oluştururken seçenekleri belirlemek için, Katmanlar paneli menüsünden Yeni Katman veya Yeni Alt Katman'ı seçin.

Illustrator, farklı çizim modları için aşağıdakileri de içeren çeşitli seçenekler sunar:

- Arkada Çiz modu, etkin katman arkasında otomatik olarak yeni bir etkin katman oluşturur.
- Arkada çiz modunda, seçili bir resim yoksa, resim seçili bir katman üzerindeki tüm resimlerin arkasında çizilir.

Başa dön

Nesneyi başka bir katmana taşıma

1. Nesneyi seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Katmanlar panelinde, istenen katmanın adını tıklatın. Sonra, Nesne > Düzenle > Geçerli Katmana Gönder'i seçin.
   - Katmanlar panelinde katmanın sağında yer alan seçili resim göstergesini, istediğiniz katmana sürükleyin.

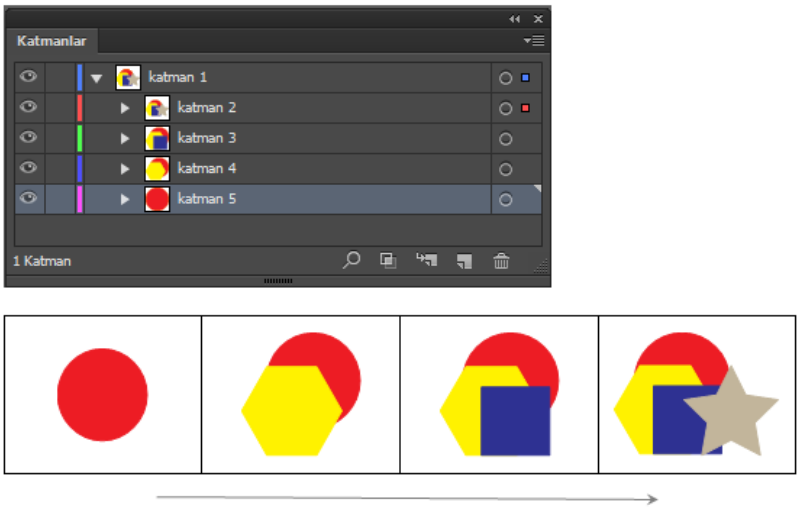
   Nesneleri veya katmanları seçip Katmanlar paneli menüsündeki Yeni Katmanda Topla komutunu kullanarak, o nesneleri veya katmanları yeni bir katmana taşıyabilirsiniz. Bitişik olmayan öğeleri seçmek için Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşunu basılı tutun; bitişik nesneleri seçmek için Shift tuşunu basılı tutun.

Başa dön

Katmanları ayırmak için öğeleri serbest bırakma

Katmanlara Serbest Bırak komutu, bir katmandaki bütün öğeleri, ayrı ayrı katmanlara dağıtır ve her katmanda nesnelerin yığın sıralamasına dayalı yeni nesneler oluşturabilir. Web animasyonu çalışması için dosya hazırlarken bu özellikten yararlanabilirsiniz.

1. Katmanlar panelinde, bir katmanın veya grubun adını tıklatın.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Her öğeyi yeni bir katmana serbest bırakmak için, Katmanlar paneli menüsünde Katmanlara Serbest Bırak (Sıra) komutunu seçin.
   - Öğeleri katmanlara serbest bırakmak ve nesneleri çoğaltarak birikerek artan bir dizi oluşturmak için, Katmanlar paneli menüsünde Katmanlara Serbest Bırak (Oluştur) komutunu seçin. En alttaki nesne yeni katmanların hepsinde yer alır, en üstteki nesneyse sadece en üstteki katmanda yer alır. Örneğin, Katman 1'in bir daire (en alttaki nesne), bir kare ve bir de üçgen (en üstteki nesne) içerdiğini farz edin. Bu komut üç katman oluşturur; birinde bir daire, kare ve üçgen, birinde bir daire ve kare, birinde de sadece bir daire olacaktır. Bu işlem, birikmeli animasyon dizileri oluşturmak için yararlıdır.



Katmanlara Serbest Bırak (Oluştur) komutu yeni katmanlar oluşturur.

Katmanları ve grupları birleştirme

Başa dön

Katmanları birleştirmek ve düzleştirmek, nesneleri, grupları ve alt katmanları tek bir katmanda veya grupta birleştirmenizi sağlaması bakımından birbirine benzer. Birleştirme işleminde, hangi öğeleri birleştirmek istediğinizi seçebilirsiniz; düzleştirmede, resimdeki görünür durumdaki bütün öğeler, tek bir katmanda birleştirilir. Her iki seçenekte de, resimlerin yığın sıralaması aynı kalır, ama kırpma maskesi gibi diğer katman düzeyindeki özellikleri korunmaz.

- Öğeleri tek bir katmanda veya grupta birleştirmek için, Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşunu basılı tutun ve birleştirmek istediğiniz katmanların veya grupların adlarını tıklatın. Bunun yerine, listede tıklattığınız grup adlarının arasında yer alan bütün öğeleri seçmek için Shift tuşunu basılı tutabilirsiniz. Ardından, Katmanlar paneli menüsünde Seçileni Birleştir'i seçin. Öğelerin, son seçtiğiniz katmanda veya grupta birleştirileceğini unutmayın.

  Katmanlar ancak Katmanlar panelinde aynı hiyerarşik düzeyde yer alan öteki katmanlarla birleştirilebilir. Aynı şekilde, alt katmanlar da ancak aynı katman içinde ve aynı hiyerarşik düzeyde yer alan öteki alt katmanlarla birleştirilebilir. Nesneler başka nesnelerle birleştirilemez.

- Katmanları düzleştirmek için, resimleri hangi katmanda birleştirmek istiyorsanız, o katmanın adını tıklatın. Sonra, Katmanlar paneli menüsünde Resmi Düzleştir'i seçin.

Katmanlar panelinde bir öğenin yerini bulma

Başa dön

Belge pencerenizde bir öğeyi seçtiğinizde, Nesneyi Bul komutunu kullanarak, ilgili öğenin Katmanlar panelindeki yerini kolayca bulabilirsiniz. Bu komut, kapatılmış katmanlardaki öğeleri bulmak için özellikle yararlıdır.

1. Belge penceresinde bir nesne seçin. Birden çok nesne seçerseniz, yığın sıralamasında en öndeki nesnenin yeri bulunacaktır.
2. Katmanlar paneli menüsünden Nesneyi Bul'u seçin. Panel seçeneklerinde Sadece Katmanları Göster seçeneği işaretlenmişse bu komut, Katmanı Bul olarak değişir.

Daha fazla Yardım konusu

Animasyon oluşturmak için katmanları kullanma

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Nesneleri kilitleme, gizleme ve silme

Nesneleri veya katmanları kilitleme veya kilidini açma
Nesneleri veya katmanları gizleme veya gösterme
Nesneleri silme

Nesneleri veya katmanları kilitleme veya kilidini açma

Başa dön

Nesnelerin kilitlenmesi, o nesnelerin seçilmesini ve düzenlenmesini engeller. Birden çok yolu, grubu ve alt katmanı, bunların ana katmanını kilitleyerek kolayca kilitleyebilirsiniz.

- Nesneleri kilitlemek için, kilitlemek istediğiniz nesnenin Katmanlar panelindeki düzenleme sütunu düğmesini (göz simgesinin sağında) tıklatın. Birden çok öğeyi kilitlemek için, fare işaretçisini birden çok düzenleme sütunu düğmesi boyunca sürükleyin. Bunun yerine, kilitlemek istediğiniz nesneleri seçip Nesne > Kilitle > Seçim'i de seçebilirsiniz.
- Nesnelerin kilidini açmak için, kilidini açmak istediğiniz nesnenin veya katmanın Katmanlar panelindeki kilitleme simgesini tıklatın.

Nesneleri kilitlemek ve kilidini açmak için, aşağıdaki komutları da kullanabilirsiniz:

- Seçilen nesnenin alanıyla örtüşen ve aynı katmanda bulunan bütün nesneleri kilitlemek için, nesneyi seçin, sonra Nesne > Kilitle > Yukarıdaki Tüm Resimler'i seçin.
- Seçili bir öğe veya grubu içeren katmandan başka bütün katmanları kilitlemek için, Nesne > Kilitle > Diğer Katmanlar'ı seçin veya Katmanlar paneli menüsünde Diğerlerini Kilitle'yi seçin.
- Bütün katmanları kilitlemek için, Katmanlar panelinde bütün katmanları seçin, sonra panel menüsünde Tüm Katmanları Kilitle'yi seçin.
- Belgedeki bütün nesnelerin kilidini açmak için, Nesne > Tümünün Kilidini Aç'ı seçin.
- Grup içindeki bütün nesnelerin kilidini açmak için, grup içindeki, kilitli olmayan ve görünür durumdaki bir nesneyi seçin. Shift+Alt (Windows) veya Shift+Option (Mac OS) tuşlarını basılı tutun ve Nesne > Tümünün Kilidini Aç'ı seçin.
- Bütün katmanları kilitlediyseniz, kilitlerini açmak için, Katmanlar paneli menüsünde Tüm Katmanların Kilidini Aç'ı seçin.

Not: *Ayırma modundaysanız, Kilitle menüleri seçilemez durumda olur.*

Nesneleri veya katmanları gizleme veya gösterme

Başa dön

Aşağıdaki yöntemler arasından seçim yapın:

- Katmanlar panelinde, gizlemek istediğiniz öğenin yanındaki göz simgesini seçin. Öğeyi yeniden görüntülemek için, tekrar tıklatın. Katmanı veya grubu gizlerseniz, katmandaki veya gruptaki bütün öğeler gizlenir.
- Birden çok öğeyi gizlemek için, fare işaretçisini birden çok göz simgesi boyunca sürükleyin.
- Gizlemek istediğiniz nesneyi seçip Nesne > Gizle > Seçim'i seçin.
- Nesne katmanının üstündeki bütün nesneleri gizlemek için, nesneyi seçin ve Nesne > Gizle > Yukarıdaki Tüm Resimler'i seçin.
- Seçili olmayan tüm katmanları gizlemek için, Katmanlar paneli menüsünden Diğerlerini Gizle'yi seçin ya da göstermek istediğiniz katmanın göz simgesini Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak tıklatın. Bunun yerine, seçili nesne veya gruptan başka bütün katmanları gizlemek için, Nesne > Gizle > Diğer Katmanlar'ı seçebilirsiniz.
- Bütün nesneleri göstermek için, Nesne > Tümünü Göster'i seçin. Daha önce gizlenmiş olan bütün nesneler gösterilir. Daha önce seçili olan bütün nesneler seçilir.
- Bütün katmanları ve alt katmanları göstermek için, Katmanlar paneli menüsünde Tüm Katmanları Göster'i seçin. Bu komutla, gizli olan nesneler değil sadece gizli katmanlar görüntülenir.
- Grup içindeki bütün nesneleri göstermek için, gruptaki, kilitli olmayan ve görünür durumdaki bir nesneyi seçin. Shift+Alt (Windows) veya Shift+Option (Mac OS) tuşlarını basılı tutun ve Nesne > Tümünü Göster'i seçin.

Not: *Ayırma modundayken, Tümünü Göster ve Gizle menüleri seçilemez durumda olur.*

Nesneleri silme

Başa dön

❖ Aşağıdakilerden birini yapın:

- Nesneleri seçin, sonra Geri (Windows) veya Sil tuşuna basın.

- Nesneleri seçin, sonra Düzenle > Sil veya Düzenle > Kes'i seçin.
- Katmanlar panelinde, silmek istediğiniz öğeleri seçin, sonra Sil simgesini tıklatın. Bunun yerine, Katmanlar panelindeki öğe adını paneldeki Sil simgesine sürükleyebilir veya Katmanlar paneli menüsünde Sil “Katman adı” seçeneğini kullanabilirsiniz.

Katman silindiğinde, o katmandaki bütün resimler de birlikte silinir. Örneğin, alt katmanlar, gruplar, yollar ve kırpma kümeleri içeren bir katmanı silerseniz, bütün bu öğeler katmanla birlikte silinir.

Not: *Belgede en az bir katman olmalıdır. Belgede sadece bir katman varsa, Sil simgesi ve Sil komutu kullanılamaz.*

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Nesneleri çoğaltma

Nesneleri sürükleyerek çoğaltma
Katmanlar panelini kullanarak nesne çoğaltma
Seçimleri, sürükle bırak yöntemiyle çoğaltma
Çoğaltılmış nesneleri kaydırma

Nesneleri sürükleyerek çoğaltma

Başa dön

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Seçim, Doğrudan Seçim veya Grup Seçimi aracını seçin.
3. Seçimi, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak sürükleyin (ama sınırlayıcı kutunun tutamacını sürüklemeyin).

Katmanlar panelini kullanarak nesne çoğaltma

Başa dön

Katmanlar panelini kullanarak nesneleri, grupları veya komple katmanları kolayca çoğaltabilirsiniz.

1. Katmanlar panelinde, çoğaltmak istediğiniz öğeleri seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Katmanlar paneli menüsünden “Katman adı” Çoğalt'ı seçin.
   - Katmanlar panelinde öğeyi, panelin en altındaki Yeni Katman düğmesine sürükleyin.
   - Katmanlar panelinde öğeyi yeni bir konuma sürüklemeye başlayın, sonra Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutun. Gösterge, çoğaltılmış öğeyi yerleştirmek istediğiniz yere geldiğinde fare düğmesini bırakın. Fare düğmesini, gösterge bir katmanı veya grubu işaret ederken bırakırsanız, çoğaltılan öğe katmanın veya grubun en üstüne eklenir. Fare düğmesini, gösterge öğeler arasındayken bırakırsanız, çoğaltılan öğe gösterilen konuma eklenir.

Seçimleri, sürükle bırak yöntemiyle çoğaltma

Başa dön

Seçimleri bir Illustrator dosyasıyla, Adobe Photoshop ve Adobe InDesign gibi başka Adobe uygulamaları arasında aktarmak için Pano'yu kullanabilirsiniz. Pano, yolları içe aktarmak için özellikle yararlıdır, çünkü yollar Pano'ya PostScript dilinde tanımlamalar olarak kopyalanır. Pano'ya kopyalanan resimler çoğu uygulamada PICT formatında yapıştırılır. Ancak, bazı uygulamalar PDF sürümünü (örneğin InDesign) veya AICB sürümünü alır. PDF, saydamlığı korur; AICB ise seçimin genel görünümünü korumak mı yoksa seçimi bir yollar kümesi olarak mı kopyalamak istediğinizi (Photoshop'ta yararlı olabilir) belirlemenize olanak verir.

Kopyalama tercihlerini belirlemek için, Düzenle > Tercihler > Dosya İşleme ve Pano (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Dosya İşleme ve Pano'yu (Mac OS) seçin. PDF, AICB veya her ikisini seçin. AICB seçerseniz, kopyalanan resimdeki saydamlık bilgilerini atmak için Yolları Koru'yu veya saydamlık bilgilerini düzleştirmek, kopyalanan resmin görünümünü korumak ve üst baskı yapılan nesneleri korumak için Görünümü ve Üst Baskıyı Koru'yu seçin.

Resmi sürükleyip bir Photoshop belgesine bırakma

1. Kopyalamak istediğiniz nesneyi seçin.
2. Seçimi içine kopyalamak istediğiniz Photoshop belgesini açın.
3. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Resmi Photoshop'a bitmap görüntüler olarak kopyalamak için, seçimi Photoshop penceresine doğru sürükleyin ve siyah anahatlar göründüğünde fare düğmesini bırakın. Seçimi Photoshop görüntüsünün ortasına yerleştirmek için, seçimi sürüklemeden önce Shift tuşuna basıp basılı tutun. Varsayılan değer olarak, nesneler etkin katmana bitmap görüntüler olarak kopyalanır.
   - Vektör resimleri Photoshop'a yollar olarak kopyalamak için, Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşunu basılı tutun ve seçimi Photoshop belgesine sürükleyin. Fare düğmesini bıraktığınızda seçim bir Photoshop yolu haline gelir.

Resmi Photoshop belgesinden sürükleyip Illustrator'a bırakma

1. İçinden kopyalama yapmak istediğiniz Photoshop belgesini açın.

2. Kopyalamak istediğiniz nesneyi seçin.
3. Taşıma aracını seçin ve seçimi Photoshop'tan Illustrator dosyasına sürükleyin.

Resmi sürükleyip masaüstüne bırakma (sadece Mac OS)

1. Kopyalamak istediğiniz nesneyi seçin.
2. Seçimi masaüstüne sürükleyin.

   Seçimler, masaüstüne kırpılmış resim olarak kopyalanır; bunları sürükleyip istediğiniz belgeye bırakabilirsiniz. Kırpılmış resimler, masaüstüne sürüklendiğinde PICT formatına dönüştürülür.

Başa dön

Çoğaltılmış nesneleri kaydırma

Yolu Kaydır komutunu veya Yolu Kaydır efektini kullanarak, bir nesnenin kopyasını oluşturabilir ve seçilen nesneden, belirli bir uzaklığa kaydırabilirsiniz. Nesnelerin kaydırılması, eşmerkezli şekiller oluşturmak istediğinizde veya bir nesnenin, birbirinden düzenli uzaklıklarda birçok kopyasını çıkarmak istediğinizde yararlıdır.

Efekt menüsündeki Yolu Kaydır efektini kullanarak, bir nesnenin yolunu, orijinal yoluna göreli olarak kaydırabilirsiniz. Bu efekt, bir kafes nesnesini düzenli bir yola dönüştürmekte yararlıdır. Örneğin, bir zarfı serbest bıraktıysanız veya bir kafes şeklini başka bir uygulamada kullanmak için dönüştürmek istiyorsanız, yolu kaydır komutunu 0 kaydırma değeriyle uygulayın, sonra kafes şeklini silin. Sonra, kalan yolu düzenleyebilirsiniz.

Yolu Kaydır komutunu kullanarak nesneleri kaydırma

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Nesne > Yol > Yolu Kaydır'ı seçin.
3. Kaydırma uzaklığını, çizgi birleştirme türünü ve gönye sınırını belirleyin.
4. Tamam düğmesini tıklatın.

Yolu Kaydır efektini kullanarak nesneleri kaydırma

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Efekt > Yol > Yolu Kaydır'ı seçin.
3. Kaydırma uzaklığını, çizgi birleştirme türünü ve gönye sınırını belirleyin.
4. Tamam düğmesini tıklatın.

Klavye kullanarak nesneleri kaydırma

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Alt tuşunu basılı tutarak bir ok tuşuna basın.

Çoğaltılmış nesne oluşturulur ve Genel tercihlerde belirtilen Klavye Artışı değeriyle kaydırılır. Yeni nesnenin konumu kullandığınız ok tuşuyla saptanır.

Not: *Çoğaltılmış nesne oluşturulmazsa Klavye Artışı tercihinin sıfır dışında bir değere ayarlandığından emin olun.*

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Nesneleri yığınlama

Yeni nesnelerin yığın sıralamasında nereye ekleneceğini belirleme
Katmanlar panelini kullanarak yığın sıralamasını değiştirme
Komutları kullanarak yığın sıralamasını değiştirme

Yeni nesnelerin yığın sıralamasında nereye ekleneceğini belirleme

Başa dön

Illustrator, arka arkaya çizilen nesneleri, çizilen ilk nesneden başlayarak yığınlar.

Nesnelerin nasıl yığınlandığı, örtüştüklerinde nasıl görüntüleneceklerini belirler. Nesneleri yığınlama sıralaması kullandığınız çizim moduna bağlıdır. Normal Çiz modunda yeni bir katman oluşturulurken etkin katmanın hemen üstüne yerleştirilir ve yeni nesneler etkin katmanın en üstünde çizilir. Ancak, Arkada Çiz modunda, yeni bir katman oluşturulurken etkin katmanın hemen altına yerleştirilir ve tüm yeni nesneler seçili nesnenin arkasında (veya seçili nesne yoksa etkin katmanın en altında) çizilir.

Resminizdeki nesnelerin yığın sıralamasını (boyama sıralaması da denir) Katmanlar panelini veya Nesne > Düzenle komutlarını kullanarak, istediğiniz zaman değiştirebilirsiniz.

❖ Katmanlar panelinde, aşağıdakilerden birini yapın:

- Arkada Çiz modunda yeni nesneyi eklemek istediğinizin altındaki nesneyi seçin.
- Normal Çiz modunda yeni nesneyi bir katmanın en üstüne eklemek için adını tıklatarak katmanı etkinleştirin. Arkasında Çiz modunda yeni nesneyi bir katmanın en altına eklemek için adını tıklatarak katmanı etkinleştirin.

Katmanlar panelini kullanarak yığın sıralamasını değiştirme

Başa dön

Katmanlar panelinin en üstündeki resim, yığın sıralamasının önündedir, Katmanlar panelinin en altındaki resimse, yığın sıralamasının arkasındadır. Katman içinde nesneler de kendi aralarında hiyerarşik olarak yığınlanmıştır. Resminizde birden çok katman oluşturarak, örtüşen nesnelerin nasıl görüntüleneceğini denetleyebilirsiniz.

❖ Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:

- Öğenin adını sürükleyin ve siyah ekleme işaretleri istenen konuma geldiğinde fare düğmesini tıklatın. Siyah ekleme işaretleri ya paneldeki iki başka öğenin arasında ya da bir katmanın veya grubun sol veya sağ kenarında görünür. Katmanın veya grubun üzerinde bırakılan öğeler, öğedeki diğer bütün nesnelerin üzerine taşınır.
- Öğenin seçim sütununu (hedef düğmesiyle kaydırma çubuğunun arasında) tıklatın, renkli seçim kutusunu başka bir öğenin renkli seçim kutusuna sürükleyin ve fare düğmesini bırakın. Öğenin renkli seçim kutusu bir nesneye sürüklenirse, öğe, nesnenin üzerine taşınır; bir katmana veya gruba sürüklenirse, öğe, o katmandaki veya gruptaki diğer bütün nesnelerin üzerine taşınır.
- Katmanlar panelinde öğelerin sırasını tersine çevirmek için, Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşunu basılı tutun ve sırasını tersine çevirmek istediğiniz öğelerin adlarını tıklatın. Öğelerin, katman hiyerarşisinde aynı katmanda olması gerekir. Örneğin, en üst düzeydeki iki katmanı seçebilirsiniz, ama farklı katmanlarda olan iki yolu seçemezsiniz. Sonra, Katmanlar paneli menüsünde Ters Sıra'yı seçin.

  Not: *Katmanlar panelinde bir yolu, grubu veya toplu öğeyi, en üst konuma taşıyamazsınız; katman hiyerarşisinin en üstünde sadece katmanlar yer alabilir.*

Komutları kullanarak yığın sıralamasını değiştirme

Başa dön

❖ Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:

- Nesneyi bulunduğu grupta veya katmanda en üst veya en alt konuma taşımak için, taşımak istediğiniz nesneyi seçin ve Nesne > Düzenle > En Öne Getir veya Nesne > Düzenle > En Alta Gönder'i seçin.
- Nesneyi yığın içinde bir öne veya bir arkaya taşımak için, taşımak istediğiniz nesneyi seçin ve Nesne > Düzenle > Öne Getir veya Nesne > Düzenle > Bir Alta Gönder'i seçin.

Bir illüstrasyondaki yığınlama sırasını değiştirmenin tasarımı nasıl değiştireceğine dair bir örnek için bkz. www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_depth_tr. Bu eğitim yalnızca İngilizce olarak kullanılabilir.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Nesneleri yeniden şekillendirme

Bu sayfadan bağlantı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce olarak sunulabilir.

Nesneleri dönüştürme

Dönüştürme
Dönüştür paneline genel bakış
Nesnenin desenlerini dönüştürme
Sınırlayıcı kutuyu kullanarak dönüştürme

Dönüştürme

Başa dön

Dönüştürme, nesnelerin taşınmasını, döndürülmesini, yansıtılmasını, ölçeklenmesini ve yamultulmasını kapsar. Dönüştür panelini, Nesne > Dönüştür komutlarını ve özel araçları kullanarak nesneleri dönüştürebilirsiniz. Seçimin sınırlayıcı kutusunu sürükleyerek de birçok dönüştürme türünü gerçekleştirebilirsiniz.

Bazen, özellikle nesneleri kopyalarken, aynı dönüştürmeyi birkaç kez tekrarlamak isteyebilirsiniz. Nesne menüsündeki Tekrar Dönüştür komutu, farklı bir dönüştürme işlemi gerçekleştirene kadar, bir taşıma, ölçekleme, döndürme, yansıtma veya yamultma işlemini istediğiniz kadar tekrarlamanıza olanak verir.

Dönüştürürken seçiminizin o anki boyutlarını ve konumunu görüntülemek için Bilgi panelini kullanın.

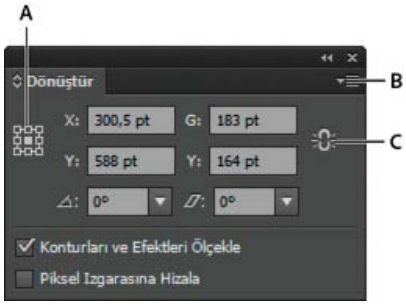
Nesneleri ölçekleme, eğriltme ve döndürme hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0040_tr.

Dönüştür paneline genel bakış

Başa dön

Dönüştürme panelinde (Pencere > Dönüştür), seçili bir veya birden çok nesnenin konumu, boyutu ve yönlendirmesi hakkında bilgiler görüntülenir. Yeni değerler yazarak, seçilen nesneleri, bu nesnelerin desen dolgularını veya her ikisini birden değiştirebilirsiniz. Ayrıca, dönüştürme referans noktasını değiştirebilir ve nesnenin boyut oranını kilitleyebilirsiniz.

Seçili referans noktasına işaret eden X ve Y değerleri dışında Paneldeki bütün değerler, nesnelerin sınırlayıcı kutularına işaret eder. Tek tek nesnelerin piksellerini piksel ızgarasına hizalamak için Piksel Izgarasına Hizala onay kutusunu işaretleyin.
Not: *Dönüştür panelindeki referans noktası konumlandırıcı, bir nesnenin referans noktasını, ancak nesneyi panelde değerleri değiştirerek dönüştürdüğünüzde belirler. Diğer dönüştürme yöntemleri (sözgelimi Ölçek aracını kullanarak yapılanlar), referans noktası olarak nesnenin orta noktasını veya fare işaretçisinin konumunu referans noktası olarak kabul eder.*



Dönüştür paneli
A. *Referans noktası konumlandırıcı* ***B.*** *Panel menüsü* ***C.*** *Boyut oranını koru simgesi*

Nesnenin desenlerini dönüştürme

Başa dön

Desenle doldurulmuş bir nesneyi taşıdığınızda, döndürdüğünüzde, yansıttığınızda (çevirdiğinizde), ölçeklediğinizde veya yamulttuğunuzda, sadece nesneyi, sadece deseni veya hem nesneyi hem de deseni dönüştürebilirsiniz. Nesnenin dolgu desenini dönüştürdüğünüzde, o nesneye daha sonra uygulayacağınız bütün desenler, aynı şekilde dönüştürülür.

- Dönüştür panelini kullanarak desenleri nasıl dönüştürmek istediğinizi belirlemek için, panel menüsünde bir seçenek belirleyin: Sadece Nesneyi Dönüştür, Sadece Deseni Dönüştür veya Her İkisini De Dönüştür.
- Dönüştür komutu kullanarak desenleri nasıl dönüştürmek istediğinizi belirlemek için, ilgili iletişim kutusundaki Nesneler ve Desenler seçeneklerini ayarlayın: Örneğin, nesneyi dönüştürmeksizin deseni dönüştürmek istiyorsanız, Desenler'i işaretleyin ve Nesneler'deki işareti kaldırın.
- Dönüştürme aracı kullanarak nesneleri dönüştürmeksizin desenleri dönüştürmek için, sürüklerken dalga (~) tuşuna basın. Nesnenin kenarlıkları dönüştürülmüş gibi görünür, ama fare düğmesini bıraktığınızda, kenarlıklar orijinal konfigürasyonlarına geri döner ve sadece desen dönüştürülmüş olarak kalır.

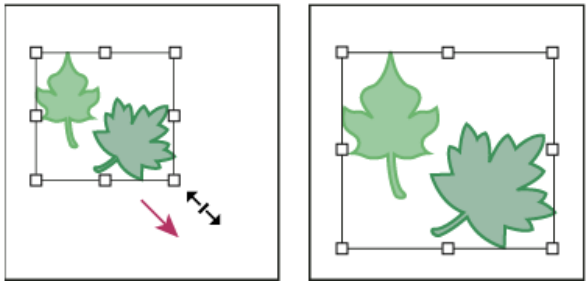
- Dönüştürme araçlarını kullanırken desenlerin dönüştürülmesini engellemek için, Düzenle > Tercihler > Genel'i (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Genel'i (Mac OS) seçin ve Desen Döşemelerini Dönüştür'deki işareti kaldırın.
- Nesnenin dolgu desenini orijinal durumuna geri döndürmek için, nesneyi düz bir renkle doldurun, sonra istenen deseni yeniden seçin.

Başa dön

Sınırlayıcı kutuyu kullanarak dönüştürme

Seçim aracıyla bir veya birden çok nesneyi seçtiğinizde, çevrelerinde bir sınırlayıcı kutu görüntülenir. Nesneyi veya bir tutamacını (sınırlayıcı kutu üzerindeki içi boş karelerden birini) sürükleyerek nesneleri kolayca taşımak, döndürmek, çoğaltmak ve ölçeklemek için, sınırlayıcı kutuyu kullanın.

- Sınırlayıcı kutuyu gizlemek için, Görünüm > Sınırlayıcı Kutuyu Gizle'yi seçin.
- Sınırlayıcı kutuyu göstermek için, Görünüm > Sınırlayıcı Kutuyu Göster'i seçin.
- Döndürdükten sonra sınırlayıcı kutunun yönlendirmesini yeniden ayarlamak için, Nesne > Dönüştür > Sınırlayıcı Kutuyu Sınırla'yı seçin.



Seçili nesneleri, sınırlayıcı kutuyu kullanarak ölçeklenmeden önce (solda) ve sonra (sağda)

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Nesneleri ölçekleme, yamultma ve deforme etme

Nesneleri ölçekleme
Nesneleri yamultma
Nesneleri deforme etme

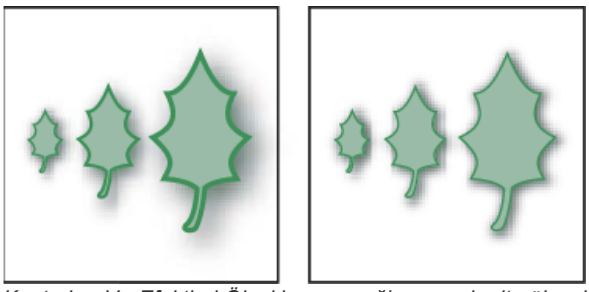
Başa dön

Nesneleri ölçekleme

Nesneyi ölçekleme, onu yatay (x ekseni doğrultusunda), dikey (y ekseni doğrultusunda) veya her ikisinde birden büyütür veya küçültür. Nesneler, seçtiğiniz ölçekleme yöntemine göre değişen bir referans noktasına göreli olarak ölçeklenir. Çoğu ölçekleme yöntemleri için varsayılan referans noktasını değiştirebilir, ayrıca bir nesnenin boyut oranını kilitleyebilirsiniz.

Not: *Illustrator bir nesne ölçeklendikten sonra nesnenin orijinal boyutunu bellekte korumaz. Bu yüzden nesnenin orijinal boyutuna dönemezsiniz. Ancak Belge Bilgileri Panelinde nesnenin çözünürlüğünü görebilir ve çözünürlüğü koruyarak nesneyi yeniden boyutlandırmak istediğiniz ölçeği belirleyebilirsiniz.*

Varsayılan değer olarak, konturlar ve efektler, nesnelerle birlikte ölçeklenmez. Konturları ve efektleri ölçeklendirmek için, Düzenle > Tercihler > Genel'i (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Genel'i (Mac OS) seçin ve Konturları Ve Efektleri Ölçekle'yi işaretleyin. Konturları ve efektleri sadece bazı durumlarda değiştirmek istiyorsanız, nesneleri ölçeklemek için Dönüştür panelini veya Ölçekle komutunu kullanın.



Konturları Ve Efektleri Ölçekle seçeneği nesneyi, alt gölgeyi ve konturu ölçekler (solda); bu seçenek kapalıyken sadece nesne ölçeklenir (sağda).

Ölçek aracıyla nesneleri ölçekleme

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Ölçek aracını seçin.
3. Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:
   - Nesnenin orta noktasına göreli olarak ölçeklemek için, nesne istediğiniz boyuta gelene kadar belge penceresi içinde sürükleyin.
   - Farklı bir referans noktasına göreli olarak ölçeklemek için, belge penceresinde referans noktasının olmasını istediğiniz yeri tıklatın, fare işaretçisini referans noktasından uzaklaştırın, sonra nesne istediğiniz boyuta gelene kadar sürükleyin.
   - Ölçeklenirken nesnenin boyut oranını korumak için, diyagonal olarak sürüklerken Shift tuşunu basılı tutun.

     Ölçek aracını Shift tuşuyla kullanırken 45° açıyla yatay ya da dikey olarak açılı bir şekilde sürüklemeye başlayın.
   - Nesneyi tek bir eksen üzerinde ölçeklemek için, dikey veya yatay sürüklerken Shift tuşunu basılı tutun.

Ölçekleme üzerinde daha hassas bir denetime sahip olmak için, sürüklemeye referans noktasından daha uzakta bir yerden başlayın.

Sınırlayıcı kutuyla nesneleri ölçekleme

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Seçim aracını veya Serbest Dönüştürme aracını seçin.
3. Sınırlayıcı kutu tutamacını, nesne istediğiniz boyuta gelene kadar sürükleyin.

   Nesneler, sınırlayıcı kutunun karşı tutamacına göreli olarak ölçeklenir.
4. Ölçekleme davranışını denetlemek için aşağıdakilerden istediğinizi yapın:
   - Nesnenin boyut oranını korumak için, sürüklerken Shift tuşunu basılı tutun.
   - Nesnenin orta noktasına göreli olarak ölçeklemek için, sürüklerken Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutun.

Ölçekleri belirli bir genişliğe ve yüksekliğe ölçekleme

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Dönüştür panelinde, Genişlik (G) veya Yükseklik (YK) kutusuna ya da her ikisine birden yeni bir değer girin.

   Ölçekleme davranışını denetlemek için, değer girmeden önce aşağıdakilerden istediğinizi yapabilirsiniz:

   - Nesnenin boyut oranını korumak için, Genişlik Ve Yükseklik Oranlarını Koru düğmesini tıklatın.
   - Ölçeklemenin referans noktasını değiştirmek için, referans noktası saptayıcıdaki bir beyaz kareyi tıklatın.
   - Konturlu yolları ve boyutla ilgili efektleri de nesneyle birlikte ölçeklemek için, panel menüsünde Konturları Ve Efektleri Ölçekle seçeneğini işaretleyin.

G veya YK kutusuna bir değer girip sonra Enter tuşuna basarken Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşunu basılı tutarak da boyut oranını koruyabilirsiniz.

Nesneleri belirli bir yüzdeye ölçekleme

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Ortadan itibaren ölçeklemek için, Nesne > Dönüştür > Ölçek'i seçin veya Ölçek aracını çift tıklatın.
   - Farklı bir referans noktasına göreli olarak ölçeklemek için, Ölçek aracını seçin ve Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak belge penceresinde referans noktasının olmasını istediğiniz yeri tıklatın.
3. Ölçek iletişim kutusunda, aşağıdakilerden birini yapın:
   - Ölçeklenirken nesnenin boyut oranını korumak için, Birörnek'i seçin, sonra Ölçek metin kutusuna bir yüzde değeri girin.
   - Yüksekliği ve genişliği ayrı ayrı ölçeklemek için, Birörnek Değil'i seçin, sonra Yatay ve Dikey metin kutularına birer yüzde girin.

     Ölçekleme faktörleri, referans noktasına görelidir ve negatif veya pozitif olabilir.
4. Konturlu yolları ve boyutla ilgili efektleri de nesneyle birlikte ölçeklemek için, Konturları Ve Efektleri Ölçekle seçeneğini işaretleyin.
5. Nesne, desen dolgusu içeriyorsa, desenleri ölçeklemek için Desenler'i seçin. Deseni ölçekleyip nesneleri ölçeklemek istemiyorsanız, Nesneler'deki işareti kaldırın.
6. Tamam düğmesini tıklatın veya nesnelerin kopyasını ölçeklendirmek için Kopyala'yı tıklatın.

Birden çok nesneyi ölçekleme

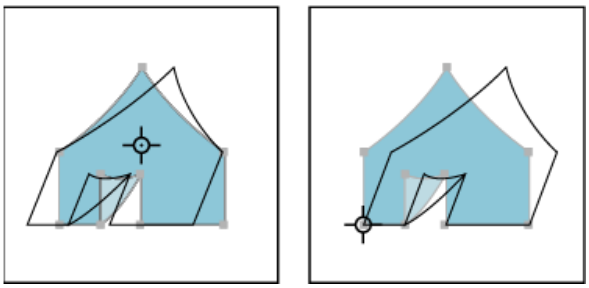
1. Nesneleri seçin.
2. Nesne > Dönüştür > Her Birini Dönüştür'ü seçin.
   Not: *Birden fazla nesne ölçeklemek için belirli bir genişlik giremezsiniz. Illustrator'da nesneleri yalnızca yüzde olarak ölçekleyebilirsiniz.*
3. İletişim kutusunun Ölçekle bölümünde, yatay ve dikey ölçekleme yüzdelerini ayarlayın.
4. Referans noktasını değiştirmek için, referans noktası saptayıcıdaki bir beyaz kareyi tıklatın.
5. Tamam düğmesini tıklatın veya her nesnenin kopyasını ölçeklemek için Kopyala'yı tıklatın.

Başa dön

Nesneleri yamultma

Nesnenin yamultulması, nesneyi yatay veya dikey eksende ya da belirlenen eksene göreli, belirtilen bir açıyla eğer veya eğriltir. Nesneler, seçtiğiniz yamultma yöntemine göre değişen ve yamultma yöntemlerinin çoğunda değiştirilebilen bir referans noktasına göreli olarak yamultulur. Yamulturken nesnenin bir boyutunu kilitleyebilir ve bir nesneyi veya birden çok nesneyi bir arada yamultabilirsiniz.

Yamultma, alt gölge atarken yararlıdır.



Ortaya göreli yamultma (solda) ve kullanıcı tarafından tanımlanan bir referans noktasına göreli yamultma (sağda)

Nesneleri Yamultma aracıyla yamultma

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Yamultma aracını seçin.

3. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Nesnenin orta noktasına göreli olarak yamultmak için, belge penceresi içinde istediğiniz yere sürükleyin.
   - Farklı bir referans noktasına göreli olarak yamultmak için, belge penceresinde istediğiniz noktayı tıklatın, fare işaretçisini referans noktasından uzaklaştırın, sonra nesne istediğiniz eğime gelene kadar sürükleyin.
   - Nesnenin dikey eksenine göreli olarak yamultmak için, belge penceresi içinde yukarı veya aşağı doğru istediğiniz yere sürükleyin. Nesneyi orijinal genişliğiyle sınırlamak için, Shift tuşunu basılı tutun.
   - Nesnenin yatay eksenine göreli olarak yamultmak için, belge penceresi içinde sola veya sağa doğru istediğiniz yere sürükleyin. Nesneyi orijinal yüksekliğiyle sınırlamak için, Shift tuşunu basılı tutun.

Nesneleri Yamult komutuyla yamultma

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Ortadan itibaren yamultmak için, Nesne > Dönüştür > Yamult'u seçin veya Yamultma aracını çift tıklatın.
   - Farklı bir referans noktasından itibaren yamultmak için, Yamultma aracını seçin ve Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak belge penceresinde referans noktasının olmasını istediğiniz yeri tıklatın.
3. Yamult iletişim kutusunda, -359 ile 359 arasında bir yamultma açısı girin. Yamultma açısı, nesneye saat yönünde uygulanan eğim miktarıdır ve yamultma eksenine dikey bir çizgiye görelidir.
4. Nesnenin üzerinde yamultulacağı ekseni seçin.

   Açılı bir eksen seçerseniz, yatay eksene göreli olarak –359 ile 359 arasında bir değer girin.
5. Nesne, desen dolgusu içeriyorsa, desenleri taşımak için Desenler'i seçin. Deseni taşıyıp nesneleri taşımak istemiyorsanız, Nesneler'deki işareti kaldırın.
6. Tamam düğmesini tıklatın veya nesnelerin kopyasını yamultmak için Kopyala'yı tıklatın.

Nesneleri Serbest Dönüştürme aracıyla yamultma

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Serbest Dönüştürme aracını seçin.
3. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Nesnenin dikey eksenine göreli olarak yamultmak için, sınırlayıcı kutunun sol orta veya sağ orta tutamacını sürüklemeye başlayın, sonra aşağı veya yukarı doğru sürüklemeye devam ederken Ctrl+Alt (Windows) veya Option+Command (Mac OS) tuşlarını basılı tutun. Nesneyi orijinal genişliğiyle sınırlamak için, Shift tuşunu da basılı tutabilirsiniz.
   - Nesnenin yatay eksenine göreli olarak yamultmak için, sınırlayıcı kutunun üst orta veya alt orta tutamacını sürüklemeye başlayın, sonra sola veya sağa doğru sürüklemeye devam ederken Ctrl+Alt (Windows) veya Option+Command (Mac OS) tuşlarını basılı tutun. Nesneyi orijinal yüksekliğiyle sınırlamak için, Shift tuşunu da basılı tutabilirsiniz.

Nesneleri Dönüştür paneliyle yamultma

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Dönüştür panelinde, Yamult metin kutusuna bir değer girin.

   Referans noktasını değiştirmek için, değer girmeden önce, referans noktası saptayıcıda bir beyaz kareyi tıklatın.

   Dönüştür panelini, Kontrol panelinde X, Y, G veya Y'yi tıklatarak da açabilirsiniz.

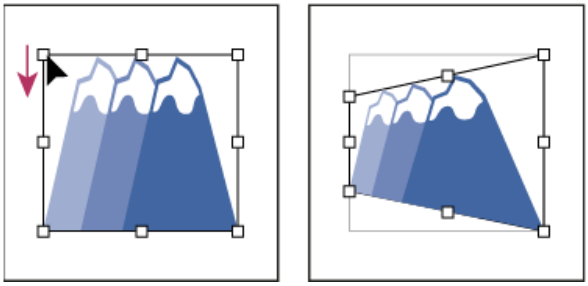
Başa dön

Nesneleri deforme etme

Nesneleri, Serbest Dönüştürme aracını veya bir sıvılaştırma aracını kullanarak deforme edebilirsiniz. Serbest olarak deforme etmek istediğinizde Serbest Dönüştürme aracını kullanın; burgular, büzmeler veya kırışıklıklar gibi belirli hazır deformasyonlardan yararlanmak isterseniz, bir sıvılaştırma aracı kullanın.

Nesneleri Serbest Dönüştürme aracıyla deforme etme

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Serbest Dönüştürme aracını seçin.
3. Sınırlayıcı kutuda (bir yan tutamacı değil) bir köşe tutamacını sürüklemeye başlayın, sonra aşağıdakilerden birini yapın:
   - Seçim, istediğiniz deformasyon düzeyine ulaşana kadar Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşunu basılı tutun.
   - Perspektifli olarak deforme etmek için, Shift+Alt+Ctrl (Windows) veya Shift+Option+Command (Mac OS) tuşlarını basılı tutun.



Perspektifli olarak deforme etme

Nesneleri bir sıvılaştırma aracını kullanarak deforme etme

Sıvılaştırma araçlarını, bağlantılı dosyalar üzerinde veya metin, grafik veya semboller içeren nesneler üzerinde kullanamazsınız.

Araçlar panelinde sıvılaştırma araçlarını bulmak için bkz. Araçlar paneline genel bakış ve Yeniden Şekillendirme aracı galerisi.

1. Sıvılaştırma aracı seçin ve deforme etmek istediğiniz nesneler üzerinde tıklatın veya sürükleyin.
2. (İsteğe bağlı) Deformasyonu belirli nesnelerle sınırlamak için, aracı kullanmadan önce nesneleri seçin.
3. (İsteğe bağlı) araç imlecinin boyutunu değiştirmek ve başka araç seçeneklerini ayarlamak için, sıvılaştırma aracını çift tıklatın ve aşağıdakilerden istediklerinizi belirleyin:
   Yükseklik ve Genişlik Araç imlecinin boyutunu denetler.

   Açı Araç imlecinin başlangıç noktasını denetler.

   Yoğunluk Deformasyonun değişim oranını belirler. Daha yüksek değerler daha hızlı değişim anlamına gelir.

   Basınç Kalemi Kullan Yoğunluk yerine, tablet veya kalem girdisini kullanır. Basınca duyarlı bir tablet bağlı değilse, bu seçenek soluktur.

   Karmaşıklık (Tarak, Kristalleştir ve Kırışıklık araçları) Belirli bir fırçanın sonuçlarının nesnenin anahatlarına ne kadar yakın yerleştirileceğini belirler. Bu, Ayrıntı değerine sıkı sıkıya bağlıdır.

   Ayrıntı Nesnenin anahatlarına eklenen noktalar arasındaki aralığı belirler (daha yüksek değerlerde noktalar birbirine daha yakın olarak yerleştirilir).

   Basitleştir (Çarpıtma, Burgu, Büzme ve Şişirme araçları) Şeklin genel görünümünü ölçülebilir miktarda etkilemeyen gereksiz noktaları ne kadar azaltmak istediğinizi belirler.

   Burgu Hızı (sadece Burgu aracı) Burgunun uygulanma oranını belirler. –180° ile 180° arasında bir değer girin. Negatif değerler nesneyi saat yönünde, pozitif değerler saat yönünün tersine burar. –180° veya 180° değerlerine yaklaşıldıkça nesneler daha fazla burulur. Daha az burmak için, 0° değerine yakın bir hız belirleyin.

   Yatay ve Dikey (sadece Kırışıklık aracı) Denetim noktalarının birbirinden ne kadar uzak yerleştirileceğini belirler.

   Fırça Etkileri Bağlantı Noktaları, Teğet Tutamacında Fırça Etkileri ve Teğet Tutamacının Dışında Fırça Etkileri (Tarak, Kristalleştir, Kırışıklık araçları) Araç fırçasının bu özellikler üzerinde değişiklik yapabilmesine izin verir.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SR

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

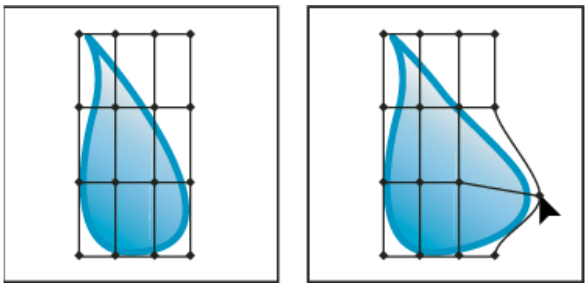
Zarflar kullanarak yeniden şekillendirme

Zarflar hakkında
Zarf kullanarak nesneleri deforme etme
Zarfın içeriğini düzenleme
Zarfı sıfırlama
Zarfı kaldırma
Zarf seçenekleri

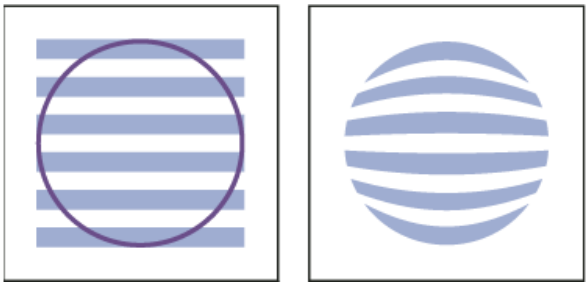
Zarflar hakkında

Başa dön

Zarflar seçilen nesneleri deforme eden veya yeniden şekillendiren nesnelerdir. Çalışma yüzeyinizdeki bir nesneden zarf yapabilir veya bir hazır çarpıtma şeklini veya kafes ızgarasını zarf olarak kullanabilirsiniz. Zarfları, grafikler, kılavuzlar veya bağlantılı nesneler dışında herhangi bir nesne üzerinde kullanabilirsiniz.



Kafes ızgara zarfı



Başka bir nesneden oluşturulmuş zarf

Zarflar, Katmanlar panelinde <Zarf> olarak listelenir. Zarfı uyguladıktan sonra, orijinal nesneleri düzenlemeye devam edebilirsiniz. Ayrıca, zarfı da istediğiniz zaman düzenleyebilir, silebilir veya genişletebilirsiniz. Zarf şeklini veya zarfa alınmış nesneyi düzenleyebilirsiniz, ama ikisini aynı anda düzenleyemezsiniz.

Zarf kullanarak nesneleri deforme etme

Başa dön

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Aşağıdaki yöntemlerden birini kullanarak zarfı oluşturun:
   - Zarf için hazır bir çarpıtma şekli kullanmak için, Nesne > Zarf Deformasyonu > Çarpıtma İle Oluştur'u seçin. Çarpıtma Seçenekleri iletişim kutusunda, bir çarpıtma stili seçin ve seçenekleri ayarlayın.
   - Zarf için dikdörtgen bir ızgara ayarlamak için, Nesne > Zarf Deformasyonu > Kafesle Oluştur'u seçin. Zarf Kafesi iletişim kutusunda, satır ve sütun sayısını belirleyin.
   - Nesneyi zarfın şekli olarak kullanmak için, o nesnenin yığın sıralamasında en üstte olduğundan emin olun. Değilse, Katmanlar panelini veya bir Düzenle komutunu kullanarak yukarıya taşıyın ve bütün nesneleri yeniden seçin. Sonra Nesne > Zarf Deformasyonu > En Üstteki Nesneyle Oluştur'u seçin.
3. Aşağıdakilerden herhangi birini yaparak zarfı yeniden şekillendirin:
   - Zarfın herhangi bir bağlantı noktasını Doğrudan Seçim veya Kafes aracıyla sürükleyin.
   - Kafes ızgarasındaki bağlantı noktalarını silmek için, bir bağlantı noktasını Doğrudan Seçim veya Kafes aracıyla seçin ve Delete tuşuna basın.

- Kafes ızgarasına bağlantı noktası eklemek için, Kafes aracıyla ızgarayı tıklatın.

Zarfa kontur veya dolgu uygulamak için, Görünüm panelini kullanın.

Başa dön

Zarfın içeriğini düzenleme

1. Zarfı seçip aşağıdakilerden birini yapın:
   - Kontrol panelinde, İçindekileri Düzenle düğmesini tıklatın.
   - Nesne > Zarf Deformasyonu > İçindekileri Düzenle'yi seçin.

   Not: *Zarfınız gruplanmış yollardan oluşuyorsa, düzenlemek istediğiniz yolu görüntülemek ve hedeflemek için, Katmanlar panelinde <Zarf> girişinin solundaki üçgeni tıklatın.*
2. İstediğiniz şekilde düzenleyin.
   Not: *Zarfın içeriğini değiştirdiğinizde, zarf, sonuçları orijinal içerikle yeniden ortalamak için kayar.*
3. Nesneyi zarflandığı duruma geri döndürmek için, aşağıdakilerden birini yapın:
   - Kontrol panelinde, Zarfı Düzenle düğmesini tıklatın.
   - Nesne > Zarf Deformasyonu > Zarfı Düzenle'yi seçin.

Başa dön

Zarfı sıfırlama

1. Zarfı seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Sıfırlamak veya bir hazır çarpıtma stiline geçmek için, yeni bir çarpıtma stili seçin ve Kontrol panelinde seçenekleri ayarlayın. İsterseniz, Zarf Seçenekleri düğmesini tıklatın ve daha fazla seçeneği ayarlayın.
   - Sıfırlamak veya bir kafes ızgara zarfına geçmek için, Nesne > Zarf Deformasyonu > Kafesle Sıfırla'yı seçin. Kafes ızgarasının satır ve sütun sayısını belirleyin. Çarpıtma şeklinin değişmemesi için, Zarf Görünümünü Koru'yu seçin.

Başa dön

Zarfı kaldırma

Zarfları, serbest bırakarak veya genişleterek kaldırabilirsiniz. Zarflanmış bir nesnenin serbest bırakılması, iki ayrı nesne oluşturur: orijinal durumundaki ve zarflanmış durumdaki nesneler. Zarflanmış bir nesnenin genişletilmesi zarfı kaldırır, ama nesneler deforme edilmiş şekillerini korur.

- Zarfı serbest bırakmak için, zarfı seçin ve Nesne > Zarf Deformasyonu > Serbest Bırak'ı seçin.
- Zarfı genişletmek için, zarfı seçin ve Nesne > Zarf Deformasyonu > Genişlet'i seçin.

Başa dön

Zarf seçenekleri

Zarf seçenekleri, resmin zarfa sığacak şekilde nasıl deforme edileceğini belirler. Zarf seçeneklerini ayarlamak için, zarf nesnesini seçin ve Kontrol panelindeki Zarf Seçenekleri düğmesini tıklatın veya Nesne > Zarf Deformasyonu > Zarf Seçenekleri'ni seçin.

Kenar Yumuşatma Zarfla deforme edildiğinde raster görüntüleri yumuşatır. Kenar Yumuşatma seçeneğindeki işaret kaldırıldığında, raster görüntülerin deforme edilmesi için gereken süre kısalabilir.

Bunu Kullanarak Şekil Kullanımını Koru Dikdörtgen şeklinde olmayan zarflar tarafından deforme edildiklerinde raster görüntülerin şekillerini nasıl koruyacağını belirler. Raster görüntü üzerinde bir kırpma maskesi kullanmak için Kırpma Maskesi'ni, raster görüntüye alfa kanalı uygulamak için Saydamlık'ı seçin.

Aslına Uygunluk Nesnenin, zarf kalıbına ne hassasiyette oturtulacağını belirler. Aslına Uygunluk yüzdesinin artırılması, deforme edilen yollara daha fazla nokta ekleyebilir ve nesnelerin deforme edilmesi için gereken süreyi artırabilir.

Görünümü Deforme Et Nesnenin şekliyle birlikte görünüm niteliklerini (sözgelimi uygulanan efektleri veya grafik stillerini) de deforme eder.

Doğrusal Degradeleri Deforme Et Nesnenin şekliyle birlikte doğrusal degradeleri de deforme eder.

Desen Dolgularını Deforme Et Nesnenin şekliyle birlikte desenleri de deforme eder.

Not: *Zarfı, Deforme Et seçeneklerinden biri seçili olarak genişletirseniz, ilgili özellik kendi başına genişletilir.*

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Nesneleri bir araya getirme

Nesneleri bir araya getirme yöntemleri
Yol Bulucu
Bileşik şekiller
Bileşik yollar

Nesneleri bir araya getirme yöntemleri

Başa dön

Illustrator uygulamasında, vektör nesnelerini çeşitli yollardan bir araya getirerek şekiller oluşturabilirsiniz. Sonuçta ortaya çıkan yollar veya şekiller, yolları bir araya getirmekte kullandığınız yönteme göre değişir.

Yol Bulucu efektleri

Yol Bulucu efektleri, on etkileşim modu kullanarak birden çok nesneyi bir araya getirmenize olanak verir. Bileşik şekillerden farklı olarak, Yol Bulucu efektlerini kullandığınızda, nesneler arasındaki etkileşimleri düzenleyemezsiniz.

Bileşik şekiller

Bileşik şekiller, birden çok nesneyi bir araya getirmenize ve her nesnenin diğer nesnelerle nasıl etkileşeceğini belirlemenize olanak verir. Bileşik şekiller, dört tür etkileşim sunduklarından, bileşik yollardan daha çok yönlüdür: ekleme, çıkartma, kesiştirme ve dışlama. Ayrıca, alttaki nesneler değişmez, dolayısıyla bir bileşik şekildeki her nesneyi seçip düzenleyebilir veya etkileşim modunu değiştirebilirsiniz.

Bileşik yollar

Bileşik yollar, keserek bir nesneye delik açmak için başka bir nesneyi kullanmanıza olanak verir. Örneğin, iç içe iki daireden bir simit şekli oluşturabilirsiniz. Bileşik yolu oluşturduktan sonra, yollar gruplanmış nesneler olarak hareket eder. Doğrudan Seçim aracını veya Grup Seçimi aracını kullanarak nesneleri ayrı ayrı seçebilir ve değiştirebilir veya bileşik yolu seçip düzenleyebilirsiniz.

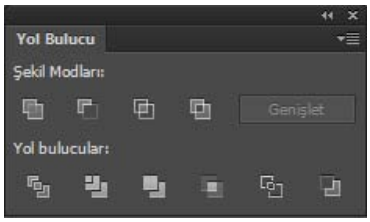
Not: *Kabarcık Fırçası aracını kullanarak nesneye de ekleyebilirsiniz. Bu fırçayı kullandığınızda boyadığınız yollar eş dolgu nitelikleri kullanan bitişik yollara eklenir. (Bkz. Kabarcık Fırçası aracıyla yolları çizme ve birleştirme ve Şekil Oluşturucu aracını kullanarak yeni şekiller oluşturma.)*

Yol Bulucu

Başa dön

Yol Bulucu paneline genel bakış

Nesneleri yeni şekiller oluşturacak şekilde bir araya getirmek için Yol Bulucu panelini (Pencere > Yol Bulucu) kullanırsınız.



Yol Bulucu paneli

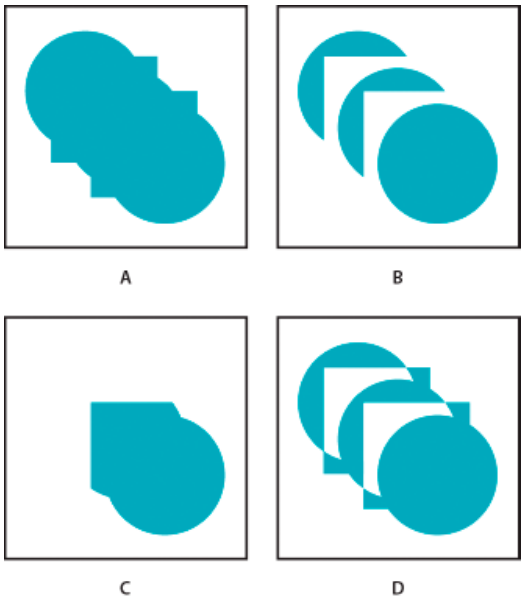
Paneldeki düğmelerin üst sırasındakiler, yolları ve bileşik yolları varsayılan olarak, bileşik şekilleri ise Alt veya Option tuşuna bastığınızda yapar. Aşağıdaki şekil modlarından seçim yapabilirsiniz:

Şekil Alanına Ekle Bileşenin alanını, alttaki geometriye ekler.

Şekil Alanından Çıkar Bileşenin alanını, alttaki geometriden kesip çıkarır.

Şekil Alanlarını Kesiştir Bileşenin alanını kullanarak, maskelerde olduğu gibi, alttaki geometriyi kırpar.

Taşmalı Şekil Alanlarını Dışla Bileşenin alanını kullanarak, dolgulu alanları deliklere, delikleri dolgulu alana dönüştürerek, alttaki geometriyi ters çevirir.



Şekil modları

***A.** Bütün bileşenler Ekleme modunda **B.** Karelere Çıkarma modu uygulandığında **C.** Karelere Kesiştirme modu uygulandığında **D.** Karelere Dışlama modu uygulandığında*

Alt sıradaki, yol bulucu efektleri adı verilen düğmeler, ilk tıklatmada, nihai şekil kombinasyonları oluşturmanıza olanak verir. (Bkz. Yol Bulucu efektlerini uygulama.)

Yol Bulucu seçenekleri

Yol Bulucu Seçenekleri'ni Yol Bulucu paneli menüsünden veya Görünüm panelinde bir Yol Bulucu efektini çift tıklatarak ayarlayabilirsiniz.

Hassasiyet Yol Bulucu efektlerinin, nesnenin yolunu ne hassasiyette hesaplayacağını etkiler. Hesaplama ne kadar hassas olursa, çizim de o kadar ayrıntılı olur ve ortaya çıkan yolu üretmek için daha çok zaman gerekir.

Gereksiz Noktaları Kaldır Yol Bulucu düğmesini tıklattığınızda gereksiz noktaları kaldırır.

Bölme Ve Anahat Oluşturma İşlemi Boyanmamış Resmi Kaldırır Böl veya Anahat düğmesini tıklattığınızda, seçili resimdeki dolgusuz nesneleri siler.

Yol Bulucu efektlerini uygulama

Yol Bulucu efektleri, çakışan nesnelerden yeni şekiller oluşturmanıza olanak verir. Efekt menüsünü veya Yol Bulucu panelini kullanarak Yol Bulucu efektlerini uygulayabilirsiniz.

- Efektler menüsündeki Yol Bulucu efektleri sadece gruplara, katmanlara ve metin nesnelerine uygulanabilir. Efekti uyguladıktan sonra, orijinal nesneleri seçmeye ve düzenlemeye devam edebilirsiniz. Efekti değiştirmek veya kaldırmak için Görünüm panelini de kullanabilirsiniz.
- Yol Bulucu panelindeki Yol Bulucu efektleri, her türlü nesne, grup ve katman kombinasyonuna uygulanabilir. Nihai şekil kombinasyonu, bir yol bulucu düğmesini tıklattığınızda oluşturulur; ondan sonra, orijinal nesneleri düzenleyemezsiniz. Efekt birden çok nesneyle sonuçlanırsa, bunlar otomatik olarak birbiriyle gruplanır.

Yol Bulucu efektleri ve kırpma maskeleri ve kırpma maskelerinin Flash uygulamasına nasıl aktarılacağı hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0057_tr.

Efektler menüsünü kullanarak bir Yol Bulucu efekti uygulama

1. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Kullanmak istediğiniz nesneleri birlikte gruplayın ve grubu seçin.
   - Kullanmak istediğiniz nesneleri ayrı bir katmana taşıyın ve o katmanı hedefleyin.
2. Efekt > Yol Bulucu'yu seçin ve bir Yol Bulucu efekti seçin.
   Aynı Yol Bulucu efektini kolayca tekrar uygulamak için, Efekt > [Efekt] Uygula'yı seçin.

Yol Bulucu panelini kullanarak bir Yol Bulucu efektini uygulama

1. Efekti uygulamak istediğiniz nesneleri seçin.

   Yol Bulucu efektini bir gruba veya katmana uygulamak için, grubu veya katmanı hedefleyin.
2. Yol Bulucu panelinde (alt sırada) bir yol bulucu düğmesini tıklatın veya (üst sırada) bir Şekil Modu düğmesini Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutup tıklatın.

Yol Bulucu efektleri - özet

Ekle Birleşik tek bir nesneymişler gibi bütün nesnelerin anahatlarını çizer. Sonuçta ortaya çıkan şekil en üstteki nesnenin boyama özelliklerini devralır.

Kesiştir Bütün nesnelerde çakışan alanın anahatlarını çizer.

Dışla Nesnelerin çakışmayan bütün alanlarını çizer ve çakışan alanları saydamlaştırır. Toplamı çift sayılı nesneler çakıştığında, çakışma saydam olur. Toplamı tek sayılı nesneler çakıştığında, çakışma dolgulu olur.

Çıkar En öndeki nesneleri en arkadaki nesneden çıkarır. Bu komutu kullanarak, bir illüstrasyondaki yığın sıralamasını ayarlayıp illüstrasyonun bazı alanlarını silebilirsiniz.

Arkadakini Çıkar Arkadaki nesneleri, en öndeki nesneden çıkarır. Bu komutu kullanarak, bir illüstrasyondaki yığın sıralamasını ayarlayıp illüstrasyonun bazı alanlarını silebilirsiniz.

Böl Resim parçasını, dolgulu yüzey bileşenlerine ayırır (yüzey, bir çizgi parçasıyla bölünmemiş bir alandır).

Not: *Yol Bulucu panelindeki Böl düğmesini kullandığınızda, Doğrudan Seçim veya Grup Seçimi aracını kullanarak, ortaya çıkan yüzeyleri birbirinden bağımsız olarak değiştirebilirsiniz. Böl komutunu uygularken, dolgusuz nesneleri silmeyi veya korumayı da seçebilirsiniz.*

Kesim Dolgulu bir nesnenin gizli olan kısmını kaldırır. Konturları kaldırır ve aynı renkten olan nesneleri birleştirmez.

Birleştir Dolgulu bir nesnenin gizli olan kısmını kaldırır. Konturları kaldırır ve aynı renkle dolgulu olan, bitişik veya çakışan nesneleri birleştirir.

Kırp Resmi bileşen dolgulu yüzeylerine böler, sonra resimde en üstteki nesnenin sınırları dışında kalan bütün parçaları siler. Konturları da kaldırır.

Anahat Nesneyi bileşen çizgi parçalarına veya kenarlara böler. Bu komut, üst baskı yapılan nesneler için bindirme gerektiren resimlerin hazırlanmasında yararlıdır. (Bkz. Bindirme oluşturma.)

Not: *Yol Bulucu panelindeki Anahat düğmesini kullandığınızda, Doğrudan Seçim veya Grup Seçimi aracını kullanarak, her kenarı birbirinden bağımsız olarak değiştirebilirsiniz. Anahat komutunu uygularken, dolgusuz nesneleri silmeyi veya korumayı da seçebilirsiniz.*

Katı Karışım Renkleri, renk bileşenlerinin her biri için en yüksek değeri seçerek birleştirir. Örneğin, Renk 1 %20 siyan, %66 macenta, %40 sarı ve %0 siyahsa; Renk 2 %40 siyan, %20 macenta, %30 sarı ve %10 siyahsa, ortaya çıkan katı renk %40 siyan, %66 macenta, %40 sarı ve %10 siyah olacaktır.

Yumuşak Karışım Alttaki renkleri, üstlerindeki resmin içinden görünür kılar, sonra görüntüyü bileşen yüzeylerine ayırır. Çakışan renklerde istediğiniz görünürlük yüzdesini belirleyebilirsiniz.

Bindirme Bitişik iki renk arasında (bindirme adı verilen) küçük bir örtüşme alanı oluşturarak resimde renkler arasında boşluk kalması ihtimalini ortadan kaldırır.

Başa dön

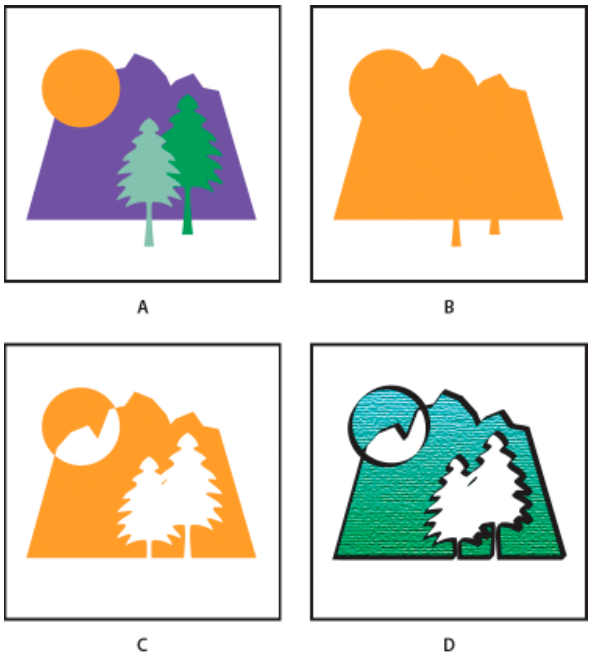
Bileşik şekiller

Bileşik şekiller hakkında

Bileşik şekil, her birine birer şekil modu atanmış olan iki veya ikiden çok nesneden oluşan, düzenlenebilir bir resimdir. Bileşik şekiller karmaşık şekillerin oluşturulmasını kolaylaştırır, çünkü şekle dahil olan her yolun şekil modunu, yığın sıralamasını, şeklini, konumunu ve görünümünü kesin olarak değiştirebilirsiniz.

Bileşik şekiller gruplanmış nesneler olarak davranır ve Katmanlar panelinde <Bileşik Şekil> olarak listelenir. Katmanlar panelini kullanarak, bileşik bir şeklin içeriğini gösterebilir, seçebilir ve değiştirebilirsiniz; örneğin, bileşenlerinin yığın sıralamasını değiştirebilirsiniz. Bileşik bir şeklin bileşenlerini seçmek için Doğrudan Seçim aracını veya Grup Seçim aracını da kullanabilirsiniz.

Bileşik bir şekil oluşturduğunuzda, Ekle, Kesiştir veya Dışla modunda en üstteki bileşenin boyama ve saydamlık niteliklerini devralır. Sonradan, bileşik şeklin boyama, stil veya saydamlık niteliklerini değiştirebilirsiniz. Illustrator uygulaması, Katmanlar panelinde bir bileşeni tek başına hedeflemediğiniz sürece, bileşik şeklin herhangi bir parçasını seçtiğinizde, bileşik şeklin tamamını otomatik olarak hedefleyerek bu işlemi mümkün kılar.



Bileşik şekillerle çalışma

***A.** Orijinal nesneler **B.** Oluşturulan bileşik şekil **C.** Her bileşene ayrı ayrı uygulanan şekil modları **D.** Bileşik şeklin tamamına uygulanan stil*

Bileşik şekillerle çalışma

Bileşik bir şekil oluşturma, iki aşamalı bir işlemdir. Önce, bütün bileşenlerin aynı şekil modunda olduğu bir bileşik şekil oluşturursunuz. Sonra, şekil alanlarının istediğiniz kombinasyonunu elde edinceye kadar bileşenlere şekil modları atarsınız.

Bileşik şekil oluşturma

1. Bileşik şeklin parçası olmasını istediğiniz bütün nesneleri seçin.

   Bileşik şekle yolları, bileşik yolları, grupları, başka bileşik şekilleri, karışımları, metinleri, zarfları ve çarpıtmaları dahil edebilirsiniz. Seçtiğiniz açık yollar otomatik olarak kapatılır.

2. Aşağıdakilerden birini yapın:

   - Yol Bulucu panelinde, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşu basılı olarak bir Şekil Modları düğmesini tıklatın. Bileşik şeklin her bileşenine, seçtiğiniz şekil modu atanır.
   - Yol Bulucu paneli menüsünde Bileşik Şekil Oluştur'u seçin. Bileşik şeklin her bileşenine, varsayılan değer olarak, Ekle modu atanır.

3. İstediğiniz bileşeni Doğrudan Seçim aracıyla veya Katmanlar panelinde seçip bir Şekil Modu düğmesini tıklatarak, bileşenin şekil modunu değiştirin.

   En arkadaki bileşenin modunu değiştirmeniz gerekmediğini unutmayın, çünkü en arkadaki bileşenin modu bileşik şekilde önemli değildir.

   Maksimum performansı korumak için, çok sayıda ayrı ayrı bileşen kullanmak yerine, (her biri en çok 10 bileşen içeren) bileşik şekilleri başka bileşik şekillerle birleştirerek, karmaşık bileşik şekiller oluşturun.

Bileşik şekli değiştirme

1. Doğrudan Seçim aracını veya Katmanlar panelini kullanarak bileşik şeklin tek bir bileşenini seçin.
2. Seçili bileşene o sırada uygulanmış olan modu anlamak için, Yol Bulucu panelinde hangi Şekil Modu düğmesinin vurgulu olduğuna bakın.
   ***Not:** Farklı modlar kullanan iki veya daha fazla bileşen seçtiyseniz, Şekil Modu düğmelerinde soru işaretleri belirir.*
3. Yol Bulucu panelinde, farklı bir Şekil Modu düğmesini tıklatın.

Bileşik bir şekli serbest bırakma ve genişletme

Bileşik bir şekil serbest bırakıldığında, tekrar ayrı ayrı nesnelere ayrılır. Bileşik şekil genişletildiğinde, bileşik nesnenin şekli korunur, ama artık tek tek bileşenlerini seçemezsiniz.

1. Seçim aracını veya Katmanlar panelini kullanarak bileşik şekli seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:

   - Yol Bulucu panelinde Genişlet'i tıklatın.
   - Yol Bulucu paneli menüsünde Bileşik Şekil Genişlet'i seçin.

     Katmanlar panelinde bileşik şeklin adı, kullandığınız şekil moduna bağlı olarak, <Yol> veya <Bileşik Yol> olarak değişir.

- Yol Bulucu paneli menüsünde Bileşik Şekli Serbest Bırak'ı seçin.

Bileşik şekilleri Illustrator ile Photoshop arasında taşıma

Adobe Photoshop uygulamasındaki şekil katmanları ve katman kırpma yolları (vektör maskeleri), bileşik şekil türleridir. Şekil katmanlarını ve katman kırpma yollarını Illustrator uygulamasına aktarıp üzerlerinde değişiklik yapmaya devam edebilirsiniz. Ayrıca, bileşik şekilleri Photoshop uygulamasına da aktarabilirsiniz. Bileşik şekilleri Photoshop uygulamasıyla kullanırken, aşağıdakileri aklınızda tutun:

- Sadece katman hiyerarşisinin en üst düzeyinde yer alan bileşik şekiller Photoshop uygulamasına şekil katmanı olarak aktarılır.
- Yuvarlaktan başka bir birleşim kullanan bir konturla veya tamsayı olmayan bir punto sayısında kalınlıkla konturla boyanmış olan bileşik şekiller, PSD dosya formatına aktarılırken rasterleştirilir.

Başa dön

Bileşik yollar

Bileşik yollar hakkında

Bileşik yol, yolların çakıştığı yerlerde delikler açılacak şekilde boyanmış iki veya daha fazla yol içerir. Nesneleri bileşik yol olarak tanımladığınızda, bileşik yoldaki bütün nesneler, yığın sıralamasında en arkada yer alan nesnenin boyama ve stil niteliklerini devralır.

Bileşik yollar gruplanmış nesneler olarak davranır ve Katmanlar panelinde <Bileşik Yol> olarak listelenir. Bileşik bir şeklin bir kısmını seçmek için Doğrudan Seçim aracını veya Grup Seçim aracını kullanın. Bileşik yolun tek tek bileşenlerinin şeklini değiştirebilirsiniz, ama tek tek bileşenlerin görünüm niteliklerini, grafik stillerini veya efektlerini değiştiremezsiniz ve bileşenleri Katmanlar panelinde tek tek değiştiremezsiniz.

Bileşik yol oluştururken daha fazla esneklik istiyorsanız, bir bileşik şekil oluşturup sonra genişletebilirsiniz.

Bileşik bir yol kullanarak bir nesneye delik açma

1. Delik olarak kullanmak istediğiniz nesneyi seçin ve nesneyi, kesilecek nesneyle çakışacak şekilde konumlandırın. Delik olarak kullanmak istediğiniz başka nesneler için aynı işlemi tekrarlayın.
2. Bileşik yola dahil etmek istediğiniz bütün nesneleri seçin.
3. Nesne > Bileşik Yol > Oluştur'u seçin.

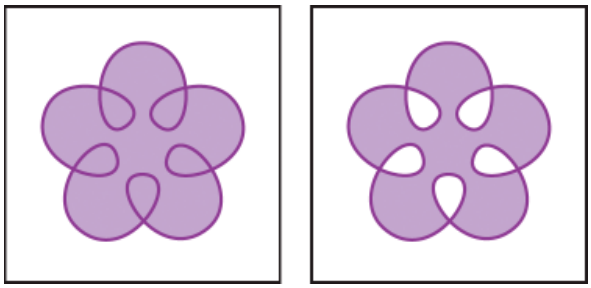
Bileşik yollara doldurma kuralları uygulama

Bileşik bir yolun sıfır harici sarma yol mu çift-tek yol mu olduğunu belirleyebilirsiniz.

Sıfır harici sarma dolgu kuralı Noktanın şeklin dışında mı içinde mi olduğunu belirlemek için matematik denklemleri kullanır. Illustrator, varsayılan kural olarak sıfır harici sarma kuralını kullanır.

Çift-tek dolgu kuralı Noktanın şeklin dışında mı içinde mi olduğunu belirlemek için matematik denklemleri kullanır. Bu kural, sonuçlarını önceden tahmin etmenin daha kolay olduğu kuraldır, çünkü yolun yönü ne olursa olsun, çift-tek bileşik yol içindeki bölgeler birer atlayarak delik olur. Adobe Photoshop gibi bazı uygulamalar, varsayılan değer olarak çift-tek kuralını kullanır; dolayısıyla bu uygulamalardan içe aktarılan bileşik yollarda çift-tek kuralı kullanılacaktır.

Kendisiyle kesişen yollar, kendi kendileriyle kesişen yollardır. Bu yolların nasıl görünmesini istediğinize bağlı olarak, bunları sıfır harici sarma yol veya çift-tek yol yapabilirsiniz.



Kendisiyle kesişen yola Sıfır Harici Sarma Dolgu Kuralı'nın uygulanması (solda) ve Çift-Tek Dolgu Kuralı'nın uygulanması (sağda)

Sıfır harici sarma bileşik yol oluşturduğunuzda, Nitelikler panelindeki bir Yolu Ters Çevir Yönü düğmesini tıklatarak, çakışan yolların delikli olarak mı görüneceğini yoksa dolgulu mu olacağını belirleyebilirsiniz.

Dolgu kuralları

***A.** Dairesel dört yol **B.** Dairesel yollar seçili, bileşik yola dönüştürülüyor **C.** En içteki yola, Yol Yönünü Ters Çevirme uygulanıyor*

Bileşik yolun dolgu kuralını değiştirme

1. Seçim aracını veya Katmanlar panelini kullanarak bileşik yolu seçin.
2. Nitelikler panelinde, Sıfır Harici Sarma Dolgu Kuralı düğmesini veya Çift-Tek Dolgu Kuralı düğmesini tıklatın.

Bileşik yoldaki bir deliği, dolgulu bir alana çevirme

1. Bileşik yolda sıfır harici sarma dolgu kuralının kullanıldığından emin olun.
2. Doğrudan Seçim aracını kullanarak, bileşik yolun ters çevrilecek parçasını seçin. Bileşik yolun tamamını seçmeyin.
3. Nitelikler panelinde, Yolu Ters Çevir Yönü Kapalı düğmesini veya Yolu Ters Çevir Yönü Açık düğmesini tıklatın.

Bileşik yolu orijinal bileşenlerine geri döndürme

1. Seçim aracını veya Katmanlar panelini kullanarak bileşik yolu seçin.
2. Nesne > Bileşik Yol > Serbest Bırak'ı seçin.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Nesneleri kesme ve bölme

Nesneleri kesme, bölme ve kırpma yöntemleri
Altındaki Nesneleri Böl komutuyla nesneleri kesme
Bıçak aracıyla nesne kesme
Nesneyi ızgaraya bölme

Nesneleri kesme, bölme ve kırpma yöntemleri

Başa dön

Illustrator uygulaması, nesneleri kesmek, bölmek ve kırpmak için aşağıdaki yöntemleri sunar:

Altındaki Nesneleri Böl komutu Kurabiye bıçağı veya kek kalıbı işlevi görerek, seçilen bir nesnenin şeklini diğer nesnelerin içinden geçerek kesip orijinal seçimi atar. Bu komutu kullanmak için, Nesne > Yol > Altındaki Nesneleri Böl'ü seçin.

Seçilen Bağlantı Noktalarındaki Yolu Kes düğmesi Yolu bağlantı noktasından keser ve bir bağlantı noktası, üst üste iki ayrı bağlantı noktası haline gelir. Bu düğmeye erişmek için, Doğrudan Seçim aracıyla bir veya birden çok bağlantı noktasını seçin ve Kontrol panelinde düğmeyi bulun.

Bıçak aracı Nesneleri, araçla çizdiğiniz serbest bir yol boyunca keserek, nesneleri bileşen dolgulu yüzeylere böler (bir yüzey, bir çizgi parçasıyla bölünmemiş bir alandır). Silgi aracını tıklatıp tutarak Bıçak aracını görün ve seçin. Bkz. Bıçak aracıyla nesne kesme.

Makas aracı Yolu, grafik çerçevesini veya boş metin çerçevesini, bir bağlantı noktasından veya bir parçasından böler. Silgi aracını tıklatıp tutarak Makas aracını görün ve seçin. Bkz. Yolu bölme.

Izgaraya Böl komutu Bir veya birden çok nesneyi, satırlar ve sütunlar halinde dizilmiş dikdörtgen şeklinde birden çok nesneye ayırmanızı sağlar. Satırların ve sütunların yüksekliğini, genişliğini ve aralarındaki aralığı hassas şekilde değiştirebilir ve resmi düzenlemek için kolayca kılavuzlar oluşturabilirsiniz. Bu komutu kullanmak için, Nesne > Yol > Izgaraya Böl'ü seçin.

Bileşik yollar ve bileşik şekiller Keserek bir nesneye delik açmak için başka bir nesneyi kullanmanızı sağlar.

Yol Bulucu efektleri Çakışan nesneleri bölmek ve kırpmak için çeşitli yollar sağlar.

Kırpma maskeleri Nesneyi kullanarak, başka bir nesnenin bazı bölümlerini gizlemenizi sağlar. Bkz. Kırpma maskeleri

Kırpma maskeleri

Altındaki Nesneleri Böl komutuyla nesneleri kesme

Başa dön

1. Kesici olarak kullanmak istediğiniz nesneyi seçin ve nesneyi, kesilecek nesnelerle çakışacak şekilde konumlandırın.
2. Nesne > Yol > Altındaki Nesneleri Böl'ü seçin.

Bıçak aracıyla nesne kesme

Başa dön

1. Bıçak aracını seçin. Silgi aracını tıklatıp tutarak Bıçak aracını görün ve seçin. Diğer araç seçme yöntemleri için, bkz. Araç seçme.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Eğri bir yolla kesmek için, fare işaretçisini nesnenin üstünde sürükleyin.
   - Düz bir yolla kesmek için, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak Bıçak aracıyla çalışma yüzeyini tıklatın, sonra sürükleyin.

Nesneyi ızgaraya bölme

Başa dön

1. Nesneyi seçin.

   Birden çok nesne seçerseniz, sonuçta ortaya çıkan ızgara, en üstteki nesnenin görünüm niteliklerini kullanır.
2. Nesne > Yol > Izgaraya Böl'ü seçin.
3. İstediğiniz satır ve sütun sayısını girin.
4. (İsteğe bağlı) Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Her satırın ve sütunun boyutunu ayarlamak için, Yükseklik ve Genişlik için değer girin.
   - Satırları birbirinden ve sütunları birbirinden ayıran boşluk miktarını ayarlamak için, Cilt Payı alanlarına değer girin.
   - Nesneler ızgarasının tamamının boyutlarını değiştirmek için, Toplam alanlarına değer girin.
   - Satır ve sütun kenarları boyunca kılavuzlar eklemek için, Kılavuzlar Ekle'yi işaretleyin.

5. Tamam düğmesini tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Kırpma maskeleri

Kırpma maskeleri hakkında
Illustrator CS5 Çizim Geliştirmeleri
Kırpma maskeleriyle nesnelerin bölümlerini gizleme
Grup veya katmandan kırpma maskesi oluşturma
Kırpma maskesini düzenleme
Kırpma kümesi içinde yol düzenleme
Maskelenen resme nesne ekleme veya maskelenen resimden nesne kaldırma
Nesneleri kırpma maskesinden serbest bırakma

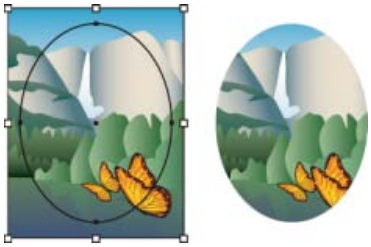
Kırpma maskeleri hakkında

Başa dön

Kırpma maskesi, şekli diğer resimleri maskeleyerek, sadece şeklin içinde kalan alanların görünmesini sağlayan bir nesnedir; bu şekilde resim, maskenin şekline uygun olarak kırpılır. Kırpma maskesi ve maskelenen nesneler *kırpma kümesi olarak adlandırılır.* İki veya daha çok nesnenin seçiminden ya da bir grup veya katmandaki bütün nesnelerden kırpma kümesi oluşturabilirsiniz.

Nesne düzeyinde kırpma kümeleri Katmanlar panelinde grup olarak birleşir. Nesne düzeyinde kırpma kümeleri oluşturursanız katmanın en üstündeki nesne altındaki tüm nesneleri kırpar. Nesne düzeyinde kırpma kümesinde dönüştürme veya hizalama gibi gerçekleştirdiğiniz tüm işlemler maskelenmemiş sınır değil, kırpma maskesi sınırı esasındadır. Nesne düzeyinde kırpma maskesi oluşturduktan sonra Katmanlar panelini, Doğrudan Seçim aracını kullanarak ya da kırpma kümesini ayırarak yalnızca kırpılan içeriği seçebilirsiniz.

Yol Bulucu efektlerini ve kırpma maskelerini kullanma ve kırpma maskelerini Flash'ta içe aktarma ile ilgili video için bkz. www.adobe.com/go/vid0057_tr.



Maskelemeden önce (solda) ve maskelemeden sonra (sağda)

Kırpma maskesi oluştururken aşağıdaki kurallar geçerlidir:

- Maskelediğiniz nesneler, zaten orada değillerse, Katmanlar panelinde kırpma maskesinin grubuna taşınır.
- Sadece vektör nesneleri kırpma maskesi olabilir; ancak, her türlü resim maskelenebilir.
- Kırpma maskesi oluşturmak için bir katman veya grup kullanırsanız, katmandaki veya gruptaki ilk nesne, o katmanın veya grubun alt kümesi olan her şeyi maskeler.
- Daha önceki nitelikleri ne olursa olsun, kırpma maskesi, dolgusuz veya kontursuz bir nesneye dönüşür.

  ***İpucu**: Yarı saydam bir maske oluşturmak için Saydamlık panelini kullanarak bir opaklık maskesi oluşturun.*

Kırpma maskesiyle nesnelerin bazı bölümlerini gizleme

Başa dön

1. Maske olarak kullanmak istediğiniz nesneyi oluşturun.

   Nesneye, *kırpma yolu* adı verilir. Sadece vektör nesneleri kırpma yolu olabilir.
2. Kırpma yolunu, yığın sıralamasında, maskelemek istediğiniz nesnelerin üzerine taşıyın.
3. Kırpma yolunu ve maskelemek istediğiniz nesneleri seçin.
4. Nesne > Kırpma Maskesi > Oluştur'u seçin.

   İki veya daha fazla nesnenin çakıştığı bir alandan kırpma yolu oluşturmak için, önce nesneleri gruplayın.

Başa dön

Grup veya katmandan kırpma maskesi oluşturma

1. Maske olarak kullanmak istediğiniz nesneyi oluşturun.

   Nesneye, *kırpma yolu* adı verilir. Sadece vektör nesneleri kırpma yolu olabilir.

2. Kırpma yolunu ve maskelemek istediğiniz nesneleri bir katmana veya gruba taşıyın.
3. Katmanlar panelinde, maskeleyen nesnenin grubun veya katmanın en üstünde olduğundan emin olun, sonra katmanın veya grubun adını tıklatın.
4. Katmanlar panelinin alt tarafındaki Kırpma Maskesi Oluştur /Serbest Bırak düğmesini tıklatın veya Katmanlar paneli menüsünde Kırpma Maskesi Oluştur'u seçin.

Başa dön

Kırpma maskesini düzenleme

1. Katmanlar panelinde hedefi ve kırpma yolunu seçin. Bunun yerine, kırpma kümesini seçip Nesne > Kırpma Maskesi > Maske Düzenle'yi de seçebilirsiniz.
2. Aşağıdakilerden herhangi birini yapın:
   - Doğrudan Seçim aracıyla nesnenin orta referans noktasını sürükleyerek, kırpma yolunu taşıyın.
   - Doğrudan Seçim aracını kullanarak kırpma yolunu yeniden şekillendirin.
   - Kırpma yoluna dolgu veya kontur uygulayın.

Belgedeki bütün kırpma yollarını seçmek için, bütün resimlerin seçimini kaldırın. Sonra Seç > Nesne > Kırpma Maskeleri'ni seçin.

Başa dön

Kırpma kümesi içinde yol düzenleme

Kırpma maskesi dışında kalan yol parçalarını düzenlemek için önce kırpma maskesi içindeki belirli yolu seçmeniz, yolu sonra düzenlemeniz gerekir.

1. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Katmanlar panelinde yolu hedefleyin.
   - Maskede görüntülenen yolun bir kısmı üzerinde Doğrudan Seçim aracını yerleştirin. Yolun anahatları görüntülendiğinde tıklatın.

   Not: *Kırpılmış bir yolu tıklatarak seçmek için maske içinde görüntülenen kısmını tıklatmanız gerekir.*

2. Yolu düzenleyin.

Başa dön

Maskelenen resme nesne ekleme veya maskelenen resimden nesne kaldırma

- Katmanlar panelinde, nesneyi kırpma yolunu içeren grubun veya katmanın içine veya dışına taşıyın.

Başa dön

Nesneleri kırpma maskesinden serbest bırakma

- Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Kırpma maskesini içeren grubu seçin ve Nesne > Kırpma Maskesi > Serbest Bırak'ı seçin.
  - Katmanlar panelinde, kırpma yolunu içeren grubun veya katmanın adını tıklatın. Katmanlar panelinin alt tarafındaki Kırpma Maskesi Oluştur /Serbest Bırak düğmesini tıklatın veya Katmanlar paneli menüsünde Kırpma Maskesi Serbest Bırak'ı seçin.

Kırpma maskesine Yok dolgu ve kontur değeri atandığından, yeni boyama nitelikleri atamadıkça artık görünmez durumdadır.

- Katmanlar paneline genel bakış
- Nesneleri yığınlama

Anahtar sözcükler Illustrator, kesme, kırpma, görüntü kırpma, fotoğraf kırpma

Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Dokunma tabanlı araçlar ve geliştirmeler | Illustrator CC

Dokunma ile metin değiştirme (Dokunmatik Yazım aracı)
Dokunma ile şekil değiştirme (Serbest Dönüştürme aracı)
İşletim Sistemi Destekli Hareketler

Illustrator CC ile dokunmatik aygıtları kullanarak kolayca Illustrator metinleri ve nesneleri ile etkileşim kurulabilir. Illustrator ile farklı etkileşim stillerine olanak vermek için kullanılabilirlikle ilgili geliştirmelerde fare kullanımına da yer verilmiştir. Farenizi kullanarak nesneler üzerinde tıpkı dokunmatik aygıtlarda olduğu kadar kolay bir şekilde çalışabilirsiniz.

Ayrıca, işletim sistemlerinde pek çok dokunma özellikli hareket de etkinleştirilmiştir. Illustrator'ın kullanıcı arabirimini kullanarak işletim sistemiyle ilgili nesneleri döndürebilir, kaydırabilir ve taşıyabilirsiniz.

Illustrator'ın dokunmatik özelliklerini kullanmak için şunlara ihtiyacınız vardır:

- Windows 7 veya 8 tabanlı dokunmatik ekranlı bilgisayar veya
- Wacom Cintiq 24HD Touch gibi bir dokunmatik ekranlı aygıt

Hareketleri kullanarak döndürmek ve yakınlaştırmak için şunlara ihtiyacınız vardır:

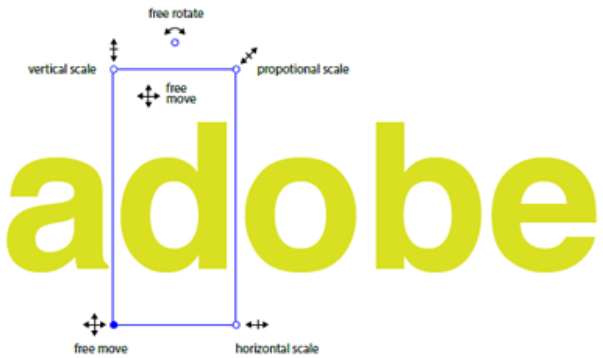
- Doğrudan dokunmatik aygıt. Örneğin, dokunmatik ekranlı bir aygıt.
- Doğrudan dokunmatik olmayan aygıt. Örneğin, Mac bilgisayardaki İzleme yüzeyi, dokunma yüzeyleri veya Wacom Intuos5 aygıtı.

Başa dön

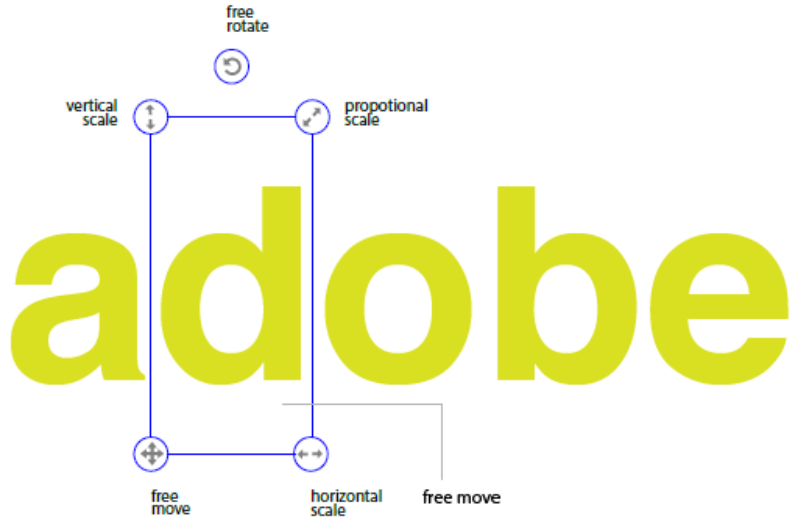
Dokunma ile metin değiştirme (Dokunmatik Yazım aracı)

Bir fare imleci veya dokunma tabanlı bir aygıt (dokunmatik ekranlı bir aygıt gibi) kullanarak Dokunmatik Yazım aracıyla metin özelliklerini değiştirebilirsiniz.

1. Araç çubuğundan veya Kontrol Paneli'nden Dokunmatik Yazım aracını seçin (Shift + T).
2. Metinden bir dize veya karakter seçin.
3. Karakteri değiştirmek için (döndürme, ölçeklendirme, taşıma), dokunma hareketiyle veya fareyi kullanarak metnin çevresinde kontrol tutamaçlarını hareket ettirin.



Bir fare veya seçilen nesnenin çevresindeki gelişmiş kontrol tutamaçlarını kullanarak nesneyi kolayca hareket ettirebilirsiniz



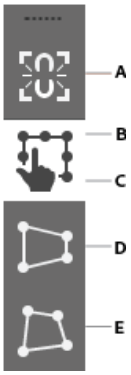
Dokunmatik ekranlı bir aygıt veya seçilen nesnenin çevresindeki gelişmiş kontrol tutamaçlarını kullanarak nesneyi kolayca hareket ettirebilirsiniz

Başa dön

Dokunma ile şekil değiştirme (Serbest Dönüştürme aracı)

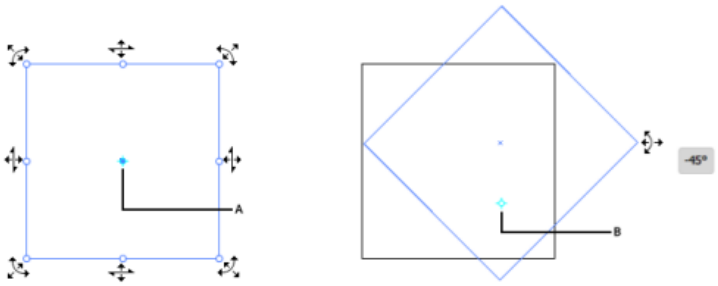
Fare veya dokunma tabanlı bir aygıt kullanarak (dokunmatik ekranlı bir aygıt gibi) bir nesneyi taşıyabilir, ölçeklendirebilir, döndürebilir, kırpabilir veya deforme edebilirsiniz.

1. Bir nesne belirleyin ve Serbest Dönüştürme aracını seçin.
2. Serbest Dönüştürme aracı widget'ında, seçilen nesneye uygulanacak ilgili eylemi seçin. Kontrol tutamaçlarını kullanarak nesneyi taşıyın, ölçeklendirin, döndürün, kırpın veya deforme edin (perspektifli veya serbest şekilde).



Serbest Dönüştürme aracı dokunma widget'ı
***A.** Sınırlandırma **B.** Serbest Dönüştürme **C.** Seçilen eylem **D.** Perspektifli deformasyon **E.** Serbest Deformasyon*

3. Serbest Dönüştürme widget'ı etkin olduğunda, seçilen nesnede taşınabilir bir referans noktası bulunur:
   - Referans noktasını tıklatıp çalışma yüzeyinde herhangi bir yere sürükleyerek nesneyi referans noktasının konumuna göre taşıyabilirsiniz.
   - Ayrıca sekiz kontrol tutamacından birini çift tıklatarak bunu referans noktası olarak ayarlayabilirsiniz. Döndürme eylemi artık yeni referans noktasına göre gerçekleşir.
   - Referans noktasını çift tıklatarak ilk konumuna döndürebilirsiniz.



***(sol)** Serbest Dönüştürme aracı imleçleri**(sağ)** Referans Noktası çizimi*
***A.** Referans Noktası **B.** Hareket ettirildiğinde, görüntü Referans Noktasının yeni konumuna göre döner*

- Fare kontrol tutamaçlarının üzerine getirildiğinde, izin verilen simgeler gösterilir ve nesne için bir referans noktası görüntülenir.
- Referans noktasını başka bir yere sürükleyebilir ve kontrol tutamaçlarını kullanarak seçilen resmi yeni referans noktasına göre hareket ettirebilirsiniz.

Başa dön

İşletim Sistemi Destekli Hareketler

Dokunma Hareketleri: Döndürme ve yakınlaştırma için Standart dokunma hareketlerini kullanma (parmakları birleştirerek yakınlaştırma ve kaydırma). Şu hareketler dokunmatik giriş kabul eden aygıtlarda çalışır:

- Parmakları içe doğru birleştirerek veya dışa doğru açarak yakınlaştırma/uzaklaştırma (örneğin, başparmak ve işaret parmağını kullanma)
- İki parmağı belgenin üzerine yerleştirerek belgenin içinde parmakları hareket ettirerek döndürme
- Kaydırarak veya hafifçe vurarak çalışma yüzeyleri arasında gezinme
- Çalışma yüzeyi düzenleme modunda, iki parmağınızı kullanarak çalışma yüzeyini 90º'ye kadar döndürebilirsiniz

(cc) BY-NC-SA Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

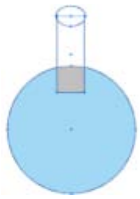
Şekil Oluşturucu aracını kullanarak şekil oluşturma

Şekil Oluşturucu aracını kullanarak bir şekil oluşturmak için aşağıdakileri yapın:

1. Şekil Oluşturucu aracını uygulamak istediğiniz şekli oluşturun.
2. Seçim aracını kullanarak şekli oluşturmak için birleştirmeniz gereken yolları seçin.

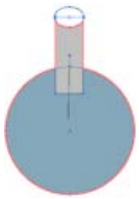
   Not: *Yalnızca aracı uygulamanız gereken yolları seçtiğinizden emin olun. Birleştirmeden önce tüm yolları seçerseniz, bir performans düşüşü olabilir.*
3. Araçlar panelinden Şekil Oluşturucu aracını seçin veya Shift+M tuşlarına basın. Araç, varsayılan olarak farklı yolları birleştirebileceğiniz birleştirme modundadır. İşaretçi bu modda şeklinde görünür.
4. Çıkartmak veya birleştirmek istediğiniz bölgeyi tanımlayın.
5. Bölgeyi şeklin geri kalanından kesmek veya çıkartmak için işaretçiyi taşıyın ve seçili bölgeyi tıklatın.

   Şeklin kesildiği yerde ek bağlantı noktaları belirir.



Şekil Oluşturucu aracını kullanarak kapalı bölgeleri birleştirme. İşaretçiyi kapalı bir bölgenin üzerine taşıdığınızda seçim çerçevesi bölgesi görünür.

6. Yolları birleştirmek için bölge boyunca sürükleyin ve fareyi bırakın, iki bölge yeni bir şekil oluşturmak üzere birleştirilir.



Birleştirmek için bölge boyunca sürükleyin

Birleştirme sonrası yeni şekil

Yeni şeklin devraldığı resim stili aşağıdaki kurallara bağlıdır:

- Birleştirilen şekle fare sürüklemesinin başlatıldığı yerdeki nesnenin resim stili uygulanır.
- Fareyle tıklatıldığında kullanılabilir bir resim stili yoksa, birleştirilen şekillere fare bırakıldığında kullanılabilir olan resim stilleri uygulanır.
- Fareyle tıklatıldığında veya fare bırakıldığında hiçbir resim stili kullanılabilir değilse, Katmanlar panelinin en üstündeki seçili nesnenin resim stili uygulanır.

Renklendirme için Şekil Oluşturucu Aracı Seçenekleri iletişim kutusunda Renk Seç açılır listesinden Renk Örnekleri'ni seçerek bu kuralların üzerine yazabilirsiniz. Ayrıntılar için bkz. Şekil Oluşturucu aracı seçeneklerini ayarlama.

Shift tuşunu basılı tutarak sürüklemek birden çok yolu kolayca birleştirmenize olanak sağlayan bir dikdörtgen seçim çerçevesi görüntüler.

7. Şekil Oluşturucu aracının Silme modunu kullanmak için, Alt (Windows) veya Opt (Mac OS) tuşuna basın ve silmek istediğiniz kapalı bölgeyi tıklatın. Alt tuşuna (Windows) veya Opt tuşuna (Mac OS) bastığınızda işaretçi olarak değişir.

   Sil modunda seçili şeklin içindeki bölgeleri silebilirsiniz. Birden çok nesnenin paylaştığı bir bölgeyi silerseniz, şekiller seçili bölgelerin seçim çerçevesi tarafından seçilen bölgelerin şekillerden kaldırılması gibi kesilir.

   Sil modunda kenarları da silebilirsiniz. Bu seçenek, istenen şekli oluşturduktan sonra kalan kısımları temizlemenizi sağlar.

Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Nesneleri karıştırma

Karıştırılan nesneler hakkında
Karışım oluşturma
Karışım seçenekleri
Karıştırılan nesnenin sırtını değiştirme
Karıştırılmış bir nesnenin yığın sıralamasını ters çevirme
Karıştırılmış bir nesneyi serbest bırakma veya genişletme

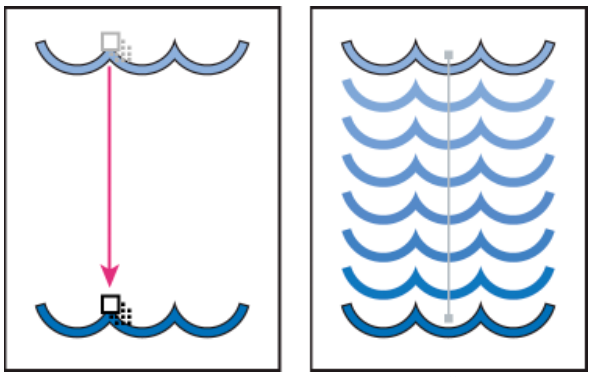
Başa dön

Karıştırılan nesneler hakkında

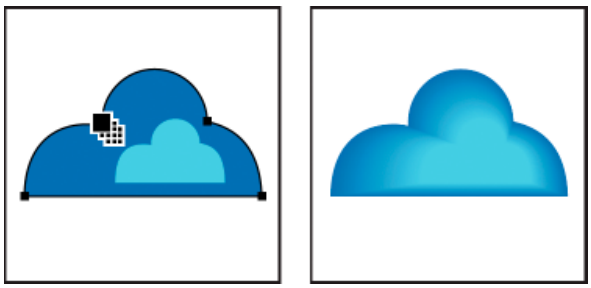
Şekiller oluşturup iki nesne arasında dengeli şekilde dağıtmak için, nesneleri karıştırabilirsiniz. Nesneler arasında yumuşak bir geçiş oluşturmak için iki açık yol arasında da karışım yapabilir veya belirli bir nesnenin şeklinde renk geçişleri oluşturmak için renk karışımlarını kombine edebilirsiniz.

Not: *Nesnelerin karıştırılması, nesnelere karıştırma modları veya saydamlık uygulamakla aynı şey değildir. Karıştırma modları ve saydamlık hakkında bilgi edinmek için bkz. Karıştırma modları hakkında.*

Karışım oluşturduktan sonra, karıştırılan nesnelere tek bir nesne gibi davranılır. Orijinal nesnelerden birini taşıdığınızda veya orijinal nesnenin bağlantı noktalarını düzenlediğinizde, karışım da ona göre değişir. Ayrıca, orijinal nesneler arasındaki karıştırılan yeni nesnelerin kendi bağlantı noktaları yoktur. Karışımı ayrı ayrı nesnelere bölmek için karışımı genişletebilirsiniz.



Şekilleri iki nesne arasında dengeli olarak dağıtmak için karışım kullanmaya örnek



Rengi iki nesne arasında yumuşak bir şekilde dağıtmak için karışım kullanmaya örnek

Karıştırılan nesneler ve bu nesnelerle ilişkilendirilen renkler için aşağıdaki kurallar geçerlidir:

- Kafes nesneleri arasında karışım yapamazsınız.
- Proses renkle boyanmış bir nesneyle spot renkle boyanmış başka bir nesne arasında karışım yaparsanız, karıştırılan şekiller, karıştırılmış bir proses renkle boyanır. İki farklı spot renk arasında karışım yaparsanız, geçiş aşamalarını boyamakta proses renkler kullanılır. Ancak, aynı spot rengin renk tonlarıyla karışım yaparsanız, geçiş aşamalarının tümü, aynı spot rengin yüzdeleriyle boyanır.
- Desenli iki nesne arasında karışım yaparsanız, karışım aşamalarında sadece en üst katmandaki nesnenin dolgusu kullanılır.
- Saydamlık paneliyle belirlenmiş karışım modlarına sahip nesneler arasında karışım yaparsanız, karışım aşamalarında sadece en üstteki nesnenin karışım modu kullanılır.
- Birden çok görünüm niteliğine (efektlere, dolgulara veya konturlara) sahip nesneler arasında karışım yaparsanız, Illustrator uygulaması, seçeneklerin karışımını oluşturmaya çalışır.
- Aynı sembolün iki örneği arasında karışım yaparsanız, karışım aşamaları o sembolün örneklerinden oluşturulur. Ancak, farklı iki sembolün

birer örneği arasında karışım yaparsanız, karışım aşamaları sembol örneklerinden oluşmaz.

- Varsayılan değer olarak karışımlar, altını gizleme saydamlık gruplarından oluşturulur; dolayısıyla, aşamalardan herhangi biri çakışan saydam nesnelerden oluşursa, bu nesneler birbiri içinden görünmez. Bu ayarı, karışımı seçip, Saydamlık panelinde Altını Gizleme Grubu'ndaki işareti kaldırarak değiştirebilirsiniz.

Başa dön

Karışım oluşturma

Karışım aracı ve Karışım Oluştur komutu, seçili iki veya daha fazla nesne arasındaki bir dizi geçiş nesnesinden ve renginden oluşan karışımlar oluşturmanıza olanak verir.

Karışım aracıyla karışım oluşturma

1. Karışım aracını seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Dönüşsüz, düz bir sırayla karıştırmak için, nesnenin herhangi bir yerini tıklatın, ama bağlantı noktalarını tıklatmaktan kaçının.
   - Nesne üzerindeki belirli bir bağlantı noktasına doğru karıştırmak için, Karışım aracıyla o bağlantı noktasını tıklatın. Fare işaretçisi bir bağlantı noktasının üstüne gelince, işaretçi, beyaz kareden ortasında siyah bir nokta bulunan saydam bir kareye dönüşür.
   - Açık yolları karıştırmak için, her yolun bir uç noktasını seçin.
3. Karışıma nesne eklemeyi bitirdiğinizde, Karışım aracını tekrar tıklatın.
   Varsayılan değer olarak, Illustrator uygulaması, yumuşak bir renk geçişi için gereken optimum adım sayısını hesaplar. Adım sayısını veya adımlar arasındaki uzaklığı denetlemek için, karışım seçeneklerini ayarlayın. (Bkz. Karışım seçenekleri.)

Karışım Oluştur komutuyla karışım oluşturma

1. Karıştırmak istediğiniz nesneleri seçin.
2. Nesne > Karışım > Oluştur'u seçin.
   Varsayılan değer olarak, Illustrator uygulaması, yumuşak bir renk geçişi için gereken optimum adım sayısını hesaplar. Adım sayısını veya adımlar arasındaki uzaklığı denetlemek için, karışım seçeneklerini ayarlayın.

Başa dön

Karışım seçenekleri

Karışım aracını çift tıklatarak veya Nesne > Karışım > Karışım Seçenekleri'ni seçerek, karışım seçeneklerini ayarlayabilirsiniz. Mevcut bir karışımın seçeneklerini değiştirmek için, önce karışım nesnesini seçin.

Aralık Karışıma kaç adım ekleneceğini belirler.

Düz Renk Illustrator uygulamasının, karışımlar için gereken adım sayısını otomatik olarak hesaplamasını sağlar. Nesneler farklı renklerle dolgulanmış veya konturlanmışsa, adımlar, yumuşak bir renk geçişi için gereken optimum adım sayısını sağlayacak şekilde hesaplanır. Nesneler özdeş renkler içeriyorsa veya degradeler veya desenler içeriyorsa, adım sayısında, iki nesnenin sınırlayıcı kutuları arasındaki en uzun mesafe esas alınır.

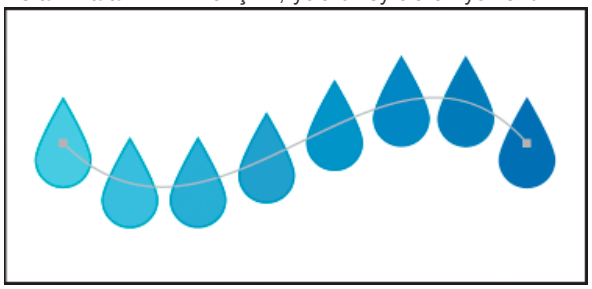
Belirlenen Adımlar Karışımın başlangıcıyla bitişi arasındaki adım sayısını denetler.

Belirlenen Uzaklık Karışımdaki adımlar arasındaki uzaklığı denetler. Belirlenen uzaklık, bir nesnenin kenarından, sonraki nesnenin ilgili kenarına kadar ölçülür (örneğin, bir nesnenin en sağdaki kenarından, sonraki nesnenin en sağdaki kenarına kadar).

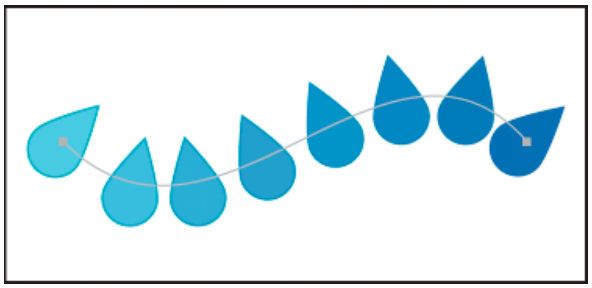
Yönlendirme Karıştırılan nesnelerin yönlendirmesini belirler.

Sayfaya Hizala Karışımı, sayfanın x eksenine dikey olarak yönlendirir.

Yola Hizala Karışımı, yola dikey olarak yönlendirir.



Sayfaya Hizala ayarı uygulanmış karışım



Yola Hizala ayarı uygulanmış karışım

Başa dön

Karıştırılan nesnenin sırtını değiştirme

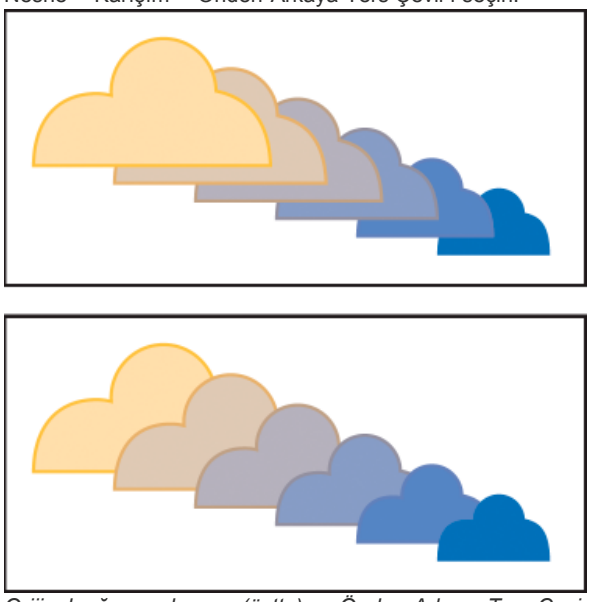
Sırt karıştırılan bir nesnedeki adımların hizalandığı yoldur. Varsayılan değer olarak sırt, doğru bir çizgi şeklindedir.

- Sırtın şeklini ayarlamak için, sırt üzerindeki bağlantı noktalarını ve yol parçalarını Doğrudan Seçim aracıyla sürükleyin.
- Sırtı farklı bir yolla değiştirmek için, yeni sırt olarak kullanılacak yeni bir nesne çizin. Sırt nesnesini ve karıştırılan nesneyi seçin ve Nesne > Karışım > Sırtı Değiştir'i seçin.
- Karışımın, sırtı üzerindeki sırasını ters çevirmek için, karıştırılan nesneyi seçin ve Nesne > Karışım > Sırtı Ters Çevir'i seçin.

Başa dön

Karıştırılmış bir nesnenin yığın sıralamasını ters çevirme

1. Karıştırılmış nesneyi seçin.
2. Nesne > Karışım > Önden Arkaya Ters Çevir'i seçin.



Orijinal yığın sıralaması (üstte) ve Önden Arkaya Ters Çevir komutu uygulandıktan sonra (altta)

Başa dön

Karıştırılmış bir nesneyi serbest bırakma veya genişletme

Karıştırılmış bir nesne serbest bırakıldığında, yeni nesneler kaldırılır ve orijinal nesneler eski durumlarına geri döndürülür. Karıştırılmış bir nesne genişletildiğinde, karışım ayrı ayrı nesnelere bölünür; bu nesneleri, herhangi bir nesne gibi tek tek düzenleyebilirsiniz.

1. Karıştırılmış nesneyi seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Nesne > Karışım > Serbest Bırak'ı seçin.
   - Nesne > Karışım > Genişlet'i seçin.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Şekil Oluşturucu aracını kullanarak yeni şekiller oluşturma

Şekil Oluşturucu Aracı hakkında
Şekil Oluşturucu aracı seçeneklerini ayarlama

Şekil Oluşturucu Aracı hakkında

Başa dön

Şekil Oluşturucu aracı , daha basit şekilleri birleştirerek ve silerek karmaşık şekiller oluşturmak için kullanılan etkileşimli bir araçtır. Basit ve bileşik yollarda çalışır.

Seçili resmin kenarlarını ve bölgelerini vurgulayarak yeni şekiller oluşturmak üzere birleştirebilir. Kenar, seçili nesnenin bir diğer yoluyla kesişmeyen yolunun bir kısmı olarak tanımlanır. Bölge, kenarlarla çevrelenmiş kapalı bir alandır.

Araç, varsayılan olarak, yolları ve bölgeleri birleştirmenize olanak sağlayan birleştirme modundadır. Ayrıca, istenmeyen kenar ve bölgeleri Alt (Windows) veya Option (Mac) tuşuna basarak silebileceğiniz sil moduna geçebilirsiniz.

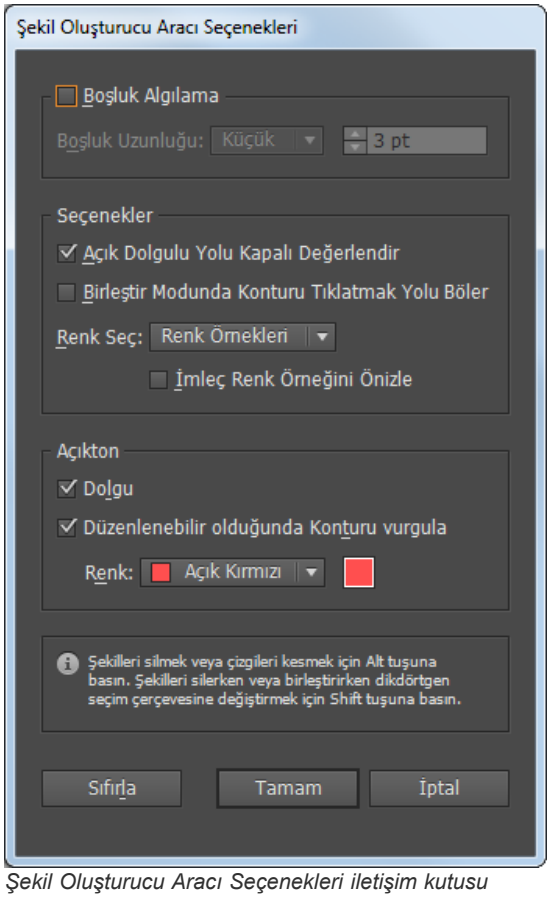
Şekil Oluşturucu aracını kullanarak yeni şekiller oluşturma hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid5203_ai_tr.

Şekil Oluşturucu aracı seçeneklerini ayarlama

Başa dön

İstediğiniz birleştirme özelliklerine sahip olmak ve daha iyi görsel geri bildirim almak için boşluk algılama, kaynak renklendirme ve açıktonu ayarlayabilirsiniz.

Şekil Oluşturucu Aracı Seçenekleri iletişim kutusunda bu seçenekleri ayarlamak için Araçlar panelinde Şekil Oluşturucu Aracı simgesini çift tıklatın.



Şekil Oluşturucu Aracı Seçenekleri iletişim kutusu

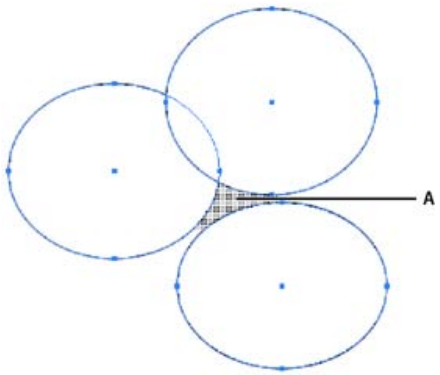
Boşluk Algılama Boşluk uzunluğunu Boşluk Uzunluğu açılır listesini kullanarak ayarlayın. Küçük (3 punto), Orta (6 punto) ve Büyük (12 punto) değerleri mevcuttur.

Tam bir uzunluk girmek isterseniz Özel onay kutusunu seçin.

Boşluk uzunluğunu seçtiğinizde, Illustrator yalnızca belirtilen boşluk uzunluğu değerine yakın boşlukları bulur. Boşluk uzunluğu değerinin resmin geçerli boşluk uzunluğuna (yaklaşık olarak) yakın olduğundan emin olun. Resimdeki boşluklar algılanana kadar farklı boşluk uzunluğu değerleri

girerek boşlukların algılanıp algılanmadığını denetleyebilirsiniz.

Örneğin, birleştirmeniz gereken şekil, 3 puntoda boşluklar içerirken boşluk uzunluğunu 12 puntoya ayarlarsanız, Illustrator boşlukları algılamayabilir.



Vurgulanan alan boşluğun algılandığını gösterir ve bir bölge olarak değerlendirilir

Açık Dolgulu Yolu Kapalı Değerlendir Bu seçenek seçiliyse, bölge oluşturmak üzere açık yol için görünmez bir kenar oluşturulur. Bölgenin içini tıklattığınızda, bir şekil oluşturulur.

Birleştir Modunda Konturu Tıklatmak Yolu Böler Birleştir Modunda Konturu Tıklatmak Yolu Böler onay kutusunu işaretleyin. Bu seçenek ana yolu ikiye bölmenizi sağlar. İlk yol üzerini tıklattığınız kenardan oluşturulur, ikinci yol ise ana yolun birinci yol dışındaki kalan kısmını tıklattığınızda oluşturulur. Bu seçenek seçilirse, yol bölünürken işaretçi olarak değişir.

Renk Seç Nesneleri, renk örneklerini veya mevcut resimde kullanılan renkleri kullanarak renklendirmeyi seçebilirsiniz. Renk Örnekleri veya Resim seçeneğini belirlemek için Renk Seç aşağı açılır listesini kullanın.

Renk Örnekleri seçeneğini seçerseniz, İmleç Renk Örneğini Önizle seçeneği etkinleşir. Renkleri önizlemek ve seçmek için İmleç Renk Örneğini Önizle seçebilirsiniz. Bu seçeneği belirlediğinizde, bir Canlı Boyama stili imleci renk örneği verilir. Tekrarlara (ok tuşları kullanılarak) ve renk örnekleri panelinden renklerin seçilmesine olanak sağlar.

Not: *İmleç Renk Örneğini Önizle seçeneği devre dışıysa bile, ok tuşlarını kullanarak tekrarlar oluşturabilirsiniz.*

Konturun rengini değiştirmek için işaretçiyi konturun rengini vurgulamak ve değiştirmek amacıyla nesnenin kenarları üzerine taşıyın. Bu seçenek, yalnızca Birleştir Modunda Konturu Tıklatmak Yolu Böler seçiliyse çalışır.

Bir bölgenin dolgu rengini belgede herhangi bir yeri işaretleyerek seçebilirsiniz.

Not: *Şekillerin açık bir şekilde görünür olduğundan emin olmanızı sağlayan İmleç Renk Örneği Önizlemesi birleştirme sırasında görüntülenmez.*

Resim seçeneğini belirlerseniz, Illustrator birleştirilmiş nesnelerdeki diğer resim stilleri için kullanılan aynı kuralları kullanır. Daha fazla bilgi için Şekil Oluşturucu Aracını kullanarak şekiller oluşturma bölümündeki 6. adıma bakın.

Dolgu Dolgu onay kutusu varsayılan olarak seçilidir. Bu seçenek seçiliyse, fareyi seçili yolun üzerine taşıdığınızda, birleştirebileceğiniz yol veya bölge gri olarak vurgulanır. Bu seçenek seçili değilse, seçili yol veya bölge normal olarak görünür.

Düzenlenebilir olduğunda Konturu vurgula Bu seçenek seçiliyse, Illustrator düzenleyebileceğiniz konturları vurgular. Düzenlenebilir konturlar Renk aşağı açılır listesinden seçtiğiniz renkte görünür.

(cc) BY-NC-SR

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

3B nesneler oluşturma

3B nesneler oluşturma
Seçenekleri belirleme
Özel eğimli yol ekleme
Nesneyi üç boyutta döndürme
3B nesneyle resim eşleme

Not: *3B araçları Perspektif Izgarası araçlarından bağımsızdır ve 3B nesneler perspektifteki diğer nesneler gibi değerlendirilir.*

3B nesneler oluşturma

Başa dön

3B efektleri, iki boyutlu (2B) resimlerden, üç boyutlu (3B) nesneler oluşturmanıza olanak verir. 3B nesnelerin görünümünü aydınlatma, gölgeleme, döndürme ve diğer özelliklerle denetleyebilirsiniz. Ayrıca, bir 3B nesnenin her yüzeyiyle birer resim eşleyebilirsiniz.

3B nesne oluşturmanın iki yolu vardır: yükseltme veya uzayda döndürme. Ayrıca, 2B veya 3B nesneleri üç boyutta döndürebilirsiniz. Varolan bir 3B nesneye 3B efektler uygulamak veya mevcut efektleri değiştirmek için, nesneyi seçin, sonra Görünüm panelinde efekti çift tıklatın.

Not: *3B nesnelerde, ekranda kenar yumuşatma hataları görünebilir, ama yazdırıldığında bu hatalar çıkmaz veya Web için en iyileştirildiğinde görünmez.*

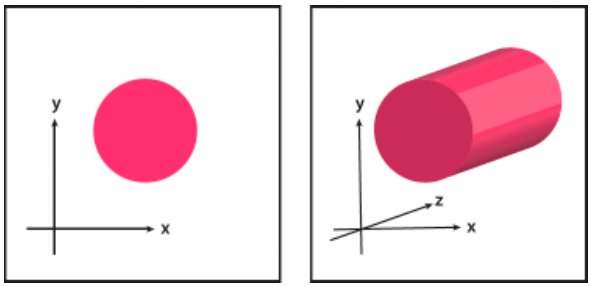
Illustrator uygulamasında 3B nesnelerle çalışma hakkında daha fazla bilgi için bkz. www.adobe.com/go/learn_ai_tutorials_3B_tr. 3B nesneler oluşturma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0053_tr.

Ayrıca bkz.
3B eğitimleri

Yükseltmeyle 3B nesne oluşturma

Yükseltme, 2B nesneyi nesnenin z ekseninin üzerine taşırarak, nesneye derinlik kazandırır. Örneğin, 2B bir elipsi yükseltirseniz, silindir haline gelir.

Not: *Nesnenin ekseni daima nesnenin ön yüzeyine dikeydir ve 3B Seçenekleri iletişim kutusunda nesne döndürülürse nesneye göreli olarak hareket eder.*



Nesneyi yükseltme

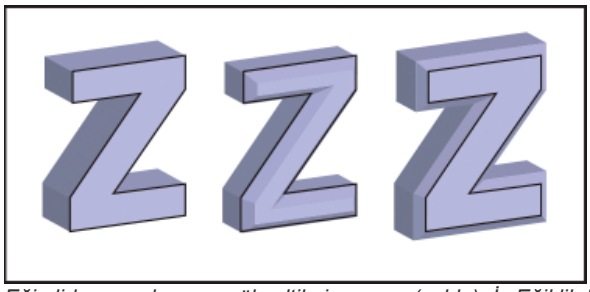
1. Nesneyi seçin.
2. Efekt > 3B > Yükselt Ve Eğim Ver'i seçin.
3. Bütün seçenekleri görmek için Daha Fazla Seçenek düğmesini tıklatın, ekstra seçenekleri gizlemek için Daha Az Seçenek düğmesini tıklatın.
4. Belge penceresinde efektin önizlemesini görmek için, Önizleme'yi işaretleyin.
5. Seçenekleri belirleyin:
   Konum Nesnenin nasıl döneceğini ve hangi perspektiften görüntüleneceğini belirler. (Bkz. 3B dönüş pozisyonu seçeneklerini ayarlama.)

   Yükselt Ve Eğim Ver Nesnenin derinliğini ve nesneye eklenen veya nesneden kesilen eğimin miktarını belirler. (Bkz. Yükselt Ve Eğim Ver seçenekleri.)

   Yüzey Soluk ve gölgesiz mat yüzeylerden, plastik görünümünde parlak ve aydınlık yüzeylere kadar, çeşitli yüzeyler oluşturur. (Bkz. Yüzey gölgeleme seçenekleri.)

   Aydınlatma Bir veya birden çok ışık ekler, ışık yoğunluğunu değiştirir, nesnenin gölgeleme rengini değiştirir ve dramatik efektler vermek için ışıkları nesnenin çevresinde hareket ettirir. (Bkz. Aydınlatma seçenekleri.)

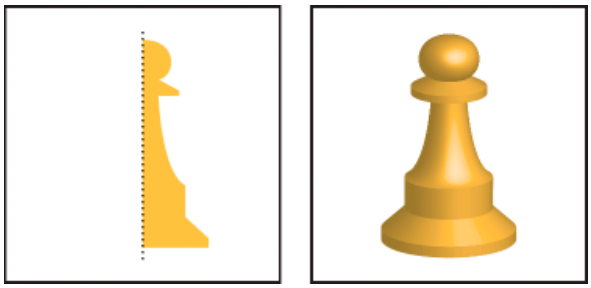
   Eşlem Resmi 3B nesnenin yüzeyleriyle resim eşler. (Bkz. 3B nesneyle resim eşleme.)
6. Tamam düğmesini tıklatın.



Eğimli kenarı olmayan yükseltilmiş nesne (solda), İç Eğiklik Kapsamı uygulanmış nesne (ortada) ve Dış Eğiklik Kapsamı uygulanmış nesne (sağda)

Uzayda döndürmeyle 3B nesne oluşturma

Uzayda döndürme, bir yolu veya profili, global y ekseni (uzayda döndürme ekseni) çevresinde dairesel yönde döndürerek, bir 3B nesne oluşturur. Uzayda döndürme ekseni dikey olarak sabit olduğundan, uzayda döndürdüğünüz açık veya kapalı yolun normalde, istenen 3B nesnenin profilinin, dikey ve öne bakan pozisyonda yarısını oluşturması gerekir; sonra efektin iletişim kutusunda 3B nesnenin konumunu döndürebilirsiniz.



Nesneyi uzayda döndürme

1. Nesneyi seçin.
   Not: *3B Uzayda Döndür efekti bir veya birden çok nesneye aynı anda uygulandığında, her nesne kendi ekseni çevresinde döner. Her nesne kendi 3B uzayında yer alır ve başka 3B nesnelerle kesişemez. Uzayda Döndür efekti hedeflenen bir gruba veya katmana uygulandığındaysa, nesneler tek bir eksen çevresinde döner.*
   Kontursuz, dolgulu bir yolu uzayda döndürmek, konturlu bir yolu uzayda döndürmekten çok daha hızlıdır.
2. Efekt > 3B > Uzayda Döndür'ü seçin.
3. Belge penceresinde efektin önizlemesini görmek için, Önizleme'yi işaretleyin.
4. Bütün seçenekleri görmek için Daha Fazla Seçenek düğmesini tıklatın, ekstra seçenekleri gizlemek için Daha Az Seçenek düğmesini tıklatın.
   Konum Nesnenin nasıl döneceğini ve hangi perspektiften görüntüleneceğini belirler. (Bkz. 3B dönüş pozisyonu seçeneklerini ayarlama.)

   Uzayda Döndür Üç boyutlu nesneye dönüştürmek için yolun nesnenin çevresinde nasıl çevrileceğini belirler. (Bkz. Uzayda Döndürme seçenekleri.)

   Yüzey Soluk ve gölgesiz mat yüzeylerden, plastik görünümünde parlak ve aydınlık yüzeylere kadar, çeşitli yüzeyler oluşturur. (Bkz. Yüzey gölgeleme seçenekleri.)

   Aydınlatma Bir veya birden çok ışık ekler, ışık yoğunluğunu değiştirir, nesnenin gölgeleme rengini değiştirir ve dramatik efektler vermek için ışıkları nesnenin çevresinde hareket ettirir. (Bkz. Aydınlatma seçenekleri.)

   Eşlem Resmi 3B nesnenin yüzeyleriyle resim eşler. (Bkz. 3B nesneyle resim eşleme.)
5. Tamam düğmesini tıklatın.

Başa dön

Seçenekleri belirleme

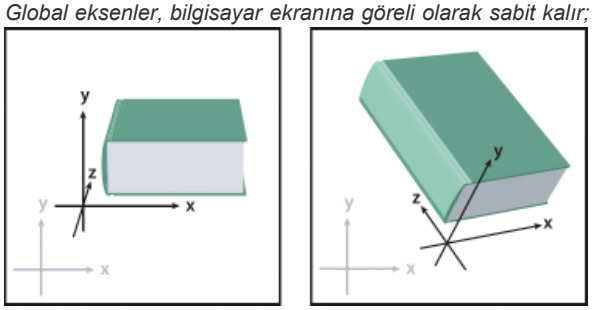
3B dönüş pozisyonu seçeneklerini ayarlama

❖ Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:

- Konum menüsünde bir hazır ayar seçin.
- Sınırlanmamış döndürme için, izleme küpünün bir yüzeyini sürükleyin. Nesnenin ön tarafı, izleme küpünün mavi yüzeyiyle temsil edilir; nesnenin üst ve alt yüzeyleri açık gri, yanları orta gri ve arka yüzü koyu gridir.
- Dönüşü global eksenle sınırlamak için, yatay olarak (global *y* ekseninde) veya dikey olarak (global *x* ekseninde) sürüklerken Shift tuşunu basılı tutun. Nesneyi global *z* ekseni çevresinde döndürmek için, izleme küpünü çevreleyen mavi halkayı sürükleyin.
- Dönüşü bir nesnenin ekseniyle sınırlamak için, izleme küpünün bir kenarını sürükleyin. Fare işaretçisi çift taraflı bir oka ↻ dönüşür ve küpün kenarı, nesnenin hangi eksen çevresinde döndürüleceğini belli etmek için renk değiştirir. Kırmızı kenarlar nesnenin *x* eksenini, yeşil kenarlar nesnenin *y* eksenini, mavi kenarlarsa nesnenin *z* eksenini temsil eder.

- Yatay (*x*) eksen , dikey (*y*) eksen ve derinlik (*z*) ekseni metin kutularına –180 ile 180 arasında değerler girin.
- Perspektifi ayarlamak için, Perspektif metin kutusuna 0 ile 160 arasında bir değer girin. Daha küçük bir açı, teleobjektif görüntüsüne, daha büyük mercek açısıysa geniş açılı objektif görüntüsüne benzer.

Not: *150'den büyük bir mercek açısı, nesnelerin görüş açınızın dışına çıkmasına ve deforme olmuş gibi görünmesine neden olabilir. Ayrıca, nesnenin x, y ve z açılarının ve global x, y ve z açılarının olduğunu unutmayın. Nesne eksenleri, nesnenin 3B uzayındaki konumuna göreli kalır. Global eksenler, bilgisayar ekranına göreli olarak sabit kalır; x ekseni yatay, y ekseni dikey ve z ekseni bilgisayar ekranına dikey olarak yer alır.*



Nesne eksenleri (siyah) nesneyle birlikte hareket eder; global eksenler (gri) sabittir.

Yükselt Ve Eğim Ver seçenekleri

Yükseltme Derinliği 0 ile 2000 arasında bir değer kullanarak, nesnenin derinliğini ayarlar.

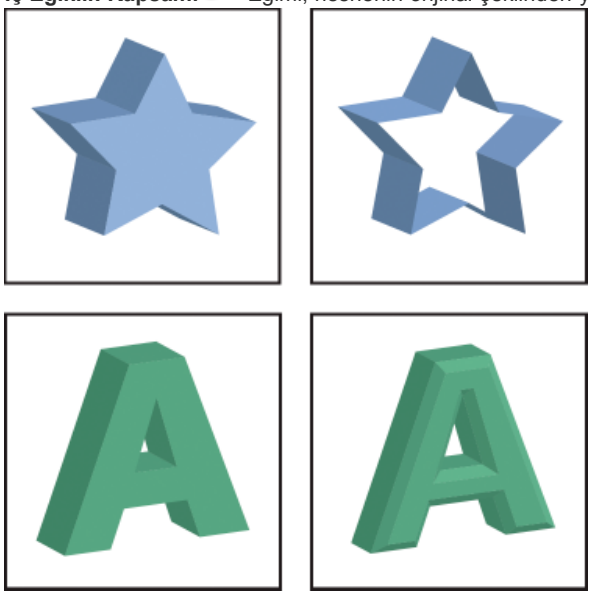
Uç Nesnenin dolu mu (Başlık Açık) yoksa boş mu (Başlık Kapalı) görüneceğini belirler.

Eğim Ver Nesnenin derinliği (*z* ekseni) boyunca, seçeceğiniz eğimli kenar türünü uygular.

Yükseklik 1 ile 100 arasında derinliği ayarlar. Nesne için fazla büyük eğim yükseklikleri, nesnenin kendi kendisiyle kesişmesine neden olup beklenmedik sonuçlar doğurabilir.

Dış Eğiklik Kapsamı Eğimi, nesnenin orijinal şekline ekler.

İç Eğiklik Kapsamı Eğimi, nesnenin orijinal şeklinden yontar.



Yükseltilmiş nesne, başlıklı (sol üst), başlıksız (sağ üst); eğimli kenarı olmayan nesne (sol alt), eğimli kenarı olan nesne (sağ alt)

Uzayda Döndürme seçenekleri

Açı 0 ile 360 arasında bir değerle, yolun kaç derece döndürüleceğini ayarlar.

Uç Nesnenin dolu mu (Başlık Açık) yoksa boş mu (Başlık Kapalı) görüneceğini belirler.

Kaydırma Sözgelimi halka şeklinde bir nesne oluşturmak için, uzayda döndürme ekseniyle döndürülen yol arasına bir mesafe koyar. 0 ile 1000 arasında bir değer girebilirsiniz.

Başlangıç Nesnenin, hangi eksen (Sol Kenar veya Sağ Kenar) çevresinde döndürüleceğini belirler.

Yüzey gölgeleme seçenekleri

Yüzey Yüzey gölgeleme için seçenekleri belirlemenizi sağlar:

Telkafes Nesnenin geometrisinin konturlarını çizer ve her yüzeyi saydam yapar.

Gölgelendirmesiz Nesneye yeni yüzey özellikleri eklemez. 3B nesne, orijinal 2B nesneyle aynı renkte olur.

Gölgelendirmeyi Dağıt Nesnenin, ışığı, yumuşak ve difüzyonlu olarak yansıtmasını sağlar.

Plastik Gölgeleme Nesnenin ışığı, sanki parlak bir malzemeden yapılmış gibi yansıtmasını sağlar.

Not: *Belirlediğiniz seçeneğe bağlı olarak farklı aydınlatma seçenekleri bulunur. Nesnede sadece 3B Döndürme efekti kullanılırsa, Yüzey*

seçeneği olarak sadece Gölgelendirmeyi Dağıt ve Gölgelendirmesiz seçenekleri kullanılabilir.

Işık Yoğunluğu %0 ile %100 arasında ışık yoğunluğunu denetler.

Ortam Işığı Nesnenin bütün yüzeylerindeki aydınlık düzeyini dengeli şekilde değiştiren genel aydınlatmayı denetler. 0%ile 100%arasında bir değer girin.

Yoğunluğu Vurgula %0 ile %100 arasında değerlerle, nesnenin ışığı nasıl yansıtacağını denetler. Daha düşük değerler mat bir yüzey verir, daha yüksek değerler daha parlak görünümlü bir yüzey verir.

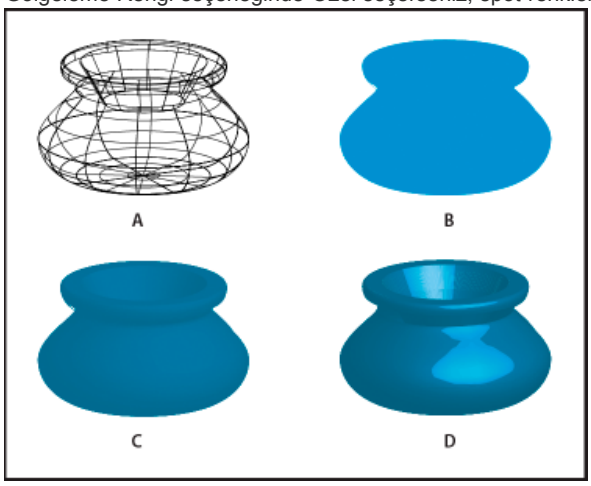
Boyutu Vurgula Büyük (%100) ile küçük (%0) arasında açıktonun boyutunu denetler.

Karışım Adımları Gölgeleme geçişlerinin, nesnenin yüzeyi boyunca hangi yumuşaklıkta görüneceğini denetler. 1 ile 256 arasında bir değer girin. Büyük sayılar, küçük sayılara göre daha yumuşak gölgeler ve daha fazla sayıda yol üretir.

Gizli Yüzleri Çiz Nesnenin gizli arka yüzlerini görüntüler. Arka yüzler, nesne saydamsa veya nesne genişletilip birbirinden ayrıldıysa görünür olur.

Not: *Nesneniz saydamlık içeriyorsa ve gizli arka yüzlerin saydam ön yüzlerin içinden görünmesini istiyorsanız, 3B efektini uygulamadan önce nesneye Nesne > Grupla komutunu uygulayın.*

Spot Renkleri Koru (Yükselt Ve Eğim Ver efekti, Uzayda Döndür efekti ve Döndür efekti) Nesnedeki spot renkleri korumanızı sağlar. Gölgeleme Rengi seçeneğinde Özel seçerseniz, spot renkler korunamaz.



Farklı yüzey gölgeleme seçeneklerine örnekler

A. *Telkafes* ***B.*** *Gölgelendirmesiz* ***C.*** *Dağıtılmış gölgeleme* ***D.*** *Plastik gölgeleme*

Aydınlatma seçenekleri

Işık Işığın nerede olacağını tanımlar. Işığı, kürenin üzerinde, olmasını istediğiniz yere sürükleyin.

Işığı Arkaya Taşı düğmesi Seçili ışığı nesnenin arkasına taşır.

Işığı Öne Taşı düğmesi Seçili ışığı nesnenin önüne taşır.

Yeni Işık düğmesi Işık ekler. Varsayılan değer olarak, yeni ışık, kürenin ön ortasında yer alır.

Işığı Sil düğmesi Seçilen ışığı siler.

Not: *Varsayılan değer olarak, 3B Efektleri, nesneye tek ışık atar. Işık ekleyebilir ve silebilirsiniz, ama nesnenin her zaman en az bir ışığı olmalıdır.*

Işık Yoğunluğu %0 ile %100 arasında, seçilen ışığın ışık yoğunluğunu denetler.

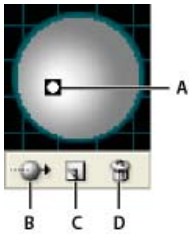
Gölgeleme Rengi Seçtiğiniz komuta bağlı olarak, nesnenin gölgeleme rengini denetler:

Yok Gölgelemeye renk eklemez.

Özel Özel bir renk seçmenize olanak verir. Bu seçeneği belirlerseniz, Gölgeleme Rengi kutusunu tıklatıp Renk Seçici'den bir renk seçin. Spot renkler, proses renklere dönüştürülür.

Siyah Üst Baskı Spot renkli bir iş akışı kullanıyorsanız, proses renkleri önler. Nesne, nesnenin dolgu renginin üstüne, siyah üst baskı tonlarıyla gölgelendirilir. Gölgelemeyi görüntülemek için, Görünüm > Üst Baskı Önizleme'yi seçin.

Spot Renkleri Koru Nesnedeki spot renkleri korumanızı sağlar. Gölgeleme Rengi seçeneğinde Özel seçerseniz, spot renkler korunamaz.



Aydınlatma Küresi

A. *Öndeki seçili renk* ***B.*** *Seçili ışığı arkaya veya öne taşıma düğmesi* ***C.*** *Yeni ışık düğmesi* ***D.*** *Işığı sil düğmesi*

Özel eğimli yol ekleme

Başa dön

1. Adobe Illustrator CS5\Support Files\Required\Resources\tr_tr\ klasöründe (Windows) ya da Adobe Illustrator CS5\Required\Resources\tr_tr klasöründe (Mac OS) bulunan Eğimler.ai dosyasını açın.
2. Bevels.ai dosyasında tek bir açık yol oluşturun.
3. Pencere > Semboller'i seçin ve yolu sembole dönüştürmek için aşağıdakilerden birini yapın:
   - Yolu Semboller paneline sürükleyin.
   - Yol seçiliyken, Semboller panelindeki Yeni Sembol düğmesini tıklatın veya panel menüsünde Yeni Sembol'ü seçin.
4. Sembolü yeniden adlandırmak için, Semboller panelinde sembolü çift tıklatın, Sembol Seçenekleri iletişim kutusunda bir ad girin ve Tamam düğmesini tıklatın.
5. Dosya > Kaydet'i seçin.
6. Illustrator uygulamasından çıkın ve Illustrator uygulamasını yeniden başlatın.

   Eğim, 3B Yükseltme Ve Eğim Verme Seçenekleri iletişim kutusundaki Eğim Ver menüsünde listelenir.
7. Özel eğimi uygulamak için, aşağıdakilerden birini yapın:
   - Eğimi, yükseltilmiş bir 3B nesneye uygulamak için, 3B nesneyi seçin, sonra Görünüm panelinde 3B Yükselt Ve Eğim Ver efektini çift tıklatın. 3B Yükseltme Ve Eğim Verme Seçenekleri iletişim kutusunda Eğim Ver menüsünde eğimi seçin.
   - Özel eğimi 2B resme uygulamak için, 2B nesneyi seçin, sonra Efekt > 3B > Yükselt Ve Eğim Ver'i seçin. 3B Yükseltme Ve Eğim Verme Seçenekleri iletişim kutusunda Eğim Ver menüsünde özel eğimi seçin.

Nesneyi üç boyutta döndürme

Başa dön

1. Nesneyi seçin.
2. Efekt > 3B > Döndür'ü seçin.
3. Belge penceresinde efektin önizlemesini görmek için, Önizleme'yi işaretleyin.
4. Bütün seçenekleri görmek için Daha Fazla Seçenek düğmesini tıklatın, ekstra seçenekleri gizlemek için Daha Az Seçenek düğmesini tıklatın.
5. Seçenekleri belirleyin:
   Konum Nesnenin nasıl döneceğini ve hangi perspektiften görüntüleneceğini belirler. (Bkz. 3B dönüş pozisyonu seçeneklerini ayarlama.)

   Yüzey Soluk ve gölgesiz mat yüzeylerden, plastik görünümünde parlak ve aydınlık yüzeylere kadar, çeşitli yüzeyler oluşturur. (Bkz. Yüzey gölgeleme seçenekleri.)
6. Tamam düğmesini tıklatın.

3B nesneyle resim eşleme

Başa dön

Her 3B nesne birden çok yüzeyden oluşur. Örneğin, yükseltilmiş bir kare, altı yüzeyden oluşan bir küpe dönüşür: ön ve arka yüzler ve dört yan yüz. 3B nesnenin her yüzeyiyle birer 2B resmi eşleyebilirsiniz. Örneğin, Şişe şeklindeki bir nesnenin üzerine bir etiket veya metin eşlemek ya da bir nesnenin her tarafına farklı dokular eklemek isteyebilirsiniz.

Her yüzeyiyle birer resim eşlenmiş bir 3B nesne
***A.** Sembol resmi **B.** Sembol resmi **C.** A ve B 3B nesneyle eşlenmiş halde*

3B nesneyle, sadece Semboller panelinde kayıtlı 2B resimleri eşleyebilirsiniz. Yollar, bileşik yollar, metin, raster görüntüler, kafes nesneleri ve nesne grupları dahil olmak üzere, herhangi bir Illustrator resim nesnesi sembol olabilir.

3B nesneleri eşlerken, aşağıdakileri göz önünde bulundurun:

- Eşlem Resmi özelliği eşleme için sembolleri kullandığından, bir sembol örneğini düzenleyip, sonra o sembolle eşlenmiş bütün yüzeyleri

güncelleştirebilirsiniz.

- Sembolle, nesneyi taşımaya, ölçeklemeye veya döndürmeye yarayan normal sınırlayıcı kutu kontrollerine sahip Eşlem Resmi iletişim kutusunda etkileşim kurabilirsiniz.
- 3B efekt, bir nesne üzerindeki eşlenmiş her yüzeyi birer sayı olarak hatırlar. 3B nesneyi düzenler veya aynı efekti yeni bir nesneye uygularsanız, orijinaldekinden daha az veya daha çok yüzeyi olabilir. Orijinal eşlemede tanımlanmış olan yüzey sayısından daha az yüzey varsa, artan resimler göz ardı edilir.
- Sembolün konumu, nesne yüzeyinin ortasına göreli olduğundan, yüzeyin geometrisi değiştiğinde, sembol, nesnenin yeni merkezine göreli olarak yeniden eşlenir.
- Yükselt Ve Eğim Ver veya Uzayda Döndür efektlerini kullanan nesnelerle resim eşleyebilirsiniz ama sadece Döndür efektini kullanan nesnelerle resim eşleyemezsiniz.

1. 3B nesneyi seçin.
2. Görünüm panelinde, 3B Yükselt Ve Eğim Ver veya 3B Uzayda Döndür efektini çift tıklatın.
3. Eşlem Resmi'ni tıklatın.
4. Sembol açılır menüsünden, seçilen yüzeyle eşlenecek resmi seçin.
5. Nesnenin hangi yüzeyiyle eşlemek istediğinizi seçmek için ilk, önceki, sonraki ve son yüzey ok düğmelerini tıklatın veya metin kutusuna bir yüzey numarası girin.

   Görünen yüzeylerin üzerinde açık gri bir işaret belirir. Nesnenin konumu nedeniyle gizlenmiş yüzeyler üzerinde koyu gri bir işaret belirir. İletişim kutusunda bir yüzey seçildiğinde, seçilen yüzey, belge penceresinde kırmızı konturla gösterilir.
6. Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:
   - Sembolü taşımak için, fare işaretçisini sınırlayıcı kutunun içine getirin ve sürükleyin; ölçeklemek için, bir yan veya köşe tutamacını sürükleyin; döndürmek için, bir sınırlayıcı kutu tutamacının dışından veya yakınından sürükleyin.
   - Eşlenen bir resmin, seçilen yüzeyin sınırlarına sığdırılması için, Sığacak Şekilde Ölçekle düğmesini tıklatın.
   - Resmi tek bir yüzeyden kaldırmak için, Yüzey seçeneklerini kullanarak yüzeyi seçin, sonra Sembol menüsünde Yok'u seçin veya Sil düğmesini tıklatın.
   - 3B nesnenin tüm yüzeylerindeki bütün eşlemleri kaldırmak için, Tümünü Sil düğmesini tıklatın.
   - Eşlenen resmi gölgelemek ve nesnenin aydınlatmasını resme uygulamak için, Resmi Gölgelendir'i işaretleyin.
   - 3B nesnenin geometrisinin değil sadece resim eşleminin görünmesi için, Görünmez Geometri'yi işaretleyin. Bu özellik, 3B eşleme özelliğini üç boyutlu bir çarpıtma aracı olarak kullanmak istediğinizde yararlı olur. Örneğin, bu seçeneği, metni, yükseltilmiş bir dalgalı çizginin yan yüzeyiyle eşleyerek metnin sanki dalgalanan bir bayrak üzerindeymişçesine çarpık görünmesini sağlayabilirsiniz.
   - Efektin önizlemesini görüntülemek için, Önizleme'yi seçin.
7. Eşlem Resmi iletişim kutusunda Tamam düğmesini tıklatın.
   Not: *3B araçları Illustrator'ın Perspektif Izgarası araçlarından bağımsızdır. 3B nesneleri Perspektif Izgarası'na yerleştirildiğinde herhangi bir resim gibi değerlendirilir.*

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Nesneleri efektlerle yeniden şekillendirme

Nesneleri efektlerle yeniden şekillendirme
Nesnelerin köşelerini yuvarlaklaştırma

Nesneleri efektlerle yeniden şekillendirme

Başa dön

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

Nesneleri yeniden şekillendirmek için aşağıdaki efektleri kullanabilirsiniz:

Şekle Dönüştür Vektör nesnelerinin şeklini dikdörtgene, yuvarlak köşeli dikdörtgene veya elipse dönüştürür. Mutlak veya göreli boyutlar kullanarak, şeklin boyutlarını ayarlar. Yuvarlak köşeli dikdörtgenlerde, yuvarlak köşenin eğimini belirlemek için bir köşe yarıçapı belirleyin.

Deforme Et ve Dönüştür Vektör nesnelerini kolayca yeniden şekillendirmenizi sağlar.

Serbest Deformasyon Dört köşe noktasından herhangi birini sürükleyerek bir vektör nesnesinin şeklini değiştirmenizi sağlar.

Büz Ve Şişir Vektör nesnesinin bağlantı noktalarını dışa doğru çeker, aynı zamanda çizgi parçalarını içe (Büz) veya dışa (Şişir) eğer. Her iki seçenek de bağlantı noktalarını nesnenin orta noktasına göreli olarak çeker.

Kabalaştır Vektör nesnesinin yol parçalarını, çeşitli boylarda çıkıntılardan ve girintilerden oluşan tırtıklı bir hatta dönüştürür. Mutlak veya göreli boyutu kullanarak, yol parçalarının maksimum uzunluğunu belirleyin. Tırtıklı kenarların inç başına düşen sıklığını (Ayrıntı) ayarlayın ve yumuşak kıvrımlı köşeler (Düzgün) veya sivri kenarlar (Köşe) arasında seçim yapın.

Dönüştür Nesneyi, yeniden boyutlandırarak, taşıyarak, döndürerek, yansıtarak (çevirerek) ve kopyalayarak yeniden şekillendirir.

İnce Ayar Yol parçalarını içe ve dışa doğru rastgele eğer ve deforme eder. Mutlak veya göreli miktarı kullanarak, dikey ve yatay deformasyon miktarını ayarlayın. Bağlantı noktalarının değiştirilip değiştirilmeyeceğini, kontrol noktalarının yol üzerindeki bağlantı noktalarında içe doğru kayıp kaymayacağını ("İç" Kontrol Noktaları) ve kontrol noktalarının yol üzerindeki bağlantı noktalarında dışa doğru kayıp kaymayacağını ("Dış" Kontrol Noktaları) belirleyin.

Bük Nesneyi, ortada kenarlardan daha fazla olmak üzere döndürür. Pozitif bir değer girdiğinizde saat yönünde, negatif değer girdiğinizde saat yönünün tersine bükülür.

Zikzak Nesnenin yol parçalarını, birörnek boyutlandırılmış bir dizi çıkıntıdan ve girintiden oluşan tırtıklı veya dalgalı bir hatta dönüştürür. Mutlak veya göreli boyutu kullanarak, çıkıntılar ve girintiler arasındaki uzunluğu belirleyin. Yol parçası başına düşen tırtık sayısını belirleyin ve dalgalı kenarlar (Düzgün) veya tırtıklı kenarlar (Köşe) arasında seçim yapın.

Çarpıt Yollar, metin, kafesler, karışımlar ve bitmap görüntüler dahil olmak üzere nesneleri deforme eder. Hazır çarpıtma şekillerinden birini seçin. Sonra, eğme seçeneğinin hangi ekseni etkileyeceğini seçin ve uygulanacak eğme ve deformasyon miktarını belirleyin.

Nesnelerin köşelerini yuvarlaklaştırma

Başa dön

Yuvarlak Köşeler efekti, bir vektör nesnesinin köşelerini, yumuşak eğrilere dönüştürür.

1. Katmanlar panelinde, yuvarlaklaştırmak istediğiniz öğeleri hedefleyin.

   Nesnenin, dolgu veya kontur gibi belirli bir niteliğini yuvarlaklaştırmak istiyorsanız, Katmanlar panelinde nesneyi hedefleyin, sonra Görünüm panelinde niteliği seçin.

2. Efekt > Stilize Et > Köşeleri Yuvarla'yı seçin. (Bu komut, ilk Stilize Et alt menüsünde yer alır.)
3. Yuvarlaklaştırılan eğrinin eğimini tanımlamak için, Yarıçap metin kutusuna bir değer girip Tamam düğmesini tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

İçe aktarma, dışa aktarma ve kaydetme

Bu sayfadan bağlantı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce olarak sunulabilir.

Resim dosyalarını içe aktarma

Bağlantılı ve gömülü resimler hakkında
Dosya yerleştirme (içe aktarma)
Bağlantılar panelinde yer alan gömülü ve bağlı resim
Orijinal resmi düzenleme

Adobe Illustrator uygulamasında sıfırdan resim oluşturmanız gerekmez; başka uygulamalarda oluşturulmuş dosyalardan hem vektör çizimlerini hem de bitmap görüntüleri içe aktarabilirsiniz. Illustrator uygulaması yaygın olarak kullanılan bütün grafik dosyası formatlarını tanır. Adobe ürünleri arasındaki sıkı entegrasyon ve çok çeşitli dosya formatlarının desteklenmesi, resimlerin içe veya dışa aktarma ya da kopyalama ve yapıştırma yoluyla bir uygulamadan ötekine taşınmasını kolaylaştırır.

Başa dön

Bağlantılı ve gömülü resimler hakkında

Grafik yerleştirdiğinizde, görüntüleyip konumlandırabilmek için, sayfa düzeni içinde dosyanın ekran çözünürlüğü sürümünü görürsünüz, ancak asıl grafik dosyası bağlantılı veya gömülü olabilir.

- Bağlantılı resim belgeye bağlıdır ama ondan bağımsızdır; dolayısıyla daha küçük bir dosya elde edersiniz. Bağlantılı resim üzerinde, dönüştürme araçları ve efektler kullanarak değişiklik yapabilirsiniz; ama resmin bileşenlerini tek tek seçip düzenleyemezsiniz. Bağlantılı grafiği, belgenin boyutunu önemli ölçüde artırmaksızın tekrar tekrar kullanabilirsiniz; ayrıca bütün bağlantıları aynı anda güncelleştirebilirsiniz. Dışa aktarma veya yazdırma işlemi yaptığınızda orijinal grafik alınarak, orijinal resimlerin tam çözünürlüğüyle nihai çıktı oluşturulur.
- Gömülü resimler belgeye tam çözünürlükte kopyalanır; dolayısıyla dosya boyutu büyür. Belgeyi, istediğiniz zaman güncelleştirebilirsiniz; resim gömülü olduğu sürece belgeniz kendi kendine yeter durumdadır.

Resmin bağlantılı mı gömülü mü olduğunu saptamak veya durumunu birinden ötekine değiştirmek için, Bağlantılar panelini kullanın.

Gömülü resimde birden çok öğe varsa, bunları ayrı ayrı düzenleyebilirsiniz. Örneğin, resimde vektör verileri varsa, Illustrator uygulaması bunları yollara dönüştürür; siz de Illustrator uygulamasındaki araçları ve komutları kullanarak bunlar üzerinde değişiklik yapabilirsiniz. Illustrator uygulaması aynı zamanda, belirli dosya formatlarından gömülen resimlerdeki nesne hiyerarşisini (sözgelimi grupları ve katmanları) korur.

Web uygulamaları arasında içe aktarma, kopyalama ve yapıştırma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0193_tr.
Not: *Adobe® FreeHand® dosyalarını Illustrator uygulamasına aktarma hakkında bilgi edinmek için www.adobe.com/go/learn_ai_freehand_tr adresindeki FreeHand Uygulamasından Illustrator Uygulamasına Alım PDF belgesine bakın.*
Serbest elle geçiş

Başa dön

Dosya yerleştirme (içe aktarma)

Yerleştir komutu, içe aktarmakta kullanılan başlıca yöntemdir, çünkü dosya formatları, yerleştirme seçenekleri ve renk konusunda en yüksek düzeyde desteği sunar. Dosyayı yerleştirdikten sonra, dosyayı belirlemek, seçmek, izlemek ve güncelleştirmek için Bağlantılar panelini kullanın.

1. Resmi içine yerleştirmek istediğiniz Illustrator belgesini açın.
2. Dosya > Yerleştir'i seçin ve yerleştirmek istediğiniz dosyayı seçin.
3. Dosyaya bağlantı oluşturmak için Bağ seçeneğini işaretleyin, resmi Illustrator belgesine gömmek içinse Bağ seçeneğindeki işareti kaldırın.
4. Yerleştir düğmesini tıklatın.
5. Yapılabiliyorsa, aşağıdakilerden birini yapın:
   - Birden çok sayfalı bir PDF dosyası yerleştiriyorsanız, hangi sayfayı yerleştirmek istediğinizi ve resmin nasıl kırpılacağını belirleyebilirsiniz.
   - Adobe® Photoshop® belgesi gömüyorsanız katmanların nasıl dönüştürüleceğini seçebilirsiniz. Dosya katmanında kompozisyon varsa görüntünün hangi sürümünün içe aktarılacağını da seçebilirsiniz.

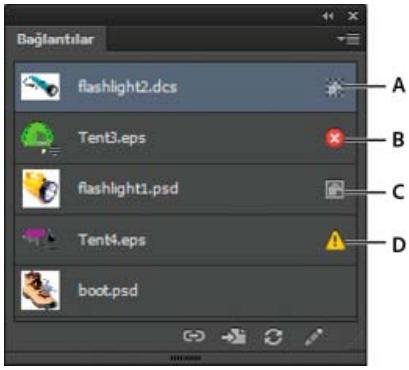
Illustrator uygulamasına dosya aktarma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0033_tr. Web uygulamaları arasında içe aktarma, kopyalama ve yapıştırma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0193_tr.

Başa dön

Bağlantılar panelinde yer alan gömülü ve bağlı resim

Bağlantılar paneline genel bakış

Bağlantılar panelini, bağlantılı veya gömülü bütün resimleri görmek ve yönetmek için kullanırsınız. Panel, resmin küçük bir minik resmini görüntüler ve resmin durumunu belirtmek için simgeler kullanır.



Bağlantılar paneli

***A.** Saydamlık etkileşimi **B.** Eksik resimler **C.** Gömülü resimler **D.** Değiştirilmiş resimler **E.** Bağlantılı resimler*

Bağlantılar paneli için dosya durumu seçenekleri

Bağlantılı bir dosya Bağlantılar panelinde aşağıdaki şekillerden biriyle görüntülenebilir:

Güncel Güncel bir dosya sadece dosyanın adını ve (Adobe® InDesign® uygulamasında) belgedeki sayfasını görüntüler.

Değiştirilmiş Değiştirilmiş bir dosya, disk üzerindeki sürümünün belgenizdeki sürümünden daha yeni olduğu bir dosyadır. Bu durum örneğin, zaten Illustrator uygulamasına yerleştirmiş olduğunuz bir Photoshop grafiği üzerinde birisi değişiklik yaptığında ortaya çıkabilir.

Eksik Eksik bir dosya, başka bir yerde hala mevcut olabilse bile, grafiğin artık içe aktarıldığı konumda bulunmadığı dosyadır. Bu durum, orijinal dosya bir belgeye aktarıldıktan sonra birisi onu başka bir klasöre veya sunucuya taşıdığında ortaya çıkabilir. Orijinalin yerini buluncaya kadar, eksik bir dosyanın güncel olup olmadığını bilemezsiniz. Bu simge görüntülenirken bir belgeyi yazdırır veya dışa aktarırsanız, dosya tam çözünürlükte yazılmayabilir veya dışa aktarılmayabilir.

Gömülü Bağlantılı bir dosyanın içeriğini gömme, o bağlantı için yönetim işlemlerini askıya alır.

Bağlantılar paneliyle çalışma

- Paneli görüntülemek için, Pencere > Bağlantılar'ı seçin. Bağlantılı ve gömülü her dosya adıyla tanımlanır.
- Bağlantılı bir grafiği seçip görüntülemek için, bağlantıyı seçin ve Bağlantıya Git düğmesini tıklatın veya Bağlantılar paneli menüsünde Bağlantıya Git'i seçin. Ekran, seçilen grafiğin çevresinde ortalanır.
- Minik resimlerin boyutunu değiştirmek için Bağlantılar paneli menüsünden panel Seçenekler'i, ardından da küçük resimlerin görüntülenmesi amacıyla seçenek belirleyin.
- Bağlantıları farklı bir şekilde sıralamak için, panel menüsünde istediğiniz Sırala komutunu seçin.
- Minik resimleri gizlemek için, Bağlantılar paneli menüsünden Panel Seçenekleri'ni seçin ve Yok seçeneğini belirleyin.
- DCS saydamlığı bilgilerini görüntülemek için, Bağlantılar paneli menüsünden Panel Seçenekleri'ni seçin ve DCS Saydamlık Etkileşimlerini Göster seçeneğini belirleyin.

Meta verileri Bağlantılar paneli yoluyla görüntüleme ve kaydetme

Bağlı ya da gömülü bir dosya meta veri içeriyorsa Bağlantılar panelini kullanarak meta verileri görüntüleyebilirsiniz. Bağlı bir dosyayla ilişkili meta verileri düzenleyemez ya da değiştiremezsiniz ancak bu meta verilerin bir kopyasını bir şablona kaydedebilir ve başka dosyalara uygulayabilirsiniz.

1. Bağlantılar panelinde bir dosya seçin ve panel menüsünden Dosya Bilgilerini Bağla'yı seçin.
2. Meta verileri şablon olarak kaydetmek için meta verileri gösteren iletişim kutusunun üstündeki açılır menüden Meta Veri Şablonu Kaydet'i seçin.

Bağlantılı ya da gömülü resimlere ilişkin dosya bilgilerini görüntüleme

❖ Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:

- Bağlantılar panelinde bağlantıyı çift tıklatın. Diğer bir yöntem olarak, bağlantıyı seçin ve panel menüsünden Bağlantı Bilgileri seçeneğini belirleyin.

  ***Not:** "Bağlantı Bilgileri", panel menüsündeki "Bağlantı Dosyası Bilgileri" ile karıştırılmamalıdır; "Dosya Bilgileri" meta veriler anlamına gelir.*

- Resim penceresinde bağlantılı resmi seçin. Kontrol panelinde dosya adını tıklatın ve Bağ Bilgileri'ni seçin.

Belge penceresinde bağlantılı ya da gömülü resimleri bulmak için bir bağ seçin ve Bağa Git düğmesini tıklatın. Diğer bir yöntem olarak, panel menüsünden Bağa Git'i seçin.

Değiştirilen bağları güncelleştirme

- Belirli bağları güncelleştirmek için, Bağlantılar panelinde bir ya da daha çok değiştirilmiş bağ seçin ve sonra Bağı Güncelleştir düğmesini tıklatın ya da Bağlantılar paneli menüsünden Bağı Güncelleştir'i seçin.

- Belirli bağları güncelleştirmek için resim penceresinde bağlantılı resmi seçin. Kontrol panelinde dosya adını tıklatın ve Bağı Güncelleştir'i seçin.

Not: *Kaynak dosya değişirse Illustrator bağı güncelleştirmeniz için sizi varsayılan olarak uyarır. Bağları otomatik olarak ya da elle güncelleştirmek istediğinizi belirtmek için Düzen > Tercihler > Dosya İşleme ve Pano (Windows) ya da Illustrator > Preferences > File Handling & Clipboard (Mac OS) seçeneğini belirleyin ve Bağları Güncelleştir seçeneğini ayarlayın.*

Eksik tek bağı geri yükleme ya da bağı farklı bir kaynak dosyayla değiştirme

Eksik bir bağı—Bağlantılar panelinde eksik bağ simgesi görüntülenir—geri yükleyebilir ya da değiştirebilirsiniz veya bağlantılı dosyayı farklı bir kaynak dosyayla değiştirebilirsiniz.

1. Sayfadaki bağlantılı resmi seçin ya da Bağlantılar panelinde bir bağ adı seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Bağlantılar panelinde Yeniden Bağla düğmesini tıklatın veya panel menüsünden Yeniden Bağla'yı seçin.
   - Kontrol panelinde bağlantılı dosyanın adını tıklatın ve sonra Yeniden Bağla'yı seçin. (Bu seçeneğe erişmek için resimdeki görüntüyü seçmelisiniz.)
3. Çıkan iletişim kutusunda aşağıdakilerden birini yapın:
   - Kullanılacak yeni dosyayı bulun ve seçin.
   - Kullanılacak yeni dosyayı bulmak için, adının ilk harfini ya da ilk birkaç harfini yazın.
4. Yerleştir düğmesini tıklatın.

Not: *Belgenin tüm eksik bağları aynı klasördeyse bunların tümünü bir defada geri yükleyebilirsiniz. Bağlantılar panelinde tüm eksik bağları seçin ve sonra bunlardan birini geri yükleyin; her birini tekrar seçmeniz için Al ve Yerleştir iletişim kutusu açık kalır.*

Bağlantılı resim için yerleştirme seçeneklerini belirleme

1. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Resim penceresinde bağlantılı resmi seçin. Kontrol panelinde dosya adını tıklatıp Yerleştirme Seçenekleri'ni seçin.
   - Bağlantılar panelinde, bağlantıyı seçin ve panel menüsünden Yerleştirme Seçenekleri'ni seçin.
2. Koru için bir seçenek belirleyin.

   Dönüşümler veya Sınırlar'dan başka bir seçenek belirlerseniz, sınırlayıcı kutuya göre resmi hizalamak istediğiniz Hizalama simgesinde bir nokta seçebilirsiniz. Resmin sınırlayıcı kutuyla çakışmasını engellemek için, Sınırlayıcı Kutuya İliştir'i seçin.

Bağlantılı dosyayı gömme

Belgeye yerleştirdiğiniz bir dosyaya bağlamak yerine, dosyayı belgeye gömebilirsiniz (ya da depolayabilirsiniz). Dosyayı gömdüğünüzde orijinalle bağlantıyı kesmiş olursunuz. Bağ yokken, Bağlantılar paneli orijinalin ne zaman değiştiği konusunda sizi uyarmaz ve dosyayı otomatik olarak güncelleştiremezsiniz.

Dosyayı orijinale bağlamak yerine gömmenin belge dosyasının boyutunu büyüttüğünü unutmayın.

1. Bağlantılar panelinde bir dosya seçin ve panel menüsünden Görüntüyü Göm'ü seçin.
2. Resim penceresinde bağlantılı resmi seçin. Kontrol panelinde Göm düğmesini tıklatın.

Dosya, Bağlantılar panelinde gömülü bağ simgesiyle işaretli olarak kalır.

Gömülü bir dosyayı ayırma veya yeniden bağlama

1. Bağlantılar panelinde bir veya birden çok gömülü dosya seçin.
2. Yeniden Bağlantı Kur düğmesini tıklatın veya Bağlantılar paneli menüsünde Yeniden Bağlantı Kur'u seçin, orijinal dosyayı bulun ve seçin ve Yerleştir'i tıklatın.

Başa dön

Orijinal resmi düzenleme

Orijinali Düzenle komutu grafiklerin çoğunu onları oluşturduğunuz uygulamalarda açmanızı sağlar; böylece gerekli değişiklikleri yapabilirsiniz. Orijinal dosyayı kaydettiğinizde, bunu içinde bağladığınız belge yeni sürümle güncelleştirilir.

1. Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:
   - Bağlantılar panelinde bağı seçin ve Orijinali Düzenle düğmesini tıklatın. Diğer bir yöntem olarak panel menüsünden Orijinali Düzenle'yi seçin.
   - Sayfadaki bağlı resmi seçin ve sonra Düzen > Orijinali Düzenle'yi seçin.

Sayfadaki bağlı resmi seçin ve Kontrol panelinde Orijinali Düzenle düğmesini tıklatın.

2. Orijinal uygulamada değişiklikleri yaptıktan sonra dosyayı kaydedin.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Bitmap görüntüleri içe aktarma

Bitmap görüntüler hakkında
Son çıktı için görüntü çözünürlüğü kuralları

Bitmap görüntüler hakkında

Başa dön

Teknik olarak raster görüntüler olarak adlandırılan bitmap görüntüler, görüntü oluşturmak için resim öğelerinin (pikseller) dikdörtgen bir ızgarasını kullanır. Her piksele belli bir konum ve renk değeri atanır. Bitmap görüntülerle çalışırken nesneleri ya da şekilleri değil pikselleri düzenlersiniz. Bitmap görüntüler fotoğraf ya da dijital resim gibi sürekli ton içeren görüntüler için en yaygın kullanılan elektronik ortamdır çünkü karmaşık gölge ve renk geçişlerini daha verimli şekilde yapabilirler.

Bitmap görüntüler çözünürlüğe bağımlıdır, diğer bir deyişle sabit sayıda piksel içerirler. Sonuç olarak ekranda yüksek oranda büyütme yapıldığında ya da oluşturulduklarından daha düşük bir çözünürlükle yazdırıldıklarında ayrıntıları kaybolabilir ve pürüzlü görünebilirler.

Farklı büyütme düzeylerinde bitmap görüntüsü örneği

Bitmap görüntüler bazen fazla miktarda depolama alanı gerektirir ve belirli Creative Suite bileşenlerinde kullanıldıklarında dosya boyutlarını küçük tutmak için çoğu zaman sıkıştırılmaları gerekir. Örneğin bir görüntü dosyasını mizanpaja içe aktarmadan önce orijinal uygulamasında sıkıştırırsınız.

Not: *Adobe Illustrator'da efektleri ve grafik stillerini kullanarak çalışmanızda bitmap efektleri oluşturabilirsiniz.*

Son çıktı için görüntü çözünürlüğü kuralları

Başa dön

Bitmap görüntüler genellikle inç başına düşen piksel sayısıyla (ppi) ölçülen sabit bir piksel sayısına sahiptirler. Yüksek çözünürlüklü bir görüntü, aynı yazdırma boyutlarında daha düşük çözünürlüğe sahip bir görüntüden daha fazla ve bu nedenle daha küçük pikseller içerir. Örneğin 1 x 1 inç'lik ve 72 ppi çözünürlüğe sahip bir görüntü toplam 5184 piksel içerir (72 piksel genişlik x 72 piksel yükseklik = 5184). Aynı 1 x 1 inç'lik görüntü 300 ppi çözünürlükte olduğunda 90.000 piksel içerecektir.

İçe aktarılan bitmap görüntüler için görüntü çözünürlüğü kaynak dosya tarafından saptanır. Bitmap efektleri için özel bir çözünürlük belirleyebilirsiniz. Kullanılacak görüntü çözünürlüğünü saptamak için görüntünün nihai dağıtım ortamını göz önünde bulundurun. Aşağıdaki kurallar görüntü çözünürlüğüne ilişkin gereksinimlerinizi saptamanıza yardımcı olabilir:

Ticari baskı Ticari baskı, kullandığınız baskı (dpi) ve tram frekansına (lpi) bağlı olarak 150 - 300 ppi arasında (ya da daha fazla) çözünürlüğe sahip görüntüler gerektirir; üretim kararları vermeden önce her zaman baskı öncesi servisinize danışın. Ticari baskı, üzerinde çalışmak daha fazla zaman alan büyük, yüksek çözünürlüklü görüntüler gerektirdiğinden, mizanpaj için düşük çözünürlüklü görüntüler kullanabilir ve baskıda bunları yüksek çözünürlüklü sürümleriyle değiştirebilirsiniz.
Illustrator ve InDesign'da Bağlar panelini kullanarak düşük çözünürlüklü sürümlerle çalışabilirsiniz. InDesign'da Görünüm > Görüntüleme Performansı menüsünden Tipik ya da Hızlı Görüntüleme'yi; Illustrator'da Görünüm > Anahat'ı seçebilirsiniz. Diğer bir yol olarak, servis sağlayıcınız Open Prepress Interface (OPI) desteği veriyorsa size düşük çözünürlüklü görüntüleri sağlayabilir.

Masaüstü yazdırma Masaüstü baskı genellikle 72 ppi (300 ppi yazıcılarda yazdırılan fotoğraflar için) ile 150 ppi (1000 ppi'ye kadar olan aygıtlarda yazdırılan fotoğraflar için) arasında görüntüler gerektirir. Çizgi resimler için (1 bitlik görüntüler), grafiklerinizin çözünürlüğünün yazıcınızın çözünürlüğüyle eşleştiğinden emin olun.
Web yayıncılığı Çevrimiçi yayıncılık genellikle hedeflenen monitöre uygun piksel boyutlarına sahip görüntüler gerektirdiğinden görüntüler tarayıcı penceresi kontrolleri ya da resim yazısı gibi öğeler için yer bırakmak amacıyla genellikle 500 piksel genişlik ve 400 piksel yükseklikten düşük çözünürlüktedir. Ekran çözünürlüğünde orijinal bir görüntü oluşturmak (Windows tabanlı görüntüler için 96 ppi ve Mac OS tabanlı görüntüler için 72 ppi), görüntüyü normal bir web tarayıcısında görüntüleneceği şekilde görmenizi sağlar. Çevrimiçi yayıncılıkta bu aralıkların üstünde bir çözünürlüğe gerek duyacağınız durumlar, büyük olasılıkla yalnızca kullanıcıların daha fazla ayrıntı görmek için PDF belgesinde yakınlaştırma yapabilmesini istediğinizde ya da istek üzerine yazdırılacak bir belge hazırlarken ortaya çıkacaktır.
Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Adobe PDF dosyalarını içe aktarma

Adobe PDF dosyalarını içe aktarma
Adobe PDF yerleştirme seçenekleri
Adobe PDF dosyalarından tek tonlu, çift tonlu ve üç tonlu görüntüleri içe aktarma

Adobe PDF dosyalarını içe aktarma

Başa dön

Adobe Portable Document Format (PDF), hem vektör hem de bitmap verilerini temsil edebilen, çok yönlü bir dosya formatıdır. PDF dosyalarındaki resimleri Illustrator uygulamasına Aç komutuyla, Yerleştir komutuyla, Yapıştır komutuyla ve sürükle-bırak özelliğiyle alabilirsiniz.

- PDF dosyasını (veya PDF birden çok sayfalı bir belgeyse bir sayfasını) tek bir görüntü olarak içe aktarmak için, Yerleştir komutunu, Bağlantı seçeneği seçili olarak kullanın. Bağlantılı dosyalar üzerinde, dönüştürme araçlarını kullanarak değişiklik yapabilirsiniz; ancak, tek tek bileşenlerini seçemez ve düzenleyemezsiniz.
- PDF dosyasının içeriğini düzenlemek için, Aç komutunu veya Yerleştir komutunu, Bağlantı seçeneği işaretli olarak kullanın. Illustrator uygulaması, PDF resmindeki tek tek bileşenleri tanır ve her bileşeni ayrı birer nesne olarak düzenlemenize olanak verir.
- Vektör nesneleri, bitmap görüntüler ve metinler dahil olmak üzere PDF dosyasından seçili bileşenleri içe aktarmak için, Yapıştır komutunu veya sürükle-bırak özelliğini kullanın.

  Not: *Belgedeki resimde renk yönetimi yapıyorsanız, gömülü PDF görüntüleri belgenin parçasıdır ve bu yüzden, yazıcıya gönderildiğinde renk yönetimli olarak gider. Buna karşılık, belgenin geri kalanı için renk yönetimi açılmış olsa bile, bağlantılı PDF görüntülerde renk yönetimi olmaz.*

Adobe PDF yerleştirme seçenekleri

Başa dön

Adobe PDF dosyasını yerleştirdiğinizde, hangi sayfanın içe aktarılacağını belirlersiniz. Ayrıca Kırp. Hedef seçeneğini kullanarak, resmin nasıl kırpılacağını da seçebilirsiniz:

Sınırlayıcı Kutu PDF sayfasının sınırlayıcı kutusunu veya sayfa işaretleri dahil olmak üzere sayfada nesneyi kapsayan minimum alanı yerleştirir.
Resim PDF dosyasını yalnızca, yazarın yerleştirilebilir resim (örneğin klip resmi) olarak oluşturduğu bir dikdörtgenle tanımladığı alana yerleştirir.
Kırp PDF dosyasının sadece Adobe Acrobat tarafından görüntülenen veya yazdırılan alanını yerleştirir.
Kesim Kesim işaretleri varsa, üretim sürecindeki nihai sayfanın fiziksel olarak nereden kesileceğini tanımlar.
Taşma Payı Taşma payı alanı varsa, sadece bütün sayfa içeriğinin nereden kırpılacağını temsil eden alanı yerleştirir. Bu bilgi, sayfanın çıktısı bir üretim ortamında alınıyorsa yararlıdır. Basılı sayfanın, taşma payı alanının dışında kalan sayfa işaretleri içerebileceğini unutmayın.
Ortam Sayfa işaretleri dahil olmak üzere, orijinal PDF belgesinin fiziksel kağıt boyutunu (örneğin, A4 sayfasının boyutlarını) temsil eden alanını yerleştirir.

Adobe PDF dosyalarından tek tonlu, çift tonlu ve üç tonlu görüntüleri içe aktarma

Başa dön

Adobe PDF dosyasından içe resim aktardığınızda, Illustrator içinde oluşturamayacağınız verileri almanız mümkündür. Bunlara yerel olmayan resim denir ve bunlar, tek tonlu, çift tonlu ve üç tonlu görüntüleri içerir. Spot renkleri korumak için Saydamlığı Düzleştir komutunu kullanarak Illustrator içinden de yerel olmayan resimler oluşturabilirsiniz.

Illustrator uygulamasının yerel olmayan resimleri koruma yeteneği, birçok durumda yararlıdır. Örneğin, renk ayrımlarının çıktısını aldığınızda Illustrator uygulaması, bağlantılı PDF dosyalarındaki spot renk bilgilerini korur.

Varsayılan değer olarak, yerel olmayan resimler, Katmanlar ve Görünüm panellerinde <Yerel Olmayan Resim> olarak adlandırılır. Yerel olmayan resimler üzerinde, seçme, taşıma, kaydetme ve temel dönüştürme işlemlerini (örneğin ölçekleme, döndürme ve eğriltme) uygulayabilirsiniz. Ancak, tek tek bileşenlerini seçemez ve düzenleyemezsiniz. Ayrıca, yerel olmayan resimleri, sıvılaştırma araçlarıyla düzenlemeden önce rasterleştirmeniz gerekir.

Yerel olmayan resimleri Illustrator nesnesine dönüştürmek için, Nesne > Rasterleştir'i seçin.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

EPS, DCS ve AutoCAD dosyalarını içe aktarma

EPS dosyalarını içe aktarma
DCS dosyalarını içe aktarma
AutoCAD dosyalarını içe aktarma

EPS dosyalarını içe aktarma

Başa dön

Encapsulated PostScript (EPS), vektör resimlerini uygulamalar arasında aktarmak için yaygın olarak kullanılan bir dosya formatıdır. EPS dosyalarındaki resimleri Illustrator uygulamasına Aç komutuyla, Yerleştir komutuyla, Yapıştır komutuyla ve sürükle-bırak özelliğiyle alabilirsiniz.

EPS resimlerle çalışırken, aşağıdakileri aklınızda tutun:

- Başka bir uygulamada oluşturulmuş olan bir EPS dosyasını açtığınızda veya gömdüğünüzde, Illustrator uygulaması, bütün nesneleri yerel Illustrator nesnelerine dönüştürür. Ancak, belgede Illustrator uygulamasının tanımadığı veriler varsa, veri kaybı meydana gelebilir. Dolayısıyla, bir EPS dosyasındaki nesneleri tek tek düzenlemeniz gerekmiyorsa, dosyayı açmak veya gömmek yerine dosyaya bağlantı yapmak en iyisidir.
- EPS formatı saydamlık desteğine sahip değildir; bu yüzden, saydam resimleri başka uygulamalardan Illustrator uygulamasına yerleştirmek iyi bir tercih değildir. Onun yerine bu amaçla PDF 1.4 formatını kullanın.
- Bağlantılı EPS dosyaları içeren resimleri yazdırırken veya kaydederken, bu dosyalar ikili formatta (örneğin, Photoshop'un varsayılan EPS formatında) kaydedilmişse bir hata mesajı alabilirsiniz. Bu durumda, EPS dosyalarını ASCII formatında yeniden kaydedin, bağlantılı dosyaları Illustrator resmine gömün, ASCII yazdırma portu yerine ikili yazdırma portundan yazdırın veya resmi EPS formatı yerine AI veya PDF formatında kaydedin.
- Belgedeki resimde renk yönetimi yapıyorsanız, gömülü EPS görüntüleri belgenin parçasıdır ve bu yüzden, yazıcıya gönderildiğinde renk yönetimli olarak gider. Buna karşılık, belgenin geri kalanı için renk yönetimi açılmış olsa bile, bağlantılı EPS görüntülerde renk yönetimi olmaz.
- Belgenizdeki bir renkle aynı adda ama farklı tanımda bir EPS rengini içe aktarırsanız, Illustrator uygulaması bir uyarı görüntüler. Belgenizdeki rengi bağlantılı dosyadaki EPS renkle değiştirmek için, Bağlantılı Dosyanın Rengini Kullan'ı seçin. Belgenizde o rengi kullanan bütün nesneler uygun şekilde güncelleştirilecektir. Renk örneğini olduğu gibi bırakıp bütün renk çakışmalarını belgedeki renkleri kullanarak çözmek için, Belgenin Rengini Kullan'ı seçin. EPS önizlemesi değiştirilemez; dolayısıyla önizleme doğru olmayabilir ama doğru kalıplarla basılacaktır. Tümüne Uygula seçeneği bütün renk çakışmalarını, hangi seçeneği belirlediğinize bağlı olarak, belgenin veya bağlantılı dosyanın renk tanımını kullanarak çözer.
- Bazen, gömülü EPS görüntüleri içeren bir Illustrator belgesini açarken bir uyarıyla karşılaşabilirsiniz. Uygulama orijinal EPS görüntüsünü bulamazsa, EPS görüntüsünü çıkartmanız istenecektir. İletişim kutusundaki Çıkart seçeneğini belirleyin; görüntü, etkin dosyayla aynı klasöre çıkartılacaktır. Gömülü dosyanın önizlemesi belgede görüntülenemese de artık dosya düzgün basılacaktır.
- Varsayılan olarak, bağlı EPS dosyaları yüksek çözünürlüklü önizleme olarak görüntülenir. Bağlantılı bir EPS dosyası belge penceresinde görünür durumda değilse, dosyanın önizlemesinin eksik olmasından kaynaklanıyor olabilir. (PICT önizlemeli EPS dosyaları Mac OS'tan Windows'a aktarılırken bazen önizlemeler kaybolur.) Önizlemeyi geri yüklemek için, EPS dosyasını TIFF önizlemesiyle yeniden kaydedin. EPS yerleştirdiğinizde performans olumsuz etkileniyorsa önizleme çözünürlüğünü düşürün: Düzenle > Tercihler > Dosya İşleme ve Pano (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Dosya İşleme ve Pano (Mac OS) seçeneğini belirleyip Bağlı EPS İçin Düşük Çözünürlüklü Temsil Kullan'ı seçin.

DCS dosyalarını içe aktarma

Başa dön

Desktop Color Separation (DCS), standart EPS formatının bir sürümüdür. DCS 1.0 formatı sadece CMYK görüntüleri destekler; DCS 2.0 formatıysa hem çok kanallı CMYK dosyalarını hem de birden çok spot renk mürekkebi destekler. (Bu spot renk mürekkepler Illustrator uygulamasının Renk Örnekleri panelinde spot renkler olarak görüntülenir.) Illustrator uygulaması, Photoshop tarafından oluşturulmuş olan DCS 1.0 ve DCS 2.0 dosyalarındaki kırpma maskelerini tanır. DCS dosyalarına Illustrator içinde bağlantı oluşturabilirsiniz, ama bu dosyaları gömemez veya açamazsınız.

Bağlantılar panelinde DCS saydamlığı etkileşimlerini görüntülemek için, Bağlantılar paneli menüsünden Panel Seçenekleri'ni seçin ve DCS Saydamlık Etkileşimlerini Göster seçeneğini belirleyin.

AutoCAD dosyalarını içe aktarma

Başa dön

Not: *Illustrator, AutoCAD 2007'den daha sonraki bir sürümde kaydedilmiş AutoCAD dosyalarını açmaz.*

AutoCAD dosyaları, hem DXF hem de DWG formatlarını içerir. Sürüm 2.5'ten sürüm 2007'ya kadar olan AutoCAD dosyalarını içe aktarabilirsiniz. İçe aktarma sırasında ölçeği, birim eşlemesini (AutoCAD dosyasındaki bütün uzunluk verilerinin yorumlanmasında kullanılacak özel birim), satır kalınlıklarının ölçeklenip ölçeklenmeyeceğini, hangi mizanpajın içe aktarılacağını ve resmin ortalanıp ortalanmayacağını belirleyebilirsiniz.

Illustrator uygulaması, 3B nesneler, şekiller ve yollar, harici referanslar, bölge nesneleri, eğri cetveli nesneleri (orijinal şekli koruyan Bezier nesnelerine eşlenmiş olarak), raster nesneleri ve metin nesneleri dahil olmak üzere çoğu AutoCAD verilerini destekler. Harici referanslar içeren bir AutoCAD dosyasını içe aktarırken, Illustrator uygulaması referansın içeriğini okur ve Illustrator dosyasındaki uygun konumlara yerleştirir. Harici bir referans bulunamazsa, Eksik Bağlantı iletişim kutusu açılır; böylece dosyayı arayıp alabilirsiniz.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SR

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Resmi Photoshop uygulamasından içe aktarma

Resmi Photoshop uygulamasından içe aktarma
Photoshop içe aktarma seçenekleri
Görüntünün bir parçasını Photoshop uygulamasından Illustrator uygulamasına taşıma
Yolları Photoshop uygulamasından Illustrator uygulamasına taşıma

Resmi Photoshop uygulamasından içe aktarma

Başa dön

Photoshop (PSD) dosyalarındaki resimleri Illustrator uygulamasına Aç komutuyla, Yerleştir komutuyla, Yapıştır komutuyla ve sürükle-bırak özelliğiyle alabilirsiniz.

Illustrator uygulaması, katman kompozisyonları, katmanlar, düzenlenebilir metin ve yollar dahil olmak üzere, çoğu Photoshop verilerini destekler. Bu, resmi düzenleme yeteneğini kaybetmeksizin Photoshop ile Illustrator arasında dosya aktarımı yapabileceğiniz anlamına gelir. İki uygulama arasında kolay dosya aktarımı için, görünürlüğü kapatılmış ayarlama katmanları Illustrator uygulamasına aktarılır (ancak erişilemez olur) ve tekrar Photoshop uygulamasına geri aktarıldığında geri yüklenir.

Spot renkler (dosya başına en çok 31 spot renk kanalı), proses renkli görüntünün üzerine yerleştirilen tek bir N Kanallı raster görüntüsü olarak aktarılır. Spot renkler, renk örnekleri paneline, Photoshop uygulamasındaki adlarıyla özel renkler olarak eklenir. İçe aktarılan spot renklerin renk ayrımı düzgün şekilde yapılır.

Çift tonlu PSD dosyaları, dizine alınmış 256 renk uzaylı ve bütün çift tonlu mürekkepleri içeren bir N Kanalı renk uzaylı, düzleştirilmiş raster görüntüler olarak içe aktarılır. Illustrator uygulamasında bir N Kanalı kullanıldığından, Photoshop uygulamasında ayarlanmış olan karışım modu etkileşimleri Illustrator uygulamasında farklı görünebilir. Eski renk kitaplıklarının mürekkep renkleri griye ayarlanır.

Illustrator uygulamasının Photoshop verilerini dönüştürmesi gereken durumlarda bir uyarı mesajı çıkar. Örneğin, 16 bitlik bir Photoshop dosyasını içe aktarırken, Illustrator uygulaması sizi, görüntünün 8 bitlik düzleştirilmiş bileşik görüntü olarak içe aktarılacağı konusunda uyarır.

Photoshop içe aktarma seçenekleri

Başa dön

Birden çok katman içeren bir Photoshop dosyasını açtığınızda veya yerleştirdiğinizde, aşağıdaki seçenekleri ayarlayabilirsiniz:

Katman Kompozisyonu Photoshop dosyası katman kompozisyonları içeriyorsa, görüntünün hangi versiyonunun içe aktarılacağını belirler. Seçilen katman kompozisyonunun önizlemesini görüntülemek için, Önizleme Göster'i işaretleyin. Yorumlar metin kutusunda, Photoshop dosyasındaki yorumlar görüntülenir.

Bağlantıyı Güncelleştirirken Katman kompozisyonları içeren, bağlantılı bir Photoshop dosyasını güncelleştirirken katman görünürlük ayarlarının nasıl ele alınacağını belirler.

> **Katman Görünürlükleri Geçersiz Kılmaları Koru** Orijinalde dosyayı yerleştirdiyseniz, bağlantılı görüntüyü, katman kompozisyonundaki katman görünürlüğü durumuna dayalı olarak güncelleştirir.
>
> **Photoshop'un Katman Görünürlüğünü Kullan** Bağlantılı görüntüyü, Photoshop dosyasındaki son katman görünürlüğü durumuna dayalı olarak güncelleştirir.

Photoshop Katmanlarını Nesnelere Dönüştür Ve Mümkün Olduğunda Metni Düzenlenebilir Hale Getir Görünümden ödün vermeden, katman yapısını ve metin düzenlenebilirliğini mümkün olduğu ölçüde korur. Ancak, dosya Illustrator uygulamasının desteklemediği özellikler içeriyorsa, Illustrator uygulaması katmanları birleştirerek ve rasterleştirerek, resmin görünümünü korur. Örneğin:

- Hem Erime karıştırma modunu kullanan katman kümeleri hem de kırpma maskelerindeki bütün katmanlar tek katmanlarda birleştirilir.
- Ayarlama katmanları ve bir Altını Gizleme seçeneği kullanan katmanlar, altlarındaki katmanlarla birleştirilir; saydam pikseller içeren katmanlar ve Renk Soldurma, Renk Yanması, Fark, Doğrusal Yanma, Doğrusal Soldurma, Canlı Işık, Doğrusal Işık veya Pin Işığı karıştırma modunu kullanan katmanlar da aynı şekilde işlenir.
- Katman efektleri kullanan katmanlar birleştirilebilir; ancak, sonuçtaki karıştırma davranışı, katmanın karıştırma moduna, saydam piksellerin varlığına ve katmanın karıştırma seçeneklerine bağlıdır.
- Birleştirme gerektiren gizli katmanlar atılır.

Not: *Photoshop dosyasına bağlantı oluşturduğunuzda, Photoshop Katmanlarını Nesnelere Dönüştür ve Mümkün Olduğunda Metni Düzenlenebilir Hale Getir seçeneği kullanılamaz.*

Photoshop Katmanlarını Tek Bir Görüntüde Birleştir Ve Metin Görünümünü Koru Dosyayı, tek bir bitmap görüntü olarak içe aktarır. Dönüştürülen dosya, (varsa) belge kırpma yolu dışında tek tek nesneleri korumaz. Opaklık, ana görüntünün parçası olarak korunur, ama düzenlenebilir değildir.

Gizli Katmanları İçe Aktar Gizli olanlar dahil olmak üzere Photoshop dosyasındaki bütün katmanları içe aktarır. Photoshop dosyasına bağlantı oluştururken bu seçenek kullanılamaz.

Dilimleri İçe Aktar Photoshop dosyasının içerdiği dilimleri korur. Bu seçenek sadece, dilimler içeren bir dosyayı açarken veya gömerken kullanılabilir.

Başa dön

Görüntünün bir parçasını Photoshop uygulamasından Illustrator uygulamasına taşıma

1. Photoshop uygulamasında, taşımak istediğiniz pikselleri seçin. Daha fazla bilgi edinmek için, Photoshop Yardımı'na bakın.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Seçimi Photoshop uygulamasında kopyalayıp Illustrator uygulamasında yapıştırın. Kopyala komutunu seçtiğinizde etkin durumda bir katman maskesi varsa, Photoshop uygulaması ana katman yerine maskeyi kopyalar.
   - Photoshop uygulamasında Taşıma aracını seçin ve seçimi Illustrator uygulamasına sürükleyin. Illustrator uygulaması saydam pikselleri beyazla doldurur.

Başa dön

Yolları Photoshop uygulamasından Illustrator uygulamasına taşıma

1. Photoshop uygulamasında, Yol Bileşen Seçimi aracını veya Doğrudan Seçim aracını kullanarak, taşımak istediğiniz yolları seçin.

   Şekil vektör maskeleri, çalışma yolları ve kaydedilmiş yollar dahil olmak üzere, Yollar panelinde görünen herhangi bir yolu veya yol parçasını seçebilirsiniz. Yolların seçilmesi hakkında daha fazla bilgi edinmek için, Photoshop Yardımı'na bakın.
2. Yolu kopyalayıp yapıştırarak veya sürükleyerek Illustrator uygulamasına aktarın.
3. Yapıştırma Seçenekleri iletişim kutusunda, yolu bileşik şekil olarak mı yoksa bileşik yol olarak mı yapıştıracağınızı seçin. Bileşik yol olarak yapıştırma daha hızlıdır, ama düzenlenebilirlik niteliğinde kayıplara yol açabilir.

   Photoshop belgesindeki bütün yolları (pikselleri dahil etmeden) içe aktarmak için, (Photoshop uygulamasında) Dosya > Dışa Aktar > Illustrator Uygulamasına Yollar'ı seçin. Sonra, ortaya çıkan dosyayı Illustrator uygulamasında açın.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Resimleri kaydetme

Resim kaydetme hakkında
Illustrator formatında kaydetme
EPS formatında kaydetme
SVG formatında kaydetme
Resimleri Microsoft Office için kaydetme
Vektör grafiklerini bitmap görüntülere dönüştürme

Başa dön

Resim kaydetme hakkında

Resim kaydettiğinizde veya dışa aktardığınızda Illustrator uygulaması, resim verilerini bir dosyaya yazar. Verilerin yapısı, seçtiğiniz dosya formatına bağlıdır.

Resmi kaydedebileceğiniz beş temel dosya formatı vardır: AI, PDF, EPS, FXG ve SVG. Bu formatlara, birden çok çalışma yüzeyi dahil tüm Illustrator verilerini koruyabildiklerinden doğal formatlar denir. (PDF ve SVG formatlarında, bütün Illustrator verilerini korumak için Illustrator Düzenleme Özelliklerini Koru seçeneğini işaretlemeniz gerekir.) EPS ve FXG tek tek çalışma yüzeylerini ayrı dosyalar olarak kaydedebilir. SVG yalnızca etkin çalışma yüzeyini kaydeder; ancak tüm çalışma yüzeylerine ait içerik görüntülenir.

Illustrator uygulamasının dışında kullanmak üzere resimleri çok çeşitli dosya formatlarında dışa aktarabilirsiniz. Bu formatlara yerel olmayan formatlar denir, çünkü dosyayı Illustrator uygulamasında tekrar açtığınızda, Illustrator uygulaması verilerin hepsini alamaz. Bu nedenle, oluşturmayı tamamlayana kadar resmi AI formatında kaydetmeniz, sonradan resmi istediğiniz formatta dışa aktarmanız önerilir.

Not: *Bağlantılı EPS dosyaları içeren resimleri kaydederken, bu dosyalar ikili formatta (örneğin, Photoshop'un varsayılan EPS formatında) kaydedilmişse bir hata mesajı alabilirsiniz. Bu durumda, EPS dosyalarını ASCII formatında yeniden kaydedin, bağlantılı dosyaları Illustrator resmine gömün, resmi EPS formatı yerine AI veya PDF formatında kaydedin.*

Illustrator uygulamasında mobil içerik oluşturma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0207_tr. Web için kaydetme hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0063_tr. Çeşitli formatlar hakkında bir genel bakış ve bunları ne zaman kullanmanız gerektiği dahil olmak üzere, Illustrator uygulamasından dışa içerik aktarma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0062_tr.

Başa dön

Illustrator formatında kaydetme

Belgenizde birden fazla çalışma yüzeyi varsa ve Illustrator'ın önceki sürümüne kaydetmek istiyorsanız her çalışma yüzeyini ayrı dosya olarak kaydetmeyi ya da tüm çalışma yüzeylerine ait içeriği tek dosyada birleştirmeyi tercih edebilirsiniz.

1. Dosya > Farklı Kaydet veya Dosya > Kopyasını Kaydet'i seçin.
2. Dosya adı yazın ve dosya için bir konum seçin.
3. Dosya biçimi olarak Illustrator (*.AI) seçip Kaydet düğmesini tıklatın.
4. Illustrator Seçenekleri iletişim kutusunda, istediğiniz seçenekleri belirleyip Tamam düğmesini tıklatın:

   Sürüm Dosyanızın uyumlu olmasını istediğiniz Illustrator sürümünü belirler. Eski formatlar, Illustrator uygulamasının güncel sürümündeki bütün özellikleri desteklemez. Bu nedenle, güncel sürümden başka bir sürüm seçerseniz, bazı kayıt seçenekleri kullanılamaz ve bazı veri türleri değişir. Verilerin nasıl değişeceğini anlamak için, iletişim kutusunun alt tarafındaki uyarıları okumayı unutmayın.

   Kullanılan Karakterlerin Yüzdesi Bu Değerden Düşükse Gömülü Fontları Altkümele Fontun karakterlerinden ne kadarının belgede kullanılmış olduğuna dayalı olarak, (sadece belgede kullanılan karakterlerin gömülmesi yerine) bütün fontun ne zaman gömüleceğini belirler. Örneğin, bir font 1.000 karakter içeriyorsa ama belgede bunlardan sadece 10'u kullanılmışsa, fontun gömülmesinin dosya boyutunu büyütmeye değmeyeceğine karar verebilirsiniz.

   PDF Uyumlu Dosya Oluştur Illustrator dosyasına belgenin bir PDF temsilini kaydeder. Illustrator dosyasının başka Adobe uygulamalarıyla uyumlu olmasını istiyorsanız bu seçeneği belirleyin.

   Bağlantılı Dosyaları İçer Bağlantılı dosyaları resme gömer.

   ICC Profilini Göm Renk yönetimli bir belge oluşturur.

   Sıkıştırma Kullan Illustrator dosyasında PDF verilerini sıkıştırır. Sıkıştırma kullanılması, belgenin kaydedilmesi için gereken süreyi artırır, dolayısıyla, kayıt çok uzun (8 - 15 dakika arası) sürüyorsa, bu seçenekteki işareti kaldırın.

   Her Çalışma Yüzeyini Ayrı Dosyaya Kaydet Her çalışma yüzeyini ayrı dosya olarak kaydeder. Tüm çalışma yüzeylerinin bulunduğu ayrı bir kalıp dosya da oluşturulur. Çalışma yüzeyine dokunan içeriğin bütünü bu çalışma yüzeyiyle ilgili dosyayla eklenir. Resmin tek çalışma yüzeyine sığdırılması için kaydırılması gerekiyorsa size bilgi veren bir uyarı görüntülenir. Bu seçeneği belirlemezseniz çalışma yüzeyleri tek belgede birleştirilip nesne kılavuzlarına ve (Illustrator CS3'te) kırpma alanlarına dönüştürülür. Kaydedilen dosya için kullanılan çalışma yüzeyi

varsayılan belge başlangıç profili boyutunu temel alır.

Saydamlık seçenekleri Illustrator formatının 9.0'dan daha önceki bir sürümünü seçerseniz saydam nesnelere ne olacağını belirler. Saydamlık efektlerini atmak ve saydam resimleri %100 opaklığa ve Normal karıştırma moduna sıfırlamak için, Yolları Koru seçeneğini kullanın. Saydam nesnelerle etkileşmeyen üst baskıları korumak için, Görünümü Ve Üst Baskıyı Koru seçeneğini kullanın. Saydam nesnelerle etkileşen üst baskılar düzleştirilir.
Önemli: *Resminiz karmaşık, örtüşen alanlar içeriyorsa ve yüksek çözünürlükte çıktıya ihtiyacınız varsa, İptal düğmesini tıklatın ve devam etmeden önce rasterleştirme ayarlarını belirleyin.*

Ayrıca bkz.
Renk profilleri hakkında

Başa dön

EPS formatında kaydetme

Hemen hemen bütün mizanpaj, sözcük işlem ve grafik uygulamaları, içe aktarılmış veya yerleştirilmiş EPS (encapsulated PostScript) dosyalarını kabul eder. EPS formatı, Adobe Illustrator uygulamasında oluşturabileceğiniz çoğu grafik öğesini korur; yani, EPS dosyaları Illustrator dosyaları olarak yeniden açılıp düzenlenebilir. EPS dosyalarında PostScript dilini temel aldıklarından, hem vektör hem de bitmap grafikler olabilir. Resminizde birden çok çalışma yüzeyi varsa, bu çalışma yüzeyleri EPS formatını kaydettiğinizde korunur.

1. Resminiz saydamlık (üst baskılar dahil) içeriyorsa ve yüksek çözünürlükte çıktıya ihtiyacınız varsa, düzleştirmenin sonucunu görmek için Pencere > Düzleştirici Önizlemesi'ni seçin.
2. Dosya > Farklı Kaydet veya Dosya > Kopyasını Kaydet'i seçin.
3. Dosya adı yazın ve dosya için bir konum seçin.
4. Dosya biçimi olarak Illustrator EPS (*.EPS) seçip Kaydet düğmesini tıklatın.
5. Her çalışma yüzeyi için ayrı dosya oluşturmak istiyorsanız Çalışma Yüzeylerini Kullan'ı seçip Tümü seçeneğini ya da bir aralığı belirtin. Ayrı dosyalar tüm çalışma yüzeylerine sahip kalıp EPS dosyasıyla kaydedilir. Bu seçeneğin seçimini kaldırırsanız tek EPS dosyası korunun tüm çalışma yüzeyleriyle oluşturulur.
6. EPS Seçenekleri iletişim kutusunda, istediğiniz seçenekleri belirleyip Tamam düğmesini tıklatın:

   Sürüm Dosyanızın uyumlu olmasını istediğiniz Illustrator sürümünü belirler. Eski formatlar, Illustrator uygulamasının güncel sürümündeki bütün özellikleri desteklemez. Bu nedenle, güncel sürümden başka bir sürüm seçerseniz, bazı kayıt seçenekleri kullanılamaz ve bazı veri türleri değişir. Verilerin nasıl değişeceğini anlamak için, iletişim kutusunun alt tarafındaki uyarıları okumayı unutmayın.

   Format Dosyaya kaydedilen önizleme görüntüsünün özelliklerini belirler. Önizleme görüntüsü, EPS resmi doğrudan gösteremeyen uygulamalarda görüntülenir. Önizleme görüntüsü oluşturmak istemiyorsanız, Format menüsünde Yok seçin. Yoksa, bir siyah beyaz veya renkli formatı seçin.

   TIFF (8 bit Renkli) formatını seçerseniz, önizleme görüntüsü için bir arka plan seçeneği belirleyin:

   Saydam Saydam bir arka plan oluşturur.

   Işık Geçirmez Düz, opak bir arka plan oluşturur. (EPS belgesi bir Microsoft Office uygulamasında kullanılacaksa, Işık Geçirmez seçin.)

   Saydamlık seçenekleri Saydam nesnelere ve üst baskılara ne olacağını belirler. Mevcut seçenekler, iletişim kutusunun üst kısmında seçtiğiniz format sürümüne bağlı olarak değişir.

   CS formatı seçerseniz, üst baskı olacak şekilde ayarlanmış, çakışan renklerin nasıl kaydedileceğini belirleyin ve saydamlık düzleştirme için bir hazır ayar veya bir seçenekler kümesi seçin. Saydamlık düzleştirici ayarlarını özelleştirmek için Özel düğmesini tıklatın.

   8.0'dan daha önceki bir Eski formatı seçtiyseniz, saydamlık efektlerini atmak ve saydam resimleri %100 opaklığa ve Normal karıştırma moduna sıfırlamak için, Yolları Koru seçeneğini kullanın. Saydam nesnelerle etkileşmeyen üst baskıları korumak için, Görünümü ve Üst Baskıyı Koru seçeneğini kullanın. Saydam nesnelerle etkileşen üst baskılar düzleştirilir.

   Fontları Göm (Diğer Uygulamalar İçin) Font satıcısından uygun izne sahip olan bütün fontları gömer. Fontların gömülmesi, dosya başka bir uygulamaya, sözgelimi Adobe InDesign uygulamasına yerleştirildiğinde de orijinal fontun görüntülenebilmesini ve yazdırılabilmesini garantiler. Ancak, dosya, o fontun yüklü olmadığı bir bilgisayarda Illustrator uygulamasında açılırsa, font sahte olur veya yerine başka font konur. Bu, gömülü fontların yasadışı kullanımını önlemek içindir.
   Not: *Fontları Göm seçeneğinin işaretlenmesi, kaydedilen dosyanın boyutunu büyütür.*

   Bağlantılı Dosyaları İçer Bağlantılı dosyaları resme gömer.

   Belge Minik Resimlerini İçer Resmin bir minik resmini oluşturur. Minik resim, Illustrator uygulamasının Aç ve Yerleştir iletişim kutularında görüntülenir.

   RGB Dosyalarındaki CMYK PostScriptlerini İçer RGB renkteki belgelerin RGB çıktı desteğine sahip olmayan uygulamalardan yazdırılabilmesini sağlar. EPS dosyası Illustrator uygulamasında yeniden açıldığında, RGB renkler korunur.

   Degrade ve Degrade Kafes Yazdırmaya Uyumlu Degrade nesneleri JPEG formatına dönüştürerek, eski yazıcıların ve PostScript aygıtlarının degradeleri ve degrade kafesleri yazdırabilmesine olanak verir. Bu seçeneği işaretlediğinizde, degradelerle sorunu olmayan

yazıcılarda, yazma işlemi yavaşlayabilir.

Adobe PostScript® Resmi kaydetmek için hangi PostScript düzeyinin kullanılacağını belirler. PostScript Language Level 2, hem renkli hem de gri tonlamalı vektör ve bitmap görüntüleri temsil eder ve hem vektör hem de bitmap grafikler için RGB, CMYK ve CIE tabanlı renk modellerini destekler. PostScript Language Level 3, PostScript® 3™ yazıcıda yazdırırken kafes nesnelerini yazdırabilme yeteneği dahil olmak üzere, Language Level 2 seçeneğine kıyasla daha fazla işlev sunar. PostScript Language Level 2 aygıtlarında yazdırma sırasında degrade kafes nesneler bitmap görüntülere dönüştürüleceğinden, degrade kafes nesne içeren resimlerin PostScript 3 yazıcılarda yazdırılması tercih edilmelidir.

Ayrıca bkz.

Saydam resimleri yazdırma ve kaydetme

Resmin hangi alanlarının düzleştirileceğini önizlemede görme

Üst baskı hakkında

Başa dön

SVG formatında kaydetme

SVG, yüksek kalitede, etkileşimli Web grafikleri üreten bir vektör formatıdır. SVG formatının iki çeşidi vardır: SVG ve Sıkıştırılmış SVG (SVGZ). SVGZ formatı dosya boyutlarını %50 ila %80 azaltabilir; ancak, SVGZ dosyalarını metin düzenleyicisi kullanarak düzenleyemezsiniz.

Resimleri SVG formatında kaydederseniz kafes nesneler rasterleştirilir. Ayrıca, alfa kanalına sahip olmayan görüntüler JPEG formatına dönüştürülür. Alfa kanalına sahip görüntüler PNG formatına dönüştürülür. Belgenizde birden çok çalışma yüzeyi varsa ve SVG olarak kaydederseniz etkin çalışma yüzeyi korunur. Tek tek çalışma yüzeylerini ayrı SVG dosyaları olarak kaydedemezsiniz.

Illustrator uygulamasında mobil içerik oluşturma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0207_tr.

1. Resimde SVG efektleri varsa, SVG efekti uygulanmış olan tüm öğeleri seçip Görünüm panelinin alt kısmına (hemen Opaklık girişinin üstüne) sürükleyin. SVG efektini izleyen başka efektler varsa SVG çıktısı bir raster nesnesinden oluşacaktır. Ayrıca, Resimde birden çok çalışma yüzeyi varsa dışa aktarmak istediğiniz çalışma yüzeyini seçin.
2. Dosya > Farklı Kaydet veya Dosya > Kopyasını Kaydet'i seçin.
3. Dosya adı yazın ve dosya için bir konum seçin.
4. Dosya formatı olarak SVG (*.SVG) veya SVG Sıkıştırılmış (*.SVGZ) seçin ve Kaydet düğmesini tıklatın.
5. SVG Seçenekleri iletişim kutusunda, istediğiniz seçenekleri belirleyip Tamam düğmesini tıklatın:

   SVG Profilleri Dışa aktarılan dosya için SVG XML Belge Türü Tanımı'nı belirtir.

   SVG 1.0 ve SVG 1.1 Masaüstü bilgisayarlarda görüntülenecek SVG dosyaları için uygundur. SVG 1.1, SVG belirtiminin tam sürümüdür; SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus ve SVG Basic 1.1 bunun alt kümeleridir.

   SVG Basic 1.1 El cihazları gibi, orta güçteki aygıtlarda görüntülenecek SVG dosyaları için uygundur. Tüm el cihazlarının SVG Basic profilini desteklemediği önemle belirtilir. Dolayısıyla, bu seçeneğin kullanılması, SVG dosyasının her el cihazında görüntülenebilmesini garantilemez. SVG Basic, bazı SVG filtre efektlerini ve dikdörtgen şeklinde olmayan kırpmaları desteklemez.

   SVG Tiny 1.1 ve SVG Tiny 1.1+ Cep telefonları gibi, küçük cihazlarda görüntülenecek SVG dosyaları için uygundur. Tüm cep telefonlarının SVG Tiny ve SVG Tiny Plus profillerini desteklemediği önemle belirtilir. Dolayısıyla, bu seçeneklerden birinin kullanılması, SVG dosyasının her küçük cihazda görüntülenebilmesini garantilemez.

   SVG Tiny 1.2 PDA'lardan cep telefonlarına, dizüstü bilgisayarlardan masaüstü bilgisayarlara kadar çok çeşitli aygıtlarda görüntülenecek SVG dosyaları için uygundur.

   SVG Tiny formatı, degrade, saydamlık, kırpma, maske, sembol, desen, alt çizgili metin, üstü çizili metin, dikey metin veya SVG filtre efektlerini desteklemez. SVG Tiny Plus formatı, degrade ve saydamlık özelliklerini görüntüleyebilir, ancak kırpma, maske, sembol veya SVG filtre efektlerini desteklemez.

   SVG profilleri hakkında daha ayrıntılı bilgi edinmek için, World Wide Web Consortium (W3C) Web sitesindeki (www.w3.org) SVG spesifikasyonuna bakın.

   Font Türü Fontların dışa nasıl aktarılacağını belirler.

   Adobe CEF Küçük fontların daha iyi görüntülenmesi için font ipuçlarından yararlanır. Bu font türü, Adobe SVG Viewer tarafından desteklenir ancak diğer SVG görüntüleyicileri tarafından desteklenmeyebilir.

   SVG Font ipuçları kullanmaz. Bu font türü bütün SVG görüntüleyicileri tarafından desteklenir.

   Anahata Dönüştür Yazıları vektör yollarına dönüştürür. Yazının görünümünü tüm SVG Görüntüleyicilerinde korumak için bu seçeneği kullanın.

   Font Altkümelemesi Hangi gliflerin (belirli bir fontun karakterlerinin) dışa aktarılan SVG dosyasına gömüleceğini denetler. Son kullanıcı sistemlerinde gerekli fontların yüklü olduğuna güveniyorsanız, Altkümeleme menüsünde Yok seçin. Sadece mevcut resimde varolan glifleri dahil etmek için, Sadece Kullanılan Glifler seçeneğini belirleyin. Diğer değerler (Ortak İngilizce, Ortak İngilizce + Kullanılan Glifler, Ortak Romen, Ortak Romen + Kullanılan Glifler, Tüm Glifler), SVG dosyasının metin içeriği dinamik olduğunda (sunucu tarafından oluşturulan metin veya kullanıcı etkileşimli metin gibi) yararlıdır.

Görüntü Konumu Raster görüntülerin doğrudan dosyaya mı gömüleceğini yoksa orijinal Illustrator dosyasından dışa aktarılan JPEG veya PNG görüntülere bağlantı mı oluşturulacağını belirler. Görüntülerin gömülmesi dosya boyutunu artırır, ama rasterleştirilmiş görüntülerin her zaman erişilir olmasını sağlar.

Illustrator Düzenleme Özelliklerini Koru AI dosyasını SVG dosyasına gömerek, Illustrator uygulamasına özgü verileri korur (ortaya çıkan dosyanın boyutu daha büyük olur). SVG dosyasını Illustrator uygulamasında yeniden açmayı düşünüyorsanız bu seçeneği işaretleyin. SVG verileri üzerinde elle değişiklik yaparsanız, dosyayı yeniden açtığınızda bu değişiklikler yansıtılmaz. Bunun nedeni, Illustrator uygulamasının, dosyanın SVG bölümünü değil AI bölümünü okumasıdır.

CSS Özellikleri Stil niteliklerinin SVG koduna nasıl kaydedileceğini belirler. Varsayılan yöntem olan Sunum Nitelikleri, hiyerarşinin en üst noktasındaki özellikleri uygulayarak, belirli düzenlemeler ve dönüştürmeler için en büyük esnekliği sağlar. Stil Nitelikleri yöntemi, okunabilirliği en yüksek dosyayı oluşturur, ancak dosya boyutunu büyütebilir. SVG kodu dönüştürmelerde, sözgelimi XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation) kullanılarak (XSLT) yapılacak dönüştürmelerde kullanılacaksa, bu yöntemi seçin. Stil Nitelikleri <Varlık Referansları> yöntemi, resim oluşturma sürelerinin daha kısa, SVG dosya boyutunun ise daha küçük olmasını sağlar. Stil Öğeleri yöntemi, dosyaları HTML dosyalarıyla paylaşırken kullanılır. Stil Öğeleri seçeneğini belirlediğinizde, SVG dosyasını bir stil öğesini, HTML dosyası tarafından da referansta bulunulan harici bir stil sayfası dosyasına taşıyarak değiştirebilirsiniz; ancak, Stil Öğeleri seçeneği de resim oluşturma hızını düşürür.

Ondalık Haneleri SVG dosyasındaki vektör verilerinde kullanılacak ondalık basamak sayısını belirler. Ondalık basamak sayısı için 1–7 arası bir değer belirleyebilirsiniz. Daha yüksek değerler dosya boyutunu büyütür ve görüntü kalitesini artırır.

Kodlama SVG dosyasında karakterlerin nasıl kodlanacağını belirler. UTF (Unicode Transformation Format) kodlaması, bütün XML işlemcileri tarafından desteklenir. (UTF-8, 8 bitlik bir formattır; UTF-16, 16 bitlik bir formattır.) ISO 8859-1 ve UTF-16 kodlamada, dosya meta verileri korunmaz.

Adobe SVG Görüntüleyici için En İyileştir SVG dosyasının elle düzenlenebilirliğine izin verirken, aynı zamanda Illustrator verilerini en yüksek düzeyde korur. SVG filtre efektleri gibi hızlı resim oluşturma özelliklerinden yararlanabilmek için bu seçeneği işaretleyin.

Adobe Graphics Server Verilerini İçer SVG dosyasında değişken değişimi için gereken bütün bilgileri dahil eder.

Dilimleme Verilerini İçer Dilim konumlarını ve en iyileştirme ayarlarını dahil eder.

XMP İçer XMP meta verilerini SVG dosyasına dahil eder. Meta verileri girmek için Dosya > Dosya Bilgileri'ni veya Bridge Tarayıcısı'nı kullanın.

Daha Az <tspan> Öğe Çıktısı Ver Illustrator uygulamasının dışa aktarma sırasında otomatik karakter aralığı ayarlarını göz ardı etmesini sağlar; böylece, daha az <tspan> öğesi içeren bir dosya ortaya çıkar. Düzenlenebilirliği daha yüksek ve daha kompakt bir SVG dosyası oluşturmak için bu seçeneği işaretleyin. Metnin görünümünde otomatik karakter aralığı kritik önemdeyse, bu seçenekteki işareti kaldırın.

Yoldaki Metin İçin <textPath> Öğesini Kullan Yoldaki metni, <textPath> öğesi olarak dışa aktarır. Ancak, bu dışa aktarma modu görsel bütünlüğü korumayı her zaman başaramayabileceğinden, metnin SVG Görüntüleyicisi'nde Illustrator uygulamasındakinden farklı görünebileceğini unutmayın. Özelde, taşan metinler SVG Görüntüleyicisi'nde görünür olacaktır.

SVG Kodunu Göster SVG dosyasının kodunu, bir tarayıcı penceresinde görüntüler.

Web Önizleme SVG dosyasını bir tarayıcı penceresinde görüntüler.

Device Central Dosyayı, belirli bir cep telefonunda veya mobil cihazda önizlemesini görüntülemek için Device Central uygulamasında açar.

Ayrıca bkz.

Görüntüyü Web için en iyileştirme

Adobe Device Central uygulamasını Illustrator uygulamasıyla birlikte kullanma

Şablonlar ve değişkenlerle verilere bağlı grafikler

Başa dön

Resimleri Microsoft Office için kaydetme

Microsoft Office İçin Kaydet komutu, Microsoft Office uygulamalarıyla kullanabileceğiniz bir PNG dosyası oluşturmanıza olanak verir.

1. Dosya > Microsoft Office İçin Kaydet'i seçin.
2. Microsoft Office İçin Kaydet iletişim kutusunda, dosya için bir konum seçip dosya adı girin ve Kaydet düğmesini tıklatın.

Çözünürlük, saydamlık ve arka plan rengi için PNG ayarlarını özelleştirmek istiyorsanız, Microsoft Office İçin Kaydet komutu yerine Dışa Aktar komutunu kullanın. Web ve Aygıtlar için Kaydet komutunu kullanarak da PNG formatında resim kaydedebilirsiniz.

Ayrıca bkz.

Görüntüyü Web için en iyileştirme

Başa dön

Vektör grafiklerini bitmap görüntülere dönüştürme

Rasterleştirme hakkında

Rasterleştirme, bir vektör grafiğini bitmap görüntüye dönüştürme işlemidir. Rasterleştirme sırasında Illustrator uygulaması, grafiğin yollarını piksellere dönüştürür. Ayarladığınız rasterleştirme seçenekleri, ortaya çıkacak piksellerin boyutunu ve diğer özelliklerini belirler.

Nesne > Rasterleştir komutunu veya Rasterleştir efektini kullanarak tek tek vektör nesnelerini rasterleştirebilirsiniz. JPEG, GIF veya TIFF gibi bir bitmap formatında dışa aktararak belgenin tümünü de rasterleştirebilirsiniz.

Ayrıca bkz.
Rasterleştirme seçenekleri

Vektör nesnesini rasterleştirme

1. Bir veya birden çok nesne seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Nesneyi kalıcı olarak rasterleştirmek için, Nesne > Rasterleştir'i seçin.
   - Nesnenin temel yapısını değiştirmeksizin rasterleştirme görüntüsü yaratmak için, Efekt > Rasterleştir'i seçin.
3. Rasterleştirme seçeneklerini (bkz. Rasterleştirme seçenekleri) ayarlayıp Tamam düğmesini tıklatın.

(cc) BY-NC-SA

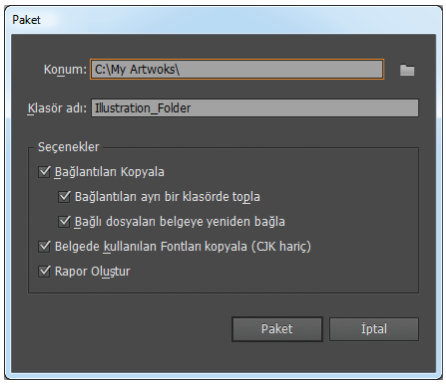
Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Dosyaları paketleme

Bu özellik, Adobe Illustrator CS6, CC ve sonraki sürümlerde bulunur. Adobe Creative Cloud'a katılmak için, bkz. Adobe Creative Cloud.

Kullandığınız dosyaları, fontlar da dahil olmak üzere (Çince, Korece ve Japonca haricinde) daha kolay teslim etmek için bir araya toplayabilirsiniz. Bir dosyayı paketlediğinizde, Illustrator belgesini, gereken tüm fontları, bağlı grafikleri ve paket raporunu içeren bir klasör oluşturmuş olursunuz. Bir metin dosyası olarak kaydedilen bu raporda, paketlenen dosya ile ilgili bilgiler bulunur.

1. Dosya > Paket'i seçin.



Paketle iletişim kutusu

2. Klasör ve konum ayarlarını belirleyin:

   Konum Paketlenen dosyanın oluşturulacağı konumu belirleyin

   Klasör Adı Paket için bir ad belirtin. Klasör adı, varsayılan olarak Illustrator belgesinin adından türetilir.

3. Aşağıdaki seçenekleri belirtin:

   Bağlantıları Kopyala Bağlı grafikleri ve dosyaları paket klasörünün konumuna kopyalar.

   Bağlantıları Ayrı Bir Klasörde Topla Bir Bağlantılar klasörü oluşturur ve tüm bağlı varlıkları bu klasöre yerleştirir. Bu seçenek işaretli değilse, varlıklar .ai dosyasıyla aynı klasör düzeyine kopyalanır.

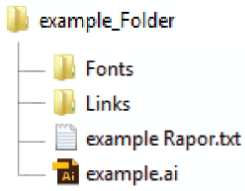
   Bağlı Dosyaları Belgeye Yeniden Bağla Paket klasörüne yönlendirilen bağlantıları değiştirir. Bu seçenek işaretli değilse, paketlenmiş bir Illustrator belgesi, varlıklara yönlenen bağlantıları orijinal konumunda tutar; varlıklar yine de pakette toplanır.

   Belgelerde Kullanılan Fontları Kopyala (CJK hariç) Font ailesinin tamamını kopyalamak yerine, gereken fontların tümünü kopyalar.

   Not: *Fontları paketlediğinizde bir uyarı görüntülenir. Fontları kopyalama izniniz olup olmadığını görmek için lisans sözleşmenize bakın.*

   Rapor Oluştur Paketlenen dosyalarla birlikte bir özet raporu oluşturur. Bu raporda, spot renkli nesnelerin bir özeti, kullanılan ve eksik olan tüm fontlar, eksik bağlantılar ve bağlı ve gömülü tüm görüntülerin ayrıntıları yer alır.

4. Paketle seçeneğini tıklatın. İlgili klasörlere yerleştirilmiş varlıkları içeren aşağıdaki klasör yapısı oluşturulur.



Paket klasör yapısı

Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

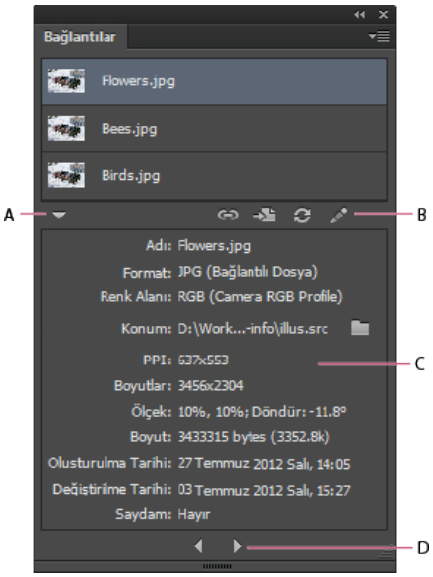
Bağlantı bilgileri

Bu özellik, Adobe Illustrator CS6, CC ve sonraki sürümlerde bulunur. Adobe Creative Cloud'a katılmak için, bkz. Adobe Creative Cloud.

Bağlantılar panelinde (Pencere > Bağlantılar) bir Illustrator belgesine yerleştirilen (gömülen veya bağlantı verilen) tüm resimleri içeren bir liste görüntülenir. Bağlantı Bilgileri, Bağlantılar panelinde görüntülenir. Bağlı dosyalara ait dosya bilgilerini görmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Bağlantılar panelinde, bir bağlantıyı çift tıklatın.
- Bağlantılar panelinde, bir bağlantı seçin ve Bağlantı Bilgilerini Göster düğmesini tıklatın.
- Bağlı bir nesne seçin, Kontrol panelindeki Nesne Türü köprüsünü tıklatarak Bağlantılar panelini açın, ardından da Bağlantı Bilgileri düğmesini tıklatın.

Nesne Türü köprüsünü tıklatarak seçili nesneye ait Bağlantı Bilgileri panelini açın
***A.** Nesne türü **B.** Bağlı dosyanın bilgileri*



Bağlantı Bilgileri alanını içeren Bağlantılar paneli
***A.** Bağlantı Bilgilerini Göster **B.** Bağlantı eylemleri **C.** Bağlantı Bilgileri alanı **D.** Önceki/Sonraki Gezinme Simgeleri*

Yeniden Bağla, Bağlantıya Git, Bağlantıyı Güncelle ve Orijinali Düzenle simgelerini kullanın. Bu seçenekler, daha önce de olduğu gibi, panel menüsünde de bulunmaktadır.

Bağlantı Bilgileri panelinde aşağıdaki bilgiler görüntülenir:

Ad Bağlı dosyanın adını görüntüler.

Format Bağlı dosyanın dosya türünü ve bağlı veya gömülü olmak üzere bağlama türünü görüntüler.

Renk uzayı Bağlı dosyanın renk uzayını ve renk profilini görüntüler. Gömülü dosyalarda bu seçenekler boştur.

Konum Bağlı dosyanın klasör konumunu görüntüler. Klasörü Gezgin (Windows) veya Finder (Mac OS) tarayıcılarında açmak için Klasör simgesini tıklatın.

PPI Bağlı dosyanın geçerli İnç/Piksel (PPI) değerini görüntüler.

Boyutlar Bağlı dosyanın orijinal boyutlarını görüntüler. Bu değer, bağlı dosyayı dönüştürdüğünüzde (yeniden boyutlandırdığınızda veya döndürdüğünüzde) bile değişmez.

Ölçek Resmin ölçek ve dönüş değerlerini görüntüler.

Oluşturma tarihi Dosyanın oluşturulduğu tarihi görüntüler.

Değiştirilme tarihi Dosyanın en son değiştirildiği tarihi görüntüler.

Saydam Görüntüde alfa saydamlık olup olmadığını gösterir.

Bağlantılar paneli ile ilgili daha fazla bilgi için bkz. Bağlantılar paneline genel bakış.

Illustrator'ın önceki sürümlerinde Bağlantılar panelini görüntülemek için, Pencere > Belge Bilgileri'ni, ardından da panel menüsünden Bağlı Görüntüler'i seçin. Daha fazla bilgi için, bkz. Belge Bilgileri paneline genel bakış.

Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Behance'de Paylaşma

Illustrator'ı Ayarlama - Behance'de paylaşma iş akışı
  Behance'de Paylaş iletişim kutusunu başlatma
  Illustrator ve Behance hesapları oluşturma
Behance'e yeni resim yükleme
Resmin yeni versiyonunu (revizyonunu) Behance'e yükleme

Başa dön

Illustrator'ı Ayarlama - Behance'de paylaşma iş akışı

Not: *Illustrator'dan Behance'de paylaşımda bulunmak için geçerli bir Adobe Kimliğiyle oturum açmanız gerekir.*

Resimlerinizi doğrudan Adobe Illustrator'ın içinden Behance'e yükleyebilirsiniz. O sırada seçili olan çalışma yüzeyindeki her resmi Behance ile paylaşabilirsiniz. Bir JPEG görüntüsü oluşturulur ve Adobe Kimliğinizle bağlantılı Behance hesabınıza yüklenir.

Behance'de Paylaş iletişim kutusunu başlatma

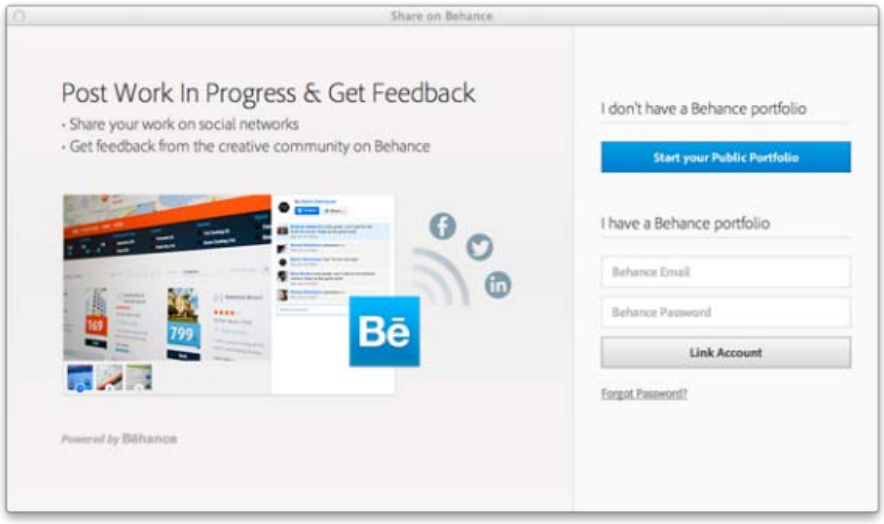
Behance'i Illustrator'dan başlatmanın iki yolu vardır:

- Dosya > Behance'de Paylaş'ı tıklatın veya
- Etkin Illustrator penceresinin sol alt köşesindeki simgesini tıklatın.

Illustrator ve Behance hesapları oluşturma

İş akışınızı iki şekilde oluşturabilirsiniz. Illustrator Behance iş akışını başlattığınızda, Behance'de Paylaş iletişim kutusu görüntülenir.

- Behance hesabınız yoksa bu iletişim kutusunda Genel Portföyünüzü Başlatın seçeneğini tıklatarak yeni bir hesap oluşturabilirsiniz. Bu şekilde Adobe kimliğiniz Behance'e bağlanır.
- Behance hesabınız varsa ve hesabınızı Adobe kimliğinize bağlamadıysanız iki hesabı birbirine bağlamak için kimlik bilgilerinizi girin.



Bir Behance hesabı oluşturmak için kaydolun veya Illustrator'ı varolan Behance hesabınızla çalışacak şekilde ayarlayın

Not: *Illustrator oturumunuzu kapattığınızda, Behance'deki oturumunuz da otomatik olarak kapatılır. Behance'i kullanarak ortak çalışmalar yapmaya devam etmek için Illustrator'ı yeniden başlatın, Adobe kimliğinizle oturum açın ve Behance'i kullanmaya başlayın.*

Başa dön

Behance'e yeni resim yükleme

1. Behance'de göstermek veya hakkında geribildirim almak istediğiniz çalışma yüzeyini seçin.

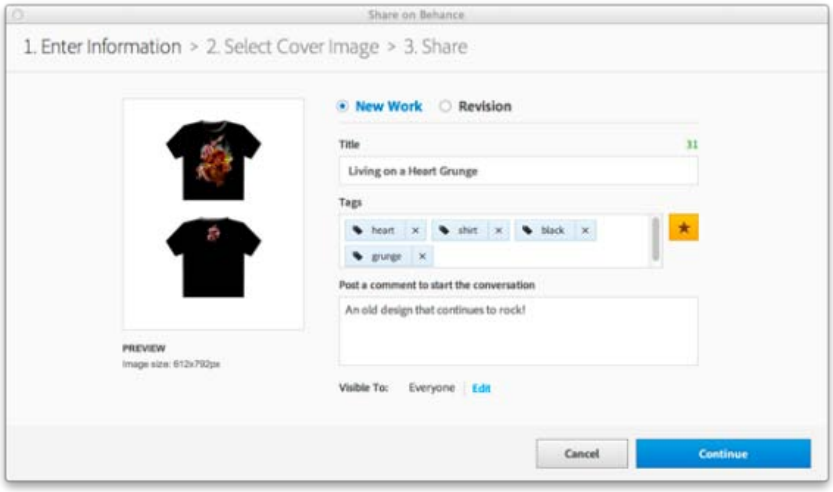
   Dikkat: *Genişliği yüksekliğinden 10 kat fazla olan (ya da tam tersi) çalışma yüzeyleri yüklenmez.*

2. Behance simgesini veya Dosya > Behance'de Paylaş seçeneklerini tıklatın.

3. Behance'de Paylaş (Bilgileri Girin) iletişim kutusunda, Yeni Çalışma'yı seçin ve geri kalan bilgileri doldurun:

   - **Etiketler.** Varolan etiketleri görmek veya yeni etiketler oluşturmak için Etiketler düğmesini tıklatın. Birden faza etiketi virgülle ayırın.
   - **Yorumlar.** Konuşma başlatmak için bir yorum ekleyin
   - **Görünürlük**. Paylaşımın kapsamını belirleyin: Herkes veya Geribildirim Grubu

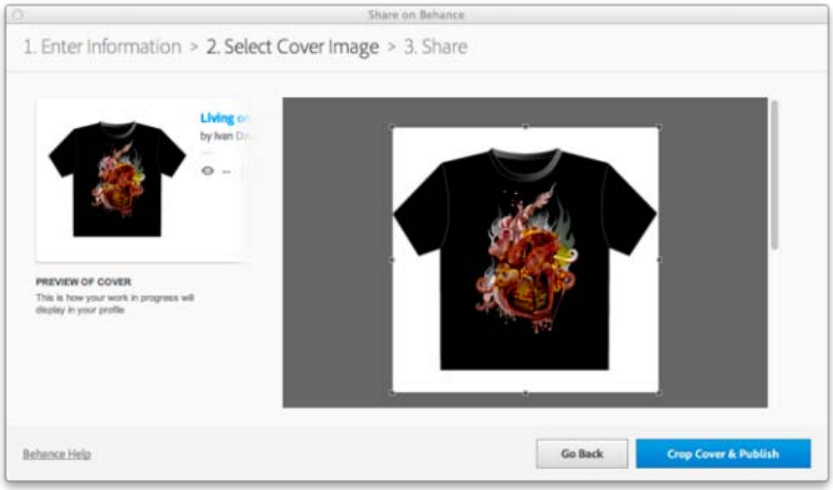
   Devam'ı tıklatın.



Yeni Çalışma'yı seçerek yeni resminizi yükleyin.

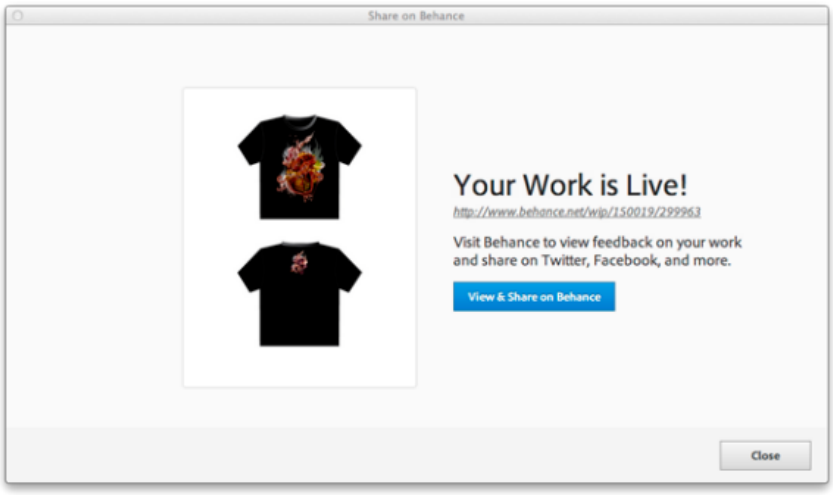
4. Behance'de Paylaş (Kapak Görüntüsü Seç) iletişim kutusunda, resminizi tanımlayacak bir minik resim olarak kullanılması için bir resim parçası seçin.

   Kapağı Kırp ve Yayınla seçeneğini tıklatın.



Minik resim olarak kullanmak üzere resimden bir parça seçin.

5. Son ekranda, Behance web sitesine gitmek için kullanılan bağlantı veya düğmeyi tıklatarak yüklediğiniz resmi görebilirsiniz.



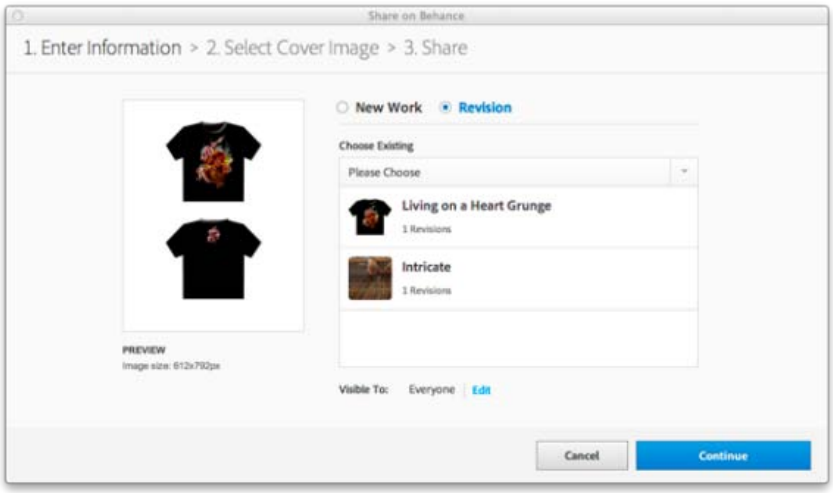
Behance'i açmak için kullanılan bağlantı veya düğmeyi tıklatın

Başa dön

Resmin yeni versiyonunu (revizyonunu) Behance'e yükleme

1. Behance'de göstermek veya hakkında geribildirim almak istediğiniz çalışma yüzeyini seçin.
2. Behance simgesini veya Dosya > Behance'de Paylaş seçeneklerini tıklatın.
3. Behance'de Paylaş (Bilgileri Girin) iletişim kutusunda Revizyon'u seçin.
4. Varolanı Seç açılır listesini kaydırarak yüklenen resmin önceki bir versiyonunu seçin. Bu seçenek, resmi seçtiğinizde, resmin seçilen önceki versiyonuyla ilgili Etiketler ve Görünürlük seçeneklerini otomatik olarak doldurur.

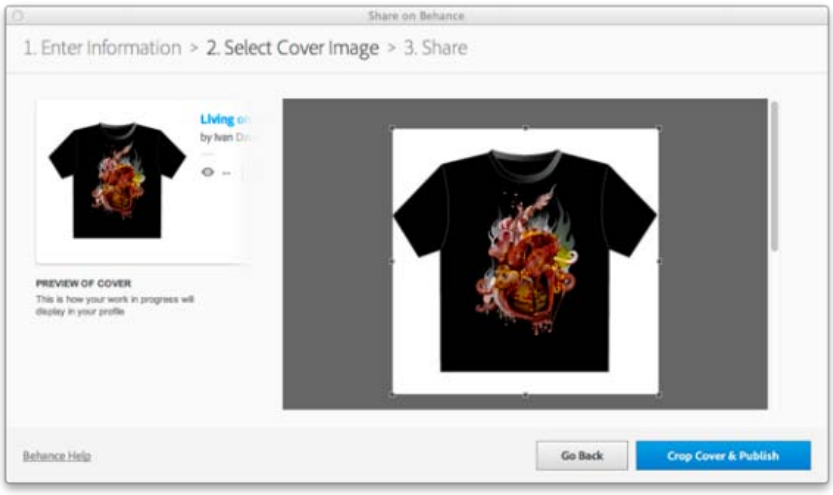
   Devam'ı tıklatın.



Revizyon'u seçin ve Varolanı Seç açılır listesinden resmin son versiyonunu işaretleyin.

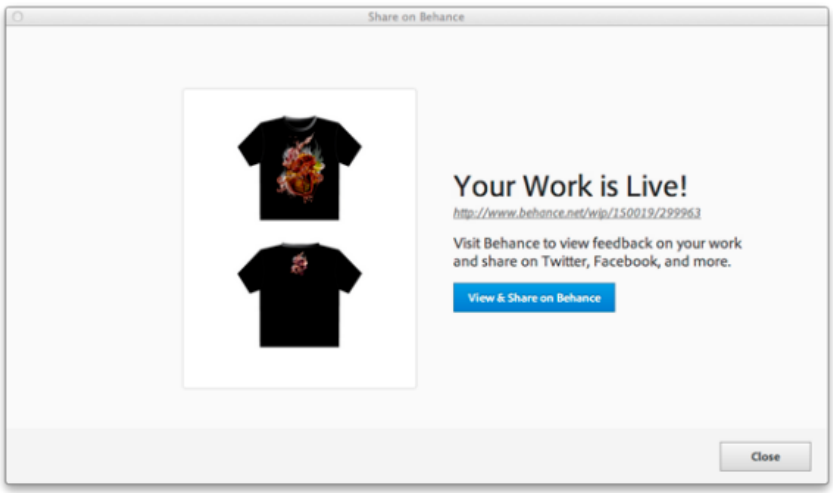
5. Behance'de Paylaş (Kapak Görüntüsü Seç) iletişim kutusunda, resminizi tanımlayacak bir minik resim olarak kullanılması için bir resim parçası seçin.

   Kapağı Kırp ve Yayınla seçeneğini tıklatın.



Minik resim olarak kullanmak üzere resimden bir parça seçin.

6. Son ekranda, Behance web sitesine gitmek için kullanılan bağlantı veya düğmeyi tıklatarak yüklediğiniz resmi görebilirsiniz.



Behance'i açmak için kullanılan bağlantı veya düğmeyi tıklatın

(cc) BY-NC-SR Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

CSS Çıkarma | Illustrator CC

Video: Illustrator CC'de CSS çıkarma
CSS kodunu görüntüleme ve çıkarma
Örnek CSS Kodu

Illustrator'da bir HTML sayfası için tasarım oluşturabilirsiniz. Web Geliştirici, iyi bir görsel kılavuz niteliğinde olan bu tasarım sayesinde bir HTML düzenleyicide bir sayfaya mizanpajı, stilleri ve nesneleri kodlayabilir. Ancak, bileşenlerin ve nesnelerin tam görünümünü ve pozisyonunu tekrarlamak zaman alan, zorlu bir işlemdir.

Illustrator CC ile bir HTML sayfası için mizanpaj oluşturduğunuzda, bileşenlerin ve nesnelerin sayfadaki görünümünü belirleyen ilgili CSS kodunu da oluşturabilir ve dışa aktarabilirsiniz. CSS, metnin ve nesnelerin görünümünü kontrol etmenizi sağlar (karakter ve grafik stillerine benzer şekilde). Tercihinize göre, bağımsız nesnelerin veya Illustrator'da tasarlanan tüm mizanpajın CSS kodunu dışa aktarabilirsiniz.

Kullanıcılar, CSS Özellikleri paneli (Pencere > CSS Özellikleri) sayesinde şunları yapabilir:

- Seçilen nesnelerin CSS kodunu görüntüleyebilirler
- Seçilen nesnelerin CSS kodunu kopyalayabilirler
- Bir ya da daha fazla öğeyi veya seçilen tüm Illustrator öğelerini bir CSS dosyasına dışa aktarabilirler
- Kullanılan bit eşleme dönüştürülebilir görüntüleri dışa aktarabilirler
- Tarayıcıya özel CSS kodu oluşturabilirler

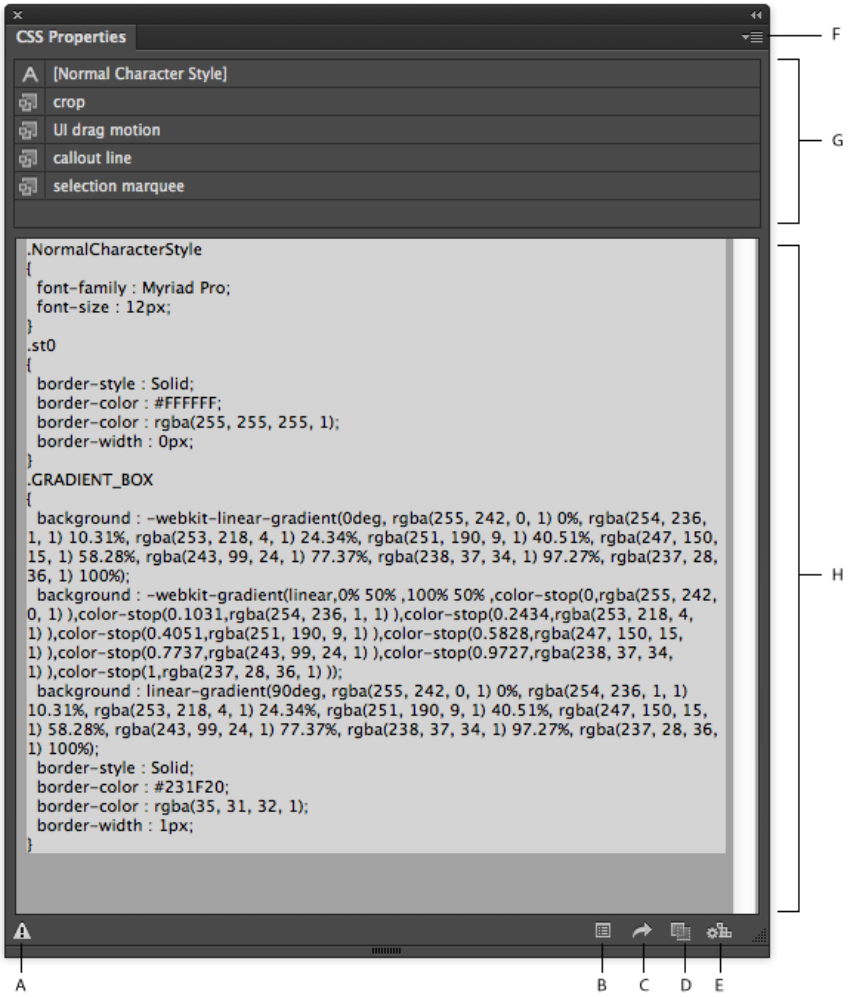
Başa dön

CSS kodunu görüntüleme ve çıkarma

CSS kodu oluşturmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- *Illustrator belgenizdeki nesnelerin Katmanlar panelinde adlandırılmış olduğundan emin olun.*
- *Pencere > CSS Özellikleri > açılır menü > Dışa Aktarma Seçenekleri'ni tıklatın ve Adlandırılmamış Nesneler için CSS Oluştur'u seçin.*

1. Pencere > CSS Özellikleri'ni seçin.



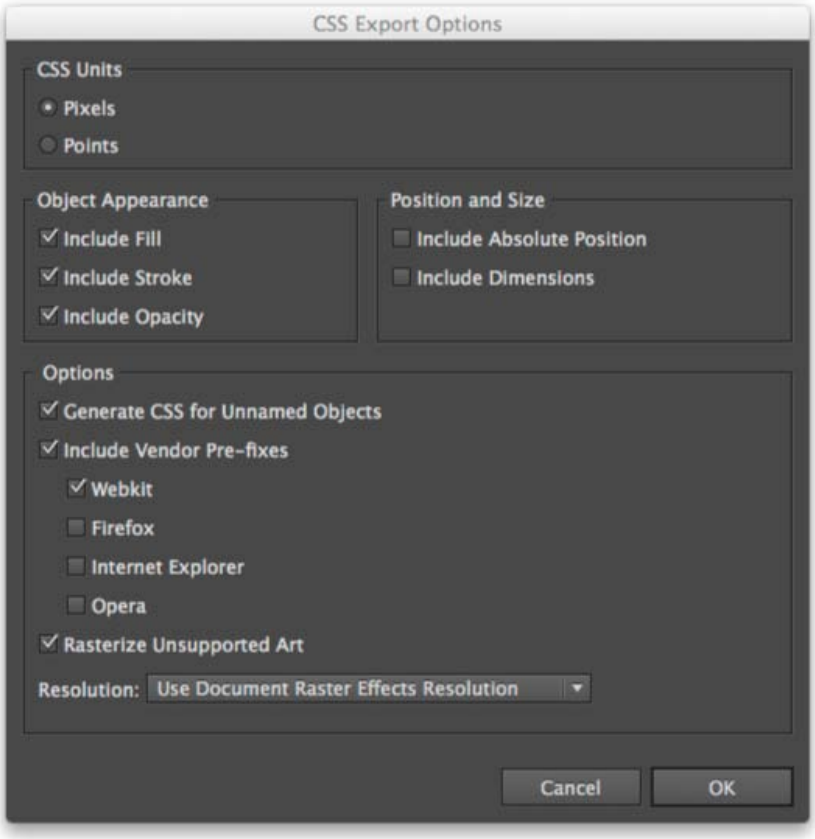
***A.** Bazı stiller CSS koduna dönüştürülemediğinde verilen uyarı **B.** CSS Dışa Aktarma iletişim kutusu **C.** Seçilen CSS'yi dosyaya dışa aktarma **D.** Seçilen Stili panoya kopyalama **E.** CSS Oluşturma **F.** Açılır menü **G.** Seçilen nesnelerde kullanılan stiller **H.** CSS kodu*

2. Açık bir Illustrator belgesinde, aşağıdakilerden birini yapın:
   - Bir nesne seçin. Nesnenin CSS kodu, CSS Özellikleri panelinde görüntülenir.
   - Shift tuşunu basılı tutun, birden fazla nesne seçin ve CSS Özellikleri panelindeki CSS Oluştur düğmesini tıklatın.
   - Ctrl/Cmd + A tuşlarına basarak tüm nesneleri seçin ve CSS Özellikleri panelindeki CSS Oluştur düğmesini tıklatın.

   Oluşturulan CSS kodu görüntülenir.

3. Oluşturulmuş olan CSS kodunu almak için aşağıdakilerden birini yapın:
   - Seçilen kodu kopyalamak için belirli kodu seçin ve:
     - Panoya kopyalamak için Seçilen Stili Kopyala'yı tıklatın
     - Bir dosyaya dışa aktarmak için, açılır menüyü ve Seçilen CSS'yi Dışa Aktar'ı tıklatın
   - Tüm kodu kopyalamak için CSS kodunda seçim yapmayın ve:
     - Panoya kopyalamak için Seçilen Stili Kopyala'yı tıklatın
     - Bir dosyaya dışa aktarmak için, açılır menüyü ve Tümünü Dışa Aktar'ı tıklatın

4. CSS kodunu bir dosyaya kaydederken, aşağıdaki seçeneklerden birini belirleyin:



Not: *Oluşturulan CSS kodunun içeriğini değiştirmek için CSS Özellikleri panelinde, Dışa Aktarma Seçenekleri'ni tıklatın ve gerekli seçimleri yapın.*

Örnek CSS Kodu

Başa dön

Degrade uygulanmış dikdörtgen (tüm tarayıcılar)

```
.GRADIENT_BOX { background : -moz-linear-gradient(0% 50% 0deg,rgba(255, 242, 0, 1) 0%,rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%,rgba(253, 218, 4, 1) 24.34%,rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%,rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%,rgba(243, 99, 24, 1) 77.37%,rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%,rgba(237, 28, 36, 1) 100%); background : -webkit-linear-gradient(0deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%, rgba(253, 218, 4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24, 1) 77.37%, rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%); background : -webkit-gradient(linear,0% 50% ,100% 50% ,color-stop(0,rgba(255, 242, 0, 1) ),color-stop(0.1031,rgba(254, 236, 1, 1) ),color-stop(0.2434,rgba(253, 218, 4, 1) ),color-stop(0.4051,rgba(251, 190, 9, 1) ),color-stop(0.5828,rgba(247, 150, 15, 1) ),color-stop(0.7737,rgba(243, 99, 24, 1) ),color-stop(0.9727,rgba(238, 37, 34, 1) ),color-stop(1,rgba(237, 28, 36, 1) )); background : -o-linear-gradient(0deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%, rgba(253, 218, 4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24, 1) 77.37%, rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%); background : -ms-linear-gradient(0deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%, rgba(253, 218, 4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24, 1) 77.37%, rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%); -ms-filter: "progid:DXImageTransform.Microsoft.gradient(startColorstr='#FFF200', endColorstr='#ED1C24' ,GradientType=0)"; background : linear-gradient(90deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%, rgba(253, 218, 4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24, 1) 77.37%, rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%); border-style : Solid; border-color : #231F20; border-color : rgba(35, 31, 32, 1); border-width : 1px; filter: progid:DXImageTransform.Microsoft.gradient(startColorstr='#FFF200',endColorstr='#ED1C24' , GradientType=1); }
```

Degrade uygulanmış dikdörtgen (yalnızca webkit tabanlı tarayıcılar)

```
.GRADIENT_BOX { background : -webkit-linear-gradient(0deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%, rgba(253, 218, 4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24, 1) 77.37%, rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%); background : -webkit-
```

```
gradient(linear,0% 50% ,100% 50% ,color-stop(0,rgba(255, 242, 0, 1) ),color-stop(0.1031,rgba(254, 236, 1, 1) ),color-stop(0.2434,rgba(253, 218, 4, 1) ),color-stop(0.4051,rgba(251, 190, 9, 1) ),color-stop(0.5828,rgba(247, 150, 15, 1) ),color-stop(0.7737,rgba(243, 99, 24, 1) ),color-stop(0.9727,rgba(238, 37, 34, 1) ),color-stop(1,rgba(237, 28, 36, 1) )); background : linear-gradient(90deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%, rgba(253, 218, 4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24, 1) 77.37%, rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%); border-style : Solid; border-color : #231F20; border-color : rgba(35, 31, 32, 1); border-width : 1px; }
```

Birden fazla nesne

```
.NormalCharacterStyle { font-family : Myriad Pro; font-size : 12px; } .st0 { border-style : Solid; border-color : #FFFFFF; border-color : rgba(255, 255, 255, 1); border-width : 0px; } .GRADIENT_BOX { background : -webkit-linear-gradient(0deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%, rgba(253, 218, 4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24, 1) 77.37%, rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%); background : -webkit-gradient(linear,0% 50% ,100% 50% ,color-stop(0,rgba(255, 242, 0, 1) ),color-stop(0.1031,rgba(254, 236, 1, 1) ),color-stop(0.2434,rgba(253, 218, 4, 1) ),color-stop(0.4051,rgba(251, 190, 9, 1) ),color-stop(0.5828,rgba(247, 150, 15, 1) ),color-stop(0.7737,rgba(243, 99, 24, 1) ),color-stop(0.9727,rgba(238, 37, 34, 1) ),color-stop(1,rgba(237, 28, 36, 1) )); background : linear-gradient(90deg, rgba(255, 242, 0, 1) 0%, rgba(254, 236, 1, 1) 10.31%, rgba(253, 218, 4, 1) 24.34%, rgba(251, 190, 9, 1) 40.51%, rgba(247, 150, 15, 1) 58.28%, rgba(243, 99, 24, 1) 77.37%, rgba(238, 37, 34, 1) 97.27%, rgba(237, 28, 36, 1) 100%); border-style : Solid; border-color : #231F20; border-color : rgba(35, 31, 32, 1); border-width : 1px; }
```

(cc) BY-NC-SA Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

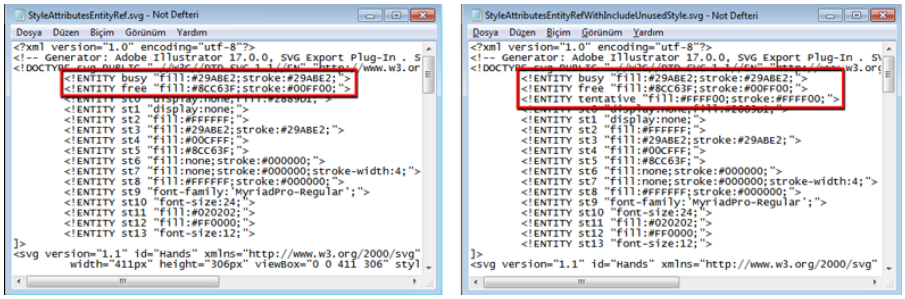
CSS'deki SVG grafik stillerini dışa aktarma | Illustrator CC

Birden fazla öğe içeren resim oluştururken, Tasarımcılar bir temayı takip ederler. Örneğin, web sitesi tasarımında stil, görünüş ve his bakımından birbiriyle yakından ilişkili çeşitli varlıklar oluşturulur. Bir tasarımcı belirli stilleri kullanarak varlık oluştururken, başka bir tasarımcı başka varlıkları diğer stilleri (tanımlanan, ancak kullanılmayan) kullanabilir.

Illustrator CC'de, SVG olarak kaydet özelliği şunları yapmanızı sağlar:

Kullanılmayan stilleri dışa aktarma. Resmi SVG formatında dışa aktarırken, oluşturulmuş ancak söz konusu olan resimde kullanılmayan stilleri bile dışa aktarmayı tercih edebilirsiniz. Bu şekilde, stilleri içe aktaran başka bir tasarımcı veya geliştirici kullanılmayan grafik stillerini farklı bir tasarımda kullanabilir.

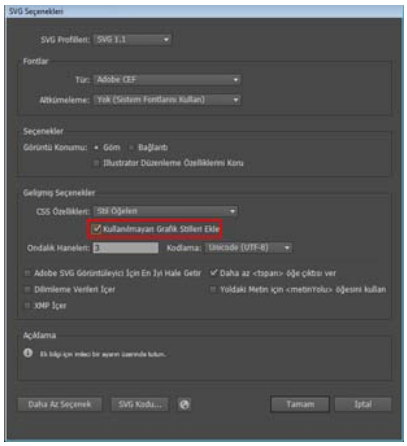
Grafik stil adlarını dışa aktarma Dışa aktarılan CSS kodunda, grafik stillerinin ilgili adlar taşıması sayesinde doğru grafik stili artık kolayca belirlenebiliyor.



Grafik stil adları artık dışa aktarılan CSS koduna dahil ediliyor (solda) kullanılmayan stiller ise dışa aktarılan CSS koduna eklenebiliyor (sağda)

Kullanılmamış stilleri dışa aktarma:

1. Bir dosyayı SVG formatında kaydetmek istediğinizde, Dosya > Farklı Kaydet'i seçin.
2. Kayıt türü açılır listesinde, SVG'yi seçin, bir dosya adı yazın ve Kaydet'i tıklatın.
3. SVG Seçenekleri iletişim kutusunda, Gelişmiş Seçenekler alanında Diğer Seçenekler'i seçin, Kullanılmayan Grafik Stilleri Dahil Et seçeneğini işaretleyip Tamam'ı tıklatın.



SVG formatında kaydederken kullanılmayan grafikleri dahil etme seçeneği

(cc) BY-NC-SR Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

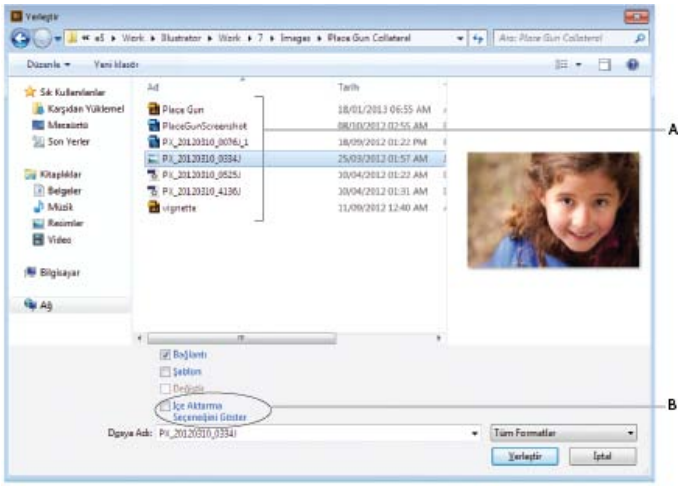
Birden çok dosya yerleştirme | Illustrator CC

Yerleştir komutu, bir Illustrator belgesine harici dosyalar içe aktarmak için kullanılan başlıca yöntemdir. Yerleştir özelliği, dosya formatları, yerleştirme seçenekleri ve renk için en yüksek düzeyde destek sağlar. Dosyayı yerleştirdikten sonra, dosyayı belirlemek, seçmek, izlemek ve güncelleştirmek için Bağlantılar panelini kullanın.

Tek bir eylemle bir veya daha fazla dosya yerleştirebilirsiniz. Birden çok görüntü seçmek, ardından görüntüleri bir Illustrator belgesine teker teker yerleştirmek için bu özelliği kullanın.

Bir seferde birden çok dosya yerleştirme

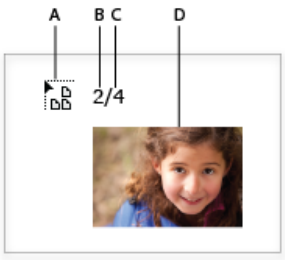
1. İçine harici dosyalar yerleştirmek istediğiniz Illustrator dosyasını açın, ardından Dosya > Yerleştir'i tıklatın.
2. Yerleştir iletişim kutusunda Ctrl (Cmd) veya Shift (Opt) tuşlarını kullanarak birden çok dosya seçin.



Kullanılabilir varlıklardan bir veya daha fazla dosya belirleyin, ardından içe aktarma seçeneklerini göstermeyi seçin (gerekirse)
***A.** Bir veya daha fazla dosya seçin **B.** İçe Aktarma Seçeneklerini Göster onay kutusu*

3. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Yerleştir'i tıklatın. Illustrator belgesinde, imleç yüklenen grafikler simgesine dönüşür.
   - İçe Aktarma Seçenekleri onay kutusunu işaretleyin, ardından Yerleştir'i tıklatın. İçe Aktarma Seçenekleri iletişim kutusu, Illustrator'da içe aktarma ayarlarına sahip olan varlıklar için görüntülenir. Her bir varlık için seçenekleri belirlemeyi bitirdikten sonra imleç yüklenen grafikler simgesine dönüşür.

***Not:** İçe Aktarma Seçenekleri iletişim kutusunda belirlediğiniz ayarlar, yüklenen grafikler işaretçisinin yanında görüntülenen varlık önizleme görüntüsünü belirler.*



İşaretçi değişerek birden çok grafiğin yüklendiğini gösterir.
***A.** Yüklenen grafikler işaretçisi **B.** Yüklenen grafikler listesinde görüntülenmekte olan varlığın konumu **C.** Toplam yüklenen varlık sayısı **D.** Geçerli varlığın minik resim önizlemesi*

4. Yüklenen varlıklar listesine gözatmak için Sol veya Sağ Ok tuşlarını kullanın. Sol veya Sağ Ok tuşuna her bastığınızda geçerli varlığın minik resim önizlemesi görüntülenir.

5. Bir görüntüyü yerleştirmek için aşağıdakilerden birini yapın:
   - Yüklenen grafikler işaretçisini bir konuma getirin ve Illustrator dosyasındaki kesin konumu tıklatın. Geçerli varlık orijinal boyutlarında yerleştirilir.
   - Yüklenen grafikler işaretçisini bir konuma getirin, ardından yüklenen grafikler işaretçisini sürükleyin. Geçerli varlık dikdörtgen bir sınırlayıcı kutuya yerleştirilir. Dikdörtgenin boyutları orijinal varlığın boyutuyla orantılıdır.
6. Bir varlığın içe aktarma seçeneklerini hızlı bir şekilde görüntülemek ve değiştirmek için:
   - Sol veya Sağ Ok tuşlarına basarak yüklenen varlıkları önizleyin.
   - İçe aktarma seçeneklerini değiştirmek istediğiniz varlığın önizlemesini gördüğünüzde Shift tuşuna basıp farenizle tıklatın.
   - Gerekli seçenekleri değiştirin ve Tamam'ı tıklatın.
7. Yüklenmiş ve yerleştirilmeye hazır bir varlığı iptal etmek için ok tuşlarını kullanarak varlığa gidin ve Esc tuşuna basın.

Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Gömülü görüntüleri çıkarma

Bu özellik, Adobe Illustrator CS6, CC ve sonraki sürümlerde bulunur. Adobe Creative Cloud'a katılmak için, bkz. Adobe Creative Cloud.

Bir Illustrator dosyasına görüntü gömdüğünüzde, görüntü dosyası belgenin içinde saklanır. Gömülü görüntüleri çıkararak açabilir ve gömülü görüntülerin yerine, bunlara denk gelen çıkarılmış PSD veya TIFF dosyalarını yerleştirebilirsiniz. Dışa aktarılan dosyaları Illustrator'ın dışında da kullanabilir ve düzenleyebilirsiniz.

1. Belgenizdeki gömülü bir görüntüyü seçin ve aşağıdakilerden birini yapın:
   - Kontrol panelinde Çıkar seçeneğini tıklatın.
   - Bağlantılar paneli menüsünde Çıkar seçeneğini belirleyin.

2. Çıkar iletişim kutusunda, yeni dosya için (yalnızca PSD ya da TIFF) bir ad ve konum belirleyin ve Kaydet seçeneğini tıklatın.

   Gömülü resim çıkarılarak Illustrator dosyasına bağlanır.

Bağlı ve gömülü dosyalar ile ilgili daha fazla bilgi için, bkz. Resim dosyalarını içe aktarma.

(cc) BY-NC-SA Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Adobe PDF seçenekleri

Adobe PDF seçeneklerini ayarlama
PDF/X standartları hakkında
PDF uyumluluğu düzeyleri
PDF Genel seçenekleri
PDF için sıkıştırma ve altörnekleme seçenekleri
PDF için işaretler ve taşma payları seçenekleri
PDF için renk yönetimi ve PDF/X seçenekleri
PDF için font ve düzleştirme seçenekleri
PDF dosyalarına güvenlik ekleme
Güvenlik seçenekleri

Adobe PDF seçenekleri kategorilere ayrılmıştır. Herhangi bir seçeneği değiştirdiğinizde, hazır ayarın adı Özel olarak değişir. İletişim kutusunun üst kısmında yer alan Standart ve Uyumluluk seçenekleri dışındaki kategoriler, Adobe PDF Kaydet iletişim kutusunun sol tarafındaki listede yer alır.

Adobe PDF seçeneklerini ayarlama

Başa dön

Adobe PDF seçenekleri kategorilere ayrılmıştır. Herhangi bir seçeneği değiştirdiğinizde, hazır ayarın adı Özel olarak değişir. İletişim kutusunun üst kısmında yer alan Standart ve Uyumluluk seçenekleri dışındaki kategoriler, Adobe PDF Kaydet iletişim kutusunun sol tarafındaki listede yer alır.

Standart Dosya için bir PDF standardı belirler.

Uyumluluk Dosya için bir PDF sürümü belirler.

Genel Temel dosya seçeneklerini belirler.

Sıkıştırma Resme sıkıştırma ve altörnekleme uygulanıp uygulanmayacağını ve eğer uygulanacaksa, hangi yöntemin kullanılacağını belirler.

İşaretler ve Taşma Payları Yazıcı işaretlerini, taşma payı ve bilgi alanlarını belirler. Seçenekler Yazdır iletişim kutusundakilerle aynı olmakla birlikte, hesaplamalarda küçük farklar vardır, çünkü PDF dosyasının çıktısı, bilinen bir sayfa boyutuna alınmamaktadır.

Çıktı Renklerin ve PDF/X çıktı hedefi profillerinin PDF dosyasına nasıl kaydedileceğini denetler.

Gelişmiş Fontların, üst baskıların ve saydamlık ayarlarının PDF dosyasına nasıl kaydedileceğini denetler.

Güvenlik PDF dosyasına güvenlik özellikleri ekler.

Özet Mevcut PDF ayarlarının özetini görüntüler. Özeti ASCII metin dosyası olarak kaydetmek için, Özeti Kaydet düğmesini tıklatın.

PDF/X standartları hakkında

Başa dön

PDF/X standartları, ISO (International Organization for Standardization; Uluslararası Standardizasyon Örgütü) tarafından tanımlanmıştır. PDF/X standartları, grafik içerik takası için geçerlidir. PDF dönüştürme işlemi sırasında, işlem görmekte olan dosya, belirlenen standartlarla kontrol edilir. PDF dosyası seçilen ISO standardına uygun değilse, dönüştürme işleminin iptal edilmesini veya uyumsuz bir dosya oluşturmak üzere devam edilmesine karar vermenizi isteyen bir mesaj çıkar. Basın yayın iş akışında en yaygın olarak kullanılan standartlar, birkaç PDF/X formatıdır: PDF/X-1a, PDF/X-3 ve PDF/X-4.

Not: *PDF/X hakkında daha fazla bilgi edinmek için bkz. ISO Web sitesi ve Adobe Web sitesi.*

PDF uyumluluğu düzeyleri

Başa dön

PDF oluşturduğunuzda, hangi PDF sürümünün kullanılacağına karar vermeniz gerekir. PDF olarak kaydederken veya PDF hazır ayarını düzenlerken, farklı bir hazır ayara geçerek veya uyumluluk seçeneğini değiştirerek PDF sürümünü değiştirebilirsiniz.

Genelde, geriye dönük uyumluluk gerektiren özel bir ihtiyaç yoksa, en son sürümü (bu durumda sürüm 1.7) kullanmalısınız. En son sürüm, en yeni özelliklere ve işlevlere sahiptir. Ancak, geniş bir kitleye dağıtılacak belgeler oluşturuyorsanız, tüm kullanıcıların belgeyi görüntüleyebileceğinden ve yazdırabileceğinden emin olmak için Acrobat 5.0 (PDF 1.4) veya Acrobat 6.0 (PDF 1.5) sürümünü seçmeyi düşünün.

Aşağıdaki tablo, farklı uyumluluk ayarları kullanılarak oluşturulmuş PDF'lerdeki işlevselliklerden bazılarını karşılaştırır.

Not: *Acrobat 8.0 ve 9.0 da PDF 1.7 kullanır.*

Acrobat 3.0 (PDF 1.3)	Acrobat 5.0 (PDF 1.4)	Acrobat 6.0 (PDF 1.5)	Acrobat 7.0 (PDF 1.6) ve Acrobat X (PDF 1.7)
PDF'ler Acrobat 3.0 ve Acrobat Reader 3.0 ve sonraki sürümleriyle açılabilir.	PDF'ler Acrobat 3.0 ve Acrobat Reader 3.0 ve sonraki sürümleriyle açılabilir. Ancak,	Birçok PDF Acrobat 4.0 ve Acrobat Reader 4.0 ve sonraki sürümleriyle açılabilir. Ancak,	Birçok PDF Acrobat 4.0 ve Acrobat Reader 4.0 ve sonraki sürümleriyle açılabilir. Ancak,

	sonraki sürümlere özgü özellikler kaybolabilir veya görüntülenemeyebilir.	sonraki sürümlere özgü belirli özellikler kaybolabilir veya görüntülenemeyebilir.	sonraki sürümlere özgü belirli özellikler kaybolabilir veya görüntülenemeyebilir.
Canlı saydamlık efektleri kullanan resimler içeremez. PDF 1.3'e dönüştürmeden önce tüm saydamlıkların düzleştirilmesi gerekir.	Resimde canlı saydamlık kullanılmasını destekler. (Acrobat Distiller özelliği saydamlığı düzleştirir.)	Resimde canlı saydamlık kullanılmasını destekler. (Acrobat Distiller özelliği saydamlığı düzleştirir.)	Resimde canlı saydamlık kullanılmasını destekler. (Acrobat Distiller özelliği saydamlığı düzleştirir.)
Katman desteği yoktur.	Katmanlar desteklenmez.	Illustrator CS ve sonraki sürümleri ya da InDesign CS ve sonraki sürümleri gibi, katmanlı PDF belgeleri oluşturulmasını destekleyen uygulamalardan PDF oluşturulduğunda katmanları korur.	Illustrator CS veya sonraki sürümleri ya da InDesign CS veya sonraki sürümleri gibi, katmanlı PDF belgeleri oluşturulmasını destekleyen uygulamalardan PDF oluşturulduğunda katmanları korur.
8 renklendiricili DeviceN renk uzayı desteklenir.	8 renklendiricili DeviceN renk uzayı desteklenir.	En çok 31 renklendiricili DeviceN renk uzayı desteklenir.	En çok 31 renklendiricili DeviceN renk uzayı desteklenir.
Çok baytlı fontlar gömülebilir. (Distiller gömme sırasında fontları dönüştürür.)	Çok baytlı fontlar gömülebilir.	Çok baytlı fontlar gömülebilir.	Çok baytlı fontlar gömülebilir.
40 bitlik RC4 güvenliği desteklenir.	128 bitlik RC4 güvenliği desteklenir.	128 bitlik RC4 güvenliği desteklenir.	128 bitlik RC4 ve 128 bitlik AES (Gelişmiş Şifreleme Standardı) güvenliği desteklenir.

Başa dön

PDF Genel seçenekleri

Adobe PDF Kaydet iletişim kutusunun Genel bölümünde aşağıdaki seçenekleri ayarlayabilirsiniz:

Açıklama Seçilen hazır ayarın açıklamasını gösterir ve açıklamayı düzenleyebileceğiniz bir alan sunar. Panodan bir açıklama yapıştırabilirsiniz. Hazır ayarın açıklamasını düzenlerseniz, hazır ayar adının arkasına "(Değiştirildi)" sözcüğü eklenir. Buna karşılık, bir hazır ayardaki ayarlar değiştirildiğinde, tanımlamanın başına "[Tabanı <Mevcut Hazır Ayar Adı>]" eklenir.

Illustrator Düzenleme Özelliklerini Koru Bütün Illustrator verilerini PDF dosyasına kaydeder. PDF dosyasını Adobe Illustrator uygulamasında yeniden açabilmek ve düzenleyebilmek istiyorsanız bu seçeneği işaretleyin.

Önemli: *Illustrator Düzenleme Özelliklerini Koru seçeneği, agresiv sıkıştırma ve altörneklemeye olumsuz etki eder. Dosya boyutunu küçültmek önemliyse, bu seçenekteki işareti kaldırın.*

Sayfa Minik Resimlerini Göm PDF'deki her bir sayfanın minik resim önizlemesini, dosya boyutunu büyüterek gömer. Acrobat 5.0 ve sonraki sürüm kullanıcılarının PDF'yi görüntüleyeceği ve yazdıracağı zaman bu seçeneğin işaretini kaldırın; bu sürümler, bir PDF'deki Sayfalar panelini her tıklattığınızda dinamik olarak minik resimler oluşturur.

Hızlı Web İzleme İçin En İyileştir PDF dosyasını Web tarayıcısında daha hızlı görüntülenecek şekilde en iyileştirir.

Kaydettikten sonra PDF'yi İzle Yeni oluşturulan PDF dosyasını, varsayılan PDF görüntüleme uygulamasında açar.

Acrobat Katmanlarını Üst Seviye Katmanlardan Oluştur Illustrator uygulamasının üst düzey katmanlarını, PDF dosyası içindeki Acrobat katmanları olarak kaydeder. Böylece, Adobe Acrobat 6, 7 ve 8 kullanıcıları, tek bir dosyadan, belgenin birden çok sürümünü oluşturabilir.

Not: *Bu seçenek ancak Uyumluluk ayarında Acrobat 6 (1.5), Acrobat 7 (1.6) ve Acrobat 8 (1.7) seçildiğinde kullanılabilir.*

Başa dön

PDF için sıkıştırma ve altörnekleme seçenekleri

Adobe PDF dosyasına resim kaydederken, metin ve çizgi resimleri sıkıştırabilir, bitmap görüntüleri sıkıştırabilir ve altörnekleyebilirsiniz. Seçtiğiniz ayarlara bağlı olarak, sıkıştırma ve altörnekleme, ayrıntılarda ve hassasiyette çok az kayıpla veya hiç kayıpsız olarak, PDF dosyasının boyutunu önemli ölçüde küçültebilir.

Adobe PDF Kaydet iletişim kutusunun Sıkıştırma alanı, üç bölüme ayrılmıştır. Her bölümde, resminizdeki rengi, gri tonlamayı veya tek renkli görüntüleri sıkıştırmak ve altörneklemek için aşağıdaki seçenekler sunulur.

Önemli: *(Genel tercihler alanındaki) Illustrator Düzenleme Özelliklerini Koru seçeneği, agresiv sıkıştırma ve altörneklemeye olumsuz etki eder. Dosya boyutunu küçültmek önemliyse, bu seçenekteki işareti kaldırın.*

Altörnekleme PDF dosyasını Web'de kullanmayı düşünüyorsanız, daha yüksek sıkıştırma oranı elde etmek için altörnekleme kullanın. PDF dosyasını yüksek çözünürlükte yazdırmayı düşünüyorsanız, altörnekleme kullanmayın. Bütün altörnekleme seçeneklerini devre dışı bırakmak için bu seçeneğin seçimini kaldırın.

Altörnekleme bir görüntüdeki piksel sayısının azaltılması yoluyla yapılır. Renkli, gri tonlamalı veya tek renkli görüntülere altörnekleme uygulamak

için, bir enterpolasyon yöntemi (ortalama değer altörnekleme, bikübik altörnekleme veya aşağıdakine altörnekleme) seçin ve istediğiniz çözünürlüğü (piksel/inç cinsinden) girin. Sonra, Üzerindeki Görüntüler İçin ppi metin kutusuna bir çözünürlük değeri girin. Eşik değerin üstündeki bütün görüntüler altörneklenir.

Seçtiğiniz enterpolasyon yöntemi, piksellerin silinme şeklini belirler:

Ortalama Değer Altörnekleme Örneklenen alandaki piksellerin ortalamasını alır ve bütün alanı, belirlenen çözünürlükte ortalama piksel rengiyle değiştirir.

Aşağıdakine Altörnekleme Örneklenen alanın ortasındaki bir pikseli seçer ve bütün alanı o piksel rengiyle değiştirir. Aşağıdakine altörnekleme, altörneklemeye kıyasla dönüştürme süresini önemli ölçüde azaltır, ama daha az düzgün ve kesintili görüntülere neden olur.

Bikübik Altörnekleme Piksel rengini belirlemek için ağırlıklı ortalama değeri kullanır ve çoğunlukla basit ortalama değer altörneklemesinden daha iyi sonuçlar verir. Bikübik, en yavaş ama en hassas yöntemdir; en düzgün renk geçişlerinin elde edilmesini sağlar.

Sıkıştırma Kullanılan sıkıştırma türünü belirler. Otomatik seçeneği, dosyanın içerdiği resim için mümkün olan en iyi sıkıştırma ve kaliteyi otomatik olarak ayarlar. Bu seçenek çoğu dosyada tatminkar sonuçlar verir. En fazla uyumluluğa ihtiyacınız varsa Otomatik (JPEG) seçeneğini belirleyin. Yüksek oranlı sıkıştırma için Otomatik (JPEG2000) seçeneğini kullanın.

ZIP sıkıştırması Tek renkli veya tekrarlayan desenli geniş alanlar içeren resimlerde ve tekrarlayan desenler içeren siyah beyaz görüntülerde iyi iş görür. Kalite ayarına bağlı olarak ZIP sıkıştırması kayıpsız veya kayıplı olabilir.

JPEG sıkıştırması Gri tonlamalı veya renkli görüntüler için uygundur. JPEG sıkıştırması kayıplıdır, yani bazı görüntü verilerini kaldırır ve görüntü kalitesini azaltabilir; ancak, minimum bilgi kaybıyla dosya boyutunu küçültmeye çalışır. JPEG sıkıştırmasında bazı veriler atıldığından, ZIP sıkıştırmasına oranla çok daha küçük dosya boyutu elde edilebilir.

JPEG2000 Görüntü verilerinin sıkıştırılmasında ve paketlenmesinde yeni uluslararası standarttır. JPEG sıkıştırması gibi JPEG2000 sıkıştırması da gri tonlamalı veya renkli görüntüler için uygundur. ayrıca, ilerleyen görüntüleme gibi ek avantajlar sağlar.

CCITT ve Çalışma Uzunluğu sıkıştırması Sadece tek renkli bitmap görüntülerde kullanılabilir. CCITT (Consultative Committee on International Telegraphy and Telephony) sıkıştırması, siyah beyaz görüntüler ve 1 bitlik görüntü derinliğindeki taranmış görüntüler için uygundur. Grup 4, çoğu tek renkli görüntüde iyi sıkıştırma sağlayan, genel amaçlı bir yöntemdir. Çoğu faks makinesi tarafından kullanılan Grup 3, tek renkli bitmap resimleri satır satır sıkıştırır. Çalışma Uzunluğu sıkıştırması, düz siyah veya beyaz renkte geniş alanlar içeren görüntülerde en iyi sonuçları verir.

Görüntü Kalitesi Uygulanan sıkıştırma miktarını belirler. Mevcut seçenekler, sıkıştırma yöntemine bağlıdır. Illustrator uygulaması JPEG Sıkıştırma için, Minimum, Düşük, Orta, Yüksek ve Maksimum Kalite seçeneklerini sunar. Illustrator uygulaması ZIP sıkıştırması için, 4 bitlik ve 8 bitlik Kalite seçeneklerini sunar. 4 bitlik görüntülerde 4 bitlik ZIP sıkıştırması ya da 4 veya 8 bitlik görüntülerde 8 bitlik ZIP sıkıştırması kullanırsanız, ZIP yöntemi kayıpsızdır; yani, dosya boyutunu küçültmek için veri kaldırılmaz, dolayısıyla görüntü kalitesi etkilenmez. Ancak, 8 bitlik verilerle 4 bitlik ZIP sıkıştırması kullanıldığında bazı veriler atılacağından kalite etkileyebilir.

Döşeme Boyutu Bu seçenek ancak ilgili Sıkıştırma ayarı JPEG2000 olarak ayarlandığında kullanılabilir. İlerleyen görüntülemede kullanılacak döşemelerin boyutunu belirler.

Metni Ve Çizgiyi Sıkıştır Dosyadaki bütün metin ve çizgi resimlere sıkıştırma uygular. Bu yöntem, ayrıntı veya kalite kaybına yol açmaz.

Başa dön

PDF için işaretler ve taşma payları seçenekleri

Taşma payı, yazdırma sınırlayıcı kutusunun veya kırpma işaretlerinin ve kesim işaretlerinin dışında kalan resim miktarıdır. Sayfa kesildikten sonra mürekkebin en kenara kadar ulaştığından emin olmak için veya görüntünün belgede bir anahtar çizgiyle sınırlanabildiğinden emin olmak için, resminizde bir hata sınırı olarak taşma payı ekleyebilirsiniz.

Adobe PDF Kaydet iletişim kutusunun İşaretler Ve Taşma Payları bölümü, taşma payının kapsamını belirlemenize ve dosyaya çeşitli yazıcı işaretleri eklemenize olanak verir.

Tüm Yazıcı İşaretleri PDF dosyasında bütün yazıcı işaretlerini (Kesim İşaretleri, Çakıştırma İşaretleri, Renk Çubukları ve Sayfa Bilgileri) etkinleştirir.

Yazıcı İşareti Türü Latin yazıcı işaretlerini veya Asya dillerinde basılan sayfalar için Japonca işaretleri seçmenize olanak verir.

Kesim İşaretleri PDF kesim kutusu sınırlarını belirtmek için, kesim alanının her köşesine birer işaret koyar.

Kesim İşareti Kalınlığı Kesim işaretlerinin kontur kalınlığını belirler.

Çakıştırma İşaretleri Renkli bir belgede farklı renk ayrımlarının hizalanması için çalışma yüzeyinin dışına işaretler koyar.

Kaydırma Bütün yazıcı işaretlerinin resmin kenarından olan uzaklığını belirler. Kesim işaretleri, kaydırmayla belirlenen boşluğun dış kenarında yer alır.

Renk Çubukları Her spot veya proses renk için küçük birer renkli kare ekler. Proses renklere dönüştürülen spot renkler, proses renkler kullanılarak temsil edilir. Hizmet sağlayıcınız bu işaretleri, baskı makinesinde mürekkep yoğunluğunu ayarlamak için bu işaretlerden yararlanır.

Sayfa Bilgileri Sayfanın çalışma yüzeyinin dışına sayfa bilgileri yerleştirir. Sayfa bilgileri, dosya adını, sayfa numarasını, bulunduğunuz tarih ve saati ve renk ayrımı adını içerir.

Belge Taşma Payı Ayarlarını Kullan iletişim kutusundaki taşma payı ayarları yerine belgeye ait taşma payı ayarlarını kullanır.

Üst, Alt, Sol ve Sağ Taşma Payları Resim için taşma paylarını denetler. düğmesi seçildiğinde, bu dört değer orantılı hale gelir; biri düzenlendiğinde, diğer üçündeki değerler otomatik olarak güncelleştirilir.

Başa dön

PDF için renk yönetimi ve PDF/X seçenekleri

Adobe PDF Kaydet iletişim kutusunun Çıktı bölümünde aşağıdaki seçenekleri ayarlayabilirsiniz: Çıktı seçenekleri arasındaki etkileşim Renk Yönetimi'nin açık ya da kapalı olmasına ve seçilen PDF standardına bağlıdır.

Renk Dönüşümü Adobe PDF dosyasında renk bilgilerinin nasıl temsil edileceğini belirler. Renkli nesneleri RGB'ye veya CMYK'ye dönüştürdüğünüzde, aynı zamanda açılır menüden bir hedef profil seçin. Renk dönüşümü sırasında bütün spot renk bilgileri korunur; sadece proses renk eşdeğerleri, hedeflenen renk uzayına dönüştürülür.

Dönüşüm Yok Renk verilerini olduğu gibi korur. PDF/X-3 seçildiğinde bu, varsayılan değerdir.

Hedefe Dönüştür (Numaraları Koru) Hedef profille aynı renk uzayı içindeki etiketlenmemiş içeriğin renk numaralarını korur (hedef profile dönüştürerek değil, hedef profili atayarak). Geri kalan bütün içerik, hedef renk uzayına dönüştürülür. Renk yönetimi kapalıysa, bu seçenek kullanılamaz. Profilin dahil edilip edilmeyeceği, Profil İçerme İlkesi'yle belirlenir.

Hedefe Dönüştür Bütün renkleri, Hedef olarak seçilen profile dönüştürür. Profilin dahil edilip edilmeyeceği, Profil İçerme İlkesi'yle belirlenir.

Not: *Hedefe Dönüştür seçildiğinde, Hedef, belgenin profiliyle eşleşmiyorsa, seçeneğin yanında bir uyarı simgesi çıkar.*

Hedef Nihai RGB veya CMYK çıktı aygıtının gamutunu tanımlar; sözgelimi ekranınız veya bir SWOP standardı. Illustrator uygulaması bu profili kullanarak, belgenin (Renk Ayarları iletişim kutusunun Çalışma Alanları bölümündeki kaynak profilde tanımlanmış olan) renk bilgilerini hedef çıktı aygıtının renk uzayına dönüştürür.

Profil İçerme İlkesi Belgeye bir renk profilinin dahil edilip edilmeyeceğini belirler.

Çıktı Hedefi Profil Adı Belge için karakterize edilen yazdırma koşulunu belirler. PDF/X uyumlu dosyalar oluşturmak için bir çıktı hedefi profili gereklidir. Bu menü sadece, Adobe PDF Kaydet iletişim kutusunda bir PDF/X standardı (veya hazır ayarı) seçildiyse kullanılabilir. Mevcut seçenekler, renk yönetiminin açık mı kapalı mı olduğuna bağlıdır. Örneğin, renk yönetimi kapalıysa menüde, kullanılabilecek yazıcı profilleri listelenir. Renk yönetimi açıksa, menüde, Hedef Profil'de (CMYK çıktı aygıtı olması şartıyla) seçilmiş olan profilin yanı sıra önceden tanımlanmış diğer yazıcı profilleri yer alır.

Çıktı Durumu Adı Hedeflenen yazdırma koşullarını tanımlar. Bu giriş, PDF belgesinin hedeflenen alıcısı için yararlı olabilir.

Çıktı Durumu Tanımlayıcısı Hedeflenen yazdırma koşulları hakkında daha fazla bilgi için bir işaretçi. Tanımlayıcı, ICC kaydına dahil olan yazdırma koşulları için otomatik olarak girilir.

Kayıt Adı Kayıt hakkında daha fazla bilgi alınacak Web adresini belirtir. URL, ICC kayıt adları için otomatik olarak girilir.

Bindirildi Olarak İşaretle Belgedeki bindirme durumunu belirtir PDF/X uyumluluğu, Doğru (işaretli) veya Yanlış (işaretsiz) değeri gerektirir. Gereklere uymayan belgeler, PDF/X uyumluluk denetiminde başarısız olur.

Başa dön

PDF için font ve düzleştirme seçenekleri

Adobe PDF Kaydet iletişim kutusunun Gelişmiş bölümünde aşağıdaki seçenekleri ayarlayabilirsiniz:

Kullanılan Karakterlerin Yüzdesi Bu Değerden Düşükse Gömülü Fontları Altkümele Fontun karakterlerinden ne kadarının belgede kullanılmış olduğuna dayalı olarak, (sadece belgede kullanılan karakterlerin gömülmesi yerine) bütün fontun ne zaman gömüleceğini belirler. Örneğin, bir font 1.000 karakter içeriyorsa ama belgede bunlardan sadece 10'u kullanılmışsa, fontun gömülmesinin dosya boyutunu büyütmeye değmeyeceğine karar verebilirsiniz.

Üst Baskılar Üst baskı yapılacak şekilde ayarlanan çakışan renklerin nasıl kaydedileceğini belirler. Üst baskıyı korumayı veya üst baskıyı atmayı seçebilirsiniz. İletişim kutusunun üst kısmında Uyumluluk alanında Acrobat 4 (PDF 1.3) seçildiyse, resmin düzleştirilerek üst baskının benzetilmesini de seçebilirsiniz.

Hazır Ayar İletişim kutusunun üst kısmında Uyumluluk alanında Acrobat 4 (PDF 1.3) seçildiyse ve resim saydamlık içeriyorsa, saydamlığın düzleştirilmesi için bir hazır ayar (veya bir seçenekler kümesi) belirleyebilirsiniz. Bunun yerine, saydamlık düzleştirici ayarlarını özelleştirmek için Özel düğmesini de tıklatabilirsiniz.

Not: *Acrobat 5 (PDF 1.4), Acrobat 6 (PDF 1.5) ve Acrobat 7 (PDF 1.6) seçildiğinde resimdeki saydamlık otomatik olarak korunur. Dolayısıyla, Hazır Ayar ve Özel seçenekleri bu düzeydeki uyumlulukta kullanılamaz.*

Başa dön

PDF dosyalarına güvenlik ekleme

PDF olarak kaydederken, şifre koruması ve güvenlik sınırlamaları ekleyebilir, böylece sadece dosyayı kimin açabileceğini değil, aynı zamanda kimin içerik kopyalayabileceğini veya ayıklayabileceğini, belgeyi yazdırabileceğini vb. de sınırlandırmış olursunuz.

PDF dosyası için, belgenin açılması (belge açma şifresi) ve güvenlik ayarlarının değiştirilmesi amacıyla (izin şifresi) şifre gerekebilir. Dosyanızda herhangi bir güvenlik sınırlaması ayarlarsanız, her iki şifreyi de belirlemeniz gerekir; aksi halde dosyayı açan herhangi biri sınırlamaları kaldırabilir. Dosya izin şifresiyle açılmışsa, güvenlik sınırlamaları geçici olarak devre dışı kalır.

PDF dosyalarına şifre koruması uygulamak için RSA Corporation şirketinin RC4 yöntemi kullanılır. Güvenlik ayarına (Genel kategorisinde) bağlı olarak, şifreleme düzeyi yüksek veya düşük olur.

Not: *Adobe PDF hazır ayarları şifre veya güvenlik ayarlarını desteklemez. Adobe PDF Dışa Aktar iletişim kutusunda şifreler ve güvenlik ayarları seçip Hazır Ayarı Kaydet'i tıklatırsanız, şifreler ve güvenlik ayarları korunmaz.*

Başa dön

Güvenlik seçenekleri

PDF oluşturduğunuzda veya PDF'ye şifre koruması uyguladığınızda, aşağıdaki seçenekleri ayarlayabilirsiniz. Seçenekler, Uyumluluk ayarına göre değişir. PDF/X standartları veya hazır ayarları için güvenlik seçenekleri kullanılamaz.

Uyumluluk Şifre korumalı bir belgenin açılması için kullanılacak şifreleme türünü belirler. Acrobat 6 ve sonraki sürümleri, arama için meta verileri etkinleştirmenize olanak verir.

Acrobat uygulamasının daha önceki bir sürümünü kullananların, daha yüksek uyumluluk ayarındaki PDF dosyalarını açamayacaklarını unutmayın. Örneğin, Acrobat 8 seçeneğini belirlerseniz, belge Acrobat 6.0 veya daha önceki sürümlerinde açılamaz.

Belgeyi Açmak İçin Şifre Gerekli Belgeyi açmak için kullanıcılardan sizin belirlediğiniz şifrenin istenmesini sağlamak için bu seçeneği belirleyin.

Belge Açma Şifresi PDF dosyasını açmak için kullanıcıların yazması gereken şifreyi belirleyin.

Not: *Şifreyi unutursanız, belgeden şifreyi edinmenin yolu yoktur. Unutmanız ihtimaline karşı, şifreleri güvenli ayrı bir yerde saklamak iyi bir fikirdir.*

Güvenlik ve İzin Ayarlarının Düzenlenmesini Sınırlamak İçin Bir Şifre Kullan PDF dosyasının güvenlik ayarlarına erişimi sınırlandırır. Dosya Adobe Acrobat uygulamasında açılırsa, kullanıcı dosyayı görüntüleyebilir ama dosyanın Güvenlik ve İzin ayarlarını değiştirmek için, belirlenen İzin şifresini girmesi gerekir. Dosya Illustrator, Photoshop veya InDesign uygulamasında açılırsa, dosyayı salt okunur modda açmak mümkün olmadığından, kullanıcının İzin şifresini girmesi gerekir.

İzin Şifresi İzin ayarlarını değiştirmek için gereken şifreyi belirleyin. Bu seçenek sadece önceki seçenek işaretlendiğinde kullanılabilir.

Yazdırma İzinli Kullanıcılara PDF belgesi için izin verilen yazdırma düzeyini belirler.

> **Yok** Kullanıcıların belgeyi yazdırmasını engeller.
>
> **Düşük Çözünürlük (150 dpi)** Kullanıcıların, 150 dpi çözünürlükten daha yüksek çözünürlükte yazdırmasına izin vermez. Her sayfa bir bitmap görüntü olarak yazdırılacağından, yazdırma işlemi daha yavaş olabilir. Bu seçenek ancak, Uyumluluk seçeneğinde Acrobat 5 (PDF 1.4) veya sonraki bir sürümü belirlendiyse kullanılabilir.
>
> **Yüksek Çözünürlük** Kullanıcıların, PostScript ve gelişmiş yüksek kaliteli yazdırma özelliklerini destekleyen diğer yazıcılara yüksek kalitede vektör çıktısı yönlendirerek istedikleri çözünürlükte yazdırmalarına izin verir.

İzin Verilen Değişiklikler PDF belgesinde hangi düzenleme eylemlerine izin verildiğini tanımlar.

> **Yok** Kullanıcıların dosya üzerinde, sözgelimi form alanlarını doldurmak ve yorum eklemek gibi, İzin Verilen Değişiklikler menüsünde listelenen değişiklikleri yapmasını engeller.
>
> **Sayfaların Eklenmesi, Silinmesi Ve Döndürülmesi** Kullanıcıların sayfa eklemesine, silmesine, sayfaları döndürmesine ve yer imleriyle minik resimler oluşturmasına izin verir. Bu seçenek sadece yüksek (128 bitlik RC4 veya AES) şifrelemeyle kullanılabilir.
>
> **Form Alanlarının Doldurulması Ve İmzalanması** Kullanıcıların formları doldurmasına ve dijital imza eklemesine izin verir. Bu seçenek, yorum eklemelerine veya form alanları oluşturmalarına izin vermez. Bu seçenek sadece yüksek (128 bitlik RC4 veya AES) şifrelemeyle kullanılabilir.
>
> **Yorum Oluşturma, Form Alanlarının Doldurulması Ve İmzalama** Kullanıcıların yorumlar ve dijital imzalar eklemesine ve formları doldurmasına izin verir. Bu seçenek, kullanıcıların sayfa nesnelerini taşımalarına veya form alanları oluşturmalarına izin vermez.
>
> **Sayfaların Ayıklanması Dışında Tümü** Kullanıcıların belgeyi düzenlemesine, form alanları oluşturmasına ve doldurmasına, yorumlar ve dijital imzalar eklemesine izin verir.

Metin, Görünüm ve Diğer İçeriğin Kopyalanması Özelliğini Etkinleştir Kullanıcıların, PDF'nin içeriğini seçmesine ve kopyalamasına izin verir.

Görme Özürlüler İçin Ekran Okuma Aygıtlarının Metin Erişimini Etkinleştir Görme özürlü kullanıcıların belgeyi ekran okuyucularla okumasına izin verir, ama kullanıcıların belgenin içeriğini kopyalamasına veya çıkartmasına izin vermez. Bu seçenek sadece yüksek (128 bitlik RC4 veya AES) şifrelemeyle kullanılabilir.

Düz Metin Meta Verilerini Etkinleştir Kullanıcıların, PDF içeriğini kopyalamasına ve çıkartmasına izin verir. Bu seçenek ancak, Uyumluluk ayarında Acrobat 6 veya daha sonraki bir sürümü seçildiyse kullanılabilir. Bu seçeneğin işaretlenmesi, depolama/arama sistemlerinin ve arama motorlarının, belgede kayıtlı meta verilere erişimine izin verir.

Daha fazla Yardım konusu

PDF'lerde yazdırma için renk yönetimi

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Adobe PDF dosyaları oluşturma

Adobe PDF hakkında
Adobe PDF dosyaları oluşturma
Adobe PDF hazır ayarları
PDF hazır ayarlarını özelleştirme
PDF hazır ayarlarını yükleme

Adobe PDF hakkında

Başa dön

PDF (Portable Document Format/Taşınabilir Belge Formatı), çok çeşitli uygulamalarda ve platformlarda oluşturulan kaynak dosyaların fontlarını, görüntülerini ve mizanpajını koruyan evrensel bir dosya formatıdır. Adobe PDF, elektronik belgelerin güvenli, güvenilir dağıtımında ve değiş tokuşunda dünya çapında kullanılan standarttır. Adobe PDF dosyaları kompakt ve kompledir, ücretsiz Adobe Reader® yazılımına sahip herkes tarafından paylaşılabilir, görüntülenebilir ve yazdırılabilir.

Adobe PDF, baskı yayın iş akışlarında son derece verimlidir. Resminizin bir bileşiğini Adobe PDF'de kaydederek, sizin ve servis sağlayıcınızın görüntüleyebileceği, düzenleyebileceği, organize edebileceği ve prova alabileceği kompakt, güvenilir bir dosya oluşturmuş olursunuz. Ardından, iş akışı içinde uygun bir zamanda servis sağlayıcınız ya Adobe PDF dosyasından doğrudan çıktı alabilir ya da ön kontrol denetimleri, bindirme, montaj ve renk ayrımı gibi üretim sonrası görevler için çeşitli kaynaklardan gelen araçları kullanarak işlemden geçirebilir.

Adobe PDF'de kaydettiğinizde, PDF/X uyumlu bir dosya oluşturmayı seçebilirsiniz. PDF/X (Portable Document Format Exchange/ Taşınabilir Belge Format Alışverişi), Adobe PDF'nin, yazdırma sorunlarına yol açan renk, font ve bindirme değişkenlerinden çoğunu eleyen bir altkümesidir. Uygulamaların ve çıktı aygıtlarının PDF/X desteğine sahip olması şartıyla, iş akışının gerek oluşturma gerekse çıktı aşamasında, PDF'lerin baskı üretimi için sayısal kalıp olarak kullanıldığı her yerde PDF/X kullanılabilir.

Adobe PDF'leri, elektronik belgelerle ilişkili aşağıdaki sorunları çözebilir:

Yaygın sorun	Adobe PDF çözümü
Dosyaları oluşturmakta kullanılan uygulamalara sahip olmadıklarından alıcılar dosyaları açamaz.	PDF'yi herkes, her yerde açabilir. İhtiyacınız olan tek şey ücretsiz Adobe Reader yazılımıdır.
Kombine kağıt ve elektronik arşivlerde arama yapmak zordur, çok yer kaplarlar ve belgenin oluşturulduğu uygulamayı gerektirirler.	PDF'ler kompakttır ve tamamen arama yapılabilir niteliktedir; Reader kullanılarak istendiği zaman erişilebilir. Bağlar, PDF'lerde gezinilmesini kolaylaştırır.
Belgeler taşınabilir aygıtlarda düzgün olarak görüntülenmez.	Etiketli PDF'ler Palm OS®, Symbian™ ve Pocket PC® cihazları gibi taşınabilir platformlarda görüntülenmek amacıyla metnin yeniden akıtılmasını sağlar.
Karmaşık formatlamaya sahip belgelere görme engelli okuyucular tarafından erişilemez.	Etiketli PDF'ler içerik ve yapı hakkında, onları ekran okuyucular tarafından erişilebilir kılan bilgiler içerir.

Adobe PDF dosyaları oluşturma

Başa dön

Illustrator uygulaması içinden çeşitli türlerde PDF dosyaları oluşturabilirsiniz. Birden çok sayfalı PDF'ler, katmanlı PDF'ler ve PDF/x uyumlu dosyalar oluşturabilirsiniz. Katmanlı PDF'ler, çeşitli bağlamlarda kullanılabilecek katmanlara sahip tek PDF oluşturmanıza olanak verir. PDF/X uyumlu dosyalar, renk, font ve bindirme sorunlarını azaltır.

Creative Suite uygulamalarından PDF oluşturma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0209_tr. Düzeltme veya yayına hazırlama amaçlı olarak dışa PDF 1.7 aktarma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0210_tr. Etkileşimli PDF'ler oluşturma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0211_tr.

Ayrıca bkz.

PDF'lerde yazdırma için renk yönetimi

Adobe PDF oluşturma

1. Dosya > Farklı Kaydet veya Dosya > Kopyasını Kaydet'i seçin.
2. Dosya adı yazın ve dosya için bir konum seçin.

3. Dosya biçimi olarak Adobe PDF (*.PDF) seçip Kaydet düğmesini tıklatın.
4. Adobe PDF Hazır Ayarları menüsünden bir hazır ayar seçin veya iletişim kutusunun sol tarafındaki listeden bir kategori seçip seçenekleri özelleştirin.
5. PDF Kaydet düğmesini tıklatın.

Seçenekleri varsayılan ayara geri döndürmek için, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutun ve Sıfırla düğmesini tıklatın.

Birden çok sayfalı Adobe PDF oluşturma

1. Bir belgede birden çok çalışma yüzeyi oluşturun.
2. Dosya > Farklı Kaydet'i seçip Kayıt Türü için Adobe PDF'yi belirtin.
3. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Tüm çalışma yüzeylerini tek PDF'ye kaydetmek için Tümü'nü seçin.
   - Çalışma yüzeylerinin bir alt kümesini tek PDF'ye kaydetmek için Aralık'ı seçip çalışma yüzeyleri aralığını yazın.
4. Kaydet'i tıklatıp Adobe PDF Kaydet iletişim kutusunun Çıktı bölümünde ek PDF seçenekleri ayarlayın.
5. PDF Kaydet düğmesini tıklatın.

Katmanlı Adobe PDF oluşturma

Adobe InDesign ve Adobe Acrobat uygulamalarının ikisi de bir Adobe PDF dosyasında katmanların görünürlüğünün değiştirilmesini sağlayan özellikler sunar. Illustrator uygulamasında katmanlı bir PDF kaydederek, illüstrasyonunuzun farklı bağlamlarda kullanılabilmesine olanak sağlarsınız. Örneğin, birden çok dilde yayınlanacak bir yayın için aynı resmin birden çok versiyonunun oluşturulması yerine, bütün dillerdeki metni içeren tek bir PDF oluşturabilirsiniz.

1. İllüstrasyonunuzu, ayarlanabilir öğelerin (göstermek ve gizlemek istediğiniz öğelerin) alt katmanlar içinde yuvalanmak yerine ayrı ayrı üst düzey katmanlarda olacağı şekilde düzenleyin.

   Örneğin, birden çok dil için tekrar tekrar kullanılacak bir illüstrasyon oluşturuyorsanız, her dilin metnini farklı bir üst düzey katmana koyun.
2. Dosyayı Adobe PDF formatında kaydedin.
3. Adobe PDF Kaydet iletişim kutusunda, Uyumluluk alanında Acrobat 8 (1.7) veya Acrobat 7 (1.6) seçin.
4. Acrobat Katmanlarını Üst Seviye Katmanlardan Oluştur'u seçin, diğer PDF seçeneklerini ayarlayın ve PDF Kaydet düğmesini tıklatın.

Adobe PDF/X uyumlu dosya oluşturma

PDF/X (Portable Document Format Exchange), grafik içerikleri için, yazdırma sorunlarına yol açan çoğu renk, font ve bindirme değişkenini kaldıran bir ISO standardıdır. Illustrator PDF/X-1a (CMYK iş akışı için), PDF/X-3 (renk yönetimli iş akışı için) ve PDF/X-4 (saydamlığı düzleştirilmişten çok canlı olarak korumak için ek desteklere sahip renk yönetimli iş akışı için) destekler.

PDF dosyasını kaydederken, PDF/X uyumlu bir dosya oluşturabilirsiniz.

1. Adobe PDF Kaydet iletişim kutusunda, bir PDF/X hazır ayarı seçin veya Standart menüsünden bir PDF/X formatı seçin.
2. Adobe PDF Kaydet iletişim kutusunun sol tarafındaki listede Çıktı'yı tıklatın ve PDF/X seçeneklerini ayarlayın.

Boyutu küçültülmüş PDF belgeleri oluşturma

Illustrator bir belgeyi en küçük dosya boyutunda kaydetme olanağı sağlamaktadır. Illustrator uygulamasında küçük PDF oluşturmak için aşağıdakileri yapın:

1. Dosya > Farklı Kaydet'i tıklatın ve PDF'yi seçin.
2. Adobe PDF Kaydet iletişim kutusundaki Adobe PDF Hazır Ayarları'nda En Küçük Dosya Boyutu seçeneğini belirleyin.

   Illustrator kaynaklarının belgeyle birlikte kaydedilmesini önlemek için Illustrator Düzenleme Özelliklerini Koru onay kutusunun işaretini kaldırdığınızdan emin olun.

Başa dön

Adobe PDF hazır ayarları

PDF hazır ayarı, PDF oluşturma işlemini etkileyen bir grup ayardır. Bu ayarlar, PDF'nin nasıl kullanılacağına bağlı olarak dosya boyutu ile kaliteyi dengeleyecek şekilde tasarlanmıştır. Önceden tanımlanmış çoğu hazır ayar; InDesign, Illustrator, Photoshop ve Acrobat dahil olmak üzere Adobe Creative Suite bileşenleri arasında paylaşılır. Ayrıca kendi özgün çıktı gereksinimlerinize uygun, özel hazır ayarlar da oluşturabilir ve paylaşabilirsiniz.

Aşağıda listelenen hazır ayarlardan bir kısmı, siz bunları gerektiği şekilde Extras klasöründen (kuruldukları varsayılan konum olan) Settings klasörüne taşımadığınız sürece kullanılamaz. Normalde Extras ve Settings klasörleri (Windows Vista ve Windows 7) ProgramData\Adobe\AdobePDF, (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF, veya (Mac OS)

Library/Application Support/Adobe PDF konumunda bulunur. Bazı hazır ayarlar bazı Creative Suite bileşenlerinde yoktur.

Özel ayarlar (Windows XP) Documents and Settings/[kullanıcıadı]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings, (Windows Vista ve Windows 7) Users/[kullanıcıadı]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings veya (Mac OS) Users/[kullanıcıadı]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings konumunda bulunur.

PDF ayarlarınızı düzenli olarak gözden geçirin. Ayarlar otomatik olarak varsayılan ayarlara geri dönmez. PDF'leri oluşturan uygulamalar ve hizmet programları, tanımlanmış veya seçilmiş olan son PDF ayarları kümesini kullanır.

Yüksek Kalitede Baskı Masaüstü yazıcılarda ve prova aygıtlarında yapılacak kaliteli baskıya uygun PDF oluşturur. Bu hazır ayar, PDF 1.4 kullanır; renkli ve gri tonlamalı görüntüleri 300 ppi çözünürlüğe, tek renkli görüntüleri 1200 ppi çözünürlüğe alt örnekler, tüm fontların altkümelerini gömer, rengi değişmeden bırakır ve saydamlığı düzleştirmez (saydamlık desteği olan dosya türlerde). Bu PDF'ler Acrobat 5.0 ve Acrobat Reader 5.0 ve sonraki sürümlerinde açılabilir. InDesign uygulamasında bu hazır ayar ayrıca etiketli PDF'ler de oluşturur.

Illustrator Varsayılanı (sadece Illustrator) Tüm Illustrator verilerinin korunduğu bir PDF oluşturur. Bu hazır ayarla oluşturulan PDF'ler Illustrator uygulamasında, veri kaybı olmaksızın tekrar açılabilir.

Çok Büyük Boyutlu Sayfalar (sadece Acrobat) 200 x 200 inçten büyük mühendislik çizimlerinin görüntülenmesine ve basılmasına uygun PDF'ler oluşturur. Bu PDF'ler Acrobat ve Acrobat Reader 7.0 ve sonraki sürümlerinde açılabilir.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK ve RGB) (yalnızca Acrobat) Elektronik belgelerin uzun süreli korunması (arşivlenmesi) amacıyla kullanılır. PDF/A-1b, PDF 1.4 kullanır ve hangi standardı seçtiğinize bağlı olarak tüm renkleri CMYK veya RGB'ye dönüştürür. Bu PDF'ler Acrobat ve Acrobat Reader 5.0 ve sonraki sürümlerinde açılabilir.

PDF/X-1a (2001 ve 2003) PDF/X-1a, tüm fontların gömülmesini, uygun işaretlerin ve taşma paylarının belirlenmesini, rengin CMYK, spot renk veya her ikisi de olarak görüntülenmesini gerektirir. Uyumlu dosyaların, hangi yazdırma durumu için hazırlandıklarını tanımlayan bilgiler içermesi gerekir. PDF/X-1a uyumluluğunda oluşturulan PDF'ler Acrobat 4.0 ve Acrobat Reader 4.0 ve sonraki sürümlerinde açılabilir.

PDF/X-1a, PDF 1.3 kullanır, renkli ve gri tonlamalı görüntüleri 300 ppi çözünürlüğe, tek renkli görüntüleri 1200 ppi çözünürlüğe alt örnekler, tüm fontların altkümelerini gömer, etiketsiz PDF'ler oluşturur Yüksek Çözünürlük ayarını kullanarak saydamlığı düzleştirir.

***Not:** PDF/X1-a:2003 ve PDF/X-3 (2003) hazır ayarları yükleme sırasında bilgisayarınıza yerleştirilse de siz bunları Extras klasöründen Settings klasörüne taşıyıncaya kadar kullanılamaz.*

PDF/X-3 Bu hazır ayar, PDF/X-3:2002 ISO standardına dayalı bir PDF oluşturur. Bu ayarla oluşturulan PDF, Acrobat 4.0 ve Acrobat 4.0 ve üstü ile açılabilir.

PDF/X-4 (2008) ISO PDF/X-4:2008 dosyalarını oluşturan bu hazır ayar canlı saydamlığı (saydamlık düzleştirilmez) ve ICC renk yönetimini destekler. Bu hazır ayarla dışa aktarılan PDF dosyalarının biçimi PDF 1.4'tür. Görüntüler alt örneklenir ve sıkıştırılır ve fontlar PDF/X-1a ve PDF/X-3 ayarlarıyla aynı şekilde gömülür. PDF/X-4:2008 uyumlu PDF dosyalarını Illustrator, InDesign ve Photoshop dahil olmak üzere doğrudan Creative Suite 4 ve 5 bileşenlerinden oluşturabilirsiniz. Acrobat 9 Pro mümkünse PDF/X olmayan dosyaları PDF/X-4:2008'e dönüştürmenin yanı sıra PDF/X-4:2008 için PDF dosyalarını doğrulama ve ön kontrolünü yapmak için olanaklar sağlar.

Adobe güvenilir PDF baskı yayınlama iş akışları için en uygun PDF dosya biçimi olarak PDF/X-4:2008'i önerir.

Baskı Kalitesi Yüksek kalitede baskı üretimine uygun PDF dosyaları oluşturur (örneğin dijital baskı için veya görüntü yerleştirici ya da kalıp yerleştirici için), ancak PDF/X uyumlu dosyalar oluşturmaz. Bu durumda, esas olarak içeriğin kalitesi göz önüne alınır. Amaç, PDF'deki, ticari basımevinin veya baskı servis sağlayıcısının belgeyi düzgün şekilde basabilmek için ihtiyaç duyduğu tüm bilgileri korumaktır. Bu seçenekler kümesi PDF 1.4 kullanır, renkleri CMYK'ye dönüştürür, renkli ve gri tonlamalı görüntüleri 300 ppi çözünürlüğe, tek renkli görüntüleri 1200 ppi çözünürlüğe alt örnekler, tüm fontların altkümelerini gömer ve saydamlığı korur (saydamlık desteği olan dosya türlerinde).

Bu PDF dosyaları Acrobat 5.0 ve Acrobat Reader 5.0 ve sonraki sürümlerinde açılabilir.

***Not:** Bir Adobe PDF dosyası oluşturup ticari basımevine veya baskı servis sağlayıcısına göndermeden önce, çıktı çözünürlüğünün ve diğer ayarların ne olması gerektiğini öğrenin veya önerilen ayarları içeren bir .joboptions dosyası isteyin. Adobe PDF ayarlarını belirli bir servis sağlayıcısına uygun olarak özelleştirmeniz ve kendinizin bir .joboptions dosyası hazırlamanız gerekebilir.*

Zengin İçerikli PDF Etiketler, köprüler, yer imleri, etkileşimli öğeler ve katmanlar içeren, erişilebilir PDF dosyaları oluşturur. Bu seçenekler kümesi PDF 1.5 kullanır ve tüm fontların altkümelerini gömer. Ayrıca, dosyaları bayt hizmeti için en iyileştirir. Bu PDF dosyaları Acrobat 6.0 ve Adobe Reader 6.0 ve sonraki sürümlerinde açılabilir. (Zengin İçerikli PDF hazır ayarı Ekstralar klasöründedir.)

***Not:** Bu hazır ayara bazı uygulamaların daha önceki sürümlerinde E-kitap adı verilmekteydi.*

En Küçük Dosya Boyutu Web'de, intranette görüntülemek veya e-posta dağıtımı için PDF dosyaları oluşturur. Bu seçenekler kümesi sıkıştırma, alt örnekleme ve göreceli olarak düşük görüntü çözünürlüğü kullanır. Tüm renkleri sRGB olarak dönüştürür ve fontları gömer. Ayrıca, dosyaları bayt hizmeti için en iyileştirir. En iyi sonuç için, PDF dosyasını yazdırmayı düşünüyorsanız bu hazır ayarı kullanmaktan kaçının.

Bu PDF dosyaları Acrobat 5.0 ve Acrobat Reader 5.0 ve sonraki sürümlerinde açılabilir.

Standart (sadece Acrobat) Masaüstü yazıcılarda veya dijital kopyalayıcılarda yazdırılacak, CD ile dağıtılacak veya yayın provası olarak müşteriye gönderilecek PDF dosyaları oluşturur. Bu seçenekler kümesi, dosya boyutunu küçük tutmak için sıkıştırma ve alt örnekleme kullanır, ancak aynı zamanda dosyada kullanılan (ve izin verilen) tüm fontların altkümelerini gömer, tüm renkleri sRGB'ye dönüştürür ve orta çözünürlükte yazdırır. Windows font altkümelerinin varsayılan olarak gömülmediğini unutmayın. Bu ayarlar dosyasıyla oluşturulan PDF'ler Acrobat 5.0 ve Acrobat Reader 5.0 ve sonraki sürümlerinde açılabilir.

Creative Suite bileşenleri için paylaşılan PDF ayarları hakkında daha fazla bilgi edinmek üzere Creative Suite DVD'sindeki PDF Entegrasyonu Kılavuzu'na bakın.

Başa dön

PDF hazır ayarlarını özelleştirme

Varsayılan PDF hazır ayarlarında en doğru uygulama şekilleri esas alınmışsa da iş akışınızın veya belki basımevinizin iş akışının, hazır ayarların hiçbirinde bulunmayan özel PDF ayarları gerektirdiğini fark edebilirsiniz. Bu durumda, siz veya hizmet sağlayıcınız özel hazır ayarlar oluşturabilir.

1. Düzenle > Adobe PDF Hazır Ayarları'nı seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Yeni hazır ayar oluşturmak için, Yeni düğmesini tıklatın. Yeni hazır ayarı varolan bir hazır ayarı temel alarak oluşturmak istiyorsanız, önce temel alınacak hazır ayarı seçin.
   - Varolan bir özel hazır ayarı düzenlemek için, o hazır ayarı seçip Düzenle düğmesini tıklatın. (Varsayılan hazır ayarları düzenleyemezsiniz.)
   - Hazır ayarı silmek için, hazır ayarı seçip Sil düğmesini tıklatın.
   - Hazır ayarı Adobe PDF klasöründeki Ayarlar klasörünün dışında bir konuma kaydetmek için hazır ayarı seçin ve Farklı Kaydet'i tıklatın. Konumu belirleyin ve Kaydet'i tıklatın.
3. PDF seçeneklerini ayarlayıp Tamam düğmesini tıklatın.

Bunun yerine, PDF kaydederken, Adobe PDF Kaydet iletişim kutusunun alt kısmındaki Hazır Ayarı Kaydet düğmesini tıklatarak da özel hazır ayar oluşturabilirsiniz.

Hazır ayarlarınızı bir iş arkadaşınızla paylaşmak isterseniz, bir veya birden çok hazır ayarı seçip Dışa Aktar'ı tıklatın. Hazır ayarlar, ayrı bir .joboptions dosyasına kaydedilir; sonradan bu dosyayı iş arkadaşınıza e-postayla veya bilgisayar ağınız üzerinden aktarabilirsiniz.

Başa dön

PDF hazır ayarlarını yükleme

Illustrator destek PDF hazır ayar (.joboptions) dosyalarıyla birlikte verilir. Ayrıca, hizmet sağlayıcılarınızdan ve iş arkadaşlarınızdan da özel PDF hazır ayarları alabilirsiniz.

❖ PDF hazır ayarlarını bütün Creative Suite uygulamalarına yüklemek için, aşağıdakilerden birini yapın:

- .joboptions dosyasını çift tıklatın.
- Düzenle > Adobe PDF Hazır Ayarları'nı seçin. İçe Aktar'ı tıklatın ve yüklemek istediğiniz .joboptions dosyasını seçin.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Dışa resim aktarma

Dışa resim aktarma
Dışa resim aktarma için dosya formatları
AutoCAD dışa aktarma seçenekleri
Flash dışa aktarma seçenekleri
JPEG dışa aktarma seçenekleri
Photoshop dışa aktarma seçenekleri
PNG dışa aktarma seçenekleri
TIFF dışa aktarma seçenekleri

Dışa resim aktarma

Başa dön

1. Dosya > Dışa Aktar'ı seçin.
2. Dosya için bir konum seçip dosya adı girin.
3. Kayıt Türü (Windows) veya Format (Mac OS) açılır menüsünden bir format seçin.
4. Kaydet'i (Windows) ya da Dışa Aktar'ı (Mac OS) tıklatın.

Çeşitli formatlar hakkında bir genel bakış ve bunları ne zaman kullanmanız gerektiği dahil olmak üzere, Illustrator uygulamasından dışa içerik aktarma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0062_tr.

Görüntüyü Web için en iyileştirme

Dışa resim aktarma için dosya formatları

Başa dön

Not: *Birden çok çalışma yüzeyini yalnızca şu formatlarda dışa aktarabilirsiniz: SWF, JPEG, PSD, PNG ve TIFF.*

AutoCAD Çizimi ve AutoCAD Takas Dosyası (DWG ve DXF) AutoCAD Çizimi, AutoCAD uygulamasında oluşturulmuş vektör grafiklerinin kaydedilmesi için standart dosya formatıdır. AutoCAD Takas Dosyası, AutoCAD çizimlerini dışa veya başka uygulamalardan içe aktarmak için bir çizim takas formatıdır. Daha fazla bilgi edinmek için, AutoCAD dışa aktarma seçenekleri.

Not: *Varsayılan değer olarak, Illustrator resmindeki beyaz konturlar veya dolgular, AutoCAD formatına siyah konturlar veya dolgular olarak aktarılır; Illustrator resmindeki siyah konturlar veya dolgular, AutoCAD formatına beyaz olarak aktarılır.*

BMP Standart bir Windows görüntü formatıdır. Resmin rasterleştirilmesinde kullanılacak renk modelini, çözünürlüğü ve kenar yumuşatma ayarını, ayrıca bir format (Windows veya OS/2) ve görüntünün içerebileceği toplam renk (veya gri tonu) sayısını belirleyecek bir bit derinliği belirleyebilirsiniz. Windows formatındaki 4 bitlik ve 8 bitlik görüntülerde aynı zamanda RLE sıkıştırmasını belirleyebilirsiniz.

Gelişmiş Meta Dosyası (EMF) Windows uygulamaları tarafından, vektör grafik verilerinin dışa aktarılması için bir takas formatı olarak kullanılır. Illustrator uygulaması, resimleri EMF formatına aktarırken, bazı vektör verilerini rasterleştirebilir.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Fotoğrafların kaydedilmesinde yaygın olarak kullanılır. JPEG formatı, bir görüntüdeki bütün renk bilgilerini korur, ama seçici bir şekilde bazı verileri atarak, dosya boyutunu sıkıştırır. JPEG, görüntülerin Web üzerinden gösterilmesinde kullanılan standart bir formattır. Daha fazla bilgi edinmek için, JPEG dışa aktarma seçenekleri. Web ve Aygıtlar için Kaydet komutunu kullanarak da bir görüntüyü JPEG formatında kaydedebilirsiniz.

Not: *Dosyayı JPEG olarak her kaydedişinizde, dalga benzeri desenler veya şeritli blok alanları gibi görüntü bozuklukları eklenir. JPEG dosyalarını daha önce JPEG olarak kaydedilmiş dosyalardan değil her zaman orijinal görüntüden kaydedin.*

Macintosh PICT Uygulamalar arasında görüntü aktarımı yapmak için Mac OS grafikleriyle ve mizanpaj uygulamalarıyla kullanılır. PICT formatı, düz renkli geniş alanlara sahip görüntülerin sıkıştırılmasında özellikle etkilidir.

Flash (SWF) Etkileşimli, animasyonlu Web grafikleri için vektör tabanlı bir grafik formatıdır. Web tasarımlarında kullanmak ve Flash Player eklentisine sahip herhangi bir tarayıcıda görüntülemek için resimleri Flash (SWF) formatında dışa aktarabilirsiniz. Daha fazla bilgi edinmek için, Flash dışa aktarma seçenekleri. Web ve Aygıtlar için Kaydet komutunu kullanarak da bir görüntüyü SWF dosyası olarak kaydedebilirsiniz (bkz. SWF en iyileştirme seçenekleri (Illustrator)) ve metinleri Flash Dinamik veya Girdi metni olarak dışa aktarabilirsiniz (bkz. Flash olarak dışa aktarmak için metni etiketleme). Resimleri Flash formatında dışa aktarmaya ek olarak, Illustrator resmini kopyalayıp Flash uygulamasına kopyalayabilirsiniz. Panoda resmin orijinal özellikleri korunur.

Adobe Illustrator'da Flex dış görünümleri için vektör resim oluşturabilir, Flex Dış Görünümü Oluştur komut dosyasını kullanarak bunu dışa aktarın. Illustrator için Flex dış görünümleri ve uzantıları www.adobe.com/go/flex_skinning_tr adresinde bulunur. Flex dış görünümleri ve Flex Yapılandırıcı hakkında daha fazla bilgi için Adobe.com adresindeki Flex belgelerine bakın.

Photoshop (PSD) Standart Photoshop formatı. Resimde Photoshop formatına aktarılamayacak veriler varsa, Illustrator uygulaması, belgedeki katmanları birleştirerek veya resmi rasterleştirerek, resmin görünümünü korur. Bunun sonucunda, uygun dışa aktarma seçeneğini seçmiş olmanıza rağmen Photoshop uygulamasında katmanların, alt katmanların, bileşik şekillerin ve düzenlenebilir metinlerin korunmadığı durumlar olabilir. Daha fazla bilgi edinmek için, Photoshop dışa aktarma seçenekleri.

PNG (Portable Network Graphics) Kayıpsız sıkıştırma için ve görüntülerin Web'de görüntülenmesi için kullanılır. GIF formatından farklı olarak PNG, 24 bitlik görüntüleri destekler ve tırtıklı kenarlara neden olmaksızın arka plan saydamlığı üretir; ancak, bazı Web tarayıcıları PNG görüntüleri desteklemez. PNG formatı, gri tonlamalı ve RGB görüntülerde saydamlığı korur. Daha fazla bilgi edinmek için, PNG dışa aktarma seçenekleri. Web ve Aygıtlar için Kaydet komutunu kullanarak da bir görüntüyü PNG formatında kaydedebilirsiniz.

Targa (TGA) Truevision® video kartını kullanan sistemlerde kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Resmin rasterleştirilmesinde kullanılacak renk modelini, çözünürlüğü ve kenar yumuşatma ayarını, ayrıca görüntünün içerebileceği toplam renk (veya gri tonu) sayısını belirleyecek bir bit derinliği belirleyebilirsiniz.

Metin Formatı (TXT) Çizimdeki metni, metin dosyasına aktarmakta kullanılır. (Bkz. Metin dosyasına metin aktarma.)

TIFF (Etiketli Görüntü Dosya Biçimi) Uygulamalar ve bilgisayar platformları arasında dosya alışverişinde kullanılır. TIFF formatı, çoğu boyama, görüntü düzenleme ve sayfa mizanpajı uygulaması tarafından desteklenen, esnek bir bitmap görüntü formatıdır. Çoğu masaüstü tarayıcıları TIFF dosyası oluşturabilir. Daha fazla bilgi edinmek için, TIFF dışa aktarma seçenekleri.

Windows Meta Dosyası (WMF) 16 bitlik Windows uygulamaları için ara takas formatı. WMF formatı, hemen hemen bütün Windows çizim ve mizanpaj programları tarafından desteklenir. Ancak, sınırlı bir vektör ve grafik desteğine sahiptir ve mümkün olan durumlarda WMF formatının yerine EMF formatı kullanılmalıdır.

AutoCAD dışa aktarma seçenekleri

Başa dön

Dışa DXF veya DWG formatında resim aktardığınızda, aşağıdaki seçenekleri ayarlayabilirsiniz:

AutoCAD Sürümü Dışa aktarılan dosyayı destekleyen AutoCAD sürümünü belirtir.

Ölçek AutoCAD dosyasına yazarken Illustrator uygulamasının uzunluk verilerini nasıl yorumlayacağını belirlemek için, Ölçek Birimler alanlarına gereken değeri girin.

Çizgi Ağırlıklarını Ölçekle Dışa aktarılan dosyada çizgi kalınlıklarını, çizimin geri kalanına göre ölçekler.

Renk Sayısı Dışa aktarılan dosyanın renk derinliğini belirler.

Dosya Formatını Bit Eşleme Dönüştür Dışa aktarma sırasında rasterleştirilen görüntülerin ve nesnelerin PNG formatında mı JPEG formatında mı kaydedileceğini belirler. Sadece PNG formatında saydamlık desteği vardır; görünümü mümkün olan en yüksek düzeyde korumak istiyorsanız, PNG seçin.

Görünümü Koru Görünümü korumanız gerekiyorsa ve dışa aktarılan dosya üzerinde düzenleme yapmanız gerekmiyorsa bunu seçin. Bu seçenek, düzenlenebilirlikte önemli ölçüde kayba neden olabilir. Örneğin, metinler anahatlara dönüştürülebilir, efektler rasterleştirilebilir. Bu seçeneği veya Maksimum Düzenlenebilirlik seçeneğini belirleyebilirsiniz, ama ikisini birden kullanamazsınız.

Maksimum Düzenlenebilirlik Dosyanın AutoCAD uygulamasında düzenlenebilirliği, görünümünün korunmasına ağır basıyorsa bunu seçin. Bu seçenek, özellikle stil efektleri uyguladıysanız, önemli ölçüde görünüm kaybına yol açabilir. Bu seçeneği veya Görünümü Koru seçeneğini belirleyebilirsiniz, ama ikisini birden kullanamazsınız.

Yalnızca Seçili Resmi Dışa Aktar Dosyadan sadece dışa aktarma sırasında seçili olan resmi dışa aktarır. Seçili resim yoksa, dışa boş dosya aktarılır.

Görünüm İçin Yolları Değiştir Gerekirse, orijinal görünümü korumak için, AutoCAD uygulamasında yolları değiştirir. Örneğin, dışa aktarma sırasında bir yol başka nesnelerle çakışıyor ve onların görünümünü değiştiriyorsa, bu seçenek, nesnelerin görünümünü korumak için yol üzerinde değişiklik yapar.

Anahat Metni Görümünü korumak için, dışa aktarmadan önce bütün metinleri yollara dönüştürür. Illustrator ve AutoCAD uygulamaları metin niteliklerini birbirinden farklı şekilde yorumlayabilir. Görsel bakımdan en aslına sadık sonucu (düzenlenebilirlikten vazgeçmek pahasına) elde etmek için bu seçeneği işaretleyin. Metni AutoCAD uygulamasında düzenlemeniz gerekiyorsa, bu seçenekteki işareti kaldırın.

Flash dışa aktarma seçenekleri

Başa dön

Dışa SWF formatında resim aktardığınızda, aşağıdaki Temel ve Gelişmiş seçenekleri ayarlayabilirsiniz. Birden çok çalışma yüzeyini SWF formatına dışa aktarabilirsiniz. Illustrator uygulamasından dışa SWF dosyası aktarma hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/vid0214_tr. (Illustrator dosyalarını Flash uygulamasına içe aktarma hakkında video için bkz. www.adobe.com/go/vid0197_tr; Flash ve Illustrator uygulamalarını birlikte kullanma hakkında video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_tr.)

İstediğiniz zaman, dosyanın önizlemesini varsayılan Web tarayıcısında görüntülemek için Web Önizleme düğmesini tıklatabilirsiniz (Flash Player tarayıcı eklentisinin tarayıcıda yüklü olması gerekir) veya dosyanın önizlemesini belirli bir cep telefonundaki veya mobil cihazdaki Flash Player uygulamasında görmek için Device Central düğmesini tıklatın.

Not: *Hedefiniz Illustrator resmini bir Flash belgesine almaksa, resmi yapıştırmanız yeter. Bütün yollar, degradeler, metin (Flash Metni'ni belirleyin), maskeler, efektler (örneğin metindeki alt gölge) ve semboller korunur. Ayrıca, yapıştırma sırasında katmanların nasıl içe aktarılacağını da belirleyebilirsiniz: Flash katmanları, film kareleri veya grafik sembolleri olarak. Web uygulamaları arasında içe aktarma, kopyalama ve yapıştırma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0193_tr.*

Kaydet'i (Windows) ya da Dışa Aktar'ı (Mac OS) tıklatmadan önce birden çok çalışma yüzeyinin nasıl dışa aktarılacağını belirtin. Çalışma yüzeylerini ayrı SWF dosyaları olarak dışa aktarmak isterseniz Dışa Aktar iletişim kutusunda Çalışma Yüzeylerini Kullan'ı tıklatın. Yalnızca bir çalışma yüzeyi aralığını dışa aktarmak için bu aralığı belirtin. Kaydet'i (Windows) ya da Dışa Aktar'ı (Mac OS) tıklatıp şu seçenekleri belirtin:

Hazır Ayar Dışa aktarma için kullanılacak hazır ayarlar dosyasını belirler. Varsayılan ayarları değiştirirseniz, bu seçenek Özel haline gelir. Özel seçenek ayarlarını sonradan başka dosyalarla kullanmak üzere yeni hazır ayar olarak kaydedebilirsiniz. Seçenek ayarlarını hazır ayar olarak kaydetmek için, Hazır Ayarı Kaydet düğmesini tıklatın.

Dışa Farklı Aktar Illustrator katmanlarının nasıl dönüştürüleceğini belirler:

AI Dosyasını SWF Dosyasına Resmi tek bir film karesi olarak dışa aktarır. Katman kırpma maskelerini korumak için bu seçeneği kullanın.

AI Katmanları SWF Çerçevelerine Resmin her katmanını ayrı birer SWF karesine aktararak, animasyonlu bir SWF oluşturur.

AI Katmanları SWF Dosyalarına Resmin her katmanını ayrı birer SWF dosyasına aktarır. Sonuçta, her biri tek bir Illustrator katmanındaki resmi içeren tek kareye sahip birden çok SWF dosyası elde edersiniz.

AI Katmanları SWF Sembollerine Her katmandaki resmi birer sembole dönüştürür ve tek bir SWF dosyasına aktarır. AI katmanları, SWF Film Klibi sembolleri olarak dışa aktarılır. Semboller, katman adlarına göre adlandırılır. Sembolleri Illustrator ile Flash arasında etkin şekilde kullanma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0198_tr.

AI Çalışma Yüzeyleri - SWF Dosyaları Seçili çalışma yüzeylerinin her birini ayrı SWF dosyasına dışa aktarır. Bu seçenek yalnızca Farklı Kaydet iletişim kutusunda birden çok çalışma yüzeyinin korunmasını seçtiğinizde kullanılabilir. Bu seçenek seçili olarak hazır ayar kaydederseniz, kaydedilen bir hazır ayarı yalnızca binden çok çalışma yüzeyine sahip dosyalarda kullanabilirsiniz.

Sürüm İçe aktarılan dosyaların açılacağı Flash Player sürümünü belirler. Dosyayı Sıkıştır seçeneği, Flash sürüm 5 veya daha önceki sürümlerinde kullanılamaz. Dinamik Metin ve Giriş Metni sürüm 3 ve daha eski sürümlerde kullanılamaz.

Çalışma Yüzeyinin Boyutuna Kırp Illustrator resmini (seçili çalışma yüzeyi sınırları içinde) SWF dosyasına dışa aktarır. Sınırların dışında kalan resimler kırpılıp atılır. Birden çok çalışma yüzeyi dışa aktarıldığında bu seçenek işaretli ve devre dışıdır.

Görünümü Koru Dışa aktarmadan önce resimleri tek bir katmana düzleştirmek için, Görünümü Koru'yu işaretleyin. Bu seçeneğin işaretlenmesi, dosyanın düzenlenebilirliğini sınırlandırır.

Dosyayı Sıkıştır SWF verilerini sıkıştırarak, daha küçük bir dosya boyutu elde edilmesini sağlar. Flash Player 6'dan önceki Flash oynatıcıların sıkıştırılmış dosyaları açamayacağını veya görüntüleyemeyeceğini unutmayın. Dosyanın hangi Flash oynatıcı sürümünde görüntüleneceğinden emin değilseniz, bu seçeneği kullanmayın.

Paneldeki Sembolleri Dışa Aktar Semboller panelindeki bütün sembolleri dışa aktarır. Sembolün resim içinde etkin bir örneği yoksa, o sembol dışa aktarılan karelere katılmaz; ancak, Flash düzenleme ortamın içinde Flash Sembol Kitaplığı'nda kullanıma hazır olur.

Metni Anahat Olarak Dışa Aktar Yazıları vektör yollarına dönüştürür. Yazıların görsel bütünlüğünü bütün Flash oynatıcılarda korumak için bu seçeneği kullanın. Metinde en yüksek düzeyde metin düzenlenebilirliğine sahip olmayı tercih ediyorsanız, bu seçenekteki işareti kaldırın. (Metinleri Flash ile Illustrator arasında etkin şekilde kullanma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0199_tr.

Metin İçin Karakter Aralığı Bilgilerini Yoksay Metni, karakter aralığı değerleri olmadan dışa aktarır.

Meta Verileri İçer İlişkilendirilmiş olan meta verileri dosyayla birlikte dışa aktarır. Dosya boyutunu küçük tutmak için, XMP bilgileri minimize edilir. Örneğin, minik resimler dahil edilmez.

İçe Aktarmadan Koru Kullanıcıların, dışa aktarılan SWF dosyası üzerinde değişiklik yapmasını engeller.

Parola Dosyanın, yetkisiz kullanıcılar tarafından ve Adobe Flash dışındaki uygulamalarda açılmasını engellemek için bir parola yazın.

Eğri Kalitesi Bezier eğrilerinin hassasiyetini belirler. Düşük değerler, eğri kalitesinde hafif bir düşüşle, dışa aktarılan dosya boyutunu küçültür. Yüksek değerler, Bezier eğrisi yeniden üretimindeki hassasiyeti artırır, ama daha büyük dosya boyutuna neden olur.

Arka Plan Rengi Dışa aktarılan SWF dosyası için bir arka plan rengi belirler.

Yerel Oynatma Güvenliği Dosyanın, oynatılma sırasında sadece yerel dosyalara mı yoksa yalnızca ağ dosyalarına mı erişebileceğini belirler.

Gelişmiş seçenekleri belirlemek için, Gelişmiş düğmesini tıklatın ve aşağıdakilerden istediklerinizi belirleyin:

Görüntü Formatı Resmin sıkıştırılma şeklini belirler. Kayıpsız sıkıştırma, en yüksek görüntü kalitesini korur ama daha büyük bir SWF dosyası oluşturur. Kayıplı (JPEG) sıkıştırması, daha küçük bir SWF dosyası oluşturur ama görüntüde küçük bozukluklar oluşmasına neden olur. Flash uygulamasında dosya (veya dosyalar) üzerinde çalışmaya devam etmeyi düşünüyorsanız Kayıpsız'ı seçin; nihai SWF dosyasını dışa aktarıyorsanız Kayıplı'yı seçin.

JPEG Kalitesi Dışa aktarılan görüntüdeki ayrıntı miktarını belirler. Kalite ne kadar yüksek olursa, dosya boyutu da o kadar büyük olur. (Bu seçenek sadece Kayıplı sıkıştırma seçtiğinizde kullanılabilir.)

Yöntem Kullanılan JPEG sıkıştırma türünü belirler. Satır Taban Çizgisi (Standart) standart sıkıştırma türünü uygular, Taban Çizgisi Optimize olduğunda ek optimizasyon uygular. (Bu seçenekler sadece Kayıplı sıkıştırma seçtiğinizde kullanılabilir.)

Çözünürlük Bitmap görüntülerde ekran çözünürlüğünü ayarlar. Dışa aktarılan SWF dosyalarında çözünürlük 72 - 600 piksel/inç (ppi) olabilir. Daha yüksek çözünürlük değerleri daha yüksek görüntü kalitesi sağlar ama daha büyük dosya boyutlarına neden olur.

Kare Hızı Animasyonun Flash Player uygulamasında hangi hızda oynatılacağını belirler. (Bu seçenek sadece AI Katmanları SWF Çerçevelerine seçeneği için kullanılabilir.)

Döngü Flash Player uygulamasında oynatıldığında animasyonun, bir kez oynatılıp durdurulması yerine sürekli olarak döngüye girmesine neden olur. (Bu seçenek sadece AI Katmanları SWF Çerçevelerine seçeneği için kullanılabilir.)

Animasyonlu Karışımlar Karıştırılmış nesnelere animasyon uygulanıp uygulanmayacağını belirler. Bu seçeneğin işaretlenmesi, dışa aktarmadan önce karışım nesnelerinin elle katmanlara serbest bırakılmasıyla aynı sonucu verir. Katman sırası ne olursa olsun, karışımlar her zaman baştan sona doğru oynatılır.

Animasyonlu Karışımlar seçeneğini işaretlerseniz, karışımın dışa aktarılması için bir yöntem seçin:

Sıralı Karışımdaki her nesneyi animasyondaki ayrı birer kareye aktarır.

Hazırlanmakta Animasyon karelerinde nesnelerin birikmeli bir sırasını oluşturur. Örneğin, karışımdaki en alttaki nesne bütün karelerde yer alır, karışımdaki en üstteki nesneyse sadece en son karede yer alır.

Katman Sırası Animasyonun zaman çizelgesini belirler. Katmanları, Katmanlar panelinde en alttaki katmandan başlayarak dışa aktarmak için, Alt Yukarı'yı seçin. Katmanları, Katmanlar panelinde en üstteki katmandan başlayarak dışa aktarmak için, Üst Aşağı'yı seçin. (Bu seçenek sadece AI Katmanları SWF Çerçevelerine seçeneği için kullanılabilir.)

Statik Katmanları Dışa Aktar Bir veya birden çok katmanın veya alt katmanın, dışa aktarılan SWF Kareleri'nin hepsinde durağan içerik olarak kullanılmasını belirler. Seçilen katmanların veya alt katmanların içeriği, dışa aktarılan her SWF karesinde arka plan olarak yer alır. (Bu seçenek sadece AI Katmanları SWF Çerçevelerine seçeneği için kullanılabilir.)

JPEG dışa aktarma seçenekleri

Başa dön

Belgenizde birden çok çalışma yüzeyi varsa, Dışa Aktar iletişim kutusunda Kaydet'i (Windows) ya da Dışa Aktar'ı (Mac OS) tıklatmadan önce çalışma yüzeylerini nasıl dışa aktaracağınızı belirtin. Çalışma yüzeylerini ayrı JPEG dosyaları olarak dışa aktarmak için Dışa Aktar iletişim kutusunda Çalışma Yüzeylerini Kullan'ı tıklatın. Yalnızca bir çalışma yüzeyi aralığını dışa aktarmak için bu aralığı belirtin. Kaydet'i (Windows) ya da Dışa Aktar'ı (Mac OS) tıklatıp şu seçenekleri belirtin:

Kalite JPEG dosyasının kalitesini ve boyutunu belirler. Kalite menüsünde bir seçenek belirleyin veya Kalite metin kutusuna 0 ile 10 arasında bir değer girin.

Renk Modeli JPEG dosyasının renk modelini belirler.

Yöntem ve Tarama Çoğu Web tarayıcı tarafından tanınan bir format kullanmak için Taban Çizgisi (Standart), en iyileştirilmiş renk ve biraz daha küçük dosya boyutu için Taban Çizgisi Optimize, resim indirilirken giderek ayrıntılanan bir dizi tarama (sayısını belirleyebilirsiniz) görüntülemek içinse İlerleyen seçin. Taban Çizgisi Optimize ve İlerleyen JPEG görüntüler, her Web tarayıcı tarafından desteklenmez.

Derinlik JPEG dosyasının çözünürlüğünü belirler. Çözünürlük belirlemek için Özel'i seçin.

Kenar Yumuşatma Resme süper örnekleme uygulayarak, tırtıklı kenarları giderir. Bu seçenekteki işaretin kaldırılması, çizgi resimler rasterleştirildiğinde keskin kenarların korunmasına yardımcı olur.

Görüntü Eşleme Görüntü eşlemleri için kod üretir. Bu seçeneği işaretlerseniz, üretilecek dosyanın türünü belirlemek için İstemci Tarafı (.html) veya Sunucu Tarafı (.map) seçin.

ICC Profilini Göm ICC profillerini JPEG dosyasına gömer.

Görüntüyü Web için en iyileştirme

Renk profilleri hakkında

Photoshop dışa aktarma seçenekleri

Başa dön

Belgenizde birden çok çalışma yüzeyi varsa, Dışa Aktar iletişim kutusunda Kaydet'i (Windows) ya da Dışa Aktar'ı (Mac OS) tıklatmadan önce çalışma yüzeylerini nasıl dışa aktaracağınızı belirtin. Çalışma yüzeylerini ayrı PSD dosyaları olarak dışa aktarmak için Dışa Aktar iletişim kutusunda Çalışma Yüzeylerini Kullan'ı tıklatın. Yalnızca bir çalışma yüzeyi aralığını dışa aktarmak için bu aralığı belirtin. Kaydet'i (Windows) ya da Dışa Aktar'ı (Mac OS) tıklatıp şu seçenekleri belirtin:

Renk Modeli Dışa aktarılan dosyanın renk modelini belirler. CMYK belgesinin RGB olarak (veya tersi) dışa aktarılması, saydam alanların, özellikle karıştırma modları içeren kısımların görünümünde beklenmedik değişikliklere neden olabilir. Renk modelini değiştirirseniz, resmi düzleştirilmiş görüntü olarak dışa aktarmanız gerekir (bu durumda Katmanları Yaz seçeneği kullanılamaz).

Çözünürlük Dışa aktarılan dosyanın çözünürlüğünü belirler.

Düz Görüntü Bütün katmanları birleştirir ve Illustrator resmini rasterleştirilmiş görüntü olarak dışa aktarır. Bu seçeneğin belirlenmesi, resmin görünümünü korur.

Katmanları Yaz Grupları, bileşik şekilleri, yuvalanmış katmanları ve dilimleri, düzenlenebilir nitelikte ayrı ayrı Photoshop katmanları olarak dışa aktarır. Beş düzeyden daha derin olan yuvalanmış katmanlar, tek bir Photoshop katmanında birleştirilir. Saydam nesneleri (yani opaklık maskesine, %100'den düşük sabit opaklığa veya Normal dışında herhangi bir karıştırma moduna sahip olan nesneleri) canlı, düzenlenebilir Photoshop katmanları olarak dışa aktarmak için Maksimum Düzenlenebilirlik'i işaretleyin.

Metin Düzenlenebilirliğini Koru Katmanlardaki yatay ve dikey metinleri (beş düzeye kadar olan yuvalanmış katmanlar dahil olmak üzere) düzenlenebilir Photoshop yazısı olarak dışa aktarır. Bu seçenek resmin görünümünden ödün vermeye yol açıyorsa, onun yerine metnin rasterleştirilmesi için bu seçenekteki işareti kaldırabilirsiniz.

Maksimum Düzenlenebilirlik Resmin görünümünden ödün verilmesine neden olmuyorsa, üst düzeydeki her alt düzeyi ayrı birer Photoshop katmanı olarak yazar. Üst düzey katmanlar, Photoshop katman kümelerine dönüşür. Saydam nesneler, düzenlenebilir saydam nesneler olarak kalır. Ayrıca, resmin görünümünden ödün verilmesine neden olmuyorsa, en üst düzeydeki bir katmanda her bileşik şekil için birer Photoshop şekli katmanı oluşturur. Düz dolgulu bileşik şekilleri yazmak için, Birleştirme türünü Yuvarlak olarak değiştirin. Bu seçeneği işaretleseniz de işaretlemeseniz de, 5 düzeyden daha derin olan bütün katmanlar, tek bir Photoshop katmanı olarak birleştirilir.

Not: *Illustrator uygulaması, grafik stillere, kesikli konturlara veya bunlara uygulanmış fırça darbelerine sahip bileşik şekilleri dışa aktaramaz. Böyle bileşik şekiller, rasterleştirilir.*

Kenar Yumuşatma Resme süper örnekleme uygulayarak, tırtıklı kenarları giderir. Bu seçenekteki işaretin kaldırılması, çizgi resimler rasterleştirildiğinde keskin kenarların korunmasına yardımcı olur.

ICC Profilini Göm Renk yönetimli bir belge oluşturur.

PNG dışa aktarma seçenekleri

Başa dön

Belgenizde birden çok çalışma yüzeyi varsa, Dışa Aktar iletişim kutusunda Kaydet'i (Windows) ya da Dışa Aktar'ı (Mac OS) tıklatmadan önce çalışma yüzeylerini nasıl dışa aktaracağınızı belirtin. Çalışma yüzeylerini ayrı PNG dosyaları olarak dışa aktarmak için Dışa Aktar iletişim kutusunda Çalışma Yüzeylerini Kullan'ı tıklatın. Yalnızca bir çalışma yüzeyi aralığını dışa aktarmak için bu aralığı belirtin. Kaydet'i (Windows) ya da Dışa Aktar'ı (Mac OS) tıklatıp şu seçenekleri belirtin:

Çözünürlük Rasterleştirilmiş görüntünün çözünürlüğünü belirler. Daha yüksek çözünürlük değerleri daha yüksek görüntü kalitesi sağlar ama daha büyük dosya boyutlarına neden olur.

Not: *Bazı uygulamalar, belirlediğiniz çözünürlük ne olursa olsun PNG dosyalarını 72 ppi çözünürlükte açar. Bu gibi uygulamalarda, görüntünün*

boyutları değişebilir. (Örneğin, 150 ppi çözünürlükte kaydedilen bir resim, 72 ppi çözünürlükte kaydedilen bir resmin iki katından fazla büyüklüktedir.) Bu nedenle, ancak hedef uygulamanın 72 ppi çözünürlükte olmayan resimleri desteklediğini biliyorsanız çözünürlüğü değiştirin.

Renk Saydamlığın doldurulması için bir renk belirler. Saydamlığı korumak için Saydam'ı, saydamlığı beyazla doldurmak için Beyaz'ı, saydamlığı siyahla doldurmak için Siyah'ı, saydamlığı doldurmak için başka bir renk seçmek istiyorsanız Diğer'i seçin.

Kenar Yumuşatma Resme süper örnekleme uygulayarak, tırtıklı kenarları giderir. Bu seçenekteki işaretin kaldırılması, çizgi resimler rasterleştirildiğinde keskin kenarların korunmasına yardımcı olur.

Taramalı Dosyanın tarayıcıda indirilmesi sırasında, görüntünün daha düşük çözünürlükteki versiyonlarını görüntüler. Taramalı resimler indirme süresinin kısaldığı izlenimini yaratır, ama aynı zamanda dosya boyutunu artırır.

Görüntüyü Web için en iyileştirme

Başa dön

TIFF dışa aktarma seçenekleri

Belgenizde birden çok çalışma yüzeyi varsa, Dışa Aktar iletişim kutusunda Kaydet'i (Windows) ya da Dışa Aktar'ı (Mac OS) tıklatmadan önce çalışma yüzeylerini nasıl dışa aktaracağınızı belirtin. Çalışma yüzeylerini ayrı TIFF dosyaları olarak dışa aktarmak için Dışa Aktar iletişim kutusunda Çalışma Yüzeylerini Kullan'ı tıklatın. Yalnızca bir çalışma yüzeyi aralığını dışa aktarmak için bu aralığı belirtin. Kaydet'i (Windows) ya da Dışa Aktar'ı (Mac OS) tıklatıp şu seçenekleri belirtin:

Renk Modeli Dışa aktarılan dosyanın renk modelini belirler.

Çözünürlük Rasterleştirilmiş görüntünün çözünürlüğünü belirler. Daha yüksek çözünürlük değerleri daha yüksek görüntü kalitesi sağlar ama daha büyük dosya boyutlarına neden olur.

Kenar Yumuşatma Resme süper örnekleme uygulayarak, tırtıklı kenarları giderir. Bu seçenekteki işaretin kaldırılması, çizgi resimler rasterleştirildiğinde keskin kenarların korunmasına yardımcı olur.

LZW Sıkıştırma Görüntüden ayrıntı atmayan, kayıpsız bir sıkıştırma yöntemi olan LZW sıkıştırması uygular. Daha küçük bir dosya oluşturmak için bu seçeneği işaretleyin.

Bayt Sırası Seçtiğiniz platforma bağlı olarak, görüntü dosyasının yazılmasındaki uygun bayt sırasını belirler. Illustrator ve çoğu yeni program, her iki platform için olan bayt sırasını kullanan dosyaları da okuyabilir. Ancak, dosyanın hangi programda açılacağını bilmiyorsanız, dosyanın okunacağı platformu seçin.

ICC Profilini Göm Renk yönetimli bir belge oluşturur.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Dosya bilgileri ve meta veriler

Meta veriler hakkında
Belge Bilgileri paneline genel bakış

Meta veriler bir dosya hakkındaki yazarın adı, çözünürlüğü, renk uzayı, telif hakkı ve uygulanan anahtar sözcükler gibi standart bilgiler kümesidir.

Belge Bilgileri panelinde bulunan dosya bilgileri genel dosya bilgilerinin ve nesne özelliklerinin listelerini görmek için, ayrıca grafik stillerinin, özel renklerin, degradelerin, fontların ve yerleştirilmiş resimlerin adlarını ve sayılarını sağlar.

Meta veriler hakkında

Başa dön

Meta veriler bir dosya hakkındaki yazarın adı, çözünürlüğü, renk uzayı, telif hakkı ve uygulanan anahtar sözcükler gibi standart bilgiler kümesidir. Örneğin dijital kameraların çoğu görüntü dosyalarına yükseklik, genişlik, dosya formatı ve görüntünün çekildiği zaman gibi bazı temel bilgiler ekler. Meta verileri iş akışınızı hızlandırmak ve dosyalarınızı düzenlemek için kullanırsınız.

XMP standardı hakkında

Meta veri bilgileri Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign ve Adobe Photoshop uygulamasının üzerinde kurulduğu temeli oluşturan Extensible Metadata Platform (XMP) standardı kullanılarak depolanır. Görüntülerde Photoshop® Camera Raw ile yapılan düzeltmeler XMP meta verileri olarak depolanır. XMP, XML üzerinde kurulmuştur ve çoğu durumda meta veriler dosyada depolanır. Bilgilerin dosyada depolanması mümkün değilse meta veriler sepet dosyası adı verilen ayrı bir dosyada depolanır. XMP, Adobe uygulamaları ve yayıncılık iş akışları arasındaki meta veri alış verişini kolaylaştırır. Örneğin meta verileri bir dosyadan şablon olarak kaydedebilir ve sonra bunları başka dosyalara içe aktarabilirsiniz.

XMP'yle senkronize edilir ve tanımlanırsa meta veriler Exif, IPTC (IIM), GPS ve TIFF gibi diğer formatlarda da depolanır böylece daha kolay görüntülenebilir ve yönetilebilirler. Diğer uygulamalar ve özellikler de (örneğin Adobe Drive), Adobe Bridge uygulamasını kullanarak arayabileceğiniz sürüm açıklamaları gibi bilgilerle iletişim kurmak ve bu bilgileri depolamak için XMP kullanır.

Çoğu zaman, dosya formatı değişse bile (PSD'den JPG'ye gibi) meta veriler dosyada kalır. Meta veriler dosyalar Adobe belgesine ya da projesine yerleştirildiğinde de kalır.

C++ ya da Java geliştiricisiyseniz, meta verilerin işlenmesini ve değiştirilmesini özelleştirmek için XMP Araç Takımı SDK'yi kullanın. Adobe Flash veya Flex geliştiricisiyseniz, Dosya Bilgileri iletişim kutusunu özelleştirmek için XMP Dosya Bilgileri SDK'sini kullanın. Daha fazla bilgi için Adobe Web sitesini ziyaret edin.

Adobe Bridge ve Adobe Creative Suite bileşenlerinde meta verilerle çalışma

Dosyalarınızı ve sürümlerinizi düzenlemenizi, aramanızı ve kaydını tutmanızı sağlayan güçlü birçok Adobe Bridge özelliği dosyalarınızdaki XMP meta verilerine bağlıdır. Adobe Bridge, meta verilerle çalışmak için iki yol sağlar: Meta Veriler paneli yoluyla ve Dosya Bilgileri iletişim kutusu yoluyla.

Bazı durumlarda, aynı meta veri özelliği için birden çok görünüm bulunur. Örneğin bir özellik bir görünümde Yazar olarak ve başka bir görünümde Oluşturan olarak etiketlenebilir ancak her ikisi de aynı altta yatan özelliği ifade eder. Bu görünümleri belirli iş akışları için özelleştirseniz de XMP yoluyla standartlaştırılmış kalırlar.

Belge Bilgileri paneline genel bakış

Başa dön

Belge Bilgileri panelini, genel dosya bilgilerinin ve nesne özelliklerinin listelerini görmek için, ayrıca grafik stillerinin, özel renklerin, desenlerin, degradelerin, fontların ve yerleştirilmiş resimlerin adlarını ve sayılarını görmek için kullanırsınız. Paneli görüntülemek için, Pencere > Belge Bilgileri'ni seçin.

- Farklı türden bilgileri görüntülemek için, panel menüsünde bir seçenek belirleyin: Belge, Nesneler, Grafik Stilleri, Fırçalar, Spot Renk Nesneleri, Desen Nesneleri, Degrade Nesneleri, Fontlar, Bağlantılı Görseller, Gömülü Görüntüler ve Font Ayrıntıları.
- Sadece seçili nesne hakkındaki bilgileri görüntülemek için, panel menüsünde Sadece Seçim'i seçin. Bu seçeneği işaretlemeden bırakırsanız, belgenin tamamı hakkındaki bilgiler listelenir.
- Dosya bilgilerinin kopyasını metin dosyası olarak kaydetmek için, panel menüsünde Kaydet'i seçin. Ad ve konum belirleyip Kaydet'i tıklatın.
- Çalışma yüzeyi boyutlarını görüntülemek için panel menüsünden Belge'yi seçip, görüntülenmesini istediğiniz çalışma yüzeyini seçme amacıyla tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

Dosya Bilgileri iletişim kutusunu kullanarak meta verileri ekleme

Meta veri şablonlarıyla çalışma

Meta verileri belgeye içe aktarma

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Yazma

Bu sayfadan bağlantı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce olarak sunulabilir.

Metni içe ve dışa aktarma

Metni içe aktarma
Dışa metin aktarma

Metni içe aktarma

Başa dön

Başka bir uygulamada oluşturulan dosyadan resminize metin aktarabilirsiniz. Illustrator, içe metin aktarma için aşağıdaki formatları destekler:

- Microsoft® Word for Windows 97, 98, 2000, 2002, 2003 ve 2007
- Microsoft Word for Mac OS X, 2004 ve 2008
- RTF (Rich Text Format)
- ANSI, Unicode, Shift JIS, GB2312, Çince Big 5, Kiril, GB18030, Yunanca, Türkçe, Baltık ve Orta Avrupa kodlamalı Düz metin (ASCII)

  Metni kopyalayıp yapıştırmak yerine içe aktarmanın avantajı, içe aktarılan metnin karakter ve paragraf formatını korumasıdır. Örneğin, bir RTF dosyasından alınan metin, font ve stil özelliklerini Illustrator uygulamasında da korur. Düz metin dosyasından içe metin aktarırken de kodlama ve formatlama seçeneklerini ayarlayabilirsiniz.

  Önemli: *Microsoft Word ve RTF dosyalarından içe metin aktarırken, dosyada kullanılan fontların sisteminizde kurulu olduğundan emin olun. Aynı adda ama farklı formatta (Type 1, TrueType veya CID) olanlar da dahil olmak üzere, eksik fontlar ve font stilleri, beklenmedik sonuçlara neden olabilir. Japonca sistemlerde, karakter kümelerindeki farklar, Windows sistemlerinde girilen metinlerin Mac OS sistemlerinde ekranda görüntülenmesini önleyebilir.*

Dışarıdan alınan metni yeni bir dosyaya aktarma

1. Dosya > Aç'ı seçin.
2. Açmak istediğiniz metin dosyasını seçin ve Aç düğmesini tıklatın.

Dışarıdan alınan metni varolan bir dosyaya aktarma

1. Dosya > Yerleştir'i seçin. İçe aktarmak istediğiniz metin dosyasını seçin ve Yerleştir düğmesini tıklatın.
2. Düz metin (.txt) dosyası yerleştiriyorsanız, aşağıdakileri yapıp Tamam düğmesini tıklatın:
   - Dosyayı oluşturmakta kullanılmış olan karakter kümesini ve platformu belirleyin.
   - Illustrator uygulamasının dosyada fazladan satırbaşı karakterlerini nasıl işleyeceğini belirlemek için, bir Fazladan Satırbaşı Karakterleri seçeneğini işaretleyin.
   - Illustrator uygulamasının dosyadaki boşluk dizilerini sekme karakterleriyle değiştirmesini istiyorsanız, Fazladan Boşluklar seçeneğini işaretleyin. Art arda kaç boşluğun sekmeyle değiştirileceğini belirleyin.

Dışa metin aktarma

Başa dön

Metin dosyasına metin aktarma

1. Yazım aracını kullanarak, dışa aktarmak istediğiniz metni seçin.
2. Dosya > Dışa Aktar'ı seçin.
3. Dışa Aktar iletişim kutusunda, dosya için bir konum seçip bir dosya adı yazın.
4. Dosya biçimi olarak Metin Formatı (TXT) seçin.
5. Ad kutusuna, yeni metin dosyasının adını girin ve Kaydet (Windows) veya Dışa Aktar (Mac OS) düğmesini tıklatın.
6. Platform ve kodlama yöntemi seçin ve Dışa Aktar'ı tıklatın.

Flash olarak dışa aktarmak için metni etiketleme

Illustrator uygulamasından Adobe Flash uygulamasına çeşitli yollardan metin aktarabilirsiniz. Metni statik, dinamik veya girdi metni olarak dışa aktarabilirsiniz. Dinamik metin, kullanıcı metni tıklattığında açılacak sitenin URL'sini de belirlemenize olanak verir. Dinamik ve girdi metni hakkında daha fazla bilgi edinmek için bkz. Flash Yardım.

Flash metni, nokta metni, alan metni veya yol üzerinde metin içerebilir; bütün metin, SWF formatında alan metnine dönüştürülür. Sınırlayıcı kutular aynı kalır ve bunlara uygulanan dönüştürmeler SWF formatında da korunur. Akıtılan metin nesneleri tek tek dışa aktarılır; bir akıştaki bütün

nesneleri etiketleyip aktarmak istiyorsanız, bunları tek tek seçip etiketlediğinizden emin olun. Taşan metin, Flash Player uygulamasına olduğu gibi aktarılır.

Metni etiketledikten sonra, Flash uygulamasına metni Illustrator uygulamasından dışa aktararak veya kopyalayıp yapıştırarak aktarabilirsiniz.

Metinleri Illustrator ve Flash uygulamaları arasında etkili şekilde kullanma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0199_tr.

Not: *Metnin etiketlenmesi veya etiketlerin kaldırılması, Illustrator uygulamasında orijinal metni değiştirmez. Orijinal üzerinde değişikliğe neden olmaksızın, istediğiniz zaman etiketleri değiştirebilirsiniz.*

1. Metin nesnesi seçin ve Kontrol panelinde Flash Metni'ni tıklatın.
2. Flash Metni panelinde, Tür menüsünde aşağıdakilerden birini seçin:
   Statik Metin Metni, Flash uygulamasında dinamik olarak veya program tarafından değiştirilemeyen normal metin nesnesi olarak Flash Player uygulamasına dışa aktarır. Statik metnin içeriği ve görünümü, metni hazırladığınız sırada belirlenir.

   Dinamik Metin Metni, çalıştırıldığı sırada program tarafından Eylem komut dosyası komutları ve etiketleriyle güncellenebilecek Dinamik metin olarak dışa aktarır. Spor skorları, borsa rakamları, haberler ve benzeri amaçlarla, otomatik olarak dinamik bir şekilde güncelleştirilmesini istediğiniz metinler için dinamik metin kullanabilirsiniz.

   Girdi Metni Metni, Dinamik metinle aynı özelliklere sahip olan ama aynı zamanda metnin Flash Player uygulamasında kullanıcılar tarafından düzenlenmesine olanak veren Girdi metni olarak dışa aktarır. Girdi metinlerini formlar, anketler veya kullanıcıların metin girebilmesini ve düzenleyebilmesini istediğiniz buna benzer amaçlarla kullanabilirsiniz.
3. (İsteğe bağlı) Metin nesnesi için bir örnek adı girin. Örnek adı girmezseniz, Flash uygulamasında metin nesnesi üzerinde değişiklik yapmak için metin nesnesinin Katmanlar panelindeki varsayılan adı kullanılır.
4. Görüntü Oluşturma Türü belirleyin. Aygıt Fontlarını Kullan seçeneği, glifleri aygıt fontlarına dönüştürür (aygıt fontlarında kenar yumuşatma özelliği kullanılamaz).
   Not: *Font adları normalde aynen kullanılır ve fontu bulmak için oynatma platformunun font sistemine doğrudan aktarılır. Ancak, oynatma platformuna bağlı olarak, farklı font adlarıyla eşleştirilen birkaç özel dolaylı font adı vardır. Bu dolaylı eşleştirmeler, Flash Player uygulamasının platforma özgü her portunda sabit olarak kodlanmıştır ve her platform için fontlar, sistem varsayılan fontları arasından veya kullanılabilmesi mümkün görünen diğer fontlar arasından seçilir. Göz önüne alınması gereken ikinci bir konu, dolaylı eşleştirmelerin, platformlar arasında dolaylı fontların benzerliğini en üst düzeye çıkaracak şekilde belirlenmesidir.*
   Animasyon Metni, animasyona çıktı alınacak şekilde en iyileştirir.

   Okunabilirlik Metni, okunabilirlik bakımından en iyileştirir.

   Özel Metnin Kalınlık ve Keskinlik değerleri için özel değerler belirlemenize olanak verir.

   Aygıt Fontlarını Kullan Glifleri aygıt fontlarına dönüştürür. Aygıt fontlarında kenar yumuşatma kullanılamaz.

   _sans, _serif ve _typewriter Benzer bir görünümü garantilemek için, Batı tipi dolaylı fontları platformlar arasında eşleştirir.

   Gothic, Tohaba (Gothic Mono) ve Mincho Benzer bir görünümü garantilemek için, Japonca dolaylı fontları platformlar arasında eşleştirir.

   Not: *Dolaylı fontlar hakkında daha fazla bilgi edinmek için, Adobe.com sitesinde bulabileceğiniz Flash spesifikasyon belgesine bakın.*
5. (İsteğe bağlı) Aşağıdakilerden istediklerinizi seçin:
   Seçilebilir Dışa aktarılan metnin Flash uygulamasında seçilebilir olmasını sağlar.

   Metnin Etrafında Kenarlık Görüntüle Metin kenarlıklarının Flash uygulamasında görünür olmasını sağlar.

   Karakter Seçeneklerini Düzenle Metin nesnesindeki belirli karakterleri gömebilmeniz için, Karakter Gömme iletişim kutusunu açar. Gömmek istediğiniz karakterleri, sunulan listeden seçebilirsiniz, karakterleri Bu Karakterleri Dahil Et metin kutusuna yazabilirsiniz, gömülmesi gereken karakterlerin otomatik olarak seçilmesi için Otomatik Doldur'u tıklatabilirsiniz veya bunların herhangi bir kombinasyonunu yapabilirsiniz.
6. (İsteğe bağlı) Metni Dinamik metin olarak etiketlediyseniz, metin tıklatıldığında açılacak URL'yi belirleyebilir, sonra da sayfanın nereye yükleneceğini belirlemek için bir hedef pencere seçebilirsiniz:
   _self Geçerli penceredeki geçerli çerçeveyi belirtir.

   _blank Yeni bir pencere belirtir.

   _parent Geçerli çerçevenin üst çerçevesini belirtir.

   _top Geçerli penceredeki üst düzey çerçeveyi belirtir.
7. Metni Girdi Metni olarak etiketlediyseniz, metin nesnesine girilebilecek Maksimum Karakter sayısını belirleyin.

Metni Flash metni olarak etiketledikten sonra, Seç > Nesne > Flash Dinamik Metni veya Flash Girdi Metni'ni seçerek, bu şekilde etiketlenmiş tüm metni seçebilirsiniz.

Daha fazla Yardım konusu

Flash metni videosu

SWF en iyileştirme seçenekleri (Illustrator)

(cc) BY-NC-SA

Metin oluşturma

Noktaya metin girme
Alana metin girme
Metin alanını yönetme
Metin sütunları ve satırları oluşturma
Başlığı metin alanının tam genişliğine sığdırma
Metni nesneler arasında akıtma
Metni bir nesnenin çevresine sarma
Metni nesneye hizalama
Boş yazım nesnelerini resminizden silme

Noktaya metin girme

Başa dön

Nokta yazısı, tıklattığınız yerden başlayan ve siz karakterleri girdikçe genişleyen, yatay veya dikey metin satırıdır. Her metin satırı bağımsızdır; siz düzenledikçe satır genişler veya daralır, ama sonraki satıra atlamaz. Bu şekilde metin girmek, resminize birkaç sözcük eklemek için yararlıdır.

1. Yazım aracını veya Dikey Metin aracını seçin.

   Fare işaretçisi, kesik çizgili bir kutu içindeki I çizgisine dönüşür. I çizgisinin alt tarafına yakın küçük yatay çizgi, metnin üzerine oturduğu satır taban çizgisini temsil eder.

2. (İsteğe bağlı) Kontrol panelinde, Karakter panelinde veya Paragraf panelinde metin formatlama seçeneklerini ayarlayın.
3. Metin satırının başlamasını istediğiniz yeri tıklatın.

   Önemli: *Varolan bir nesneyi tıklatmamaya dikkat edin, yoksa yazı nesnesi alan metnine veya yol üzerinde yazıya dönüşür. Metin girmek istediğiniz yerin yakınında mevcut bir nesne varsa, nesneyi kilitleyin veya gizleyin.*

4. Metni girin. Aynı yazım nesnesi içinde yeni bir metin satırına başlamak için Enter veya Return tuşuna basın.
5. Metin girmeyi tamamladığınızda, Seçim aracını tıklatıp yazım nesnesini seçin. Bunun yerine, Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşunu basılı tutup metni tıklatabilirsiniz.

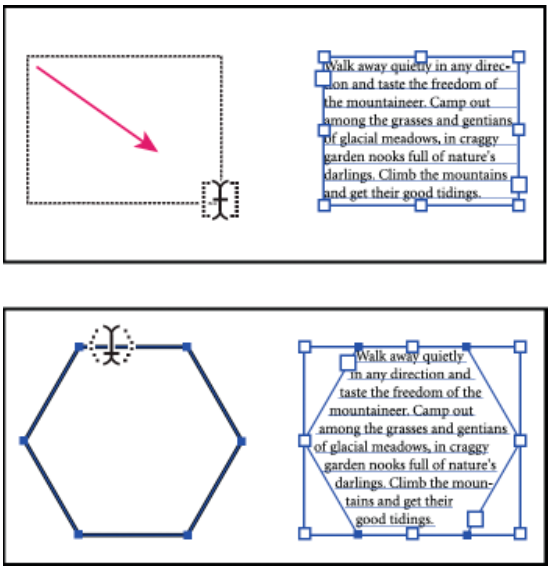
Not: *Illustrator uygulamasında yazıyla çalışma hakkında daha fazla bilgi edinmek için www.adobe.com/go/learn_ai_type_tr adresindeki Yazıyla Çalışma raporuna bakın.*

Alana metin girme

Başa dön

Alan metni (paragraf metni de denir), karakterlerin yatay veya dikey olarak akışını kontrol etmek için bir nesnenin sınırlarını kullanır. Metin bir sınıra ulaştığında, tanımlanan alana sığacak şekilde otomatik olarak sarılır. Bu şekilde metin girmek, broşürlerde olduğu gibi, bir veya birden çok karakter oluşturmak istediğinizde yararlıdır.

1. Sınırlayıcı alanı tanımlayın:
   - Yazım aracını veya Dikey Metin aracını seçin ve diyagonal olarak sürükleyerek dikdörtgen bir sınırlayıcı alan tanımlayın.
   - Sınırlayıcı alan olarak kullanmak istediğiniz nesneyi çizin. (Nesnenin kontur veya dolgu niteliklerine sahip olup olmaması fark etmez, çünkü Illustrator bunları otomatik olarak kaldırır.) Sonra Yazım aracını, Dikey Metin aracını, Alan Yazımı aracını veya Dikey Alan Yazımı aracını seçin ve nesnenin yolu üzerinde herhangi bir yeri tıklatın.

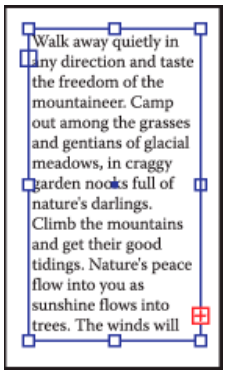


Sürükleyerek metin alanı oluşturma (üstte) ve varolan bir şekli metin alanına dönüştürme (altta)

Not: *Nesne bir açık yolsa, sınırlayıcı alanı tanımlamak için Alan Metni aracını kullanmanız gerekir. Illustrator, sınırları tanımlamak için, yolun uç noktaları arasına hayali bir çizgi çizer.*

2. (İsteğe bağlı) Kontrol panelinde, Karakter panelinde veya Paragraf panelinde metin formatlama seçeneklerini ayarlayın.
3. Metni girin. Yeni bir paragrafa başlamak için Enter veya Return tuşuna basın.
4. Metin girmeyi tamamladığınızda, Seçim aracını tıklatıp yazım nesnesini seçin. Bunun yerine, Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşunu basılı tutup metni tıklatabilirsiniz.

   Alana sığmayacak kadar fazla metin girdiğinizde, sınırlayıcı alanın alt tarafına doğru bir artı sembolü (+) belirir.



Taşan metin örneği

Taşan metni görüntülemek için metin alanını yeniden boyutlandırabilir veya yolu genişletebilirsiniz. Ayrıca metni başka bir nesnenin içine de akıtabilirsiniz.

Nokta ve alan metni oluşturma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0045_tr. Illustrator uygulamasında yazıyla çalışma hakkında daha fazla bilgi edinmek için www.adobe.com/go/learn_ai_type_tr adresindeki, Yazıyla Çalışma raporuna bakın.

Metin alanını yönetme

Başa dön

Metin alanını yeniden boyutlandırma

Oluşturduğunuz metin türüne bağlı olarak (nokta yazısı, alan metni ya da yol boyunca metin) metinleri farklı şekillerde yeniden boyutlandırabilirsiniz.

Nokta yazısı kullanılarak yazılabilecek metin miktarında bir sınırlama yoktur, bu yüzden metin kutusunu yeniden boyutlandırmak gerekmez.

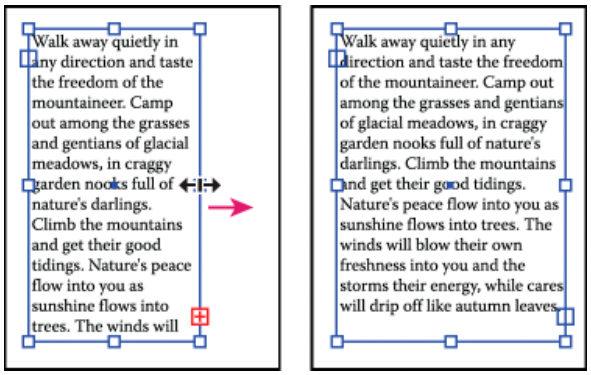
Alan metni aracını kullanırken bir nesne seçip seçilen alana metin girersiniz. Bu durumda Doğrudan Seçim aracını kullanarak nesneyi yeniden boyutlandırdığınızda metin yeniden boyutlanır.

Yol boyunca bir metin girdiğinizde, metin seçilen yola sığmıyorsa metni nesneler arasında akıtabilirsiniz (bkz. Metni nesneler arasında akıtma). Bu durumda Doğrudan Seçim aracını kullanarak yolu yeniden boyutlandırdığınızda metin de yeniden boyutlanır.

Sınırlayıcı kutu ayarlarının Sınırlayıcı Kutuyu Göster olarak ayarlandığından emin olun. Sınırlayıcıyı kutuyu göremiyorsanız Görünüm > Sınırlayıcı Kutuyu Göster seçeneğini tıklatın.

Yeniden boyutlandırmak için şunlardan birini yapın:

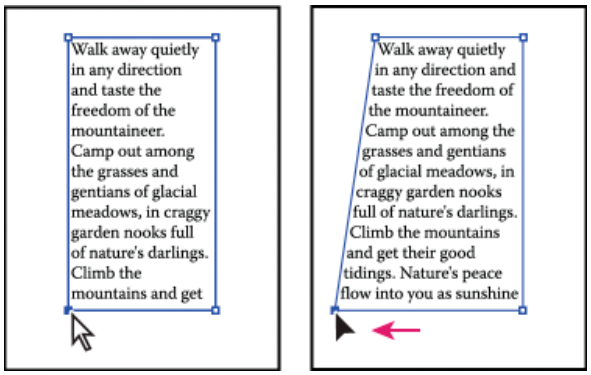
- Seçim aracını veya Katmanlar panelini kullanarak yazım nesnesini seçin ve sınırlayıcı kutunun bir tutamacını sürükleyin.



Seçim aracıyla bir metin alanını yeniden boyutlandırma

- Doğrudan Seçim aracıyla yolun kenarını veya köşesini seçin. Sonra sürükleyerek yolun şeklini ayarlayın.

  Anahat görünümündeyken yazı yolunu Doğrudan Seçim aracıyla ayarlamak en kolayıdır.



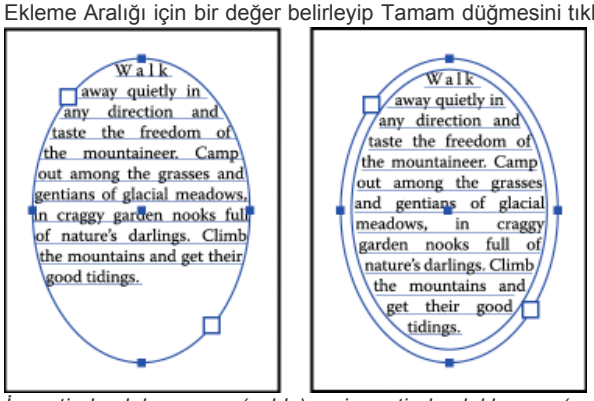
Doğrudan Seçim aracıyla bir metin alanını yeniden boyutlandırma

- Seçim aracını veya Katmanlar panelini kullanarak yazım nesnesini seçin, sonra Yazım > Alan Metni Seçenekleri'ni seçin. Genişlik ve Yükseklik için değerler girin ve Tamam düğmesini tıklatın. Metin alanı dikdörtgen şeklinde değilse, bu değerler, nesnenin sınırlayıcı kutusunun boyutlarını belirler.

Metin alanı çevresindeki kenar boşluğunu değiştirme

Alan metni nesnesiyle çalışırken, metinle sınırlayıcı yol arasındaki kenar boşluğunu kontrol edebilirsiniz. Bu kenar boşluğuna, iç metin boşluğu adı verilir.

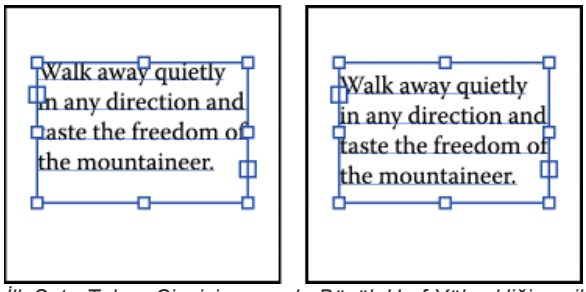
1. Alan metni nesnesi seçin.
2. Yazım > Alan Metni Seçenekleri.
3. Ekleme Aralığı için bir değer belirleyip Tamam düğmesini tıklatın.



İç metin boşluksuz yazı (solda) ve iç metin boşluklu yazı (sağda)

Metin alanında ilk satır taban çizgisini yükseltme veya alçaltma

Alan metni nesnesiyle çalışırken, metnin ilk satırının, nesnenin üst kenarıyla hizalamasını kontrol edebilirsiniz. Bu hizalamaya, ilk satır taban çizgisi uzaklığı adı verilir. Örneğin, metnin nesnenin üst kısmına yapışık durmasını veya metnin nesnenin üst kısmından belirli bir mesafede olmasını sağlayabilirsiniz.



İlk Satır Taban Çizgisi ayarında Büyük Harf Yüksekliği seçilmiş yazı (solda) ve İlk Satır Taban Çizgisi ayarında Satır Aralığı seçilmiş yazı (sağda)

1. Alan metni nesnesi seçin.
2. Yazım > Alan Metni Seçenekleri.
3. İlk Satır Taban Çizgisi için, aşağıdaki seçeneklerden birini belirleyin:
   Hrf Üst Çıkıntısı "d" karakterinin yüksekliği, yazım nesnesinin en üstüne hizalanır.

   Büyük Harf Yüksekliği Büyük harflerin tepeleri, yazım nesnesinin üst tarafına değer.

   Satır Aralığı Metnin satır aralığı değerini, metnin ilk satırındaki satır taban çizgisiyle yazım nesnesinin tepesi arasındaki uzaklık olarak kullanır.

   x Yüksekliği "x" karakterinin yüksekliği, yazım nesnesinin en üstüne hizalanır.

   Em Kutusu Yüksekliği Asya dillerindeki fontlardaki em kutusu, yazım nesnesinin üst tarafına değer. Bu seçenek Asya Dilleri Seçenekleri tercihi dikkate alınmadığında kullanılabilir.

   Sabit Metnin ilk satırındaki satır taban çizgisiyle yazım nesnesinin tepesi arasındaki uzaklığı Minimum kutusunda girilen değerle belirler.

   Eski Adobe Illustrator 10 veya önceki sürümlerinde kullanılan ilk satır taban çizgisi varsayılanını kullanır.
4. Satır taban çizgisi uzaklığı için minimum değeri belirtin.

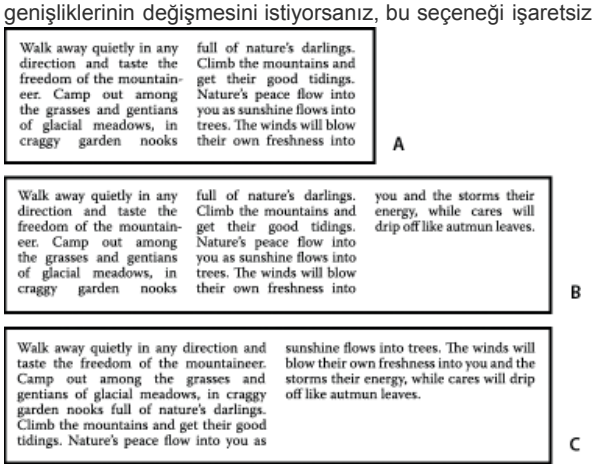
Başa dön

Metin sütunları ve satırları oluşturma

1. Alan metni nesnesi seçin.
2. Yazım > Alan Metni Seçenekleri.
3. İletişim kutusunun Satırlar ve Sütunlar bölümlerinde, aşağıdaki seçenekleri ayarlayın:
   Sayı Nesnenin içermesini istediğiniz satır ve sütun sayısını belirler.

   Ölçüm Aralığı Tek tek satırların yüksekliğini ve tek tek sütunların genişliğini belirler.

   Sabit Metin alanını yeniden boyutlandırırsanız satır ve sütun aralığına ne olacağını belirler. Bu seçenek işaretlenirse, alan yeniden boyutlandığında satırların ve sütunların sayısı değişebilir ama genişlikleri değişmez. Metin alanını yeniden boyutlandırdığınızda satır ve sütun genişliklerinin değişmesini istiyorsanız, bu seçeneği işaretsiz bırakın.



Satırları ve sütunları yeniden boyutlandırma seçenekleri

***A.** Orijinal sütunlar **B.** Sabit seçeneği işaretliyken yeniden boyutlandırılan sütunlar **C.** Sabit seçeneği işaretli değilken yeniden boyutlandırılan sütunlar*

   Cilt Payı Satırlarla sütunlar arasındaki mesafeyi belirler.
4. İletişim kutusunun Seçenekler bölümünde, satırlarla sütunlar arasında metnin nasıl akacağını belirlemek için bir Metin Akışı seçeneği seçin: Satırlara Göre veya Sütunlara Göre .
5. Tamam düğmesini tıklatın.

Başa dön

Başlığı metin alanının tam genişliğine sığdırma

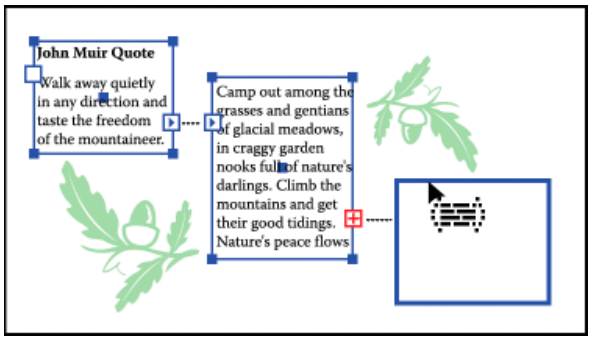
1. Yazım aracı seçin ve metin alanına sığdırılmasını istediğiniz paragrafı tıklatın.
2. Yazım > Başlığı Sığdır'ı seçin.
   Not: *Yazının formatını değiştirdiğinizde, Başlığı Sığdır komutunu yeniden uygulamayı unutmayın.*

Başa dön

Metni nesneler arasında akıtma

Metni bir nesneden diğerine akıtmak (veya devam ettirmek) için, nesneleri birbirine bağlarsınız. Bağlantılı yazım nesneleri herhangi bir şekle sahip olabilir; ancak, metnin (bir noktaya değil) bir alana veya yol üzerine girilmesi gerekir.

Her alan metni nesnesinin bir giriş kapısı bir de çıkış kapısı vardır; bunlar yardımıyla başka nesnelerle bağlantı kurabilir ve yazım nesnesinin bağlantılı kopyasını oluşturabilirsiniz. Boş bir kapı, metnin tamamının görünür durumda olduğunu ve nesnenin bağlantılı olmadığını gösterir. Kapıda ok varsa, nesnenin başka bir nesneyle bağlantılı olduğunu gösterir. Kapıda kırmızı artı işareti, nesnenin daha fazla metin içerdiğini gösterir. Metnin görüntülenmeyen kısmına taşan metin denir.



Bağlantılı yazım nesnelerindeki kapılar

Akışları kesebilir ve metnin ilk veya bir sonraki nesneye akmasını sağlayabilir ya da bütün akışları kaldırıp metnin yerinde kalmasını sağlayabilirsiniz.

Not: *Akışlı metinlerle çalışırken, akış bağlantılarını görmek yararlı olur. Akış bağlantılarını görüntülemek için, Görünüm > Metin Parçacıklarını Göster'i seçin ve bağlantılı bir nesneyi seçin.*

Metin akıtma

1. Seçim aracını kullanarak, bir alan metni nesnesi seçin.
2. Seçilen yazım nesnesinin giriş kapısını veya çıkış kapısını tıklatın. Fare işaretçisi, metin içeren bir kutu simgesine dönüşür.
3. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Varolan bir nesneye bağlamak için, fare işaretçisini, nesnenin yoluna götürün. İşaretçi, şeklini alır. Nesneleri bağlamak için, yolu tıklatın.
   - Yeni bir nesneye bağlamak için, çalışma yüzeyinin boş bir parçasını tıklatın veya sürükleyin. Tıklattığınızda, orijinalle aynı boyutta ve aynı şekilde bir nesne oluşturulur; sürüklediğinizde, istediğiniz boyutta bir dikdörtgen nesne oluşturabilirsiniz.

     Metni nesneler arasında akıtmanın başka bir yöntemi de bir alan metni nesnesi seçmek, metni bağlamak istediğiniz nesneyi (veya nesneleri) seçmek, sonra Yazım > Akıtılan Metin > Oluştur'u seçmektir.

Akışları kaldırma veya kesme

1. Bağlı bir yazım nesnesini seçin.
2. Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:
   - İki nesne arasındaki akışı kesmek için, akışın iki ucundan birindeki kapıyı çift tıklatın. Metin, ilk nesneye akar.
   - Nesneyi metin akışından serbest bırakmak için, Yazım > Akıtılan Metin > Seçimi Serbest Bırak'ı seçin. Metin, sonraki nesneye akar.
   - Bütün akışları kaldırmak için, Yazım > Akıtılan Metin > Parçacıkları Kaldır'ı seçin. Metin, olduğu yerde kalır.

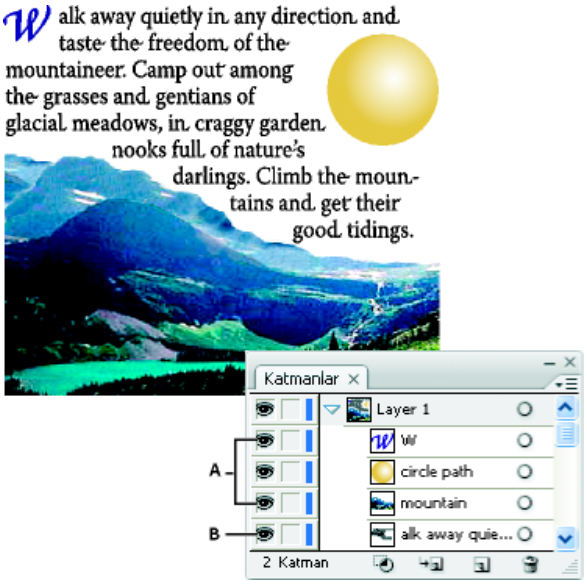
Başa dön

Metni bir nesnenin çevresine sarma

Alan metnini, yazım nesneleri, içe aktarılmış görüntüler ve Illustrator uygulamasında çizdiğiniz nesneler dahil olmak üzere herhangi bir nesnenin çevresine sarabilirsiniz. Sarma nesnesi gömülü bir bitmap görüntüyse, Illustrator, metni opak veya kısmen opak piksellerin çevresine sarar ve tamamen saydam olan pikselleri yoksayar.

Sarma, nesnelerin yığın sıralaması tarafından belirlenir; yığın sıralamasını, Katmanlar panelinde katman adının yanındaki üçgeni tıklatarak görüntüleyebilirsiniz. Metni bir nesnenin çevresine sarmak için, sarma nesnesinin, metinle aynı katmanda olması ve katman hiyerarşisinde hemen

metnin üstünde yer alması gerekir. Katmanlar panelinde içerikleri yukarı veya aşağı sürükleyerek hiyerarşiyi değiştirebilirsiniz.



Nesnelerin çevresine sarılan metin
***A.** Sarma nesneleri **B.** Sarılan metin*

Metin sarma

1. Sarmak istediğiniz metin için aşağıdaki koşulların geçerli olduğundan emin olun:
   - Metin, alan metni olmalıdır (kutuya yazılmış olmalıdır).
   - Sarma nesnesiyle aynı katmanda olmalıdır.
   - Katmanın hiyerarşisinde sarma nesnesinin hemen altında yer almalıdır.

   ***Önemli:** Katmanda birden çok yazım nesnesi varsa, sarma nesnesinin çevresine sarmak istemediğiniz metinleri ya başka bir katmana veya hiyerarşide sarma nesnesinin üstüne taşıyın.*
2. Metnin, çevresine sarılmasını istediğiniz nesneyi veya nesneleri seçin.
3. Nesne > Metin Sarma > Oluştur'u seçin.

Sarma seçeneklerini ayarlama

Metni sarmadan önce veya sardıktan sonra, sarma seçeneklerini ayarlayabilirsiniz.

1. Sarma nesnesini seçin.
2. Nesne > Metin Sarma > Metin Sarma Seçenekleri'ni seçin ve aşağıdaki seçenekleri belirleyin:
   Kaydırma Metinle sarma nesnesi arasındaki boşluk miktarını belirler. Pozitif veya negatif değer girebilirsiniz.

   Sarmayı Ters Çevir Metni, nesnenin ters tarafının çevresine sarar.

Nesnenin çevresine sarılı metni çözme

1. Sarma nesnesini seçin.
2. Nesne > Metin Sarma > Serbest Bırak'ı seçin.

Metni nesneye hizalama

Başa dön

Metni, font ölçülerine göre değil gliflerin sınırlayıcı kutularına göre hizalamak için aşağıdakileri yapın:

1. Efekt > Yol > Anahat Nesnesi'ni kullanarak metne Anahat Nesnesi canlı efekti uygulayın.
2. Önizleme sınırlarını kullanmak için Hizala panel menüsünden (alt menü) Önizleme Sınırları Kullan seçeneğini seçerek Hizala panelini ayarlayın.

Bu ayarları uyguladıktan sonra metni canlı tutar ve anahatlı metinle aynı hizalamayı elde edersiniz.

Boş yazım nesnelerini resminizden silme

Başa dön

Kullanılmayan yazım nesnelerini silmek, resminizin yazdırılmasını kolaylaştırır ve dosya boyutunu küçültür. Sözgelimi Yazım aracıyla resim alanını bilmeden tıklatıp sonra başka bir araç seçerek, boş yazım nesneleri oluşturabilirsiniz.

1. Nesne > Yol > Temizle'yi seçin.
2. Boş Metin Yolları'nı seçip Tamam düğmesini tıklatın.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Yola yazma oluşturma

Yol üzerine metin girme
Metni bir yol boyunca taşıma veya yol üzerinden çevirme
Yola yazmaya efektler uygulama
Yol üzerindeki yazının dikey hizalamasını ayarlama
Keskin dönüşlerdeki karakter aralığını ayarlama

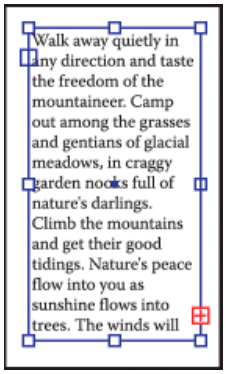
Yola yazma açık veya kapalı bir yolun kenarı boyunca akar. Metni yatay olarak girdiğinizde, karakterler satır taban çizgisine paralel olur. Metni dikey olarak girdiğinizde, karakterler satır taban çizgisine dikey olur. Her iki durumda da metin, noktaların yola eklendiği sıraya uygun yönde akar.

Başa dön

Yol üzerine metin girme

1. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Yol boyunca yatay bir metin oluşturmak için, Yazım aracını veya Yola Yazma aracını seçin.
   - Yol boyunca dikey bir metin oluşturmak için, Dikey Metin aracını veya Dikey Yola Yazma aracını seçin.
2. (İsteğe bağlı) Kontrol panelinde, Karakter panelinde veya Paragraf panelinde metin formatlama seçeneklerini ayarlayın.
3. Fare işaretçisini yolun üstüne getirip tıklatın. (Yolun kontur veya dolgu niteliklerine sahip olup olmaması fark etmez, çünkü Illustrator bunları otomatik olarak kaldırır.)
   Not: *Yol açık değil kapalıysa, Yola Yazma aracını kullanmanız gerekir.*
4. Metni girin.
5. Metin girmeyi tamamladığınızda, Seçim aracını tıklatıp yazım nesnesini seçin. Bunun yerine, Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşunu basılı tutup metni tıklatabilirsiniz.

Alana veya bir yol üzerine sığmayacak kadar fazla metin girdiğinizde, sınırlayıcı alanın alt tarafına doğru bir artı sembolü (+) belirir.



Taşan metin örneği

Taşan metni görüntülemek için metin alanını yeniden boyutlandırabilir veya yolu genişletebilirsiniz. Ayrıca metni başka bir nesnenin içine de akıtabilirsiniz.

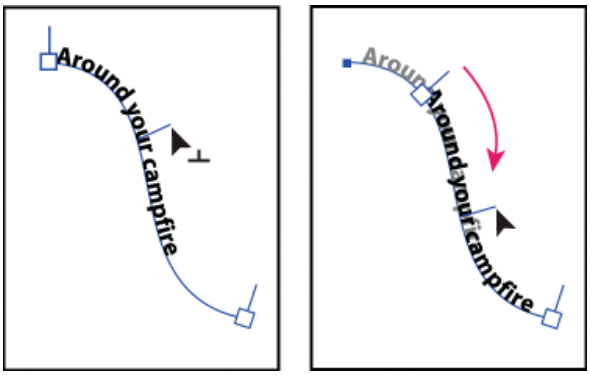
Yol üzerinde yazı oluşturma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0046_tr. Illustrator uygulamasında yazıyla çalışma hakkında daha fazla bilgi edinmek için www.adobe.com/go/learn_ai_type_tr adresindeki, Yazıyla Çalışma raporuna bakın.

Başa dön

Metni bir yol boyunca taşıma veya yol üzerinden çevirme

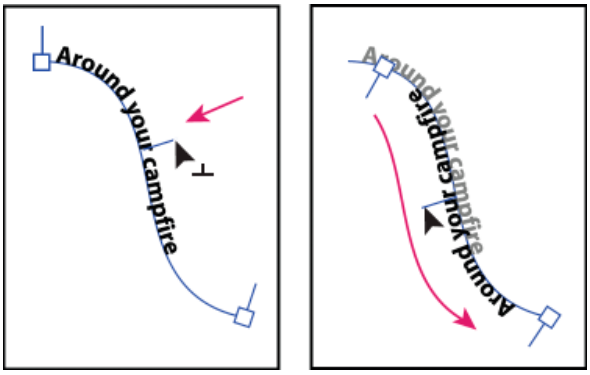
1. Yola yazma nesnesini seçin.

   Yazının başlangıcında ve yolun bitişinde birer köşeli ayraç belirir, ayrıca, başlangıç ve bitiş köşeli ayraçlarının orta noktasında da bir köşeli ayraç belirir.
2. Fare işaretçisini yazının ortasına getirin ve işaretçinin yanında küçük bir simge ⊥ çıkmasını sağlayın.
3. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Metni yol boyunca taşımak için, ortadaki köşeli ayracı yol boyunca sürükleyin. Yazının, yolun öbür tarafına atlamasını önlemek için, Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşunu basılı tutun.



Yazıyı yol üzerinde taşıma

- Metnin yol üzerindeki yönünü çevirmek için, köşeli ayracı yolun üstünden atlatın. Bunun yerine, Yazım > Yola Yazma > Yola Yazma Seçenekleri'ni seçip Çevir'i işaretleyebilir ve Tamam düğmesini tıklatabilirsiniz.



Yazıyı yol üzerinde çevirme

Yazıyı, yönünü değiştirmeksizin yol üzerinde taşımak için, Karakter panelindeki Satır Çizgisi Kaydırması seçeneğini kullanın. Örneğin, bir dairenin üst kısmı boyunca soldan sağa akan bir yazı oluşturduysanız, Satır Çizgisi Kaydırması metin kutusuna negatif bir sayı girerek, yazının dairenin üst kısmının içinden akmasını sağlayabilirsiniz.

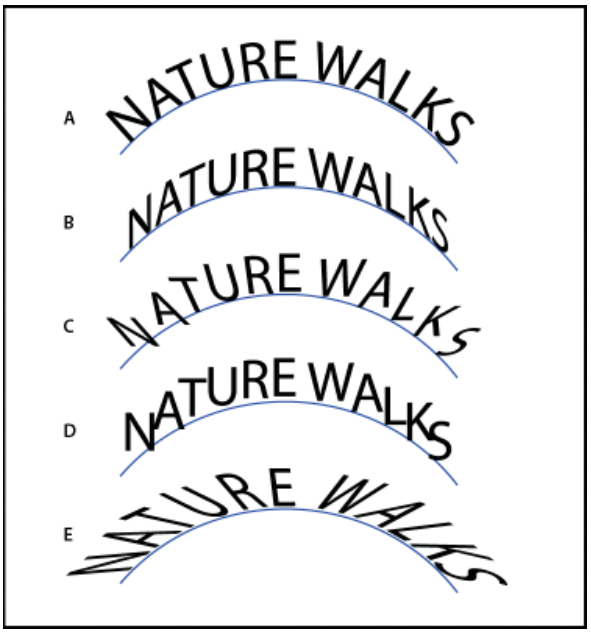
Yol üzerinde yazı oluşturma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0046_tr.

Başa dön

Yola yazmaya efektler uygulama

Yola yazma efektleri, karakterlerin yol üzerindeki yönlendirmesini değiştirmenizi sağlar. Bu efektleri uygulamadan önce yola yazma oluşturmanız gerekir.

1. Yola yazma nesnesini seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Yazım > Yola Yazma'yı seçin ve alt menüden bir efekt seçin.
   - Yazım > Yola Yazma > Yola Yazma Seçenekleri'ni seçin. Efekt menüsünde bir seçenek belirleyip Tamam düğmesini tıklatın.
     Not: *Kusursuz dairesel yoldaki metni Yerçekimi uygulanması varsayılan Gökkuşağı efektine benzer bir sonuç doğurur. Elips, kare, dikdörtgen ya da düzensiz şekilde olan yollarda beklendiği gibi performans gösterir.*



Yol yazım efektleri
***A.** Gökkuşağı **B.** Eğrilt **C.** 3B Şerit **D.** Merdiven Basamağı **E.** Yerçekimi*

Başa dön

Yol üzerindeki yazının dikey hizalamasını ayarlama

1. Yazım nesnesini seçin.
2. Yazım > Yola Yazma > Yola Yazma Seçenekleri'ni seçin.
3. Bütün karakterlerin, fontun toplam yüksekliğine göreli olarak, yola nasıl hizalanacağını belirlemek için, Yola Hizala menüsünde bir seçenek belirleyin:
   Harfin Üst Çıkıntısı Fontun üst kenarı boyunca hizalar.

   Harfin Alt Çıkıntısı Fontun alt kenarı boyunca hizalar.

   Orta Fontun üst kenarıyla alt kenarı arasında, ortadaki punto boyunca hizalar.

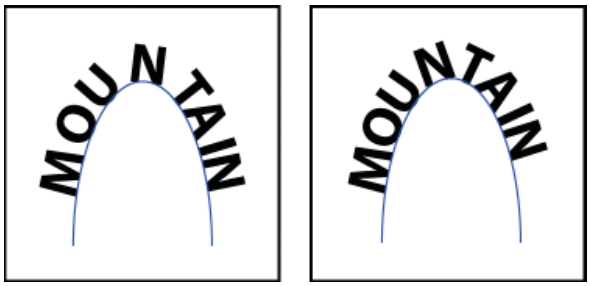
   Satır Taban Çizgisi Satır taban çizgisi boyunca hizalar. Bu, varsayılan ayardır.
   ***Not:** Üst çıkıntısı veya alt çıkıntısı olmayan (sözgelimi e harfi) veya satır taban çizgisi olmayan (sözgelimi kesme işareti) karakterler, üst çıkıntısı, alt çıkıntısı ve satır taban çizgisi olan karakterlerle birlikte dikey olarak hizalanır. Bu font boyutları, font tasarlayıcısı tarafından kalıcı olarak belirlenir.*
   Dikey hizalama üzerinde daha fazla denetim sağlamak için, Karakter panelindeki Satır Çizgisi Kaydırması'nı kullanın. Örneğin, yazıyı alçaltmak için, Satır Çizgisi Kaydırması kutusuna negatif bir değer girin.

Başa dön

Keskin dönüşlerdeki karakter aralığını ayarlama

Karakterler keskin bir eğrinin veya dar bir açının çevresinde akarken, aralarında fazladan boşluk varmış gibi görünecek şekilde birbirinden ayrılabilir. Eğriler üzerindeki karakterlerin aralığını, Yola Yazma Seçenekleri iletişim kutusundaki Aralık seçeneğini kullanarak sıkılaştırabilirsiniz.

1. Yazım nesnesini seçin.
2. Yazım > Yola Yazma > Yola Yazma Seçenekleri'ni seçin.
3. Aralık için, punto cinsinden bir değer girin. Daha yüksek değerler, keskin eğrilerin veya dar açıların çevresinde yer alan karakterler arasındaki fazladan aralıkları kaldırır.



Aralık ayarı yapılmamış yazı (solda) ve aralık ayarı yapılmış yazı (sağda)

***Not:** Aralık değerinin, düz yol parçalarında yer alan karakterler üzerinde bir etkisi yoktur. Yolun herhangi bir yerindeki karakterlerin aralığını*

değiştirmek için, karakterleri seçin ve karakter aralığı veya izleme uygulayın.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Yazıları ölçekleme ve döndürme

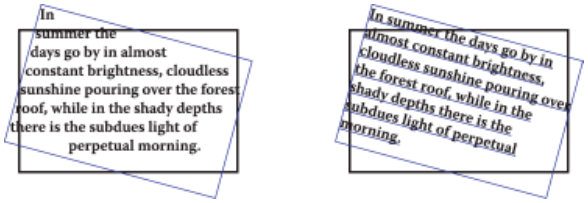
Dönüştürme için yazıları seçme
Yazının ölçeğini ayarlama
Yazıları döndürme

Başa dön

Dönüştürme için yazıları seçme

Yazıları da başka nesnelerde olduğu gibi döndürebilir, yansıtabilir, ölçekleyebilir ve yamultabilirsiniz. Ancak, yazıyı seçme şekliniz, dönüştürmenin sonuçlarını etkiler:

- Yazıyı, sınırlayıcı kutusuyla birlikte dönüştürmek için, yazım nesnesini seçin ve nesneyi ve metni birlikte döndürmek için Döndürme aracını kullanın.
- İçerdiği yazıları dönüştürmeksizin sadece sınırlayıcı yolu dönüştürmek için, yazım nesnesini seçin ve Seçim aracıyla sürükleyin.



Döndürülmüş yazı yolu (solda) ve birlikte döndürülmüş yazı ve yol (sağda)

Başa dön

Yazının ölçeğini ayarlama

Yazımın yüksekliği ve genişliği arasındaki oranı, karakterlerin orijinal genişlik ve yüksekliklerine göre belirleyebilirsiniz. Ölçeklenmemiş karakterler %100 değerine sahiptir. Bazı yazım aileleri, düz yazım stilinden daha geniş bir yatay yayılmayla tasarlanan gerçek genişletilmiş font içerir. Ölçekleme yazının biçimini bozar, bu nedenle varsa sıkıştırılmış ya da genişletilmiş bir font kullanmak genellikle tercih edilir.

1. Değiştirmek istediğiniz karakterleri ya da yazı nesnelerini seçin. Herhangi bir metin seçmezseniz ölçek, oluşturduğunuz yeni metne uygulanır.
2. Karakter panelinde Dikey Ölçekleme seçeneğini ya da Yatay Ölçekleme seçeneğini ayarlayın.

Başa dön

Yazıları döndürme

- Yazım nesnesinin içindeki karakterleri belirli bir derecede döndürmek için, değiştirmek istediğiniz karakterleri veya yazım nesnelerini seçin. (Herhangi bir metin seçmezseniz, döndürme, oluşturacağınız yeni metinlere uygulanır.) Karakter panelinde, Karakter Dönüşü seçeneğini ayarlayın.
- Yatay metni dikey metne çevirmek ve tersi için, yazım nesnesini seçin ve Yazım > Yazım Yönlendirmesi > Yatay'ı Yazım > Yazım Yönlendirmesi > Dikey'i seçin.
- Yazım nesnesinin tamamını (hem karakterleri hem de yazı sınırlayıcı kutusunu) döndürmek için, yazım nesnesini seçin ve döndürmeyi gerçekleştirmek için sınırlayıcı kutuyu, Serbest Dönüştürme aracını, Döndürme aracını, Döndür komutunu veya Dönüştür panelini kullanın.
- Asya dillerindeki dikey metinde birden çok karakteri döndürmek için, tate-chu-yoko seçeneğini kullanın.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Yazım ve dil sözlükleri

Yazım denetimi
Yazım sözlüğünü düzenleme
Metne dil atama
Unicode hakkında

Başa dön

Yazım denetimi

1. Düzenle > Yazımı Denetle'yi seçin.
2. Sözcükleri bulma ve yoksayma seçeneklerini ayarlamak için, iletişim kutusunun alt tarafındaki ok simgesini tıklatın ve seçenekleri istediğiniz şekilde ayarlayın.
3. Yazım denetimi yapmak için Başlat düğmesini tıklatın.
4. Illustrator uygulaması yanlış yazılmış sözcükleri veya diğer olası hataları görüntülediğinde, aşağıdakilerden birini yapın:
   - Belirli bir sözcüğü değiştirmeksizin yazım denetimine devam etmek için, Yoksay veya Tümünü Yoksay düğmesini tıklatın.
   - Öneriler listesinden bir sözcük seçin veya en üstteki kutuya doğru sözcüğü yazın, sonra yanlış yazılmış sözcüğü sadece o sefer değiştirmek için Değiştir düğmesini tıklatın. Belgenizde yanlış yazılmış sözcüğü geçtiği her yerde değiştirmek için Tümünü Değiştir düğmesini de tıklatabilirsiniz.
   - Illustrator uygulamasının, doğru ama tanınmayan bir sözcüğü sözlüğe kaydederek bir daha karşılaşıldığında yanlış yazım olarak kabul etmemesi için, Ekle düğmesini tıklatın.
5. Illustrator belgeyi denetlemeyi bitirdiğinde, Bitti'yi tıklatın.

Illustrator, sözcüklere atadığınız dile dayalı olarak, çeşitli dillerdeki yazım hatalarını denetleyebilir.

Başa dön

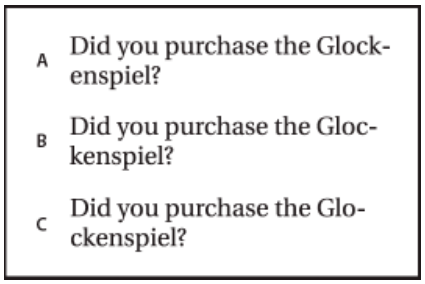
Yazım sözlüğünü düzenleme

1. Düzenle > Özel Sözlüğü Düzenle'yi seçin.
2. Aşağıdakilerden herhangi birini yapın ve Bitti düğmesini tıklatın:
   - Sözlüğe bir sözcük eklemek için, sözcüğü Giriş kutusuna yazıp Ekle düğmesini tıklatın.
   - Sözlükten bir sözcüğü kaldırmak için, listede sözcüğü seçin ve Sil düğmesini tıklatın.
   - Sözlükteki bir sözcük üzerinde değişiklik yapmak için, listede sözcüğü seçin. Sonra Giriş kutusuna yeni sözcüğü yazın ve Değiştir düğmesini tıklatın.

Başa dön

Metne dil atama

Illustrator, hem yazım hem de tireleme için, Proximity dil sözlüklerini kullanır. Her sözlük, standart hece bölmeleriyle yüz binlerce sözcük içerir. Belgenin tamamına veya seçili metne bir dil atayabilirsiniz.



Farklı diller için heceleme örnekleri
***A.** İngilizcede "Glockenspiel" **B.** Geleneksel Almancada "Glockenspiel" **C.** Reform Sonrası Almancada "Glockenspiel"*

Metnin tümüne dil uygulama

1. Düzenle > Tercihler > Tireleme'yi (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Tireleme'yi (Mac OS) seçin.
2. Varsayılan Dil açılır menüsünde bir sözlük seçin ve Tamam düğmesini tıklatın.

Seçili metne dil atama

1. Metni seçin.
2. Karakter panelinde, Dil menüsünde uygun sözlüğü seçin. Dil menüsü görünmüyorsa, Karakter paneli menüsünde Seçenekleri Göster'i seçin.

Başa dön

Unicode hakkında

Illustrator uygulaması, hangi dili veya hangi tür bilgisayarı kullanırsanız kullanın, her karaktere benzersiz bir sayı atayan bir standart olan Unicode desteğine sahiptir. Unicode şu özelliklere sahiptir:

Taşınabilir Dosyayı bir iş istasyonundan başkasına taşıdığınızda harfler ve rakamlar değişmez. Belgeye yabancı dil eklemek karışıklık yaratmaz, çünkü yabancı karakterlerin, aynı proje içindeki diğer dillerin kodlamasıyla çakışmayan kendi atamaları vardır.

Platformdan bağımsız Artık Windows ve Macintosh işletim sistemleri Unicode desteğine sahip olduğundan, bir dosyayı iki platform arasında taşımak daha kolaylaşmıştır. Artık, bir Illustrator dosyasını sadece bir Windows bilgisayarından bir Macintosh bilgisayarına (veya tersi) taşıdığınız için dosya üzerinde düzeltme yapmanız gerekmiyor.

Dayanıklı Unicode uyumlu fontlar çok sayıda potansiyel karakter sunduğundan, özel yazı karakterleri kullanıma hazırdır.

Esnek Unicode desteğiyle, projede bir yazı tipinin bir başkasıyla değiştirilmesi, sahte karakterlere neden olmaz. Unicode uyumlu bir fontla, hangi yazı tipi kullanılırsa kullanılsın bir g harfi hep g harfidir.

Bütün bunlar, bir Fransız tasarımcının Kore'deki bir müşteri için tasarım yapmasına ve metinle boğuşmasına gerek kalmaksızın işi ABD'deki bir iş ortağına göndermesine olanak verir. ABD'deki tasarımcının yapması gereken, işletim sisteminde doğru dili etkinleştirmek, yabancı dilin fontunu yüklemek ve projeye devam etmekten ibarettir.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Fontlar

Fontlar hakkında
OpenType fontlar
Fontlarda önizleme
Font ailesi ve stili seçme
Yazı tipi boyutu belirleme
Fontları bulma ve değiştirme
Eksik fontlarla çalışma

Fontlar hakkında

Başa dön

Font, ortak bir kalınlığa, genişliğe ve stile sahip, komple bir karakter kümesidir (harfler, rakamlar ve semboller); sözgelimi 10 pt Adobe Garamond Kalın.

Yazı Tipleri (çoğunlukla yazı aileleri veya font aileleri de denir) ortak bir genel görünüme sahip font koleksiyonlarıdır ve birlikte kullanılmak üzere tasarlanmıştır; sözgelimi Adobe Garamond.

Yazı stili, bir font ailesindeki tek bir fontun çeşitlemesidir. Genellikle bir font ailesinin Latince veya Düz (pratikte adı aileden aileye değişir) üyesi temel fonttur; normal, kalın, yarım kalın, italik ve kalın italik gibi yazı stilleri içerebilir.

Sisteminizde yüklü olan fontlara ek olarak, şu klasörleri oluşturabilir ve bu klasörlerde yüklü olan fontları kullanabilirsiniz:

Windows Program Files/Common Files/Adobe/Fonts

Mac OS Library/Application Support/Adobe/Fonts

Yerel Fonts klasörüne bir Type 1, TrueType, OpenType veya CID fontu yüklerseniz, bu font sadece Adobe uygulamalarında görünür.

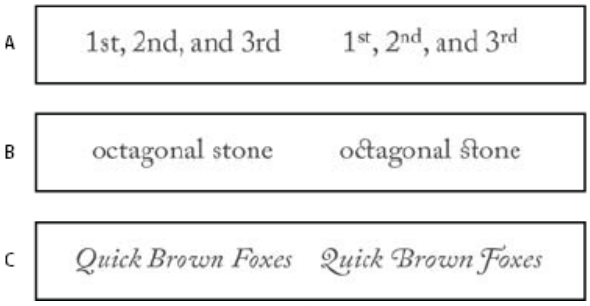
OpenType fontlar

Başa dön

OpenType fontlar hem Windows® hem de Macintosh® bilgisayarları için tek bir font dosyası kullanır, böylece metnin yeniden akıtılmasına neden olabilecek font değiştirme ve diğer sorunlar hakkında endişelenmeden bir platformdan diğerine dosya taşıyabilirsiniz. Bunlar mevcut PostScript ve TrueType fontlarda bulunmayan süsler ve isteğe bağlı bitişik harfler gibi bir dizi özelliği içerebilir.

OpenType fontlar simgesini görüntüler.

Bir OpenType fontla çalışırken bitişik harfler, küçük baş harfler, kesirler ve eski stil oranlı şekiller gibi alternatif glifleri metninizde otomatik olarak değiştirebilirsiniz.



Normal (sol) ve OpenType (sağ) fontlar
***A.** Sıra Sayıları **B.** İsteğe bağlı bitişik harfler **C.** Süsler*

OpenType fontlar daha zengin dil desteği ve gelişmiş tipografik kontrol sağlamak için genişletilmiş bir karakter kümesi ve mizanpaj özellikleri içerebilir. Adobe'un Orta Avrupa (CE) dilleri için destek içeren OpenType fontları uygulama font menülerinde font adının bir parçası olarak “Pro” sözcüğünü içerir. Orta Avrupa dil desteği içermeyen OpenType fontlar “Standard” olarak etiketlidir ve “Std” sonekini içerir. Tüm OpenType fontlar PostScript Type 1 ve TrueType fontlarla birlikte yüklenebilir ve kullanılabilir.

OpenType fontlar hakkında daha fazla bilgi için bkz. www.adobe.com/go/opentype_tr.

Fontlarda önizleme

Başa dön

Font ailesindeki bir fontun örneklerini ve font stili menülerini Karakter panelinde ve uygulamada font seçebileceğiniz diğer alanlarda görüntüleyebilirsiniz. Aşağıdaki simgeler, farklı türden fontları belirtmekte kullanılır:

- OpenType
- Type 1
- TrueType
- Multiple Master
- Bileşik

  Yazı tercihlerinde önizleme özelliğini kapatabilir veya font adlarının ya da font örneklerinin punto boyutunu değiştirebilirsiniz.

Başa dön

Font ailesi ve stili seçme

1. Değiştirmek istediğiniz karakterleri veya yazım nesnelerini seçin. Herhangi bir metin seçmezseniz, font, oluşturacağınız yeni metinlere uygulanır.
2. Kontrol panelini, Yazım menüsünü veya Karakter panelini kullanarak bir font ailesi seçin:
   - Karakter panelinde, Font ve Font Stili seçeneklerini ayarlayın.
   - Yazım menüsünde, Font veya Son Kullanılan Fontlar alt menüsünde bir ad seçin. Font menüsünü kullanmak daha rahattır, çünkü mevcut fontların önizlemesi görüntülenir.
   - Karakter panelinde, Font Ailesi ve Font Stili seçeneklerini ayarlayın. Açılır menülerden ad seçmeye ek olarak, mevcut adı tıklatıp istediğiniz adın ilk birkaç karakterini yazabilirsiniz.

     Son Kullanılan Fontlar alt menüsündeki font sayısını değiştirmek için, Düzenle > Tercihler > Yazım'ı (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Yazım'ı (Mac OS) seçin ve Son Kullanılan Fontların Sayısı'nı ayarlayın.

Başa dön

Yazı tipi boyutu belirleme

Yazı tipi boyutu varsayılan olarak punto cinsinden (inç'in 1/72'sine eşit bir ölçü) ölçülür. 0.1 - 1296 punto arasında, 0.001 puntoluk artışlarla herhangi bir yazı tipi boyutu belirleyebilirsiniz.

Not: *Fireworks'te, yazı tipi boyutu varsayılan olarak piksel cinsinden ölçülür.*

1. Değiştirmek istediğiniz karakterleri ya da yazı nesnelerini seçin. Herhangi bir metin seçmezseniz yazı tipi boyutu, oluşturduğunuz yeni metne uygulanır.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Karakter panelinde ya da Kontrol çubuğunda Font Boyutu seçeneğini ayarlayın.
   - Yazım > Boyut menüsünden bir boyut seçin. Diğer seçeneğini kullanmak Karakter paneline yeni bir boyut yazmanızı sağlar.

     Tercihler iletişim kutusunda yazının ölçü birimini değiştirebilirsiniz. Fireworks'te bu seçenek kullanılamaz.

Başa dön

Fontları bulma ve değiştirme

1. Yazım > Font Bul'u seçin.
   Font Bul iletişim kutusunu, belgenizdeki bütün metni görebilecek şekilde kaydırın.
2. İletişim kutusunun üst bölümünde, bulmak istediğiniz bir fontun adını seçin. Fontun ilk geçtiği yer, belge penceresinde vurgulanır.
3. İletişim kutusunun alt tarafında yerine konacak fontu seçin. Aşağıdakilerden birini yaparak, yerine konacak fontların listesini özelleştirebilirsiniz:
   - Font İle Değiştir... Kaynağı açılır menüsünde bir seçenek belirleyin: Sadece belgede kullanılan fontları listelemek için Belge'yi, bilgisayarınızdaki bütün fontları listelemek için Sistem'i seçin.
   - Listeye dahil etmek istediğiniz font türlerini işaretleyin; dahil etmek istemediğiniz font türlerinin işaretini kaldırın.
4. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Seçilen fontu sadece geçtiği tek bir yerde değiştirmek için Değiştir düğmesini tıklatın.
   - Seçilen fontu geçtiği her yerde değiştirmek için Tümünü Değiştir düğmesini tıklatın.

     Fontun artık belgenizde hiç örneği kalmadığında, adı Belge listesindeki Fontlar'dan kaldırılır.
5. Başka bir fontu bulup değiştirmek için, 2'den 4'e kadar olan adımları tekrarlayın.
6. İletişim kutusunu kapatmak için Bitti düğmesini tıklatın.
   Not: *Font Bul komutunu kullanarak bir fontu başkasıyla değiştirdiğinizde, yazının geri kalan bütün nitelikleri aynı kalır.*

Başa dön

Eksik fontlarla çalışma

Belgede, sisteminizde yüklü olmayan fontlar kullanılıyorsa, belgeyi açtığınızda bir uyarı mesajı çıkar. Illustrator, hangi fontların eksik olduğunu belirtir ve eksik fontları eşleşen mevcut fontlarla değiştirir.

- Eksik fontların yerine başka bir font koymak için, eksik fontun kullanıldığı metni seçin ve mevcut başka bir fontu uygulayın.
- Eksik fontların Illustrator uygulamasında kullanılabilmesini sağlamak için, ya eksik fontları sisteminize yükleyin ya da bir font yönetimi uygulaması kullanarak eksik fontları etkinleştirin.
- Yerine konulacak fontları pembeyle vurgulamak için Dosya > Belge Ayarları'nı, ardından da Değiştirilen Fontları Vurgula'yı (ve istenirse Değiştirilen Glifleri Vurgula'yı) seçip Tamam'ı tıklatın.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Yeni Oluşturucularla Hint Dilleri desteği | Illustrator CC

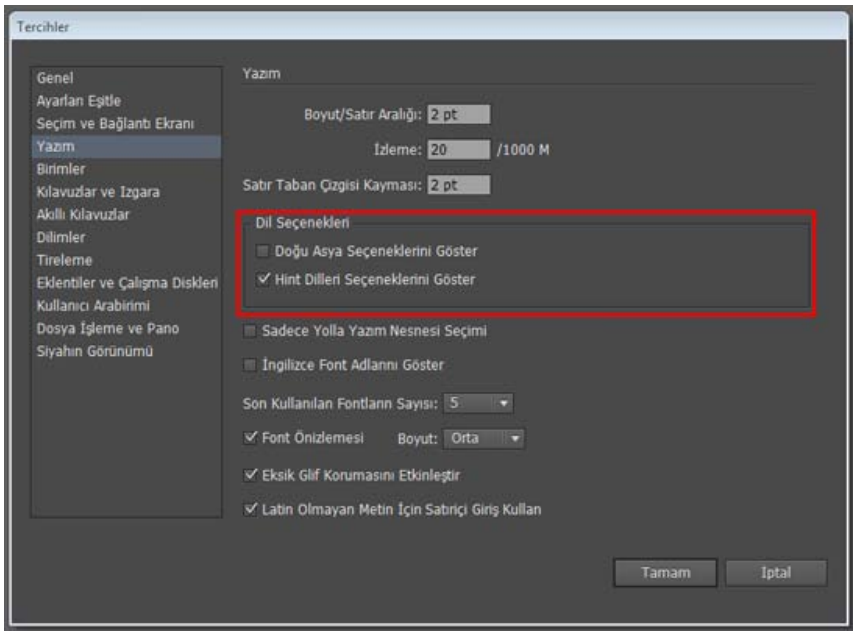
Illustrator CC, Hint dilleri için geliştirilmiş destek içermektedir. Artık Hint dilindeki metinleri kullanarak belge oluşturabilirsiniz. Ek Orta Doğu ve Güney Asya Dil Oluşturucu, Batı dilleri dışındaki pek çok metin için doğru sözcük ve şekil sağlar.

Orta Doğu ve Güney Asya Dil Oluşturucular şu Hint dillerini destekler:

- Bengal Dili
- Gucerat Dili
- Hindu
- Kannada
- Malayalam
- Marathi
- Oriya
- Pencap Dili
- Tamil
- Telugu

Bu özellik, Tercihler menüsünden etkinleştirilir (Ctrl + K). Seçenek Tercihler > Metin > Hint Dilleri Seçeneklerini Göster alanında bulunur.

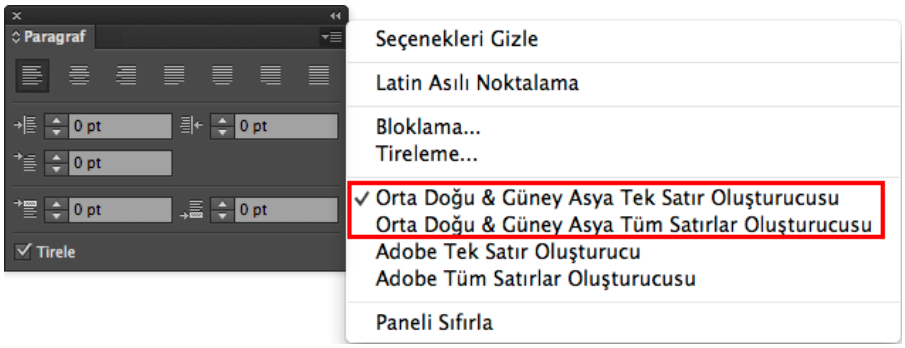
Not: *Illustrator'ın önceki sürümlerde bulunan Asya Seçeneklerini Göster seçeneğinin adı Doğu Asya Seçeneklerini Göster olarak değiştirilmiştir.*



Tercihler alanında Hint dilleri seçeneğini etkinleştirme ayarı

Hint diller seçeneklerini etkinleştirdiğinizde, Paragraflar panelinin açılır menüsünde iki ek oluşturucu etkinleşir (Kontrol panelinden veya Ctrl + T tuşlarıyla ulaşılabilir). İki ek seçenek şunlardır:

- Orta Doğu ve Güney Asya Tek Satır Oluşturucu
- Orta Doğu ve Güney Asya Tüm Satırlar Oluşturucu



Hint dilleri desteğini etkinleştirdiğinizde iki yeni oluşturucu etkinleşir

Not: *Tercihler > Metin alanında, aynı anda Hint ve Asya dilleri seçeneklerinden sadece birini seçebilirsiniz. Her iki seçeneğin de kapatılmasını tercih edebilir veya iki seçenekten birini seçebilirsiniz.*

(cc) BY-NC-SA Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Dokunma tabanlı araçlar ve geliştirmeler | Illustrator CC

Dokunma ile metin değiştirme (Dokunmatik Yazım aracı)
Dokunma ile şekil değiştirme (Serbest Dönüştürme aracı)
İşletim Sistemi Destekli Hareketler

Illustrator CC ile dokunmatik aygıtları kullanarak kolayca Illustrator metinleri ve nesneleri ile etkileşim kurulabilir. Illustrator ile farklı etkileşim stillerine olanak vermek için kullanılabilirlikle ilgili geliştirmelerde fare kullanımına da yer verilmiştir. Farenizi kullanarak nesneler üzerinde tıpkı dokunmatik aygıtlarda olduğu kadar kolay bir şekilde çalışabilirsiniz.

Ayrıca, işletim sistemlerinde pek çok dokunma özellikli hareket de etkinleştirilmiştir. Illustrator'ın kullanıcı arabirimini kullanarak işletim sistemiyle ilgili nesneleri döndürebilir, kaydırabilir ve taşıyabilirsiniz.

Illustrator'ın dokunmatik özelliklerini kullanmak için şunlara ihtiyacınız vardır:

- Windows 7 veya 8 tabanlı dokunmatik ekranlı bilgisayar veya
- Wacom Cintiq 24HD Touch gibi bir dokunmatik ekranlı aygıt

Hareketleri kullanarak döndürmek ve yakınlaştırmak için şunlara ihtiyacınız vardır:

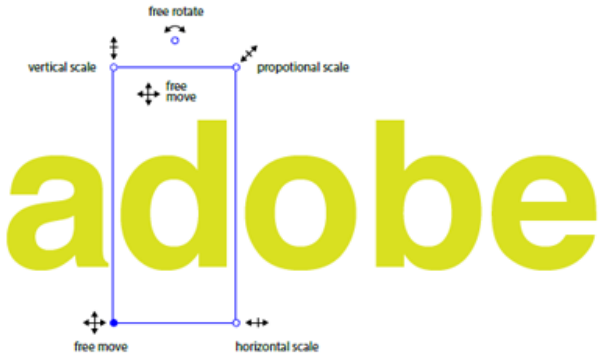
- Doğrudan dokunmatik aygıt. Örneğin, dokunmatik ekranlı bir aygıt.
- Doğrudan dokunmatik olmayan aygıt. Örneğin, Mac bilgisayardaki İzleme yüzeyi, dokunma yüzeyleri veya Wacom Intuos5 aygıtı.

Başa dön

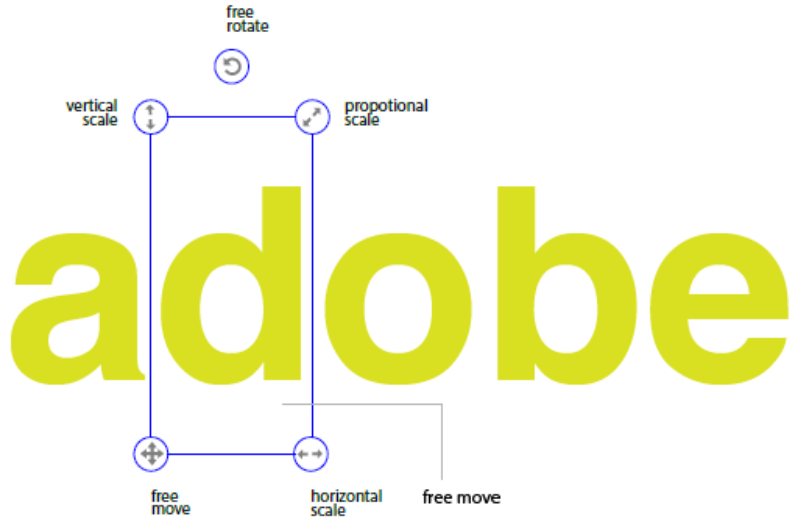
Dokunma ile metin değiştirme (Dokunmatik Yazım aracı)

Bir fare imleci veya dokunma tabanlı bir aygıt (dokunmatik ekranlı bir aygıt gibi) kullanarak Dokunmatik Yazım aracıyla metin özelliklerini değiştirebilirsiniz.

1. Araç çubuğundan veya Kontrol Paneli'nden Dokunmatik Yazım aracını seçin (Shift + T).
2. Metinden bir dize veya karakter seçin.
3. Karakteri değiştirmek için (döndürme, ölçeklendirme, taşıma), dokunma hareketiyle veya fareyi kullanarak metnin çevresinde kontrol tutamaçlarını hareket ettirin.



Bir fare veya seçilen nesnenin çevresindeki gelişmiş kontrol tutamaçlarını kullanarak nesneyi kolayca hareket ettirebilirsiniz



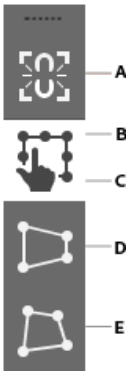
Dokunmatik ekranlı bir aygıt veya seçilen nesnenin çevresindeki gelişmiş kontrol tutamaçlarını kullanarak nesneyi kolayca hareket ettirebilirsiniz

Başa dön

Dokunma ile şekil değiştirme (Serbest Dönüştürme aracı)

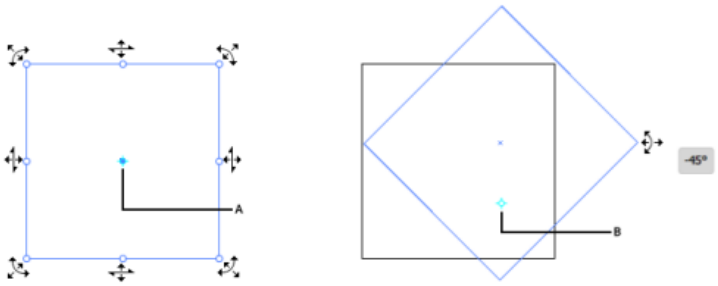
Fare veya dokunma tabanlı bir aygıt kullanarak (dokunmatik ekranlı bir aygıt gibi) bir nesneyi taşıyabilir, ölçeklendirebilir, döndürebilir, kırpabilir veya deforme edebilirsiniz.

1. Bir nesne belirleyin ve Serbest Dönüştürme aracını seçin.
2. Serbest Dönüştürme aracı widget'ında, seçilen nesneye uygulanacak ilgili eylemi seçin. Kontrol tutamaçlarını kullanarak nesneyi taşıyın, ölçeklendirin, döndürün, kırpın veya deforme edin (perspektifli veya serbest şekilde).



Serbest Dönüştürme aracı dokunma widget'ı
***A.** Sınırlandırma **B.** Serbest Dönüştürme **C.** Seçilen eylem **D.** Perspektifli deformasyon **E.** Serbest Deformasyon*

3. Serbest Dönüştürme widget'ı etkin olduğunda, seçilen nesnede taşınabilir bir referans noktası bulunur:
   - Referans noktasını tıklatıp çalışma yüzeyinde herhangi bir yere sürükleyerek nesneyi referans noktasının konumuna göre taşıyabilirsiniz.
   - Ayrıca sekiz kontrol tutamacından birini çift tıklatarak bunu referans noktası olarak ayarlayabilirsiniz. Döndürme eylemi artık yeni referans noktasına göre gerçekleşir.
   - Referans noktasını çift tıklatarak ilk konumuna döndürebilirsiniz.



***(sol)** Serbest Dönüştürme aracı imleçleri**(sağ)** Referans Noktası çizimi*
***A.** Referans Noktası **B.** Hareket ettirildiğinde, görüntü Referans Noktasının yeni konumuna göre döner*

- Fare kontrol tutamaçlarının üzerine getirildiğinde, izin verilen simgeler gösterilir ve nesne için bir referans noktası görüntülenir.
- Referans noktasını başka bir yere sürükleyebilir ve kontrol tutamaçlarını kullanarak seçilen resmi yeni referans noktasına göre hareket ettirebilirsiniz.

Başa dön

İşletim Sistemi Destekli Hareketler

Dokunma Hareketleri: Döndürme ve yakınlaştırma için Standart dokunma hareketlerini kullanma (parmakları birleştirerek yakınlaştırma ve kaydırma). Şu hareketler dokunmatik giriş kabul eden aygıtlarda çalışır:

- Parmakları içe doğru birleştirerek veya dışa doğru açarak yakınlaştırma/uzaklaştırma (örneğin, başparmak ve işaret parmağını kullanma)
- İki parmağı belgenin üzerine yerleştirerek belgenin içinde parmakları hareket ettirerek döndürme
- Kaydırarak veya hafifçe vurarak çalışma yüzeyleri arasında gezinme
- Çalışma yüzeyi düzenleme modunda, iki parmağınızı kullanarak çalışma yüzeyini 90º'ye kadar döndürebilirsiniz

Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Arapça ve İbranice metinler

Adobe World-Ready Oluşturucular
Metin yönü
Rakam Türleri
Eski font desteği
Varsayılan fontlar
Otomatik Keşide ekleme
Bitişik Harfler
Microsoft Word'den kopyalayıp yapıştırma
Tireleme
Bulma ve değiştirme
Aksan işaretleri
Glifler

Bu yazılımın Orta Doğu ve Kuzey Afrika sürümünde Arapça ve İbranice dillerinde çalışmaya yönelik yeni ve gelişmiş özellikler bulunmaktadır.

Adobe World-Ready Oluşturucular

Başa dön

Adobe World-Ready oluşturucular, orta doğu dillerinde içerik oluşturmanıza olanak sağlar. Arapça, İbranice, İngilizce, Fransızca, Almanca, Rusça ve diğer Latin dillerinde yazabilir ve bu dilleri karışık olarak kullanabilirsiniz.

Paragraf paneli menüsünden (Windows > Paragraf > panel menüsü) kullanılabilir oluşturucular arasında seçim yapabilirsiniz. Örneğin, InDesign'da Adobe World-Ready Paragraf Oluşturucusu'nu kullanabilirsiniz. Veya Illustrator'da Orta Doğu Tek Satır Oluşturucusu'nu kullanabilirsiniz.

Adobe World-Ready Oluşturucular

Dosyalarınızı Arapça ve İbranice adlarla da kaydedebilirsiniz.

Ayrıca bkz.

- Metin oluşturma
- Paragrafları biçimlendirme

Metin yönü

Başa dön

Arapça ve İbranice içerik oluşturmak için sağdan sola (RTL) metin yönünü etkinleştirin. Varsayılan metin yönü RTL olduğunda, çoğu belge soldan sağa (LTR) metin de içerir. Bu iki yön arasında sorunsuzca geçiş yapabilirsiniz.

Paragraf panelinden paragraf yönünü seçin.

Paragraf yönü seçimi

Aynı paragrafta karışık diller bulunuyorsa, karakter düzeyinde metin yönünü belirtebilirsiniz. Ayrıca tarihler veya sayılar eklemek için, karakter düzeyinde metin yönünü belirleyebilirsiniz.

Karakter paneli menüsünden Karakter Yönü seçeneğini belirleyin ve bir yön seçin.

Karakter yönü

Rakam Türleri

Başa dön

Arapça veya İbranice dilinde çalışırken, kullanmak istediğiniz rakam türünü seçebilirsiniz. Ayrıca Arapça, Hintçe ve Farsça arasından seçim yapabilirsiniz.

Varsayılan olarak Arapçada Hintçe sürüm otomatik olarak seçilidir; İbranicede ise Arapça rakam türü seçilidir. Ancak gerekirse Arapça rakamlara

geçiş yapabilirsiniz:

1. Yazılan metinde rakamları seçin.
2. Karakter panelinde (Ctrl + T), rakamların görüntüleneceği fontu seçmek için Rakamlar listesini kullanın.

Arapça Dillerinde yazarken Yerel Rakamları Kullan seçeneğini etkinleştirerek Arapça harflerin kullanılmasını sağlayabilirsiniz. Bu seçeneği kullanmak için Düzen > Tercihler > Gelişmiş Metin seçeneklerini belirleyin.

Rakam türü seçimi

Başa dön

Eski font desteği

Geleneksel olarak kullanılan fontlar (örneğin, AXT fontları), bu yazılım sürümünde kullanılmaya devam edebilir. Ancak metin tabanlı öğeler için daha yeni Open Type fontların kullanılması önerilir.

Glif Koruması Eksik seçeneği (Düzen > Tercihler > Gelişmiş Metin) varsayılan olarak etkindir. Kullandığınız fontta gliflerin mevcut olmaması durumunda metin otomatik olarak işlenir.

Başa dön

Varsayılan fontlar

Orta Doğu veya Kuzey Afrika sürümünü yüklediğinizde, varsayılan yazım fontu, varsayılan olarak yüklemeye özgü dile ayarlanır. Örneğin, İngilizce/Arapça etkin sürümü yüklediyseniz, varsayılan yazım fontu Adobe Arapça olarak ayarlanır. Örneğin, İngilizce/İbranice etkin sürümü yüklediyseniz, varsayılan yazım fontu Adobe İbranice olarak ayarlanır

Başa dön

Otomatik Keşide ekleme

Arapça'da metin, Keşideler eklenerek yaslanır. Keşideler, Arapça karakterleri uzatmak için onlara eklenir. Beyaz boşluk değiştirilmez. Arapça metnin paragraflarını yaslamak için otomatik Keşide ekleme özelliğini kullanın.

Paragrafı seçin ve Paragraf panelinde (Pencere > Yazım ve Tablolar > Paragraf), Keşide Ekle açılan listesinden bir ayar seçin. Kullanılabilir seçenekler şunlardır: Yok, Kısa, Orta, Uzun veya Biçimsel. Keşideler yalnızca paragraflar yaslandıysa eklenir. Bu ayar, hizalama ayarları olan paragraflar için geçerli değildir.

Bir karakter grubuna Keşideler uygulamak için, karakterleri seçin ve Karakter paneli menüsünden Keşideler seçeneğini belirleyin.

Otomatik Keşideler

Başa dön

Bitişik Harfler

Arapça ve İbranice karakter çiftlerine otomatik olarak bitişik harfler uygulayabilirsiniz. Bitişik harfler, belirli bir Open Type fontunda mevcutsa, belirli harf çiftleri için tipografik değişim karakterleridir.

Karakter paneli menüsünden veya Kontrol paneli menüsünden Bitişik Harfler'i seçtiğinizde, fontta tanımlanan bir standart bitişik harf üretilir.

1. Metni seçin.
2. Karakter paneli menüsünden veya Kontrol paneli menüsünden Bitişik Harfler'i seçin.

Ancak bazı Open Type fontlar, İsteğe Bağlı Bitişik Harfler'i seçtiğinizde üretilebilecek daha süslü, isteğe bağlı bitişik harfler içerir. Bu bitişik harfler, Karakter paneli > OpenType > İsteğe Bağlı Bitişik Harfler'in içinde bulunur.

Otomatik bitişik harfleri etkinleştir

Başa dön

Microsoft Word'den kopyalayıp yapıştırma

Microsoft Word'den metin kopyalayıp doğrudan bir belgeye yapıştırabilirsiniz. Yapıştırılan metnin hizalaması ve yönü, otomatik olarak Arapça ve İbranice metnin hizalama ve yönüne ayarlanır.

Başa dön

Tireleme

Tek bir metin satırına sığamayacak kadar fazla kelime içeren cümleler otomatik olarak sonraki satıra kaydırılır. Kaydırma sırasında oluşan metin yaslaması türü bazen satırda estetik olarak güzel veya dilsel olarak doğru olmayan gereksiz boşlukların görünmesine neden olur. Tireleme, bir satırın sonundaki sözcüğü tire kullanarak bölmenize olanak sağlar. Bu bölme, cümlenin sonraki satıra daha düzgün şekilde kaydırılmasını sağlar.

Karışık metin: Keşide ekleme özelliği, karışık metinde tirelemenin nasıl oluştuğunu etkiler. Bu özellik etkinleştirildiğinde, gerekli yerlere Keşideler eklenir ve Arapça olmayan metin tirelenmez. Keşide özelliği devre dışı bırakıldığında, tireleme için yalnızca Arapça olmayan metin dikkate alınır.

İbranice metin: Tirelemeye izin verilir. Tirelemeyi etkinleştirmek ve ayarları özelleştirmek için Paragraf paneli > Panel menüsü > Tireleme Ayarları seçeneklerini belirleyin.

Tireleme seçenekleri

Bulma ve değiştirme

Başa dön

Arapça ve İbranice kullanıcıları tüm metin içinde arama yapabilir ve metni değiştirebilir. Basit metni arama ve değiştirme işlemlerine ek olarak, belirli özellikler içeren metni de arayabilir ve değiştirebilirsiniz. Bu özellikler arasında aksan işaretleri, Keşideler, özel karakterler (Elif gibi), farklı dillerdeki rakamlar (Hint rakamları gibi) yer alır.

Metni bulma ve değiştirme işlemi için şu seçenekleri belirleyin:

- **InDesign**: Düzenle > Bul/Değiştir
- **Illustrator**: Düzen > Bul ve Değiştir

InDesign'da, Karakter >Değiştir sekmesini (Düzenle > Bul/Değiştir) kullanarak rakamları Arapça, Hintçe ve Farsça olarak değiştirebilirsiniz. Örneğin, Hint dilinde yazılmış rakamları bulup bunları Arapçaya dönüştürebilirsiniz.

Aksan işaretleri

Başa dön

Arapça komut dosyasında aksan veya aksan işareti, sessiz harf uzunluğunu veya kısa sesli harfleri belirtmek için kullanılan bir gliftir. Aksan işareti, komut dosyasının yukarısına veya aşağısına yerleştirilir. Daha iyi metin stili veya belirli fontların daha iyi okunabilirliği için, aksan işaretlerinin dikey ya da yatay konumunu kontrol edebilirsiniz.

1. Aksan işaretleri olan metni seçin
2. Karakter panelinde (Ctrl+T), komut dosyasıyla göreli aksan işaretlerinin konumunu değiştirin. Değiştirebileceğiniz değerler şunlardır: Yatay Aksan Konumunu Ayarla ve Dikey Aksan Konumunu Ayarla.

Aksan işaretlerinin konumunu değiştirme

Glifler

Başa dön

Arapça ve İbranice kullanıcıları varsayılan karakter setindeki glifleri uygulayabilirler. Ancak, varsayılan bir karakter setindeki ya da farklı bir dil grubundaki bir glifi aramak, bulmak ve uygulamak için Glifler panelini kullanın:

- InDesign: Pencere > Yazım ve Tablolar > Glifler
- Illustrator: Pencere > Yazım > Glifler

Glifleri arama, bulma ve uygulama

Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Karakter ve paragraf stilleri

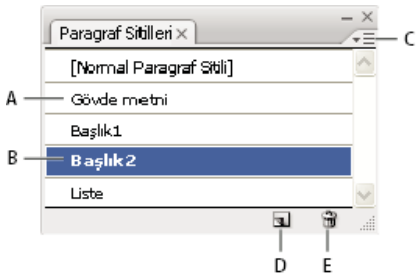
Karakter ve paragraf stilleri hakkında
Karakter veya paragraf stilleri oluşturma
Karakter veya paragraf stillerini düzenleme
Stil geçersiz kılmalarını kaldırma
Karakter ya da paragraf stillerini silme
Başka bir Illustrator belgesinden karakter ve paragraf stillerini yükleme

Başa dön

Karakter ve paragraf stilleri hakkında

Karakter stili seçili bir metin aralığına uygulayabileceğiniz karakter formatlama nitelikleri grubudur. Paragraf stili hem karakter hem de paragraf formatlama niteliklerini içerir ve seçili bir paragrafa ya da bir dizi paragraf aralığına uygulanabilir. Karakter ve paragraf stillerini kullanmak zaman kazandırır ve tutarlı formatlama sağlar.

Karakter Stilleri ve Paragraf Stilleri panellerini karakter ve paragraf stilleri oluşturmak, uygulamak ve yönetmek için kullanırsınız. Stil uygulamak için metni seçin ve panellerden birinde bir stil adını tıklatın. Herhangi bir metin seçmezseniz stil, oluşturduğunuz yeni metne uygulanır.



Paragraf Stilleri paneli
***A.** Stil adı **B.** Ek formatlı (geçersiz kılmalar) stil **C.** Panel menüsü **D.** Yeni Stil düğmesi **E.** Sil simgesi*

Metin seçtiğinizde ya da imleci metne yerleştirdiğinizde etkin stiller Karakter Stilleri ve Paragraf Stilleri panellerinde vurgulanır. Bir belgedeki her karaktere varsayılan olarak Normal Karakter Stili ve her paragrafa Normal Paragraf Stili uygulanır. Bu varsayılan stiller, oluşturduğunuz diğer tüm stillerin yapı taşlarıdır.

Stil adının yanındaki artı işareti stilde geçersiz kılmalar olduğunu belirtir. Geçersiz kılma, stil tarafından tanımlanan niteliklerle eşleşmeyen herhangi bir formattır. Karakter ya da OpenType panelinde ayarları her değiştirdiğinizde, mevcut karakter stiline bir geçersiz kılma oluşturursunuz, benzer şekilde Paragraf panelindeki ayarları değiştirdiğinizde mevcut paragraf stiline bir geçersiz kılma oluşturursunuz.

Illustrator'daki karakter ve paragraf stillerini kullanmaya ilişkin bir video için bkz. www.adobe.com/go/vid0047_tr.

Başa dön

Karakter veya paragraf stilleri oluşturma

1. Yeni stili, mevcut metnin formatlamasına dayandırmak istiyorsanız, metni seçin.
2. Karakter Stilleri panelinde veya Paragraf Stilleri panelinde, aşağıdakilerden birini yapın:
   - Varsayılan adla stil oluşturmak için, Yeni Stil Oluştur düğmesini tıklatın.
   - Özel adla stil oluşturmak için, panel menüsünde Yeni Stil'i seçin. Ad yazıp Tamam düğmesini tıklatın.

     Karakter veya paragraf stilinin kopyasını oluşturmak için, stili Yeni Stil düğmesine sürükleyin.

Başa dön

Karakter veya paragraf stillerini düzenleme

Varsayılan karakter ve paragraf stillerinin de oluşturduğunuz yeni stillerin de tanımını değiştirebilirsiniz. Stilin tanımını değiştirdiğinizde, o stille formatlanan bütün metinler, yeni stil tanımlamasıyla eşleşecek şekilde değişir.

1. Karakter Stilleri panelinde veya Paragraf Stilleri panelinde, aşağıdakilerden birini yapın:
   - Panelde stili seçin ve Karakter Stilleri paneli menüsünde Karakter Stili Seçenekleri'ni veya Paragraf Stilleri paneli menüsünde Paragraf Stili Seçenekleri'ni seçin.
   - Stil adını çift tıklatın.

Not: *Çift tıklattığınızda stil seçili olan metne uygulanır veya seçili metin yoksa, yazacağınız yeni metinlerin stili ayarlanır. Stili uygulamak istemezseniz, yeni stil adını çift tıklatırken Shift+Ctrl (Windows) veya Shift+Command (Mac OS) tuşlarını basılı tutun.*

2. İletişim kutusunun sol tarafında, bir formatlama seçenekleri kategorisi seçin ve istediğiniz seçenekleri ayarlayın. Farklı bir kategori seçerek, farklı bir formatlama seçenekleri grubuna geçebilirsiniz.

   Formatlama seçeneklerinin herhangi biri hakkında daha fazla bilgi edinmek istiyorsanız, Yardım'da o seçenek adını arayın.

3. Seçenekleri ayarlamayı bitirdiğinizde, Tamam düğmesini tıklatın.

Başa dön

Stil geçersiz kılmalarını kaldırma

Karakter Stilleri paneli ya da Paragraf Stilleri panelinde stil adının yanındaki artı işareti stilde geçersiz kılmalar olduğunu belirtir. Geçersiz kılma, stil tarafından tanımlanan niteliklerle eşleşmeyen herhangi bir formattır. Stil geçersiz kılmalarını kaldırmanın birkaç yolu vardır.

- Geçersiz kılmaları temizlemek ve metni stil tarafından tanımlanan görünümüne döndürmek için aynı stili yeniden uygulayın ve panel menüsünden Geçersiz Kılmaları Temizle'yi seçin.
- Farklı bir stil uygularken geçersiz kılmaları temizlemek için stil adını Alt tuşu (Windows) ya da Option tuşu (Mac OS) basılıyken tıklatın.
- Stili yeniden tanımlamak ve metnin geçerli görünümünü korumak için metinden en az bir karakter seçin ve panel menüsünden Stili Yeniden Tanımla komutunu seçin.

  Tutarlı format sağlamak için stil kullanırsanız geçersiz kılmaları önlemeniz gerekecektir. Hızlı, tek seferlik metin formatlıyorsanız bu geçersiz kılmalar sorun oluşturmaz.

Başa dön

Karakter ya da paragraf stillerini silme

Stilleri sildiğinizde stille etiketlenmiş paragrafların görünümü değişmez ancak formatları artık stille ilişkili değildir.

1. Karakter Stilleri panelinde ya da Paragraf Stilleri panelinde stil adını ya da adlarını seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Panel menüsünden Karakteri Stilini Sil'i ya da Paragraf Stilini Sil'i seçin.
   - Panelin altındaki Sil simgesini tıklatın.
   - Stili panelin altındaki Sil simgesine sürükleyin.

   Kullanılmayan tüm stilleri silmek için panel menüsünden Tüm Kullanılmayanları Seç'i belirleyin ve ardından Sil simgesini tıklatın.

Başa dön

Başka bir Illustrator belgesinden karakter ve paragraf stillerini yükleme

1. Karakter Stilleri panelinde veya Paragraf Stilleri panelinde, aşağıdakilerden birini yapın:
   - Panel menüsünde, Karakter Stillerini Yükle'yi veya Paragraf Stillerini Yükle'yi seçin.
   - Hem karakter hem de paragraf stillerini yüklemek için, panel menüsünde Tüm Stilleri Yükle'yi seçin.
2. İçe aktarmak istediğiniz stilleri içeren Illustrator belgesini çift tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu
Illustrator'da stilleri kullanma videosu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Bileşik fontlar oluşturma

Bileşik font oluşturma
Bileşik fonttaki karakterleri özelleştirme
Bileşik font silme
Dışa bileşik font aktarma

Japonca ve latin fontlardaki karakterleri karıştırıp bunları tek bir bileşik font olarak kullanabilirsiniz. Bileşik fontlar, font listesinin başında sıralanır.

Bileşik fontların, Japonca fontlara dayalı olması gerekir. Örneğin, Çince veya Korece fontlar içeren fontlar oluşturamaz veya başka bir uygulamadan kopyalanan, Çince veya Korece tabanlı bileşik fontları kullanamazsınız.

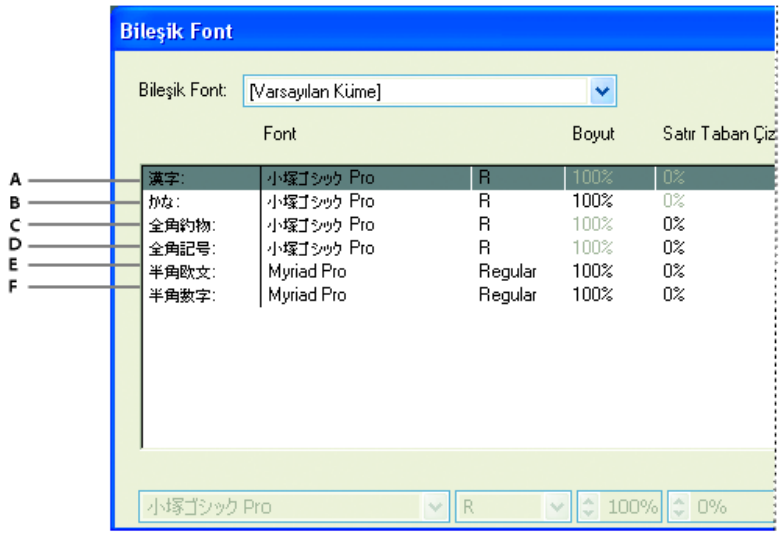
Başa dön

Bileşik font oluşturma

Japonca ve latin fontlardaki karakterleri karıştırıp bunları tek bir bileşik font olarak kullanabilirsiniz. Bileşik fontlar, font listesinin başında sıralanır.

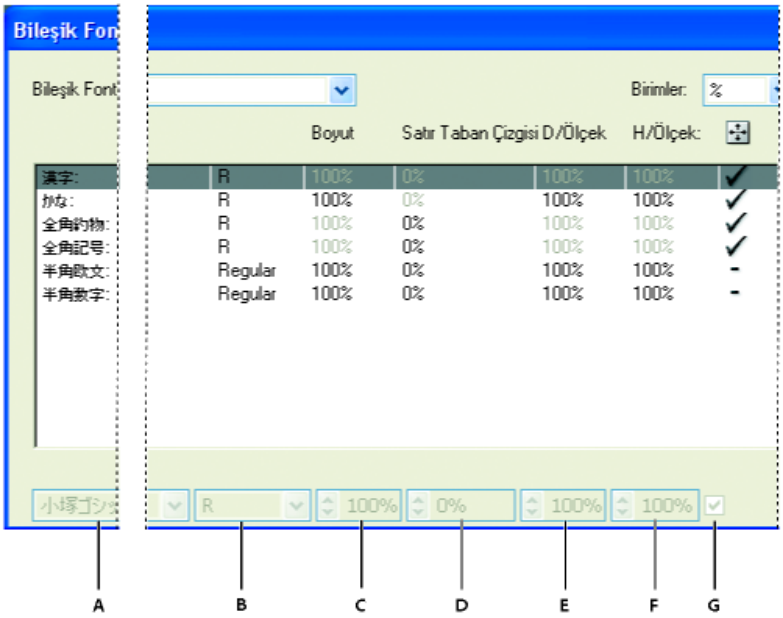
Önemli: *Bileşik fontların, Japonca fontlara dayalı olması gerekir. Örneğin, Çince veya Korece fontlar içeren fontlar oluşturamaz veya başka bir uygulamadan kopyalanan, Çince veya Korece tabanlı bileşik fontları kullanamazsınız.*

1. Yazım > Bileşik Fontlar'ı seçin. Bu komutu göremiyorsanız, Yazım tercihlerinde Asya Dillerindeki Seçenekleri Göster seçeneğini işaretleyin.
2. Yeni düğmesini tıklatıp bileşik font için bir ad girin ve Tamam düğmesini tıklatın.
3. Daha önce bileşik fontlar kaydettiyseniz, yeni bileşik fontta temel alınması için bir bileşik font da seçebilirsiniz.
4. Karakter kategorisi seçin.



Karakter kategorileri
A. *Kanji* ***B.*** *Kana* ***C.*** *Noktalama* ***D.*** *Semboller* ***E.*** *Latin* ***F.*** *Rakamlar*

5. Birimler açılır menüsünde, font niteliklerinde kullanılan birim için bir seçenek belirleyin: %veya Q.
6. Seçilen karakter kategorisi için font niteliklerini belirleyin. Belirli kategorilerde bazı nitelikler kullanılamaz.



Font nitelikleri
***A.** Font Ailesi **B.** Font Stili **C.** Boyut **D.** Satır Taban Çizgisi **E.** Dikey Ölçek **F.** Yatay Ölçek **G.** Ortaya Ölçekleme*

7. Bileşik fontun bir örneğini görüntülemek için, Örnek Göster düğmesini tıklatın.

   Örneği, şu yollardan değiştirebilirsiniz:

   - Örneğin sağ tarafındaki düğmeleri tıklatarak, ICF Kutusu 字, Em Kutusu 字, Satır Taban Çizgisi Ba, Büyük Harf Yüksekliği CH, Maksimum Çıkış/İniş Ap, Harfin Maksimum Üst Çıkıntısı d ve x yüksekliği x gösteren satırları gösterin veya gizleyin.
   - Yakınlaştırma açılır menüsünde bir büyütme düzeyi seçin.
8. Bileşik fontun ayarlarını kaydetmek için Kaydet düğmesini tıklatın, sonra Tamam düğmesini tıklatın.

Bileşik fontlardaki karakter kategorileri

Kanji Bileşik fontun dayandığı font. Diğer karakterlerin boyutu ve satır taban çizgisi, burada belirlenen boyutlara ve satır taban çizgilerine göre ayarlanır.
Kana Hiragana ve katakana karakterleri için kullanılan font.
Noktalama Noktalama işaretleri için kullanılan font.
Semboller Semboller için kullanılan font.
Latin Yarım genişlikte latin karakterler için kullanılan font.
Rakamlar Yarım genişlikteki rakamlar için kullanılan font. Bu, çoğunlukla bir latin fonttur.

Bileşik fontlar için font nitelikleri

Font Ailesi Ve Stili Karakterler için kullanılan font.
Boyut Karakterlerin, kanji karakterlerinin boyutuna göreli boyutu. Aynı font boyutu bile kullanılsa, farklı fontlarda boyut farklı olabilir.
Satır Taban Çizgisi Satır taban çizgisinin, kanji karakterlerinin satır taban çizgisine göreli konumu.
Dikey Ve Yatay Ölçek Karakterlerin ölçeklenme derecesi. Kana karakterlerini, yarım genişlikte katakana karakterlerini, gaiji karakterlerini, yarım genişlikte latin karakterleri ve rakamları ölçekleyebilirsiniz.
Ortaya Ölçekleme Kana karakterleri için ölçekleme. Bu seçenek işaretlendiğinde, karakterler ortadan itibaren ölçeklenir. Bu seçenekteki işaret kaldırıldığında, karakterler latin satır taban çizgisinden itibaren ölçeklenir.

Bütün karakterler için aynı dönüştürme ölçeğini belirlemek için, Boyut için bir değer belirleyin ve değeri %100 ölçek için sabitleyin. Yatay ve dikey için farklı karakter dönüştürme ölçeği belirlemek için, Boyut'u %100'de sabitleyin ve Ölçek'i ayarlayın.

Başa dön

Bileşik fonttaki karakterleri özelleştirme

1. Yazım > Bileşik Fontlar'ı seçin. Bu komutu göremiyorsanız, Yazım tercihlerinde Asya Dillerindeki Seçenekleri Göster seçeneğini işaretleyin.
2. Bileşik Font iletişim kutusunda Özel düğmesini tıklatın.
3. Aşağıdakilerden birini yapın:

   - Daha önce özel karakter kümeleri kaydettiyseniz, düzenlemek istediğiniz kümeyi seçin.
   - Özel küme oluşturmak için, Yeni düğmesini tıklatın, karakter kümesi için bir ad girin ve Tamam düğmesini tıklatın. Mevcut özel kümeler varsa, yeni kümenin dayandırılacağı bir küme de seçebilirsiniz.

4. Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:
   - Karakteri doğrudan eklemek için, Karakter açılır menüsünde Doğrudan Giriş'i seçin, kutuya karakterleri girin ve Ekle düğmesini tıklatın.
   - Karakteri kod kullanarak eklemek için, Karakter açılır menüsünde bir kodlama türü seçin, kodu girin ve Ekle düğmesini tıklatın.

     Not: *Özel bir kümeye 32 bitlik karakterler ekleyemezsiniz.*
   - Karakteri silmek için, liste kutusunda karakteri seçip Sil düğmesini tıklatın.
5. Karakter kümesini özelleştirmeyi bitirdiğinizde, Kaydet düğmesini tıklatın, sonra Tamam düğmesini tıklatın.
   Not: *Tek bir bileşik fontta birkaç özel karakter varsa, alttaki küme, üstteki bütün kümelere göre öncelik kazanır.*

Başa dön

Bileşik font silme

1. Yazım > Bileşik Fontlar'ı seçin. Bu komutu göremiyorsanız, Yazım tercihlerinde Asya Dillerindeki Seçenekleri Göster seçeneğini işaretleyin.
2. Bileşik Font iletişim kutusunda bileşik fontu seçin.
3. Fontu Sil düğmesini tıklatın ve Tamam düğmesini tıklatın.

Başa dön

Dışa bileşik font aktarma

Illustrator uygulamasından dışa aktarılan bileşik fontlar, Adobe InDesign 2 veya sonraki Japonca sürümlerinde içe aktarılabilir.

1. Yazım > Bileşik Fontlar'ı seçin. Bu komutu göremiyorsanız, Yazım tercihlerinde Asya Dillerindeki Seçenekleri Göster seçeneğini işaretleyin.
2. Bileşik Font iletişim kutusunda Dışa Aktar düğmesini tıklatın.
3. Dosya için bir konum seçip dosya adı girin ve Kaydet'i tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Asya dillerindeki karakterleri formatlama

Asya dillerinde yazı seçeneklerini görüntüleme
Asya dillerinde OpenType font niteliklerini ayarlama
Asya dillerindeki karakterleri farklı glif formuyla değiştirme
Asya dillerinde yazıda satır aralığının nasıl ölçüleceğini belirleme
Dikey metinde yarım genişlikteki karakterleri döndürme
Tate-chu-yoko kullanma
Aki kullanma
Warichu kullanma
Asya dillerindeki karakterlerini hizalama mojisoroe ile
Mojikumi kullanma
Kinsoku kullanma
Burasagari seçeneği belirleme
Kurikaeshi moji shori kullanma

Illustrator Asya karakterlerini formatlamak için farklı seçenekler sağlar. Örneğin, Asya Open Type font niteliklerini ayarlayabilir, tate-chu-yoko, aki, warichu, mojisoroe, mojikumi, kinsoku, burasagari ve kurikaeshi moji shori kullanabilirsiniz. Ayrıca, Latin ve Asya fontlarını birleştirebilir, bileşik fontlar oluşturabilirsiniz.

Not: *Windows XP'de Basitleştirilmiş Çince için GB18030 fontları desteğini etkinleştirmek amacıyla Illustrator CS5\Simplified Chinese\Goodies\Optional Extensions\GB18030 klasöründeki Beni Oku dosyasına bakın.*

Başa dön

Asya dillerinde yazı seçeneklerini görüntüleme

Varsayılan değer olarak, Illustrator uygulaması, Karakter panelinde, Paragraf panelinde, OpenType panelinde ve Yazım menüsünde Asya dillerinde yazım seçeneklerini gizler.

1. Düzenle > Tercihler > Yazım (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Yazım (Mac OS) seçeneğini belirleyin.
2. Asya Dillerindeki Seçenekleri Göster'i işaretleyin ve Tamam düğmesini tıklatın.

   Ayrıca, İngilizce Font Adlarını Göster'i işaretleyerek veya işareti kaldırarak, font adlarının nasıl görüntüleneceğini de denetleyebilirsiniz.

Not: *İşletim sisteminizin, çalışmak istediğiniz dilleri desteklemesi gerekir. Daha fazla bilgi edinmek için, sistem yazılım üreticinize danışın.*

Başa dön

Asya dillerinde OpenType font niteliklerini ayarlama

Asya dillerinde OpenType fontlar, mevcut PostScript ve TrueType fontlarda bulunmayan birçok özellik içerir. Ayrıca, Asya dillerindeki OpenType fontlar, birçok karakter için alternatif glifler sunar.

1. Ayarı uygulamak istediğiniz karakterleri veya yazım nesnelerini seçin. Herhangi bir metin seçmezseniz bu ayar, oluşturacağınız yeni metinlere uygulanır.
2. OpenType fontunun seçili olduğundan emin olun.

   Yazım > Font menüsüne bakın; OpenType fontların yanında simgesi görüntülenir.
3. OpenType panelinde, aşağıdaki seçeneklerden istediklerinizi ayarlayın:
   Orantılı Ölçüler Karakter aralığı, fonttaki orantılı ölçülere göre yapılır.

   H veya V Stilleri Yatay ve dikey için, kısaltılmış sesler, çift ünsüzler ve fonetik göstergeler gibi farklı gliflere sahip olan hiragana fontlara geçer.

   Latin İtalik Yarı genişlikteki alfanümerik karakterleri italiğe dönüştürür.

Başa dön

Asya dillerindeki karakterleri farklı glif formuyla değiştirme

1. Değiştirmek istediğiniz karakterleri seçin.
2. Glifler paneli menüsünde bir seçenek belirleyin. Aşağıdaki seçenekleri göremiyorsanız, Yazım tercihlerinde Asya Dillerindeki Seçenekleri Göster seçeneğini işaretleyin. Seçenek soluksa, mevcut font için glif formu yok demektir:
   Geleneksel Formlar Seçilen karakterleri geleneksel formlarla değiştirir.

   Uzman Formlar Seçilen karakterleri uzman formlarıyla değiştirir.

   JIS 04 Formları Seçilen karakterleri JIS 04 formlarıyla değiştirir.

JIS 90 Formları Seçilen karakterleri JIS 90 formlarıyla değiştirir.

JIS 78 Formları Seçilen karakterleri JIS 78 formlarıyla değiştirir.

JIS 83 Formları Seçilen karakterleri JIS 83 formlarıyla değiştirir.

Eş Aralıklı Yarım Genişliğe Sahip Formlar Seçilen Latin karakterlerin gliflerini eş aralıklı hankaku (yarım genişlikte) karakterlere dönüştürür.

Eş Aralıklı Üçüncü Genişliğe Sahip Formlar Seçilen Latin karakterlerin gliflerini eş aralıklı üçte bir genişlikte karakterlere dönüştürür.

Eş Aralıklı Çeyrek Genişliğe Sahip Formlar Seçilen Latin karakterlerin gliflerini eş aralıklı çeyrek genişlikte karakterlere dönüştürür.

Alternatif bir glifi varsayılan formuna geri döndürmek için, glifi seçin ve Glifler paneli menüsünde Varsayılan Formlara Döndür'ü seçin. Karakter stilini kullanarak uygulanan alternatif glifleri bu yöntemle geri döndüremezsiniz.

Başa dön

Asya dillerinde yazıda satır aralığının nasıl ölçüleceğini belirleme

1. Ayarlamak istediğiniz paragrafları seçin.
2. Paragraf paneli menüsünden bir satır aralığı seçeneği belirleyin.
   Üstten Üste Satır Aralığı Yazının satırları arasındaki aralığı bir satırın üstünden bir sonraki satırın üstüne kadar ölçer. Üstten üste satır aralığı kullandığınızda paragraftaki ilk yazı satırı sınırlayıcı kutunun üstüyle boşlukla yaslama kullanılarak hizalanır.

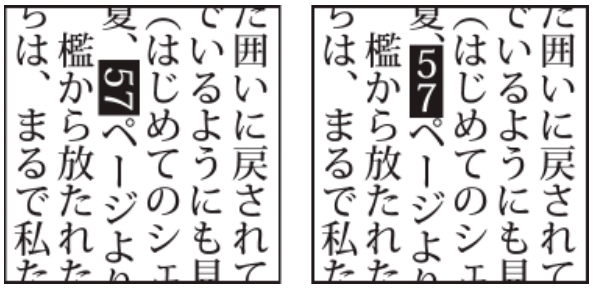
   Tabandan Tabana Satır Aralığı Yatay yazı için yazının satırları arasındaki aralığı yazı satır taban çizgisinden ölçer. Tabandan tabana satır aralığı kullandığınızda ilk yazı satırı ve sınırlayıcı kutunun arasında boşluk görünür. Bir onay işareti hangi seçeneğin kullanıldığını belirtir.
   Not: *Seçtiğiniz satır aralığı seçeneği satırlar arasındaki satır aralığı miktarını etkilemez, yalnızda satır aralığının nasıl ölçüldüğünü etkiler.*

Başa dön

Dikey metinde yarım genişlikteki karakterleri döndürme

Latin metinler veya rakamlar gibi yarım genişlikteki karakterlerin yönü, dikey metinde değişir. Varsayılan değer olarak, yarım genişlikteki karakterler teker teker döndürülür.

Yarım genişlikteki karakterlerin döndürülmesini istemiyorsanız, Karakter paneli menüsünde Standart Dikey Latin Karakter Hizalaması'nın seçimini iptal edin.



Latin metin, döndürülmeden önce ve döndürüldükten sonra

Başa dön

Tate-chu-yoko kullanma

Tate-chu-yoko (kumimoji ve renmoji de denir), dikey yazı satırları içine yerleştirilen bir yatay yazı bloğudur. Tate-chu-yoko kullanıldığında, dikey metindeki, sayılar, tarihler ve kısa yabancı sözcükler gibi yarım genişlikte karakterlerin okunması daha kolaydır.

Tate-chu-yoko kullanılmadan sayılar (solda) tate-chu-yoko ile döndürülen sayılar (sağda)

1. Karakterleri seçin ve Karakter paneli menüsünde Tate-chu-yoko'yu seçin. (Tate-chu-yoko ayarını kapatmak için tekrar seçin.)
2. Karakter paneli menüsünde aşağıdaki tate-chu-yoko ayarlarından istediklerinizi seçin:
   Yukarı/Aşağı Metni yukarı taşımak için pozitif bir değer, aşağı taşımak için negatif bir değer belirler.

   Sol/Sağ Metni sağa taşımak için pozitif bir değer, sola taşımak için negatif bir değer belirler.
   Tate-chu-yoko için karakter aralığını ayarlamak için Karakter panelinde tsume veya izleme kullanın.

Not: *Tate-chu-yoko seçeneği görünmüyorsa, Yazım tercihlerinde Asya Dillerindeki Seçenekleri Göster seçeneğini işaretlemeniz gerekir.*

Başa dön

Aki kullanma

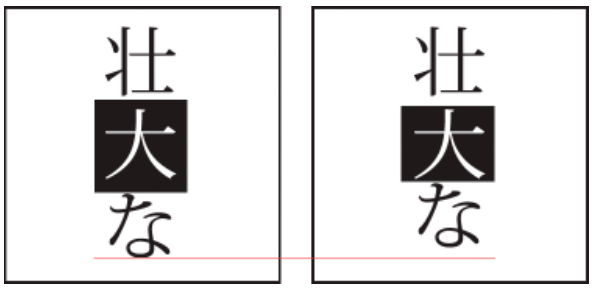
Aki, bir karakterden önceki veya sonraki boş alandır. Karakterler arasına çoğunlukla, bir paragrafın mojikumi ayarına dayalı, sabit bir aralık uygulanır. Karakter panelindeki Aki Ekle seçeneklerini kullanarak, özel karakterlerin mojikumi ayarını değiştirebilirsiniz. Örneğin, parantez aç işaretinden önce boşluk eklemek için, Aki Ekle (Sol) seçeneğini kullanın.

Aki uygulanmamış parantez (solda) ve aki uygulanmış parantez (sağda)

❖ Ayarlamak istediğiniz karakterleri Yazım aracıyla seçin ve Karakter panelinde aşağıdakilerden istediklerinizi yapın:

- Karakterden önce veya sonra aki eklemek için, Aki Ekle (Sol) veya Aki Ekle (Sağ) menüsünde, eklemek istediğiniz aki miktarını seçin. Örneğin, 2bu seçerseniz, tam genişlikteki boşluğun yarısı eklenir, 4bu seçerseniz, tam genişlikteki boşluğun çeyreği eklenir.
- Karakterler arasındaki aki miktarını sıkıştırmak için, Tsume için bir yüzde belirleyin. Yüzde miktarı arttıkça, karakterler arasındaki aki miktarı daralır.

Aki Ekle veya Tsume seçeneklerini göremiyorsanız, Yazım tercihlerinde Asya Dillerindeki Seçenekleri Göster seçeneğini işaretleyin.

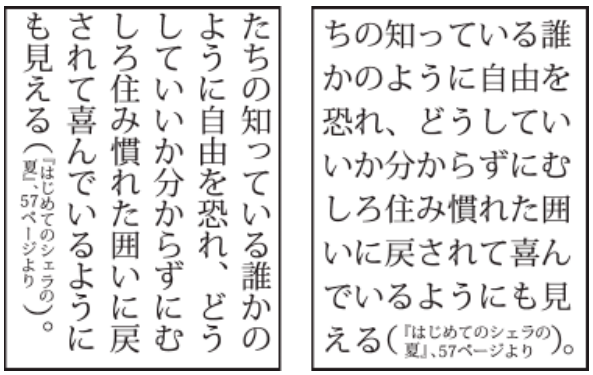


Tsume uygulanmamış karakter (solda) ve tsume uygulanmış karakter (sağda)

Başa dön

Warichu kullanma

Karakter panelindeki Warichu seçeneği, seçilen metnin yazı tipi boyutunu orijinalin belirli bir yüzdesine küçültür ve yazıyı (yönlendirmeye göre yatay veya dikey olarak) birden çok satıra sıralar.



Warichu uygulanmış dikey ve yatay metin

1. Metni seçin ve Karakter paneli menüsünde Warichu'yu seçin. (Kapatmak için tekrar seçin.)
2. Karakter paneli menüsünde aşağıdaki warichu ayarlarından istediklerinizi seçin:
   Satırlar Kaç metin satırının warichu karakteri olarak görüntüleneceğini belirler.

   Satır Boşluğu Warichu karakterleri arasındaki uzaklığı belirler.

   Ölçek Ana metnin boyutunun belirli bir yüzdesi olarak, warichu karakterlerinin boyutunu, belirler.

   Hizalama Warichu karakterlerinin hizalamasını belirler. Örneğin, dikey bir çerçeve ızgarasında, Üst seçildiğinde, warichu karakterlerinin

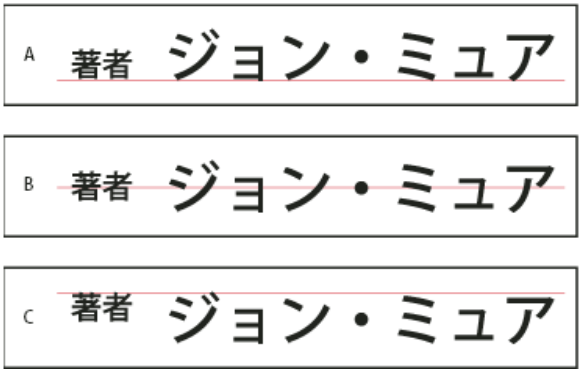
başlangıcı çerçevenin üstüne hizalanır. Hizalama temsili, warichu metninin ana metine göreli olarak nasıl görüneceğini gösterir.

Satır Bölme Seçenekleri Yeni bir satıra başlamadan önce satır kesmelerinden önce ve sonra gereken minimum karakter sayısını belirler.

Başa dön

Asya dillerindeki karakterlerini hizalama mojisoroe ile

Mojisoroe, Asya dillerindeki yazı karakterlerinin hizalamasıdır. Bir metin satırı farklı boyutta karakterler içerdiğinde metnin satırdaki en büyük karakterlerle nasıl hizalanacağını belirleyebilirsiniz: em kutusunun üstüne, ortasına ya da altına (dikey çerçeveler için sağ, orta ve sol), latin satır taban çizgisine ya da ICF kutusunun üstüne ya da altına (dikey çerçeveler için sağ ya da sol). ICF (Kavramsal Karakter Boşluğu), fontu oluşan kavramsal karakterleri tasarlamak amacıyla font tasarımcısı tarafından kullanılan ortalama yükseklik ve genişliktir.



Karakter hizalama seçenekleri
***A.** Alta hizalanmış küçük karakterler **B.** Ortaya hizalanmış küçük karakterler **C.** Üste hizalanmış küçük karakterler*

❖ Karakter paneli menüsünde Karakter Hizalama alt menüsünden bir seçenek belirleyin:
Latin Satır Taban Çizgisi Satırdaki küçük karakterleri büyük karaktere hizalar.
Em kutusu Üst/Sağ, Em kutusu Orta veya Em Kutusu Alt/Sol Satırdaki küçük karakterleri büyük karakterin em kutusunun belirlenen konumuna hizalar. Dikey metin çerçevelerinde Em kutusu Üst/Sağ metni em kutusunun sağına hizalar ve Em kutusu Alt/Sol metni em kutusunun soluna hizalar.
ICF Üst/Sağ ve ICF Alt/Sol Satırdaki küçük karakterleri büyük karakterler tarafından belirlenen ICF'ye hizalar. Dikey metin çerçevelerinde ICF Üst/Sağ metni ICF'nin sağına hizalar ve ICF Alt/Sol metni ICF'nin soluna hizalar.

Başa dön

Mojikumi kullanma

Mojikumi, Japonca karakterlerin, latin karakterlerin, noktalama işaretlerinin, özel karakterlerin, satır başlangıcı, satır bitişi ve rakamların aralıkları için Japonca metin kompozisyonunu belirler. Paragraf girintileri de belirleyebilirsiniz.

Illustrator uygulamasındaki mevcut karakter aralığı kuralları, JISx4051-1995 sayılı JIS (Japanese Industrial Standards; Japonca Endüstriyel Standartları) spesifikasyonuna uyar. Illustrator uygulamasının sunduğu hazır mojikumi kümeleri arasından seçim yapabilirsiniz.

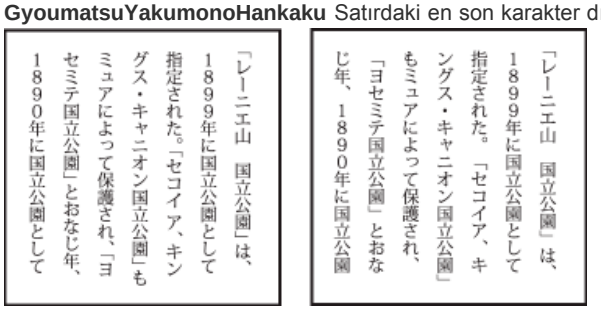
Ayrıca, özel mojikumi kümeleri oluşturabilirsiniz. Yeni bir mojikumi kümesinde, sözgelimi bir noktayla onu izleyen parantez açma işareti arasındaki boşluk gibi, sık kullandığınız aralık ayarlarını düzenleyebilirsiniz. Örneğin, bir sorudan önce bir em tire bulunmasını, cevapların da parantez içine alınmasını istediğiniz bir röportaj formatı oluşturabilirsiniz.

Paragraf için mojikumi kümesi seçme

1. Karakter panelinde, karakter aralığını sıfıra getirin.
2. Paragraf panelinde, Mojikumi Kümesi açılır menüsünde bir seçenek belirleyin:
   Yok Mojikumi kullanımını kapatır.

   YakumonoHankaku Noktalama işaretleri için yarım genişlikte aralık kullanır.

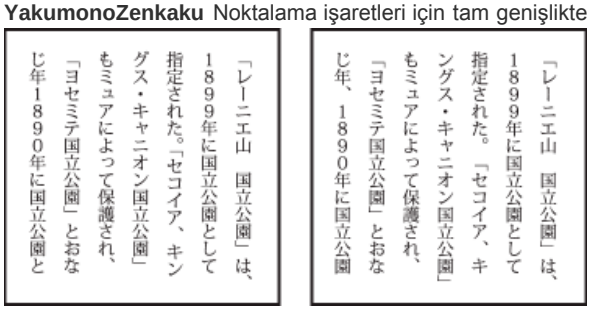
   GyoumatsuYakumonoHankaku Satırdaki en son karakter dışındaki çoğu karakter için, tam genişlikte aralık kullanır.



YakumonoHankaku (solda) ve GyoumatsuYakumonoHankaku (sağda)

GyoumatsuYakumonoZenkaku Satırdaki en son karakter dahil olmak üzere çoğu karakter için, tam genişlikte aralık kullanır.

YakumonoZenkaku Noktalama işaretleri için tam genişlikte aralık kullanır.



GyoumatsuYakumonoZenkaku (solda) ve YakumonoZenkaku (sağda)

Mojikumi kümesi oluşturma

1. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Yazım > Mojikumi Ayarları'nı seçin.
   - Paragraf panelindeki, Mojikumi Kümesi açılır menüsünde Mojikumi Ayarları'nı seçin.
2. Mojikumi Ayarları iletişim kutusunda Yeni düğmesini tıklatın.
3. Yeni mojikumi kümesi için bir ad girin, yeni kümenin dayandırılacağı mevcut kümeyi belirleyin ve Tamam düğmesini tıklatın.
4. Birimler açılır menüsünde Yüzde (%) veya Bu seçin.
5. Her seçenek için, İstenen, Minimum ve Maksimum değerleri belirleyin. Minimum değeri, kinsoku için satırları sıkıştırmakta kullanılır (İstenen değerinden daha düşük bir değer girin). Maksimum değeri, tam bloklanmış metinde satırları yaymakta kullanılır (İstenen değerinden daha yüksek bir değer girin).
   Karakter türüne bağlı olarak, aralığı değiştirmek istemiyorsanız, İstenen, Minimum ve Maksimum için aynı değerleri girebilirsiniz.
6. Ayarları kaydetmek için Kaydet veya Tamam düğmesini tıklatın. Ayarları kaydetmek istemiyorsanız İptal düğmesini tıklatın.
   Çok miktarda yarım genişlikte aralık veya çok sayıda latin parantez işareti içeren Japonca metin oluşturuyorsanız, metin kompozisyonuna bağlı sorunlar artar. Latin parantez işaretlerini kullanmaktan kaçınmanızı ve Japonca kompozisyon için tam genişlikte parantez işaretleri kullanmanızı öneririz. Sadece Japonca metinde görece uzun İngilizce cümleler kullanırken veya latin parantez işaretleri kullanmadığınızda daha ciddi sorunlar ortaya çıkıyorsa latin parantez işaretleri kullanın.

Mojikumi kümeleriyle çalışma

❖ Mojikumi Ayarları iletişim kutusunda, aşağıdakilerden istediklerinizi yapın:

- Kümeyi dışa aktarmak için Dışa Aktar düğmesini tıklatın, dosya için bir konum seçip dosya adını yazın ve Kaydet'i tıklatın. Illustrator uygulaması dosyayı MJK formatında kaydeder.
- İçe bir küme aktarmak için, İçe Aktar düğmesini tıklatın, bir MJK dosyası seçin ve Aç düğmesini tıklatın.
- Kümeyi silmek için, Mojikumi açılır menüsünde o kümeyi seçin ve Sil düğmesini tıklatın. Mojikumi kümesinin uygulandığı bütün metinler, varsayılan ayarlara geri döner.

Not: *Hazır mojikumi kümelerini silemezsiniz.*

Başa dön

Kinsoku kullanma

Kinsoku, Japonca metinde satır kesmelerini belirler. Satırın başına veya sonuna konamayan karakterler kinsoku karakterleri olarak bilinir. Illustrator uygulamasının katı kinsoku kümeleri ve yumuşak kinsoku kümeleri vardır; Photoshop uygulamasınınsa zayıf ve maksimum kümeleri vardır. Yumuşak veya zayıf kinsoku kümeleri, uzun ünlü sembollerini ve küçük hiragana karakterlerini atlar. Varolan bu kümeleri kullanabilir ya da kinsoku karakterleri ekleyerek veya silerek, yeni kümeler oluşturabilirsiniz.

Ayrıca, asılı Japonca noktalama için asılı karakterler tanımlayabilir ve bir satırın sınırı aşıldığında bölünemeyecek karakterleri tanımlayabilirsiniz.

Kinsoku karakterlerinin uygun olmayan bir şekilde yerleştirilmesini önlemek için, metnin içe mi dışa mı itileceğini belirleyebilirsiniz.

Paragraf için kinsoku ayarları seçme

❖ Paragraf panelinde, Kinsoku Kümesi açılır menüsünde bir seçenek belirleyin:

Yok Kinsoku shori kullanımını kapatır.

Yumuşak veya Katı Seçilen karakterlerin bir satırın başına veya sonuna gelmesini önler.

Kinsoku kümesi oluşturma

1. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Yazım > Kinsoku Shori Ayarları'nı seçin.
   - Paragraf panelindeki, Kinsoku Kümesi açılır menüsünde Kinsoku Ayarları'nı seçin.

2. Kinsoku Shori Ayarları iletişim kutusunda Yeni Küme düğmesini tıklatın.
3. Kinsoku kümesi için bir ad girin, yeni kümenin dayandırılacağı mevcut kümeyi belirleyin ve Tamam düğmesini tıklatın.
4. Alana karakter eklemek için, o alanı seçin ve aşağıdakilerden birini yapın:
   - Giriş kutusuna bir karakter girin ve Ekle düğmesini tıklatın.
   - Kod sistemini (Shift JIS, JIS, Kuten veya Unicode) belirleyin, kodu girin ve Ekle düğmesini tıklatın.
5. Alandaki bir karakteri silmek için, karakteri seçin ve Sil düğmesini tıklatın. Bunun yerine, Geri (Windows) veya Delete (Mac OS) tuşuna da basabilirsiniz.
6. O sırada seçili olan karakter kodunu kontrol etmek için, Shift JIS, JIS, Kuten veya Unicode seçin ve kod sistemini görüntüleyin.
7. Ayarları kaydetmek için Kaydet veya Tamam düğmesini tıklatın. Ayarları kaydetmek istemiyorsanız İptal düğmesini tıklatın.

Kinsoku kümeleri kullanma

❖ Kinsoku Shori Ayarları iletişim kutusunda, aşağıdakilerden istediklerinizi yapın:

- Kinsoku kümesini dışa aktarmak için, Dışa Aktar düğmesini tıklatın. Dosya için bir konum seçip dosya adı girin ve Kaydet'i tıklatın.

  Illustrator uygulaması dosyayı KSK formatında kaydeder.
- İçe bir kinsoku kümesi aktarmak için, İçe Aktar düğmesini tıklatın. KSK dosyası seçip Aç düğmesini tıklatın.
- Kinsoku kümesini silmek için, silmek istediğiniz kinsoku kümesini açılır menüden seçin. Sonra Kümeyi Sil düğmesini tıklatın.

  Not: *Hazır kinsoku ayarlarını silemezsiniz.*

Kinsoku satır bölme seçeneği belirtme

Aşağıdaki satır bölme seçeneklerini kullanabilmek için, kinsoku shori veya mojikumi seçili olmalıdır.

❖ Paragraf paneli menüsünde, Kinsoku Shori Yazım'ı seçin, sonra aşağıdaki yöntemlerden birini seçin:
Önce İçeri İttir Satırın başında veya sonunda kullanılmaması gereken karakterlerin satır başına veya sonuna gelmesini önlemek için, karakterleri yukarı, önceki satıra taşır.
Önce Dışarı İttir Satırın başında veya sonunda kullanılmaması gereken karakterlerin satır başına veya sonuna gelmesini önlemek için, karakterleri aşağıya, sonraki satıra iter.
Sadece Dışarı İttir Satırın başında veya sonunda kullanılmaması gereken karakterlerin satır başına veya sonuna gelmesini önlemek için, karakterleri her zaman aşağıya, sonraki satıra iter. İçeri ittirme denemesi yapılmaz.
Hangi yöntemin seçili olduğu, bir onay işaretiyle gösterilir.

Bunri-kinshi ayarını açma ve kapatma

Bunri-kinshi seçili olduğunda, Kinsoku Shori Ayarları iletişim kutusunun Bunri-Kinshi bölümünde belirlenen karakterler bölünmez.

❖ Paragraf panelinde, panel menüsünde Bunri-kinshi'yi seçin.
Not: *Bu seçenek sadece kinsoku açık olduğunda kullanılabilir.*

Başa dön

Burasagari seçeneği belirleme

Burasagari tek baylık noktaların, çift baytlık noktaların, tek baytlık virgüllerin ve çift baytlık virgüllerin paragraf sınırlama kutusunun dışında kalmasına olanak sağlar.

1. Paragraf panelinde, panel menüsünden Burasagari'yi seçin.
2. Alt menüden bir seçenek belirleyin:
   Yok Asılı noktalamayı kapatır.

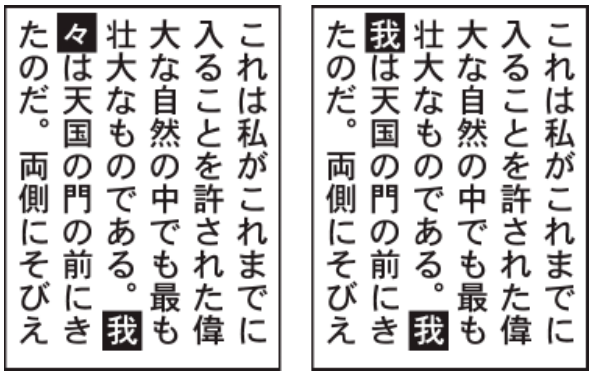
   Normal Asılı noktalamayı, dağınık satırları sınırlayıcı kutu kenarına zorlamadan açar

   Zorla Sınırlayıcı kutunun içinde ve asılı karakterlerden biriyle biten satırları yayarak asılı noktalamayı sınırlayıcı kutunun dışına zorlar.
   Not: *Kinsoku Shori seçeneği Yok olarak ayarlandığında Burasagari seçenekleri kullanılamaz.*

Başa dön

Kurikaeshi moji shori kullanma

Paragraf panelindeki Kurikaeshi Moji Shori seçeneğini kullanarak, Japonca metinde tekrarlanan karakterlerin nasıl ele alınacağını kontrol edebilirsiniz. Varsayılan değer olarak, bir metnin gövdesi içinde birbirinin aynısı iki karakter art arda geldiğinde, ikinci karakterin yerine tekrarlanan karakter işareti konur. Bu seçenek işaretliyken, iki karakter bir satır kesmesiyle birbirinden ayrılmışsa her iki karakteri de değiştirir.



Kurikaeshi Moji Shori seçeneği kullanılmayan metin (solda) ve Kurikaeshi Moji Shori seçeneği kullanılan metin (sağda)

1. Herhangi bir yazım aracını kullanarak, tekrarlanan karakter işlemeyi uygulamak istediğiniz bir metin paragrafı seçin. Metin yoksa, ayar, yazılan yeni metinlere uygulanır.
2. Paragraf panelinde, panel menüsünde Kurikaeshi Moji Shori seçeneğini belirleyin.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Paragrafları formatlama

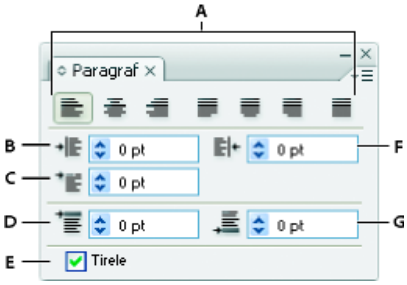
Paragraf paneline genel bakış
Metni hizalama
Metni bloklama
Bloklanan metinde sözcük ve harf aralıklarını ayarlama
Metne girinti ekleme
Paragraf aralığını ayarlama
Asılı noktalama

Paragraf paneline genel bakış

Başa dön

Paragraf panelini (Pencere > Yazım > Paragraf), sütunların ve paragrafların formatını değiştirmek için kullanırsınız. Yazı seçiliyken veya Yazım aracı etkinken, paragrafları formatlamak için Kontrol panelindeki seçenekleri de kullanabilirsiniz.

Karakter ve paragraf stilleriyle çalışma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0047_tr.



Paragraf paneli (bütün seçenekler görünür durumda)

***A.** Hizalama ve Bloklama **B.** Sol Girinti **C.** İlk Satırda Soldaki Girinti **D.** Paragraftan Önce Boşluk **E.** Tireleme **F.** Sağ Girinti **G.** Paragraftan Sonra Boşluk*

***A.** Font **B.** Font Stili **C.** Font Boyutu **D.** Sola hizala **E.** Ortala **F.** Sağa hizala*

Varsayılan değer olarak, Paragraf panelinde sadece en yaygın kullanılan seçenekler görünür durumdadır. Bütün seçenekleri göstermek için, panel menüsünde Seçenekleri Göster'i seçin. Bunun yerine, panelin sekmesindeki çift üçgeni tıklatarak, görünüm boyutları arasında geçiş yapabilirsiniz.

Metni hizalama

Başa dön

Alan metni ve yol üzerindeki yazı, yazı yolunun bir kenarına veya her iki kenarına birden hizalanabilir.

1. Değiştirmek değiştirmek istediğiniz nesneyi seçin veya imleci, değiştirmek istediğiniz paragrafa yerleştirin.

   Yazım nesnesi seçmezseniz veya imleci bir paragrafa yerleştirmezseniz, hizalama, oluşturacağınız yeni metinlere uygulanır.

2. Kontrol panelinde veya Paragraf panelinde, bir hizalama düğmesini tıklatın.

Metni bloklama

Başa dön

Metin, her iki kenara birden hizalandığında, bloklanmış olur. Paragraftaki bütün metni, son satırı dahil ederek veya hariç tutarak bloklayabilirsiniz.

1. Bloklamak değiştirmek istediğiniz nesneyi seçin veya imleci, değiştirmek istediğiniz paragrafa yerleştirin.

   Yazım nesnesi seçmezseniz veya imleci bir paragrafa yerleştirmezseniz, bloklama, oluşturacağınız yeni metinlere uygulanır.

2. Paragraf panelinde, bir bloklama düğmesini tıklatın.

Bloklanan metinde sözcük ve harf aralıklarını ayarlama

Başa dön

Adobe uygulamalarının harfler ve sözcükler arasındaki boşlukları nasıl ayarlayacağını ve karakterleri nasıl ölçeklendireceğini tam olarak denetleyebilirsiniz. Bloklanmamış yazıda da karakter aralıklarını ayarlayabilseniz de aralıkların ayarlanması, bloklanmış yazıda özellikle yararlıdır.

1. İmleci değiştirmek istediğiniz paragrafa getirin ya da tüm paragraflarını değiştirmek istediğiniz bir yazı nesnesi ya da çerçeve seçin.
2. Paragraf paneli menüsünden Yaslama'yı seçin.
3. Sözcük Aralığı, Harf Aralığı ve Glif Aralığı değerlerini girin. En Düşük ve En Yüksek değerler, sadece bloklanan paragraflar için kabul edilebilir karakter aralık sınırlarını tanımlar. İstenen değer, hem bloklanan hem bloklanmayan paragraflar için istenen aralığı tanımlar:
   Sözcük Aralığı Sözcükler arasında, boşluk çubuğuna basılarak oluşturulan aralık. Sözcük Aralığı değerleri, % 0 ile % 1000 arasında değişir; % 100 değerinde sözcükler arasına ek boşluk eklenmez.

   Harf Aralığı Karakter aralığı veya izleme değerleri dahil, harfler arasındaki mesafe. Harf Aralığı değerleri % –100 ile % 500 arasında değişir: % 0 değerinde harfler arasına boşluk eklenmez, % 100 harf aralığında harfler arasına tam bir boşluk eklenir.

   Glif Ölçekleme Karakterlerin genişliği (glif herhangi bir font karakteridir). Glif Aralığı değerleri %50 - %200 arasındadır
   Aralık seçenekleri her zaman paragrafın tamamına uygulanır. Paragrafın tamamında değil birkaç karakterdeki aralığı ayarlamak için, İzleme seçeneğini kullanın.
4. Tek sözcüklü paragrafları nasıl yaslamak istediğinizi belirlemek için Tek Sözcük Yaslama seçeneğini belirleyin.

   Dar sütunlarda bazen tek bir satırda tek bir sözcük yer alabilir. Paragraf tam yaslamaya ayarlanmışsa satırdaki tek sözcük çok fazla esnetilmiş görünebilir. Bu türdeki sözcükleri tam yaslanmış şekilde bırakmak yerine bunları ortalayabilir ya da sol ya da sağ kenar boşluklarıyla hizalayabilirsiniz.

Başa dön

Metne girinti ekleme

Girintileme, metinle yazı nesnesinin sınırları arasındaki boşluk miktarıdır. Girintileme, sadece seçili paragrafı veya paragrafları etkiler, dolayısıyla farklı paragraflar için kolaylıkla farklı girintiler belirleyebilirsiniz.

Girintileri, Sekmeler panelini, Kontrol panelini veya Paragraf panelini kullanarak ayarlayabilirsiniz. Alan metniyle çalışırken, girintileri sekmeleri kullanarak veya yazım nesnesinin iç metin boşluğunu değiştirerek de denetleyebilirsiniz.

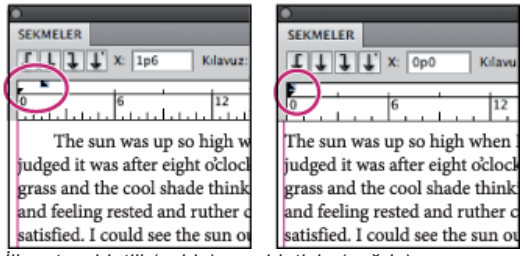
Japonca yazıyla çalışırken, ilk satırın girintisini belirlemek için Paragraf paneli yerine mojikumi ayarını da kullanabilirsiniz. İlk satırın girintisini Paragraf panelinde belirlerseniz ve ilk satır girintisi için mojikumi ayarlarını belirlerseniz, metin, her iki girintinin toplamı kadar girintilenir.

Paragraf panelini kullanarak girintileri ayarlama

1. Yazım aracını T kullanarak, girinti eklemek istediğiniz paragrafı tıklatın.
2. Paragraf panelinde uygun girinti değerlerini ayarlayın. Örneğin, aşağıdakileri yapın:
   - Paragrafın tamamına bir pika girinti eklemek için, Sol Girinti kutusuna bir değer (sözgelimi **1p**) yazın.
   - Paragrafın sadece ilk satırına girinti eklemek için, İlk Satırda Soldaki Girinti kutusuna bir değer (sözgelimi **1p**) yazın.
   - Bir pikalık bir asılı girinti oluşturmak için, Sol Girinti kutusuna pozitif bir değer (sözgelimi **1p**) yazın ve İlk Satırda Soldaki Girinti kutusuna negatif bir değer (sözgelimi -**1p**) yazın.

Sekmeler panelini kullanarak girinti belirleme

1. Yazım aracını T kullanarak, girinti eklemek istediğiniz paragrafı tıklatın.
2. Sekmeler panelindeki girinti işaretleyicilerine aşağıdakilerden birini yapın:
   - Metnin ilk satırına girinti eklemek için üstteki işaretçiyi sürükleyin. Metnin ilk satırı hariç geri kalanına girinti eklemek için alttaki işaretçiyi sürükleyin. Her iki işaretleyiciyi birden hareket ettirip paragrafın bütününe girinti eklemek için, alttaki işaretleyiciyi Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşunu basılı tutup sürükleyin.



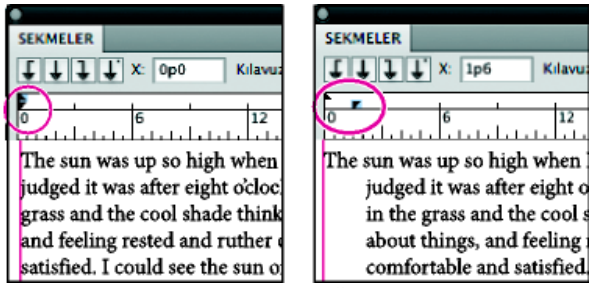
İlk satır girintili (solda) ve girintisiz (sağda)

   - Metnin ilk satırına girinti eklemek için, üstteki işaretleyiciyi seçip X için bir değer yazın. İlk cümle hariç bütün metni kaydırmak için, alt işaretleyiciyi seçip X için bir değer yazın.

Asılı girinti oluşturma

Asılı bir girintide, bir paragrafta ilk satır dışındaki bütün satırlar girintilenir. Asılı girintiler, paragrafın başına satır içi grafikler eklemek eklemek

istediğinizde veya madde işaretli liste oluşturmak istediğinizde özellikle yararlı olur.



Girintisiz (solda) ve asılı girinti (sağda)

1. Yazım aracını T kullanarak, girinti eklemek istediğiniz paragrafı tıklatın.
2. Kontrol panelinde veya Sekmeler panelinde, sıfırdan büyük bir sol girinti değeri belirleyin.
3. Negatif bir ilk satır sol girinti değeri belirlemek için, aşağıdakilerden birini yapın:
   - Paragraf panelinde, ilk satır sol girintisi için negatif bir değer girin.
   - Sekmeler panelinde, üstteki işaretleyiciyi sola veya alttaki işaretleyiciyi sağa sürükleyin.

Başa dön

Paragraf aralığını ayarlama

1. İmleci, değiştirmek istediğiniz paragrafın içine yerleştirin veya bütün paragraflarını değiştirmek için bir yazım nesnesi seçin. İmleci bir paragrafa yerleştirmezseniz veya bir yazım nesnesi seçmezseniz, ayar, oluşturacağınız yeni metinlere uygulanır.
2. Paragraf panelinde, Paragraftan Önceki Boşluk'u (veya) ve Paragraftan Sonraki Boşluk'u (veya) ayarlayın.
   Not: *Paragraf sütunun en üstünde başlıyorsa, paragraftan önce fazladan boşluk eklenmez. Bu durumda, paragrafın ilk satırının satır aralığını artırabilir veya yazım nesnesinin iç metin boşluğunu değiştirebilirsiniz.*

Başa dön

Asılı noktalama

Asılı noktalama, noktalama işaretlerini paragraf kenarlarının dışına taşıyarak, metnin kenarlarının daha düzgün görünmesini sağlar.

Asılı noktalamasız paragraf (solda) ve asılı noktalamalı paragraf (sağda)

Illustrator uygulaması, asılı noktalama için aşağıdaki seçenekleri sunar:

Latin Asılı noktalama Belirli bir paragraf için noktalama işaretlerinin hizalamasını denetler. Latin Asılı Noktalama açıldığında, aşağıdaki karakterler kenarların %100 dışına çıkar: tek tırnaklar, çift tırnaklar, tireler, noktalar ve virgüller; aşağıdaki karakterlerse kenarların %50 dışına çıkar: yıldızlar, dalga karakterleri, üç noktalar, en tireler, em tireler, iki nokta üst üsteler, noktalı virgüller. Bu ayarı uygulamak için, imleci paragrafa yerleştirin ve Paragraf paneli menüsünde Latin Asılı Noktalama'yı seçin.

Görsel Kenar Boşluğu Hizalaması Yazım nesnesi içindeki bütün paragrafların noktalama işaretlerinin hizalamasını denetler. Görsel Kenar Boşluğu Hizalaması açıldığında, hem latin noktalama işaretleri hem de (W ve A gibi) harflerin yan çıkıntıları metin kenarlarının dışına çıkartılarak, yazının hizalanmış gibi görünmesi sağlanır. Bu ayarı uygulamak için, yazım nesnesini seçin ve Yazım > Görsel Kenar Boşluğu Hizalaması'nı seçin.

Burasagari Çift baytlık noktalama işaretlerinin (Çince, Japonca ve Korece fontlarda mevcuttur) hizalamasını denetler. Bu noktalama işaretleri Latin Asılı Noktalama seçeneğinden veya Görsel Kenar Boşluğu Hizalaması seçeneğinden etkilenmez.

Paragraf hizalamasının, noktalamaya hangi kenardan asılı hizalama uygulanacağını belirleyeceğini unutmayın. Sola hizalı veya sağa hizalı paragraflarda noktalama işaretleri, sırasıyla sol ve sağ kenardan dışarı taşar. Üste hizalı ve alta hizalı paragraflarda noktalama işaretleri, sırasıyla üst ve alt kenardan dışarı taşar. Ortalanmış ve bloklanmış paragraflarda noktalama, her iki kenardan dışarı taşar.

Not: *Noktalama karakterini tırnak işareti izliyorsa iki karakter de asılı kalır.*

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yazıları formatlama

Yazıları seçme
Metin bulma ve değiştirme
Karakterlerin rengini ve görünümünü değiştirme
Karakter paneline genel bakış
Metnin altını veya üstünü çizme
Tümü büyük harf ve küçük büyük harfler uygulama
Büyük/küçük harf stillerini değiştirme
Süslü veya düz tırnak işaretlerini belirtme
Yazı için kenar yumuşatma seçeneklerini ayarlama
Üst simge ve alt simge oluşturma
Yazıyı anahatlara dönüştürme
OpenType fontlarda bir sayı stili seçme
OpenType fontlarda kesirleri sıra sayısı olarak formatlama
Akıllı noktalama kullanma

Yazıları seçme

Başa dön

Karakterleri seçtiğinizde, düzenleyebilir, Karakter panelini kullanarak formatlayabilir, dolgu ve kontur nitelikleri uygulayabilir ve saydamlıklarını değiştirebilirsiniz. Bu değişiklikleri bir karaktere, bir dizi karaktere veya bir yazım nesnesindeki bütün karakterlere uygulayabilirsiniz. Karakterler seçildiğinde, seçilen karakterler belge penceresinde vurgulanır ve Görünüm panelinde "Karakterler" sözcüğü belirir.

Yazım nesnesini seçtiğinizde, nesnedeki bütün karakterlere, Karakter ve Paragraf panellerindeki seçenekler, dolgu ve kontur nitelikleri ve saydamlık ayarları dahil olmak üzere genel formatlama seçenekleri uygulayabilirsiniz. Ayrıca, seçili bir yazım nesnesine, efektler, birden çok dolgu ve kontur ve opaklık maskeleri uygulayabilirsiniz. (Bu, tek tek seçilen karakterlere yapılamaz.) Yazım nesnesi seçildiğinde, belge penceresinde nesnenin çevresinde bir sınırlayıcı kutu belirir ve Görünüm panelinde "Tür" sözcüğü belirir.

Yazı yolu seçtiğinizde, şeklini ayarlayabilir, dolgu ve kontur nitelikleri uygulayabilirsiniz. Bu seçim düzeyi, nokta yazısında kullanılamaz. Yazı yolu seçildiğinde, Görünüm panelinde "Yol" sözcüğü belirir.

Karakterleri seçme

❖ Herhangi bir yazım aracını seçip aşağıdakilerden birini yapın:

- Bir veya birden çok karakter seçmek için sürükleyin. Seçimi genişletmek veya daraltmak için Shift tuşunu basılı tutup sürükleyin.
- Fare işaretçisini bir sözcüğün üstüne getirin ve o sözcüğü seçmek için çift tıklatın.
- Fare işaretçisini bir paragrafın üstüne getirin ve paragrafın tamamını seçmek için üç kez tıklatın.
- Bir veya birden çok karakter seçin ve yazım nesnesindeki bütün karakterleri seçmek için, Seç > Tümünü'yü seçin.

Yazım nesnelerini seçme

Yazım nesnesini seçtiğinizde, nesnedeki bütün karakterlere, Karakter ve Paragraf panellerindeki seçenekler, dolgu ve kontur nitelikleri ve saydamlık ayarları dahil olmak üzere genel formatlama seçenekleri uygulayabilirsiniz. Ayrıca, seçili bir yazım nesnesine, efektler, birden çok dolgu ve kontur ve opaklık maskeleri uygulayabilirsiniz. (Bu, tek tek seçilen karakterlere yapılamaz.) Yazım nesnesi seçildiğinde, belge penceresinde nesnenin çevresinde bir sınırlayıcı kutu belirir ve Görünüm panelinde "Tür" sözcüğü belirir.

❖ Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:

- Belge penceresinde, yazıyı Seçim aracıyla veya Doğrudan Seçim aracıyla seçin. Başka yazım nesnelerini seçime eklemek için, Shift tuşunu basılı tutup tıklatın.
- Katmanlar panelinde, seçmek istediğiniz yazım nesnesini bulun ve sağ kenarında, hedef düğmesiyle kaydırma çubuğunun arasını tıklatın. Mevcut seçime nesne eklemek veya çıkartmak için, Katmanlar panelinde öğelerin sağ kenarını Shift tuşunu basılı tutup tıklatın.
- Belgedeki bütün yazım nesnelerini seçmek için, Seç > Nesne > Metin Nesneleri'ni seçin.

Yazı yolunu seçme

Yazı yolu seçtiğinizde, şeklini ayarlayabilir, dolgu ve kontur nitelikleri uygulayabilirsiniz. Bu seçim düzeyi, nokta yazısında kullanılamaz. Yazı yolu seçildiğinde, Görünüm panelinde "Yol" sözcüğü belirir.

Anahat görünümündeyken yazı yolunu seçmek en kolayıdır.

1. Doğrudan Seçim aracını veya Grup Seçimi aracını seçin.
2. Yazım nesnesi seçiliyse, seçimi kaldırmak için nesnenin sınırlayıcı kutusunun dışını tıklatın.
3. Karakterleri tıklatmamaya dikkat ederek, yazı yolunu tıklatın. (Karakteri tıklatırsanız, yazı yolu yerine yazım nesnesini seçersiniz.)

Not: *Sadece Yolla Yazım Nesnesi Seçimi tercihi, belge penceresinde yazım nesnelerinin seçilmesinde seçim araçlarının hassasiyetini belirler. Bu tercih işaretliyse, yazıyı seçmek için doğrudan yazım yolunu tıklatmanız gerekir. Bu tercihin seçimi kaldırılmışsa, yazıyı seçmek için yazıyı veya yolu tıklatabilirsiniz. Bu tercihi, Düzenle > Tercihler > Yazım'ı (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Yazım'ı (Mac OS) seçerek ayarlayabilirsiniz.*

Başa dön

Metin bulma ve değiştirme

1. Düzenle > Bul Ve Değiştir'i seçin.
2. Bulmak istediğiniz metin dizesini girin ve isterseniz, yerine konacak metin dizesini girin.

   Bul ve Şununla Değiştir seçeneklerinin sağ tarafındaki açılır menülerden, çeşitli özel karakterleri seçebilirsiniz.
3. Illustrator uygulamasının, belirlenen metin dizesini nasıl arayacağını özelleştirmek için, aşağıdaki seçeneklerden istediklerinizi işaretleyin:
   Büyük Küçük Harf Duyarlı Sadece Bul kutusundaki metinle büyük ve küçük harf bakımından tam olarak eşleşen metin dizelerini arar.

   Tam Sözcüğü Bul Sadece Bul kutusundaki metnin sözcükleriyle tam olarak eşleşen sözcükleri arar.

   Geriye Doğru Ara Dosyayı, yığın sıralamasının alt tarafından üst tarafına doğru arar.

   Gizlenmiş Katmanları Kontrol Et Gizli katmanlardaki metni arar. Bu seçenek işaretli değilse, Illustrator, gizli katmanlardaki metni yoksayar.

   Kilitlenmiş Katmanları Kontrol Et Kilitli katmanlardaki metni arar. Bu seçenek işaretli değilse, Illustrator, kilitli katmanlardaki metni yoksayar.
4. Aramayı başlatmak için Bul düğmesini tıklatın.
5. Illustrator metin dizesinin geçtiği bir yeri bulursa, aşağıdakilerden birini yapın:
   - Metin dizesini değiştirmek için Değiştir düğmesini tıklatın, sonra bir sonraki geçtiği yeri bulmak için Sonrakini Bul düğmesini tıklatın.
   - Metin dizesini değiştirip sonraki geçtiği yeri bulmak için Değiştir Ve Bul düğmesini tıklatın.
   - Metin dizesini belgede geçtiği her yerde değiştirmek için, Tümünü Değiştir düğmesini tıklatın.
6. İletişim kutusunu kapatmak için Bitti düğmesini tıklatın.
   Bul Ve Değiştir iletişim kutusu kapalıyken, bir metin dizesinin bir sonraki geçtiği yeri bulmak için, Düzenle > Sonrakini Bul'u seçin.

Başa dön

Karakterlerin rengini ve görünümünü değiştirme

Yazım nesnelerinin rengini ve görünümünü, dolgular, konturlar, saydamlık ayarları, efektler ve grafik stilleri uygulayarak değiştirebilirsiniz. Rasterleştirmediğiniz sürece metin, düzenlenebilir olarak kalır.

1. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Yazım nesnesindeki belirli karakterlerin görünümünü değiştirmek için, karakterleri seçin.
   - Yazım nesnesindeki bütün karakterlerin görünümünü değiştirmek veya birden çok dolgu ve kontur uygulamak için, yazım nesnesini seçin.
   - Yazı yolunu doldurmak veya konturlamak için, yazı yolunu seçin.
2. İstediğiniz şekilde dolguları, konturları, saydamlık ayarlarını ve grafik stillerini uygulayın.

   Yazım nesnesinin rengini değiştirdiğinizde, Illustrator uygulaması, yazım nesnesindeki tek tek karakterlerin niteliklerini değiştirir.

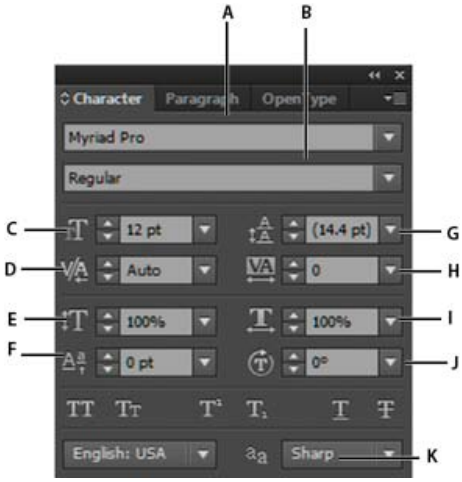
   Seçilen yazının rengini kolayca değiştirmek için, Kontrol panelini kullanın.

Başa dön

Karakter paneline genel bakış

Karakter panelini (Pencere > Katmanlar), belgenizdeki tek tek karakterlere formatlama seçenekleri uygulamak için kullanırsınız. Yazı seçiliyken veya Yazım aracı etkinken, karakterleri formatlamak için Kontrol panelindeki seçenekleri de kullanabilirsiniz.

Karakter ve paragraf stilleriyle çalışma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0047_tr.



Karakter paneli

***A.** Font **B.** Font Stili **C.** Font Boyutu **D.** Karakter Aralığı **E.** Yatay Ölçek **F.** Satır Çizgisi Kaydırması **G.** Satır Aralığı **H.** İzleme **I.** Dikey Ölçek **J.** Karakter Dönüşü **K.** Dil*

***A.** Font **B.** Font Stili **C.** Font Boyutu **D.** Sola hizala **E.** Ortala **F.** Sağa hizala*

Varsayılan değer olarak, Karakter panelinde sadece en yaygın kullanılan seçenekler görünür durumdadır. Bütün seçenekleri göstermek için, seçenekler menüsünde Seçenekleri Göster'i seçin. Bunun yerine, panelin sekmesindeki çift üçgeni tıklatarak, görünüm boyutları arasında geçiş yapabilirsiniz.

Başa dön

Metnin altını veya üstünü çizme

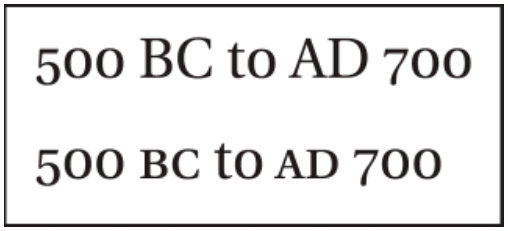
1. Altını veya üstünü çizmek istediğiniz yazıyı seçin. Herhangi bir metin seçmezseniz bu ayar, oluşturacağınız yeni metinlere uygulanır.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Yazının altını çizmek için, Karakter panelindeki Altı Çizili düğmesini T tıklatın.
   - Yazının üstünü çizmek için Karakter panelindeki Üstü Çizili düğmesini T tıklatın.

Alt ya da üst çizginin varsayılan kalınlığı yazımın boyutuna bağlıdır.

Başa dön

Tümü büyük harf ve küçük büyük harfler uygulama

Metni küçük büyük harfler olarak formatladığınızda, Illustrator uygulaması otomatik olarak, varsa fontun parçası olarak tasarlanmış küçük büyük harf karakterlerini kullanır. Yoksa, Illustrator normal büyük harflerin daha küçük ölçekli versiyonlarını kullanarak küçük büyük harfleri sentezler.



Normal büyük harfler (üstte) ve küçük büyük harfler (altta)

1. Değiştirmek istediğiniz karakterleri veya yazım nesnelerini seçin. Herhangi bir metin seçmezseniz bu ayar, oluşturacağınız yeni metinlere uygulanır.
2. Karakter paneli menüsünde Tümü Büyük Harf'i veya Küçük Büyük Harfler'i seçin.

Sentezlenen küçük boyutlu büyük harflerle ilgili boyutu belirtmek için Dosya > Belge Ayarları'nı seçin. Küçük Büyük Harfler için, küçük büyük harfler olarak formatlanacak metin için orijinal font boyutunun yüzdesini yazın. (Varsayılan değer %70'tir.)

Metnin büyük/küçük yazım stilini büyük harf, küçük harf, ilk harfler büyük veya cümle düzeni olarak değiştirmek için, Yazım > Büyük/Küçük Harf Değiştir komutunu kullanın.

Başa dön

Büyük/küçük harf stillerini değiştirme

1. Değiştirmek istediğiniz karakterleri veya yazım nesnelerini seçin.
2. Yazım > Büyük/Küçük Harf Değiştir alt menüsünde aşağıdakilerden birini seçin:
   BÜYÜK HARF bütün karakterleri büyük harf yapar.
   Not: *BÜYÜK HARF komutu, isteğe bağlı bitişik harflerin normal metne dönüşmesine neden olur. Eğer isteğe bağlı bitişik harf sözcüğün başındaysa, İlk Harfler Büyük ve Cümle Düzeni komutlarında da aynı şey olur.*

   küçük harf bütün karakterleri küçük harfe değiştirir.

   İlk Harfler Büyük Her sözcüğün ilk harfini büyük harf yapar.

   Cümle Düzeni Her cümlenin ilk harfini büyük harf yapar.
   Not: *Cümle Düzeni komutu, nokta (.), ünlem işareti (!) ve soru işareti (?) karakterlerinin cümlelerin sonunu gösterdiğini varsayar. Cümle Düzeni uygulandığında, karakterler kısaltmalardaki, dosya adlarındaki veya URL'lerdeki gibi farklı şekillerde kullanıldığında beklenmedik büyük/küçük harf değişimlerine neden olabilir. Ayrıca, özel adlar küçük harfe dönüşebilir.*
   OpenType font kullanıyorsanız, daha şık yazılar oluşturmak için, Tümü Büyük Harf formatlamanın avantajlarından yararlanmak isteyebilirsiniz.

Başa dön

Süslü veya düz tırnak işaretlerini belirtme

Çoğunlukla süslü tırnak işaretleri denen akıllı tırnaklar, fontun eğrileriyle bütünleşir. Akıllı tırnaklar çoğunlukla olarak tırnak işaretleri ve kesme işaretleri için kullanılır. Düz tırnak işaretleri çoğunlukla fit ve inç kısaltması olarak kullanılır.

✥ Dosya > Belge Ayarları'nı seçip aşağıdakilerden birini yapın ve Tamam'ı tıklatın:

- Düz tırnak işaretleri kullanmak için, Akıllı Tırnakları Kullan seçeneğindeki işareti kaldırın.
- Akıllı tırnakları kullanmak için, Akıllı Tırnakları Kullan seçeneğini işaretleyin, tırnakları hangi dil için ayarlamak istediğinizi seçin ve Çift Tırnak ve Tek Tırnak seçeneklerini belirleyin.

  Not: *Birden çok dil için tırnak seçeneklerini belirleyebilirsiniz. Bu tırnaklar, Karakter panelini veya Varsayılan Dil tercihini kullanarak atadığınız dile dayalı olarak metne uygulanır.*
  Düz tırnakları akıllı tırnaklarla değiştirmek için Akıllı Noktalama komutunu kullanabilirsiniz.

Başa dön

Yazı için kenar yumuşatma seçeneklerini ayarlama

Resmi bitmap formatında (sözgelimi JPEG, GIF veya PNG olarak) kaydettiğinizde, Illustrator uygulaması bütün nesneleri 72 pikselde rasterleştirir ve kenar yumuşatma uygular. Ancak, resminiz yazı içeriyorsa, varsayılan kenar yumuşatma ayarları istenen sonucu vermeyebilir. Illustrator, özellikle yazıların rasterleştirilmesi için birkaç seçenek sunar. Bu seçeneklerden yararlanmak için, resmi kaydetmeden önce nesneleri rasterleştirmeniz gerekir.

1. Yazım nesnesini seçip aşağıdakilerden birini yapın:
   - Yazıyı kalıcı olarak rasterleştirmek için, Nesne > Rasterleştir'i seçin.
   - Nesnenin temel yapısını değiştirmeksizin rasterleştirme görüntüsü yaratmak için, Efekt > Rasterleştir'i seçin.
2. Kenar yumuşatma seçeneği belirleyin:
   Yok Kenar yumuşatma uygulamaz ve rasterleştirildiğinde yazıdaki keskin kenarları korur.

   Resim En İyileştirildi (Süper Örnekleme) Metin nesneleri de dahil, tüm nesneleri belirtilen çözünürlükle rasterleştiren ve bunlara kenar yumuşatma uygulayan varsayılan seçenek. Varsayılan çözünürlük 300 piksel/inç cinsindendir.

   Yazım En İyileştirildi (İpuçları Verildi) Yazıya en uygun olan kenar yumuşatmayı uygular. Kenar yumuşatma, rasterleştirilen görüntüdeki tırtıklı kenarları azaltır ve yazıya ekranda daha düzgün bir görünüm kazandırır. Ancak, aynı zamanda küçük resimlerin okunmasını zorlaştırabilir.

Başa dön

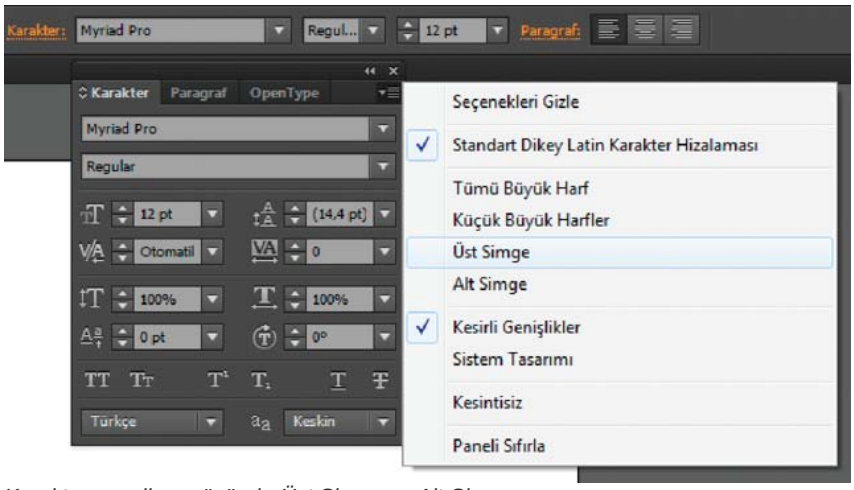
Üst simge ve alt simge oluşturma

Üst simge ve alt simge (üst ve ast da denir) metni, fontun satır taban çizgisine göre yüksek veya düşük olarak yerleştirilen, küçük boyutlu metindir.

Üst simge veya alt simge yazı oluşturduğunuzda, Illustrator uygulaması yazı tipi boyutuna önceden tanımlanmış bir satır taban çizgisi kayma değeri uygular. uygulanan değerler, mevcut font boyutu ve satır aralığı değerlerinin belirli yüzdeleridir ve Belge Ayarları iletişim kutusunun Yazım bölümündeki ayarlara dayanır.

Normal fontlarda üst simgeler ve alt simgeler oluşturma

1. Değiştirmek istediğiniz yazıyı seçin. Herhangi bir yazı seçmezseniz, oluşturacağınız yeni metin, alt simge veya üst simge olur.
2. Karakter paneli menüsünde Üst Simge veya Alt Simge'yi seçin. Karakter paneline Denetim Masasından erişebilirsiniz.



Karakter paneli menüsünde Üst Simge ve Alt Simge
***A.** AÇIKLAMA **B.** AÇIKLAMA **C.** AÇIKLAMA*

OpenType fontlarda üst simgeler ve alt simgeler oluşturma

1. Alt simgeye veya üst simgeye dönüştürmek istediğiniz karakterleri seçin. Herhangi bir metin seçmezseniz bu ayar, oluşturacağınız yeni metinlere uygulanır.
2. OpenType fontunun seçili olduğundan emin olun. Fontun OpenType font olup olmadığını anlamanın bir yolu, Yazım > Font menüsüne bakmaktır; OpenType fontları simgesiyle gösterilir.
3. OpenType panelinde, Konum açılır menüsünde bir seçenek belirleyin:
   Varsayılan Konum Mevcut fontun varsayılan konumunu kullanır.

   Üst Simge/Üst Düzey Yükseltilmiş karakterler (mevcut fontta varsa) kullanır.

   Alt Simge/Alt Düzey Alçaltılmış karakterler (mevcut fontta varsa) kullanır.

   Pay Kesirlerde pay olarak kullanılmak üzere tasarlanmış karakterleri (mevcut fontta varsa) kullanır.

   Payda Kesirlerde payda olarak kullanılmak üzere tasarlanmış karakterleri (mevcut fontta varsa) kullanır.

Üst simgelerin ve alt simgelerin boyutunu ve konumunu değiştirme

❖ Dosya > Belge Ayarları'nı seçin, Üst Simge ve Alt Simge için aşağıdaki değerleri belirtip Tamam'ı tıklatın:

- Boyut için, üst simge veya alt simge metinde kullanılacak font yüzdesini yazın.
- Konum için, üst simge veya alt simge metnin normal satır aralığından ne kadar kaydırılacağını belirlemekte kullanılacak yüzde değerini girin.

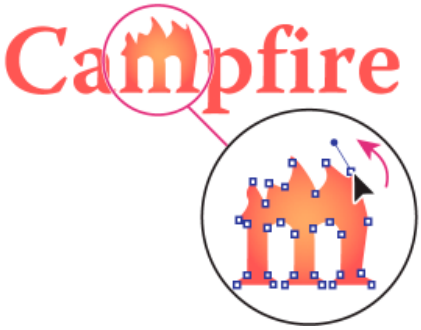
Başa dön

Yazıyı anahatlara dönüştürme

Yazıyı, başka herhangi bir grafik nesnesinde yaptığınız gibi düzenleyebileceğiniz ve değiştirebileceğiniz bileşik yollar kümesine ya da anahatlara dönüştürebilirsiniz. Anahat olarak yazı büyük bir ekran yazısının görünümünü değiştirmek için kullanışlıdır ancak gövde metinleri ve küçük boyutlu yazılar için nadiren kullanışlı olur.

Font anahattı bilgileri, sisteminize yüklediğiniz font dosyalarından gelir. Yazıdan anahat oluşturduğunuzda karakterler mevcut konumlarına dönüştürülür, kontur ve dolgu gibi tüm grafik formatlarını korurlar.

A



B

Harf şeklini değiştirme
***A.** Orijinal yazı nesnesi **B.** Anahatta dönüştürülmüş, grubu çözülmüş ve değiştirilmiş yazı*

***Not:** Bitmap fontları ya da anahat korumalı fontları anahatta dönüştüremezsiniz.*

Yazıyı anahatta dönüştürdüğünüzde yazı, fontların şekillerini ayarlamak için fontlarda yerleşik olarak bulunan ve sisteminizin fontları çok çeşitli boyutlarda en iyi şekilde görüntülemesini ya da yazdırmasını sağlayan yönergeler olan ipuçlarını kaybeder. Yazıyı ölçeklemeyi planlıyorsanız dönüştürmeden önce punto boyutunu ayarlayın.

Seçimdeki tüm yazıyı dönüştürmeniz gerekir, bir yazı dizesindeki tek bir harfi dönüştüremezsiniz. Tek bir harfi anahatta dönüştürmek için yalnızca o harfi içeren ayrı bir yazı nesnesi oluşturun.

1. Yazım nesnesini seçin.
2. Yazım > Anahat Oluştur'u seçin.

Başa dön

OpenType fontlarda bir sayı stili seçme

1. Varolan sayıların stilini değiştirmek için, değiştirmek istediğiniz karakterleri veya yazım nesnelerini seçin. Herhangi bir metin seçmezseniz bu ayar, oluşturacağınız yeni metinlere uygulanır.
2. OpenType fontunun seçili olduğundan emin olun.
3. OpenType panelinde, Şekil açılır menüsünde bir seçenek belirleyin:
   Varsayılan Şekil Mevcut font için varsayılan stili kullanır.

   Tablo Şekilli Kaplama Tam yükseklikte, hepsi aynı genişlikte rakamlar (mevcut fontta varsa) kullanır. Bu seçenek, tablolarda olduğu gibi, farklı satırlardaki rakamların birbiriyle aynı hizaya gelmesi gereken durumlar için uygundur.

   Orantılı Kaplama Değişken yükseklikte rakamlar (mevcut fontta varsa) kullanır. Bu seçenek, küçük büyük harfler kullanılan metin için önerilir.

   Orantılı Eski Stil Değişken yükseklikte, değişken genişlikte rakamlar (mevcut fontta varsa) kullanır. Bu seçenek, küçük büyük harfler kullanılmayan metinlerde, klasik, sofistike bir görünüm için önerilir.

   Tablo Şekilli Eski Stil Değişken yükseklikte, sabit, eşit genişlikte rakamlar (mevcut fontta varsa) kullanır. Bu seçenek, eski stil rakamların klasik görünümünü istiyorsanız ama yıllık raporlardaki gibi, rakamların sütunlar halinde hizalanmasına ihtiyacınız varsa önerilir.

Başa dön

OpenType fontlarda kesirleri sıra sayısı olarak formatlama

OpenType font kullanırken, sıra sayılarının otomatik olarak üst simge karakterleri olarak (örneğin 2nd) formatlanmasını sağlayabilirsiniz. İspanyolcadaki segunda (2ª) ve segundo (2º) sözcüklerindeki üst simge "a" ve "o" gibi karakterlerin dizgisi de düzgün şekilde yapılır. Bölü işaretiyle ayrılmış sayıları da (sözgelimi 1/2) kesir karakterlerine (sözgelimi ½) dönüştürebilirsiniz.

1. Ayarı uygulamak istediğiniz karakterleri veya yazım nesnelerini seçin. Herhangi bir metin seçmezseniz bu ayar, oluşturacağınız yeni metinlere uygulanır.
2. OpenType fontunun seçili olduğundan emin olun.
3. OpenType panelinde, sıra sayılarını etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için Sıra Sayıları düğmesini veya kesirleri etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için Kesirler düğmesini tıklatın. Bu düğmelerin ancak fontta sıra sayıları ve kesirler varsa bir etkisi olur.

Başa dön

Akıllı noktalama kullanma

Akıllı Noktalama komutu, klavye noktalama karakterlerini arar ve bunları tipografik eşdeğerleriyle değiştirir. Ayrıca, fontta bu karakterler varsa, Akıllı Noktalama komutunu kullanarak bitişik harfleri ve kesirleri global olarak ekleyebilirsiniz.

OpenType font kullanıyorsanız, bitişik harflerin ve kesirlerin dizgisini yapmak için Akıllı Noktalama iletişim kutusu yerine OpenType panelini kullanın.

1. Belgedeki bütün metinde değil de belirli bir metindeki karakterleri değiştirmek istiyorsanız, istediğiniz metin nesnelerini veya karakterleri seçin.
2. Yazım > Akıllı Noktalama'yı seçin.
3. Aşağıdaki seçeneklerden istediklerinizi belirleyin:
   ff, fi, ffi Bitişik Harfler ff, fi veya ffi harf kombinasyonlarını bitişik harfe dönüştürür.

   ff, fl, ffl Bitişik Harfler ff, fl veya ffl harf kombinasyonlarını bitişik harfe dönüştürür.

   Akıllı Tırnaklar Düz klavye tırnak işaretlerini akıllı tırnaklara dönüştürür.
   ***Not:** Akıllı Tırnaklar seçeneği, Belge Ayarları iletişim kutusundaki Çift Tırnak ve Tek Tırnak ayarları ne olursa olsun, düz tırnak işaretlerini her zaman akıllı tırnaklarla değiştirir.*

   Akıllı Boşluklar Noktadan sonraki birden çok boşluğu ortadan kaldırır.

   En, Em Tireler Çift klavye tiresini en tireyle, üç klavye tiresini em tireyle değiştirir.

Üç Nokta Üç klavye noktasını üç nokta karakteriyle değiştirir.

Uzman Kesirler Kesirleri temsil etmekte kullanılan ayrı ayrı karakterleri tek karakterlik eşdeğerleriyle değiştirir.

4. Metin simgelerini bütün dosyada değiştirmek için Tüm Belge'yi veya sembolleri sadece seçili metinde değiştirmek için Sadece Seçili Metin'i seçin.
5. (İsteğe bağlı) Değiştirilen sembol sayısının listesini görmek için, Rapor Sonuçları'nı işaretleyin.
6. Seçilen karakterlerin aranıp değiştirilmesi için Tamam düğmesini tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Tireleme ve satır kesmeleri

Tirelemeyi otomatik olarak ayarlama
Tireleme sözlüğünü kullanma
Sözcüklerin bölünmesini önleme
Kompozisyon yöntemleri

Tireleme ayarlarını otomatik olarak ayarlayarak ya da tireleme sözlüğü kullanarak sözcük ve satır kesmeyi belirtebilirsiniz.

Illustrator satır ve sözcük kesme için Adobe InDesign'da kullanılan birleşik yöntemlerin aynısını kullanır. Bu özelliklerini kullanılması hakkında daha fazla bilgi için bkz. web Yardım.

Tirelemeyi otomatik olarak ayarlama

Başa dön

Seçtiğiniz tireleme ayarları, satırların yatay aralıklarını ve yazının sayfadaki estetik görünümünü etkiler. Tireleme seçenekleri sözcüklerin tirelenip tirelenemeyeceğini ve tirelenirse kesmeye izin verilip verilmeyeceğini belirler.

1. Otomatik tireleme kullanmak için, aşağıdakilerden birini yapın:
   - Otomatik tirelemeyi açmak veya kapatmak için, Paragraf panelinde Tirele seçeneğini işaretleyin veya işaretini kaldırın.
   - Belirli paragraflara tireleme uygulamak için, önce sadece etkilenmesini istediğiniz paragrafları seçin.
   - Tireleme sözlüğü seçmek için, Karakter panelinin alt tarafındaki Dil menüsünden dil seçin.
2. Seçenekleri belirlemek için, Paragraf paneli menüsünden Tireleme'yi seçin ve aşağıdaki seçenekleri belirleyin:
   _ **Harften Uzun Sözcükler** Tirelenecek sözcüklerin minimum karakter sayısını belirler.

   İlk _ Harften Sonra Ve Son _ Harften Önce Tireyle bölünebilecek sözcüğün başında ve sonunda (tireden önce ve sonra) olması gereken minimum karakter sayısını belirler. Örneğin, bu değerler için 4 belirlendiğinde, **telepatik** sözcüğü **tele- patik** olarak bölünür, **te- lepatik** veya **telepa- tik** olarak bölünmez.

   Tire Sınırı Tirelemenin arka arkaya en çok kaç satırda gerçekleştirilebileceğini belirler. Sıfır, satır sonlarında art arda sınırsız sayıda tireye izin verildiğini belirtir.

   Tireleme Alanı Paragrafın sağ kenarından başlayarak, satırın tirelemeye izin verilmeyen bölümünü belirleyen bir sınır koyar. 0 ayarı, tirelemeye tamamen izin verir. Bu seçenek, sadece Adobe Tek Satır Oluşturucusu kullandığınızda geçerlidir.

   Büyük Harfli Sözcükleri Hecelere Ayır Büyük harfli sözcüklerin tirelenmesini engellemek için bunu seçin.

Not: *Tireleme ayarları sadece Latince karakterlere uygulanır; Çince, Japonca ve Korece fontlardaki çift baytlık karakterler bu ayarlardan etkilenmez.*

Tireleme sözlüğünü kullanma

Başa dön

Illustrator, sözcüklerin ne zaman tireleneceğini belirlemek için, Proximity dil sözlüklerini kullanır. Bu sözlükler, tek bir metin karakteri için bile farklı bir dil belirlemenize olanak verir. Tercihler iletişim kutusunda bir varsayılan sözlük seçebilir ve sözlüğü özelleştirebilirsiniz.

1. Düzenle > Tercihler > Tireleme'yi (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Tireleme'yi (Mac OS) seçin.
2. Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:
   - Varsayılan bir tireleme sözlüğü seçmek için, bir Varsayılan Dil seçeneği belirleyip Tamam düğmesini tıklatın.
   - İstisnalar listesine bir sözcük eklemek için, Yeni Giriş kutusuna sözcüğü yazıp Ekle düğmesini tıklatın.
   - İstisnalar listesinden bir sözcüğü kaldırmak için, sözcüğü seçin ve Sil düğmesini tıklatın.

Sözcüklerin bölünmesini önleme

Başa dön

Bölündüklerinde yanlış okunabilecek özel ad ya da sözcük gibi belirli sözcüklerin satır sonlarında bölünmesini önleyebilirsiniz. Örneğin baş harflerden ve soyadından oluşan kümeler gibi birden fazla sözcüğün ya da sözcük gruplarının da bölünmesini önleyebilirsiniz.

1. Bölünmesini önlemek istediğiniz karakterleri seçin.
2. Karakter paneli menüsünden Kesme Yok'u seçin.
   Not: *Kesme Yok seçeneğini çok fazla bitişik karaktere uygularsanız metin sözcüğün ortasında sarılabilir. Ancak, metnin tek satırından daha fazlasına Kesme Yok seçeneğini uygularsanız metnin hiçbiri görüntülenmez.*

Kompozisyon yöntemleri

Sayfadaki yazının görünümü kompozisyon denilen karmaşık bir etkileşim sürecine bağlıdır. Adobe uygulamaları, seçtiğiniz sözcük aralığı, harf aralığı, glif aralığı ve tireleme seçeneklerini kullanarak olası satır kesmelerini değerlendirir ve belirlenen parametreleri en iyi destekleyecek olanı seçer.

İki kompozisyon yöntemi arasında seçim yapabilirsiniz: Adobe Tüm Satırlar Oluşturucusu ve Adobe Tek Satır Oluşturucusu. Her iki yöntem de olası kesmeleri değerlendirir ve belirli bir paragraf için belirlediğiniz tireleme ve bloklama seçeneklerini en iyi destekleyeni seçer. Kompozisyon yöntemi yalnızca seçilen paragrafı ya da paragrafları etkiler, böylece farklı paragraflar için kolayca farklı kompozisyon yöntemleri ayarlayabilirsiniz.

Tüm Satırlar Oluşturucusu

Tüm Satırlar Oluşturucusu bir satır aralığı dizisindeki kesme noktalarını göz önünde bulundurur ve böylece özellikle paragrafta daha sonra yer alacak uygun olmayan kesmeleri ortadan kaldırmak için daha önceki satırları en uygun duruma getirebilir.

Tüm Satırlar Oluşturucusu'nun kompozisyona yaklaşımı olası kesmeleri tanımlamak, bunları değerlendirmek ve aşağıdaki ilkeleri temel alarak ağırlıklı cezalar atamak şeklindedir:

- Sola, sağa ya da ortaya hizalı metin için sağa daha yakın olan satırlar öncelikli kabul edilir ve daha düşük bir ceza verilir.
- Yaslanmış metin için en yüksek önem harf ve sözcük aralığının eşitliğine verilir.
- Mümkün olduğunda tirelemeden kaçınılır.

Tek Satır Oluşturucusu

Tek Satır oluşturucusu, bir defada bir satır yazı kompozisyonu şeklindeki geleneksel yaklaşımı sağlar. Satır kesmelerini elle kontrol etmek istiyorsanız bu seçenek kullanışlıdır. Tek Satır Oluşturucusu bir kesme noktasını değerlendirirken aşağıdaki ilkeleri kullanır:

- Daha uzun satırlar daha kısa satırlara göre önceliklidir.
- Yaslanmış metinde tireleme yerine sıkıştırılmış ya da genişletilmiş sözcük aralığı tercih edilir.
- Yaslanmamış metinde sıkıştırılmış ya da genişletilmiş sözcük aralığı yerine tireleme tercih edilir.
- Aralığın ayarlanması gerekiyorsa sıkıştırma genişletmeye göre daha iyidir.

  Bu yöntemlerden birini kullanmak için Paragraf paneli menüsünden seçin. Yöntemi tüm paragraflara uygulamak için önce yazım nesnesini seçin; yöntemi yalnızca mevcut paragrafa uygulamak için önce imleci o paragrafa yerleştirin.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Satır ve karakter aralığı

Satır aralığını ayarlama
Satır taban çizgisini kaydırma
Karakter aralığı ve izleme
Kesir karakteri genişliklerini kapatma ya da açma

Satır aralığını ayarlama

Başa dön

Yazı satırları arasındaki dikey aralıklara satır aralığı (satır boşluğu da denir). Satır aralığı, bir metin satırının satır taban çizgisiyle, üstündeki satırın satır taban çizgisine kadar ölçülür. Satır taban çizgisi, çoğu harfin üzerine oturduğu, görünmez çizgidir.

Varsayılan otomatik satır aralığı seçeneği, satır aralığının, yazı tipi boyutunun %120'si kadar (örneğin, 10 puntoluk yazı için 12 puntoluk satır aralığı) olmasını sağlar. Otomatik satır aralığı kullanılırken, satır aralığı değeri, Karakter panelinin Satır Aralığı menüsünde parantez içinde gösterilir. Paragraf paneli menüsünde Bloklama'yı seçip 0 ile 500 arasında bir yüzde belirleyerek, bu varsayılan otomatik satır aralığını değiştirebilirsiniz.

Varsayılan değer olarak, satır aralığı bir karakter özelliğidir; yani, aynı paragrafın içinde birden çok satır aralığı değeri uygulayabilirsiniz. Yazı satırı içindeki en büyük satır aralığı değeri, o satırın satır aralığını belirler.

Not: *Asya dillerindeki yatay yazılarla çalışırken, satır aralığının satır taban çizgisinden satır taban çizgisine mi yoksa bir satırın tepesinden sonraki satırın tepesine mi ölçüleceğini belirleyebilirsiniz.*

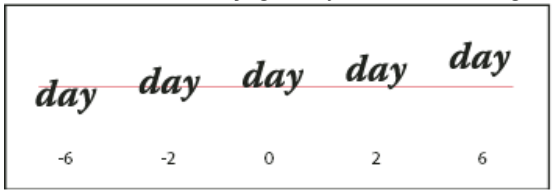
1. Değiştirmek istediğiniz karakterleri veya yazım nesnelerini seçin. Herhangi bir metin seçmezseniz, satır aralığı, oluşturacağınız yeni metinlere uygulanır.
2. Karakter panelinde, Karakter Aralığı seçeneğini (dikey metin için) ayarlayın.

Satır taban çizgisini kaydırma

Başa dön

Seçili karakterleri, çevresindeki metnin satır taban çizgisine göre yukarı ya da aşağı taşımak için Satır Taban Çizgisi Kayması'nı kullanın. Satır taban çizgisini kaydırmak özellikle kesirleri elle ayarlarken ya da resim fontunun konumunu ayarlarken kullanışlıdır.

1. Değiştirmek istediğiniz karakterleri ya da yazı nesnelerini seçin. Herhangi bir metin seçmezseniz kayma, oluşturduğunuz yeni metne uygulanır.
2. Karakter panelinde Satır Taban Çizgisi Kayması seçeneğini ayarlayın. Pozitif değerler karakterin satır taban çizgisini satırın geri kalan bölümünün satır taban çizgisinin yukarısına, eksi değerler aşağısına taşır.



Farklı Satır Taban Çizgisi Kayması değerlerine sahip yazı

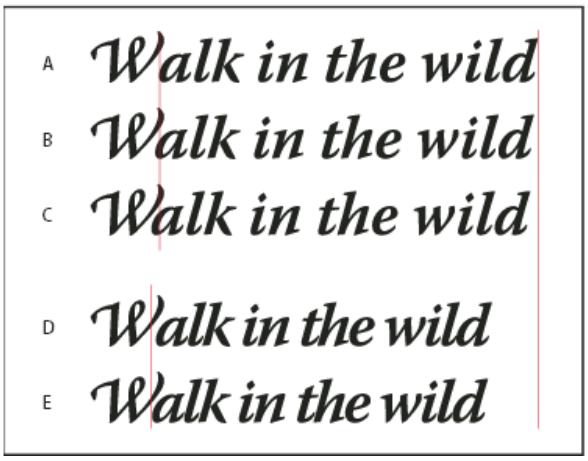
Karakter aralığı ve izleme

Başa dön

Karakter Aralığı, belirli karakter çiftleri arasındaki boşluğa ekleme veya çıkartma yapılması işlemidir. İzleme, seçilen metindeki veya tüm metin bloğundaki karakter arasındaki boşluğu gevşetme veya sıkılaştırma işlemidir.

Yazıdaki karakter aralığını, metrik karakter aralığı veya görsel karakter aralığı kullanarak otomatik olarak ayarlayabilirsiniz. Metrik karakter aralığında (Otomatik karakter aralığı da denir) çoğu fontun içerdiği aralık çiftleri kullanılır. Aralık çiftleri, belirli harf çiftlerinin aralığı hakkında bilgi içerir. Bu çiftlerden bazıları şunlardır LA, P., To, Try, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya ve Yo. İçe metin aktardığınızda veya metin yazdığınızda belirli çiftlere otomatik karakter aralığı uygulanması için, varsayılan değer olarak metrik karakter aralığı kullanılır.

Bazı fontlar sabit karakter aralığı çifti spesifikasyonları içerir. Ancak, bir font minimum yerleşik karakter aralığı bilgisi içeriyor veya hiç içermiyorsa ya da bir satırdaki bir veya birden çok sözcükte farklı iki yazı tipi veya boyutu kullanırsanız, görsel karakter aralığı seçeneğini kullanmak isteyebilirsiniz. Görsel karakter aralığı, birbirini izleyen karakterler arasındaki boşluğu, karakterlerin şekillerine göre ayarlar.



Karakter aralığı ve izleme seçenekleri

***A.** Orijinal metin **B.** Görsel karakter aralığı **C.** W ile a arasında elle karakter aralığı **D.** İzlemeli metin **E.** Kümülatif karakter aralığı ve izleme*

İki harf arasındaki boşluğu ayarlamakta ideal olan elle karakter aralığı özelliğini de kullanabilirsiniz. İzleme ve elle karakter aralığı kümülatiftir; dolayısıyla önce tek tek harf çiftlerini ayarlayabilir, sonra da harf çiftlerinin göreli karakter aralığını bozmaksızın bir metin bloğunu sıkıştırabilir veya gevşetebilirsiniz.

Ekleme noktasını iki harf arasına koymak için tıklattığınızda, Karakter panelinde karakter aralığı değerleri görüntülenir. Metrik ve görsel karakter aralığı değerleri (ya da tanımlı karakter aralığı çiftleri) parantez içinde görünür. Aynı şekilde, bir sözcüğü veya metnin belirli bir bölümünü seçerseniz, Karakter panelinde izleme değeri görüntülenir.

İzleme de karakter aralığı da mevcut yazı tipi boyutuna göreli olan bir ölçü birimi olan 1/1000 em cinsinden ölçülür. 6 puntoluk bir fontta 1 em, 6 puntodur; 10 puntoluk fontta 1 em, 10 puntodur. Karakter aralığı ve izleme, mevcut yazı tipi boyutuyla tam olarak orantılıdır.

***Not:** Karakter aralığı ve izleme değerleri Japonca metni etkiler ama normalde bu seçenekler Latince karakterler arasındaki "aki"yi ayarlamakta kullanılır.*

Karakter aralığını ayarlama

❖ Aşağıdakilerden herhangi birini yapın:

- Seçili karakterler için fontun yerleşik karakter aralığı bilgilerini kullanmak için, Karakter panelinde Karakter Aralığı seçeneğinde Otomatik ya da Metrik'i seçin.
- Seçili karakterler arasındaki boşluğun karakterlerin şekline göre otomatik olarak ayarlanması için, Karakter panelinde Karakter Aralığı seçeneğinde Görsel'i seçin.
- Karakter aralığını elle ayarlamak için, ekleme noktasını iki karakter arasına yerleştirin ve Karakter panelinde Karakter Aralığı değerinde istediğiniz değeri girin. (Metnin bir bölümü seçilmişse, metne elle karakter aralığı uygulayamazsınız. Onun yerine izlemeyi kullanın.)

  İki karakter arasındaki karakter aralığını azaltmak veya artırmak için, Alt+Sola/Sağa Ok (Windows) veya Option+Sola/Sağa Ok (Mac OS) tuşlarına basın.
- Seçili karakterlerin karakter aralığını iptal etmek için, Karakter panelinde Karakter Aralığı seçeneğini 0 (sıfır) yapın.

İzlemeyi ayarlama

1. Ayarlamak istediğiniz karakter dizisini veya yazı nesnesini seçin.
2. Karakter panelinde İzleme seçeneğini ayarlayın.

Başa dön

Kesir karakteri genişliklerini kapatma ya da açma

Varsayılan olarak yazılım karakterler arasında kesir karakteri genişlikleri kullanır. Diğer bir deyişle karakterler arasındaki boşluklar farklılık gösterir ve bazen tam piksellerin yalnızca bir kısmını kullanır.

Çoğu durumda kesir karakteri genişlikleri yazının görünümü ve okunabilirliği açısından en iyi aralıkları sağlar. Ancak çevrimiçi görüntülenen küçük boyutlu yazılar için (20 puntodan küçük) kesir karakteri genişlikleri yazının birbirine girmesine ya da çok fazla boşluk içermesine neden olarak okunmasını zorlaştırabilir.

Yazı aralığını tam piksellik artışlarla sabitlemek ve küçük yazıların birbirine girmesini önlemek istediğinizde kesir genişliklerini kapatın. Kesir karakteri genişlik ayarı yazı katmanındaki tüm karakterlere uygulanır, seçili karakterler için bu seçeneği ayarlayamazsınız.

❖ Aşağıdakilerden herhangi birini yapın:

- Yazı aralığını tüm belgede tam piksellik artışlara ayarlamak için Karakter paneli menüsünden Sistem Mizanpajı'nı seçin.
- Kesir karakteri genişliklerini yeniden etkinleştirmek için Karakter paneli menüsünden Kesir Genişlikleri'ni seçin.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Özel karakterler

Karakter kümeleri ve alternatif glifler hakkında
Glifler paneline genel bakış
Glifler panelini kullanarak karakter ekleme ya da değiştirme
OpenType paneline genel bakış
Metinde alternatif glifleri vurgulama
Bitişik harfleri ve bağlamsal alternatifleri kullanma
Süsleri, başlık oluşturma alternatiflerini veya stil alternatiflerini kullanma
Yazdırılmayan karakterleri gösterme veya gizleme

Karakter kümeleri ve alternatif glifler hakkında

Başa dön

Yazı tipleri, klavyenizde gördükleriniz dışında birçok karakter içerir. Fonta bağlı olarak bu karakterler, bitişik harfleri, kesirleri, süsleri, sıra sayılarını, başlık ve stil alternatiflerini, üst simge ve alt simge karakterlerini, eski stil rakamları ve hizalı rakamları içerebilir. Glif, bir karakterin özel bir şeklidir. Örneğin, bazı fontlarda, büyük harf A, süslü harf ve küçük büyük harf gibi birkaç şekilde mevcuttur.

Alternatif glifler eklemenin oluşturmanın iki yolu vardır:

- Glifler paneli herhangi bir yazı tipindeki glifleri görüntülemenize ve eklemenize olanak verir.
- OpenType paneli, gliflerin kullanılmasına ilişkin kurallar belirlemenize olanak verir. Örneğin, belirli bir metin bloğu içinde bitişik harfler, başlık karakterleri ve kesirler kullanmayı seçebilirsiniz. OpenType panelini kullanmak, glifleri teker teker eklemekten daha kolaydır ve daha tutarlı bir sonuç sağlar. Ancak, bu panel sadece OpenType fontlarla çalışır.

Glifler paneline genel bakış

Başa dön

Glifler panelini (Pencere > Yazım > Glifler), bir fonttaki glifleri görüntülemenize ve belgenize belirli glifleri eklemenize olanak verir.

Varsayılan değer olarak, Glifler panelinde o sırada seçili fontun bütün glifleri görüntülenir. Panelin alt kısmında farklı bir font ailesi ve stili seçerek, fontu değiştirebilirsiniz. Belgenizde o sırada seçili karakterler varsa, panelin üst kısmındaki Göster menüsünde Geçerli Seçim Alternatifleri'ni seçerek, alternatif karakterleri görüntüleyebilirsiniz.

Glifler paneli
***A.** Göster menüsü **B.** Font ailesi **C.** Font stili **D.** Yakınlaştırma düğmeleri*

Glifler panelinde bir OpenType font seçtiğinizde, Göster menüsünde bir kategori seçerek, panelin belirli türden glifleri görüntülemekle sınırlayabilirsiniz. Varsa, bir glif kutusunun sağ alt köşesindeki üçgeni tıklatıp basılı tutarak, alternatif glifleri içeren bir açılır menü de görüntüleyebilirsiniz.

Alternatif glifler için açılır menü

Glifler paneliyle ve OpenType paneliyle çalışma hakkında video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0048_tr.

Başa dön

Glifler panelini kullanarak karakter ekleme ya da değiştirme

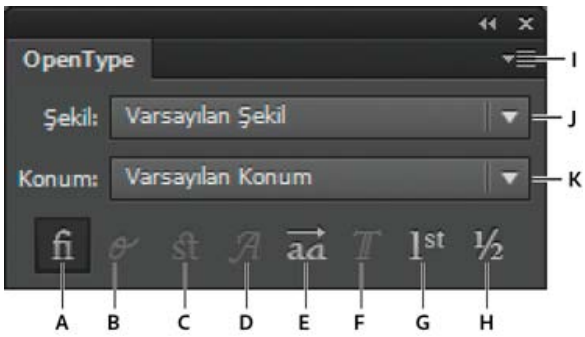
1. Karakter eklemek için, ekleme noktasını karakteri eklemek istediğiniz yere yerleştirmek üzere bir yazma aracıyla tıklatın ve sonra eklemek istediğiniz karakteri Glifler panelinde çift tıklatın.
2. Bir karakteri değiştirmek için Göster açılır menüsünden Mevcut Seçim İçin Alternatifler'i seçin, bir yazma aracını kullanarak belgenizde bir karakter seçin. Glifler panelinde, varsa bir glifi çift tıklatın.
   Not: *Asya dilleri glifleri için ek değiştirme seçenekleri vardır.*

Başa dön

OpenType paneline genel bakış

OpenType panelini (Pencere > Yazım > OpenType), OpenType fontlarda alternatif karakterleri nasıl uygulamak istediğinizi belirlemek için kullanırsınız. Örneğin, yeni veya mevcut metinde standart bitişik harfleri kullanmayı seçebilirsiniz.

OpenType fontların sundukları özellik çeşitleri bakımından kendi aralarında büyük farklılıklar gösterdiğini unutmayın; OpenType panelindeki bütün seçenekler her fontta kullanılamaz. Glifler panelini kullanarak, bir fonttaki karakterleri görüntüleyebilirsiniz.



OpenType paneli

A. *Standart Bitişik Harfler* ***B.*** *Bağlamsal Alternatifler* ***C.*** *İsteğe Bağlı Bitişik Harfler* ***D.*** *Süs* ***E.*** *Stil Alternatifleri* ***F.*** *Başlık Oluşturma Alternatifleri* ***G.*** *Sıra Sayıları* ***H.*** *Kesirler* ***I.*** *panel menüsü* ***J.*** *Rakam türü* ***K.*** *Karakter konumu*

Not: *Asya dillerindeki OpenType fontlarda ek özellikler bulunabilir.*

Ek komutlara ve seçeneklere, OpenType panelinin sağ üst köşesindeki panel menüsünden erişebilirsiniz. Glifler paneliyle ve OpenType paneliyle çalışma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0048_tr.

Başa dön

Metinde alternatif glifleri vurgulama

1. Dosya > Belge Ayarları'nı seçin.
2. Değiştirilen Glifleri Vurgula'yı işaretleyip Tamam düğmesini tıklatın. Metindeki değiştirilen glifler vurgulanır.

Başa dön

Bitişik harfleri ve bağlamsal alternatifleri kullanma

Bitişik harfler belirli harf çiftlerinin yerine kullanılan tipografik karakterleridir. Çoğu font fi, fl, ff, ffi ve ffl gibi standart harf çiftleri için bitişik harfler içerir. Buna ek olarak bazı fontlar as, ct, st ve ft gibi harf çiftleri için isteğe bağlı bitişik harfler içerir. Bitişik harflerdeki karakterler birbirine yapışık gibi görünse de içerdikleri harfler ayrı ayrı düzenlenebilir niteliktedir ve yazım denetiminde sözcüklerin yanlışlıkla hatalı kabul edilmesine neden olmaz.

Bağlamsal alternatifler, bazı elyazısı yazı tiplerinde daha iyi birleşme davranışı sağlamak için eklenen alternatif karakterlerdir. Örneğin, bağlamsal alternatifler seçeneği etkinken Caflisch Script Pro kullanıldığında, "tablo" sözcüğündeki "bl", elyazısına daha çok benzeyecek şekilde birleştirilir.

1. Ayarı uygulamak istediğiniz karakterleri veya yazım nesnelerini seçin. Herhangi bir metin seçmezseniz bu ayar, oluşturacağınız yeni metinlere uygulanır.

2. OpenType fontunun seçili olduğundan emin olun.
3. OpenType panelinde, aşağıdakilerden istediklerinizi yapın:
    - Standart harf grupları (sözgelimi fi, fl, ff, ffi ve ffl) için bitişik harf karakterlerinin kullanılmasını etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için, Standart Bitişik Harfler düğmesini tıklatın.
    - (Mevcut fontta varsa) isteğe bağlı bitişik harf karakterlerini etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için, İsteğe Bağlı Bitişik Harfler düğmesini tıklatın.
    - (Mevcut fontta varsa) bağlamsal alternatifleri etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için, Bağlamsal Alternatifler düğmesini tıklatın.

Başa dön

Süsleri, başlık oluşturma alternatiflerini veya stil alternatiflerini kullanma

Birçok OpenType font, yazıya dekoratif öğeler eklemenize olanak veren stilize karakterler içerir. Süsler, gösterişli şekilde süslenmiş karakterlerdir. Başlık oluşturma alternatifleri, başlıklar gibi büyük boyutlu ayarlarla kullanılmak üzere tasarlanmış karakterlerdir (çoğunlukla tümü büyük harf karakterlerde). Stil alternatifleri, salt estetik etki yaratmak için hazırlanmış stilize karakterlerdir.

1. Ayarı uygulamak istediğiniz karakterleri veya yazım nesnelerini seçin. Herhangi bir metin seçmezseniz bu ayar, oluşturacağınız yeni metinlere uygulanır.
2. OpenType fontunun seçili olduğundan emin olun.
3. OpenType panelinde, aşağıdakilerden birini yapın:
    - (Mevcut fontta varsa) süs karakterlerini etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için, Süs düğmesini tıklatın.
    - (Mevcut fontta varsa) stilize alternatifleri etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için, Stil Alternatifleri düğmesini tıklatın.
    - (Mevcut fontta varsa) başlık alternatiflerini etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için, Başlık Oluşturma Alternatifleri düğmesini tıklatın.

Başa dön

Yazdırılmayan karakterleri gösterme veya gizleme

Yazdırılmayan karakterler, sert satırbaşı karakterlerini (satır kesmeleri), yumuşak satırbaşı karakterlerini (satır kesmeleri), sekmeleri, boşlukları, bölünemez boşlukları, çift baytlık karakterleri (boşluklar dahil), seçmeli tireleri ve metin sonu karakterini içerir.

Yazıyı formatlar ve düzenlerken karakterleri görünür kılmak için, Yazım > Gizli Karakterleri Göster'i seçin. Seçenekte onay işareti varsa, yazdırılmayan karakterler görünür durumda demektir.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Sekmeler

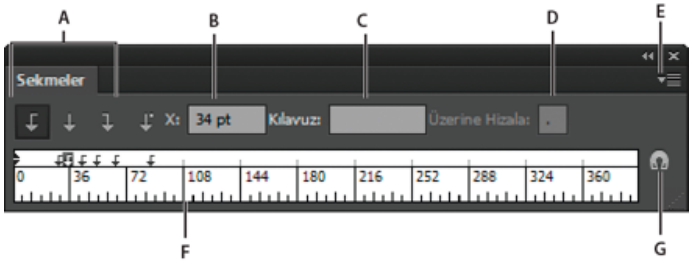
Sekmeler paneline genel bakış
Sekmeleri ayarlama
Sekmeleri yineleme
Sekmeleri taşıma
Sekmeleri kaldırma
Ondalık sekmeler için karakterleri belirleme
Sekme kılavuzları ekleme

Sekmeler panelini (Pencere > Yazım > Sekmeler), bir paragraf veya yazım nesnesi için sekme duraklarını ayarlamak için kullanırsınız. Sekmelerin kullanılması ve ayarlanması hakkında daha fazla bilgi için bkz. web Yardım.

Sekmeler paneline genel bakış

Başa dön

Sekmeler panelini (Pencere > Yazım > Sekmeler), bir paragraf veya yazım nesnesi için sekme duraklarını ayarlamak için kullanırsınız.



Sekmeler paneli
***A.** Sekme hizalama düğmeleri **B.** Sekme konumu **C.** Kılavuz kutusu **D.** Üzerine Hizala kutusu **E.** Panel menüsü **F.** Sekme cetveli **G.** Paneli çerçevenin üzerine yasla*

Sekmeler paneli menüsünde ek komutlara erişebilirsiniz. Bu menüyü kullanmak için, panelin sağ üst köşesindeki üçgeni tıklatın.

Sekmeler panelini seçili bir yazım nesnesiyle hizalama

Sekmeler panelini, çalışma alanı içinde herhangi bir yere getirebilirsiniz; ancak, çoğunlukla Sekmeler panelini yazım nesnesiyle hizalamak yararlı olur.

❖ Mıknatıs simgesini tıklatın. Sekmeler paneli, seçili metin nesnesinin hemen üstüne gider ve sıfır noktası, nesnenin sol kenar boşluğuna hizalanır. Gerekirse, cetveli uzatmak veya kısaltmak için, panelin sağ alt köşesindeki yeniden boyutlandırma düğmesini sürükleyebilirsiniz.

Sekme duraklarını cetvel birimlerine yaslama

Varsayılan değer olarak, sekme duraklarını sekme cetveli üzerinde istediğiniz yere konumlandırabilirsiniz.

❖ Panel menüsünde Birime Yasla'yı seçin veya bir sekme durağını Shift tuşunu basılı tutarak sürükleyin.

Sekme cetvelinin ölçü birimini değiştirme

Sekme cetvelinin ölçü birimi, Birimler tercihlerinde belirlenen Genel birim ayarlarıyla (tüm dosyalar için) veya Belge Ayarları iletişim kutusunda belirtilen birimlerle (açık olan dosya için) belirlenir.

- Bütün dosyaların ölçü birimini değiştirmek için, Birimler tercihlerindeki Genel Birimlere yeni bir değer verin.
- Açık olan dosyanın ölçü birimini değiştirmek için, Belge Ayarları iletişim kutusunda yeni bir birim değeri belirleyin.

Sekmeleri ayarlama

Başa dön

Sekme durakları, paragrafın bütününe uygulanır. İlk sekmeyi ayarladığınızda, Illustrator, o durağın solundaki bütün sekme duraklarını siler. Siz başka sekme duraklarını da ayarladıkça, Illustrator, ayarladığınız sekmelerin arasında kalan bütün varsayılan sekmeleri siler.

1. İmleci bir paragrafa yerleştirin veya bir yazım nesnesindeki bütün paragrafların sekme duraklarını ayarlamak için nesneyi seçin.
2. Metnin, sekmenin konumuna göreli olarak nasıl hizalanacağını belirlemek için, Sekmeler panelinde bir sekme hizalama düğmesini tıklatın:
   Sola Bloklanmış Sekme yatay metni sola hizalayıp sağ kenar boşluğunu düzensiz bırakmak için.

   Ortaya Bloklanmış Sekme metni sekme işaretine ortalamak için.

Sağa Bloklanmış Sekme yatay metni sağa hizalayıp sol kenar boşluğunu düzensiz bırakmak için.

Alta Bloklanmış Sekme dikey metni alt kenar boşluğuna hizalayıp üst kenar boşluğunu düzensiz bırakmak için.

Üste Bloklanmış Sekme dikey metni üst kenar boşluğuna hizalayıp alt kenar boşluğunu düzensiz bırakmak için.

Ondalığa Bloklanmış Sekme metni, nokta veya dolar işareti gibi, belirlenen bir karaktere hizalamak için. Bu seçenek, sayılardan oluşan sütunlar oluşturmak için yararlıdır.

Herhangi bir sekmeyi seçip bu düğmelerden birini tıklatarak, istediğiniz sekmenin hizalamasını değiştirebilirsiniz.

3. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Yeni bir sekme durağı yerleştirmek için, sekme cetvelinde bir yeri tıklatın.
   - X kutusuna (yatay metin için) veya Y kutusuna (dikey metin için) bir konum yazın ve Enter veya Return tuşuna basın. X veya Y değeri seçiliyse, sekme değerini 1 punto artırmak veya azaltmak için Yukarı Ok veya Aşağı Ok tuşuna basın.

     Not: *Sekme cetvelini kullandığınızda, sekme duraklarını 1'den küçük aralıklarla ayarlayamazsınız. Ancak, X veya Y kutusunda bir konum belirlerseniz, durakları 0,01 punto kadar küçük aralıklarla ayarlayabilirsiniz.*
4. Başka sekme durakları eklemek için, adım 2 ve 3'ü tekrarlayın.

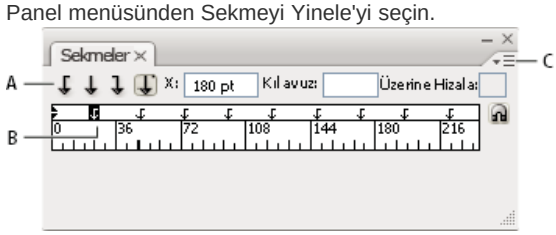
Not: *Girintileri Sekmeler panelini kullanarak ayarlama hakkında daha fazla bilgi edinmek için bkz. Metne girinti ekleme.*

Başa dön

Sekmeleri yineleme

Sekmeyi Yinele komutu, sekme ve sol girinti ya da önceki sekme durağı arasındaki mesafeye göre birden fazla sekme oluşturur.

1. Paragrafta bir ekleme noktasını tıklatın.
2. Sekmeler panelinde cetvel üstünde bir sekme durağı belirleyin.
3. Panel menüsünden Sekmeyi Yinele'yi seçin.



Yinelenen sekmeler

A. *Sekme hizalama düğmeleri* ***B.*** *Cetveldeki sekme durağı* ***C.*** *Panel menüsü*

Başa dön

Sekmeleri taşıma

1. Sekmeler panelinde, cetvel üzerinde bir sekme durağını seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - X kutusuna (yatay metin için) veya Y kutusuna (dikey metin için) yeni bir konum yazın ve Enter veya Return tuşuna basın.
   - Sekmeyi yeni bir konuma sürükleyin.
   - Bütün sekme duraklarını birlikte taşımak için, bir sekmeyi Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşunu basılı tutarak sürükleyin.

     Siz bir sekme durağını taşırken, seçilen metinde görsel bir kılavuz belirir.

Başa dön

Sekmeleri kaldırma

❖ Aşağıdakilerden birini yapın:

- Sekmeyi sekme cetvelinin dışına sürükleyin.
- Sekmeyi seçin ve panel menüsünden Sekmeyi Sil'i seçin.
- Varsayılan sekme duraklarına dönmek için panel menüsünden Tümünü Temizle'yi seçin.

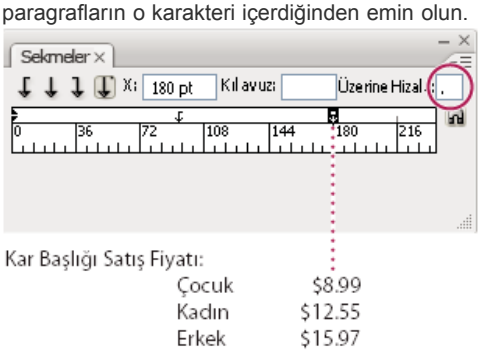
Başa dön

Ondalık sekmeler için karakterleri belirleme

Ondalık sekmeleri, metni sizin belirlediğiniz nokta ya da dolar işareti gibi bir karakterle hizalamak için kullanırsınız.

1. Sekmeler panelinde, sekme cetvelinde bir ondalık sekme oluşturun ya da seçin.
2. Buna Hizala kutusunda, kendisine hizalamak istediğiniz karakteri yazın. Herhangi bir karakteri yazabilir ya da yapıştırabilirsiniz. Hizaladığınız

paragrafların o karakteri içerdiğinden emin olun.



Kar Başlığı Satış Fiyatı:

Çocuk	$8.99
Kadın	$12.55
Erkek	$15.97

Ondalık sekme kullanılarak hizalanmış metin

Başa dön

Sekme kılavuzları ekleme

Sekme kılavuzu bir sekme ve onu izleyen metin arasında, örneğin bir dizi nokta ya da çizgi gibi, yinelenen karakterlerdir.

1. Sekmeler panelinde cetvel üstünde bir sekme durağı seçin.
2. En çok sekiz karakterlik bir dizi yazın ve sonra Enter ya da Return tuşuna basın. Girdiğiniz karakterler sekme genişliği boyunca yinelenir.
3. Sekme kılavuzunun fontunu ya da başka bir formatını değiştirmek için metin çerçevesinde sekme karakterini seçin ve formatı uygulamak için Karakter panelini ya da Yazım menüsünü kullanın.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Illustrator 10 metnini güncelleştirme

Illustrator 10'da oluşturulmuş yazıları güncelleştirme
Belgedeki bütün eski metinleri güncelleştirme
Seçili eski metni güncelleştirme

Illustrator 10 ve daha önceki sürümlerinde oluşturulmuş olan yazım nesneleri, daha sonraki sürümlerde kullanılmak üzere güncelleştirilinceye kadar düzenlenemez nitelikte kalır. Güncelleştirdikten sonra, paragraf ve karakter stilleri, görsel karakter aralığı ve tam OpenType® font desteği gibi bütün metin özelliklerine Illustrator CS5 uygulaması içinden erişebilirsiniz.

Illustrator 10'da oluşturulmuş yazıları güncelleştirme

Başa dön

Illustrator 10 ve daha önceki sürümlerinde oluşturulmuş olan yazım nesneleri, daha sonraki sürümlerde kullanılmak üzere güncelleştirilinceye kadar düzenlenemez nitelikte kalır. Güncelleştirdikten sonra, paragraf ve karakter stilleri, görsel karakter aralığı ve tam OpenType® font desteği gibi bütün metin özelliklerine Illustrator CS5 uygulaması içinden erişebilirsiniz.

Düzenlemeniz gerekmiyorsa metni güncelleştirmeniz gerekmez. Güncelleştirilmemiş metne eski metin denir. Eski metinleri görüntüleyebilir, taşıyabilir ve yazdırabilirsiniz ama düzenleyemezsiniz. Eski metinler seçildiğinde sınırlayıcı kutusunda bir x olur.

Eski metni güncelleştirdiğinizde, küçük bazı yeniden akıtma değişiklikleri fark edebilirsiniz. Metni kendiniz kolayca yeniden ayarlayabilir veya referans olarak orijinal metnin bir kopyasını kullanabilirsiniz. Varsayılan değer olarak, Illustrator uygulaması, bir dosyadaki metni güncelleştirseniz de güncelleştirmeseniz de orijinal dosyanın bütünlüğünü korumak için bir kopyasını çıkarır ve dosya adına "[Dönüştürülmüş]" sözcüğünü ekler. Sonra orijinali sonradan güncelleştirmeyi seçebilir veya zaten güncelleştirdiyseniz, orijinal sürüme geri dönebilirsiniz.
Not: *Illustrator uygulamasının dosya adına ekleme yapmasını istemiyorsanız, Düzen > Tercihler > Genel (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Genel'i (Mac OS) seçin ve Eski Sürüm Dosyalar Açıldığında Sonuna [Dönüştürülmüş] Sözcüğü Ekle'yi işaretleyin.*

Belgedeki bütün eski metinleri güncelleştirme

Başa dön

❖ Aşağıdakilerden birini yapın:

- Dosyayı açarken, Illustrator tarafından sorulduğunda, Güncelleştir'i tıklatın.
- Belgeyi açtıktan sonra, Yazım > Eski Metin > Tüm Eski Metni Güncelleştir'i seçin.

Seçili eski metni güncelleştirme

Başa dön

❖ Aşağıdakilerden birini yapın:

- Metni, kopyasını çıkarmadan güncelleştirmek için, metin nesnesini seçin ve Yazım > Eski Metin > Seçili Metni Güncelleştir'i seçin. Bunun yerine, bir seçim aracı seçip güncelleştirmek istediğiniz metni tıklatabilir veya Seçim aracını kullanarak güncelleştirmek istediğiniz metni çift tıklatabilirsiniz. Sonra Güncelleştir'i tıklatın.
- Güncelleştirilmiş metnin altındaki bir katmanda eski metni korumak için, yazım aracını seçin ve güncelleştirmek istediğiniz metnin içini tıklatın. Bunun yerine, Seçim aracını kullanarak, güncelleştirmek istediğiniz metni çift tıklatabilirsiniz. Sonra, Metin Katmanını Kopyala'yı tıklatın. Bu, eski metinle güncelleştirilmiş metni karşılaştırmanıza olanak verir.

Güncelleştirirken eski metnin kopyasını oluşturursanız, aşağıdaki komutları kullanabilirsiniz:

- Kopyalanan metin nesnelerini göstermek veya gizlemek için, Yazım > Eski Metin > Kopyaları Göster veya Kopyaları Gizle.
- Kopyalanan metin nesnelerini seçmek için, Yazım > Eski Metin > Kopyaları Seç.
- Kopyalanan metin nesnelerini silmek için, Yazım > Eski Metin > Kopyaları Sil.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Özel efekt oluşturma

Bu sayfadan bağlantı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce olarak sunulabilir.

Görünüm nitelikleri

Görünüm nitelikleri hakkında
Görünüm paneline genel bakış
Görünüm niteliklerinin yeni nesnelere uygulanma şeklini belirleme
Görünüm nitelikleri için öğeleri hedefleme
Görünüm niteliklerini yönetme

Adobe Illustrator uygulamasında herhangi bir nesnenin, grubun veya katmanın görünümünü efektleri ve Görünüm ve Grafik Stilleri panellerini kullanarak değiştirebilirsiniz. Ayrıca, nesnenin öğeleri üzerinde değişiklik yapmak için, nesneyi başlıca parçalarına ayırabilirsiniz.

Görünüm nitelikleri hakkında

Başa dön

Nitelik nitelikleri, bir nesnenin temel yapısını değiştirmeksizin, o nesnenin görünümünü etkileyen özelliklerdir. Görünüm nitelikleri, dolguları, konturları, saydamlığı ve efektleri içerir. Nesneye bir görünüm niteliği uygular ve sonradan o niteliği düzenler veya kaldırırsanız, nesnenin temel yapısı da o nesneye uygulanan diğer nitelikler de değişmez.

Katman hiyerarşisinin herhangi bir düzeyinde görünüm niteliklerini ayarlayabilirsiniz. Örneğin, bir katmana bir alt gölge efekti uygularsanız, katmandaki bütün nesneler alt gölgeyi devralır. Ancak, bir nesneyi bu katmandan taşıdığınızda, o nesne artık alt gölgeli olmayacaktır, çünkü efektler katmandaki tek tek nesnelere değil katmanın bütününe aittir.

Görünüm paneli, görünüm nitelikleriyle çalışmak için ana giriş kapısıdır. Görünüm niteliklerini katmanlara, gruplara ve nesnelere (ve çoğunlukla dolgulara ve konturlara da) uygulayabileceğinizden, resminizdeki nitelikler hiyerarşisi çok karmaşık hale gelebilir. Örneğin, bir efekti tüm bir katmana, başka bir efekti de o katmandaki bir nesneye uygularsanız, resimdeki değişikliğe hangi efektin yol açtığını saptamak zor olabilir. Görünüm paneli, bir nesneye, gruba veya katmana uygulanmış olan dolguları, konturları, grafik stillerini ve efektleri gösterir.

Görünüm panelini ve Grafik Stilleri panelini kullanma hakkında video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_tr .

Görünüm paneline genel bakış

Başa dön

Nesne, grup veya katman için görünüm niteliklerini, Görünüm panelini (Pencere > Görünüm) kullanarak görür ve ayarlarsınız. Dolgular ve konturlar, yığın sıralamasına göre listelenir; paneldeki yukarıdan aşağıya sıra, resimdeki önden arkaya sıraya karşılık gelir. Efektler, resme uygulandıkları sırayla yukarıdan aşağıya doğru listelenir.

Görünüm panelini ve Grafik Stilleri panelini kullanma hakkında video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_tr .

Gruplanmış bir nesnenin niteliklerini listeleyen Görünüm paneli
***A.** Kontur, dolgu ve alt gölge efektli yol **B.** Efektli yol **C.** Yeni Kontur Ekle düğmesi **D.** Yeni Dolgu Ekle düğmesi **E.** Efekt Ekle düğmesi **F.** Görünümü Temizle düğmesi **G.** Seçili Öğeyi Çoğalt düğmesi*

Görünüm panelinde ek öğeleri gösterme

Katman veya grup gibi, başka öğeler içeren öğeleri seçtiğinizde, Görünüm paneli bir İçindekiler başlığı görüntüler.

❖ İçindekiler başlığını çift tıklatın.

Görünüm panelinde bir metin nesnesi için karakter özelliklerini listeleme

Metin nesnesi seçtiğinizde panelde Karakterler başlığı görüntülenir.

1. Görünüm panelinde Karakterler öğesini çift tıklatın.

   Not: *Karışık görünümlü metinle ilgili tek tek karakter niteliklerini görmek için karakterleri teker teker seçin.*

2. Ana görünüme dönmek için panelin tepesindeki Tür'ü tıklatın.

Seçili nesneyle ilgili nesneyi açma veya kapatma

- Tek tek nesneleri açmak veya kapatmak için niteliğin yanındaki göz küresi simgesini tıklatın.
- Tüm gizli nitelikleri seçmek için, Görünüm paneli menüsünde Tüm Gizli Nitelikleri Göster'i seçin.

Nitelik düzenleme

- Değerleri görüntülemek ve ayarlamak için nitelik satırını tıklatın.
- Altı çizili metini tıklatın ve görüntülenen iletişim kutusunda yeni değerleri belirtin.

Görünüm panelinde minik resimleri gösterme veya gizleme

❖ Görünüm paneli menüsünden Minik Resmi Göster'i veya Minik Resmi Gizle'yi seçin.

Başa dön

Görünüm niteliklerinin yeni nesnelere uygulanma şeklini belirleme

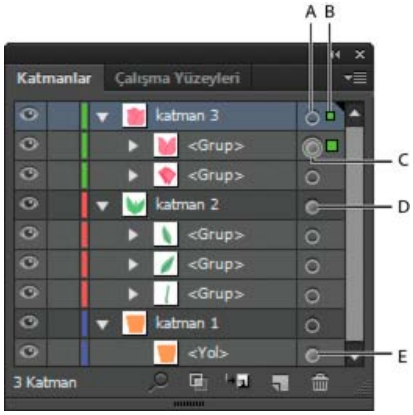
Yeni nesnelerin, görünüm niteliklerini devralmasını veya sadece temel niteliklere sahip olmasını belirleyebilirsiniz.

- Yeni nesnelere yalnızca tek dolgu ve kontur uygulamak için panel menüsünden Yeni Resmin Temel Görünümü Var'ı seçin.
- Yeni nesnelere geçerli nitelik görünümünün tümünü uygulamak için panel menüsünden Yeni Resmin Temel Görünümü Var'ın seçimini kaldırın.

Başa dön

Görünüm nitelikleri için öğeleri hedefleme

Katman, grup veya nesne için bir görünüm niteliği ayarlayabilmeniz ya da bir stil veya efekt uygulayabilmeniz için, önce bu öğeyi Katmanlar panelinde hedeflemeniz gerekir. Nesneyi veya grubu, herhangi bir seçim yöntemiyle seçtiğinizde, o nesne veya grup Katmanlar panelinde hedeflenmiş olur, ancak katmanlar sadece panel kullanılarak hedeflenebilir.



Katmanlar panelindeki gölgeli hedef simgeleri, hangi öğelerin görünüm nitelikleri içerdiğini gösterir.
A. *Görünüm sütununu hedefleme* ***B.*** *Seçim sütunu* ***C.*** *Görünüm niteliklerine sahip grup* ***D.*** *Görünüm niteliklerine sahip katman* ***E.*** *Görünüm niteliklerine sahip nesne*

Hedef simgesi, katman hiyerarşisindeki bir öğenin herhangi bir görünüm niteliğine sahip olup olmadığını ve hedeflenip hedeflenmediğini gösterir:

- ○ Öğenin hedeflenmemiş olduğunu ve tek bir dolgu ve tek bir kontur dışında görünüm niteliklerine sahip olmadığını gösterir.
- ◉ Öğenin hedeflenmediğini ama görünüm niteliklerine sahip olduğunu gösterir.
- ◎ Öğenin hedeflenmiş olduğunu ama tek bir dolgu ve tek bir kontur dışında görünüm niteliklerine sahip olmadığını gösterir.
- ◉ Öğenin hedeflenmiş olduğunu ve görünüm niteliklerine sahip olduğunu gösterir.

  Katmanlar panelinde bir öğeyi hedeflemek için, öğenin hedef simgesini tıklatın. ◎ veya ◉ şeklinde çift halka, öğenin hedeflenmiş olduğunu gösterir. Ek öğeleri hedeflemek için Shift tuşunu basılı tutup tıklatın.

  Not: *Nesne veya grup herhangi bir yöntemle seçildiğinde, o öğe aynı zamanda Katmanlar panelinde hedeflenmiş olur. Buna karşılık, bir katman ancak, Katmanlar panelinde o katmanın hedef simgesi tıklatılarak hedeflenebilir.*

Görünüm niteliklerini yönetme

Görünüm niteliğini düzenleme veya ekleme

Efekt gibi bir görünüm özelliği açabilir ve istediğiniz zaman ayarları değiştirebilirsiniz.

❖ Görünüm panelinde, aşağıdakilerden istediklerinizi yapın:

- Nitelik düzenlemek için niteliğin mavi altı çizili adını tıklatıp görüntülenen iletişim kutusunda değişiklikleri belirtin.
- Dolgu rengini düzenlemek için satır dolgusunu tıklatıp renk kutusundan yeni bir renk seçin.
- Yeni efekt eklemek için Yeni Efekt Ekle seçeneğini tıklatın.
- Nitelik silmek için önce nitelik satırını, ardından da Sil seçeneğini tıklatın.

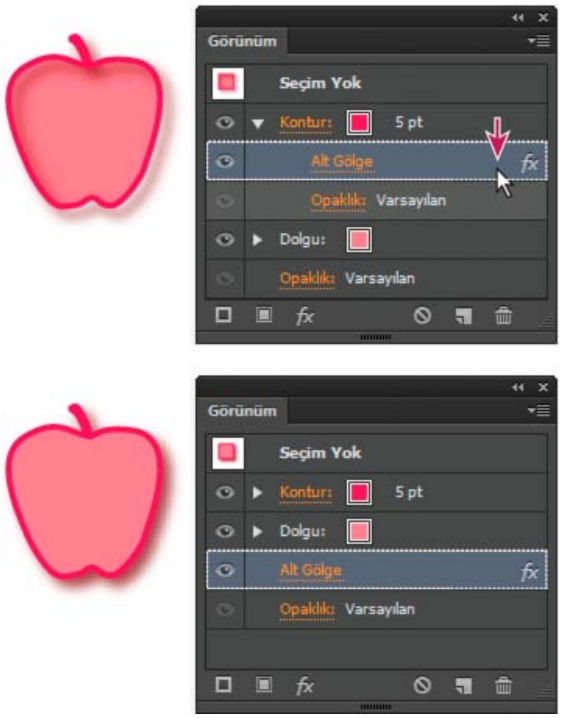
Görünüm niteliğini çoğaltma

❖ Görünüm panelinde bir nitelik seçin ve aşağıdakilerden birini yapın:

- Panelde Seçili Öğeyi Çoğalt düğmesini tıklatın veya panel menüsünde Öğeyi Çoğalt'ı seçin.
- Görünüm niteliğini, paneldeki Seçili Öğeyi Çoğalt düğmesine sürükleyin.

Görünüm niteliklerinin yığın sıralamasını değiştirme

❖ Görünüm panelinde bir görünüm niteliğini aşağı veya yukarı sürükleyin. (Gerekirse, bir öğenin yanındaki üçgeni tıklatıp tüm içeriğinin görüntülenmesini veya gizlenmesini sağlayın.) Sürüklediğiniz bir görünüm niteliği istediğiniz konuma geldiğinde, fare düğmesini bırakın.



Kontura uygulanmış Alt Gölge efekti (üstte) ve dolguya uygulanmış aynı efekt (altta)

Görünüm niteliklerini kaldırma veya gizleme

1. Nesneyi veya grubu seçin (veya Katmanlar panelinde bir katmanı hedefleyin).
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Resminize uygulanan niteliği geçici olarak gizlemek için Görünüm panelinde Görünürlük simgesini tıklatın. Yeniden uygulanan niteliği görmek için bir kez daha tıklatın.
   - Belirli bir niteliği kaldırmak için, Görünüm panelinde o niteliği seçin ve Sil simgesini tıklatın. Bunun yerine, panel menüsünden Öğeyi Kaldır'ı seçin veya niteliği Sil simgesine de sürükleyebilirsiniz.
   - Tek dolgu ve kontur dışında tüm görünüm niteliklerini kaldırmak için panel menüsünden Temel Görünüme Küçült'ü seçin. Bunun yerine, Katmanlar panelinde bir öğenin hedef simgesini Sil simgesine sürükleyebilirsiniz.
   - Dolgu ve konturlar da dahil olmak üzere bütün görünüm niteliklerini kaldırmak için, Görünüm panelindeki Görünümü Temizle düğmesini tıklatın veya panel menüsünde Görünümü Temizle'yi seçin.

Nesneler arasında görünüm niteliklerini kopyalama

Görünüm niteliklerini, sürükleyerek veya Damlalık aracını kullanarak kopyalayabilir veya taşıyabilirsiniz.

Sürükleyerek görünüm niteliklerini kopyalama

1. Görünümünü kopyalamak istediğiniz nesneyi veya grubu seçin (veya Katmanlar panelinde katmanı hedefleyin).
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Görünüm panelinin üst kısmındaki minik resmi, belge penceresine sürükleyin. Minik resim görüntülenmiyorsa, panel menüsünde Minik Resmi Göster'i seçin.
   - Katmanlar panelindeki hedef simgesini, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak, görünüm niteliklerini kopyalamak istediğiniz hedef öğeye sürükleyin.
   - Görünüm niteliklerini kopyalamak yerine taşımak için, Katmanlar panelinde istediğiniz özelliklere sahip herhangi bir öğenin hedef simgesini, özellikleri uygulamak istediğiniz öğeye sürükleyin.

Damlalık aracını kullanarak görünüm niteliklerini kopyalama

Yazım nesneleri arasında karakter, paragraf, dolgu ve kontur nitelikleri dahil olmak üzere, görünüm niteliklerini bir nesneden diğerine kopyalamak için Damlalık aracını kullanabilirsiniz. Varsayılan değer olarak, Damlalık aracı bir seçimin tüm niteliklerini etkiler. Bu aracın etkilediği nitelikleri özelleştirmek için, Damlalık iletişim kutusunu kullanın.

1. Niteliklerini değiştirmek istediğiniz nesneyi, yazım nesnesini veya karakterleri seçin.
2. Damlalık aracını seçin.
3. Damlalık aracını, niteliklerini örneklemek istediğiniz nesnenin üstüne götürün. (Tam olarak yazının üstüne geldiğinizde, fare işaretçisi küçük bir T görüntüler.)
4. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Tüm görünüm niteliklerini örnekleyip seçili nesneye uygulamak için, Damlalık aracını tıklatın.
   - Degrade, desen, kafes nesnesinin veya yerleştirilmiş bir görüntünün bir bölümünün sadece rengini örneklemek ve bu rengi, seçili dolguya veya kontura uygulamak için, Shift tuşunu basılı tutup tıklatın.
   - Nesnenin görünüm niteliklerini, seçili nesnenin görünüm niteliklerine eklemek için, tıklatırken Shift tuşunu sonra da Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutun. Alternatif olarak, önce tıklatın sonra da Shift+Alt (Windows) veya Shift+Opt (Mac OS) tuşlarını basılı tutun.

     Not: *Ayrıca, seçili olmayan bir nesneyi tıklatarak o nesnenin niteliklerini örnekleyip, nitelikleri uygulamak istediğiniz, seçili olmayan bir nesneyi Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak tıklatabilirsiniz.*

Damlalık aracını kullanarak masaüstünden nitelikleri kopyalama

1. Niteliklerini değiştirmek istediğiniz nesneyi seçin.
2. Damlalık aracını seçin.
3. Belgedeki herhangi bir yeri tıklatın ve fare düğmesini basılı tutmaya devam edin.
4. Fare düğmesini serbest bırakmadan, fare işaretçisini, bilgisayarınızın masaüstündeki, niteliklerini kopyalamak istediğiniz nesnenin üstüne getirin. Tam nesnenin üstündeyken fare düğmesini bırakın.

   Önemli: *Damlalık aracı, mevcut dosyanın dışında herhangi bir yerde örnekleme yaparken, ekrandan sadece RGB rengi örnekler. Damlalık aracı, aracın sağında siyah renkli bir kare görüntüleyerek, RGB renk örneklemekte olduğunu belirtir.*

Damlalık aracıyla hangi nitelikleri kopyalayabileceğinizi belirleme

1. Damlalık aracını çift tıklatın.
2. Kopyalamak istediğiniz nitelikleri Damlalık aracıyla seçin. Saydamlık, çeşitli dolgu ve kontur özellikleri, ayrıca karakter ve paragraf özellikleri gibi görünüm özelliklerini örnekleyebilirsiniz.
3. Rasterleştirme Örnek Boyutu menüsünde örnekleme alanı boyutunu seçin.
4. Tamam düğmesini tıklatın.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Efektlerle çalışma

Efektler hakkında
Efekt uygulama
Raster efektleri hakkında
Rasterleştirme seçenekleri
Bitmap görüntülere uygulama
Efektler için performansı artırma
Efekti değiştirme veya silme

Efektler hakkında

Başa dön

Illustrator, özelliklerini değiştirmek için bir nesne, grup ya da katmana uygulayabileceğiniz çeşitli efektler içerir.

Illustrator CS3 ve önceki sürümleri efektler ve filtreler içermektedir, ancak Illustrator artık yalnızca efektler içermektedir (SVG Filtreleri hariç). Bir filtre ile efekt arasındaki temel fark, filtrenin bir nesne veya katmanı kalıcı olarak değiştirmesi, efekt ve özelliklerinin ise istenildiği zaman değiştirilebilmesi veya kaldırılabilmesidir.

Nesneye efekt uyguladıktan sonra Görünüm panelinde efekt görüntülenir. Görünüm panelinden efekti düzenleyecek, taşıyacak, çoğaltacak, silecek veya grafik stilinin bir parçası olarak kaydedecek kişi siz olabilirsiniz. Efekt kullandığınızda, yeni noktalara erişebilmek için önce nesneyi genişletmeniz gerekir.
Not: *Illustrator'ın önceki sürümlerinde filtreler ve efektler yer almaktaydı.*
Efektler menüsünün üst yarısındaki efektler vektör efektleridir. Bu efektleri yalnızca vektör nesnelerine ya da Görünüm panelindeki bitmap nesnesine ait dolgu veya kontura uygulayabilirsiniz. Üst bölümün aşağıdaki efektler ve efekt kategorileri bu kuralın istisnalarıdır ve hem vektör, hem de bitmap nesnelerine uygulanabilirler: 3B efektleri, SVG Filtreleri, Çarpıt efektleri, Dönüştür efektleri, Alt Gölge, Geçiş Yumuşatma, İç Işıma ve Dış Işıma.

Efektler menüsünün alt yarısındaki efektler raster efektleridir. Bunları hem vektör, hem de bitmap nesnelerine uygulayabilirsiniz.

Görünüm panelini ve Grafik Stilleri panelini kullanma hakkında video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_tr .

Efekt uygulama

Başa dön

1. Nesneyi veya grubu seçin (veya Katmanlar panelinde bir katmanı hedefleyin).

   Efekti bir nesnenin, dolgu veya kontur gibi belirli bir niteliğine uygulamak istiyorsanız, nesneyi seçin, sonra Görünüm panelinde niteliği seçin.

2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Efekt menüsünden bir komut seçin.
   - Görünüm panelinde Yeni Efekt Ekle seçeneğini tıklatıp efekt seçin.
3. İletişim kutusu görüntülenirse seçenekleri ayarlayıp Tamam düğmesini tıklatın.

   En son kullanılan efekti ve ayarları uygulamak için Efekt > [Efekt Adı] Uygula öğesini seçin. En son kullanılan efekti uygulamak ve seçeneklerini ayarlamak için Efekt > [Efekt Adı] Uygula öğesini seçin.

Raster efektleri hakkında

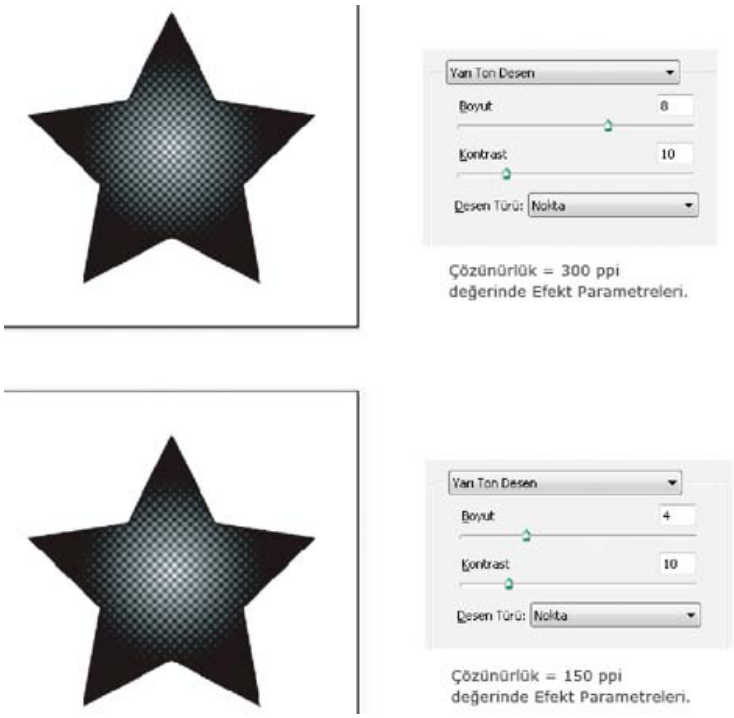
Başa dön

Raster efektleri, vektör verileri yerine pikseller üreten efektlerdir. Raster efektleri, SVG Filtreleri'ni, Efekt menüsünün alt bölümündeki efektlerin tümünü ve Efekt > Stilize Et alt menüsünün Alt Gölge, İç Işıma, Dış Işıma ve Geçiş Yumuşatma komutlarını içerir.

Illustrator CS5'teki Çözünürlükten Bağımsız Efektler (RIE) özelliği aşağıdakileri yapmanıza olanak sağlar:

- Belge Rasterleştirme Efekt Ayarları'ndaki (DRES) çözünürlük değiştiğinde, efektteki parametreler efektin görünümünde çok az değişiklik olacak veya hiç değişiklik olmayacak biçimde başka bir değere yorumlanır. Değiştirilen yeni değerler Efekt iletişim kutusunda gösterilir.
- Illustrator, birden fazla parametresi olan efektler için yalnızca belge rasterleştirme efektleri çözünürlüğü ayarları ile ilgili parametreleri yeniden yorumlar.

  Örneğin, Yarım Tonlu Desen iletişim kutusunda farklı parametreler vardır. Ancak, DRES değiştiğinde yalnızca Boyut değeri değişir.



Çözünürlük değeri 300 ppi'den 150 ppi'ye değişmeden önceki ve sonraki Yarı Ton Desen efekti

Belgenin rasterleştirme seçeneklerini, Efekt > Belge Rasterleştirme Efekt Ayarları'nı seçerek ayarlarsınız. (Bkz. Rasterleştirme seçenekleri.)

Efekt ekranda düzgün görünüyor ama basıldığında ayrıntılarını kaybediyor veya kenarları tırtıklı görünüyorsa, belgenin rasterleştirme efekt çözünürlüğünü artırın.

Rasterleştirme seçenekleri

Başa dön

Belgedeki tüm raster efektleri için veya bir vektör nesnesini rasterleştirdiğinizde aşağıdaki seçenekleri ayarlayabilirsiniz.

Renk Modeli Rasterleştirme sırasında kullanılan renk modelini belirler. (Belgenin renk moduna bağlı olarak) RGB veya CMYK renkli görüntü, gri tonlamalı görüntü, (seçilen arka plan seçeneğine bağlı olarak siyah beyaz veya siyah ve saydam olabilecek) 1 bitlik bir görüntü oluşturabilirsiniz.

Çözünürlük Rasterleştirilen bir görüntüde inç başına düşen piksel sayısını (ppi) belirler. Vektör nesnesini rasterleştirirken, global çözünürlük ayarlarını kullanmak için, Belgenin Rasterleştirme Efekt Çözünürlüğünü Kullan'ı seçin.

Arka Plan Vektör grafiğinin saydam alanlarının piksellere dönüştürülme şeklini belirler. Saydam alanları beyaz piksellerle doldurmak için Beyaz'ı, arka planı saydam yapmak için Saydam'ı seçin. Saydam'ı seçerseniz, (1 bitlik görüntüler dışındaki bütün görüntülerde) bir alfa kanalı oluşturmuş olursunuz. Resim Photoshop uygulamasına aktarılırsa, alfa kanalı korunur. (Bu seçenek, Kırpma Maskesi Oluştur seçeneğinden daha iyi kenar yumuşatma sağlar.)

Kenar Yumuşatma Rasterleştirilen görüntüde tırtıklı kenar görünümünü azaltmak için, kenar yumuşatma uygular. Belge için rasterleştirme seçeneklerini ayarlarken, küçük metinlerdeki çizgilerin netliğini korumak için, bu seçenekteki işareti kaldırın.

Vektör nesnesini rasterleştirirken, kenar yumuşatma uygulamayıp rasterleştirildiğinde sert kenarları korumak için, Yok seçin. Yazısız resme en uygun olan kenar yumuşatmayı uygulamak için, Resim En İyileştirildi'yi seçin. Yazıya en uygun olan kenar yumuşatmayı uygulamak için, Yazım En İyileştirildi'yi seçin.

Kırpma Maskesi Oluştur Rasterleştirilen görüntünün arka planının saydam görünmesini sağlayan bir maske oluşturur. Arka Plan için Saydam seçtiyseniz, kırpma maskesi oluşturmanıza gerek yoktur.

Ekle Nesnenin Etrafına Belirtilen piksel sayısını kullanarak rasterleşmiş görüntünün çevresine dolgu ve kenarlık ekler. Elde edilen görüntünün boyutları orijinal boyutların yanı sıra Ekle Nesnenin Etrafına ayarına ait değerleri de görüntüler. Bu ayarı, örneğin anlık görüntü efekti oluşturmak için kullanabilirsiniz: Ekle Nesnenin Etrafına ayarı için bir değer belirleyip Beyaz Arka Plan'ı seçin; Kırpma Maskesi Oluştur'uysa seçmeyin. Orijinal nesneye eklenen beyaz sınır görüntüde görünür kenar boşluğuna dönüşür. Orijinal resmi fotoğrafa benzetmek için Alt Gölge veya Dış Işıma efekti uygulayabilirsiniz.

Bitmap görüntülere uygulama

Başa dön

Efektler hem bitmap görüntülere hem de vektör nesnelerine özel bir görünüm uygulamanızı sağlar. Örneğin, Empresyonist görünüm uygulayabilir, aydınlatma değişiklikleri uygulayabilir, görüntüleri deforme edebilir ve başka birçok ilginç görsel efekt üretebilirsiniz.

Özellikle bitmap nesnelere efekt uygularken aşağıdaki bilgileri dikkate alın:

- Efektler, bağlantılı bitmap nesnelerde çalışmaz. Bağlantılı bitmap resme efekt uygularsanız, bu orijinalin yerine, bitmap resmin gömülü kopyasına uygulanır. Orijinal resme efekt uygulamak için orijinal bitmap resmi belgeye gömmeniz gerekir.

Adobe Illustrator uygulaması, Adobe Photoshop gibi Adobe ürünlerine ve Adobe dışındaki yazılım geliştiricilere ait eklenti efektlerini destekler. Yüklendikten sonra, çoğu eklenti efekti Efekt menüsünde görüntülenir ve yerleşik efektlerle aynı şekilde çalışır.

- Bazı efektler, özellikle de yüksek çözünürlükteki bitmap görüntülere uygulandığında belleği yoğun şekilde kullanır.

Efektler için performansı artırma

Başa dön

Bazı efektler belleği yoğun şekilde kullanır. Aşağıdaki teknikler, bu efektler uygularken performansı artırmanıza yardımcı olabilir:

- Zamandan tasarruf etmek ve istenmeyen sonuçların önüne geçmek için efekt iletişim kutularında Önizleme seçeneğini kullanın.
- Ayarları değiştirin. Cam gibi bazı komutların bellek kullanımı son derece yoğundur. Bunların hızını artırmak için farklı ayarları deneyin.
- Gri tonlamalı bir yazıcıda yazdırmayı düşünüyorsanız, efektleri uygulamadan önce bitmap görüntünün bir kopyasını gri tonlamalı hale getirin. Ancak, bazı durumlarda, efektin renkli bitmap görüntüye uygulanıp sonra gri tonlamaya dönüştürülmesinin, aynı efekti doğrudan görüntünün gri tonlamalı kopyasına uygulamakla aynı sonucu vermeyeceğini unutmayın.

Efekti değiştirme veya silme

Başa dön

Efekti Görünüm panelini kullanarak değiştirebilir veya silebilirsiniz.

1. Efekti kullanan nesneyi veya grubu seçin (veya Katmanlar panelinde ilgili katmanı hedefleyin).
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Efekti değiştirmek için Görünüm panelinde mavi altı çizili adını tıklatın. Efektin iletişim kutusunda, istediğiniz değişiklikleri yapıp Tamam düğmesini tıklatın.
   - Efekti silmek için, Görünüm panelindeki listede efekti seçin, sonra Sil düğmesini tıklatın.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Efektler özeti

Efektler hızlı başvurusu
Sanatsal efektler
Bulanıklaştırma efektleri
Fırça Darbesi efektleri
Deforme Etme efektleri (menünün altı)
Pikselleştirme efektleri
Keskinleştirme efekti
Taslak efektleri
Stilize Etme efekti (menünün altı)
Doku efektleri
Video efektleri
Doku ve cam yüzey denetimlerini kullanma

Efektler hızlı başvurusu

Başa dön

Efekt	Eylem
Efekt > 3B	Açık veya kapalı yolları veya bitmap nesneleri, döndürebileceğiniz, aydınlatabileceğiniz ve gölgelendirebileceğiniz üç boyutlu (3B) nesnelere dönüştürür. Ayrıca bkz.: 3B nesneler oluşturma
Efekt > Sanatsal	Geleneksel ortam üzerindeki tablo görünümüne benzetir. Ayrıca bkz. Sanatsal efektler
Efekt > Bulanıklaştır	Görüntüdeki belirgin çizgilerin ve gölgeli alanların keskin kenarlarının yanındaki piksellerin ortalama değerlerini uygulayarak, görüntüleri rötuşlar ve geçişleri yumuşatır. Ayrıca bkz. Bulanıklaştırma efektleri
Efekt > Fırça Darbeleri	Farklı fırça ve mürekkep darbesi efektleri kullanarak, tablomsu veya grafik sanatlarındakine benzer bir görünüm oluşturur. Ayrıca bkz. Fırça Darbesi efektleri
Efekt > Şekle Dönüştür	Vektör veya bitmap nesneyi yeniden şekillendirir. Ayrıca bkz.: Nesneleri efektlerle yeniden şekillendirme
Efektler > Kırpma İşaretleri	Seçili nesneye kırpma işaretlerini uygular. Ayrıca bkz. Kesme veya hizalama için kırpma işaretleri belirleme
Efekt > Deforme Et ve Dönüştür (menünün üst bölümünde)	Vektör nesnelerini yeniden şekillendirir veya efektleri Görünüm paneliyle, bir bitmap nesneye eklenen dolguya veya kontura uygular. Ayrıca bkz.: Nesneleri efektlerle yeniden şekillendirme
Efekt > Deforme Et (menünün alt bölümünde)	Görüntüyü geometrik olarak deforme eder ve yeniden şekillendirir. Ayrıca bkz. Deforme Etme efektleri (menünün altı)
Efekt > Yol	Nesnenin yolunu orijinal konumuna göreli olarak kaydırır, yazıyı başka herhangi bir grafik nesnesinde olduğu gibi düzenleyebileceğiniz ve değiştirebileceğiniz bir dizi bileşik yola dönüştürür ve seçili nesnenin konturunu orijinal konturla aynı genişlikte dolgulu bir nesneye dönüştürür. Bu komutları aynı zamanda Görünüm paneliyle bir bitmap nesneye eklenen dolguya veya kontura da uygulayabilirsiniz.

	Ayrıca bkz.: Çoğaltılmış nesneleri kaydırma, Yazıyı anahatlara dönüştürme, Konturları bileşik yollara dönüştürme
Efekt > Yol Bulucu	Grupları, katmanları veya alt katmanları düzenlenebilir tek nesnelere dönüştürür. Ayrıca bkz.: Yol Bulucu efektlerini uygulama
Efekt > Pikselleştir	Benzer renk değerlerine sahip pikselleri kümeleyerek seçime keskin bir belirginlik kazandırır. Ayrıca bkz. Pikselleştirme efektleri
Efekt > Rasterleştir	Vektör nesnesini bitmap nesneye dönüştürür. Ayrıca bkz.: Vektör nesnesini rasterleştirme
Efekt > Keskin	Bitişik piksellerin kontrastını artırarak, bulanık görüntüleri netleştirir. Ayrıca bkz. Keskinleştirme efekti
Efekt > Taslak	Çoğunlukla üç boyutlu bir efekt için, görüntülere doku ekler. Bu efektler grafik sanatlarındakine benzer veya elle çizilmiş görünümü vermek için de yararlıdır. Ayrıca bkz. Taslak efektleri
Efekt > Stilize Et (menünün üst bölümünde)	Nesnelere ok uçları, alt gölgeler, yuvarlak köşeler, kenarlarında geçiş yumuşatmalı, ışımalı ve karalama stilinde görünümler ekler. Ayrıca bkz. Alt gölge oluşturma, İç veya dış ışıma uygulama, Ok uçları ekleme, Nesnenin kenarlarında geçiş yumuşatma, Karalama efektini kullanarak taslak oluşturma, Nesnelerin köşelerini yuvarlaklaştırma
Efekt > Stilize Et (menünün alt bölümünde)	Işıyan Kenarlar komutu, piksellerin yerini değiştirerek ve görüntünün kontrastını saptayıp artırarak, bir seçim üzerinde tablomsu veya empresyonist bir efekt ortaya çıkarır. Ayrıca bkz. Stilize Etme efekti (menünün altı)
Efekt > SVG Filtreleri	Resminize, alt gölgeler gibi, XML tabanlı grafik özellikler ekler. Ayrıca bkz.: SVG efektlerini uygulama
Efekt > Doku	Organik görünüm vermek için görüntüye derinlik veya içerik kazandırır. Ayrıca bkz. Doku efektleri
Efekt > Video	Video veya resimden televizyon için yakalanmış görüntüleri en iyileştirir. Ayrıca bkz. Video efektleri
Efekt > Çarpıt	Yollar, metin, kafesler, karışımlar ve raster görüntüler dahil olmak üzere nesneleri deforme eder. Ayrıca bkz.: Nesneleri efektlerle yeniden şekillendirme

Başa dön

Sanatsal efektler

Sanatsal efektler, raster tabanlıdır ve efekti bir vektör nesnesine uyguladığınızda belgenin rasterleştirme efekt ayarlarını kullanırlar.

Renkli Kurşun Kalem Düz bir arka plan üzerine renkli kurşun kalemler kullanarak resim çizer. Önemli kenarlar korunur ve kaba bir çapraz tarama görünümü verilir; düz arka plan rengi, daha düz yerlerde arkadan görünür.

Kesme Kabaca kesilmiş renkli kağıt parçalarından yapılmış gibi görünen bir resim yapar. Yüksek kontrastlı görüntüler siluet gibi görünür; renkli görüntüler renkli kağıttan birkaç katmandan yapılmış gibi görünür.

Kuru Fırça Görüntünün kenarını, kuru fırça tekniği (yağlı boyayla sulu boya arasında) kullanarak boyar. Bu efekt renk aralığını azaltarak görüntüyü basitleştirir.

Film Greni Görüntünün gölge tonlarına ve orta tonlarına düzgün bir desen uygular. Görüntünün daha açık renkli alanlarına daha doygun bir desen uygulanır. Bu efekt karışımlardaki şeritleşmeyi önlemek, farklı kaynaklardan gelen öğeleri görsel olarak bütünleştirmek için yararlıdır.

Fresk Görüntüyü, hızlı hızlı uygulanmış gibi, kısa, yuvarlak darbelerle, kaba bir üslupta boyar.

Neon Işıması Görüntüdeki nesnelere çeşitli türden ışımalar ekler. Bu efekt görüntünün görünümünü yumuşatarak renklendirmek için yararlıdır. Işıma rengi seçmek için, ışıma kutusunu tıklatın ve renk seçiciden bir renk seçin.

Boya Lekeleri Çeşitli fırça boyutları (1 ile 50 arasında) ve türleri arasından seçim yaparak tablomsu bir efekt oluşturmanıza olanak verir. Fırça türler basit, açık kaba, açık koyu, geniş keskin, geniş bulanık ve pırıltı seçeneklerini içerir.

Palet Bıçağı Görüntüdeki ayrıntıları azaltarak, altındaki dokuyu ortaya çıkaracak şekilde ince boyanmış tuval görünümü verir.

Plastik Sarma Görüntüyü parlak plastikle kaplayarak, yüzey ayrıntılarını vurgular.

Poster Kenarları Belirlediğiniz Posterleştirme değerine göre görüntüdeki renk sayısını azaltır, sonra görüntünün kenarlarını bulur ve siyah çizgilerle çizer. Görüntünün geniş alanları basit bir ton kazanır, görüntünün üstüne ince, koyu ayrıntılar saçılır.

Kaba Pastel Görüntünün, dokulu bir arka plan üstüne, renkli pastel boyayla boyanmış gibi görünmesini sağlar. Canlı renklere sahip alanlarda boya, az dokulu ve kalın görünür; daha koyu alanlarda boya, alttaki dokuyu ortaya çıkaracak şekilde kazınmış gibi görünür.

Bulaştırma Sopası Görüntünün daha koyu renkli alanlarını kısa, diyagonal darbelerle bulaştırarak görüntüyü yumuşatır. Daha açık renkteki alanlar daha parlak hale gelir ve ayrıntıları azalır.

Süngер Süngerle boyanmış gibi, karşıt renklerde son derece güçlü dokulu alanlara sahip görüntüler oluşturur.

Alt Boya Görüntüyü, dokulu bir arka plan üzerine boyar, sonra üzerine nihai görüntüyü boyar.

Sulu Boya Ayrıntıları basitleştirip, sulu boyalı, orta kalınlıkta bir fırça kullanarak, görüntüyü sulu boya stilinde boyar. Kenarlarda önemli ton değişikliklerinin olduğu yerlerde bu efekt rengi doygunlaştırır.

Bulanıklaştırma efektleri

Başa dön

Efekt menüsündeki Bulanıklaştır alt menüsünde bulunan komutlar raster tabanlıdır ve efekti bir vektör nesnesine uyguladığınızda belgenin rasterleştirme efekt ayarlarını kullanırlar.

Gauss Bulanıklığı Seçimi, hızlı şekilde, ayarlanabilir bir miktarda bulanıklaştırır. Bu efekt yüksek frekanslı ayrıntıları kaldırıp puslu bir görünüm oluşturabilir.

Radyal Bulanıklık Kamerayla zumlama veya kameranın döndürülmesinde ortaya çıkan yumuşak bulanıklığı taklit eder. Eş merkezli dairesel çizgiler boyunca bulanıklaştırmak için Döndür'ü seçin ve bir dönme derecesi belirleyin. Sanki görüntü yakınlaştırılırken veya uzaklaştırılırken oluşmuş gibi radyal çizgiler boyunca bulanıklaştırmak için Yakınlaştır'ı seçin ve 1 ile 100 arasında bir miktar belirleyin. Bulanıklık kalitesi, en hızlı ama grenli sonuçlar veren Taslak ile daha yumuşak sonuçlar veren ve büyük seçimler dışında birbirinden farklı görünmeyen İyi ve En İyi arasında değişir. Merkezi Bulanıklaştır kutusundaki şekli sürükleyerek, bulanıklaştırmanın merkezini belirleyin.

Akıllı Bulanıklaştır Görüntüyü ayrıntılı bir şekilde bulanıklaştırır. Yarıçap, eşik ve bulanıklaştırma kalitesini belirleyebilirsiniz. Yarıçap değeri, benzemez piksellerin aranacağı alanın boyutunu belirler. Eşik değeri, piksellerin etkilenmesi için ne kadar benzemez olması gerektiğini belirler. Seçimin tamamı için (Normal) veya renk geçişlerinin kenarları için (Yalnızca Kenar ve Kaplama) bir mod belirleyebilirsiniz. Belirgin karşıtlıkların olduğu yerlerde Yalnızca Kenar, siyah-beyaz kenarlar uygular, Kaplama Kenarı beyaz uygular.

Fırça Darbesi efektleri

Başa dön

Fırça Darbeleri efektleri raster tabanlıdır ve efekti bir vektör nesnesine uyguladığınızda belgenin rasterleştirme efekt ayarlarını kullanırlar.

Vurgulanmış Kenarlar Görüntünün kenarlarını vurgular. Kenar Parlaklığı kontrolü yüksek bir değere ayarlandığında vurgular beyaz tebeşire benzer. Düksek bir değere ayarlandığında vurgular siyah mürekkebe benzer.

Açılı Konturlar Görüntüyü, diyagonal darbeler kullanarak yeniden boyar. Görüntünün daha açık renkli alanları, bir yöndeki darbelerle boyanır, daha koyu alanlarsa karşıt yöne giden darbelerle boyanır.

Çapraz Tarama Orijinal görüntünün ayrıntılarını ve özelliklerini korurken, kurşun kalem çizgilerini taklit ederek, görüntüdeki renkli alanlara doku ekler ve bu alanların kenarlarını kabalaştırır. Kuvvet seçeneği, tarama geçişlerinin sayısını (1 - 3) denetler.

Koyu Konturlar Görüntünün koyu renkli alanlarını siyaha yakın, kısa darbelerle, daha açık renkli alanlarınıysa uzun, beyaz darbelerle boyar.

Mürekkep Anahatları Görüntüyü, orijinal ayrıntıların üzerinden geçerek, mürekkepli uç stilinde, ince, dar çizgilerle yeniden çizer.

Sıçrama Sıçratmalı hava pistolesinin etkisini taklit eder. Seçeneklerin değerlerini artırma, genel efekti basitleştirir.

Püskürtülmüş Konturlar Görüntüyü, baskın renkleri kullanarak, açılı, renkli sprey darbeleriyle yeniden boyar.

Sumi-e Görüntüyü, siyah mürekkebe batırılmış fırçayla pirinç kağıdı üzerine boyanmış gibi Japon stilinde boyar. Etkisi, zengin siyahlara sahip yumuşak, bulanık kenarlardır.

Deforme Etme efektleri (menünün altı)

Başa dön

Deforme Et komutlarının bellek kullanımı çok yoğun olabilir. Bunlar raster tabanlıdır ve efekti bir vektör nesnesine uyguladığınızda belgenin rasterleştirme efekt ayarlarını kullanırlar.

Işımayı Dağıt Görüntüyü, yumuşak difüzyon (dağıtma) filtresinden görünüyormuş gibi yapar. Bu efekt görüntüye yarı saydam beyaz gürültü ekler; ışıma, seçimin ortasından başlayarak solar.

Cam Görüntüyü, çeşitli cam türleri içinden görünüyormuş gibi yapar. Hazır cam efekti seçebilir veya bir Photoshop dosyası kullanarak kendi cam yüzeyinizi oluşturabilirsiniz. Ölçeklendirme, deformasyon ve düzgünlük seçeneklerini, ayrıca doku seçeneklerini ayarlayabilirsiniz.

Okyanus Dalgaları Resme rastgele yerleştirilmiş dalgalar ekleyerek, sanki su altındaymış görünümü verir.

Pikselleştirme efektleri

Başa dön

Pikselleştirme efektleri raster tabanlıdır ve efekti bir vektör nesnesine uyguladığınızda belgenin rasterleştirme efekt ayarlarını kullanırlar.

Renk Yarımtonu Görüntünün her kanalında büyütülmüş bir yarı tonlu tram kullanılmasını taklit eder. Efekt her kanalda görüntüyü dikdörtgenlere ayırır, her dikdörtgeni de daireyle değiştirir. Daire boyutu, dikdörtgenin parlaklığıyla orantılıdır.

Bu efekti kullanmak için yarım tonlu noktanın piksel cinsinden maksimum değerini (4 - 127 arasında) girin ve bir veya birden çok kanal için tram açısı (noktanın gerçek yataya göre açısı) girin. Gri tonlamalı görüntülerde sadece kanal 1'i kullanın. RGB görüntülerde, kırmızı, yeşil ve mavi kanallara karşılık gelen kanal 1, 2 ve 3'ü kullanın. CMYK görüntülerde, siyan, macenta, sarı ve siyah kanallara karşılık gelen bütün kanalları kullanın.

Kristalleştir Renkleri çokgen şekilleri içinde kümelendirir.

Bakır Klişe Baskı Görüntüyü, siyah beyaz alanlardan oluşan rastgele bir desene veya renkli görüntülerde tam doygun renklere dönüştürür. Efekti kullanmak için Bakır Klişe Baskı iletişim kutusunda Yazım açılır menüsünde nokta deseni seçin.

Noktalaştır Görüntüdeki renkleri, Puantilist bir resimdeki gibi, rastgele yerleştirilmiş noktalara ayırır ve arka plan rengini noktalar arasındaki tuval rengi olarak kullanır.

Başa dön

Keskinleştirme efekti

Efekt menüsündeki Keskin alt menüsünde bulunan Keskinliği Azaltma Maskesi komutu, bitişik piksellerin kontrastını artırarak, bulanık görüntüleri netleştirir. Bu efekt raster tabanlıdır ve efekti bir vektör grafiğine uyguladığınızda belgenin rasterleştirme efekt ayarlarını kullanır.

Keskinliği Azaltma Maskesi Görüntüde önemli renk değişikliklerinin gerçekleştiği alanları bulur ve bunları keskinleştirir. Kenar ayrıntılarının kontrastını ayarlamak ve kenarın her iki tarafında daha açık ve daha koyu renkte bir çizgi oluşturmak için Keskinliği Azaltma Maskesi efektini kullanın. Bu efekt kenarı vurgular ve daha keskin bir görüntü yanılsaması yaratır.

Başa dön

Taslak efektleri

Taslak efektlerinin çoğu görüntüyü yeniden çizmek için siyah ve beyaz renkleri kullanır. Bu efektler raster tabanlıdır ve efekti bir vektör grafiğine uyguladığınızda belgenin rasterleştirme efekt ayarlarını kullanırlar.

Bas Rölyef Görüntünün alçak kabartma şeklinde yontulmuş ve yüzeydeki şekil oynamalarını vurgulayacak şekilde aydınlatılmış gibi görünmesini sağlar. Görüntüdeki koyu renkli alanlar siyah renklendirilir; açık renkler beyaz renklendirilir.

Tebeşir ve Füzen Görüntünün açıktonlarını ve orta tonlarını yeniden çizerek, orta tonda, düz bir gri arka plan üzerine kaba tebeşirle çizilmiş izlenimi yaratır. Gölgeli kısımlar diyagonal füzen çizgileriyle değiştirilir. Füzen siyah, tebeşirse beyaz olarak çizilir.

Füzen Görüntüyü, posterleştirilmiş, bulaştırılmış bir efektle yeniden çizer. Ana kenarlar kalın çizilir, orta tonlarsa diyagonal darbelerle ince ince çizilir. Tebeşir siyah, kağıtsa beyaz renktedir.

Krom Görüntüyü, cilalı krom bir yüzeymiş gibi gösterir. Yansıtıcı yüzeyde açıktonlar yüksek noktalar, gölgelerse alçak noktalar gibi görünür.

Conté Kreyon Görüntüyü üzerinden sık, koyu ve saf beyaz Conté tebeşir dokusuyla yineler. Conté Kreyon efekti koyu renkli alanlarda siyah, açık renkli alanlarda beyaz kullanır.

Grafik Kalemi Orijinal görüntüdeki ayrıntıları yakalayacak ince, çizgisel mürekkep darbeleri kullanır. Efekt orijinal görüntüdeki renkleri, mürekkep için siyah, kağıt için de beyaz kullanarak değiştirir. Bu komut, taranmış görüntülerde özellikle çarpıcı sonuçlar verir.

Yarı Ton Desen Kesintisiz ton aralığını koruyarak yarı tonlu tram efektini taklit eder.

Not Kağıdı El yapımı kağıda yapılmış gibi görünen bir görüntü elde eder. Efekt görüntüyü basitleştirir ve Gren komutunun (Doku alt menüsü) efektini kabartma görünümüyle birleştirir. Görüntünün koyu renkli alanları, üstteki kağıt katmanı üzerinde beyazla çevrili delikler gibi görünür.

Fotokopi Görüntüde fotokopi etkisini taklit eder. Koyu renkli büyük alanlar sadece kenarları boyunca kopyalanma eğilimindedir; orta tonlar ya düz siyaha ya da beyaza dönüşür.

Plaster Görüntüyü alçı sıvadan dökülmüş gibi gösterir, sonra sonucu, siyah ve beyaz kullanarak renklendirir. Koyu renkli alanlar yükseltilir, açık renkli alanlar çökertilir.

Şebekeleşme Film emülsiyonunun kontrollü sıkıştırmasını ve deformasyonunu taklit ederek gölgeli alanlarda kümelenmiş gibi, açıktonlarda hafifçe grenli gibi görünmesini sağlar.

Damga Görüntüyü, lastik veya tahta ıstampayla damgalanmış gibi yapar. Bu komut en iyi sonucu, siyah beyaz görüntülerde verir.

Yırtık Kenarlar Görüntüyü buruşturulmuş ve yırtılmış kağıt parçaları gibi görünecek şekilde yeniden oluşturur, sonra siyah ve beyaz kullanarak renklendirir. Bu komut, metin veya yüksek kontrastlı nesnelerden oluşan görüntülerde yararlıdır.

Su Kağıdı Lifli, nemli kağıda boyanmış gibi görünen bulaşık lekeler kullanarak renklerin dağılıp birbirine karışmasına neden olur.

Başa dön

Stilize Etme efekti (menünün altı)

Işıyan Kenarlar efekti raster tabanlıdır ve efekti bir vektör grafiğine uyguladığınızda belgenin rasterleştirme efekt ayarlarını kullanır.

Işıyan Kenarlar Renk kenarlarını algılar ve bu bölgelere neonumsu bir ışıma ekler.

Başa dön

Doku efektleri

Doku efektleri raster tabanlıdır ve efekti bir vektör grafiğine uyguladığınızda belgenin rasterleştirme efekt ayarlarını kullanırlar.

Küçük Çatlak Görüntüyü, yüksek kabartma bir alçı yüzeye boyayarak, görüntünün konturlarını izleyen çatlaklardan oluşan ince bir ağ oluşturur.

Renk veya gri tonlama değerleri geniş bir aralığa yayılan görüntülerde kabartma efekti oluşturmak için bu efekti kullanın.

Gren Çeşitli türden grenleri taklit ederek görüntüye doku ekler: normal, yumuşak, serpinti, yığılmış, kontrastlı, büyütülmüş, kakılmış, yatay, dikey veya leke. Bu doku seçeneklerin kullanımı hakkında daha fazla bilgi edinmek için bkz. Doku ve cam yüzey denetimlerini kullanma.

Mozaik Döşemeler Görüntüyü, küçük yongalardan veya döşeme parçalarından yapılmış gibi gösterir ve parçalar arasına derz sıvası ekler. (Buna karşılık, Pikselleştir > Mozaik komutu görüntüyü, farklı renkte piksellerden oluşan bloklara ayırır.)

Yamalı Görüntüyü, görüntünün ağırlıklı renginin bulunduğu alanlarda o renkte dolgulu karelere ayırır. Efekt açıktonları ve gölgeleri yinelemek için parça derinliğini azaltır veya artırır.

Vitray Görüntüyü, önplan renginde tek renkli bitişik hücreler halinde yeniden boyar.

Dokulaştırıcı Görüntüye, seçtiğiniz veya oluşturduğunuz bir doku uygular.

Başa dön

Video efektleri

Video efektleri raster tabanlıdır ve efekti bir vektör grafiğine uyguladığınızda belgenin rasterleştirme efekt ayarlarını kullanırlar.

Taramasız Hale Getir Videodaki hareketli görüntülerden yakalanmış resimleri, video görüntüsündeki tek veya çift sayılı tarama çizgilerini kaldırarak düzgünleştirir. Atılan çizgileri, çoğaltma veya enterpolasyon yoluyla yenileyebilirsiniz.

NTSC Renkleri Aşırı doygun renklerin televizyon tarama çizgileri boyunca taşmalara neden olmasını önlemek için, renk gamutunu, televizyon görüntülerine uygun gamutla sınırlar.

Başa dön

Doku ve cam yüzey denetimlerini kullanma

Illustrator uygulamasının içerdiği, Cam, Kaba Pastel, Gren ve Fresk efekti gibi bazı efektler doku seçeneklerine sahiptir. Doku seçenekleri, nesnenin tuval veya tuğla gibi çeşitli dokular üzerine boyanmış veya cam bloklarının içinden görünüyormuş gibi görünmesini sağlayabilir.

1. Efektin iletişim kutusunda, (varsa) Doku açılır menüsünden bir doku türü seçin veya Doku Yükle'yi (sadece Kaba Pastel veya Cam komutlarında kullanılabilir) seçip bir dosya belirleyin.
2. Varsa diğer seçenekleri ayarlayın:
   - Efekti bitmap görüntünün yüzeyinde büyütmek veya küçültmek için, Ölçekleniyor kaydırma çubuğunu sürükleyin.
   - Doku yüzeyinin derinliğini ayarlamak için, Rölyef kaydırma çubuğunu sürükleyin.
   - Işık Yönü açılır menüsünden, ışığın hangi yönden gelmesini istediğinizi belirtin.
   - Yüzeyin aydınlık ve karanlık renklerini ters çevirmek için, Ters Çevir'i işaretleyin.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Alt gölge oluşturma

1. Nesne veya grup seçin (veya Katmanlar panelinde bir katmanı hedefleyin).
2. Efekt > Stilize Et > Alt Gölge'yi seçin.
3. Alt gölge seçeneklerini ayarlayıp Tamam düğmesini tıklatın:

   Mod Alt gölge için bir karıştırma modu belirler.

   Opaklık Alt gölge için istediğiniz opaklık yüzdesini belirler.

   X Kaydırma ve Y Kaydırma Alt gölgenin nesneden ne kadar uzaklıkta olacağını belirler.

   Bulanıklaştır Bulanıklaştırmanın, gölgenin kenarından ne kadar uzaklıkta gerçekleştirileceğini belirler. Illustrator uygulaması, bulanıklığı taklit etmek için, saydam bir raster nesnesi oluşturur.

   Renk Gölgenin rengini belirler.

   Koyuluk Alt gölgeye eklenecek siyah yüzdesini belirler. CMYK belgede, siyahtan başka bir dolgu veya kontur rengi içeren bir nesne seçiliyken %100 değeri kullanıldığında, birden çok renk içeren siyah bir gölge oluşur. Sadece siyah bir dolgu veya kontur içeren bir nesne seçiliyken %100 değeri kullanıldığında, %100 siyah bir gölge oluşur. %0 değeri, seçilen nesneyle aynı renkte bir alt gölge oluşturur.

(cc) BY-NC-SA Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Alt gölgeler, ışımalar ve geçiş yumuşatma

İç veya dış ışıma uygulama
Nesnenin kenarlarında geçiş yumuşatma

İç veya dış ışıma uygulama

Başa dön

1. Nesne veya grup seçin (veya Katmanlar panelinde bir katmanı hedefleyin).
2. Efekt > Stilize Et > İç Işıma veya Efekt > Stilize Et > Dış Işıma'yı seçin.
3. Işımanın rengini belirlemek için, karıştırma modu menüsünün yanındaki önizleme karesindeki rengi tıklatın.
4. Diğer seçenekleri ayarlayın ve Tamam düğmesini tıklatın:

   Mod Işıma için bir karıştırma modu belirler.

   Opaklık Işıma için istediğiniz opaklık yüzdesini belirler.

   Bulanıklaştır Bulanıklaştırmanın, seçim kenarının merkezinden ne kadar uzaklıkta gerçekleştirileceğini belirler.

   Orta (sadece İç Işıma'da) Seçimin ortasından yayılan bir ışıma uygular.

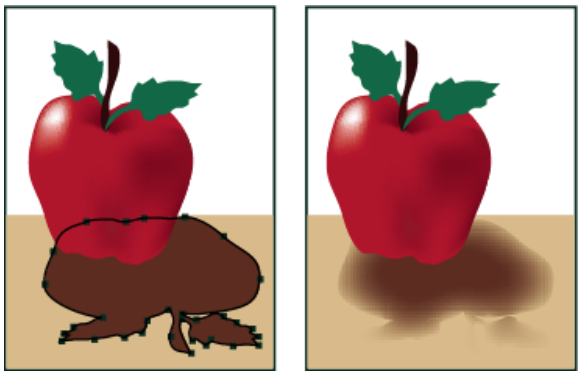
   Kenar (sadece İç Işıma'da) Seçimin iç kenarlarından yayılan bir ışıma uygular.

   İç ışıma efektini kullanan bir nesneyi genişlettiğinizde, iç ışıma, bir opaklık maskesi şeklinde ortaya çıkar. Dış ışıma kullanan bir nesneyi genişlettiğinizde, dış ışıma, saydam bir raster nesnesi haline gelir.

Nesnenin kenarlarında geçiş yumuşatma

Başa dön

1. Nesneyi veya grubu seçin (veya Katmanlar panelinde bir katmanı hedefleyin).
2. Efekt > Stilize Et > Geçiş Yumuşatma'yı seçin.
3. Nesnenin hangi uzaklık içinde opaktan saydama geçeceğini belirleyip Tamam düğmesini tıklatın.



Seçilen orijinal nesne (solda), geçiş yumuşatma efekti uygulandıktan sonra (sağda)

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Taslaklar ve mozaikler oluşturma

Karalama efektini kullanarak taslak oluşturma
Mozaik oluşturma

Karalama efektini kullanarak taslak oluşturma

Başa dön

1. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Nesneyi veya grubu seçin (veya Katmanlar panelinde bir katmanı hedefleyin).
   - Efekti bir nesnenin, kontur veya dolgu gibi belirli bir niteliğine uygulamak için, nesneyi seçin, sonra Görünüm panelinde niteliği seçin.
   - Efekti bir grafik stiline uygulamak için, Grafik Stilleri panelinde o grafik stilini seçin.
2. Efekt > Stilize Et > Karalama'yı seçin.
3. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Hazır bir karalama efekti kullanmak için, Ayarlar menüsünden bir karalama efekti seçin.
   - Özel bir karalama efekti oluşturmak için, herhangi bir hazır ayarla başlayıp Karalama seçeneklerini değiştirin.
4. Özel bir karalama oluşturuyorsanız, aşağıdaki Karalama seçeneklerinden istediklerinizi ayarlayıp Tamam düğmesini tıklatın.

   Açı Karalama çizgilerinin yönünü denetler. Açı simgesinde herhangi bir noktayı tıklatabilir, açı çizgisini sürükleyerek açı simgesinin çevresinde döndürebilir veya kutuya –179 ile 180 arasında bir değer girebilirsiniz. (Aralığın dışında bir değer girerseniz, girdiğiniz değer, aralık içinde ona karşılık gelen değere çevrilir.)

   Yol Bindirme Karalama çizgilerinin, yol sınırlarının ne kadar içinde kalacağını veya ötesine taşacağını denetler. Negatif değerler, karalama çizgilerini yol sınırlarının içiyle sınırlar, pozitif değerlerse karalama çizgilerini yol sınırlarının dışına taşırır.

   Çeşitleme (Yol Bindirme için) Karalama çizgilerinin birbirlerine göre uzunluk farklarını denetler.

   Kontur Genişliği Karalama çizgilerinin kalınlığını denetler.

   Eğrilik Karalama çizgilerinin, yön değiştirmeden önce çizeceği eğri miktarını denetler.

   Çeşitleme (Eğrilik için) Karalama çizgisi eğrilerinin birbirlerine göre ne kadar farklı olacağını denetler.

   Aralık Karalama çizgisi hatları arasında bırakılacak boşluk miktarını denetler.

   Çeşitleme (Aralık için) Karalama çizgisi hatları arasında bırakılacak boşluk miktarının birbirinden ne kadar farklılık göstereceğini denetler.

Mozaik oluşturma

Başa dön

1. Mozaik için temel alınacak bir bitmap görüntüyü içe aktarın. Görüntünün bağlantılı değil gömülü olması gerekir.

   Mozaiğin temeli olarak kullanılmak üzere bir vektör nesnesini de rasterleştirebilirsiniz.
2. Görüntüyü seçin.
3. Nesne > Nesne Mozaiği Oluştur'u seçin.
4. Mozaiğin boyutlarını değiştirmek isterseniz, Yeni Boyut değerlerini girin.
5. Döşemeler arasındaki aralığı ve toplam döşeme sayısını denetleyen seçenekleri ve gereken diğer seçenekleri ayarlayın ve Tamam düğmesini tıklatın:

   Oranı Koru Genişlik veya yükseklik boyutlarını, orijinal bitmap görüntünün boyutlarına kilitler. Genişlik, genişlik içindeki orijinal döşeme sayısına dayalı olarak, mozaiğin genişliğinde kullanılacak uygun döşeme sayısını hesaplar. Yükseklik, yükseklik içindeki orijinal döşeme sayısına dayalı olarak, mozaiğin yüksekliğinde kullanılacak uygun döşeme sayısını hesaplar.

   Sonuç Mozaik döşemelerinin renkli mi gri tonlamalı mı olacağını belirler.

   Yüzdeleri Kullanarak Yeniden Boyutlandır Görüntünün boyutunu, genişliğin ve yüksekliğin yüzdeleri olarak değiştirir.

   Rasteri Sil Orijinal bitmap görüntüyü siler.

   Oran Kullan Döşeme Sayısı alanında belirlenen döşeme sayısını kullanarak, döşemeleri kare yapar. Bu seçenek, İptal düğmesinin altında yer alır.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Grafik stilleri

Grafik stilleri hakkında
Grafik Stilleri paneline genel bakış
Grafik stilleri oluşturma
Grafik stilini uygulama
Grafik stili kitaplıkları kullanma
Grafik stilleriyle çalışma
Başka belgeden tüm grafik stillerini içe aktarma

Grafik stilleri hakkında

Başa dön

Grafik stili, yeniden kullanılabilir bir görünüm nitelikleri kümesidir. Grafik stilleri, bir nesnenin görünümünü çabucak değiştirmenize olanak verir; örneğin, bir adımda dolgu ve kontur rengini veya saydamlığını değiştirebilir, efektler uygulayabilirsiniz. Grafik stilleriyle uygulayacağınız bütün değişiklikler tümüyle geri alınabilir niteliktedir.

Grafik stillerini nesnelere, gruplara veya katmanlara uygulayabilirsiniz. Gruba veya katmana grafik stili uyguladığınızda, gruptaki veya katmandaki her nesne, o grafik stilinin özelliklerini devralır. Örneğin, %50 opaklıktan oluşan bir grafik stiliniz olduğunu kabul edelim. Bu grafik stilini bir katmana uygularsanız, o katmanda bulunan veya sonradan eklenecek olan tüm nesneler %50 opak görünecektir. Ancak, bir nesneyi o katmandan dışarı taşırsanız, nesnenin görünümü önceki opaklığına geri döner.

Görünüm panelini ve Grafik Stilleri panelini kullanma hakkında video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_tr .

Grafik stilini bir gruba veya katmana uyguladığınızda stilin dolgu rengi resimde görünmezse, Görünüm panelinde Dolgu niteliğini İçindekiler girişinin üzerine sürükleyin.

Grafik Stilleri paneline genel bakış

Başa dön

Grafik Stilleri panelini (Pencere > Grafik Stilleri), görünüm nitelikleri kümeleri oluşturmak, adlandırmak ve uygulamak için kullanırsınız. Panelde belge oluşturduğunuzdaki varsayılan grafik stilleri dizisi listelenir. Belge açık ve etkin durumdayken, etkin belgeyle birlikte kaydedilmiş olan grafik stilleri panelde görüntülenir.

Stilde dolgu ve kontur yoksa (örneğin, yalnızca efekt stili) minik resim nesne şeklinde siyah anahat ve beyaz dolguyla görüntülenir. Ek olarak, dolgu veya kontur olmadığını belirten küçük kırmızı bir eğik çizgi görüntülenir.

Yazım için stil oluşturduysanız, kare yerine harfe uygulanan stile ait minik resmi görmek için Grafik Stilleri paneli menüsünden Önizleme İçin Metin Kullan'ı seçin.

Stilleri daha net görmek için seçili nesnedeki stilin önizlemesini görüntülemek için Grafik Stilleri panelinde stilin minik resmini sağ tıklatıp (Windows) ya da Ctrl tuşu basılı olarak tıklatıp (Mac OS) görüntülenen açılan büyük minik resmi görüntüleyin.

Görünüm panelini ve Grafik Stilleri panelini kullanma hakkında video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid4022_ai_tr .

Grafik stillerinin panelde görüntülenme şeklini değiştirme

❖ *Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:*

- *Panel menüsünden görünüm boyutu seçeneği belirleyin. Minik resimleri görüntülemek için Minik Resim Görünümü'nü seçin. Küçük minik resimlerle adlandırılmış stiller listesini görüntülemek için Küçük Liste Görünümü'nü seçin. Büyük minik resimlerle birlikte adlandırılmış stiller listesini görüntülemek için Büyük Liste Görünümü'nü seçin.*
- *Stili kare veya nesnenin görüntülendiği biçimde görüntülemek için panel menüsünden Önizleme İçin Kare Kullan'ı seçin.*
- *Grafik stilini başka bir konuma sürükleyin. İstediğiniz konumda siyah bir çizgi çıktığında fare düğmesini bırakın.*
- *Grafik stilleri alfabetik veya sayısal sıralamada (Unicode sıralama) listelemek için panel menüsünden Ada Göre Sırala seçeneğini belirleyin.*
- *T harfinde stili görüntülemek için panel menüsünde Önizleme İçin Metin Kullan'ı seçin. Bu görünüm metne uygulanan stiller için daha doğru görsel açıklama sağlar.*

Önizleme için metin kullanan yazımla ilgili grafik stili

Grafik stilleri oluşturma

Başa dön

Nesneye görünüm nitelikleri uygulayarak sıfırdan bir grafik stili oluşturabilirsiniz veya diğer grafik stillerine dayalı grafik stili oluşturabilirsiniz. Varolan grafik stillerini de çoğaltabilirsiniz.

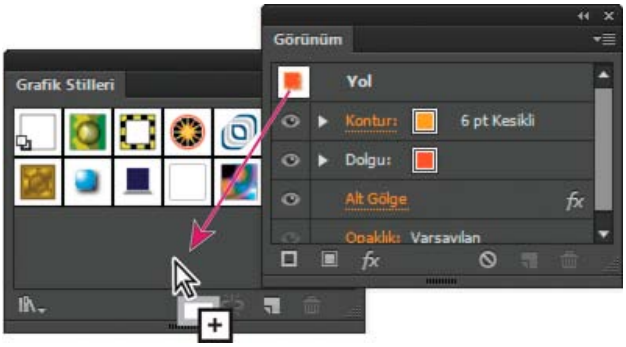
Grafik stili oluşturma

1. Nesne seçin, dolgular ve konturlar, efektler ve saydamlık ayarları dahil olmak üzere istediğiniz görünüm kombinasyonunu uygulayın.

   Görünüm niteliklerini ayarlamak ve sıralamak, birden çok dolgu ve kontur oluşturmak için, Görünüm panelini kullanabilirsiniz. Grafik stilinde örneğin, her biri çeşitli renklerin etkileşim şeklini tanımlayan farklı birer opaklık ve karıştırma modunda üç dolgu bulunabilir.

2. Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:

   - Grafik Stilleri panelinde Yeni Grafik Stili düğmesini tıklatın.
   - Panel menüsünden Yeni Grafik Stili'ni seçin, Stil Adı kutusuna adı yazıp Tamam'ı tıklatın.
   - Görünüm panelindeki minik resmi (veya illüstrasyon penceresindeki nesneyi) Grafik Stilleri paneline sürükleyin.
   - Yeni Grafik Stili düğmesini Alt (Windows) veya Option (Mac OS) düğmesini basılı tutarak tıklatın, grafik stilinin adını girin ve Tamam düğmesini tıklatın.



Nitelikleri kaydetmek için, minik resmi Görünüm panelinden Grafik Stilleri paneline sürükleyin.

Varolan iki veya daha çok grafik stiline dayalı olarak grafik stili oluşturma

❖ Birleştirmek istediğiniz bütün grafik stillerini seçmek için Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşunu basılı tutarak tıklatın, sonra da panel menüsünde Grafik Stillerini Birleştir'i seçin.

Yeni grafik stili, seçili grafik stillerinin bütün niteliklerini içerir ve paneldeki grafik stilleri listesinin sonuna eklenir.

Grafik stilini çoğaltma

❖ Panel menüsünde Grafik Stilini Çoğalt'ı seçin veya grafik stilini Yeni Grafik Stili düğmesine sürükleyin.

Yeni grafik stili, Grafik Stilleri panelinin alt tarafında görüntülenir.

Grafik stilini uygulama

Başa dön

1. Nesne veya grup seçin (veya Katmanlar panelinde bir katmanı hedefleyin).
2. Tek grafik stilini nesneye uygulamak için şunlardan birini yapın:

- Kontrol panelinde, Grafik Stilleri panelinde veya bir stil kitaplığında, Stiller menüsünden bir stil seçin.
- Grafik stilini belge penceresindeki bir nesnenin üstüne sürükleyin. (Daha önce nesnenin seçilmiş olması gerekmez.)

3. Nesnenin varolan stil nitelikleriyle stili birleştirmek veya nesneye birden çok stil uygulamak için şunlardan birini yapın:
   - Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak stili Grafik Stilleri panelinden nesneye sürükleyin.
   - Nesneyi seçip Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak Grafik Stilleri panelinde stili tıklatın.

   Not: *Grafik stilini uygularken yazının rengini korumak için, Grafik Stilleri panelinde Karakter Rengini Dikkate Alma seçeneğindeki işareti kaldırın.*

Başa dön

Grafik stili kitaplıkları kullanma

Grafik stili kitaplıkları, hazır grafik stili koleksiyonlarıdır. Grafik stili kitaplığını açtığınızda, yeni bir panelde görüntülenir (Grafik Stilleri panelinde görüntülenmez). Aynen Grafik Stilleri panelinde yaptığınız şekilde, grafik stili kitaplığındaki öğeleri de seçebilir, sıralayabilir ve görüntüleyebilirsiniz. Ancak, grafik stili kitaplıklarına öğe ekleyemez, kitaplıklardaki öğeleri silemez veya düzenleyemezsiniz.

Grafik stili kitaplığı açma

❖ Pencere > Grafik Stil Kitaplıkları alt menüsünden veya Grafik Stilleri paneli menüsündeki Grafik Stil Kitaplığı Aç alt menüsünden bir kitaplık seçin.

Illustrator uygulamasını başlattığınızda otomatik olarak bir kitaplığı açmak için, kitaplığın panel menüsünde Kalıcı seçeneğini işaretleyin.

Grafik stil kitaplığı oluşturma

1. İstediğiniz grafik stillerini Grafik Stilleri paneline ekleyin ve istemediğiniz bütün grafik stillerini silin.

   Belgede kullanılmayan bütün grafik stillerini seçmek için, Grafik Stilleri paneli menüsünde Tüm Kullanılmayanları Seç'i seçin.

2. Grafik Stilleri paneli menüsünde Grafik Stili Kitaplığını Kaydet'i seçin.

   Kitaplığı istediğiniz yere kaydedebilirsiniz. Ancak, kitaplık dosyasını varsayılan konuma kaydederseniz, kitaplık adı, Grafik Stil Kitaplıkları'nın Kullanıcı Tanımlı alt menüsünde ve Grafik Stil Kitaplığı Aç menüsünde görüntülenir.

Grafik stillerini bir kitaplıktan Grafik Stilleri paneline taşıma

- Bir veya birden çok grafik stilini, grafik stilleri kitaplığından Grafik Stilleri paneline sürükleyin.
- Eklemek istediğiniz grafik stillerini seçin ve kitaplığın panel menüsünde Grafik Stillerine Ekle'yi seçin.
- Grafik stilini, belgedeki bir nesneye uygulayın. Grafik stili, Grafik Stilleri paneline otomatik olarak eklenir.

Başa dön

Grafik stilleriyle çalışma

Grafik Stilleri panelinde grafik stillerini yeniden adlandırabilir veya silebilir, bir grafik stiliyle bağlantıyı kesebilir ve grafik stili niteliklerini başka niteliklerle değiştirebilirsiniz.

Grafik stilini yeniden adlandırma

❖ Panel menüsünde Grafik Stili Seçenekleri'ni seçin, dosyayı yeniden adlandırıp Tamam düğmesini tıklatın.

Grafik stilini silme

❖ Panel menüsünde Grafik Stilini Sil'i seçip Evet'i tıklatın veya grafik stilini Sil simgesine sürükleyin.

Grafik stilini kullanan nesneler, gruplar veya katmanlar aynı görünüm özelliklerini korur; ancak, bu özellikler artık bir grafik stiliyle ilişkilendirilmiş durumda değildir.

Grafik stiline bağlantıyı kesme

1. Grafik stilinin uygulanmış olduğu nesneyi, grubu veya katmanı seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Grafik Stilleri paneli menüsünde Grafik Stiline Bağlantıyı Kes'i seçin veya panelde Grafik Stiline Bağlantıyı Kes düğmesini tıklatın.
   - Seçimin herhangi bir görünüm niteliğini (örneğin bir dolgu, kontur, saydamlık veya efekt) değiştirin.

     Nesne, grup veya katman aynı görünüm niteliklerini korur ve bağımsız olarak düzenlenebilir hale gelir. Ancak, bu nitelikler artık bir grafik stiliyle ilişkilendirilmiş durumda değildir.

Grafik stili niteliklerini başka niteliklerle değiştirme

- Kullanmak istediğiniz grafik stilini Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak, değiştirmek istediğiniz grafik stilinin üstüne sürükleyin.
- Kullanmak istediğiniz nitelikleri içeren bir nesneyi veya grubu seçin (veya Katmanlar panelinde ilgili katmanı hedefleyin). Sonra, Görünüm panelinin üst kısmındaki minik resmi Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak, Grafik Stilleri panelinde değiştirmek istediğiniz grafik stilinin üstüne sürükleyin.
- Değiştirmek istediğiniz grafik stilini seçin. Sonra, kullanmak istediğiniz nitelikleri içeren resmi seçin (veya Katmanlar panelinde bir öğeyi hedefleyin) ve Görünüm paneli menüsünde Grafik Stilini Yeniden Tanımla "Stil adı" komutunu seçin.

  Değiştirilen grafik stili adını korur, ama yeni görünüm niteliklerini devralır. Grafik stili, Illustrator belgesinde kullanıldığı bütün yerlerde yeni nitelikleri kullanacak şekilde güncelleştirilir.

Başa dön

Başka belgeden tüm grafik stillerini içe aktarma

1. Pencere > Grafik Stil Kitaplıkları > Diğer Kitaplık'ı seçin veya Grafik Stilleri paneli menüsünde Grafik Stil Kitaplığı Aç > Başka Kitaplık'ı seçin.
2. Grafik stillerini hangi dosyadan içe aktarmak istiyorsanız o dosyayı seçip Aç'ı tıklatın.

   Grafik stilleri, bir grafik stil kitaplığı panelinde görüntülenir (Grafik Stilleri panelinde görüntülenmez).

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Web grafikleri

Bu sayfadan bağlantı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce olarak sunulabilir.

Web grafikleri oluşturmak için en doğru uygulama şekilleri

Web grafikleri hakkında
Piksel önizleme modu hakkında
Adobe Device Central uygulamasını Illustrator uygulamasıyla birlikte kullanma

Illustrator; web sayfalarına mizanpaj oluşturmak, web grafikleri oluşturmak ve en iyileştirmek için çeşitli araçlar sunar. Örneğin, web güvenli renkler kullanın, görüntü kalitesini dosya boyutuyla dengeleyin ve grafiğiniz için en iyi dosya formatını seçin. Web grafikleri dilimlerin ve görüntü eşlemlerin avantajlarını kullanabilir, web'de dosyalarınızın iyi görünmesini sağlamak için farklı en iyileştirme seçeneklerini kullanabilir Device Central ile çalışabilirsiniz.

Web grafikleri hakkında

Başa dön

Web için grafik tasarlarken, yazdırmak için grafik tasarlarken olduğundan farklı noktaları göz önüne almanız gerekir. Web için grafik kaydetme hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0063_tr. Web uygulamaları arasında içe aktarma, kopyalama ve yapıştırma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0193_tr.

Web grafikleri hakkında bilinçli kararlar verebilmenize yardımcı olması için, aşağıdaki üç prensibi unutmayın:

1. Web uyumlu renkleri kullanın.
Renkler, çoğunlukla resmin önemli bir özelliğidir. Ancak, resminizde gördüğünüz renkler Web tarayıcısında veya başka birinin sisteminde aynı şekilde görünmeyebilir. Web grafikleri oluştururken, iki önlem alarak, renk taklidinin (mevcut olmayan renkleri taklit etme yöntemi) veya başka renk sorunlarının önüne geçebilirsiniz. Öncelikle, işinizi daima RGB renk modunda kaydedin. İkinci olarak, Web uyumlu bir renk kullanın.

2. Görüntü kalitesiyle dosya boyutunu dengeleyin.
Görüntüleri Web'de dağıtmak için küçük grafik dosya boyutları kullanmak çok önemlidir. Daha küçük dosya boyutlarıyla, Web sunucuları, görüntüleri daha etkili şekilde depolayabilir ve aktarabilir, izleyicilerse görüntüleri daha hızlı indirebilir. Bir web grafiğinin boyutunu ve tahmini indirme süresini, Web ve Aygıtlar için Kaydet iletişim kutusunda görüntüleyebilirsiniz.

3. Grafiğiniz için en iyi dosya formatını seçin.
Farklı türden grafiklerin, en iyi şekilde görüntülenmek ve Web için uygun boyutta dosya boyutu oluşturmak için farklı dosya formatlarında kaydedilmesi gerekir. Tek tek formatlar hakkında daha fazla bilgi edinmek için bkz. Web grafiği en iyileştirme seçenekleri.

Web sayfaları ve bant reklamlar dahil olmak üzere, özellikle Web için hazırlanmış birçok Illustrator şablonu vardır. Şablon seçmek için, Dosya > Şablondan Yeni'yi seçin.

Web Ve Aygıtlar İçin Kaydet - genel bakış

Görüntüyü Web için en iyileştirme

Rengi Web uyumlu renge kaydırma

Piksel önizleme modu hakkında

Başa dön

Web tasarımcıların pikselleri tutarlı tasarımlar oluşturmalarına olanak sağlamak için Illustrator CS5'e piksel hizalama özelliği eklendi. Bir nesne için piksel hizalama özelliği etkinleştirildiğinde, nesnedeki tüm yatay ve dikey segmentler konturlara düzgün bir görünüm sağlayan piksel ızgarasına hizalanır. Tüm dönüştürmelerde, nesne için bu özellik ayarlandığı sürece, nesne yeni koordinatlarına göre piksel ızgarasına hizalanır. Dönüştür panelinden Piksel Izgarasına Hizala seçeneğini belirleyerek bu özelliği etkin hale getirebilirsiniz. Illustrator CS5 ayrıca, belge düzeyinde, web belgeleri için varsayılan olarak etkin Yeni Nesneleri Piksel Izgarasına Hizala seçeneği sağlar. Bu özellik etkinken, çizdiğiniz her yeni nesne varsayılan olarak piksel hizalama özelliğine sahip olur.

Daha fazla bilgi için bkz. Web iş akışları için piksel hizalanmış yollar çizme.

Resmi JPEG, GIF veya PNG gibi bir bitmap formatında kaydettiğinizde Illustrator, resmi 72 piksel/inç değerinde rasterleştirir. Rasterleştirildiğinde nesnelerin nasıl görüneceğinin önizlemesini, Görünüm > Piksel Önizleme'yi seçerek görebilirsiniz. Bu, rasterleştirilmiş bir grafikte nesnelerin kesin yerleşimini, boyutunu ve kenar yumuşatmasını kontrol etmek istediğinizde özellikle yararlıdır.

Illustrator uygulamasının nesneleri piksellere nasıl böldüğünü anlamak için, vektör nesneleri içeren bir dosya açın, Görünüm > Piksel Önizleme'yi seçin ve resmi, tek tek pikselleri görebileceğiniz kadar yakınlaştırın. Piksellerin yerleşimi, çalışma yüzeyini 1 puntoluk (1/72 inç) aralıklarla bölen piksel ızgarası tarafından belirlenir. Görünümü %600 yakınlaştırırsanız, piksel ızgarasını görüntüleyebilirsiniz. Nesneyi taşıdığınızda, eklediğinizde veya dönüştürdüğünüzde, nesneler piksel ızgarasına hizalanır. Dolayısıyla, nesnenin ızgaraya "yapışan" kenarlarındaki (çoğunlukla sol ve üst kenarlardaki) kenar yumuşatma efekti yok olur. Şimdi, Görünüm > Piksele Yasla komutundaki seçimi kaldırın ve nesneyi taşıyın. Bu kez, nesneyi ızgara çizgilerinin arasına yerleştirmeniz mümkün olacaktır. Bunun, nesnedeki kenar yumuşatma efektini ne şekilde etkilediğine dikkat edin. Göreceğiniz gibi, çok küçük ayarlamalar, nesnenin ne şekilde rasterleştirileceğini etkileyebilir.

Piksel Önizleme kapalı (üstte) ve açık (altta)

Önemli: *Piksel ızgarası, cetvel başlangıcına (0,0) duyarlıdır. Cetvelin başlangıcı kaydırıldığında, Illustrator uygulamasının resmi nasıl rasterleştireceği de değişir.*

Başa dön

Adobe Device Central uygulamasını Illustrator uygulamasıyla birlikte kullanma

Device Central, Illustrator dosyalarının çeşitli mobil aygıtlarda nasıl görüneceğinin Illustrator kullanıcıları tarafından önizlenmesini sağlar.

Örneğin bir grafik sanatçısı Illustrator uygulamasını cep telefonları için duvar kağıdı tasarlamak amacıyla kullanabilir. Dosyayı oluşturduktan sonra çeşitli telefonlarda kolayca test edebilir. Sanatçı daha sonra çeşitli telefonlarda iyi görünmesi için dosyada değişiklik yapmak ya da yaygın kullanılan cep telefonu ekran boyutlarına uygun iki ayrı dosya oluşturmak gibi ayarlamalar yapabilir.

Ayrıca bkz.

Illustrator'da mobil içerik oluşturma

Adobe Device Central'dan Illustrator'a erişim

1. Device Central'ı başlatın.
2. Dosya > Yeni Belge > Illustrator'ı seçin.

   Device Central'da, New Document (Yeni Belge) paneli, seçili uygulamada yeni bir mobil aygıt belgesi oluşturmak için doğru seçeneklerle görünür.
3. Player Sürümü, Görünüm Boyutu, Flash Sürümü ve İçerik türü seçme gibi gerekli değişiklikleri yapın.
4. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - All Selected Devices (Tüm Seçili Aygıtlar) seçeneği için Custom (Özel) seçeneğini belirleyin ve bir genişlik ve yükseklik (piksel cinsinden) ekleyin.
   - Aygıt Kümeleri ya da Kullanılabilir Aygıtlar listesinden bir veya birden çok aygıt seçin.
5. Birden çok aygıt seçerseniz Device Central sizin için bir boyut seçer. Farklı bir boyut seçmek istiyorsanız farklı bir aygıtı ya da aygıt kümesini tıklatın.
6. Oluştur'u tıklatın.

   Seçili uygulama, düzenlemeye hazır yeni bir mobil belgesiyle açılır.

Adobe Device Central ve Illustrator'la mobil içerik oluşturma

1. Illustrator'da Dosya > Yeni'yi seçin.
2. Yeni Belge Profili'nde Mobil ve Aygıtlar'ı seçin.
3. Illustrator iletişim kutusunu kapatmak ve Device Central uygulamasını açmak için Device Central düğmesini tıklatın.
4. İçerik türü seçin.

   Soldaki Available Devices (Kullanılabilir Aygıtlar) listesi güncelleştirilir ve seçilen içerik türünü destekleyen aygıtları gösterir.
5. Device Central'da bir ya da birkaç aygıt ya da bir aygıt kümesi seçin.

   Seçilen aygıtlara ve içerik türüne bağlı olarak Device Central oluşturulacak bir ya da daha fazla çalışma yüzeyi boyutu önerir. Her defasında bir belge oluşturmak için önerilen bir belge boyutunu seçin (ya da Tüm Seçili Aygıtlar için Özel Boyut seçeneğini belirleyin ve Genişlik ve Yükseklik için özel değerler girin).
6. Oluştur'u tıklatın.

   Belirlenen boyutta boş bir AI dosyası Illustrator'da açılır. Yeni dosya varsayılan olarak ayarlanan aşağıdaki parametreleri içerir:
   - Renk Modu: RGB
   - Raster Çözünürlüğü: 72 ppi
7. Boş AI dosyasına Illustrator'da içerik ekleyin.
8. Bitirdiğinizde Dosya > Web ve Aygıtlar için Kaydet'i seçin.

9. Web ve Aygıtlar İçin Kaydet iletişim kutusunda istediğiniz formatı seçin ve diğer dışa aktarma seçeneklerini istediğiniz şekilde değiştirin.
10. Device Central düğmesini tıklatın.

    Device Central Emulator (Device Central Benzetimcisi) sekmesinde, dışa aktarma seçenekleri belirlenmiş geçici bir dosya görüntülenir. Teste devam etmek için Aygıt Kümeleri ya da Kullanılabilir Aygıtlar listesinde farklı bir aygıtını adını çift tıklatın.
11. Dosyayı Device Central'da önizledikten sonra dosyada değişiklik yapmanız gerekiyorsa Illustrator'a dönün.
12. Illustrator Web ve Aygıtlar İçin Kaydet iletişim kutusunda, örneğin farklı bir dışa aktarma formatı ya da kalitesi seçmek gibi ayarları yapın.
13. Dosyayı yeni dışa aktarma ayarlarıyla yeniden test etmek için Device Central'ı tıklatın.
14. Sonuçlar istediğiniz gibi olduğunda Illustrator Web ve Aygıtlar İçin Kaydet iletişim kutusunda Kaydet'i tıklatın.
    Not: *Device Central'ı Illustrator'dan açmak için (dosya oluşturmak ve test etmek yerine) Dosya > Device Central seçeneğini kullanın.*

    Illustrator ve Device Central uygulamasını kullanarak içerik oluşturmaya ilişkin bir eğitim için bkz. http://www.adobe.com/go/vid0207_tr.

Mobil aygıtlar için Illustrator görüntüleri oluşturma ipuçları

Mobil aygıtlar için grafik durumunu en iyileştirmek amacıyla, Illustrator uygulamasında oluşturulan resimleri, özellikle mobil aygıtlar için tasarlamış SVG-t dahil olmak üzere herhangi bir SVG formatında kaydedin.

Illustrator uygulamasında oluşturulan görüntülerin mobil aygıtlarda da iyi görüntülenmesini sağlamak için aşağıdaki ipuçlarını kullanın:

- İçerik oluşturmak için SVG standardını kullanın. Vektör grafikleri mobil aygıtlarda yayınlamak için SVG kullanmak küçük dosya boyutu, görüntüleme bağımsızlığı, üstün renk kontrolü, yakınlaştırma yeteneği ve düzenlenebilir metinle (kaynak kodda) sonuçlanır. Ayrıca SVG XML tabanlı olduğu için görüntülere vurgulama, araç ipuçları, özel efektler, ses ve animasyon gibi etkileşimler katabilirsiniz.
- Başlangıçtan itibaren hedef mobil aygıtlarınızın kesin boyutları içinde çalışın. SVG ölçeklenebilir olsa da, doğru boyutta çalışmak son halini alan grafiklerin hedef aygıtlar için boyut ve kalite bakımından en iyi durumda olmasını sağlar.
- Illustrator renk modunu RGB'ye ayarlayın. SVG, monitör gibi bir RGB bit eşlem görüntüleme aygıtlarında görüntülenir.
- Dosya boyutunu küçültmek için nesne sayısını azaltmayı (gruplar dahil) ya da daha az karmaşık hale getirmeyi (daha az nokta) deneyin. Daha az nokta kullanmak SVG dosyasındaki resimleri açıklamak için gerekli metin bilgilerinin miktarını belirgin şekilde azaltır. Nesneleri azaltmak için Object > Path > Simplify (Nesne > Yol > Basitleştir) seçeneğini belirleyin ve kalite ve nokta sayısı arasında bir denge bulmak için farklı bileşimler deneyin.
- Mümkün olduğunda sembol kullanın. Semboller nesneyi birçok değil bir defa açıklayan vektörler tanımlar. Resimde yeniden kullanılan resim arka planları gibi nesneler varsa bu kullanışlıdır.
- Grafiklere animasyon uygularken, dosya boyutunu küçültmek için kullanılan nesne sayısını sınırlayın ve nesneleri mümkün olduğunda yeniden kullanmaya çalışın. Kod tekrarını önlemek için animasyonları ayrı ayrı nesneler yerine nesne gruplarına uygulayın.
- SVG'nin sıkıştırılmış gzip'li sürümü olan SVGZ'yi kullanmayı göz önünde bulundurun. Sıkıştırma, içeriğe bağlı olarak dosya boyutunu belirgin şekilde küçültebilir. Metin genellikle yüksek oranda sıkıştırılabilir ancak gömülü rasterler (JPEG, PNG ya da GIF dosyaları) gibi ikili kodlanmış içerik yüksek fazla sıkıştırılamaz. SVGZ dosyalarının sıkıştırması, gzip'le sıkıştırılmış dosyaların sıkıştırmasını açan herhangi bir uygulama tarafından açılabilir. SGVZ'yi başarıyla kullanmak için hedef mobil aygıtınızın gzip dosyalarının sıkıştırmasını açıp açamadığını kontrol edin.

Cep telefonları ve taşınabilir aygıtlarla ilgili içerik oluşturmak amacıyla daha fazla ipucu ve teknik için bkz. www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_tr.

(cc) BY-NC-SR

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Dilimler ve görüntü eşlemleri

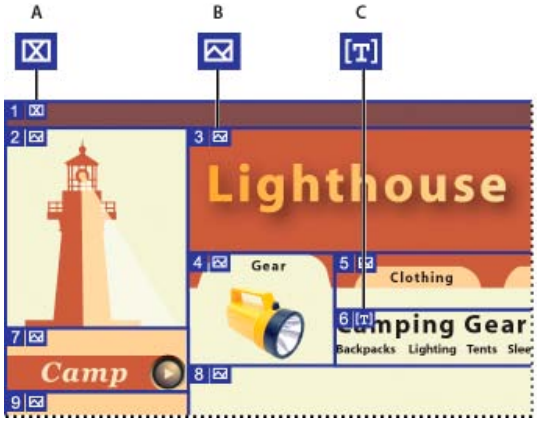
Dilimler hakkında
Dilimler oluşturma
Dilimleri seçme
Dilim seçeneklerini ayarlama
Dilimleri kilitleme
Dilim sınırlarını ayarlama
Dilimleri kaldırma
Dilimleri gösterme veya gizleme
Görüntü eşlemleri oluşturma

Dilimler hakkında

Başa dön

Web sayfaları birçok öğe içerebilir; HTML metin, bitmap görüntüler ve vektör grafikler bunlardan sadece birkaçıdır. Illustrator uygulamasında dilimleri kullanarak, resminizdeki farklı Web öğelerinin sınırlarını tanımlayabilirsiniz. Örneğin, resminiz JPEG formatında en iyileştirilmesi gereken bir bitmap görüntü içeriyor, ama görüntünün geri kalanı GIF dosyası olarak daha uygun şekilde en iyileştirilecekse, bir dilim kullanarak bitmap görüntüyü ayırabilirsiniz. Resmi, Web ve Aygıtlar için Kaydet komutunu kullanarak bir Web sayfası olarak kaydettiğinizde, her dilimi kendi formatına, ayarlarına ve renk tablosuna sahip bağımsız birer dosya olarak kaydetmeyi tercih edebilirsiniz.

Illustrator belgesindeki dilimler, ortaya çıkan Web sayfasındaki tablo hücrelerine karşılık gelir. Varsayılan değer olarak, dilim alanı, bir tablo hücresine yerleştirilmiş bir görüntü dosyası olarak dışa aktarılır. Tablo hücresinin görüntü dosyası yerine HTML metin ve arka plan rengi içermesini istiyorsanız, dilim türünü Görüntü Yok olarak değiştirebilirsiniz. Illustrator metnini HTML metne dönüştürmek isterseniz, dilim türünü HTML Metin olarak değiştirebilirsiniz.



Farklı dilim türleri kullanılan dilimli bir resim
***A.** Görüntü Yok dilimi **B.** Görüntü dilimi **C.** HTML Metin dilimi*

Dilimleri çalışma yüzeyinde ve Web ve Aygıtlar için Kaydet iletişim kutusunda görüntüleyebilirsiniz. Illustrator uygulaması, dilimleri, resmin sol üst köşesinden başlayarak, soldan sağa ve yukarıdan aşağıya doğru numaralandırır. Dilimlerin düzenini veya toplam sayısını değiştirirseniz, dilim numaraları, yeni düzeni yansıtacak şekilde güncelleştirilir.

Dilim oluşturduğunuzda Illustrator uygulaması, Web tabanlı bir tablo kullanarak sayfa düzenini oluşturmak için, o dilimi çevreleyen resimleri otomatik dilimlere böler. İki tür otomatik dilim vardır: otomatik dilimler ve alt dilimler. Otomatik dilimler, resmin, sizin dilim olarak tanımlamadığınız alanlarıdır. Siz her dilim eklediğinizde veya dilimleri düzenlediğinizde Illustrator otomatik dilimleri yeniden üretir. Alt dilimler, kullanıcının tanımladığı, birbiriyle çakışan dilimlerin nasıl bölüneceğini belirler. Alt dilimler numaralandırılmakla ve bir dilim sembolü görüntülemekle birlikte, altlarındaki asıl dilimden bağımsız olarak seçilemez. Illustrator uygulaması siz çalışırken alt dilimleri ve otomatik dilimleri gerektikçe yeniden üretir.

Ayrıca bkz.

Web Ve Aygıtlar İçin Kaydet - genel bakış

Dilim çıktı seçenekleri

Dilimler oluşturma

Başa dön

❖ Aşağıdakilerden birini yapın:

- Çalışma yüzeyinde bir veya birden çok nesne seçin ve Nesne > Dilim > Oluştur'u seçin.
- Dilim aracını seçin ve dilimi oluşturmak istediğiniz alanın üstünde sürükleyin. Dilimi kareyle sınırlamak için, Shift tuşunu basılı tutarak sürükleyin. Ortadan başlayarak çizmek için, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutun.
- Çalışma yüzeyinde bir veya birden çok nesne seçin ve Nesne > Dilim > Seçimden Oluştur'u seçin.
- Kılavuzları, resmi dilimlemek istediğiniz yerlere yerleştirin ve Nesne > Dilim > Kılavuzlardan Oluştur'u seçin.
- Varolan bir dilimi seçin ve Nesne > Dilim > Dilimi Çoğalt'ı seçin.

Dilim boyutlarının, resminizdeki bir öğenin sınırlarıyla eşleşmesini istediğinizde, Nesne > Dilimle > Oluştur komutunu kullanın. Nesneyi taşır veya değiştirirseniz, dilim alanı yeni resme uyum gösterecek şekilde otomatik olarak ayarlanır. Metin nesnesindeki metni ve temel formatlama özelliklerini yakalayan bir dilim oluşturmak için de bu komutu kullanın.

Dilim boyutlarının alttaki resimden bağımsız olmasını istediğinizde, Dilim aracını, Seçimden Oluştur komutunu veya Izgaralardan Oluştur komutunu kullanın. Bu yollardan biriyle oluşturduğunuz dilimler Katmanlar panelinde öğeler olarak görüntülenir ve bunları diğer vektör nesnelerinde olduğu gibi taşıyabilir, yeniden boyutlandırabilir ve silebilirsiniz.

Başa dön

Dilimleri seçme

İllüstrasyon penceresinde veya Web ve Aygıtlar için Kaydet iletişim kutusunda bir dilim seçmek için Dilim Seçimi aracını kullanın.

- Dilimi seçmek için, o dilimi tıklatın.
- Birden çok dilim seçmek için, Shift tuşunu basılı tutup tıklatın. (Web ve Aygıtlar için Kaydet iletişim kutusunda, Shift tuşunu basılı tutarak da sürükleyebilirsiniz.)
- Çakışan dilimlerle çalışırken, altta kalan bir dilimi seçmek için, dilimin görünür durumdaki kısmını tıklatın.

Ayrıca, illüstrasyon penceresinde dilimleri aşağıdakilerden birini yaparak da seçebilirsiniz:

- Nesne > Dilim > Oluştur komutu kullanılarak oluşturulmuş olan bir dilimi seçmek için, çalışma yüzeyinde ilgili resmi seçin. Dilim, bir gruba veya katmana bağlıysa, Katmanlar panelinde o grubun veya katmanın yanındaki hedef simgesini seçin.
- Dilim aracı, Seçimden Oluştur komutu veya Izgaralardan Oluştur komutu kullanılarak oluşturulmuş olan bir dilimi seçmek için, Katmanlar panelinde dilimi hedefleyin.
- Seçim aracıyla dilimin yolunu tıklatın.
- Dilim yol parçasını veya dilim bağlantı noktasını seçmek için, Doğrudan Seçim aracıyla bunlardan birini tıklatın.
  Not: *Otomatik dilimleri seçemezsiniz. Bu dilimler soluk gösterilir.*

Başa dön

Dilim seçeneklerini ayarlama

Dilimin seçenekleri, o dilimin içeriğinin ortaya çıkacak Web sayfasında nasıl görüneceğini ve işleyeceğini belirler.

1. Dilim Seçim aracıyla aşağıdakilerden birini yapın:
   - İllüstrasyon penceresinde bir dilim seçin ve Nesne > Dilim > Dilim Seçenekleri'ni seçin.
   - Dilim Seçme aracıyla Web ve Aygıtlar için Kaydet iletişim kutusunda bir dilimi çift tıklatın.
2. Dilim türü seçin ve ilgili seçenekleri ayarlayın:
   Görüntü Ortaya çıkacak Web sayfasında dilim alanının bir görüntü dosyası olmasını istiyorsanız, bu türü seçin. Görüntünün bir HTML bağlantısı olmasını istiyorsanız, bir URL ve hedef çerçeve kümesi girin. Fare görüntünün üzerine geldiğinde tarayıcının durum alanında görüntülenecek bir mesaj, görüntü görünür durumda değilken çıkacak bir alternatif metin ve tablo hücresi için bir arka plan rengi de belirleyebilirsiniz.

   Görüntü Yok Ortaya çıkacak Web sayfasında dilim alanının HTML metni içermesini ve bir arka plan rengine sahip olmasını istiyorsanız, bu türü seçin. Hücrede Gösterilen Metin metin kutusuna istediğiniz metni girin ve metni, standart HTML etiketleri kullanarak formatlayın. Dilim alanında görüntülenebilecek miktardan daha fazla metin girmemeye dikkat edin. (Gereğinden fazla metin girerseniz, komşu dilimlere taşar ve Web sayfanızın düzenini etkiler. Ancak, metni çalışma yüzeyinde göremeyeceğinizden, Web sayfasını Web tarayıcısında görüntüleyinceye kadar bunu fark edemezsiniz.) Tablo hücresinde metnin hizalamasını değiştirmek için, Yatay ve Dikey seçeneklerini ayarlayın.

   HTML Metni Bu tür sadece, dilimi bir metin nesnesini seçip Nesne > Dilim > Oluştur komutunu kullanarak oluşturduysanız kullanılabilir. Illustrator metni, ortaya çıkacak Web sayfasında, temel formatlama nitelikleriyle HTML metnine dönüştürülür. Metni düzenlemek için, resminizdeki metni güncelleştirin. Tablo hücresinde metnin hizalamasını değiştirmek için, Yatay ve Dikey seçeneklerini ayarlayın. Tablo hücresi için arka plan rengi de seçebilirsiniz.

   Dilim Seçenekleri iletişim kutusunda HTML Metni dilimlerinin metnini düzenlemek için, dilim türünü Görüntü Yok olarak değiştirin. Böylece, çalışma yüzeyindeki metin nesnesiyle olan bağlantı kopmuş olur. Metin formatlamasını yoksaymak için, metin nesnesinin ilk sözcüğü olarak <unformatted> girin.

Başa dön

Dilimleri kilitleme

Dilimleri kilitlemek, yeniden boyutlandırma veya taşıma gibi değişiklikleri kazayla yapmanızı önler.

- Bütün dilimleri kilitlemek için, Görünüm > Dilimleri Kilitle'yi seçin.
- Tek tek belirli dilimleri kilitlemek için, Katmanlar panelinde o dilimlerin düzenleme sütununu tıklatın.

Başa dön

Dilim sınırlarını ayarlama

Dilimi Nesne > Dilim > Oluştur komutunu kullanarak oluşturduysanız, dilimin konumu ve boyutu, içerdiği resme bağlanır. O yüzden, resmi taşır veya yeniden boyutlandırırsanız, dilim sınırları otomatik olarak ayarlanır.

Dilimi Dilim aracını, Seçimden Oluştur komutunu veya Izgaralardan Oluştur komutunu kullanarak oluşturduysanız, dilimleri aşağıdaki yollardan elle ayarlayabilirsiniz:

- Dilimi taşımak için, dilimi Dilim Seçim aracıyla yeni bir konuma taşıyın. Hareketi dikey, yatay veya 45° diyagonal çizgiyle sınırlamak için, Shift tuşunu basılı tutun.
- Dilimi yeniden boyutlandırmak için, dilimi Dilim Seçim aracıyla seçin ve dilimin herhangi bir köşesini veya kenarını sürükleyin. Dilimleri yeniden boyutlandırmak için Seçim aracını ve Dönüştür panelini de kullanabilirsiniz.
- Dilimleri hizalamak veya dağıtmak için, Hizala panelini kullanın. Dilimleri hizalamak, gereksiz otomatik dilimleri ortadan kaldırarak, daha küçük ve daha verimli bir HTML dosyası oluşturabilir.
- Dilimlerin yığın sıralamasını değiştirmek için, Katmanlar panelinde dilimi yeni bir konuma sürükleyin veya bir Nesne > Düzenle komutu seçin.
- Dilimi bölmek için, dilimi seçin ve Nesne > Dilim > Dilimleri Böl'ü seçin.

  Herhangi bir yöntemle oluşturulmuş dilimleri birleştirebilirsiniz. Dilimleri seçin ve Nesne > Dilim > Dilimleri Birleştir'i seçin. Ortaya çıkan dilim, boyutlarını ve konumunu, birleştirilen dilimlerin dış kenarlarının birleştirilmesinden oluşan dikdörtgenden alır. Birleştirilen dilimler bitişik değilse veya farklı orantıları veya hizalamalara sahipse, yeni dilim başka dilimlerle çakışabilir.

  Bütün dilimleri çalışma yüzeyi sınırlarına göre yeniden boyutlandırmak için, Nesne > Dilim > Resim Masasına İliştir'i seçin. Çalışma yüzeyinin sınırları dışına taşan dilimler çalışma yüzeyine sığacak şekilde kırpılır ve çalışma yüzeyi içinde kalan otomatik dilimler çalışma yüzeyi sınırlarına genişletilir; bütün resimler aynı kalır.

Başa dön

Dilimleri kaldırma

Dilimleri silerek veya ilgili resimden serbest bırakarak kaldırabilirsiniz.

- Dilimi silmek için, dilimi seçin ve Delete tuşuna basın. Dilim, Nesne > Dilim > Oluştur komutu kullanılarak oluşturulmuşsa, aynı anda ilgili resim de silinir. İlgili resmi korumak istiyorsanız, dilimi silmek yerine serbest bırakın.
- Bütün dilimleri silmek için, Nesne > Dilim > Tümünü Sil'i seçin. Nesne > Dilim > Oluştur komutuyla oluşturulmuş olan dilimler silinmez, serbest bırakılır.
- Dilimi serbest bırakmak için, dilimi seçin ve Nesne > Dilim > Serbest Bırak'ı seçin.

Başa dön

Dilimleri gösterme veya gizleme

- İllüstrasyon penceresinde dilimleri gizlemek için, Görünüm > Dilimleri Gizle'yi seçin.
- Web ve Aygıtlar için Kaydet iletişim kutusunda dilimleri gizlemek için, Dilim Görünürlüğünü Değiştir düğmesini tıklatın.
- Dilim numaralarını gizlemek ve dilim çizgilerinin rengini değiştirmek için, Düzenle > Tercihler > Akıllı Kılavuzlar Ve Dilimler'i veya Illustrator > Tercihler > Akıllı Kılavuzlar Ve Dilimler'i (Mac OS) seçin.

Başa dön

Görüntü eşlemleri oluşturma

Görüntü eşlemler, bir görüntünün (etkin noktalar adı verilen) bir veya birden çok alanını bir URL'ye bağlamanıza olanak verir. Kullanıcı etkin noktayı tıklattığında, Web tarayıcısı, bağlantılı dosyayı yükler.

Bağlantılar oluşturmak için görüntü eşlemlerini kullanmakla dilimleri kullanmak arasındaki temel fark, resmin Web sayfası olarak dışa aktarılma şeklidir. Görüntü eşlemleri kullanıldığında resim tek bir görüntü dosyası olarak, olduğu gibi korunur; dilimler kullanıldığındaysa resim, ayrı ayrı dosyalara bölünür. Görüntü eşlemleriyle dilimler arasındaki diğer bir fark da görüntü eşlemlerinin resminizde çokgen veya dikdörtgen şeklindeki alanlarda bağlantı oluşturabilmesi, dilimlerdeyse sadece dikdörtgen şeklindeki alanlarda bağlantı oluşturulabilmesidir. Sadece dikdörtgen alanlarda bağlantı oluşturmanız gerekiyorsa, dilimleri kullanmak görüntü eşlemi kullanmaya yeğlenebilir.

Not: *Beklenmedik sonuçlardan kaçınmak için, URL bağlantıları içeren dilimlerde görüntü eşlem etkin noktaları oluşturmayın; bazı tarayıcılar görüntü eşlem bağlantılarını veya dilim bağlantılarını yoksayabilir.*

1. URL'ye bağlamak istediğiniz nesneyi seçin.
2. Nitelikler panelinde, Görüntü Eşlem menüsünde görüntü eşlem için bir şekil seçin.
3. URL metin kutusuna göreli veya tam URL'yi girin veya mevcut URL'ler listesinden seçin. Tarayıcı düğmesini tıklatarak, URL konumunu sınayabilirsiniz.

URL menüsündeki görünür girişlerin sayısını artırmak için, Nitelikler paneli menüsünde Panel Seçenekleri'ni seçin. URL listesinde kaç URL girişi görüntülenmesini istediğinizi belirtmek için 1 ile 30 arasında bir değer girin.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

SVG

SVG hakkında
SVG efektlerini uygulama
Efektleri SVG dosyasından içe aktarma
SVG Etkileşimi paneline genel bakış
Resme SVG etkileşimi ekleme
SVG olayları

SVG hakkında

Başa dön

Web için bitmap görüntü formatları (GIF, JPEG, WBMP ve PNG), görüntüleri bir piksel ızgarası kullanarak tanımlar. Ortaya çıkan dosyalar çoğu zaman büyük, (çoğunlukla düşük) tek bir çözünürlükle sınırlı olur ve Web'de büyük miktarda bant genişliği tüketir. Öte yandan SVG, görüntüleri şekiller, yollar, metin ve filtre efektleriyle tanımlayan bir vektör formatıdır. Ortaya çıkan dosyalar kompakttır ve Web'de, yazdırma sırasında, hatta sınırlı kaynaklara sahip avuç içi cihazlarda bile yüksek kalitede grafikler sunar. Kullanıcılar, ekrandaki SVG görüntüsünün görünümünü keskinlikten, ayrıntılardan ve netlikten ödün vermeksizin yakınlaştırabilirler. Ayrıca, SVG, üstün metin ve renk desteği sunarak, kullanıcıların görüntüleri, Illustrator resminizde göründüğü şekilde görmesini garantiler.

SVG formatı tamamen XML tabanlıdır ve hem geliştiricilere hem de kullanıcılara benzer avantajlar sağlar. SVG ile, vurgulama, araç ipuçları, ses ve animasyon gibi sofistike efektlere sahip olan ve kullanıcı eylemlerine yanıt veren Web grafikleri oluşturmak için XML ve JavaScript kullanabilirsiniz.

Kaydet, Farklı Kaydet, Kopyasını Kaydet veya Web ve Aygıtlar için Kaydet komutunu kullanarak resmi SVG formatında kaydedebilirsiniz. SVG dışa aktarma seçeneklerinin tamamına erişmek için, Kaydet, Farklı Kaydet veya Kopyasını Kaydet komutunu kullanın. Web ve Aygıtlar için Kaydet komutu, SVG dışa aktarma seçeneklerinin Web'e yönelik çalışmalara uygulanabilecek bir alt kümesini sunar.

Illustrator uygulamasında mobil içerik oluşturma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0207_tr.

Illustrator uygulamasında resmi nasıl düzenlediğiniz, ortaya çıkacak SVG dosyasını etkiler. Aşağıdaki kuralları aklınızda tutun:

- SVG dosyasına yapı eklemek için, katmanları kullanın. Resmi SVG formatında kaydederken, her katman bir grup (<g>) öğesine dönüştürülür. (Örneğin, Button1 adındaki bir katman, SVG dosyasında <g id="Button1_ver3.0"> haline gelir.) İç içe katmanlar, iç içe SVG grupları haline gelir ve gizli katmanlar, SVG stil özelliği display="none" ile korunur.
- Farklı katmanlardaki nesnelerin saydam görünmesini istiyorsanız, her katman yerine her nesnenin opaklığını ayarlayın. Opaklığı katman düzeyinde değiştirirseniz, ortaya çıkan SVG dosyası saydamlığı, Illustrator uygulamasında göründüğü şekilde görüntülemeyecektir.
- Raster verileri SVG Görüntüleyici'de ölçeklenemez ve diğer SVG öğeleri gibi düzenlenemez. Mümkünse, SVG dosyasında rasterleştirilecek resimler oluşturmaktan kaçının. Degrade kafesler ve Rasterleştir, Sanatsal, Bulanıklaştır, Fırça Darbeleri, Deforme Et, Pikselleştir, Keskinleştir, Taslak, Stilize Et, Doku ve Video efektleri, SVG formatında kaydedilirken rasterleştirilir. Aynı şekilde, bu efektleri içeren grafik stilleri de rasterleştirmeye neden olur. Rasterleştirmeye neden olmaksızın grafik efektler eklemek için, SVG efektlerini kullanın.
- SVG performansını artırmak için, semboller kullanın ve resminizdeki yolları basitleştirin. Ayrıca, performans öncelikliyse, Füzen, Ateş Külü ve Kaydırma Kalemi gibi çok miktarda veri üreten fırçaları kullanmaktan kaçının.
- SVG dosyasına Web bağlantıları eklemek için dilimleri, görüntü eşlemlerini ve komut dosyalarını kullanın.
- JavaScript gibi bir komut dosyası dili, SVG dosyalarına sayısız işlevler kazandırır. Fare işaretçisi ve klavye hareketleri, Rollover efektleri gibi işlevlerin komut işlevlerini harekete geçirebilir. Komut dosyaları, SVG dosyasına erişmek ve dosyayı değiştirmek (sözgelimi SVG öğeleri eklemek veya silmek) için de belge nesne modelini (DOM) kullanabilir.

SVG efektlerini uygulama

Başa dön

Resminize alt gölge gibi grafik özellikleri eklemek için SVG efektlerinden yararlanabilirsiniz. SVG efektleri, XML tabanlı olmaları ve çözünürlükten bağımsız olmalarıyla bitmap eşdeğerlerinden ayrılırlar. Aslında, bir SVG efekti, çeşitli matematik işlemlerini tanımlayan bir dizi XML özelliğinden başka birşey değildir. Ortaya çıkan efekt, kaynak grafiğe değil, hedef nesneye uygulanır.

Illustrator uygulaması varsayılan bir SVG efektleri kümesi sunar. Bu efektleri varsayılan özellikleriyle kullanabilir, özel efektler üretmek için XML kodunu düzenleyebilir veya yeni SVG efektleri yazabilirsiniz.

Illustrator uygulamasının varsayılan SVG filtreleri üzerinde değişiklik yapmak için, bir metin düzenleyicisi kullanarak Documents and Settings/<kullanıcıdizini>/Application Data/Adobe/Adobe Illustrator CS5 Settings/<konum> klasöründeki Adobe SVG Filters.svg dosyasını düzenleyin. Varolan filtre tanımları üzerinde değişiklik yapabilir, filtre tanımlarını silebilir ve yeni filtre tanımları ekleyebilirsiniz.

1. Nesne veya grup seçin (veya Katmanlar panelinde bir katmanı hedefleyin).
2. Aşağıdakilerden birini yapın:

- Efekti varsayılan ayarlarıyla uygulamak için, Efekt > SVG Filtreleri alt menüsünde efekti seçin.
- Efekti özel ayarlarla uygulamak için, Efekt > SVG Filtreleri > SVG Filtresi Uygula'yı seçin. İletişim kutusunda efekti seçin, SVG Filtresini Düzenle düğmesini tıklatın. Varsayılan kodu düzenleyip Tamam düğmesini tıklatın.
- Yeni bir efekt oluşturmak ve uygulamak için, Efekt > SVG Filtreleri > SVG Filtresi Uygula'yı seçin. İletişim kutusunda, Yeni SVG Filtresi düğmesini tıklatın, yeni kodu girin ve Tamam düğmesini tıklatın.

  SVG filtresi efektini uyguladığınızda Illustrator uygulaması çalışma yüzeyinde, efektin rasterleştirilmiş bir sürümünü görüntüler. Belgenin rasterleştirme çözünürlük ayarlarını değiştirerek, bu önizleme görüntüsünün çözünürlüğünü kontrol edebilirsiniz.

  Önemli: *Nesnede birden çok efekt kullanıldığında, SVG efektinin kullanılan en son efekt olması gerekir; başka bir deyişle, efekt, Görünüm panelinin en altında (hemen Saydamlık girişinin üstünde) yer almalıdır. SVG efektini izleyen başka efektler varsa SVG çıktısı bir raster nesnesinden oluşacaktır.*

Başa dön

Efektleri SVG dosyasından içe aktarma

1. Efekt > SVG Filtresi > SVG Filtresini İçe Aktar'ı seçin.
2. İçinden efektleri içe aktarmak istediğiniz SVG dosyasını seçin ve Aç düğmesini tıklatın.

Başa dön

SVG Etkileşimi paneline genel bakış

Resminizi Web tarayıcıda görüntülenmek üzere dışa aktarırken etkileşim eklemek için, SVG Etkileşimi panelini (Pencere > SVG Etkileşimi) panelini kullanırsınız. Örneğin, bir JavaScript komutunu tetikleyen bir olay oluşturarak, kullanıcı fareyi bir nesnenin üstüne getirmek gibi bir eylem yaptığında Web sayfasında kolayca bir hareket oluşturabilirsiniz. SVG Etkileşimi paneli ayrıca, mevcut dosyayla ilişkilendirilmiş olan bütün olayları ve JavaScript dosyalarını görmenize de olanak verir.

SVG Etkileşimi panelinden olay silme

- Olayı silmek için, olayı seçin ve Sil düğmesini tıklatın veya panel menüsünde Olayı Sil'i seçin.
- Bütün olayları silmek için, panel menüsünde Olayı Temizle'yi seçin.

Dosyaya bağlı olayları listeleme, ekleme veya kaldırma

1. JavaScript Dosyalarına Bağlantı Kur düğmesini tıklatın.
2. JavaScript Dosyaları iletişim kutusunda bir JavaScript girişi seçin ve aşağıdakilerden birini yapın:
   - Başka JavaScript dosyaları bulmak için Ekle düğmesini tıklatın.
   - Seçilen JavaScript girişini kaldırmak için Kaldır düğmesini tıklatın.

Başa dön

Resme SVG etkileşimi ekleme

1. SVG Etkileşimi panelinde bir olay seçin. (Bkz. SVG olayları.)
2. İlgili JavaScript dosyasını girin ve Enter tuşuna basın.

Başa dön

SVG olayları

onfocusin Fare işaretçisiyle seçim gibi, bir öğe odağa geçtiğinde, eylemi tetikler.
onfocusout Öğe odaktan çıktığında (çoğunlukla başka bir öğe odağa geçtiğinde) eylemi tetikler.
onactivate SVG öğesine bağlı olarak fare tıklatması veya bir tuşa basılmasıyla eylemi tetikler.
onmousedown Fare düğmesine bir öğenin üstündeyken basıldığında eylemi tetikler.
onmouseup Fare düğmesi bir öğenin üstündeyken bırakıldığında eylemi tetikler.
onclick Öğenin üstündeyken fare tıklatıldığında eylemi tetikler.
onmouseover Fare işaretçisi bir öğenin üstüne getirildiğinde eylemi tetikler.
onmousemove Fare işaretçisi bir öğenin üstünde olduğu sürece eylemi tetikler.
onmouseout Fare işaretçisi bir öğeden dışarı hareket ettirildiğinde eylemi tetikler.
onkeydown Bir tuşa basıldığında eylemi tetikler.
onkeypress Bir tuş basılı olduğu sürece eylemi tetikler.
onkeyup Bir tuş bırakıldığında eylemi tetikler.
onload SVG belgesi tarayıcı tarafından tamamen ayrıştırıldıktan sonra eylemi tetikler. Bu olayı, sadece bir kerelik başlatma işlevlerini çağırmak için kullanın.
onerror Öğe düzgün şekilde yüklenmediğinde veya başka bir hata ortaya çıktığında olayı tetikler.
onabort Öğe tamamen yüklenmeden önce sayfanın yüklenmesi durdurulduğunda olayı tetikler.

onunload SVG belgesi bir pencereden veya çerçeveden kaldırıldığında eylemi tetikler.
onzoom Belgenin yakınlaştırma düzeyi değiştirildiğinde eylemi tetikler.
onresize Belge görünümü yeniden boyutlandırıldığında eylemi tetikler.
onscroll Belge görünümü dikey veya yatay olarak kaydırıldığında eylemi tetikler.
Daha fazla Yardım konusu

Görüntüyü Web için en iyileştirme

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Animasyonlar oluşturma

Flash grafikleri hakkında
Flash animasyonları oluşturma
Illustrator ve Flash'la çalışma

Flash grafikleri hakkında

Başa dön

Flash (SWF) dosya formatı, Web'e uygun, ölçeklenebilir, kompakt grafikler için vektör tabanlı bir grafik dosya formatıdır. Dosya formatı vektör tabanlı olduğundan, resimler görüntü kalitesini her çözünürlükte korur ve animasyon kareleri oluşturmak için idealdir. Illustrator uygulamasında, katmanlarda ayrı ayrı animasyon kareleri oluşturabilir, sonra görüntü katmanlarını bir Web sitesinde kullanılmak üzere görüntü katmanlarına aktarabilirsiniz. Animasyonun boyutunu küçültmek için Illustrator dosyasında semboller de tanımlayabilirsiniz. Dışa aktarıldığında her sembol SWF dosyasında sadece bir kez tanımlanır.

Dışa Aktar komutunu veya Web ve Aygıtlar için Kaydet komutunu kullanarak resmi SWF dosyası olarak kaydedebilirsiniz. İkisinin avantajları şunlardır:
Dışa Aktar (SWF) komutu Animasyon ve bitmap sıkıştırma üzerinde en fazla kontrolü sunar.
Web ve Aygıtlar için Kaydet komutu Dilimli bir düzende SWF ve bitmap formatlarının karışımı üzerinde daha fazla kontrol sunar. Bu komut, Dışa Aktar (SWF) komutundan daha az Görüntü seçeneği sunar, ama Dışa Aktar komutunun kullanılan son ayarlarını kullanır. (Bkz. SWF en iyileştirme seçenekleri (Illustrator).)
SWF olarak kaydetmek üzere resim hazırlarken aşağıdaki bilgileri aklınızda tutun:

- Semboller kullanırken dosya boyutunu mümkün olduğu kadar küçük tutmak için, efektleri resimdeki sembol örneklerine değil Semboller panelindeki sembollere uygulayın.
- Sembol Boyayıcı ve Sembol Stilcisi araçlarını kullanmak daha büyük SWF dosyalarına yol açar, çünkü Illustrator, görünümlerini koruyabilmek için her sembol örneğinin birer kopyasını oluşturmak zorunda kalır.
- Kafes nesneleri ve sekizden fazla duraklı degradeler rasterleştirilir ve bitmap dolgulu şekiller olarak görünür. Sekizden az duraklı degradeler, degradeler olarak dışa aktarılır.
- Desenler, desen resminin boyutunda küçük görüntülere rasterleştirilir ve resmi dolduracak şekilde döşenir.
- Bitmap nesnesi bir dilimin sınırlarının ötesine taşarsa, dışa aktarılan dosyaya nesnenin tamamı eklenir.
- SWF sadece yuvarlak uçları ve birleşimleri destekler. Eğimli veya kare uçlar ve birleşimler, SWF olarak dışa aktarılırken yuvarlaklaştırılır.
- Desen dolgulu metin ve desen dolgulu konturlar yollara dönüştürülür ve desenle doldurulur.
- SWF olarak dışa aktarıldığında metinler çoğu özelliklerini korusa da, bazı bilgiler kaybolur. SWF dosyası Flash uygulamasına aktarıldığında, satır aralığı, karakter aralığı ve izleme korunmaz. Bunun yerine, satır aralığı görünümünü taklit etmek için metin ayrı ayrı kayıtlara ayrılır. SWF dosyası sonradan Flash Player uygulamasında oynatıldığında, dosyadaki satır aralığı, karakter aralığı ve izleme korunur. Metni yollar olarak dışa aktarmak istiyorsanız, SWF Seçenekleri iletişim kutusunda Metni Anahat Olarak Dışa Aktar seçeneğini işaretleyin veya SWF olarak dışa aktarmadan önce Anahat Oluştur komutunu kullanarak metni anahatlara dönüştürün.

Illustrator ve Flash uygulamalarını birlikte kullanma hakkında video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_tr . Sembolleri Illustrator ile Flash arasında etkin şekilde kullanma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0198_tr. Metinleri Illustrator ve Flash uygulamaları arasında etkili şekilde kullanma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0199_tr

Flash animasyonları oluşturma

Başa dön

Illustrator uygulamasında Flash animasyonları oluşturmanın birçok yolu vardır. En kolay yollardan biri, her animasyon karesini ayrı birer Illustrator katmanına yerleştirmek ve resmi dışa aktarırken AI Katmanları SWF Çerçevelerine seçeneğini kullanmaktır.

Illustrator uygulamasından dışa SWF dosyası aktarma hakkında bir video için bkz. www.adobe.com/go/vid0214_tr. Illustrator uygulamasında mobil içerik oluşturma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0207_tr. Flash animasyonları oluşturma hakkında ipuçları ve eğitimler için Adobe Studio (http://studio.adobe.com) Web sitesine de gidebilirsiniz.

1. Animasyona dönüştürmek istediğiniz resmi oluşturun. Animasyonun dosya boyutunu küçültmek ve çalışmanızı basitleştirmek için semboller kullanın.
2. Animasyondaki her kare için ayrı birer katman oluşturun.

   Bunu, temel resmi yeni bir katmana yapıştırıp sonra resmi düzenleyerek yapabilirsiniz. Bunun yerine, birikmeli bir şekilde üst üste eklenen nesnelerden oluşan katmanları otomatik olarak oluşturmak için, Katmanlara Serbest Bırak komutunu da kullanabilirsiniz.

3. Katmanların, animasyon kareleri olarak görüntülemek istediğiniz sırada olduğundan emin olun.
4. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Dosya > Dışa Aktar'ı seçin, Biçim olarak Flash (SWF) seçin ve Dışa Aktar düğmesini tıklatın. SWF Seçenekleri iletişim kutusunda, Dışa Farklı Aktar alanında AI Katmanları SWF Çerçevelerine'yi seçin. Diğer animasyon seçeneklerini ayarlayın ve Tamam düğmesini tıklatın.
   - Dosya > Web ve Aygıtlar için Kaydet'i seçin. En İyileştirilmiş Dosya Formatı menüsünde SWF seçin. Dışa Aktarma Türü menüsünde, Katmanları SWF Çerçevelerine'yi seçin. Diğer seçenekleri ayarlayın ve Kaydet düğmesini tıklatın.

Başa dön

Illustrator ve Flash'la çalışma

Illustrator çalışmalarını Flash düzenleme ortamına ya da doğrudan Flash Player'a taşıyabilirsiniz. Resimleri kopyalayıp yapıştırabilir, dosyaları SWF formatında kaydedebilir ya da resimleri doğrudan Flash'a dışa aktarabilirsiniz. Buna ek olarak, Illustrator'da Flash dinamik metin ve film klibi sembolleri desteği vardır. Flash ve Illustrator uygulamalarını birlikte kullanma hakkında video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_tr.

Ayrıca Illustrator çalışmalarının farklı elde taşınır aygıtlardaki Flash Player'larda nasıl görüneceğini görmek için Device Central uygulamasını da kullanabilirsiniz.

Illustrator çalışmasını yapıştırma

Illustrator'da grafik açısından zengin çalışmalar oluşturabilir ve bunları Flash'a kolayca, hızla ve sorunsuzca kopyalayıp yapıştırabilirsiniz.

Illustrator çalışmasını Flash'a yapıştırdığınızda aşağıdaki nitelikler korunur:

- Yollar ve şekiller
- Ölçeklenebilirlik
- Kontur kalınlıkları
- Degrade tanımları
- Metin (OpenType fontlar dahil)
- Bağlantılı görüntüler
- Semboller
- Karıştırma modları

Bunun yanı sıra, Illustrator ve Flash yapıştırılan çalışmayı aşağıdaki şekillerde destekler:

- Illustrator çalışmasındaki tüm üst katmanları seçip bunları Flash'a yapıştırdığınızda katmanlar özellikleriyle birlikte (görünürlük ve kilitleme) korunur.
- RGB olmayan Illustrator renkleri (CMYK, gri tonlama ve özel) Flash'da RGB'ye dönüştürülür. RGB renkleri beklendiği şekilde yapıştırılır.
- Illustrator çalışmasını içe aktardığınızda ya da yapıştırdığınızda efektleri (örneğin metindeki alt gölge) Flash filtreleri olarak korumak için çeşitli seçenekleri kullanabilirsiniz.
- Flash, Illustrator maskelerini korur.

SWF dosyalarını Illustrator'dan dışa aktarma

Illustrator uygulamasını kullanarak, Flash'dan dışa aktarılmış SWF dosyalarının kalitesi ve sıkıştırmasıyla eşleşen SWF dosyaları dışa aktarabilirsiniz.

Dışa aktardığınızda, en iyi çıktıyı sağlamak için çeşitli hazır ayarlar arasından seçim yapabilir ve birden çok çalışma yüzeyi, sembol, katman, metin ve maskenin nasıl işleneceğini belirleyebilirsiniz. Örneğin Illustrator sembollerinin film klipleri ya da grafik olarak dışa aktarılmasını belirleyebilir ya da SWF sembollerini Illustrator katmanlarından oluşturmayı seçebilirsiniz.

Illustrator dosyalarını Flash'a içe aktarma

Illustrator'da eksiksiz mizanpajlar oluşturmak ve sonra bunları Flash'a tek adımda içe aktarmak istediğinizde çalışmanızı yerel Illustrator formatında (AI) kaydedebilir ve Flash'taki Dosya > Sahneye İçe Aktar ya da Dosya > Kitaplığa İçe Aktar komutlarını kullanarak, yüksek bir aslına uygunluk düzeyiyle Flash'a içe aktarabilirsiniz.

Illustrator dosyanızda birden çok çalışma yüzeyi varsa Flash'taki İçe Aktar iletişim kutusundan içe aktarmak istediğiniz çalışma yüzeyini seçer, bu çalışma yüzeyinde her katman için ayarları belirtirsiniz. Seçili çalışma yüzeyindeki tüm nesneler Flash'ta tek katman olarak içe aktarılır. Aynı AI dosyasından başka bir çalışma yüzeyi içe aktarırsanız, bu çalışma yüzeyindeki nesneler Flash'ta yeni bir katman olarak içe aktarılır.

Illustrator çalışmasını AI, EPS ya da PDF dosyası olarak içe aktardığınızda Flash yapıştırılan Illustrator çalışmalarında koruduğu aynı nitelikleri korur. Bunun yanı sıra, içe aktarılan Illustrator dosyası katman içeriyorsa bu katmanları aşağıdaki yolların herhangi biriyle içe aktarabilirsiniz:

- Illustrator katmanlarını Flash katmanlarına dönüştür
- Illustrator katmanlarını Flash karelerine dönüştür
- Tüm Illustrator katmanlarını tek bir Flash katmanına dönüştür

Sembol iş akışı

Illustrator'daki sembol iş akışı Flash'taki sembol iş akışına benzer.

Sembol oluşturma Illustrator'da sembol oluşturduğunuzda, Sembol Seçenekleri iletişim kutusu sembolü adlandırmanızı ve Flash'a özel seçenekleri belirlemenizi sağlar: film klibi sembol türü (Flash sembolleri için varsayılandır), Flash kayıt ızgarası konumu ve 9 dilimli ölçekleme kılavuzları. Buna ek olarak, Illustrator ve Flash'ta aynı sembol klavye kısayollarının (örneğin sembol oluşturmak için F8) birçoğunu kullanabilirsiniz.

Sembol düzenleme için ayırma yöntemi Illustrator'da daha kolay düzenleme için ayırma modunda açmak üzere sembolü çift tıklatın. Ayırma modunda yalnızca sembol örneği düzenlenebilir, çalışma yüzeyindeki tüm diğer nesneler soluk görünür ve kullanılamaz. Ayırma modundan çıktıktan sonra Semboller panelindeki sembol ve onun tüm örnekleri uygun şekilde güncelleştirilir. Flash'ta sembol düzenleme modu ve Kitaplık paneli benzer şekilde çalışır.

Sembol özellikleri ve bağları Semboller panelini ya da Kontrol panelini kullanarak sembol örneklerine kolayca ad atayabilir, örnekler ve semboller arasındaki bağları kesebilir, bir sembol örneğini başka bir sembolle değiştirebilir ya da sembolün bir kopyasını oluşturabilirsiniz. Flash'ta Kitaplık panelindeki düzenleme özellikleri benzer şekilde çalışır.

Statik, dinamik ve girdi metni nesneleri

Illustrator'dan Flash'a statik metin aktardığınızda Flash bu metni anahatlara dönüştürür. Buna ek olarak, metninizi Illustrator'da dinamik metin olarak ayarlayabilirsiniz. Dinamik metin, metin içeriğini Flash'ta programlı olarak düzenlemenizi ve birden çok dilde yerelleştirme gerektiren projeleri kolayca yönetmenizi sağlar.

Illustrator'da ayrı ayrı metin nesnelerini statik, dinamik ya da girdi metni olarak belirleyebilirsiniz. Illustrator ve Flash'taki dinamik metin nesneleri benzer özelliklere sahiptir. Örneğin her ikisi de bir metin bloğundaki karakterleri ayrı ayrı değil tümüyle etkileyen karakter aralığı kullanır, her ikisi de metne aynı şekilde kenar yumuşatma uygular ve her ikisi de metin içeren harici bir XML dosyasına bağlanabilir.

Daha fazla Yardım konusu

- SWF en iyileştirme seçenekleri (Illustrator)
- Görüntüleri en iyileştirme
- Web grafikleri en iyileştirme seçenekleri
- Web grafikleri için çıktı ayarları

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

FXG formatı

FXG hakkında
En iyi FXG kullanma uygulamaları
Illustrator dosyasını FXG formatında kaydetme
Illustrator ve Flash Catalyst iş akışı
Illustrator nesne ve özelliklerinin FXG eşlemesi

FXG hakkında

Başa dön

Adobe Flex® uygulamasında kullanmak üzere Illustrator'da yapılandırılmış grafikler oluştururken FXG formatında kaydedebilirsiniz. FXG, FLEX çerçevesi tarafından kullanılan XML tabanlı programlama dili olan, bir MXML alt kümesine bağlı bir grafik dosyası formatıdır. FXG dosyalarını Adobe Flash Builder/Adobe Flash Catalyst gibi uygulamalarda zengin Internet uygulamaları ve deneyimleri geliştirmek için kullanabilirsiniz. FXG olarak kaydedildiklerinde, görüntülerin toplam 16,777,216 piksel altında, genişlik ya da yükseklik olarak da 8192 pikselden küçük olmaları gerekir.

Bu formatları kullanma hakkında daha fazla bilgi için www.adobe.com/tr/products/flex adresindeki Adobe Flex web sitesine bakın.

Flash Catalyst uygulamasında hem Illustrator (.ai) hem de FXG (.fxg) belgelerini içe aktarabilirsiniz. Illustrator uygulamasında belirli bir Flash Catalyst içeriğini içe aktarmak için Flash Catalyst uygulamasındaki Illustrator'da Düzenle seçeneğini kullanın. Ancak, Illustrator ve Flash Catalyst uygulamalarında bazı nesneler ve nitelikler farklı değerlendirilir. FXG seçeneklerini kullanarak bu nesnelerin ve niteliklerin dönüştürülmesini kontrol edebilirsiniz. Bu seçeneğe ek olarak, Illustrator içeriğini doğrudan Flash Catalyst uygulamasına da yapıştırabilirsiniz.

Illustrator uygulamasında FXG formatında içerik kaydederken, FXG özellikleriyle uyumlu olmayan tüm nesne ve özellikler, içerik ve FXG eşlemesine bağlı olarak genişletilir, rasterleştirilir, ana hatları çıkarılır veya atılır. Örneğin, FXG'de desteklenmeyen 3B efektli resmi korumak için içerik FXG formatında kaydedilecek biçimde rasterleştirilir.

Illustrator ve FXG arasında nesne ve özellikleri eşleme listesi için bkz. Illustrator nesne ve özelliklerinin FXG eşlemesi.

FXG dosya formatı hakkında daha fazla bilgi için bkz. www.adobe.com/go/learn_ai_fxg_spec_tr.

En iyi FXG kullanma uygulamaları

Başa dön

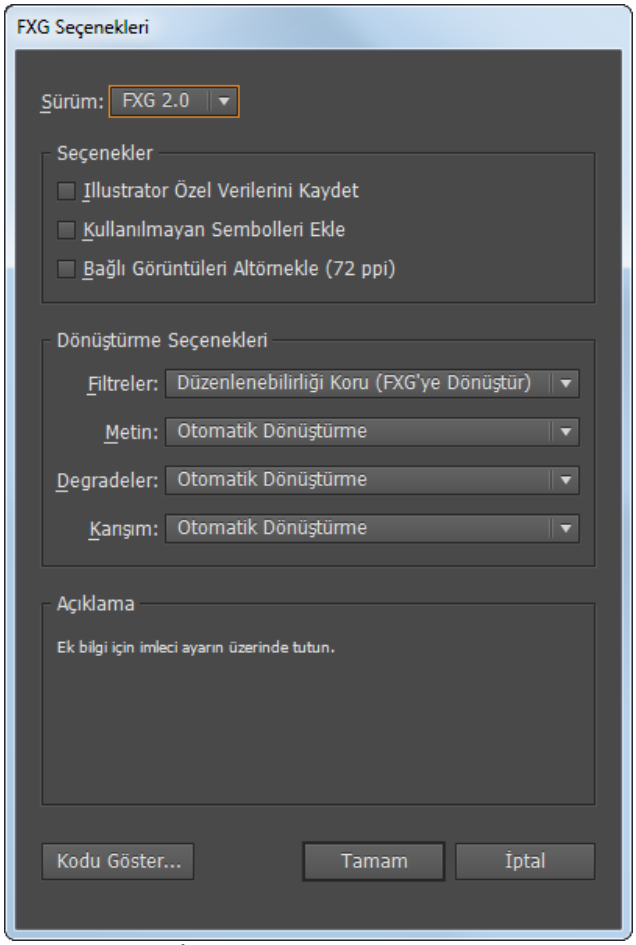
Illustrator dosyalarını FXG formatında kaydederken ve onları Flash Catalyst uygulamasında düzenlerken şu yönergeleri kullanın:

- FXG için içerik oluştururken Flash Catalyst veya Temel RGB kullanın.
- Genişletilmiş yollar performans sorunlarına yol açabileceğinden fırçaları kullanmaktan kaçının.
- FXG'de yalnızca Alt Gölge, İç/Dış Işıma ve Bulanıklık için eşleme bulunduğundan bu efektleri diğerlerine tercih edin.
- FXG'ye kaydedilirken ana hatların çıkarılmasını engellemek için metni yatay veya dikey ölçeklemeden kaçının.
- FXG, karışımları ve filtreleri desteklemez. FXG'yi düzenlenebilirlik veya otomatik kaydetme seçeneği ile kaydetmeniz gerekirse, düzgün görünüm için tüm nesnelerde filtreleri (Alt Gölge, iç/dış ışıma) uygularken karışımı Normal olarak ayarladığınızdan emin olun.
- Çoğu durumda Illustrator uygulamasında oluşturulan nesneler, yatay veya dikey kontur kenarlarının keskin görünmesi için Flash Catalyst uygulamasında piksel yapıştırmalı olarak oluşturulur. İçeriğini Illustrator ile Flash Catalyst arasında değişmesini önlemek için Illustrator uygulamasında çalışırken Piksel Izgarasına Hizala'yı seçin. Nesneleri piksel ızgarasına hizalama hakkında daha fazla bilgi için bkz. Web iş akışları için piksel hizalanmış yollar çizme.
- Varsayılan belge arka planına karşı karıştırılan ve normalden başka bir karışım modu olan nesneler Flash Catalyst uygulamasında farklı görüntülenebilir. Normalden başka karışım modlu nesnelerin arkasında her zaman başka bir nesne olması gerekir.
- Eğriltilen öğeler desteklenmez ve Flash Catalyst uygulamasına içe aktarıldığında farklı konumlandırılabilir.
- 9 dilimli ölçekleme ızgaraları Flash Catalyst'te desteklenmez.
- Yansıtılmış bitmap'ler ve semboller, Flash Catalyst uygulamasında desteklenmez.
- Spot ve proses renkler Flash, Catalyst uygulamasında desteklenmez.
- Dikey metin, Flash Catalyst uygulamasında desteklenmez.
- Seçili nesne ve niteliklerdeki belirli veri değişiklikleri hakkında sizi yönlendirmek için uyarı mesajları görüntülenir. Ancak, bazı durumlarda uyarı mesajları sizin için ilgisiz olabilir. Örneğin, dili kendi isteğinizle ABD dışında bir değere ayarladığınızda görüntülenen "Bazı open type özellikleri çıkarıldı" gibi bir uyarı mesajı. İçerik düzenlenebilirliği hakkındaki bu uyarı mesajları yalnızca Illustrator Özel Verilerini Kaydet seçeneği seçili olduğunda görüntülenir.

Illustrator dosyasını FXG formatında kaydetme

Illustrator içeriğini maksimum görünüm ve düzenlenebilirliği koruyarak FXG'de eşlemek için bir belgeyi FXG formatında kaydedebilirsiniz. Bu dosya daha sonra Illustrator veya Flash Catalyst uygulamasında açılabilir.

1. Dosya > Farklı Kaydet veya Dosya > Kopyasını Kaydet'i tıklatın.
2. Dosya adı yazın ve dosya için bir konum seçin.
3. Dosya formatı olarak Adobe FXG (*.FXG) seçip Kaydet düğmesini tıklatın. FXG Seçenekleri iletişim kutusu görüntülenir.



FXG Seçenekleri İletişim Kutusu

4. FXG Seçenekleri iletişim kutusunda gerekli seçenekleri ayarlayın. Bu iletişim kutusundaki seçenekler şunlardır:

   Illustrator Özel Verilerini Kaydet Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir. FXG dosyalarını Illustrator uygulamasına içe aktardığınızda daha iyi yeniden düzenlenebilirlik sağlar:

   Bu dosyaları Illustrator'a içe aktarırsanız, FXG dosyaları için maksimum düzenlenebilirliğe olanak verir.

   Not: *Bu seçenek, tüm içeriğin yerel Illustrator formatında destekleneceği anlamına gelmez. Örneğin, fırça darbeleri için Illustrator özel verilerini koruma desteği olmadığından fırça darbeleri korunmaz. Ancak, FXG dosyası Illustrator özel verileri üzerinden içe aktarıldığında efektler korunur.*

   Kullanılmayan Sembolleri Ekle Bu seçeneği FXG dosyasındaki kullanılmayan sembolleri tutmak veya atmak için kullanın. FXG'deki kullanılmayan sembolleri kaydetmek dosya boyutunu artırabilir.

   Bağlı Görüntüleri Altörnekle (72 ppi) Bu seçeneği bağlı görüntü dosyalarını, standart web gereksinimi olan 72 ppi'de altörneklemek için kullanın.

   Filtreler Alt Gölge, İç Işıma, Dış Işıma ve Gauss Bulanıklığı, FXG'de filtreler olarak desteklenir. Illustrator, dışa aktarmada bu filtreler için görünüm ve düzenlenebilirlik arasında bir dengeleme sağlar. Bir miktar görünüm kaybıyla bu filtrelerin düzenlenebilirliğini korumak isterseniz, Düzenlenebilirliği Koru'yu (FXG'ye Dönüştür) seçin. Görünümü düzenlenebilirliğe tercih ederseniz, diğer seçenekleri kullanın: Görünümü Koru (Genişlet), Görünümü Koru (Rasterleştir).

   Metin Görünümü korumak ve düzenleme yeteneğini sürdürmek için Otomatik Dönüştürme seçeneğini kullanın. Seçilen resim için düzenlenebilirlik sürdürülemiyorsa, resim görünümü korumak için genişletilmiş veya rasterleştirilmiştir. Metnin görsel bütünlüğünü korumak için Görünümü Koru (Rasterleştir) seçeneğini kullanın veya daha küçük dosya boyutu için Vektör Anahattı'na dönüştürmek için Görünümü Koru (Anahat Oluştur) seçeneğini kullanın. Metnin maksimum düzenlenebilirliği için Düzenlenebilirliği Koru (FXG'ye Dönüştür) seçeneğini

belirleyin. Ancak, bu seçenek görünüm kaybına neden olabilir.

Degradeler Degradeler 16'dan fazla durağa sahip olduğunda FXG ile tam olarak uyumlu değildir. %50'ye eşit olmayan degrade orta noktaları da doğrudan FXG'ye eşlenir. Illustrator öncelikle bu orta noktaların gerçek duraklara olan dış değerlerini hesaplamaya çalışır ve hesaplanamazlarsa degradeler rasterleştirilir.

Illustrator, FXG'deki degradeleri dışa aktarırken önceliği belirleyebilir. İçerik düzenlenebilirliği yüksek öncelikliyse, Düzenlenebilirliği Koru (FXG'ye Dönüştür) seçeneğini belirleyin. Görsel bütünlüğü korumak ve düzenlenebilirliği sürdürmek için Otomatik Dönüştürme seçeneğini kullanın. Otomatik dönüştürme, içeriğin düzenlenebilirliğinin korunarak görünümle eşleşip eşleşemeyeceğini analiz eder ve belirler. İçeriğin düzenlenebilir tutulması görünümle eşleşmiyorsa, resim rasterleştirilir.

Karışım Illustrator'ın karışım seçeneklerini karışımın karmaşıklığına bağlı olarak genişletmesine veya rasterleştirmesine olanak sağlamak için Görünümü Koru (Rasterleştir) ya da Otomatik Dönüştürme'yi seçerek görünümü korumak üzere rasterleştirebilirsiniz.

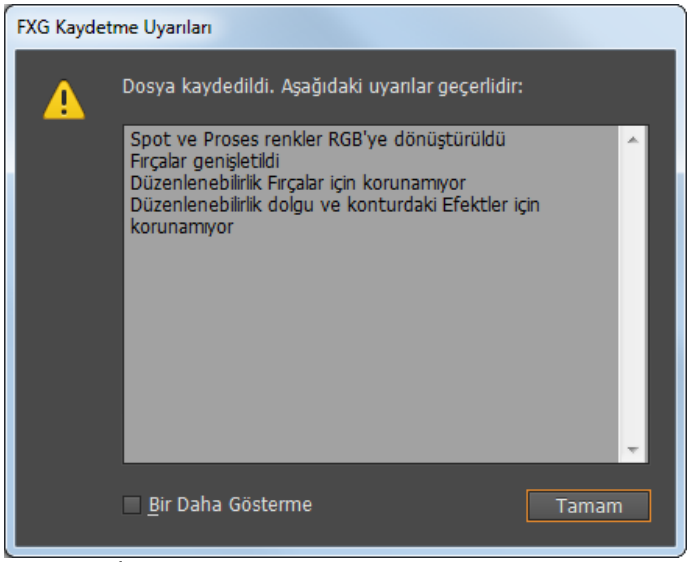
Kodu Göster FXG dosyası oluşturmadan önce FXG kodunu görüntülemek için bu düğmeyi tıklatın.

FXG, her zaman Çalışma Yüzeylerini Kullan seçeneği etkin olarak kaydedilir. Çalışma yüzeyleri Flash Catalyst'de durumlar olarak içe aktarılır.

Not: *FXG içeriklerini kaydederken belirlenen çalışma yüzeyi aralığı, Flash Catalyst için oluşturulacak sayfaları veya durumları belirler. Bir belgeyi FXG formatında birden çok çalışma yüzeyiyle birlikte kaydederseniz, tümüyle çalışma yüzeyinin dışında bulunan bir içerik kaydedilmez.*

Çakışan çalışma yüzeyleri için, FXG formatında kaydederken çalışma yüzeylerinde paylaşılan tüm içerikler her bir sayfaya kaydedilir. Böylece, aynı içeriğe sahip birden çok sayfa kaydedilir.

5. Tamam'ı tıklatın. Illustrator, içeriği FXG'de kaydetmek için herhangi bir değişiklik yaparsa, içerik değişiklikleri FXG Kaydetme Uyarıları iletişim kutusunda görüntülenir.



FXG Uyarı İletişim Kutusu

Başa dön

Illustrator ve Flash Catalyst iş akışı

Illustrator'da bir FXG dosyasını açmak veya içe aktarmak için Dosya > Aç'ı tıklatın ve .fxg dosyasını seçin.

Ayrıca, Flash Catalyst'teki Illustrator'da Düzenle seçeneğini seçerek de bir FXG dosyasını Illustrator'da açabilirsiniz. Daha fazla bilgi için Adobe Flash Catalyst belgelerindeki Resmi tam düzenlemeye bakın.

Not: *FXG içeriklerini Illustrator'da bağlayamazsınız, yalnızca gömebilirsiniz.*

Flash Catalyst nesnelerini Illustrator'a ekleme veya Illustrator'da düzenleme

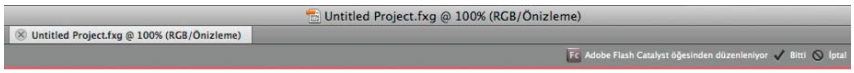
Flash Catalyst'te FXG dosyasının nesnelerini ve özelliklerini düzenlemek için Flash Catalyst'teki Illustrator'da Düzenle seçeneğini kullanın. Seçili nesneler Illustrator'da açılır. Illustrator'da düzenlemeyi bitirdikten sonra, nesne yeniden FXG formatına dönüştürülür ve Flash Catalyst'e aktarılır.

Flash Catalyst'te dosyada çalışırken Illustrator'da bir FXG dosyası nesnesini düzenleyebilirsiniz. Illustrator'da bir nesne düzenlemek için:

1. Illustrator'da düzenlemek istediğiniz nesneyi Flash Catalyst'te seçin
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Nesneyi sağ tıklatın ve ardından Adobe Illustrator CS5'te Düzenle seçeneğini belirleyin.
   - Değiştir > Adobe Illustrator CS5'te Düzenle seçeneğini belirleyin.

Illustrator CS5 açıldıktan sonra karşılık gelen FXG dosyası düzenleme için otomatik olarak açılır. Illustrator penceresinin sol üst köşesinde

Bitti ve İptal seçenekleri bulunur.



Illustrator'da açılan FXG dosyası için Bitti ve iptal seçenekleri

Not: *Yalnızca seçilen nesneler düzenleme için Illustrator'da kullanılabilir. Tüm diğer nesneler görünürdür ancak düzenlenemez.*

3. Seçilen nesneyi değiştirin veya yeni nesneler oluşturun.
4. Illustrator'da sağ üst köşedeki Bitti düğmesini tıklatarak bu moddan çıkın.

   Bitti'yi tıklattığınızda, düzenlenen nesne ve herhangi bir yeni nesne yeniden FXG formatına dönüştürülür ve Flash Catalyst'e aktarılır.

   İptal'i tıklatırsanız, dosyaya yapılan değişiklikleri kaydetmek istemediğinizi belirten bir iletişim kutusu görüntülenir.

Illustrator'da düzenleme iptalini onaylama iletişim kutusu

5. Flash Catalyst'te, FXG Seçenekleri iletişim kutusunda istediğiniz seçenekleri ayarlayın ve ardından Tamam'ı tıklatın.

Illustrator içeriklerini Flash Catalyst'e içe aktarma

Flash Catalyst, zengin Internet uygulamaları ve deneyimleri oluşturmak için FXG (.fxg) formatını kullanır. İçerikleri Illustrator ve Flash Catalyst arasında üç şekilde kullanabilirsiniz:

- Bir .ai dosyasını doğrudan Flash Catalyst'te içe aktarın.
- Illustrator'da .fxg olarak kaydedilmiş bir .fxg dosyasını Flash Catalyst'te içe aktarın.
- Illustrator'dan herhangi bir nesneyi kopyalayın ve bir Flash Catalyst belgesine yapıştırın.

Daha fazla bilgi için Adobe Flash Catalyst belgelerindeki Resmi tam düzenlemeye bakın.

İçeriği Flash Catalyst'e kopyalayıp yapıştırdığınızda, bazı nesneler ve özellikleri FXG spesifikasyonuyla uyumlu olmayabilir. Görünümü, görsel düzenlemeyi veya her ikisini elle kontrol etmek ve korumak için ayarları belirleyebilirsiniz.

Bir Illustrator nesnesini Flash Catalyst'te yapıştırmak için:

1. Açık bir Adobe Illustrator CS5 dosyasından nesneyi seçin ve kopyalayın.
2. Nesneyi açık bir Flash Catalyst dosyasına yapıştırın.
3. Illustrator İçe Aktarma Seçenekleri iletişim kutusunda, Illustrator dosyasını FXG formatında kaydetme kısmında 4. adımda belirtildiği gibi doğru seçenekleri belirleyin.

Başa dön

Illustrator nesne ve özelliklerinin FXG eşlemesi

Aşağıdaki liste, doğrudan FXG ile eşleşen nesne ve özelliklerin listesidir:

Illustrator nesne/özellik	Nesne/özellik alt alanı	FXG etiketi	FXG'ye dışa aktarma	FXG içe aktarma	Illustrator Özel Veri desteği	Davranış
Yollar/Açık	Parçayı Taşı	<Path>	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	
	Çizgi Parçası	<Path>	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	
	Kübik Bezier Parçası	<Path>	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	
	Çizgi	<Line>	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	
	Bileşik Yollar	<Path>	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	
Şekiller/Kapalı Yollar	Elips	<Ellipse>	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	

	Dikdörtgen/Yuvarlak Köşeli Dikdörtgen	<Rect>	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	
	Yıldız/Çokgen	<Path>	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	
	Mercek Parlaması	<Path>	Genişletme	Genişletme	Hayır	
	Bileşik Şekil	<Group><Path>	Genişletme	Genişletme	Evet	
Dolgu	Düz Dolgu	<Fill><Solid Colors>	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	Renkler, Renk Örneği kitaplıkları için korunmaz.
	Proses/Spot Renk/Kayıt/Global Proses	<Fill><Solid Colors>	Düz'e Dönüştür	Düz'e Dönüştür	Hayır	Renkler, Renk Örneği kitaplıkları için korunmaz.
	Doğrusal Degrade Dolgusu	<Fill><LinearGradient>	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Evet	FXG kaydetme seçeneklerini kullanarak FXG'de degrade dışa aktarabilirsiniz.
	Radyal Degrade Dolgusu	<Fill><RadialGradient>	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Evet	FXG kaydetme seçeneklerini kullanarak FXG'de degrade dışa aktarabilirsiniz.
	Desen Dolgusu		Rasterleştirilen	Rasterleştirilen	Hayır	
	Birden Çok Dolgu (Görünüm paneli)		Genişletme	Genişletme	Evet	
Kontur	Birden Çok Kontur (Görünüm paneli)		Genişletme	Genişletme	Evet	
	Desen Konturu		Rasterleştirme	Rasterleştirme	Hayır	
	Düz Renk Konturu	<Stroke><SolidColorStroke>	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	Renkler, Renk Örneği kitaplıkları için korunmaz.
	Kontur Derinliği		Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	
	Çizgi Birleşimleri/ Çizgi Başları	<Stroke> <joints=""> <caps="">	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	
	Kesikli Çizgi/Noktalı Çizgi/Kontur Hizalama		Genişletme	Genişletme	Hayır	
Saydamlık						
	Nesneler/Katman/Gruplar/Dolgular/Konturlar	<alpha>	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	

	üzerinde Opaklık					
Saydamlık paneli Seçenekleri	Saydamlık					
	Altını Gizle		Rasterleştirme	Rasterleştirme	Evet	
	Karıştırmayı Ayır		Rasterleştirme	Rasterleştirme	Evet	
Özellik paneli Seçenekleri	Nitelik Paneli					
	Üst Baskı Dolgusu/Üst Baskı/Kontur/Görüntü Eşlemleri/URL		Atılan	Atılan	Hayır	
Katmanlar ve alt katmanlar		<Group>	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	
	Gizli/Kilitli katmanlar		Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	
Grup		<Group>	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	
	Karışım Grubu		Genişletme	Genişletme	Hayır	Karışım FXG Kaydetme Seçenekleriyle işlenir: Otomatik: Adımlara, şekillere bağlı olarak karışımın karmaşıklığını otomatik olarak algılar ve çıktı çok karmaşıksa rasterleştirir, aksi durumda genişletir Rasterleştir: karışım çıktısını her zaman rasterleştirir.
	Canlı Boyama Grubu		Genişletme	Genişletme	Hayır	
Semboller	<Graphic/Movie>	<Library><Definitions>	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	
Yerleştirilen Görüntüler (Gömülü/Bağlı)	Bağlı/Gömülü Görüntüler		Rasterleştirme	Rasterleştirme	Evet	Özel veriler yalnızca, Illustrator'da tam düzenleme sırasında gömülü resmi korumak için yazılır.
Raster Resim			Rasterleştirme	Rasterleştirme	Hayır	
Opaklık Maskesi		<maskType=luminosity>	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Evet	
Efektler	3B					

	Yükselt Ve Eğim Ver		Rasterleştirme	Rasterleştirme	Evet	FXG'de eşleşen vektör efektleri için kaydırma kuralı nesnenin efektle genişletilmesidir. Ancak, 3B efektlerle genişletilen nesneler çok sayıda yol oluşturduğu ve Flash Catalyst'te performans sorunlarına neden olduğu için 3B efekt rasterleştirilir.
	Uzayda Döndür		Rasterleştirme	Rasterleştirme	Rasterleştirme	FXG'de eşleşen vektör efektleri için kaydırma kuralı nesnenin efektle genişletilmesidir. Ancak, 3B efektlerle genişletilen nesneler çok sayıda yol oluşturduğu ve Flash Catalyst'te performans sorunlarına neden olduğu için 3B efekt rasterleştirilir.
	Döndür		Rasterleştirme	Rasterleştirme	Evet	FXG'de eşleşen vektör efektleri için kaydırma kuralı nesnenin efektle genişletilmesidir. Ancak, 3B efektlerle genişletilen nesneler çok sayıda yol oluşturduğu ve Flash Catalyst'te performans sorunlarına neden olduğu için 3B efekt rasterleştirilir.
	Efektler şekle Dönüştürür					
	Dikdörtgen/Yuvarlak Köşeli Dikdörtgen/Elips		Genişletme	Genişletme	Evet	
	Deformasyon ve Dönüştürme					
	Serbest Deformasyon/		Genişletme	Genişletme	Evet	

	Büz ve Şişir/ Dönüştür/ Bük/ Zikzak					
	Kabalaştır/İnce Ayar		Genişletme	Genişletme	Hayır	
	Yol					
	Yolu Kaydır/ Anahat Nesnesi/ Ana Kontur		Genişletme	Genişletme	Evet	
	Yol Bulucu					
	Ekle/ Kesiştir/ Hariç Tut/ Çıkart/ Arkadakini Çıkar/ Böl/ kes/ Birleştir/ Kırp/ Anahat/ Sert Karışım/ Yumuşak Karışım/ Bindirme		Genişletme	Genişletme	Evet	
	Rasterleştir		Rasterleştir	Rasterleştir	Evet	
	Stilize Et					
	Ok Uçları Ekle/Yuvarlak Köşeler/Karalama		Genişletme	Genişletme	Evet	
	Alt Gölge	<filters> <DropShadowfilter>	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Evet	İçerikleri FXG olarak kaydettiğinizde, "Mod" her zaman "Çoklu" olarak ayarlanır ve "Koyuluk" Alt Gölge efektinde son kullanılan renkle değiştirilir.
	İç Işıma	<filters> <GlowFilter inner="true"	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Evet	İçerikleri FXG olarak kaydettiğinizde, "Mod" her zaman "Normal" olarak ayarlanır ve "Merkez" Kenar'a dönüştürülür.
	Dış Işıma	<filters><GlowFilter> veya <filters><GlowFilter inner="false">	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Evet	FXG olarak kaydettiğinizde, "Mod" "Normal" olarak ayarlanır.
	Çarpıt					
	Yaylaştır/ Altı Yaylaştır/ Üstü Yaylaştır/		Genişletme	Genişletme	Evet	

	Kemerle/ Çıkıntı/ Bayrak/ Dalga/ Balık Gözü/ Yükselt/ Balık/ Şişir/ Sıkıştır/ Bük					
	Bulanıklaştır					
	Gauss Bulanıklığı	<filters><BlurFilter>	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Evet	
	Akıllı/Radyal Bulanıklaştırma		Rasterleştirme	Rasterleştirme	Evet	
Grafikler						
	Sütun/ Yığınlanmış Sütun/ Çubuk/ Yığınlanmış/ Çizgi/ Alan/ Saçılma/ Pasta/ Radar Grafiği		Rasterleştirme	Rasterleştirme	Hayır	
Grafik Stili			Genişletme	Genişletme	Hayır	
Nesneleri İzleme			Genişletme	Genişletme	Hayır	
Görüntü Eşleme			Atılan	Atılan	Hayır	
Zarf Deformasyonu			Genişletme	Genişletme	Hayır	
Yabancı Resim			Rasterleştirme	Rasterleştirme	Hayır	
Kafes Resim			Rasterleştirme	Rasterleştirme	Hayır	
Desen			Rasterleştirme	Rasterleştirme	Hayır	
Kırpma Yolu ve Kırpma Grubu		<Mask maskType="clip">	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	Kırpma yoluyla dolgulanan maskeli nesneler FXG kaydetme sırasında rasterleştirilir.
Degrade	Doğrusal/Radyal Degrade/Degrade Durakları/Konumu/Açısı		Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Evet	Degradeler FXG Kaydetme Seçenekleriyle işlenir: Otomatik: degradenin FXG'de eşlenebilir olup olmadığını otomatik olarak algılar. Degrade eşlenebilirse, degrade eşlemesi FXG içeriğinde kaydedilir, aksi durumda degrade nesnesi rasterleştirilir. Düzenlenebilirli

						ği Koru [FXG'ye Dönüştür]: Bu seçenek, eşlemenin olanaklı olup olmadığına bakmaksızın, görünümüne tercihen FXG'deki degradenin düzenlenebilirliğini korur.
Görüntü/Semboller/Degradelerdeki Dönüşümler	Taşı/Ölçekle		Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	
<Through Transform Effect>	Döndür/Yansıt/ Ölçekle		Genişletme	Genişletme	Evet	
Değişkenler			Atılan	Atılan		
Flash Metni			Atılan	Atılan		
SVG Etkileşimi			Atılan	Atılan		
Eklenti Resmi Adobe			Genişletme	Genişletme	Hayır	
Eklenti Resmi Üçüncü Taraf			Genişletme	Genişletme	Hayır	
Karışım Modu	Koyulaştır/ Çarp/ Renk Yanması/ Açıklaştır/ Ekran/ Renk Soldurma/ Kaplama/ Yumuşak Işık/ Sert Işık/ Fark/ Dışlama/ Ton/ Doygunluk/ Renk/ Renk Parlaklığı		Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	
Fırçalar						
	Kaligrafik/ Saçılma/ Resim/ Desen/ Kıl Fırça		Genişletme	Genişletme	Hayır	
Birimler	Punto/Pika/ İnç/Milimetre/Santimetre		Piksele Dönüştür	Tercihler'deki Illustrator Birimlerine Dönüştür	Hayır	
	Pikseller		Canlı Eşleme	Tercihler'deki Illustrator birimlerine Dönüştür	Hayır	
Belge Profilleri			RGB profiline Dönüştür	RGB profiline Dönüştür	Hayır	
Belge Yönü	Portrait (Dikey) / Landscape (Yatay)		Atılan	Atılan	Evet	

Perspektif Izgarası			Atılan	Atılan	Hayır	
Renk Profilini Göm			Atılan	Atılan	Hayır	
Photoshop Efektleri	Sanatsal					
	Renkli Kurşun Kalem/ Kesme/ Kuru Fırça/ Film Greni/ Fresk/ Neon Işıması/ Boya Lekeleri/ Panel Bıçağı/ Plastik Sarma/ Poster Kenarları/ Kaba Pastel/ Bulaştırma Sopası/ Sünger/ Alt Boya/ Sulu Boya		Rasterleştirme	Rasterleştirme	Evet	
	Bulanıklaştır					
	Gauss Bulanıklığı		Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Evet	
	Radyal/Akıllı Bulanıklaştırma		Rasterleştirme	Rasterleştirme	Evet	
	Fırça Darbeleri					
	Vurgulanmış Kenarlar / Açılı Konturlar/ Çapraz Tarama/ Koyu Konturlar/ Mürekkep Anahatları/ Sıçrama/ Püskürtülmüş Konturlar/ Sumi-e		Rasterleştirme	Rasterleştirme	Evet	
	Deforme Et					
	Dağılma/ Işıma/ Cam/ Okyanus Dalgaları		Rasterleştirme	Rasterleştirme	Evet	
	Pikselleştir					
	Renk Yarımtonu/ Kristalleştir/ Bakır klişe baskı/ Noktalaştır		Rasterleştirme	Rasterleştirme	Evet	
	Keskinleştir					
	Keskinliği Azaltma Maskesi		Rasterleştirme	Rasterleştirme	Evet	
	Taslak					

	Bas Rölyef/ Tebeşir ve Füzen/ Füzen/ Krom/ İçerik Mum Boya/ Grafik Kalemi/ Yarım Tonlu Desen/ Not Kağıdı/ Fotokopi/ Plaster/ Şebekeleşme/ Damga/ Yırtık Kenarlar/ Su Kağıdı		Rasterleştirme	Rasterleştirme	Evet	
	Stilize Et					
	Işıyan Kenarlar		Rasterleştirme	Rasterleştirme	Evet	
	Doku					
	Küçük Çatlak/ gren/ Mozaik Döşemeler/ Yamalı/ Vitray/ Dokulaştırıcı		Rasterleştirme	Rasterleştirme	Evet	
	Video					
	Taramasız Hale Getir / NTSC Renkleri		Rasterleştirme	Rasterleştirme	Evet	
Dilimler			Atılan	Atılan	Hayır	
Kılavuzlar			Atılan	Atılan	Hayır	
Sembol Kümesi		<Group><Symbol>	Genişletme	Genişletme	Hayır	
XMP			Atılan	Atılan	Hayır	
Birden Çok Çalışma Yüzeyi	Tek Çalışma Yüzeyi	<d:layerType=Page>	Canlı Eşleme	Canlı Eşleme	Hayır	Çalışma yüzeylerinin dışındaki nesneler her zaman yok sayılır.

- Ana Grafiğin Boyutu:
  - Genişlik: Maksimum genişlikli çalışma yüzeyi
  - Yükseklik: Maksimum yükseklikli çalışma yüzeyi
- FXG için Çalışma Yüzeyi seçeneklerini kullan, yalnızca ilgili çalışma yüzeylerine karşılık gelen sayfaları olan tek bir FXG dosyası oluşturur:
  - Illustrator her bir çalışma yüzeyi için bir FXG dosyası oluşturmaz.
  - Tüm çalışma yüzeylerini seçerseniz, tüm çalışma yüzeylerine sahip bir FXG dosyası oluşturulur.
  - 1, 3, 5 gibi bir aralık seçerseniz, çalışma yüzeyine karşılık gelen 1, 3, 5 sayfalarını içeren tek bir FXG dosyası oluşturulur.

Aşağıdaki metin nitelikleri FXG ile uyumludur:

Nitelik Türü	Illustrator Niteliği	FXG Etiketi	Eşlem/Anahat/Düşür/Dönüştürme/Kısmi
Karakter Nitelikleri			
	font Adı	fontAilesi	Korunan

	font Boyutu	fontBoyutu	Korunan
	satır aralığı	çizgiYüksekliği	Korunan
	alt çizgi	metinDekorasyonu	Korunan
	üstü çizili	içiÇizgili	Korunan
	izleme	izlemeSağ	Korunan
	dolgu rengi	renkler	Korunan
	saydamlık	metinAlfa	Korunan
	karakter aralığı		Atılan
	satır taban çizgisi kayması	satırtabançizgisiKayması	Korunan
	Japonca özellikler (Aki, Tsume, Warichu, Tate-Chu -Yoko)		Metin, CJK dilleri için (varsayılan olmayan değerler için) anahatlandırıldı ve diğerleri için atıldı.
Paragraf Özellikleri			
	Hizalama	metinHizalama	Korunan
	Son hizalanan çizgiyle blokla (sol, orta, sağ veya tümü)	metinHizalaSon	Korunan
	İlk satır sol girintisi	metinGirinti	Korunan
	Sol Girinti	paragrafbaşlangıçgirinti	Korunan
	Sağ Girinti	paragrafbitişgirinti	Korunan
	boşlukÖnce	paragrafboşlukönce	Koru
	boşlukSonra	paragrafboşluksonra	Koru
	Yatay/Dikey metin çerçevesi	blokİlerleme	Korunan
Zengin Metin Nitelikleri			
	genişlik	genişlik	
	yükseklik	yükseklik	
	x	x	
	y	y	
	Girinti Aralığı	doldurmaSol	
	Girinti Aralığı	doldurmaSağ	
	Girinti Aralığı	doldurmaÜst	
	Girinti Aralığı	doldurmaAlt	
	Eski Metin		Genişletilmiş
	Yol üzerindeki Metin		Genişletilmiş
	Desteklenmeyen Alan türü seçenekleri olan metin nesneleri		Desteklenmeyen Alan türü seçenekleri bırakılır
	Sarmalı metin nesneleri		Otomatik modunda

			genişletilmiş
	Dikdörtgen olmayan şekilli metin nesneleri		
Diğer özellikler			
	Önceki tabloda söz edilenlerden farklı karakter nitelikleri		Atılan
	Daha önce söz edilenlerden farklı Karakter Nitelikleri		Atılan
	Karakter stilleri		Atılan (Görünüm korunur)
	Paragraf stilleri		Atılan (Görünüm korunur)
	Sekme ayarları	sekmeDurakları	Korunan
	Open Type özellikleri		Korunmuş (kısmen)
	Bileşik fontlar		Komut dosyasının varsayılan fontuyla değiştirildi.
	Metin Çerçevesi Dolgusu		Nesne genişletilir

Aşağıdaki liste, Illustrator tarafından desteklenmeyen ancak FXG tarafından desteklenen niteliklerin listesidir:

Nitelik Adı	FXG etiketi	Illustrator İçe Aktarma: destek düzeyi	Davranış
DoğrusalDegradekonturu	<Stroke><LinearGradientstroke>	Değiştirilmedikçe korunur	Illustrator, bu nitelik için FXG verilerini değiştirilinceye kadar korur. Illustrator'daki herhangi bir düzenleme doğrudan bu özelliği etkiliyorsa, Illustrator bu niteliğin düşmesine neden olan verilerin üzerine yazar.
RadyalDegradekonturu	<Stroke><RadialGradientstroke>	Değiştirilmedikçe korunur	Illustrator, bu nitelik için FXG verilerini değiştirilinceye kadar korur. Illustrator'daki herhangi bir düzenleme doğrudan bu özelliği etkiliyorsa, Illustrator bu niteliğin düşmesine neden olan verilerin üzerine yazar.
RenkDönüştürme		Değiştirilmedikçe korunur	Illustrator, bu nitelik için FXG verilerini değiştirilinceye kadar korur. Illustrator'daki herhangi bir düzenleme doğrudan bu özelliği etkiliyorsa, Illustrator bu niteliğin düşmesine neden olan verilerin üzerine yazar.
Karıştırma Modları:			
Ekle/ alfa/ sil/ ters çevir/ çıkart		Değiştirilmedikçe korunur	Illustrator, bu nitelik için FXG verilerini değiştirilinceye kadar korur. Illustrator'daki herhangi bir düzenleme doğrudan bu özelliği etkiliyorsa, Illustrator bu niteliğin düşmesine neden olan verilerin üzerine yazar.
Gruplardaki 9 Dilim Nitelikleri		Değiştirilmedikçe korunur	Illustrator, bu nitelik için FXG verilerini değiştirilinceye kadar korur. Illustrator'daki herhangi bir düzenleme doğrudan bu

			özelliği etkiliyorsa, Illustrator bu niteliğin düşmesine neden olan verilerin üzerine yazar.
Efektler:			
DegradeEğim / Eğim/ DegradeIşıma		Değiştirilmedikçe korunur	Illustrator, bu nitelik için FXG verilerini değiştirilinceye kadar korur. Illustrator'daki herhangi bir düzenleme doğrudan bu özelliği etkiliyorsa, Illustrator bu niteliğin düşmesine neden olan verilerin üzerine yazar.
RenkMatrisi/ Öteleme Eşlemesi/ Kıvrılma/ RenkFiltreleri Ayarlama		Değiştirilmedikçe korunur	Illustrator, bu nitelik için FXG verilerini değiştirilinceye kadar korur. Illustrator'daki herhangi bir düzenleme doğrudan bu özelliği etkiliyorsa, Illustrator bu niteliğin düşmesine neden olan verilerin üzerine yazar.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Yazdırma

Bu sayfadan bağlantı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce olarak sunulabilir.

Belgeleri yazdırma için ayarlama

Bileşik bir resmi yazdırma
Resmi yazdırılamaz yapma
Yazdır iletişim kutusu seçenekleri
Sayfada resmin konumunu değiştirme
Birden çok çalışma yüzeyi yazdırma
Çalışma yüzeylerini baskı için otomatik döndürme
Resmi birden çok sayfaya döşeme
Belgeyi yazdırma için ölçekleme
Yazıcı çözünürlüğünü ve tram frekansını değiştirme

Yazdırma hakkında en uygun tercihleri yapmak için, yazdırma işleminin temel prensiplerini anlamanız, örneğin yazıcınızın çözünürlüğünün ya da monitörünüzün kalibrasyonunun veya çözünürlüğünün, resminizin yazdırıldığında nasıl görüneceğini ne şekilde etkilediğini bilmeniz gerekir. Illustrator uygulamasının Yazdır iletişim kutusu, yazdırma iş akışı boyunca size yardımcı olacak şekilde tasarlanmıştır. İletişim kutusundaki her seçenekler kümesi, yazdırma işlemi boyunca size kılavuzluk yapacak şekilde düzenlenmiştir.

Başa dön

Bileşik bir resmi yazdırma

Bileşik resim, resminizin, illüstrasyon penceresinde gördüğünüz görüntüye karşılık gelen tek sayfalı versiyonudur; başka bir deyişle, tek aşamalı bir yazdırma işidir. Bileşik resimler ayrıca, genel sayfa tasarımının provasını yapmak, görüntü çözünürlüğünü kontrol etmek ve baskı öncesi hazırlama makinelerinde ortaya çıkabilecek sorunları (sözgelimi PostScript hatalarını) saptamakta da yararlı olur.

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Yazıcı menüsünden bir yazıcı seçin. Yazıcı yerine dosyaya yazdırmak için, Adobe PostScript® Dosyası veya Adobe PDF seçin.
3. Aşağıdaki çalışma yüzeyi seçeneklerinden birini belirleyin:
   - Her şeyi tek sayfada yazdırmak için Çalışma Yüzeylerini Yoksay'ı seçin.
   - Her çalışma yüzeyini ayrı yazdırmak için, tüm çalışma yüzeylerini (Tümü) ya da 1-3 gibi belirli bir aralığı yazdırmak istiyorsanız Çalışma Yüzeylerini Yoksay seçimini kaldırın.
4. Yazdır iletişim kutusunun sol tarafındaki listede Çıktı'yı seçin ve Mod alanında Bileşik'in seçili olduğundan emin olun.
5. Diğer yazdırma seçeneklerini ayarlayın.
6. Yazdır düğmesini tıklatın.

Belgenizde katmanlar kullanılıyorsa, hangilerinin yazdırılacağını belirleyebilirsiniz. Dosya > Yazdır'ı seçin ve Katmanları Yazdır menüsünde bir seçenek belirleyin: Görünür Ve Yazdırılabilir Katmanlar, Görünür Katmanlar veya Tüm Katmanlar. Yazdırma için kırpma alanları oluşturma hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/vid0213_tr.

Başa dön

Resmi yazdırılamaz yapma

Katmanlar paneli, resminizin farklı versiyonlarını yazdırmanızı kolaylaştırır. Örneğin, metin üzerinde düzeltme yapmak için, bir belgede sadece yazım nesnelerini yazdırmayı seçebilirsiniz. Önemli bilgileri kaydetmek için resminize yazdırılmayan öğeler de ekleyebilirsiniz.

- Resmin belge penceresinde, yazdırma ve dışa aktarma sırasında görüntülenmesini engellemek için, Katmanlar panelinde ilgili öğeleri gizleyin.
- Resmin, çalışma yüzeyinde veya dışa aktarma sırasında görüntülenmesini engellemeden, sadece yazdırılmasını önlemek için, Katmanlar panelinde bir katman adını çift tıklatın. Katman Seçenekleri iletişim kutusunda, Yazdır seçeneğindeki işareti kaldırıp Tamam düğmesini tıklatın. Katmanlar panelinde katman adı, italiğe döner.
- Çalışma yüzeyinde görünür olsa bile yazdırılmayan veya dışa aktarılamayan resimler oluşturmak için, Katman Seçenekleri iletişim kutusunda Şablon'u işaretleyin.

***Not:** Ayrıca belgenizde birden çok çalışma yüzeyi belirtebilir, sonra Yazdır iletişim kutusunda bunlardan sadece birinin yazdırılmasını seçebilirsiniz. Yalnızca çalışma yüzeyindeki resim yazdırılır. Kırpma çalışma yüzeylerini tanımlama hakkında video için bkz. www.adobe.com/go/lrvid4016_ai_tr.*

Başa dön

Yazdır iletişim kutusu seçenekleri

Yazdır iletişim kutusundaki her seçenekler kategorisi (Genel seçeneklerden Özet seçeneklerine kadar), belgenizi yazdırma süreci boyunca size kılavuzluk edecek şekilde düzenlenmiştir. Seçenekler kümesini görüntülemek için, iletişim kutusunun sol tarafındaki listeden küme adını seçin. Bu seçeneklerden çoğu, belgenizi başlattığınızda seçmiş olduğunuz başlangıç profilinde hazır ayarlıdır.

Genel Sayfa boyutunu ve yönlendirmesini ayarlayın, kaç sayfanın yazdırılacağını belirleyin, resmi ölçekleyin, döşeme seçeneklerini belirtin ve hangi katmanların yazdırılacağını seçin.

İşaretler Ve Taşma Payı Yazıcı işaretlerini seçin ve taşma payı oluşturun.

Çıktı Renk ayrımları oluşturun.

Grafikler Yollar, fontlar, PostScript dosyaları, degradeler, kafesler ve karışımlar için yazdırma seçeneklerini ayarlayın.

Renk Yönetimi Yazdırma için bir profil ve görüntü oluşturma hedefi seçin.

Gelişmiş Yazdırma sırasında vektör resimlerde kullanılacak düzleştirmeyi (veya olası rasterleştirmeyi) denetleyin.

Özet Yazdırma ayarlarının özetini görüntüleyin ve kaydedin.

Başa dön

Sayfada resmin konumunu değiştirme

Yazdır iletişim kutusundaki önizleme görüntüsü, resmin sayfanın neresine basılacağını gösterir.

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - İletişim kutusunun sol alt köşesindeki önizleme görüntüsünde resmi sürükleyin.
   - Resmin sayfaya göreli olarak hizalanacağı başlangıç noktasını belirlemek için, Yerleştirme simgesindeki bir kareyi veya oku tıklatın. Resmin konumunun ince ayarlarını yapmak için, Başlangıç X ve Başlangıç Y için birer değer girin.

     Yazılabilir alanı doğrudan çalışma yüzeyi üzerinde taşımak için, Baskı Döşeme aracıyla illüstrasyon penceresini sürükleyin. Sürüklenirken, sol alt köşesinden yazdırılabilir alanını taşıdıysanız Baskı Döşemesi aracı tepki verir. Yazdırılabilir alanı çalışma yüzeyinin istediğiniz yerine taşıyabilirsiniz; ancak, sayfanın yazdırılabilir alanının dışına taşan kısımları yazdırılmaz.

Başa dön

Birden çok çalışma yüzeyi yazdırma

Birden çok çalışma yüzeyine sahip belge oluşturduğunuzda belgeyi farklı yollardan yazdırabilirsiniz. Çalışma yüzeylerini yoksayıp her şeyi tek sayfada yazdırabilirsiniz (çalışma yüzeyleriniz sayfa sınırlarından taşıyorsa döşeme gerekebilir). İsterseniz, her çalışma yüzeyini tek tek sayfalar olarak da yazdırabilirsiniz. Çalışma yüzeylerini tek tek sayfalar olarak yazdırdığınızda tüm çalışma yüzeylerini veya çalışma yüzeyi aralığını seçebilirsiniz.

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Tüm çalışma yüzeylerini ayrı yazdırmak için Tümü'nü seçin. Yazdır iletişim kutusunun sol alt köşesindeki önizleme alanında listelenen tüm sayfaları görebilirsiniz.
   - Çalışma yüzeylerinin bir alt kümesini ayrı sayfalar olarak yazdırmak için Aralık'ı seçip yazdırılacak çalışma yüzeyleri aralığını belirtin.
   - Tüm çalışma yüzeylerindeki resmi tek sayfada birlikte yazdırmak için Çalışma Yüzeylerini Yoksay'ı seçin. Resim sayfa sınırlarından taşıyorsa, resmi ölçeklendirebilir veya döşeyebilirsiniz.
3. Diğer yazdırma seçeneklerini istediğiniz gibi belirtip Yazdır'ı tıklatın.

Başa dön

Çalışma yüzeylerini baskı için otomatik döndürme

Illustrator CS5 uygulamasında, bir belgedeki tüm çalışma yüzeyleri seçilen ortam boyutunda baskı için otomatik olarak döndürülebilir. Illustrator belgelerinin otomatik döndürülmesini ayarlamak için Yazdır iletişim kutusundaki Otomatik Döndürme onay kutusunu işaretleyin. CS5'te oluşturulan bir belge için Otomatik Döndürme varsayılan olarak etkinleştirilir.

Örneğin, hem yatay (genişliği yüksekliğinden fazla) hem de dikey (yüksekliği genişliğinden fazla) ortam boyutu olan bir belge düşünün. Yazdır iletişim kutusunda tüm çalışma yüzeyleri için ortam boyutu olarak dikey seçilirse, tüm yatay çalışma yüzeyleri yazdırılırken otomatik olarak dikey ortama döndürülür.

Not: *Otomatik Döndür seçiliyse, sayfa yönünü değiştiremezsiniz.*

Başa dön

Resmi birden çok sayfaya döşeme

Resmi tek sayfaya sığmayan tek çalışma yüzeyinden (veya yoksayılan çalışma yüzeylerinden) yazdırıyorsanız resmi birden çok sayfaya döşeyebilirsiniz. Belgenizde birden çok resim varsa

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Döşe seçeneğini belirleyin:
   Not: *Belgenizde birden çok çalışma yüzeyi varsa önce Çalışma Yüzeylerini Yoksay'ı seçin ya da Aralık seçeneğinde 1 sayfayı belirtin ve Sayfaya Sığdır'ı seçin.*
   Dolu Sayfalar Resmi çıktı için tam ortam boyunda sayfalara böler.

   Görüntülenebilir Alanlar Resmi, seçilen aygıtın görüntüleyebileceği alana dayalı olarak böler. Bu seçenek, aygıtınızın kabul

edebileceğinden daha büyük olan resmi dışlamak için yararlıdır; çünkü döşenmiş parçaları yeniden daha büyük orijinal resme birleştirmeye olanak verir.

3. (İsteğe bağlı) Dolu Sayfalar'ı seçtiyseniz, sayfalar arasındaki çakışma miktarını belirlemek için, Çakışma seçeneğini ayarlayın.

Başa dön

Belgeyi yazdırma için ölçekleme

Büyük boyutlu belgeyi, resmin gerçek boyutlarından daha küçük bir kağıda sığdırmak için, Yazdır iletişim kutusun kullanarak belgenin genişliğini ve yüksekliğini ister simetrik ister asimetrik olarak ölçekleyebilirsiniz. Asimetrik ölçekleme, sözgelimi fleksografik baskı için filme baskı yaptığınızda yararlıdır: kalıbın baskı silindirine hangi yönde takılacağını biliyorsanız, ölçekleme, çoğunlukla gerçekleşen %2 ila %3'lük esnemeyi dengeleyebilir. Ölçekleme, belgedeki sayfaların boyutunu etkilemez, sadece, belgenin yazdırıldığı ölçeği değiştirir.

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Ölçeklemeyi önlemek için, Ölçeklendirilmesin'i seçin.
   - Belgenin sayfaya sığacak şekilde otomatik olarak ölçeklenmesi için, Sayfaya Sığdır'ı seçin. Ölçekleme yüzdesi, seçilen PPD'de tanımlanan görüntülenebilir alana bağlıdır.
   - Genişlik ve Yükseklik metin kutularını etkinleştirmek için, Özel'i seçin. Genişlik ve yükseklik için, 1 ile 1000 arasında birer yüzde girin. Belgenin genişlik-yükseklik oranını değiştirmek için, Oranları Koru düğmesinin seçimini iptal edin.

Başa dön

Yazıcı çözünürlüğünü ve tram frekansını değiştirme

Adobe Illustrator uygulaması, varsayılan yazıcı çözünürlüğü ve tram frekansı kullanıldığında en hızlı ve en iyi baskıyı yapar. Ancak, bazı durumlarda, yazıcı çözünürlüğünü ve tram frekansını değiştirmek isteyebilirsiniz; örneğin, sınır kontrol hatası nedeniyle yazdırılamayan çok uzun, eğri bir yol çizdiğinizde, yazdırma yavaş olduğunda veya yazdırıldığında degradelerde ve kafeslerde bantlanma görülüyorsa.

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Yazıcı için, bir PostScript yazıcısı, Adobe PostScript® Dosyası veya Adobe PDF seçin.
3. Yazdır iletişim kutusunun sol tarafındaki listeden Çıktı'yı seçin.
4. Yazıcı Çözünürlüğü'nde bir tram frekansı (lpi) ve yazıcı çözünürlüğü (dpi) ikilisi seçin.

Yazıcı çözünürlüğü, inç başına üretilen mürekkep noktası sayısıyla ölçülür (dpi). Çoğu masaüstü lazer yazıcısı 600 dpi çözünürlüğe sahiptir, baskı öncesi hazırlama makineleriyse 1200 dpi veya daha yüksek çözünürlüğe sahiptir. Mürekkep püskürtmeli yazıcılar, gerçek noktalar değil, mikroskobik bir mürekkep spreyi üretir; çoğu mürekkep püskürtmeli yazıcılar yaklaşık olarak 300 ile 720 dpi arasında çözünürlüğe sahiptir.

Masaüstü lazer yazıcısında, ama özellikle de baskı öncesi hazırlama makinelerinde yazdırırken, tram frekansını da göz önüne almanız gerekir. Tram frekansı, gri tonlamalı görüntüleri veya renk ayrımlarını basmakta kullanılan, inç başına yarı tonlu hücre sayısıdır. Tram satırı veya satır tramı olarak da bilinen tram frekansı, satır/inç (lpi) ile veya yarı tonlu tramda inç başına hücre satırıyla ölçülür.

Yüksek bir tram satırı (örneğin 150 lpi), baskı makinesinde yüksek kalitede görüntü oluşturmak için, görüntüyü oluşturmakta kullanılan noktaları birbirine çok yakın olarak yerleştirir; düşük bir tram satırıysa (60 lpi - 85 lpi) noktaları birbirinden daha uzağa koyarak, daha kaba bir görüntü oluşturur. Noktaların boyutu da satır tramı tarafından belirlenir. Yüksek tram satırında küçük noktalar kullanılır; düşük tram satırında büyük noktalar kullanılır. Satır tramının seçilmesinde en önemli faktör, işinizde kullanılan basım türüdür. Basımevinize, kullandıkları baskı makinelerinin hangi incelikte tram kullanabildiğini sorun ve seçimlerinizi buna göre yapın.

Yüksek çözünürlükteki baskı öncesi hazırlama makinelerinde kullanılan PPD dosyaları, çeşitli makine çözünürlükleriyle eşleştirilmiş çok çeşitli tram satırları sunar. Daha düşük çözünürlükteki yazıcılar için hazırlanan PPD dosyalarında sadece birkaç satır tram seçeneği vardır ve bunlar, 53 lpi ile 85 lpi arasındaki kaba tramlardır. Ancak, düşük çözünürlüklü yazıcılarda kaba tramlar daha iyi sonuç verir. Nihai çıktı için düşük çözünürlükte bir yazıcı kullanılacaksa, 100 lpi çözünürlüğünde ince tram kullanmak aslında görüntü kalitesini düşürür. Bunun nedeni, belirli bir çözünürlük için lpi değerinin artırılmasının, üretilebilen renk sayısını düşürmesidir.

Not: *Bazı baskı öncesi hazırlama makineleri ve masaüstü lazer yazıcıları, yarı tonlama dışında tramlama teknolojileri kullanır. Yarı ton kullanmayan bir yazıcıda bir görüntü yazdırıyorsanız, önerilen çözünürlükler için hizmet sağlayıcınıza danışın veya yazıcı belgelerinize bakın.*

(cc) BY-NC-SR

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Sayfa boyutunu ve yönlendirmesini değiştirme

Adobe Illustrator normalde, seçilen yazıcı için PPD tarafından tanımlanan varsayılan sayfa boyutunu kullanır. Ancak, ortam boyutunu, PPD dosyasında listelenen boyutlardan herhangi birine değiştirebilir, ayrıca portrait (dikey) veya landscape (yatay) yönünü seçebilirsiniz. Belirleyebileceğiniz en büyük sayfa boyutu, baskı öncesi hazırlık makinenizin görüntülenebilir maksimum alanına bağlıdır.

***Not**: Yazdır iletişim kutusunda sayfa boyutu ve yönü yalnızca yazdırma amacıyla değiştirilebilir. Çalışma yüzeyinizin sayfa boyutu veya yönlendirmesini değiştirmek için Çalışma Yüzeyi Seçenekleri iletişim kutusunu ya da Kontrol panelindeki Çalışma Yüzeyi seçeneklerini kullanın. (Bkz. Çalışma yüzeylerini düzenleme.)*

Sayfa boyutunu ve yönlendirmesini belirlerken aşağıdakilere dikkat edin:

- Farklı bir ortam boyutu seçerseniz (örneğin, ABD Letter'dan ABD Legal'a değiştirirseniz) resim, önizleme penceresinde yeniden konumlandırılır. Bunun nedeni, önizleme penceresinin, seçilen ortamın görüntülenebilir bütün alanını görüntülemesidir; ortam boyutu değiştiğinde, önizleme penceresi, görüntülenebilir alanı dahil edecek şekilde otomatik olarak yeniden ölçeklendirilir.

  ***not**: Farklı yazıcılar ve görüntü yerleştiriciler görüntülenebilir alanlarının boyutlarını farklı şekilde tanımladıklarından, görüntülenebilir alan, aynı ortam boyutu için (örneğin US Letter) bile PPD dosyasına göre değişebilir.*

- Sayfanın film veya kağıt üzerindeki varsayılan yerleşimi, sayfayı basmakta kullanılan baskı öncesi hazırlama makinesine bağlıdır.
- Ortam boyutunuzun, hem resminizi hem de kesim işaretlerini, çakıştırma işaretlerini ve gerekli diğer yazdırma bilgilerini içerebilecek kadar büyük olduğundan emin olun. Ancak, baskı öncesi hazırlama makinesinin filminden veya kağıdından tasarruf etmek için, resminize ve gerekli yazdırma bilgilerine yetecek en küçük sayfa boyutunu seçin.
- Baskı öncesi hazırlama makineniz görüntülenebilir alanınızın en uzun kenarına yetiyorsa, Enine'yi işaretleyerek veya basılı resmin yönlendirmesini değiştirerek, önemli miktarda film veya kağıt tasarrufu yapabilirsiniz. Daha fazla bilgi edinmek için, kullandığınız yazıcının belgelerine başvurun.

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Boyut menüsünde bir sayfa boyutu seçin. Varolan boyut seçenekleri, kullanılan yazıcıya ve PPD dosyasına bağlıdır. Yazıcının PPD dosyası izin veriyorsa, Özel'i seçerek, Genişlik ve Yükseklik metin kutularında özel bir sayfa boyutu belirleyebilirsiniz.
3. Sayfa yönünü ayarlamak için bir Yönlendirme düğmesini tıklatın:

   Dikey Üst Sağ tarafı üstte olacak şekilde dikey yönlendirmeyle yazdırır.

   Yatay Sol Sola döndürülmüş olarak, yatay yönlendirmeyle yazdırır.

   Dikey Alt Tepe üstü olarak, dikey yönlendirmeyle yazdırır.

   Yatay Sağ Sağa döndürülmüş olarak, yatay yönlendirmeyle yazdırır.

4. (İsteğe bağlı) Basılı resmi 90° döndürmek için, Enine'yi işaretleyin. Bu seçeneği kullanmak için, enine yazdırmayı ve özel sayfa boyutlarını destekleyen bir PPD kullanmanız gerekir.

(cc) BY-NC-SA Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Renk ayrımlarını bastırma

Renk ayrımları hakkında
Resimleri renk ayrımına hazırlama
Renk ayrımlarını önizleme
Renk ayrımlarını bastırma
Nesneyi bütün kalıplarda bastırma

Başa dön

Renk ayrımları hakkında

Renkli ve kesintisiz tonlu görüntülerin röprodüksiyonu için baskı makineleri çoğunlukla dört kalıpta ayrı ayrı resimler (proses renkler) kullanır; resmin siyan, macenta, sarı ve siyah kısımları için ayrı ayrı birer kalıp kullanılır. Özel mürekkepler de ekleyebilirsiniz (spot renkler). Bu durumda, her spot renk için ayrı birer kalıp oluşturulur. Uygun renkte mürekkep kullanılır ve birbiriyle çakıştırılarak basılırsa, bu renkler birleşerek orijinal resmin röprodüksiyonunu oluşturur.

Görüntüyü iki veya daha çok renge ayırma işlemine renk ayrımı yapmak, kalıpların oluşturulmasında kullanılan filmlere renk ayrımları adı verilir.

Renkli bir lazer yazıcısında yazdırılan bileşik görüntü ve bir baskı öncesi hazırlık makinesinde basılan dört renk ayrımı.

Yüksek kaliteli renk ayrımları elde etmek için, renk ayrımlarınızı yapan basımeviyle yakın bağlantı içinde çalışmalı, her işe başlamadan ve işlem sırasında basımevinin uzmanlarına danışmalısınız. Renk Ayrımları Önizlemesi panelinin kullanımı hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_tr.

Spot renkler hakkında

Proses renkler hakkında

Başa dön

Resimleri renk ayrımına hazırlama

Illustrator uygulamasından renk ayrımlarınızı yazdırmadan önce, aşağıdaki baskı öncesi görevleri gerçekleştirmek iyi bir fikirdir:

- Monitörünüzün kalibrasyonu ve bir Illustrator Renk Ayarı seçmek dahil olmak üzere, renk yönetimini ayarlayın.
- Renklerin hedef çıktı aygıtında nasıl görüneceğini anlamak için yazılımla prova yapın. Renk ayrımlarının nasıl görüntüleneceğinin önizlemesi için Pencere > Renk Ayrımları Önizlemesi'ni seçin.
- Belge RGB modundaysa, Dosya > Belge Renk Modu > CMYK Renk seçeneğini belirleyerek belgeyi CMYK Modu'na dönüştürün.
- Resminizde renk karışımları varsa, düzgün yazdırılmaları (belirgin renk bantları göstermemeleri) için bunları en iyileştirin.
- Resminiz bindirme içeriyorsa, uygun üst baskı ve bindirme ayarlarını yapın.
- Resminizde saydam, çakışan renklerden oluşan alanlar varsa, düzleştirme işleminden hangi alanların etkileneceğinin önizlemesini inceleyin ve hangi düzleştirme seçeneklerini kullanmak istediğinizi not edin.

Renkleri global olarak dönüştürmek ve azaltmak için, Canlı Renk iletişim kutusunu kullanın. Örneğin, proses renkli bir belgeyi 2 spot renkli belgeye dönüştürmek istiyorsanız, Canlı Renk'in Ata bölümünü kullanın ve hangi renkleri istediğinizi ve varolan renklere nasıl atanacaklarını belirleyin.

Adobe uygulamalarındaki renk yönetimi hakkında

Başa dön

Renk ayrımlarını önizleme

Renk ayrımlarına ve üst baskıya Renk Ayırımı Önizleme panelini kullanarak önizlemede bakabilirsiniz. Renk Ayrımları Önizlemesi panelinin

kullanımı hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_tr.

Monitörünüzde renk ayrımları önizleme belgenizdeki spot renk nesnelerinin önizlemesini görüntülemenizi ve aşağıdakileri denetlemenizi sağlar:

Zengin siyah Ayrımları önizleme, zengin siyah olarak yazdırılacak alanları tanımlamanıza veya artırılmış opaklık ve daha zengin renk için renkli mürekkeplerle karıştırılan siyah (K) mürekkebi işlemenize olanak sağlar.

Üst baskı Renk ayrımı uygulanmış çıktıda karıştırmanın, saydamlığın ve üst baskının nasıl görüntüleneceğini önizleyebilirsiniz. Bileşik bir yazıcı aygıtına çıktı gönderdiğinizde de üst baskı efektlerini görebilirsiniz.

Not: *Illustrator'daki Renk Ayrımları Önizlemesi paneli InDesign ve Acrobat'taki Renk Ayrımları Önizlemesi panelinden biraz farklıdır; örneğin, Illustrator'daki Önizleme paneli yalnızca CMYK belgesi modu içindir.*

1. Pencere > Renk Ayrımlarını Önizleme'yi seçin.
2. Üst Baskı Önizleme'yi seçin.
3. Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:
   - Ekrandaki renk ayrım mürekkebini gizlemek için renk ayrımı adının solundaki göz simgesini tıklatın. Renk ayrımını görüntülemek için tekrar tıklatın.
   - Biri dışında ekrandaki tüm renk ayrımı mürekkeplerini gizlemek için Alt (Windows) ya da Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak bu renk ayrımıyla ilgili göz simgesini tıklatın. Tüm renk ayrımlarını yeniden görüntülemek için bir kez daha Alt (Windows) ya da Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak göz simgesini tıklatın.
   - Proses kalıplarının tümünü görmek için CMYK simgesini tıklatın.
4. Normal görünüme dönmek için Üst Baskı Önizleme seçeneğini seçimden kaldırın.

Ayrımları yazdırma masrafı olmadan monitörünüzde ayrımları önizleme sorunları belirlemenize yardımcı olurken, bindirme, emülsiyon seçenekleri, yazıcı işaretleri ve yarı ton ekran ile çözünürlüğü önizlemenizi sağlamaz. Bütünleştirme veya kaplama provaları kullanarak bu ayarları doğrulamak için ticari yazıcınızla çalışın. Renk Ayrımları Önizlemesi panelinde mürekkeplerin ekranda görünür veya gizli olarak ayarlanması gerçek renk ayrımı işlemini etkilemez; yalnızca önizleme sırasında ekranda nasıl görüntüleneceklerini etkiler.

Not: *Gizli katmalardaki nesneler ekran önizlemesinde yer almaz.*

Başa dön

Renk ayrımlarını bastırma

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Yazıcı ve PPD dosyası seçin. Yazıcı yerine dosyaya yazdırmak için, Adobe PostScript® Dosyası veya Adobe PDF seçin.
3. Yazdır iletişim kutusunun sol tarafındaki listeden Çıktı'yı seçin.
4. Mod için ya Renk Ayırımları (Ana Bilgisayar Tabanlı) veya In-RIP Renk Ayırımları'nı seçin.
5. Renk ayrımları için bir emülsiyon, görüntü pozlaması ve yazıcı çözünürlüğü belirleyin.
6. Renk ayrımını yapmak istediğiniz renkli kalıplar için seçenekleri belirleyin:
   - Renkli kalıbın basılmasını engellemek için, Belge Mürekkep Seçenekleri listesinde o rengin yanındaki yazıcı simgesini tıklatın. Rengin basılmasını sağlamak için tekrar tıklatın.
   - Ayrı bir kalıba basılmak yerine proses renk kalıplarının parçası olarak basılmalarını sağlamak amacıyla bütün spot renkleri proses renklere dönüştürmek için, Bütün Spot Renklerini Proses Renklerine Dönüştür'ü işaretleyin.
   - Tek bir spot rengi proses renklere dönüştürmek için, Belge Mürekkep Seçenekleri listesinde o rengin yanındaki spot renk simgesini tıklatın. Dört renkli bir proses simgesi belirir. Rengi spot renge geri döndürmek için tekrar tıklatın.
   - Bütün siyah mürekkebi üst baskı yapmak için, Siyah Üst Baskı'yı seçin.
   - Kalıbın tram frekansını, tram açısını ve yarı tonlu noktaların şeklini değiştirmek için, mürekkep adını çift tıklatın. Bunun yerine, Belge Mürekkep Seçenekleri listesinde mevcut ayarı tıklatın ve istediğiniz değişiklikleri yapın. Ancak, varsayılan açılar ve frekansların, seçilen PPD dosyası tarafından belirleneceğini unutmayın. Kendi yarı tonlu tramlarınızı olşuturmadan önce, tercih edilen frekans ve açı hakkında basımevinize danışın.

     Resminizde birden çok spot renk varsa, özellikle iki veya daha fazla spot renk arasında etkileşimler varsa, her spot renge farklı açılar atayın.
7. Yazdır iletişim kutusundaki diğer seçenekleri belirleyin.

   Somutta, resmin konumunu, ölçeğini ve kırpmasını belirleyebilir, yazıcı işaretleri ve taşma payı ayarlayabilir ve saydam resim için düzleştirme ayarlarını seçebilirsiniz.
8. Yazdır düğmesini tıklatın.

Not: *Renk Ayrımları Önizlemesi panelinin kullanımı hakkında bir video izlemek için bkz. www.adobe.com/go/lrvid4021_ai_tr.*

Renk ayrım modları

Illustrator, renk ayrımları oluşturulması için, yaygın olarak kullanılan iki PostScript iş akışını veya modunu destekler. İkisi arasındaki temel fark, renk ayrımlarının nerede oluşturulduğundadır; ana bilgisayarda mı (Illustrator uygulamasının ve yazıcı sürücüsünün yüklü olduğu sistemde mi) yoksa çıktı aygıtının RIP'inde mi (raster image processor; raster görüntü işlemcisi).

Ana bilgisayar tabanlı geleneksel, renk ayrımı önceden yapılmış iş akışında, Illustrator uygulaması belge için gereken renk ayrımlarının her biri için PostScript verileri oluşturur ve bu bilgileri çıktı aygıtına gönderir.

RIP tabanlı daha yeni iş akışında, renk ayrımları, bindirme ve hatta renk yönetimi RIP üzerinde, yeni nesil PostScript RIP'ler tarafından gerçekleştirilir ve ana bilgisayar, başka görevleri gerçekleştirebilmek için serbest kalır. Bu yaklaşım, Illustrator uygulamasının dosyayı daha az zamanda üretmesine olanak verir ve herhangi bir yazdırma işi için, aktarılan veri miktarını en aza indirir. Örneğin, ana bilgisayar tabanlı renk ayrımlarının yazdırılması için dört veya daha fazla sayfanın PostScript bilgilerini göndermek yerine Illustrator, RIP'te işlenmek üzere, bileşik tek bir PostScript dosyasının PostScript bilgilerini gönderir.

Emülsiyon ve görüntü pozlaması

Emülsiyon, film veya fotoğraf kartı üzerindeki ışığa duyarlı katmana verilen addır. Yukarı (Sağ Okuma), ışığa duyarlı katman size dönükken görüntüdeki yazıların okunabilir ("düzden okunabilir") olduğu anlamına gelir. Aşağı (Sağ Okuma), ışığa duyarlı katman size dönükken görüntüdeki yazıların okunabilir ("düzden okunabilir") olduğu anlamına gelir. Normalde, kağıda basılan görüntüler Yukarı (Sağ Okuma) ile basılır; buna karşılık, filme basılan görüntüler çoğunlukla Aşağı (Sağ Okuma) ile basılır. Hangi emülsiyon yönünü tercih ettiklerini saptamak için basımevinizle görüşün.

Emülsiyonlu tarafa mı emülsiyonsuz tarafa mı (taban da denir) baktığınızı anlamak için, nihai filmi parlak ışık altında inceleyin. Bir taraf, diğerinden daha parlaktır. Mat taraf emülsiyonlu taraftır; parlak taraf tabandır.

Görüntü pozlaması, resmin pozitif görüntü olarak mı negatif görüntü olarak mı basılacağına işaret eder. Basımevleri tipik olarak, ABD'de negatif film, Avrupa ve Japonya'da negatif film ister. Hangi görüntüyü kullanacağınızdan emin değilseniz, basımevinize danışın.

Başa dön

Nesneyi bütün kalıplarda bastırma

Basım işleminde bir nesneyi, spot renkli kalıplar dahil olmak üzere bütün kalıplarda bastırmak istiyorsanız, nesneyi çakıştırma rengine dönüştürün. Çakıştırma işaretleri, kesim işaretleri ve sayfa bilgileri, çakıştırma renklerine otomatik olarak atanır.

1. Nesneyi seçin.
2. Renk Örnekleri panelinde, varsayılan değer olarak renk örneklerinin ilk satırında yer alan Çakıştırma renk örneğini ⌖ tıklatın.

   Çakıştırma renginin ekrandaki görünümünü varsayılan siyahtan başka bir renge değiştirmek için, Renk panelini kullanın. Belirlediğiniz renk, çakıştırma rengine sahip nesnelerin ekranda temsil edilmesinde kullanılır. Bu nesneler bileşik resimlerde gri olarak, renk ayrımlarında bütün mürekkeplerin eşit renk tonuyla basılır.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Yazıcı işaretleri ve taşma payları

Yazıcı işaretleri hakkında
Yazıcı işaretleri ekleme
Taşma payları hakkında
Taşma payı ekleme

Yazıcı işaretleri hakkında

Başa dön

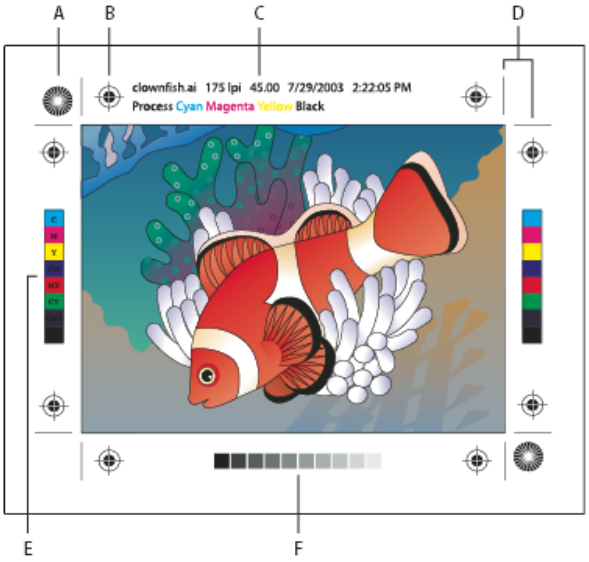
Resmi baskı için hazırlarken, resmin öğelerini doğru şekilde çakıştırmak ve doğru rengi sınamak için yazıcı aygıtında kullanılacak bir dizi işaret gereklidir. Resminize aşağıdaki türden yazıcı işaretleri ekleyebilirsiniz:

Kesim İşaretleri Sayfaların nereden kesileceğini tanımlayan, ince yatay ve dikey çizgilerdir. Kesim işaretleri, bir renk ayrımının diğeriyle çakıştırılmasına (hizalanmasına) da yardımcı olabilir.

Çakıştırma İşaretleri Renkli bir belgede farklı renk ayrımlarının hizalanması için, sayfa alanının dışındaki küçük hedef işaretleridir.

Renk Çubukları CMYK mürekkepleri ve gri tonlarını (%10'luk artışla) temsil eden küçük renk kareleri. Hizmet sağlayıcınız bu işaretleri, baskı makinesinde mürekkep yoğunluğunu ayarlamak için bu işaretlerden yararlanır.

Sayfa Bilgileri Filmi, resim numarası adıyla, çıktının saat ve tarihiyle, kullanılan satır tramıyla, renk ayrımının tram açısıyla ve her kalıbın rengiyle etiketler. Bu etiketler, görüntülerin üstünde yer alır.



Yazıcı işaretleri

***A.** Yıldız hedefi (isteğe bağlı değil) **B.** Çakıştırma işareti **C.** Sayfa bilgileri **D.** Kesim işaretleri **E.** Renk çubuğu **F.** Renk tonu çubuğu*

Yazıcı işaretleri ekleme

Başa dön

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Yazdır iletişim kutusunun sol tarafındaki listeden İşaretler Ve Taşma Payı'nı seçin.
3. Eklemek istediğiniz yazıcı işareti türlerini seçin. Latin ve Japonca işaretler arasında da seçim yapabilirsiniz.
4. (İsteğe bağlı) Kesim İşaretleri'ni işaretlerseniz, kesim işareti çizgilerini ve kesim işaretleriyle resim arasındaki kaydırma uzaklığını belirleyin.

Yazıcı işaretlerinin taşma payı üzerine basılmasını önlemek için, Taşma Payı değerinden daha büyük bir Kaydırma değeri girmeye dikkat edin.

Ayrıca bkz.

Kesme veya hizalama için kırpma işaretleri belirleme

Taşma payları hakkında

Başa dön

Taşma payları, yazdırma sınırlayıcı kutusunun veya kırpma alanının ve kesim işaretlerinin dışında kalan resim miktarıdır. Sayfa kesildikten sonra baskının hala sayfanın kenarına kadar ulaştığından veya görüntünün belgede bir anahtar çizgiyle sınırlanabildiğinden emin olmak için, resminizde bir hata sınırı olarak taşma payı ekleyebilirsiniz. Taşma payına kadar ulaşan bir resim oluşturduktan sonra, Illustrator uygulamasını kullanarak, taşma payının miktarını belirleyebilirsiniz. Taşma payı artırıldığında Illustrator uygulaması, kesim işaretlerinin dışına taşan resmin daha fazla kısmını yazdırmasına neden olur. Ancak, kesim işaretleri, hala aynı boyutta bir yazdırma sınırlayıcı kutusunu tanımlar.

Kullanacağınız taşma payı boyutu, kullanım amacına göre değişir. Baskı taşma payı (basılı sayfanın kenarından dışarı taşan bir görüntü) en az 18 punto olmalıdır. Taşma payı, görüntünün belirli bir çizginin içine sığmasını kesinleştirmek içinse, 2 veya 3 puntodan daha fazla olması gerekmez. Basımeviniz, söz konusu iş için gereken taşma payı boyutu hakkında sizi bilgilendirebilir.

Başa dön

Taşma payı ekleme

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Yazdır iletişim kutusunun sol tarafındaki listeden İşaretler Ve Taşma Payı'nı seçin.
3. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Taşma payı işaretlerinin yerlerini belirlemek için, Üst, Sol, Alt ve Sağ için değer girin. Bütün değerlerin birbiriyle aynı tutulması için, bağlantı simgesini tıklatın.
   - Yeni Belge iletişim kutusunda tanımlanan taşma payı ayarlarını kullanmak için Belge Taşma Payını Kullan'ı seçin.

   Belirleyebileceğiniz maksimum taşma payı 72 punto, minimum taşma payıysa 0 puntodur.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

PostScript yazdırma

PPD dosyaları hakkında
Uzun, karmaşık yolları yazdırma
Fontların yazıcıya nasıl indirileceğini denetleme
Yazdırma için PostScript düzeyini değiştirme

belirli bir PostScript yazıcının sürücüsünün davranışını özelleştirmek için PostScript yazıcılar PPD dosyası (PostScript Yazıcı Tanımlaması dosyası) kullanır. PPD dosyasında çıktı aygıtı hakkında, yerleşik yazıcı fontları, varolan ortam boyutları ve yönlendirmesi, en iyileştirilmiş tram frekansları, tram açıları, çözünürlük ve renkli çıktı özellikleri gibi bilgiler vardır. Yazdırmadan önce doğru PPD ayarlarını yapmanız önemlidir. Kendi PostScript yazıcınıza veya görüntü yerleştiricinize karşılık gelen PPD'yi seçtiğinizde, Yazdır iletişim kutusundaki ayarlar çıktı aygıtınıza göre otomatik olarak doldurulur.

Başa dön

PPD dosyaları hakkında

PPD dosyası (PostScript Yazıcı Tanımlaması dosyası), belirli bir PostScript yazıcının sürücüsünün davranışını özelleştirir. Çıktı aygıtı hakkında, yerleşik yazıcı fontları, varolan ortam boyutları ve yönlendirmesi, en iyileştirilmiş tram frekansları, tram açıları, çözünürlük ve renkli çıktı özellikleri gibi bilgiler içerir. Yazdırmadan önce doğru PPD ayarlarını yapmanız önemlidir. Kendi PostScript yazıcınıza veya görüntü yerleştiricinize karşılık gelen PPD'yi seçtiğinizde, Yazdır iletişim kutusundaki ayarlar çıktı aygıtınıza göre otomatik olarak doldurulur. İhtiyaçlarınıza uygun olarak başka bir PPD kullanmayı seçebilirsiniz. Uygulamalar, bir belge yazdırılırken yazıcıya hangi PostScript bilgilerinin gönderileceğini belirlemek için, PPD dosyasındaki bilgilerden yararlanır.

En iyi yazdırma sonucunu almak için Adobe, çıktı aygıtınıza uygun PPD dosyasının en son sürümünü üreticisinden edinmenizi önerir. Birçok baskı servis sağlayıcısı ve ticari basımevi, kendi kullandıkları görüntü yerleştiricilerin PPD'lerini kullanır. PPD'leri, işletim sistemi tarafından belirlenen konumda sakladığınızdan emin olun. Ayrıntılı bilgi edinmek için, işletim sisteminizin belgelerine bakın.

PPD dosyasını değiştirme

PostScript yazıcı, PostScript dosyası veya PDF'ye yazdırdığınızda Illustrator otomatik olarak o aygıtın varsayılan PPD'sini (PostScript Printer Description; PostScript Yazıcı Tanımlaması) kullanır. İhtiyaçlarınıza uygun olarak başka bir PPD kullanmayı seçebilirsiniz.

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. PPD menüsünde aşağıdakilerden birini seçin:
   - Mevcut çıktı aygıtına karşılık gelen bir PPD.
   - Diğer. Belirlenen yazıcıyla kullanılmak üzere hizmet sağlayıcınız tarafından sağlanan bir PPD gibi özel bir PPD seçmenize olanak verir. PPD'nin dosya adı, yazıcının veya görüntü yerleştiricinin adına ve modeline karşılık gelir, .ppd uzantısıyla gösterilebilir (sisteminizin ayarlarına bağlı olarak.) İstediğiniz PPD dosyasının olduğu yere gidin, dosyayı seçin ve Aç düğmesini tıklatın.

     Not: *Baskı öncesi hazırlama makinelerinin PPD'lerinde yaygın olarak bulunan belirli özelliklere, Illustrator uygulamasının Yazdır iletişim kutusundan erişilebilir. Yazıcıya özgü bu özellikleri ayarlamak için, Yazdır iletişim kutusunda Ayarlar'ı (Windows) veya Yazıcı'yı (Mac OS) tıklatın.*

PPD dosyası ekleme

En iyi yazdırma sonucunu almak için Adobe, çıktı aygıtınıza uygun PPD dosyasının en son sürümünü üreticisinden edinmenizi önerir. Birçok baskı servis sağlayıcısı ve ticari basımevi, kendi kullandıkları görüntü yerleştiricilerin PPD'lerini kullanır. PPD'leri, işletim sistemi tarafından belirlenen konumda sakladığınızdan emin olun. Ayrıntılı bilgi edinmek için, işletim sisteminizin belgelerine bakın.

❖ Windows ve Mac OS'da, yazıcı eklediğiniz şekilde PPD dosyası seçersiniz. PPD dosyasını seçmek için gereken adımlar her platformda farklıdır. Ayrıntılar için işletim sistemi belgelerinize bakın.

Başa dön

Uzun, karmaşık yolları yazdırma

Aşırı uzun veya karmaşık yollar içeren Adobe Illustrator dosyalarını yazdırıyorsanız, dosya yazdırılamayabilir ve yazıcınızdan bir sınır kontrol hatası alabilirsiniz. Uzun ve karmaşık yolları basitleştirmek için, bu yolları ayrı ayrı iki veya daha çok yola bölebilirsiniz. Ayrıca, eğrileri yaklaşık olarak oluşturmakta kullanılacak çizgi parçası sayısını değiştirebilir ve yazıcı çözünürlüğünü değiştirebilirsiniz.

Vektör nesnelerini yazdırmakta kullanılan çizgi parçası sayısını değiştirme

Resimdeki eğriler, PostScript yorumlayıcısı tarafından küçük, düz çizgi parçaları olarak tanımlanır; çizgi parçaları ne kadar küçük olursa, eğri o kadar gerçekçi olur. Çizgi parçalarının sayısı arttıkça, eğrinin karmaşıklığı da artmış olur. Yazıcınıza ve yazıcınızın belleğine bağlı olarak, eğri, bir

PostScript yorumcusunun rasterleştiremeyeceği kadar karmaşık olabilir. Bu durumda, bir PostScript sınır kontrol hatası ortaya çıkabilir ve eğri yazdırılamaz.

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Yazıcı için, bir PostScript yazıcısı, Adobe PostScript® Dosyası veya Adobe PDF seçin.
3. Yazdır iletişim kutusunun sol tarafındaki listeden Grafikler'i seçin.
4. Otomatik seçeneğindeki işareti kaldırın ve eğrilerin hassasiyetini ayarlamak için, Düzlük sürgüsünü kullanın.

   Daha düşük (Kalite tarafına yakın) bir ayar, daha küçük düz çizgi parçaları oluşturarak, eğrinin daha yakın bir benzetimini yapar. Daha yüksek (Hız tarafına yakın) bir ayar, daha uzun ve daha az sayıda çizgi parçası oluşturarak, daha kaba bir eğri oluşturur, ama performansı artırır.

Yazdırmak için yolları bölme

Illustrator uygulaması, resimdeki bölünmüş yolları ayrı ayrı nesneler olarak kabul eder. Yollar bölündükten sonra resminizi değiştirmek için, ya ayrı ayrı şekillerle çalışmanız ya da görüntü üzerinde tek bir şekil olarak çalışmak için yolları yeniden birleştirmeniz gerekir.

Yolları bölmeden önce orijinal resmin bir kopyasını kaydetmek iyi olur. Böylece, üzerinde çalışmanız gerekirse orijinal, bölünmemiş dosya hala elinizde olur.

❖ Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:

- Konturlu bir yolu bölmek için, Makas aracını ✂ kullanın.
- Bileşik bir yolu bölmek için, Nesne > Bileşik Yol > Serbest Bırak'ı seçerek bileşik yolu kaldırın. Sonra yolu makas aracını kullanarak parçalara ayırın ve parçaları tekrar bileşik yollar olarak tanımlayın.
- Maskeyi bölmek için, Nesne > Kırpma Maskesi > Serbest Bırak'ı seçerek maskeyi kaldırın. Sonra yolu makas aracını kullanarak parçalara ayırın ve parçaları tekrar maskeler olarak tanımlayın.

  Böldükten sonra bir yolu tekrar birleştirmek için, orijinal nesneyi oluşturan bölünmüş yolların hepsini seçin ve Yol Bulucu panelinde Şekil Alanına Ekle düğmesini tıklatın. Yol yeniden birleştirilir, bölünmüş yolun yeniden birleştirildiği her kesişme noktasına bir bağlantı noktası konur.

Başa dön

Fontların yazıcıya nasıl indirileceğini denetleme

Yazıcı fontları, yazıcının belleğinde veya yazıcıya bağlı bir sabit diskte depolanan fontlardır. Type 1 ve TrueType fontlar yazıcıda veya bilgisayarınızda depolanabilir; bitmap fontlar, sadece bilgisayarınızda depolanabilir. Gereken fontların bilgisayarınızın sabit diskinde yüklü olması koşuluyla, Illustrator uygulaması, gerektiğinde fontları indirebilir.

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Yazıcı için, bir PostScript yazıcısı, Adobe PostScript® Dosyası veya Adobe PDF seçin.
3. Yazdır iletişim kutusunun sol tarafındaki listeden Grafikler'i seçin ve bir İndirme seçeneği belirleyin:
   Yok PostScript dosyasına, RIP işlemcisine veya ikincil işlemciye fontun nereye dahil edileceğini söyleyen bir referans fontu ekler. Bu seçenek, yazıcıda yer alan fontlar için uygundur. TrueType fontlar, fonttaki PostScript adına göre adlandırılır; ancak, her uygulama bu adları yorumlayamaz. TrueType fontların doğru olarak yorumlanabildiğinden emin olmak için, diğer iki font indirme seçeneğinden birini kullanın.

   Alt küme Sadece belgede kullanılan karakterleri (glifleri) indirir. Glifler, her sayfa için birer tane indirilir. Bu seçenek, tek sayfalı belgelerde veya fazla metin içermeyen kısa belgelerde normalde daha hızlı ve daha küçük PostScript dosyaları üretir.

   Tamamlandı Yazdırma işinin başlangıcında, belge için gereken bütün fontları indirir. Bu seçenek, birden çok sayfalı belgelerle kullanıldığına çoğunlukla daha hızlı ve daha küçük PostScript dosyaları üretir.
   ***Not:** Bazı font üreticileri font dosyalarının gömülmesini sınırlandırır. Sınırlamalar font yazılımının kopyalanmasına uygulanır. Geçerli telif hakkı yasasına ve lisans anlaşmanızın şartlarına uymanız gerekir. Adobe tarafından lisanslanan font yazılımları için, lisans anlaşmanız, belirli bir dosyada kullandığınız fontların kopyasını ticari basımevine veya başka bir hizmet sağlayıcıya aktarabilmenize ve servis sağlayıcının size o yazılımı kullanma hakkına sahip olduğunu size bildirmesi kaydıyla, servis sağlayıcının dosyanızı işlemek için söz konusu fontları kullanabilmesine izin verir. Diğer font yazılımları için, lütfen satıcınızdan gereken izinleri edinin.*

Başa dön

Yazdırma için PostScript düzeyini değiştirme

PostScript veya PDF dosyasına yazdırdığınızda, Illustrator otomatik olarak çıktı aygıtınızın PostScript düzeyini seçer. PostScript dosyalarının Postscript düzeyini değiştirmek isterseniz, aşağıdakileri yapın:

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Yazıcı için, Adobe PostScript® Dosyası veya Adobe PDF seçin.
3. Yazdır iletişim kutusunun sol tarafındaki listeden Grafikler'i seçin.
4. PostScript için, PostScript çıktı aygıtlarındaki yorumlayıcılarıyla uyumluluk düzeyini seçin.

   Düzey 2, PostScript Level 2 veya daha ileri düzeydeki çıktı aygıtlarında yazdırılan grafiklerin yazılma hızını ve çıktı kalitesini artırır. Level 3, PostScript 3 aygıtlarda en iyi hızı ve çıktı kalitesini sağlar.

5. (İsteğe bağlı) Yazıcı olarak Adobe PostScript® Dosyası seçerseniz, Illustrator uygulamasının görüntü verilerini bilgisayarınızdan yazıcıya nasıl göndereceğini belirlemek için bir Veri Formatı seçin.

   İkili, görüntü verilerini ikili kod olarak gönderir; bu format ASCII formatından daha kompakttır, ama her sistemle uyumlu olmayabilir. ASCII formatı, görüntü verilerini ASCII metin olarak dışa aktarır; bu format eski ağlarla ve paralel yazıcılarla uyumludur ve çoğunlukla birden çok platformda birden kullanılan grafikler için en iyi seçenektir. Çoğunlukla, sadece Mac OS sistemlerinde kullanılan belgeler için de en iyi seçenektir.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Renk yönetimiyle yazdırma

Yazdırma sırasında renkleri uygulamanızın yönetmesini sağlama
Yazdırma sırasında renkleri yazıcınızın yönetmesini sağlama

Renk yönetimiyle yazdırdığınızda Illustrator'ı renkleri yönetmesi için serbest bırakır ya da renkleri yazıcının yönetmesini sağlarsınız.

Yazdırma sırasında renkleri uygulamanızın yönetmesini sağlama

Başa dön

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Yazdır iletişim kutusunun sol tarafındaki listeden Renk Yönetimi'ni seçin.
3. Renk İşleme için, Illustrator'ın Renkleri Belirlemesini Sağla'yı seçin.
4. Yazıcı Profili için, çıktı aygıtınızın profilini seçin.

   Profil, bir çıktı aygıtının davranışını ve yazdırma koşullarını (sözgelimi kağıt türünü) ne kadar kesin şekilde tanımlarsa, renk yönetim sistemi de sayısal değerleri belgedeki gerçek renklere o kadar iyi çevirir. (Bkz. Renk profilleri hakkında.)
5. (İsteğe bağlı) Uygulamanın renkleri hedef renk uzayına nasıl dönüştüreceğini belirlemek için Görüntü Oluşturma Hedefi seçeneğini ayarlayın.

   Çoğu durumda en iyisi, varsayılan görüntü oluşturma hedefini kullanmaktır. Görüntü oluşturma hedefleri hakkında daha fazla bilgi edinmek için, Yardım'da arama yapın.
6. İşletim sisteminin yazdırma ayarlarına erişmek için, Yazdır iletişim kutusunun alt tarafındaki Ayarlar (Windows) veya Yazıcı (Mac OS) düğmesini tıklatın.
7. Aşağıdakilerden birini yaparak yazıcı sürücüsünün renk yönetim ayarlarına erişin:
   - Windows'da, kullandığınız yazıcıyı sağ tıklatıp Özellikler'i seçin. Sonra yazıcı sürücüsünün renk yönetim ayarlarını bulun. Çoğu yazıcı sürücüsünde renk yönetimi ayarları Renk Yönetimi veya ICM başlığı altındadır.
   - Mac OS sisteminde, kullandığınız yazıcıyı seçin ve açılır menüde renk yönetimi seçeneğini belirleyin. Çoğu yazıcı sürücüsünde bu seçenek ColorSync adıyla geçer.
8. Yazıcı sürücüsünün renk yönetimini kapatın.

   Her yazıcı sürücüsünün farklı renk yönetim seçenekleri vardır. Renk yönetimini nasıl kapatacağınız belli değilse, yazıcı belgelerinize bakın.
9. Illustrator uygulamasının Yazdır iletişim kutusuna geri dönün ve Yazdır'ı tıklatın.

Yazdırma sırasında renkleri yazıcınızın yönetmesini sağlama

Başa dön

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Yazıcı menüsünden bir PostScript yazıcı seçin. Yazıcı yerine dosyaya yazdırmak için, Adobe PostScript® Dosyası veya Adobe PDF seçin.
3. Yazdır iletişim kutusunun sol tarafındaki listeden Renk Yönetimi'ni seçin.
4. Renk İşleme için, PostScript® Yazıcının Renkleri Belirlemesini Sağla'yı seçin.
5. (İsteğe bağlı) Aşağıdaki seçeneklerden istediklerinizi ayarlayın. Çoğu durumda en iyisi, varsayılan ayarları kullanmaktır.
   Görüntü Oluşturma Hedefi Uygulamanın renkleri hedef renk uzayına nasıl dönüştüreceğini belirler.

   RGB Numaralarını Koru (RGB çıktı için) veya CMYK Numaralarını Koru (CMYK çıktı için) Illustrator uygulamasının, kendileriyle ilişkilendirilmiş bir renk profiline sahip olmayan renkleri (örneğin, gömülü profile sahip olmayan, içe aktarılmış görüntülerde) nasıl işleyeceğini belirler. Bu seçenek işaretli olduğunda Illustrator, renk numaralarını doğrudan çıktı aygıtına gönderir. Bu seçenek işaretli olmadığında Illustrator, önce renk numaralarını çıktı aygıtının renk numaralarına dönüştürür.

   Güvenli bir CMYK iş akışını izliyorsanız, numaraların korunması önerilir. RGB belgelerin yazdırılmasında numaraların korunması önerilmez.
6. İşletim sisteminin yazdırma ayarlarına erişmek için, Yazdır iletişim kutusunun alt tarafındaki Ayarlar (Windows) veya Yazıcı (Mac OS) düğmesini tıklatın.
7. Aşağıdakilerden birini yaparak yazıcı sürücüsünün renk yönetim ayarlarına erişin:
   - Windows'da, kullandığınız yazıcıyı sağ tıklatıp Özellikler'i seçin. Sonra yazıcı sürücüsünün renk yönetim ayarlarını bulun. Çoğu yazıcı sürücüsünde renk yönetimi ayarları Renk Yönetimi veya ICM başlığı altındadır.
   - Mac OS sisteminde, kullandığınız yazıcıyı seçin ve açılır menüde renk yönetimi seçeneğini belirleyin. Çoğu yazıcı sürücüsünde bu seçenek ColorSync adıyla geçer.
8. Yazdırma sırasında renk yönetimini yazıcı sürücünüzün yönetmesini sağlamak için, renk yönetimi ayarlarını belirleyin.

Her yazıcı sürücüsünün farklı renk yönetim seçenekleri vardır. Renk yönetimi seçeneklerini nasıl ayarlayacağınız belli değilse, yazıcı belgelerinize bakın.

9. Illustrator uygulamasının Yazdır iletişim kutusuna geri dönün ve Yazdır'ı tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

- Görüntü oluşturma hedefleri hakkında
- Güvenli CMYK iş akışı kullanma
- Renk yönetimiyle yazdırma

(cc) BY-NC-SA

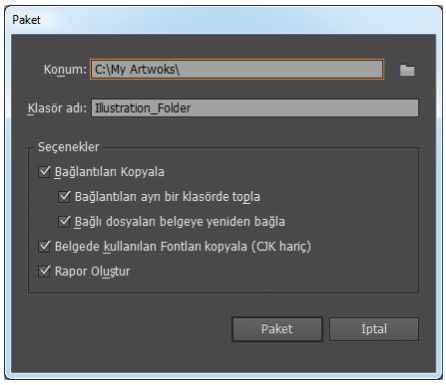
Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Dosyaları paketleme

Bu özellik, Adobe Illustrator CS6, CC ve sonraki sürümlerde bulunur. Adobe Creative Cloud'a katılmak için, bkz. Adobe Creative Cloud.

Kullandığınız dosyaları, fontlar da dahil olmak üzere (Çince, Korece ve Japonca haricinde) daha kolay teslim etmek için bir araya toplayabilirsiniz. Bir dosyayı paketlediğinizde, Illustrator belgesini, gereken tüm fontları, bağlı grafikleri ve paket raporunu içeren bir klasör oluşturmuş olursunuz. Bir metin dosyası olarak kaydedilen bu raporda, paketlenen dosya ile ilgili bilgiler bulunur.

1. Dosya > Paket'i seçin.



Paketle iletişim kutusu

2. Klasör ve konum ayarlarını belirleyin:

   Konum Paketlenen dosyanın oluşturulacağı konumu belirleyin

   Klasör Adı Paket için bir ad belirtin. Klasör adı, varsayılan olarak Illustrator belgesinin adından türetilir.

3. Aşağıdaki seçenekleri belirtin:

   Bağlantıları Kopyala Bağlı grafikleri ve dosyaları paket klasörünün konumuna kopyalar.

   Bağlantıları Ayrı Bir Klasörde Topla Bir Bağlantılar klasörü oluşturur ve tüm bağlı varlıkları bu klasöre yerleştirir. Bu seçenek işaretli değilse, varlıklar .ai dosyasıyla aynı klasör düzeyine kopyalanır.

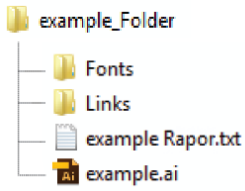
   Bağlı Dosyaları Belgeye Yeniden Bağla Paket klasörüne yönlendirilen bağlantıları değiştirir. Bu seçenek işaretli değilse, paketlenmiş bir Illustrator belgesi, varlıklara yönlenen bağlantıları orijinal konumunda tutar; varlıklar yine de pakette toplanır.

   Belgelerde Kullanılan Fontları Kopyala (CJK hariç) Font ailesinin tamamını kopyalamak yerine, gereken fontların tümünü kopyalar.

   Not: *Fontları paketlediğinizde bir uyarı görüntülenir. Fontları kopyalama izniniz olup olmadığını görmek için lisans sözleşmenize bakın.*

   Rapor Oluştur Paketlenen dosyalarla birlikte bir özet raporu oluşturur. Bu raporda, spot renkli nesnelerin bir özeti, kullanılan ve eksik olan tüm fontlar, eksik bağlantılar ve bağlı ve gömülü tüm görüntülerin ayrıntıları yer alır.

4. Paketle seçeneğini tıklatın. İlgili klasörlere yerleştirilmiş varlıkları içeren aşağıdaki klasör yapısı oluşturulur.



Paket klasör yapısı

Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

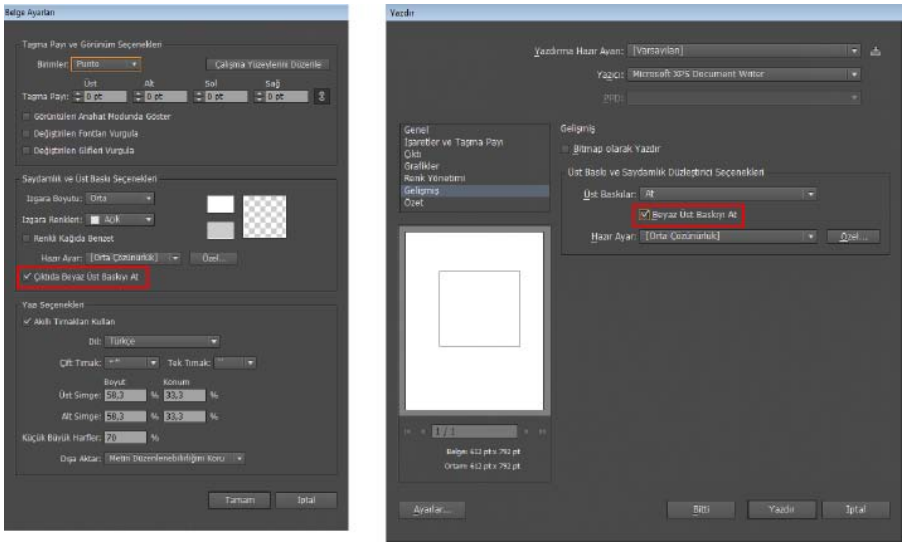
Beyaz Üst Baskı | Illustrator CC

Illustrator'da oluşturulan resimde istemeden üst baskı uygulanmış beyaz nesneler bulunabilir. Bu beyaz nesneler, yalnızca üst baskı önizleme veya baskı renk ayrımlarını etkinleştirdiğinizde belirgin bir hal alır. Bu durum, üretim sürecinde gecikmelere neden olduğu gibi yeniden baskı işlemlerinin yapılmasını da gerektirebilir. Bir beyaz nesne üst baskıyla uygulandığında Illustrator kullanıcıları uyarsa da kullanıcının dikkatini çekmeyen bir beyaz üst baskının meydana geldiği durumlar da olabilir. Örneğin:

Illustrator'ın bu sürümünde, Beyaz Üst Baskıyı At seçeneğini kullanarak Belge Ayarları ve Yazdır iletişim kutularında beyaz üst baskı niteliklerini kaldırabilirsiniz. Bu seçenek, her iki iletişim kutusunda da varsayılan olarak etkindir. Belge Ayarları iletişim kutusunda Beyaz Üst Baskıyı At seçeneği işaretlenmemişse, Yazdır iletişim kutusundaki seçenek belirlenerek geçersiz kılınabilir.

Senaryo 1 Üst baskılı bir nesne seçilir ve dolgu/kontur içeren yeni bir nesne oluşturulur. Bu senaryoda, önceden seçilen nesnelerin görünüş nitelikleri yeni nesneye kopyalanır ve üst baskı beyaz dolgulu nesneye uygulanır.

Senaryo 2 Üst baskılı beyaz olmayan bir nesne beyaz dolgulu bir nesneyle değiştirilir.
Bu sorunu çözmek için, şimdi yazdırma veya EPS ya da PDF olarak kaydetme gibi işlemler sırasında üst baskı niteliği beyaz nesnelerden kaldırılmıştır. Bu şekilde, kullanıcılar baskı veya çıktıyı resimde beyaz nesne üst baskı kontrolü veya düzeltme işlemleri yapmaya gerek kalmadan kullanabilir. Bu yaklaşım, eski resimler, yeni resimler ve Üst Baskı uygulanmış beyaz olmayan nesnelerin Beyaz olarak değiştirilmesi gibi çoğu durumlarda en iyi sonucu verir.



Çıktıda Beyaz Üst Baskıyı Yok At seçeneği Belge Ayarları iletişim kutusunda (solda) ve Yazdır iletişim kutusunda (sağda) bulunur

Üst baskılı spot Beyaz nesneler bu işlemden etkilenmez. Bu işlem sadece kaydedilmiş dosyaları veya bir Illustrator dosyasındaki çıktıyı etkiler. Ayrıca, resim de bu ayardan etkilenmez.

(cc) BY-NC-SR Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Kesme veya hizalama için kırpma işaretleri belirleme

Nesne çevresinde kırpma işaretleri oluşturma
Kırpma işaretlerini silme
Japon stili kırpma işaretleri kullanma

Resmi çıktı için kırpmak amacıyla farklı çalışma yüzeyleri belirlemenin yanı sıra, resminizin içinde birden çok *kırpma işareti* oluşturabilir ve kullanabilirsiniz. Kırpma işaretleri, basılı kağıdın nereden kesilmesini istediğinizi belirtir. Kırpma işaretleri, bir sayfadaki birden çok nesne çevresinde işaretler oluşturmak istediğinizde, sözgelimi, kartvizitlerden oluşan bir sayfa yazdırırken yararlı olur. Ayrıca, başka bir uygulamaya aktardığınız Illustrator resimlerini hizalamanıza da yardımcı olabilir.

Kırpma işaretleri çalışma yüzeyinden aşağıdaki özellikler açısından farklılık gösterir:

- Çalışma yüzeyleri resmin yazdırılabilir sınırlarını belirtir; kırpma işaretleri ise yazdırılan alanı hiç etkilemez.
- Aynı anda yalnızca bir çalışma yüzeyini etkinleştirebilirsiniz; ancak birden fazla kırpma işareti oluşturabilir ve görüntüleyebilirsiniz.
- Çalışma yüzeyi görünür, ancak yazdırılmayan işaretlerle gösterilir; kırpma işaretleri ise, çakıştırma siyah mürekkebiyle basılır (dolayısıyla tıpkı yazıcı işaretleri gibi, her bir renk ayrımı kalıbında yazdırılır).

Not: *Kırpma işaretleri Yazdır iletişim kutusundaki İşaretler ve Taşma Payı seçenekleriyle oluşturulan kesim işaretlerinin yerine geçmez.*

Başa dön

Nesnenin etrafında kırpma işaretleri oluşturma

Illustrator CS5'te, düzenlenebilir kesim/kırpma işaretleri veya canlı efektler olarak kırpma işaretleri oluşturabilirsiniz.

Kırpma işaretlerini kullanmak için aşağıdakileri yapın:

1. Nesneyi seçin.
2. Düzenlenebilir kesim işaretleri veya kırpma işaretleri oluşturmak için Nesne > Kesim İşaretleri Oluştur'u seçin.
3. Canlı efekt olarak kırpma işaretleri oluşturmak için Efekt > Kırpma İşaretleri'ni seçin.

Başa dön

Kırpma işaretlerini silme

Düzenlenebilir kırpma veya kesim işaretlerini silmek için kesim işaretlerini seçip Delete tuşuna basın.

Kırpma işaretleri etkilerini silmek için, Görünüm panelinde Kırpma İşaretleri seçeneğini belirleyin ve Seçili Öğeyi Sil simgesini tıklatın.

Başa dön

Japon stili kırpma işaretleri

Japon stili kırpma işaretleri, çoğunlukla 8,5 puntoluk (3 milimetre) bir varsayılan taşma payı değeri tanımlayan çift çizgiyle oluşturulur.

1. Düzenle > Tercihler > Genel (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Genel (Mac OS) seçeneğini belirleyin.
2. Japonca Kırpma İşaretleri Kullan seçeneğini işaretleyip Tamam düğmesini tıklatın.

Creative Commons koşulları Twitter™ ve Facebook gönderimlerini kapsamaz.

Yasal Uyarılar | Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri

Üst baskı

Üst baskı hakkında
Üst baskıyı ayarlama
Siyah üst baskı
Üst baskıyı benzetme veya atma

Varsayılan değer olarak, opak, çakışan renkleri bastırdığınızda, en üstteki renk, altındaki alanı gizler. Üst baskı altını gizlemeyi önler ve en üstteki çakışan baskı mürekkebinin altındaki mürekkebe göre saydam gibi görünmesini sağlar.

Ayrı ayrı kalıplardan basılan renkler birbiriyle örtüştüğünde veya birleştiğinde, baskıda çakışma hatası, nihai çıktıda renkler arasında boşluklara neden olabilir. Resimde renkler arasında boşluk kalması ihtimalini ortadan kaldırmak için basımevleri, bindirme adı verilen bir teknik kullanarak, bitişik iki renk arasında (bindirme adı verilen) küçük bir örtüşme alanı oluşturur. Bindirmeleri otomatik olarak oluşturmak için, özel olarak bu iş için hazırlanmış ayrı bir bindirme programı kullanabilir veya Illustrator uygulamasını kullanarak bindirmeleri elle oluşturabilirsiniz.

Üst baskı hakkında

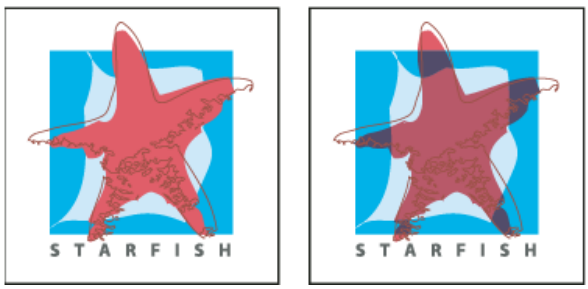
Başa dön

Varsayılan değer olarak, opak, çakışan renkleri bastırdığınızda, en üstteki renk, altındaki alanı gizler. Altını gizlemeyi önlemek ve en üstteki çakışan baskı mürekkebinin altındaki mürekkebe göre saydam gibi görünmesini sağlamak için, üst baskı kullanabilirsiniz. Baskıdaki saydamlık derecesi, mürekkebe, kağıda ve kullanılan baskı yöntemine bağlıdır. Bu değişkenlerin nihai resminizi nasıl etkileyeceğini belirlemek için, basımevinize danışın.

Aşağıdaki durumlarda üst baskı yapmak isteyebilirsiniz:

- Çakıştırmaya yardımcı olması için siyah mürekkebi üst baskı yapın. Siyah mürekkep opak olduğundan (ve çoğunlukla basılan son renk olduğundan), beyaz arka planın aksine, bir rengin üzerine basıldığında fazla farklılık göstermez. Siyahın üst baskı yapılması, resminizde siyahla renkli alanlar arasında boşluklar oluşmasını önler.
- Resim, yaygın kullanılan mürekkep renklerini paylaşmıyorsa ve bindirme veya kaplama mürekkep efekti oluşturmak istiyorsanız, üst baskı yapın. Proses renk karışımlarını veya yaygın kullanılan mürekkep renklerini paylaşmayan özel renkleri üst baskı yaparken, üst baskı rengi, arka plan rengine eklenir. Örneğin, %100 siyanın üstüne %100 macenta dolgu basıyorsanız, çakışan dolgu macenta değil mor görünür.

  Üst baskı seçeneklerini ayarladıktan sonra, üst baskı yapılan renklerin nasıl yazdırılacağını yaklaşık olarak görmek için Üst Baskı Önizleme modunu (Görünüm > Üst Baskı Önizleme) kullanmanız gerekir. Ayrıca, (her renk ayrımının tek bir kağıt üzerinde çakıştırmalı olarak gösterildiği) entegre provalar veya (renk ayrımlarının üst üste konan plastik yapraklar üzerinde çakıştırmalı olarak gösterildiği) üst baskı provaları kullanarak, renk ayrımı yapılan resimde üst baskı yapılan renkleri dikkatle kontrol etmeniz gerekir.



Altını gizleyen renkler (varsayılan değer) ve üst baskı

Üst baskıyı ayarlama

Başa dön

1. Üst baskı yapmak istediğiniz nesneyi veya nesneleri seçin.
2. Nitelikler panelinde, Üst Bask Dolgu'yu, Üst Bask Kont'u veya her ikisini birden işaretleyin.

   %100 siyah bir kontur veya dolguda Üst Baskı seçeneğini kullanırsanız, siyah mürekkep, altındaki mürekkep renklerinin görünmesini engelleyecek kadar opak olmayabilir. Alttaki rengin görünmesi sorununu ortadan kullanmak için, %100 siyah yerine dört renkli (zengin) siyah kullanın. Siyaha eklenecek kesin yüzdeler için basımevinize danışın.

Siyah üst baskı

Başa dön

Resminizdeki bütün siyah renkleri üst baskı yapmak için, renk ayrımlarını oluştururken Yazdır iletişim kutusunda Siyah Üst Baskı seçeneğini işaretleyin. Bu seçenek, K renk kanalı aracılığıyla siyah uygulanmış bütün nesneler için geçerlidir. Ancak, saydamlık ayarları veya grafik stilleri

nedeniyle siyah görünen nesnelerde işe yaramayabilir.

Siyah Üst Baskı komutunu, belirli bir siyah yüzdesi içeren nesneler için de kullanabilirsiniz. Siyah Üst Baskı komutunu kullanmak için:

1. Üst baskı yapmak isteyebileceğiniz bütün nesneleri seçin.
2. Düzenle > Renkleri Düzenle > Siyah Üst Baskı'yı seçin.
3. Üst baskı yapmak istediğiniz siyah yüzdesini girin. Belirlenen yüzdeye sahip bütün nesneler üst baskı yapılır.
4. Üst baskının nasıl uygulanacağını belirlemek için, Dolgu'yu, Kontur'u veya ikisini birden işaretleyin.
5. Siyan, macenta veya sarı ya da belirlenen siyah yüzdesini içeren proses renkleri üst baskı yapmak için, Siyahı CMY İle İçer'i işaretleyin.
6. Proses eşdeğerleri belirlenen siyah yüzdesini içeren spot renkleri üst baskı yapmak için, Nokta Siyahları İçer'i işaretleyin. Hem proses renkler hem de belirlenen siyah yüzdesini içeren bir spot rengi üst baskı yapmak istiyorsanız, Hem Siyahı CMY İle İçer'i hem de Nokta Siyahları İçer'i işaretleyin.

   Belirli bir siyah yüzdesi içeren nesneleri üst baskıdan kaldırmak için, Siyah Üst Baskı iletişim kutusunda Siyahı Ekle yerine Siyahı Kaldır'ı seçin.

Başa dön

Üst baskıyı benzetme veya atma

Çoğu durumda, sadece renk ayrımı aygıtları üst baskıyı destekler. Bileşik yazdırıyorsanız veya resminiz saydamlıkla etkileşimde bulunan üst baskılı nesneler içeriyorsa, üst baskıyı benzetmeyi veya atmayı seçebilirsiniz.

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Yazdır iletişim kutusunun sol tarafındaki listeden Gelişmiş'i seçin.
3. Üst Baskılar menüsünde Benzet veya At'ı seçin.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Yazdırma hazır ayarları

Yazdırma hazır ayarları oluşturma
Yazdırma hazır ayarlarını uygulama
Yazdırma hazır ayarlarını düzenleme
Yazdırma hazır ayarlarını silme
Yazdırma hazır ayarlarını dışa veya içe aktarma
Yazdırma ayarlarının/hazır ayarlarının özetini görüntüleme

Düzenli olarak farklı yazıcılara veya iş türlerine çıktı veriyorsanız, bütün çıktı ayarlarını yazdırma hazır ayarları olarak kaydederek yazdırma işlerini otomatikleştirebilirsiniz. Yazdırma hazır ayarlarının kullanılması, sürekli olarak Yazdır iletişim kutusundaki birçok seçenek için kesin ayarlar gerektiren işleri tutarlı bir şekilde yazdırmanın güvenilir bir yoludur.

Yazdırma hazır ayarları oluşturma

Başa dön

Düzenli olarak farklı yazıcılara veya iş türlerine çıktı veriyorsanız, bütün çıktı ayarlarını yazdırma hazır ayarları olarak kaydederek yazdırma işlerini otomatikleştirebilirsiniz. Yazdırma hazır ayarlarının kullanılması, sürekli olarak Yazdır iletişim kutusundaki birçok seçenek için kesin ayarlar gerektiren işleri tutarlı bir şekilde yazdırmanın güvenilir bir yoludur.

Yazdırma hazır ayarlarını kaydedebilir ve yükleyebilirsiniz, böylece yedeklenmelerini kolaylaştırır veya servis sağlayıcılarınız, müşterileriniz veya iş grubunuzdaki diğer kişiler için kullanılabilir kılarsınız.

Yazdırma hazır ayarlarını, Yazdırma Hazır Ayarları iletişim kutusunda oluşturabilir ve inceleyebilirsiniz.

❖ Aşağıdakilerden birini yapın:

- Dosya > Yazdır'ı seçin, yazdırma ayarlarını yapın ve Hazır Ayarı Kaydet'i tıklatın. Bir ad yazın veya varsayılan adı kullanın ve Tamam'ı tıklatın. Bu yöntemle, hazır ayar, tercihler dosyasına kaydedilmiş olur.
- Düzenle > Yazdırma Hazır Ayarları'nı seçip Yeni'yi tıklatın. Yazdırma Hazır Ayarları iletişim kutusunda yeni bir ad yazın veya varsayılan adı kullanın, yazdırma ayarlarını yapın ve Tamam düğmesini tıklatıp Yazdırma Hazır Ayarları iletişim kutusuna geri dönün. Sonra tekrar Tamam'ı tıklatın.

Yazdırma hazır ayarlarını uygulama

Başa dön

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Yazdırma Hazır Ayarı menüsünden bir yazdırma hazır ayarı seçin. İsterseniz, Yazdır iletişim kutusunda yazıcı ayarlarını onaylayın.
3. Yazdır düğmesini tıklatın.

Yazdırma hazır ayarlarını düzenleme

Başa dön

❖ Aşağıdakilerden birini yapın:

- Dosya > Yazdır'ı seçin, yazdırma ayarlarını yapın ve Hazır Ayarı Kaydet'i tıklatın. Çıkan Hazır Ayarı Kaydet iletişim kutusunda, metin kutusuna bir ad yazın veya mevcut adı kullanın. (Mevcut ad, varolan bir hazır ayarsa, aynı adla kaydetmeniz, o hazır ayarın ayarlarını geçersiz kılar.) Tamam düğmesini tıklatın.
- Önce, Düzenle > Yazdırma Hazır Ayarları'nı, ardından da listeden bir hazır ayar seçip Düzenle'yi tıklatın. Yazdırma ayarlarını yapın ve Tamam düğmesini tıklatıp Yazdırma Hazır Ayarları iletişim kutusuna geri dönün. Sonra tekrar Tamam'ı tıklatın.

  Varsayılan hazır ayarı da tıpkı diğer hazır ayarları düzenlediğiniz gibi, yukarıda anlatılan adımları izleyerek düzenleyebilirsiniz.

Yazdırma hazır ayarlarını silme

Başa dön

1. Düzenle > Yazdırma Hazır Ayarları'nı seçin.
2. Listeden bir veya birden çok hazır ayar seçin ve Sil'i tıklatın. Birbirini izleyen hazır ayarları seçmek için Shift (ÜstKrkt) tuşunu basılı tutarak tıklatın. Aralıklı hazır ayarları seçmek içinse, Ctrl tuşunu basılı tutup tıklatın (Windows) veya Command tuşunu basılı tutup tıklatın (Mac OS).

Yazdırma hazır ayarlarını dışa veya içe aktarma

Başa dön

Yazdırma hazır ayarlarını ayrı ayrı dosyalara kaydedebilirsiniz, böylece yedeklenmelerini kolaylaştırır veya servis sağlayıcılarınız, müşterileriniz veya iş grubunuzdaki diğer kişiler için kullanılabilir kılarsınız.

1. Düzenle > Yazdırma Hazır Ayarları'nı seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Hazır ayarları dışa aktarmak için, listeden bir veya birden çok hazır ayar seçip Dışa Aktar'ı tıklatın. Birbirini izleyen hazır ayarları seçmek için Shift (ÜstKrkt) tuşunu basılı tutarak tıklatın. Aralıklı hazır ayarları seçmek içinse, Ctrl tuşunu basılı tutup tıklatın (Windows) veya Command tuşunu basılı tutup tıklatın (Mac OS). Ad ve konum belirleyip Kaydet'i tıklatın.
   - Hazır ayarları içe aktarmak için İçe Aktar'ı tıklatın. Yüklemek istediğiniz hazır ayarları içeren dosyayı bulup tıklatın ve Tamam'ı tıklatın.

Hazır ayarları tercihler klasörünün dışına da kaydedebilirsiniz. Bu şekilde, tercihlerinizi silecek olursanız hazır ayarlarınız yok olmayacaktır.

Başa dön

Yazdırma ayarlarının/hazır ayarlarının özetini görüntüleme

Yazdırma işleminden önce çıktı ayarlarınızı görüntülemek için, Yazdır iletişim kutusunun Özet panelini kullanın ve bunları gerektiği şekilde ayarlayın. Örneğin, belgede bazı grafiklerin, hizmet sağlayıcısı tarafından OPI değiştirmesi olarak atlanıp atlanmayacağını görebilirsiniz.

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Yazdır iletişim kutusunda Özet'i tıklatın.
3. Özeti metin dosyası olarak kaydetmek istiyorsanız, Özeti Kaydet'i tıklatın.
4. Varsayılan dosya adını kabul edin veya metin dosyası için başka bir ad yazın ve Kaydet'i tıklatın.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Yazdırma

Yazdırma iş akışı zaman zaman karmaşık olabilir. İşe ilk olarak gerekli ayarları anlayarak başlayın, ardından ilgili konulara geçin.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Saydam resimleri yazdırma ve kaydetme

Düzleştirme hakkında
Saydamlığı koruyan dosya formatları
Yazdırma için saydamlık düzleştirme seçeneklerini ayarlama
Saydamlık Düzleştirici seçenekleri
Resmin hangi alanlarının düzleştirileceğini önizlemede görme
Düzleştirici Önizlemesi paneline genel bakış
Saydamlık düzleştirici hazır ayarları hakkında
Saydamlık düzleştirici hazır ayarı oluşturma veya düzenleme
Özelleştirilmiş bir saydamlık düzleştirici hazır ayarını dışarı ve içe aktarma
Özelleştirilmiş bir saydamlık düzleştirici hazır ayarını yeniden adlandırma veya silme
Tek tek nesneler için saydamlığı düzleştirme
Yazdırma sırasında resmin tamamını rasterleştirme

Illustrator dosyasını belirli formatlarda kaydettiğinizde, yerel saydamlık bilgileri korunur. Örneğin, bir dosyayı Illustrator CS (veya sonraki) EPS formatında kaydettiğinizde, dosya hem yerel Illustrator verilerini hem de EPS verilerini içerir. Dosyayı Illustrator uygulamasında yeniden açtığınızda, yerel (düzleştirilmemiş) veriler okunur. Dosyayı başka bir uygulamaya yerleştirdiğinizde, EPS (düzleştirilmiş) veriler okunur.

Başa dön

Düzleştirme hakkında

Belgenizde veya resminizde saydamlık varsa, çıktısının alınması için çoğunlukla, düzleştirme denilen bir işlemden geçmesi gerekir. Düzleştirme işleminde resim, vektör tabanlı ve rasterleştirilmiş alanlara bölünür. Resim karmaşıklaştıkça (görüntülerin karıştırılması, vektörler, yazım, spot renkler, üst baskı vb.) düzleştirme ve sonuçları da karmaşıklaşır.

Yazdırma yaptığınızda ya da saydamlık desteğine sahip olmayan başka formatlarda kayıt veya dışa aktarma yaptığınızda, düzleştirme gerekebilir. PDF dosyaları oluştururken düzleştirme yapmadan saydamlığı korumak için, dosyanızı Adobe PDF 1.4 (Acrobat 5.0) veya sonraki sürümü olarak kaydedin.

Düzleştirme ayarlarını belirleyip bunları kaydederek, saydamlık düzleştirici hazır ayarları olarak uygulayabilirsiniz. Saydam nesneler, seçilen düzleştirici hazır ayarlarındaki ayarlara göre düzleştirilir.

Not: *Dosya kaydedildikten sonra saydamlık düzleştirme işlemi geri alınamaz.*

Çakışan resimler düzleştirme sırasında bölünür.

Saydam çıktı sorunları hakkında daha fazla bilgi için, Adobe web sitesinde bulabileceğiniz Adobe Solutions Network (ASN), Print Service Provider Resources (yalnızca İngilizce) sayfasına bakın.

Başa dön

Saydamlığı koruyan dosya formatları

Illustrator dosyasını belirli formatlarda kaydettiğinizde, yerel saydamlık bilgileri korunur. Örneğin, bir dosyayı Illustrator CS (veya sonraki) EPS formatında kaydettiğinizde, dosya hem yerel Illustrator verilerini hem de EPS verilerini içerir. Dosyayı Illustrator uygulamasında yeniden açtığınızda, yerel (düzleştirilmemiş) veriler okunur. Dosyayı başka bir uygulamaya yerleştirdiğinizde, EPS (düzleştirilmiş) veriler okunur.

Mümkün olduğunda, dosyanızı yerel saydamlık verilerinin korunduğu bir formatta tutun; böylece gerektiğinde düzenlemeniz mümkün olur.

Aşağıdaki formatlarda kaydettiğinizde yerel saydamlık verileri korunur:

- AI9 ve sonrası
- AI9 EPS ve sonrası
- PDF 1.4 ve sonrası (Illustrator Düzenleme Özelliklerini Koru seçeneği işaretliyken)

Illustrator, aşağıdaki işlemlerden herhangi birini gerçekleştirirken resmi düzleştirir:

- Saydamlık içeren bir dosyayı yazdırırken.
- Saydamlık içeren bir dosyayı, yerel Illustrator 8 ve önceki sürümleri, Illustrator 8 EPS ve önceki sürümleri veya PDF 1.3 formatı gibi eski bir formatta kaydederken. (Illustrator ve Illustrator EPS formatları için, düzleştirmek yerine saydamlığın atılmasını seçebilirsiniz.)
- Saydamlık içeren bir dosyayı, saydamlığı alnalayan bir vektör formatında (EMF veya WMF) dışa aktarırken.
- Saydam resmi Illustrator uygulamasından kopyalayıp, (Tercihler iletişim kutusunun Dosya İşleme Ve Pano bölümünde) hem AICB hem de Görünümü Koru seçenekleri işaretliyken başka bir uygulamaya yapıştırırken.
- SWF (Flash) dosyasına aktarırken veya Saydamlığı Düzleştir komutunu Alfa Saydamlığını Koru seçeneği işaretli olarak kullanırken. Bu komut, SWF dosyasına aktarıldığında resmin nasıl görüneceğinin önizlemesini sunar.

Saydamlığı oluşturma ve yazdırma hakkında daha fazla bilgi edinmek için, Illustrator CD'sindeki Adobe Technical Info/White Papers klasöründe bulunan Transparency (Saydamlık) raporuna bakın. Adobe Illustrator User to User (Kullanıcıdan Kullanıcıya) forumunda da saydamlık içeren dosyaların yazdırılması ve düzleştirilmesi hakkında daha fazla bilgi bulabilirsiniz. Zengin ipuçları ve sık sorulan sorulara cevaplar sunan bu açık foruma, www.adobe.com/support/forums adresinden erişebilirsiniz.

Başa dön

Yazdırma için saydamlık düzleştirme seçeneklerini ayarlama

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Yazdır iletişim kutusunun sol tarafındaki listeden Gelişmiş'i seçin.
3. Hazır Ayar menüsünde bir düzleştirme hazır ayarı seçin veya belirli düzleştirme seçeneklerini ayarlamak için, Özel'i tıklatın.
4. Resimde saydam nesnelerle etkileşen ve üst baskı yapılan nesneler varsa, Üst Baskılar menüsünde bir seçenek belirleyin. Üst baskıları koruyabilir, benzetebilir veya atabilirsiniz.
   Not: *Resimde saydamlık yoksa, belge düzleştirilmez ve düzleştirme ayarları kullanılmaz. Resmin hangi alanlarının saydamlık içerdiğini saptamak için, Düzleştirici Önizlemesi panelini kullanın.*

Başa dön

Saydamlık Düzleştirici seçenekleri

Saydamlık Düzleştirici ayarlarını Illustrator, InDesign veya Acrobat'ta düzleştirme hazır ayarlarının oluşturulması, düzenlenmesi veya önizlemesi sırasında yapabilirsiniz.

Vurgulama (önizleme) seçenekleri

Yok (Renk Önizleme) Önizlemeyi devre dışı bırakır.

Rasterize Karmaşık Bölgeler Performans nedenlerinden dolayı rasterleştirilecek olan alanları vurgular (Raster/Vektör sürgüsünde saptandığı gibi). Vurgulu alanların sınırlarının, daha fazla dikiş sorunu yaratma ihtimali olduğunu unutmayın (yazdırma sürücüsü ayarlarına ve rasterleştirme çözünürlüğüne bağlı olarak). Dikiş sorunlarını en aza indirmek için, Karmaşık Bölgeleri Kırp'ı seçin.

Saydam Nesneler Kısmi opaklıktaki nesneler (örneğin, alfa kanalına sahip görüntüler), karıştırma moduna sahip nesneler ve opaklık maskesine sahip nesneler gibi, saydamlık kaynağı olan nesneleri vurgular. Ayrıca, stillerin ve efektlerin saydamlık içerebileceğini ve üst baskılı nesneler saydamlıkla ilişkilendirilmişse veya üst baskının düzleştirilmesi gerekiyorsa, bu nesnelerin de saydamlık kaynağı olarak işlem görebileceğini unutmayın.

Etkilenmiş Tüm Nesneler Saydam nesneler ve saydam nesnelerle çakışan nesneler dahil olmak üzere, saydamlıkla ilişkisi olan bütün nesneleri vurgular. Vurgulanan nesneler, düzleştirme işleminden etkilenecektir (konturları veya desenleri genişletilir, bazı kısımları rasterleştirilir vb.).

Etkilenen Bağlantılı EPS Dosyaları (sadece Illustrator) Saydamlıktan etkilenen, bağlantılı bütün EPS dosyalarını vurgular.

Etkilenen Grafikler (sadece InDesign) Saydamlıktan veya saydamlık efektlerinden etkilenen, yerleştirilmiş bütün içeriği vurgular. Bu seçenek, düzgün yazdırılabilmesi için müdahale edilmesi gereken grafikleri görmesi gereken hizmet sağlayıcılar için yararlıdır.

Genişletilmiş Desenler (Illustrator ve Acrobat) Saydamlıkla ilişkilendirilmişlerse, genişletilecek bütün desenleri vurgular.

Anahatlı Konturlar Saydamlıkla ilişkilendirilmişse anahatları çizilecek olan bütün konturları veya Tüm Konturları Anahatlara Dönüştür seçili olduğu için anahatları çizilecek olan bütün konturları vurgular.

Ana Hatlı Metin (Illustrator ve InDesign) Saydamlıkla ilişkilendirilmişse anahatları çizilecek olan bütün metni veya Tüm Metni Anahatlara Dönüştür seçili olduğu için anahatları çizilecek olan bütün konturları vurgular.

Not: *Son çıktıda, anahatları çizilen konturlar ve metin, orijinal konturlardan ve metinden biraz farklı bir görünümde olabilir; özellikle de çok ince konturlar ve çok küçük metin. Ancak, Düzleştirici Önizlemesi, değiştirilmiş bu görünümü vurgulamaz.*

Raster Dolgulu Metin Ve Konturlar (sadece InDesign) Düzleştirmenin sonucu olarak rasterleştirilmiş dolguları olan metni ve konturları vurgular.

Rasterleştirilmiş Tüm Bölgeler (Illustrator ve InDesign) PostScript'te temsil etmenin başka yolu olmadığından veya Raster/Vektör sürgüsünde belirlenen eşikten daha karmaşık olduklarından dolayı rasterleştirilecek olan nesne kesişmelerini vurgular. Örneğin, Raster/Vektör değeri 100 bile olsa, iki saydam degradenin kesişimi daima rasterleştirilir. Rasterleştirilmiş Tüm Bölgeler seçeneği aynı zamanda, saydamlıkla ilişkilendirilmiş raster grafiklerini (sözgelimi Photoshop dosyalarını) ve alt gölge ve geçiş yumuşatması gibi raster efektlerini de gösterir. Bu seçenekte işlemin diğerlerine göre daha uzun süreceğini unutmayın.

Saydamlık Düzleştirici Hazır Ayar seçenekleri

Ad / Hazır Ayar Hazır ayarın adını belirler. İletişim kutusuna bağlı olarak, Ad metin kutusuna bir ad yazabilir veya varsayılan adı kabul edebilirsiniz. Hazır ayarı düzenlemek için varolan bir hazır ayarın adını girebilirsiniz. Ancak, varsayılan hazır ayarları düzenleyemezsiniz.

Raster/Vektör dengesi Korunacak vektör bilgileri miktarını belirler. Daha yüksek ayarlarda daha fazla vektör nesnesi korunur, daha düşük ayarlardaysa daha fazla vektör nesnesi rasterleştirilir; ara ayarlarda, vektör formundaki basit alanlar korunur, karmaşık olanları rasterleştirilir. Resmin tümünün rasterleştirilmesi için, en düşük ayarı seçin.

Not: *Gerçekleşen rasterleştirme miktarı, sayfanın karmaşıklığına ve çakışan nesnelerin türüne bağlıdır.*

Çizim Ve Metin Çözünürlüğü Görüntüler, vektör resimleri, metin ve degradeler dahil olmak üzere tüm nesneleri, belirlenen çözünürlüğe rasterleştirir. Acrobat ve InDesign uygulamaları, çizimlerde maksimum inç başına 9600 piksel (ppi), degrade kafeslerde maksimum 1200 ppi çözünürlüğe izin verir. Illustrator uygulaması, hem çizimlerde hem de degrade kafeslerde maksimum 9600 ppi çözünürlüğe izin verir. Çözünürlük, düzleştirildiğinde kesişmelerin netliğini etkiler. Çizim ve Metin Çözünürlüğü, yüksek kalitede rasterleştirme sağlamak için genelde 600-1200'e ayarlanmalıdır; özellikle Serif veya küçük puntolu yazımda.

Degrade Ve Kafes Çözünürlüğü Düzleştirmenin sonucu olarak rasterleştirilen degrade ve Illustrator kafes nesnelerinin çözünürlüğünü, 72 ile 2400 ppi arasında belirtir. Çözünürlük, düzleştirildiğinde kesişmelerin netliğini etkiler. Degrade ve kafes çözünürlüğü genelde 150 ile 300 ppi arasında ayarlanmalıdır, çünkü daha yüksek çözünürlüklerde degradelerin, alt gölgelerin ve geçiş yumuşatmalarının kalitesi artmamasına rağmen, yazdırma süresi ve dosya boyutu artar.

Tüm Metni Anahatlara Dönüştür Her yazım nesnesini (nokta yazım, alan yazımı ve yol yazımı) anahatlara dönüştürür ve saydamlık içeren sayfalardaki bütün yazım glif bilgilerini atar. Bu seçenek, düzleştirme sırasında metin genişliğinin tutarlı kalmasını garantiler. Bu seçeneği etkinleştirmenin, Acrobat'ta görüntülendiğinde veya düşük çözünürlüklü masaüstü yazıcılarında yazdırıldığında hafifçe daha kalın görünmesine neden olacağını unutmayın. Yüksek çözünürlüklü yazıcılarda veya görüntü yerleştiricilerde yazımın kalitesini etkilemez.

Tüm Konturları Anahatlara Dönüştür Saydamlık içeren sayfalarda, tüm konturları, içi dolu basit yollara dönüştürür. Bu seçenek, düzleştirme sırasında kontur genişliğinin tutarlı kalmasını garantiler. Bu seçeneğin etkinleştirilmesinin, ince konturların biraz daha kalın görünmesine ve düzleştirme performansını azaltabileceğini unutmayın.

Karmaşık Bölgeleri Kırp Vektör resimleriyle rasterleştirilmiş resimler arasındaki sınırların nesne yollarının arasında kalmasını garantiler. Bu seçenek, bir nesnenin bir bölümü rasterleştirilirken başka bir bölümü vektör formunda kaldığında ortaya çıkan dikiş dışlayıcılarını azaltır. Ancak, bu seçeneğin kullanılması, yazıcının işleyemeyeceği kadar karmaşık yollar oluşturulmasına neden olabilir.

Rasterle vektörlerin yan yana geldiği yerlerdeki dikişler.

Not: *Bazı yazıcı sürücüleri raster ve vektör resimlerini farklı şekillerde işler; bu da bazen renk dikişlerine neden olur. Yazıcı sürücüsüne özgü bazı renk yönetimi ayarlarını devre dışı bırakarak, dikiş sorunlarını en aza indirebilirsiniz. Bu ayarlar her yazıcıda farklı olduğundan, ayrıntılar için, yazıcınızla birlikte gelen belgelere bakın.*

(sadece Illustrator) Alfa Saydamlığını Koru'yu seçin (sadece Saydamlığı Düzleştir iletişim kutusu) Düzleştirilmiş nesnelerin genel opaklığını korur. Bu seçenekle karıştırma modları ve üst baskılar kaybedilir, ancak bunların görünümleri işlenmiş resimde alfa saydamlığıyla birlikte korunur (saydam bir arka plan kullanarak resmi rasterleştirdiğinizde olduğu gibi). Alfa Saydamlığını Koru seçeneği, SWF veya SVG'ye aktarırken yararlı olabilir, çünkü bu iki format da alfa saydamlığını destekler.

(sadece Illustrator) Spot Renkleri Ve Üst Baskıları Koru'yu seçin (sadece Saydamlığı Düzleştir iletişim kutusu) Genel olarak spot renkleri korur. Aynı zamanda, saydamlıkla ilişkilendirilmemiş nesneler için üst baskıyı da korur. Renk ayrımı yazdırırken belgede spot renkler ve üst baskılı nesneler varsa bu seçeneği belirleyin. Dosyaları, sayfa mizanpajı uygulamalarında kullanmak üzere kaydediyorsanız bu seçenekteki işareti kaldırın. Bu seçenek işaretli olduğunda, saydamlıkla ilişkilendirilmiş olan üst baskılı alanlar düzleştirilir, diğer alanlardaki üst baskı korunur. Sayfa mizanpajı uygulamasından dosyanın çıktısı alındığında ortaya çıkacak sonuçlar belli olmaz.

Üst Baskıyı Koru (sadece Acrobat) Üst baskı efekti oluşturmak için, saydam resmin rengini arka plan rengiyle karıştırır.

Başa dön

Resmin hangi alanlarının düzleştirileceğini önizlemede görme

Düzleştirmeden etkilenen alanları vurgulamak için, Düzleştirici Önizlemesi'ndeki önizleme seçeneklerini kullanın. Renk kodlu bu bilgilerden, düzleştirme seçeneklerini ayarlamak için yararlanabilirsiniz.

Not: *Düzleştirici Önizlemesi, spot renklerin, üst baskıların ve karıştırma modlarının kesin önizlemesi için tasarlanmamıştır. Bu amaçlar için, bunun yerine Üst Baskı Önizleme modunu kullanın.*

1. Düzleştirici Önizlemesi panelini (veya iletişim kutusunu) görüntüleyin:
   - Illustrator'da, Pencere > Düzleştirici Önizlemesi'ni seçin.
   - Acrobat'ta, Araçlar > Baskı Üretimi > Düzleştirici Önizlemesi'ni seçin.
   - InDesign'da, Pencere > Çıktı > Düzleştirici Önizlemesi'ni seçin.
2. Vurgulama menüsünde, vurgulanmasını istediğiniz alan türlerini seçin. Hangi seçeneklerin bulunacağı, resmin içeriğine bağlıdır.

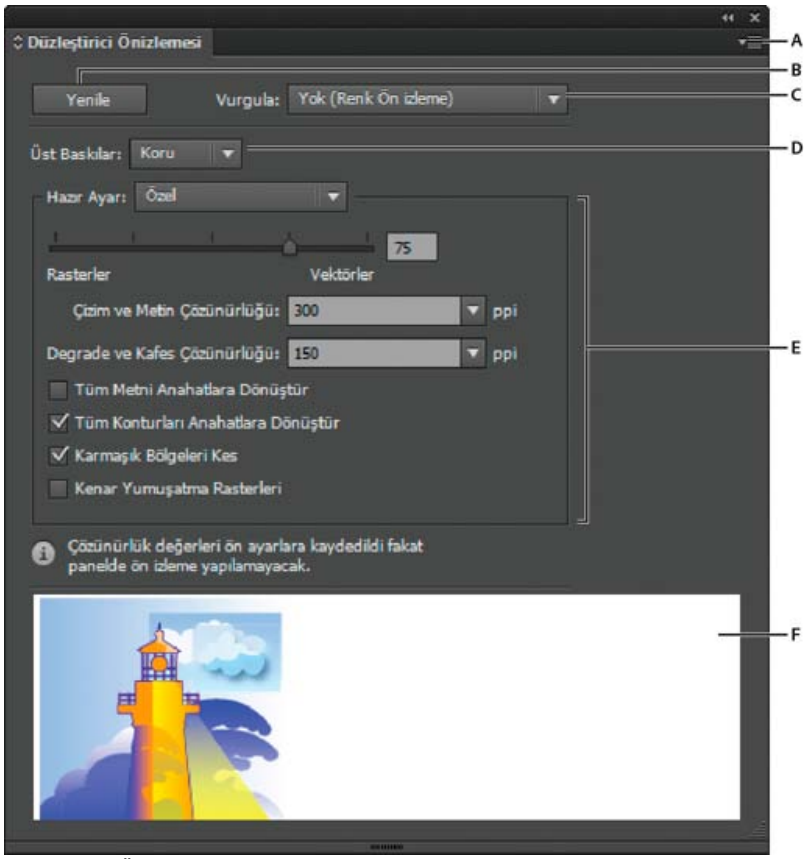
3. Kullanmak istediğiniz düzleştirme ayarlarını seçin. Hazır ayar seçin veya varsa belirli seçenekler kullanın.
   Not: *(Illustrator) Düzleştirme ayarları görünmüyorsa, ayarları görüntülemek için, panel menüsünde Seçenekleri Göster'i seçin.*
4. Resim, saydam nesnelerle etkileşimde bulunan üst baskılı nesneler içeriyorsa, Illustrator'da Üst Baskılar menüsünden bir seçenek belirleyin. Üst baskıları koruyabilir, simülasyonunu oluşturabilir veya atabilirsiniz. Acrobat'ta, bir üst baskı efekti oluşturmak amacıyla saydam resmin renginin arka plan rengiyle karıştırılması için, Üst Baskıyı Koru'yu seçin.
5. Ayarlarınıza dayalı yeni önizleme versiyonunu görüntülemek için istediğiniz zaman Yenile'yi tıklatın. Resmin karmaşıklığına bağlı olarak, önizleme görüntüsünün belirmesini birkaç saniye beklemek zorunda kalabilirsiniz. InDesign'da, Vurgulamayı Otomatik Yenile'yi de seçebilirsiniz.

   Illustrator ve Acrobat'ta, önizlemeyi büyütmek için önizleme alanını tıklatın. Uzaklaştırmak için, önizleme alanını Alt/Option tuşunu basılı tutarak tıklatın. Önizlemeyi kaydırmak için, boşluk çubuğunu basılı tutarak fareyi önizleme alanında sürükleyin.

Başa dön

Düzleştirici Önizlemesi paneline genel bakış

Resmin düzleştirilmesinden etkilenen alanları vurgulamak için, Düzleştirici Önizlemesi panelindeki önizleme seçeneklerini kullanın. Bu bilgileri, düzleştirme seçeneklerini ayarlamak için kullanabilir, hatta paneli kullanarak düzleştirme hazır ayarlarını kaydedebilirsiniz. Düzleştirici Önizlemesi panelini görüntülemek için, Pencere > Düzleştirici Önizlemesi'ni seçin.



Düzleştirici Önizlemesi paneli

A. *Panel menüsü* ***B.*** *Yenile düğmesi* ***C.*** *Vurgula menüsü* ***D.*** *Üst Baskı menüsü* ***E.*** *Saydamlık düzleştirme ayarları* ***F.*** *Önizleme alanı*

Panel menüsünde bir seçenek belirleyerek, önizleme görüntüsünün hızını ve kalitesini denetleyebilirsiniz. En hızlı önizlemeyi hesaplamak için Hızlı Önizleme'yi seçin, Vurgula açılır menüsüne Tüm Rasterize Bölgeler seçeneğini eklemek için Ayrıntılı Önizleme'yi seçin (bu seçeneğin hesaplanması performans yükünü artırır).

Düzleştirici Önizlemesi panelinin spot renklerin, üst baskıların, karıştırma modlarının ve görüntü çözünürlüğünün kesin önizlemesi için düşünülmüş olmadığını unutmayın. Spot renklerin, üst baskıların ve karıştırma modlarının çıktıda nasıl görüneceğini önizlemek için, Illustrator uygulamasında Üst Baskı Önizleme modunu kullanın.

Başa dön

Saydamlık düzleştirici hazır ayarları hakkında

Sık sık saydamlık içeren belgeler yazdırıyor veya dışa aktarıyorsanız, düzleştirme ayarlarını bir saydamlık düzleştirici hazır ayarına kaydederek düzleştirme işlemini otomatikleştirebilirsiniz. Sonra bu seçenekleri hem basılı çıktıya uygulayabilir hem de dosyaları PDF 1.3 (Acrobat 4.0) ve EPS ve PostScript formatlarında kaydederken ve dışa aktarırken uygulayabilirsiniz. Illustrator uygulamasında bunları, dosyaları Illustrator uygulamasının daha önceki sürümlerinin formatında kaydederken veya panoya kopyalarken de uygulayabilirsiniz; Acrobat uygulamasında bunları, PDF'leri en iyileştirirken de uygulayabilirsiniz.

Bu ayarlar aynı zamanda, saydamlık desteğine sahip olmayan formatlara aktarma yaparken düzleştirmenin nasıl gerçekleştirileceğini de kontrol

eder.

Düzleştirici hazır ayarı seçimini, Yazdır iletişim kutusunun Gelişmiş panelinde veya ilk Dışa Aktar ya da Farklı Kaydet iletişim kutusundan sonra çıkan formata özgü iletişim kutusunda yapabilirsiniz. Kendi düzleştirici hazır ayarlarınızı oluşturabilir veya yazılımla birlikte gelen hazır ayarlar arasından seçim yapabilirsiniz. Bu varsayılan seçeneklerden her birinin ayarları, belgenin kullanım amacına bağlı olarak, düzleştirmenin kalitesini ve hızını rasterleştirilmiş saydam alanların uygun çözünürlüğüyle eşleştirecek şekilde tasarlanmıştır:

[Yüksek Çözünürlük] nihai baskı çıktısı için veya renk ayrımına dayalı renk provaları gibi yüksek kaliteli provalar içindir.
[Orta Çözünürlük] masaüstü provaları için ve isteğe bağlı yazdırmayla renkli PostScript yazıcılarda basılacak belgeler içindir.
[Düşük Çözünürlük] siyah-beyaz masaüstü yazıcılarında basılacak hızlı provalar için ve web'de yayınlanacak veya SVG'ye dışa aktarılacak belgeler içindir.

Başa dön

Saydamlık düzleştirici hazır ayarı oluşturma veya düzenleme

Saydamlık düzleştirici hazır ayarlarını ayrı bir dosyaya kaydedebilirsiniz, böylece yedeklenmelerini kolaylaştırır veya servis sağlayıcılarınız, müşteriler veya iş grubunuzdaki diğer kişiler için kullanılabilir kılarsınız. InDesign uygulamasında, saydamlık düzleştirici hazır ayar dosyaları .flst uzantısına sahiptir.

1. Düzen > Saydamlık Düzleştirici Hazır Ayarları'nı seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Yeni hazır ayar oluşturmak için Yeni'yi tıklatın.
   - Önceden tanımlanmış bir hazır ayara dayalı yeni bir hazır ayar oluşturmak için, listeden hazır ayar seçip Yeni'yi tıklatın.
   - Varolan bir hazır ayarı düzenlemek için, hazır ayarı seçip Düzenle'yi tıklatın.

   Not: *Varsayılan hazır ayarları düzenleyemezsiniz.*
3. Düzleştirme seçeneklerini ayarlayın.
4. Tamam düğmesini tıklatıp Saydamlık Düzleştirici Hazır Ayarları iletişim kutusuna geri dönün ve tekrar Tamam düğmesini tıklatın.

Başa dön

Özelleştirilmiş bir saydamlık düzleştirici hazır ayarını dışarı ve içe aktarma

Saydamlık düzleştirici hazır ayarlarını, servis sağlayıcılarınızla, müşterilerinizle veya çalışma grubunuzdaki kişilerle paylaşmak için dışa ve içe aktarabilirsiniz.

1. Düzenle > Saydamlık Düzleştirici Hazır Ayarları'nı seçin.
2. Listeden bir hazır ayar seçin.
3. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Bir hazır ayarı ayrı bir dosyaya aktarmak için, Kaydet'i (InDesign) veya Dışa Aktar'ı (Illustrator) tıklatın, ad ve konum belirleyin ve Kaydet'i tıklatın.

     Hazır ayarı, uygulamanın tercihler klasörünün dışına kaydetme fikrini göz önünde tutun. Böylece, tercihlerinizi silecek olursanız hazır ayar yok olmayacaktır.
   - Hazır ayarları bir dosyadan içe aktarmak için, Yükle'yi (InDesign) veya İçe Aktar'ı (Illustrator) tıklatın. Yüklemek istediğiniz hazır ayarı içeren dosyayı bulup seçin ve Aç'ı tıklatın.

Başa dön

Özelleştirilmiş bir saydamlık düzleştirici hazır ayarını yeniden adlandırma veya silme

1. Düzenle > Saydamlık Düzleştirici Hazır Ayarları'nı seçin.
2. Listeden bir hazır ayar seçin.
3. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Varolan bir hazır ayarı yeniden adlandırmak için, Düzenle'yi tıklatın, yeni bir ad yazın ve Tamam düğmesini tıklatın.
   - Bir hazır ayarı silmek için, Sil'i tıklatın, sonra silme işlemini onaylamak için Tamam düğmesini tıklatın.
     Not: *Varsayılan hazır ayarları silemezsiniz.*

Başa dön

Tek tek nesneler için saydamlığı düzleştirme

Saydamlığı Düzleştir komutu, düzleştirildiğinde resminizin nasıl görüneceğini anlamanıza olanak verir. Örneğin, dosyayı SWF (Flash) formatında kaydetmeden önce veya eski resimleri yazdırırken, saydamlıktan kaynaklanabilecek sorunlar yaşıyorsanız, bu komutu kullanabilirsiniz.

1. Nesneyi seçin.
2. Nesne > Saydamlığı Düzleştir'i seçin.
3. Ayarı seçerek veya belirli seçenekleri ayarlayarak, kullanmak istediğiniz düzleştirme ayarlarını yapın.

4. Tamam düğmesini tıklatın.

   Başka nesnelerle ve aynı oturumdaki başka belgelerle kullanmak üzere düzleştirme ayarlarını kaydetmek için, Hazır Ayarı Kaydet düğmesini tıklatın. Kalıcı bir hazır ayar oluşturmak istiyorsanız, onun yerine Düzenle > Saydamlık Düzleştirici Hazır Ayarları'nı seçin.

Başa dön

Yazdırma sırasında resmin tamamını rasterleştirme

Masaüstü mürekkep püskürtmeli bir yazıcı gibi, düşük çözünürlüklü veya PostScript desteği olmayan bir yazıcıda yazdırıyorsanız, yazdırma sırasında resmin tamamını rasterleştirmeyi seçebilirsiniz. Bu seçenek, karmaşık nesneler (sözgelimi, yumuşak gölgeler veya degradeler içeren nesneler) içeren belgeleri yazdırırken yararlıdır, çünkü hata olasılığını azaltır.

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Yazdır iletişim kutusunun sol tarafındaki listeden Gelişmiş'i seçin.
3. Bitmap Olarak Yazdır'ı seçin.

   Bu seçenek ancak, seçili yazıcının yazıcı sürücüsü bitmap yazdırmayı destekliyorsa kullanılabilir.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Degradeleri, kafesleri ve renk karışımlarını yazdırma

Degradeleri, kafesleri ve renk karışımlarını yazdırma
Yazdırma sırasında degradeleri ve kafesleri rasterleştirme
Degradeleri, kafesleri ve karışımları yazdırmak için uygun tram frekansını ayarlama
Degradeler için maksimum karışım uzunluğunu hesaplama

Degradeler, kafesler veya renk karışımları içeren dosyaların bazı yazıcılarda düzgün (belirgin renk bantları olmadan) yazılması zor olabilir.

Degradeleri, kafesleri ve renk karışımlarını yazdırma

Başa dön

Degradeler, kafesler veya renk karışımları içeren dosyaların bazı yazıcılarda düzgün (belirgin renk bantları olmadan) yazılması zor olabilir. Basılı çıktı kalitesini artırmak için, şu genel yönergeleri izleyin:

- İki veya daha çok proses renk bileşeni arasında en az %50 değişen bir karışım kullanın.
- Daha kısa karışımlar kullanın. Optimum uzunluk, karışımınızdaki renklere bağlıdır, ama karışımları 7,5 inçten daha kısa tutun.
- Daha açık renkler kullanın veya koyu renkli karışımları kısa tutun. Bantlanma olasılığının en yüksek olduğu durum, çok koyu renklerle beyaz arasındadır.
- 256 gri düzeyini koruyan uygun satır tramı kullanın.
- İki veya daha fazla spot renk arasında bir degrade oluşturursanız, renk ayrımları oluştururken, spot renklere farklı tram açıları atayın. Hangi açıları kullanacağınızdan emin değilseniz, basımevinize danışın.
- Mümkün olan her durumda, PostScript® Language Level 3 desteğine sahip bir çıktı aygıtında yazdırın.
- Postscript Language Level 2 desteğine sahip bir çıktı aygıtında yazdırmanız gerekiyorsa veya saydamlık içeren kafesleri yazdırırken, yazdırma sırasında degradeleri ve kafesleri rasterleştirmeyi seçebilirsiniz. O zaman Illustrator, degradeleri ve kafesleri vektör nesnelerinden JPEG görüntülere dönüştürür.

Yazdırma sırasında degradeleri ve kafesleri rasterleştirme

Başa dön

1. Dosya > Yazdır'ı seçin.
2. Yazdır iletişim kutusunun sol tarafındaki listede Grafikler'i seçin, sonra Degrade ve Degrade Kafes Yazdırmaya Uyumlu'yu işaretleyin.
   Önemli: *Degrade Ve Degrade Kafes Yazdırmaya Uyumlu seçeneği, degradelerle sorunu olmayan yazıcılarda yazdırma işlemini yavaşlatabilir; dolayısıyla bu seçeneği sadece yazdırma sorunları yaşıyorsanız seçin.*

Degradeleri, kafesleri ve karışımları yazdırmak için uygun tram frekansını ayarlama

Başa dön

Dosyanızı yazdırırken, yazıcınızın çözünürlüğünün, seçilen tram frekansıyla bir araya geldiğinde 256 gri düzeyinden daha azına izin verdiğini fark edebilirsiniz. Daha yüksek tram frekansı, yazıcının yazabildiği gri düzeyi sayısını azaltır. Örneğin, 2400 dpi çözünürlükte yazdırıyorsanız, 150'den yüksek satır tramı, 256 gri düzeyinden daha azına yol açar. Aşağıdaki tabloda, 256 gri düzeyini korumak için yazıcılarda kullanabileceğiniz maksimum satır tram ayarları verilmiştir:

Baskı Öncesi Hazırlama Makinesindeki Nihai Çözünürlük	Kullanılacak Maksimum Satır Tramı
300	19
400	25
600	38
900	56
1000	63
1270	79
1446	90

1524	95
1693	106
2000	125
2400	150
2540	159
3000	188
3252	203
3600	225
4000	250

Başa dön

Degradeler için maksimum karışım uzunluğunu hesaplama

Illustrator uygulaması, bir degradedeki adım sayısını, degradedeki renkler arasındaki değişim yüzdesine göre hesaplar. Adım sayısı da bantlanma oluşmadan kullanılabilecek maksimum karışım uzunluğunu belirler.

1. Ölçü aracını seçin ve degradenin başlangıç noktasını ve bitiş noktasını tıklatın.
2. Bilgi panelinde görüntülenen uzaklığı, bir kağıda yazın. Bu uzaklık, degradenin veya renk karışımının uzunluğunu temsil eder.
3. Karışımdaki adım sayısını, şu formülü kullanarak hesaplayın:

   Adım sayısı = 256 (gri sayısı) X Renkteki yüzde farkı

   Renkteki yüzde farkını anlamak için, daha düşük olan renk değerini, daha yüksek olan renk değerinden çıkartın. Örneğin, %20 siyahla %100 siyah arasındaki bir karışım, renkte %80 (veya 0,8) fark anlamına gelir.

   Proses renkleri karıştırırken, her renk içinde meydana gelen en büyük değişikliği kullanın. Sözgelimi, %20 siyan, %30 macenta, %80 sarı ve %60 siyahtan %20 siyan, %90 macenta, %70 sarı ve %40 siyaha bir karışımı ele alalım. Bu karışım %60 değişim demektir, çünkü en büyük değişiklik, %30'dan %90'a, macentada gerçekleşmektedir.
4. Adım 3'te hesaplanan adım sayısını kullanarak, degrade uzunluğunun, sonraki tabloda belirtilen ilgili maksimum uzunluktan daha fazla olup olmadığına bakın. Fazlaysa, degradenin uzunluğunu azaltın veya renkleri değiştirin.

Adobe Illustrator'ın Önerdiği Adım Sayısı	**Maksimum Karışım Uzunluğu**		
	Punto	**İnç**	**Cm**
10	21.6	.3	.762
20	43.2	.6	1.524
30	64.8	.9	2.286
40	86.4	1.2	3.048
50	108.0	1.5	3.810
60	129.6	1.8	4.572
70	151.2	2.1	5.334
80	172.8	2.4	6.096
90	194.4	2.7	6.858
100	216.0	3.0	7.620

110	237.6	3.3	8.382
120	259.2	3.6	9.144
130	280.8	3.9	9.906
140	302.4	4.2	10.668
150	324.0	4.5	11.430
160	345.6	4.8	12.192
170	367.2	5.1	12.954
180	388.8	5.4	13.716
190	410.4	5.7	14.478
200	432.0	6.0	15.240
210	453.6	6.3	16.002
220	475.2	6.6	16.764
230	496.8	6.9	17.526
240	518.4	7.2	18.288
250	540.0	7.5	19.050
256	553.0	7.7	19.507

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Bindirme

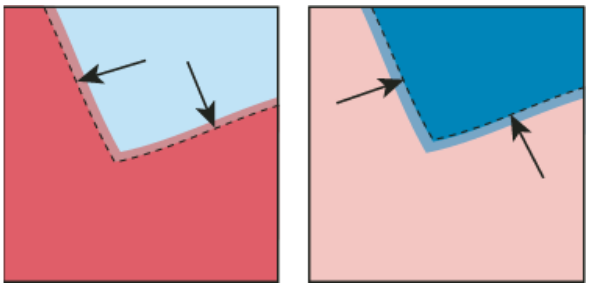
Bindirme hakkında
Bindirme oluşturma
Yayma veya boğma oluşturma
Çizgiye bindirme uygulama
Nesnenin bir kısmına bindirme uygulama

Bindirme hakkında

Başa dön

Ayrı ayrı kalıplardan basılan renkler birbiriyle örtüştüğünde veya birleştiğinde, baskıda çakışma hatası, nihai çıktıda renkler arasında boşluklara neden olabilir. Resimde renkler arasında boşluk kalması ihtimalini ortadan kaldırmak için basımevleri, bindirme adı verilen bir teknik kullanarak, bitişik iki renk arasında (bindirme adı verilen) küçük bir örtüşme alanı oluşturur. Bindirmeleri otomatik olarak oluşturmak için, özel olarak bu iş için hazırlanmış ayrı bir bindirme programı kullanabilir veya Illustrator uygulamasını kullanarak bindirmeleri elle oluşturabilirsiniz.

İki tür bindirme vardır: yayma bindirmede, daha açık renkli bir nesne daha koyu renkli bir nesneyle çakışır ve arka plana yayılırmış gibi görünür; boğma bindirmede, daha açık renkli arka plan, arka planın içinde kalan daha koyu renkli nesneyle çakışır ve o nesneyi sıkıştırıyormuş veya küçültüyormuş gibi görünür.



Yayma bindirme (nesne, arka plana taşıyor) ve boğma bindirme (arka plan nesneye sızıyor)

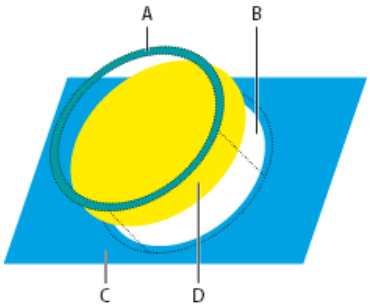
Çakışan boyanmış nesneler ortak bir rengi paylaştıklarında, her iki nesneye ortak olan renk otomatik bindirme oluşturuyorsa, bindirme gereksiz olabilir. örneğin, çakışan iki nesnenin CMYK değerlerinde siyan varsa, bunlar arasındaki boşluk, alttaki nesnenin siyan içeriğiyle kaplanır.

Yazılara bindirme uygulanması, özel sorunlar yaratabilir. Küçük puntolu yazılara karışık proses renkler veya renk tonları uygulamaktan kaçının, çünkü herhangi bir çakıştırma hatası, metnin okunmasını zorlaştırabilir. Benzer şekilde, küçük puntolu yazılara bindirme uygulanması, yazıların okunmasını zorlaştırabilir. Renk tonu azaltmada olduğu gibi, bu gibi yazılara bindirme uygulamadan önce basımevinize danışın. Örneğin, renkli bir arka plan üzerine siyah yazılar basıyorsanız, sadece yazıyı arka planın üstüne üst baskı yapmak yeterli olabilir.

Bindirme oluşturma

Başa dön

Bindirme komutu, daha açık renkli resmi (ister nesne olsun ister arka plan) saptayıp, daha koyu olan resmin içine üst baskı (bindirme) yaparak, basit nesneler için bindirmeler oluşturur. Bindirme komutunu Yol Bulucu panelinden veya efekt olarak uygulayabilirsiniz. Bindirme efektini kullanmanın avantajı, bindirme ayarlarını istediğiniz zaman değiştirebilmenizdir.



Bindirme komutunun etkisi
***A.** Üst baskı alanı **B.** Altını gizleme alanı **C.** Arka plan rengi **D.** Önplan rengi*

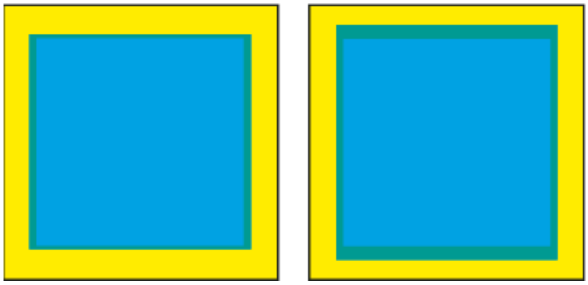
Bazı durumlarda, en üstteki ve en alttaki nesnelerin benzer renk yoğunlukları olup, renklerden biri diğerinden belirgin şekilde daha koyu olmayabilir. Bu durumda, Bindirme komutu bindirmeyi, renkteki hafif farka dayalı olarak saptar; Bindirme iletişim kutusunda belirlenen bindirme tatmin edici değilse, Bindirme komutunun iki nesneyi bindirme şeklini ters çevirmek için, Bindirmeleri Ters Çevir seçeneğini kullanabilirsiniz.

1. Belge RGB modundaysa, Dosya > Belge Renk Modu > CMYK Renk seçeneğini belirleyerek belgeyi CMYK Modu'na dönüştürün.
2. İki veya daha çok nesne seçin.
3. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Komutu doğrudan nesnelere uygulamak için, Pencere > Yol Bulucu'yu seçin ve panel menüsünde Bindirme'yi seçin.
   - Komutu efekt olarak uygulamak için, Efekt > Yol Bulucu > Bindirme'yi seçin. Efektin önizlemesi için, Önizleme'yi işaretleyin.
4. Bindirme seçeneklerini ayarlayın ve Tamam düğmesini tıklatın.

Bindirme seçenekleri

Kalnlk 0,01 ile 5000 punto arasında bir kontur kalınlığı belirler. Hangi değerin kullanılacağını öğrenmek için basımevinizle görüşün.

Yükseklik/Genişlik Dikey satırlardaki bindirmenin yüzdesi olarak yatay satırlardaki bindirmeyi belirler. Farklı yatay ve dikey bindirme değerleri belirlenmesi, kağıt gerilmesi gibi basım düzensizliklerini dengelemenizi sağlar. Bu değeri belirlemenize yardımcı olmaları için basımevinizle görüşün. Varsayılan değer olan %100, yatay satırlarda ve dikey satırlarda aynı bindirme genişliğinin kullanılmasını sağlar. Dikey bindirmeyi değiştirmeden yatay satırlardaki bindirme kalınlığını artırmak için, %100'den büyük bir Yükseklik/Genişlik değeri ayarlayın. Dikey bindirmeyi değiştirmeden yatay satırlardaki bindirme kalınlığını azaltmak için, %100'den küçük bir Yükseklik/Genişlik değeri ayarlayın.



%50 Yükseklik/Genişlik değeri (solda) ve %200 Yükseklik/Genişlik değeri (sağda)

Renk Tonu Azaltma Bindirilen daha açık rengin renk tonunu azaltır; daha koyu olan renk %100 olarak kalır. Bu seçenek, açık renkli iki nesneye bindirme uygularken, bindirme çizgisi bu renklerden daha koyu olanının içinden görünerek, rahatsız edici, koyu renkli bir çerçeveye neden olduğunda yararlıdır. Örneğin, açık sarı bir nesneyi açık mavi bir nesneye bindiriyorsanız, bindirmenin oluşturulduğu yerde açık yeşil bir çerçeve ortaya çıkar. Kullanılan baskı makinesi, mürekkepler, kağıt çeşidi vb. için en uygun renk tonu yüzdesini öğrenmek için basımevinizle görüşün.

%100 renk tonu azaltma değeri (bindirme, daha açık olan rengin %100'ünü içerir) ve %50 renk tonu azaltma değeri (bindirme, daha açık olan rengin %50'sini içerir)

Proses Renginde Bindirmeler Spot renkte bindirmeleri, eşdeğerleri olan proses renklere dönüştürür. Bu seçenek, spot renklerden daha açık olanından bir nesne oluşturur ve üst baskı yapar.

Bindirmeleri Ters Çevir Daha koyu olan renkleri daha açık olanlara bindirir. Bu seçenek, zengin siyahla (ek CMY mürekkepler içeren siyahla) çalışmaz.

Hassasiyet (sadece efektte) Nesnenin yolunun hangi hassasiyette hesaplanacağını belirler. Hesaplama ne kadar hassas olursa, çizim de o kadar ayrıntılı olur ve ortaya çıkan yolu üretmek için daha çok zaman gerekir.

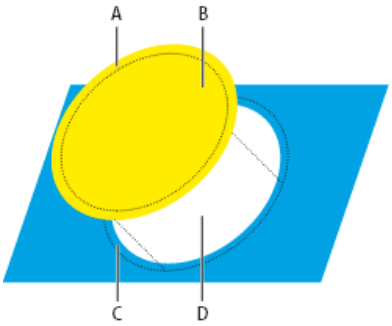
Gereksiz Noktaları Çkarın (sadece efektte) Gereksiz noktaları kaldırır.

Başa dön

Yayma veya boğma oluşturma

Bindirmede daha ayrıntılı denetim için ve karmaşık nesnelere bindirme uygulamak için, bir nesneyi konturlayıp sonra konturu üst baskı olarak ayarlayarak bindirmenin efektini oluşturabilirsiniz.

1. Birbirine bindirilmesi gereken iki nesneden, üsttekini seçin.
2. Araçlar panelindeki veya Renk panelindeki Kontur kutusunda aşağıdakilerden birini yapın.
   - Kontur için, Dolgu kutusundaki renk değerlerinin aynılarını girerek bir yayılma oluşturun. Konturun renk değerlerini değiştirmek için, konturu seçip sonra Renk panelinde renk değerlerini ayarlayabilirsiniz. Bu yöntem, nesnenin sınırlarını nesnenin dolgusuyla aynı renkle konturlayarak, nesneyi büyütür.

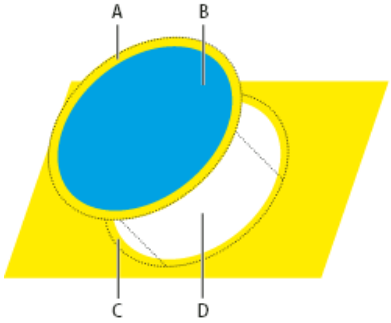


Dolgu rengiyle konturlanmış nesne

***A.** Üst baskı yapılan kontur, yayma bindirmeyi oluşturur **B.** Dolgu, altını gizlemeyi oluşturur **C.** Bindirme alanı **D.** Altını gizleme alanı*

- Kontur için, daha açık renkteki arka planla aynı renk değerlerini girerek bir boğma oluşturun (yine Renk panelini kullanarak); Kontur ve Dolgu renkleri farklı olacaktır. Bu yöntem, daha koyu renkli olan nesnenin sınırlarını daha açık olan arka plan rengiyle konturlayarak, nesneyi küçültür.

3. Pencere > Kontur'u seçin.



Arka plan rengiyle konturlanmış nesne

***A.** Üst baskı yapılan kontur, boğma bindirmeyi oluşturur **B.** Dolgu, altını gizlemeyi oluşturur **C.** Bindirme alanı **D.** Altını gizleme alanı*

4. Kalnlk metin kutusuna, 0,01 ile 1000 punto arasında bir kontur kalınlığı girin. Hangi değerin kullanılacağını öğrenmek için basımevinizle görüşün.

   Örneğin, 0,6 puntoluk bir kontur kalınlığı, 0,3 puntoluk bir bindirme oluşturur. 2,0 puntoluk bir kontur kalınlığı, 1,0 puntoluk bir bindirme oluşturur.

5. Pencere > Nitelikler'i seçin.
6. Üst Bask Dolgu'yu seçin.

Başa dön

Çizgiye bindirme uygulama

1. Bindirme uygulanacak çizgiyi seçin.
2. Araçlar panelindeki veya Renk panelindeki Kontur kutusunda kontura, beyaz rengi atayın.
3. Kontur panelinde, istediğiniz çizgi kalınlığını seçin.
4. Çizgiyi kopyalayın ve Düzenle > Öne Yapıştır'ı seçin. Kopya, bindirme oluşturmakta kullanılır.
5. Araçlar panelindeki veya Renk panelindeki Kontur kutusunda kopyayı, istediğiniz renkle konturlayın.
6. Kontur panelinde, alttaki çizgiden daha geniş bir çizgi kalınlığı seçin.
7. Pencere > Nitelikler'i seçin.
8. Üstteki çizgi için, Üst Bask Kont seçin.

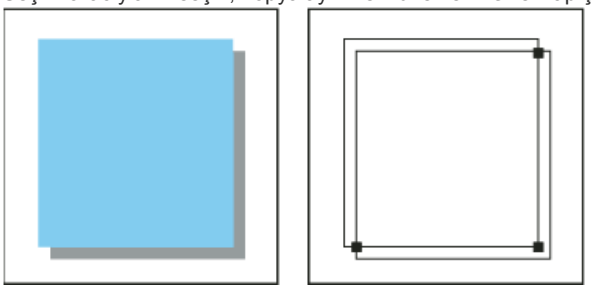
Konturun, yayma bindirme için kullanılan kopyası

***A.** Üst baskı yapılan üst kontur, yayma bindirmeyi oluşturur **B.** Alt kontur, altını gizlemeyi oluşturur **C.** Altını gizleme alanı **D.** Bindirme alanı*

Başa dön

Nesnenin bir kısmına bindirme uygulama

1. Bindirme uygulamak istediğiniz kenar veya kenarlar boyunca bir çizgi çizin. Nesne karmaşıksa, bindirme uygulanacak kenarları Doğrudan Seçim aracıyla seçin, kopyalayın ve Düzenle > Öne Yapıştır'ı seçerek, kopyayı hemen orijinalin üstüne yapıştırın.



Nesneyle gölgesinin birleştiği yere çizilen çizgiye (sağda) dayalı, bindirmeli alt gölge (solda).

2. Araçlar panelindeki veya Renk panelindeki Kontur kutusunda, yayma veya boğma oluşturmakta kullanılacak Kontur için bir renk değeri seçin.
3. Pencere > Nitelikler'i seçin.
4. Üst Bask Dolgu'yu seçin.

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Görevleri otomatikleştirme

Bu sayfadan bağlantı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce olarak sunulabilir.

Eylemlerle otomasyon

Eylemler hakkında
Eylemler paneline genel bakış
Dosyada eylem yürütme
Eylem kaydetme
Kaydedilemez nitelikteki görevleri eylemlere ekleme
Durak ekleme
Eylem yürütülürken ayarları değiştirme
Komutları eylemin dışında tutma
Yürütme hızını belirtme
Eylemleri düzenleme ve yeniden kaydetme
Eylem kümelerini yönetme
Toplu bir dosya üzerinde eylem yürütme

Eylemler hakkında

Başa dön

Eylem, tek dosyada ya da dosya grubunda yürütebileceğiniz menü komutları, panel seçenekleri, araç eylemleri ve benzer görevler dizisidir. Örneğin, görüntünün boyutlarını değiştiren, görüntüye efekt uygulayan ve dosyayı istediğiniz formatta kaydeden bir eylem oluşturun.

Eylemlerde, kaydedilemeyen görevleri (örneğin boyama aracını kullanma) gerçekleştirmeniz için adımlar bulunabilir. Eylemlerde, eylemi yürütürken iletişim kutusuna değer girmenizi sağlayan mod kontrolleri de vardır.

Photoshop'ta eylemler, kendi simgeleri üstüne sürüklenen tüm dosyaları otomatik olarak işleyen küçük uygulamalar olan damlacıklar için temel oluşturur.

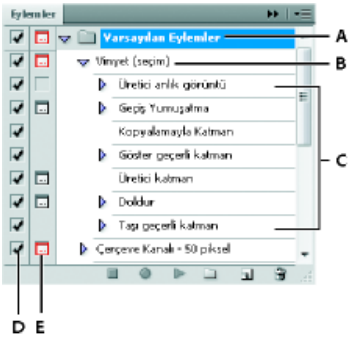
Photoshop ve Illustrator yaygın kullanılan görevleri gerçekleştirmenize yardımcı olan önceden tanımlı eylemler yüklü olarak gelir. Bu eylemleri oldukları gibi kullanabilir, gereksinimlerinizi karşılayacak şekilde özelleştirebilir ya da yeni eylemler oluşturabilirsiniz. Eylemler, onları düzenlemenize yardımcı olan kümelerde depolanmıştır.

Eylemleri kaydedebilir, özelleştirebilir ve yığın halinde işleyebilirsiniz ve eylem kümeleriyle çalışarak eylem gruplarını yönetebilirsiniz.

Eylemler paneline genel bakış

Başa dön

Eylemler panelini (Pencere > Eylemler) eylemleri ayrı ayrı kaydetmek, oynatmak, düzenlemek ve silmek için kullanabilirsiniz. Bu panel eylem dosyalarını kaydetmenizi ve yüklemenizi de sağlar.



Photoshop Eylemler paneli

***A.** Eylem kümesi **B.** Eylem **C.** Kaydedilmiş komutlar **D.** Eklenen komut **E.** Mod kontrolü (açık ve kapalı arasında geçiş yapar)*

Kümeleri, eylemleri ve komutları genişletme ve daraltma

❖ Eylemler panelinde kümenin, eylemin ya da komutun solundaki üçgeni tıklatın. Kümedeki tüm eylemleri ya da bir eylemdeki tüm komutları genişletmek ya da daraltmak için üçgeni Alt (Windows) ya da Option (Mac OS) tuşu basılı olarak tıklatın.

Eylemleri yalnızca ada göre görüntüleme

❖ Eylemler paleti menüsünden Düğme Modu'nu seçin. Liste moduna dönmek için Düğme Modu'nu tekrar seçin.

***Not:** Düğme modunda komutları ya da kümeleri ayrı ayrı görüntüleyemezsiniz.*

Eylemler paletinde eylem seçme

❖ Eylem adı tıklatın. Birden fazla bitişik eylemi seçmek için eylem adlarını Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın; birden fazla bitişik olmayan eylemi seçmek için eylem adlarını Ctrl (Windows) ya da Command (Mac OS) tuşu basılı olarak tıklatın.

Başa dön

Dosyada eylem yürütme

Eylem yürütmek, eylemin kayıtlı komutlarını etkin belgede çalıştırır. (Bazı eylemler için yürütmeden önce seçim yapmanız gerekir; bazıları dosyanın tümünde yürütülebilir.) Belirli komutları eylemin dışında tutabilir ya da yalnızca tek komut yürütebilirsiniz. Eylem bir mod kontrolü içeriyorsa, değerler belirtebilir veya eylem durakladığında iletişim kutusunda araçları kullanabilirsiniz.

Not: *Düğme modunda düğmeyi tıklatmak, daha önce hariç tutulan komutlar yürütülmese de tüm eylemi yürütür.*

1. Gerekiyorsa eylem yürütülecek nesneleri seçin ya da bir dosya açın.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - (Illustrator) Eylem kümesini yürütmek için küme adını seçip Eylemler panelindeki Yürüt düğmesini ▶ tıklatın ya da panel menüsünden Yürüt'ü seçin.
   - Tek bir eylemi tümüyle yürütmek için eylem adını seçin ve Eylemler panelindeki Yürüt düğmesini tıklatın ya da panel menüsünden Yürüt'ü seçin.
   - Eyleme bir tuş birleşimi atadıysanız eylemi otomatik olarak yürütmek için o tuş birleşimine basın.
   - Eylemin yalnızca bir kısmını yürütmek için yürütmeyi kendisinden başlatmak istediğiniz komutu seçin ve Eylemler panelindeki Yürüt düğmesini tıklatın ya da panel menüsünden Yürüt'ü seçin.
   - Tek komut yürütmek için komutu seçin ve Ctrl (Windows) ya da Command (Mac OS) tuşu basılı olarak Eylemler panelindeki Yürüt düğmesini tıklatın. Ayrıca Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşu basılı olarak komutu çift tıklatabilirsiniz.

Photoshop'ta bir eylemi geri almak için eylemi yürütmeden önce Geçmiş panelinde bir anlık görüntü alın ve sonra eylemi geri almak için anlık görüntüyü seçin.

Başa dön

Eylem kaydetme

Yeni eylem oluşturduğunuzda kullandığınız komutlar ve araçlar siz kaydı durdurana kadar eyleme eklenir.

Hatalara karşı korunmak için bir kopyada çalışın: Diğer komutları uygulamadan önce eylemin başlangıcında, Dosya > Kopyasını Kaydet komutunu (Illustrator) veya Dosya > Farklı Kaydet komutunu kaydedin ve Kopya Olarak (Photoshop) seçeneğini belirleyin. Diğer bir yöntem olarak, Photoshop'ta eylemi kaydetmeden önce bir anlık görüntü oluşturmak için Geçmiş panelindeki Yeni Anlık Görüntü düğmesini tıklatabilirsiniz.

1. Dosya açın.
2. Eylemler panelinde Yeni Eylem Oluştur düğmesini tıklatın ya da Eylemler paneli menüsünden Yeni Eylem'i seçin.
3. Eylem adı girin, bir eylem kümesi seçin ve ek seçenekleri belirleyin:
   İşlev Tuşu Eyleme klavye kısayol tuşu atar. Aşağıdaki istisnalar dışında işlev tuşu, Ctrl tuşu (Windows) ya da Command tuşu (Mac OS) ve Shift tuşunun herhangi bir bileşimini seçebilirsiniz (örneğin Ctrl+Shift+F3) Windows'da F1 tuşunu hiçbir zaman, F4 ya da F6 tuşunu da Ctrl tuşuyla birlikte kullanamazsınız.
   Not: *Bir eyleme bir komut için kullanılan kısayolu atarsanız bu kısayol komutun yerine eylemi uygular.*

   Renk Düğme modunda görüntüleme için bir renk atar.
4. Kaydı Başlat'ı tıklatın. Eylemler paneli menüsündeki Kaydı Başlat düğmesi kırmızı renge ● dönüşür.
   Önemli: *Farklı Kaydet komutunu kaydederken dosya adını değiştirmeyin. Yeni dosya adı girerseniz bu ad kaydedilir; eylemi her çalıştırdığınızda da kullanılır. Kaydetmeden önce farklı bir klasöre giderseniz dosya adı belirlemeden farklı bir konum belirleyebilirsiniz.*
5. Kaydetmek istediğiniz işlemleri ve komutları uygulayın.

   Eylemlerdeki tüm görevler doğrudan kaydedilemez ancak kaydedilemeyen görevlerin çoğunu Eylemler panelindeki komutları kullanarak ekleyebilirsiniz.
6. Kaydı durdurmak için Oynatmayı/Kaydı Durdur düğmesini tıklatın ya da Eylemler paneli menüsünden Kaydı Durdur'u seçin. (Photoshop'ta Esc tuşuna da basabilirsiniz.)

Aynı eylemde kaydı devam ettirmek için Eylemler paneli menüsünden Kaydı Başlat'ı seçin.

Başa dön

Kaydedilemez nitelikteki görevleri eylemlere ekleme

Eylemlerdeki her görev doğrudan kaydedilemez. Örneğin, Efektler ve Görünüm menülerindeki komutları, panelleri görüntüleyen veya gizleyen komutları ve Seçim, Kalem, Boya Fırçası, Kurşun Kalem, Degrade, Kafes, Damlalık, Canlı Boyama Boya Kovası ve Makas araçlarının kullanımını kaydedemezsiniz.

Hangi görevlerin kaydedilemeyeceğini anlamak için, Eylemler paneline bakın. Görevi gerçekleştirdikten sonra ilgili komutun adı görünmüyorsa, yine de Eylemler paneli menüsündeki komutları kullanarak görevi eklemeniz mümkün olabilir.

Eylem oluşturduktan sonra, kaydedilemez nitelikteki bir görevi eklemek için, görevi eylem içinde hangi öğenin arkasına eklemek istiyorsanız, o

öğeyi seçin. Sonra, Eylemler paneli menüsünde uygun komutu seçin.

Kaydedilemez bir menü komutunu ekleme

1. Eylemler paneli menüsünde Menü Öğesi Ekle'yi seçin.
2. Komutu menüsünden seçin veya komut adını metin kutusuna yazmaya başlayın ve Bul'u tıklatın. Sonra Tamam düğmesini tıklatın.

Yol ekleme

❖ Yolu seçin ve Eylemler paneli menüsünde Seçme Yolunu Ekle'yi seçin.

Nesnenin seçimini ekleme

1. Kayda başlamadan önce, Nitelikler panelinin Not kutusuna nesne için bir ad girin. (Not kutusunu görüntülemek için, Nitelikler panelinden Notu Göster'i seçin.)
2. Eylemi kaydederken, Eylemler paneli menüsünde Nesne Seç'i seçin.
3. Nesnenin adını girin ve Tamam düğmesini tıklatın.

Web İçin Kaydet iletişim kutusunda optimizasyon seçeneklerini kaydetme

❖ Eylemi kaydetmeye başlamadan önce dilim optimizasyon seçeneklerini belirleyin. Ardından Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşuna basarak Web için Kaydet iletişim kutusunda Anımsa'yı tıklatın.

Eylemi kaydettiğinizde Illustrator uygulaması, ayarları anımsar.

Başa dön

Durak ekleme

Eyleme, kaydedilemeyen bir görevi (örneğin boyama aracını kullanma) gerçekleştirmenizi sağlayan duraklar ekleyebilirsiniz. Bu görevi tamamladıktan sonra eylemi tamamlamak için Eylemler paneli menüsündeki Yürüt düğmesini tıklatın.

Ayrıca eylem durağa eriştiğinde, eyleme devam etmek için ne yapılması gerektiğini anımsatan kısa bir mesaj da görüntüleyebilirsiniz. Başka bir görevin gerçekleştirilmesi gerekmediği durumlar için mesaj kutusuna bir Devam düğmesi ekleyebilirsiniz.

1. Aşağıdakilerden birini yaparak durağı nereye ekleyeceğinizi seçin:
   - Eylemin sonuna bir durak eklemek için bir eylem adı seçin.
   - Komuttan sonra durak eklemek için bir komut seçin.
2. Eylemler paneli menüsünden Durak Ekle'yi seçin.
3. Görünmesini istediğiniz mesajı yazın.
4. Eyleme durmadan devam edilmesi seçeneğini kullanmak istiyorsanız Devam Etmeye İzin Ver'i seçin.
5. Tamam'ı tıklatın.

Eylemi kaydederken veya kaydettikten sonra durak ekleyebilirsiniz.

Başa dön

Eylem yürütülürken ayarları değiştirme

Eylemler varsayılan olarak ilk kaydedildiklerinde belirlenen değerleri kullanarak tamamlanır. Eylemdeki bir komutun ayarlarını değiştirmek istiyorsanız mod kontrolü ekleyebilirsiniz. Mod kontrolü eylemi duraklatır, böylece iletişim kutusuna değer girebilirsiniz ya da bir mod aracını kullanabilirsiniz. (Mod aracı için, efektinin uygulanması amacıyla Enter ya da Return tuşuna basılması gerekir; Enter ya da Return tuşuna bastıktan sonra eylem görevlerine devam eder.)

Mod kontrolü, Eylemler panelindeki bir komutun, eylemin ya da kümenin solundaki bir iletişim kutusu simgesiyle belirtilir. Kırmızı iletişim kutusu simgesi içindeki komutların hepsinin değil bazılarının modla ilgili olduğu bir eylemi ya da kümeyi belirtir. Düğme modunda mod kontrolü ayarlayamazsınız.

❖ Aşağıdakilerden birini yapın:

- Eylemdeki komut için mod kontrolünü etkinleştirmek amacıyla komut adının solundaki kutuyu tıklatın. Mod kontrolünü devre dışı bırakmak için tekrar tıklatın.
- Eylemdeki tüm komutlar için mod kontrolünü etkinleştirmek ya da devre dışı bırakmak için eylem adının solundaki kutuyu tıklatın.
- Kümedeki tüm eylemler için mod kontrolünü etkinleştirmek ya da devre dışı bırakmak için küme adının solundaki kutuyu tıklatın.

Başa dön

Komutları eylemin dışında tutma

Kaydedilen eylemin bir parçası olarak yürütmek istemediğiniz komutları hariç tutabilirsiniz. Düğme modunda komutları hariç tutamazsınız.

1. Gerekiyorsa, Eylemler panelindeki eylem adının solundaki üçgeni tıklatarak eylemdeki komutlar listesini genişletin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Tek komutu hariç tutmak amacıyla komut adının solundaki onay işaretini kaldırmak üzere tıklatın. Komutu dahil etmek için tekrar tıklatın.
   - Eylemdeki ya da kümedeki tüm komutları hariç tutmak ya da dahil etmek için eylem ya da küme adının solundaki onay işaretini tıklatın.
   - Seçili komut dışındaki tüm komutları hariç tutmak ya da dahil etmek için seçili komutun onay işaretini Alt (Windows) ya da Option (Mac OS) tuşu basılı olarak tıklatın.

     Eylemdeki komutlardan bazılarının hariç tutulduğunu belirtmek için Photoshop'ta üst eylemin onay işareti kırmızıya döner, Illustrator'da üst eylemin onay işareti soluk görünür.

Başa dön

Yürütme hızını belirtme

Eylemin yürütülme hızını ayarlayabilir ya da eylemde hata ayıklamak için eylemi duraklatabilirsiniz.

1. Eylemler paneli menüsünden Yürütme Seçenekleri'ni seçin.
2. Hızı belirtip Tamam düğmesini tıklatın:
   Hızlandırılmış Eylemi normal hızda yürütür (varsayılan).
   Not: *Eylemi hızlandırılmış olarak yürüttüğünüzde eylem yürütülürken ekran güncelleştirilmeyebilir, dosyalar ekran görünmeden açılabilir, değiştirilebilir ve kapatılabilir; böylece eylemin daha hızlı yürütülmesi sağlanır. Eylem yürütülürken dosyaları ekranda görmek istiyorsanız Adım Adım hızını kullanın.*

   Adım Adım Eylemdeki bir sonraki komuta geçmeden önce her komutu tamamlar ve görüntüyü yeniden çizer.

   __ **Saniye Duraklat** Uygulamanın eylemde yürüttüğü her komut arasında duraklaması gereken süreyi belirtir.

Başa dön

Eylemleri düzenleme ve yeniden kaydetme

Eylemleri düzenlemek ve özelleştirmek kolaydır. Eylem içindeki belirli bir komutun ince ayarlarını yapabilir, varolan bir eyleme komut ekleyebilir ya da bir eylemin tümünü adım adım yürütüp istediğiniz ayarları veya bütün ayarları değiştirebilirsiniz.

Eyleme komut ekleme

1. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Eylemin sonuna yeni bir komut eklemek için eylem adını seçin.
   - Eylemde, kendisinden sonra komut ekleyeceğiniz komutu seçin.
2. Kaydı Başlat düğmesini tıklatın ya da Eylemler paneli menüsünden Kaydı Başlat'ı seçin.
3. Ek komutları kaydedin.
4. Bitirdiğinizde Eylemler panelinde Kaydı/Yürütmeyi Durdur düğmesini tıklatın ya da panel menüsünden Kaydı Durdur'u seçin.

Eylemdeki komutları yeniden düzenleme

❖ Eylemler panelinde komutu aynı ya da başka bir eylemdeki yeni konumuna sürükleyin. İstediğiniz konumda vurgulu çizgi göründüğünde fare düğmesini bırakın.

Eylemi tekrar kaydetme

1. Bir eylem seçin ve Eylemler paneli menüsünden Tekrar Kaydet'i seçin.
2. Mod aracı görünürse o aracı farklı bir sonuç oluşturmak için kullanın ve Enter ya da Return tuşuna basın veya aynı ayarları korumak için yalnızca Enter ya da Return tuşuna basın.
3. İletişim kutusu görünürse ayarları değiştirin ve bunları kaydetmek için Tamam'ı tıklatın ya da aynı değerleri korumak için İptal'i tıklatın.

Tek bir görevi tekrar kaydetme

1. Hangi nesneye ilişkin eylemi yeniden kaydetmek istiyorsanız, onunla aynı türden bir nesne seçin. Örneğin, görev sadece vektör nesneleri için kullanılabiliyorsa, yeniden kaydederken bir vektör nesnesi seçili olmalıdır.
2. Eylemler panelinde, komutu çift tıklatın.
3. Yeni değerleri girin ve Tamam düğmesini tıklatın.

Başa dön

Eylem kümelerini yönetme

Diske kaydedilebilen ve diğer bilgisayarlara aktarılabilen göreve yönelik eylem kümeleri oluşturabilir ve düzenleyebilirsiniz.

Not: *Oluşturduğunuz tüm eylemler otomatik olarak Eylemler panelinde listelenir ancak bir eylemi gerçekten kaydetmek ve tercihler dosyanızı*

(Illustrator) ya da Eylemler paneli dosyanızı (Photoshop) silerseniz kaybetme riskine girmemek için eylemi bir eylem kümesinin parçası olarak kaydetmeniz gerekir.

Eylem kümesi kaydetme

1. Küme seçin.
   Tek eylem kaydetmek istiyorsanız önce bir eylem kümesi oluşturun ve eylemi yeni kümeye taşıyın.
2. Eylemler paneli menüsünden Eylemleri Kaydet'i seçin.
3. Küme için bir ad yazın, bir konum seçin ve Kaydet'i tıklatın.

   Dosyayı istediğiniz yere kaydedebilirsiniz. Eylemler panelinde ayrı ayrı eylemleri değil yalnızca kümenin tüm içeriğini kaydedebilirsiniz.

   Not: *(Yalnızca Photoshop) Kaydedilen eylem kümesi dosyasını Hazır Ayarlar/Eylemler klasörüne yerleştirdiyseniz, uygulamayı yeniden başlattıktan sonra bu küme Eylemler paneli menüsünün en altında görünür.*
   (Yalnızca Photoshop) Bir metin dosyasındaki eylemleri kaydetmek için Eylemleri Kaydet'i seçerken Ctrl+Alt (Windows) ya da Command+Option (Mac OS) tuşlarını basılı tutun. Bu dosyayı bir eylemin içeriğini incelemek ya da yazdırmak için kullanabilirsiniz. Ancak metin dosyasını Photoshop'a geri yükleyemezsiniz.

Eylem kümesi yükleme

Eylemler paneli varsayılan olarak önceden tanımlı eylemleri (uygulamayla birlikte gönderilen) ve sizin oluşturduğunuz tüm eylemleri görüntüler. Eylemler paneline başka eylemler de yükleyebilirsiniz.

❖ Aşağıdakilerden birini yapın:

- Eylemler paneli menüsünden Eylemleri Yükle'yi seçin. Eylem kümesi dosyasını bulup seçin ve Yükle'yi (Photoshop) ya da Aç'ı (Illustrator) tıklatın.
- (Yalnızca Photoshop) Eylemler paneli menüsünün en altından eylem kümesi seçin.

Photoshop eylem kümesi dosyaları .atn, Illustrator eylem kümesi dosyaları da .aia uzantısına sahiptir.

Eylemleri varsayılan kümeye geri yükleme

1. Eylemler paneli menüsünden Eylemleri Sıfırla'yı seçin.
2. Eylemler panelinde halen bulunan eylemleri varsayılan kümeyle değiştirmek için Tamam'ı tıklatın ya da varsayılan eylemler kümesini Eylemler panelinde bulunan eylemlere eklemek için Ekle'yi tıklatın.

Eylem kümelerini düzenleme

Eylemlerinizi düzenlemenize yardımcı olması için eylem kümeleri oluşturabilir, bu kümeleri diske kaydedebilirsiniz. Eylem kümelerini basılı belge yayınlama ve çevrimiçi yayınlama gibi farklı iş türleri için düzenleyebilir ve bu kümeleri başka bilgisayarlara aktarabilirsiniz.

- Yeni eylem kümesi oluşturmak için Eylemler panelindeki Yeni Küme Oluştur düğmesini tıklatın ya da panel menüsünden Yeni Küme'yi seçin. Sonra kümenin adını yazın ve Tamam düğmesini tıklatın.

  Not: *Yeni bir eylem oluşturmak ve bunu yeni bir kümede gruplamak istiyorsanız önce kümeyi oluşturduğunuzdan emin olun. Sonra, yeni eyleminizi oluşturduğunuzda küme açılır menüsünde yeni küme görünecektir.*
- Eylemi farklı bir kümeye taşımak için eylemi o kümeye sürükleyin. İstediğiniz konumda vurgulu bir çizgi göründüğünde fare düğmesini bırakın.
- Eylem kümesini yeniden adlandırmak için Eylemler panelinde eylemin adını çift tıklatın ya da Eylemler paneli menüsünden Küme Seçenekleri'ni belirleyin. Sonra kümenin yeni adını yazıp Tamam düğmesini tıklatın.
- Eylemler panelindeki tüm eylemleri yeni bir kümeyle değiştirmek için Eylemler paneli menüsünden Eylemleri Değiştir'i seçin. Eylem dosyası seçip Yükle'yi (Photoshop) ya da Aç'ı (Illustrator) tıklatın.

  Önemli: *Eylemleri Değiştir komutu varolan belgedeki tüm eylem kümelerini değiştirir. Bu komutu kullanmadan önce Eylemleri Kaydet komutunu kullanarak varolan eylem kümenizin bir kopyasını kaydettiğinizden emin olun.*

Başa dön

Toplu bir dosya üzerinde eylem yürütme

Toplu İş komutu, eylemi dosyalar ve alt klasörler içeren bir klasör üzerinde yürütmenize olanak verir. Toplu İş komutunu kullanarak, verilere bağlı bir grafik şablonuna farklı bir veri kümesi de girebilirsiniz.

1. Eylemler paneli menüsünde Toplu İş'i seçin.
2. Oynat için, yürütmek istediğiniz eylemi seçin.
3. Kaynak için, üzerinde eylemi yürütmek istediğiniz klasörü seçin. Dilerseniz, veri Kümelerini seçerek, eylemi geçerli klasörde bulunan her bir veri kümesi üzerinde de yürütebilirsiniz.

   Klasör seçerseniz, eylemi yürütmek için ek seçenekler ayarlayabilirsiniz.

4. Hedef için, işlem gören dosyalarla ne yapmak istediğinizi belirleyin. Değişiklikleri kaydetmeden dosyaları açık bırakabilirsiniz (Yok), dosyaları bulundukları konuma kaydedip kapatabilirsiniz (Kaydet ve Kapat) veya dosyaları farklı bir konuma kaydedebilirsiniz (Klasör).

   Seçtiğiniz Hedef seçeneğine göre, dosyaların kaydedilmesinde ek seçenekler belirleyebilirsiniz.

5. Illustrator uygulamasının, toplu işlem sırasında hataları nasıl ele alacağını belirleyin. Hataları Günlüğe Kaydet'i seçerseniz, Farklı Kaydet düğmesini tıklatın ve hata dosyasına ad verin.

6. Tamam düğmesini tıklatın.

Toplu İş komutu seçeneğini kullanarak dosyaları kaydettiğinizde, dosyalar daima orijinal dosyalarla aynı formatta kaydedilir. Dosyaları yeni bir formatta kaydeden bir toplu işlem oluşturmak için, orijinal eylemin bir parçası olarak öncelikle Kapat komutunu, ardından da Farklı Kaydet veya Kopyasını Kaydet komutunu kaydedin. Sonra, toplu işlemi ayarlarken Hedef için Yok seçin.

Birden çok eylem kullanarak toplu işlem yürütmek için, yeni bir eylem oluşturun ve kullanmak istediğiniz her eylem için Toplu İş komutunu kaydedin. Bu teknik, tek bir toplu iş içinden birden çok klasörü işlemenize de olanak verir. Birden çok klasöre toplu işlem uygulamak için, bir klasör içinde, işlem görmesini istediğiniz öteki klasörler için diğer adlar oluşturun.

Toplu İşlem seçenekleri

Kaynak için Klasör seçerseniz, aşağıdaki seçenekleri belirleyebilirsiniz:

“Aç” Eylemi Komutlarını Geçersiz Kıl Dosyaları belirlenen klasörden açar ve orijinal eylem içinde kaydedilmiş olan Aç komutlarını yoksayar.
Tüm Alt Dizinleri İçer Belirlenen klasör içindeki bütün dosyaları ve klasörleri işler.
Eylem, kaydet veya dışa aktar komutu içeriyorsa, şu seçenekleri ayarlayabilirsiniz:

“Kaydet” Eylemi Komutlarını Geçersiz Kıl İşlem gören dosyaları, eylemde kaydedilen konuma değil, belirlenen hedef klasöre kaydeder. Hedef klasörü belirlemek için, Seç düğmesini tıklatın.
“Dışa Aktar” Eylemi Komutlarını Geçersiz Kıl İşlem gören dosyaları, eylemde kaydedilen konuma değil, belirlenen hedef klasöre aktarır. Hedef klasörü belirlemek için, Seç düğmesini tıklatın.
Kaynak için veri Kümelerini seçtiğinizde, Kaydet ve Dışa Aktar komutlarını geçersiz kılarken dosya adları oluşturmak için bir seçenek belirleyebilirsiniz:

Dosya + Numara Dosya adını oluştururken, orijinal dosya adını alır, uzantıyı kaldırır ve arkasına veri kümesine karşılık gelen üç basamaklı bir sayı ekler.
Dosya + Veri Kümesi Adı Dosya adını oluştururken, orijinal dosya adını alır, uzantıyı kaldırır, sonra arkasına bir altçizgi ve veri kümesinin adını ekler.
Veri Kümesi Adı Dosya adını, veri kümesinin adını alarak oluşturur.
Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Komut dosyalarıyla otomasyon

Komut dosyası çalıştırma
Komut dosyası kurma

Komut dosyası çalıştırdığınızda, bilgisayarınız, bir dizi işlem yürütür. Bu işlemlerde sadece Illustrator uygulaması yer alabilir veya sözcük işlem, elektronik tablo ve veritabanı yönetim programları gibi başka uygulamalar da yer alabilir.

Illustrator uygulaması, birden çok komut dosyası ortamını destekler (Microsoft Visual Basic, AppleScript, JavaScript ve ExtendScript buna dahildir). Illustrator ile birlikte gelen standart komut dosyalarını kullanabilir ve kendi komut dosyalarınızı oluşturup bunları Komut Dosyaları alt menüsüne ekleyebilirsiniz.

Illustrator'da komut dosyası oluşturma ile ilgili daha fazla bilgi için, www.adobe.com/devnet/illustrator/scripting.html adresine giderek en güncel belgelere bakın. Örnek komut dosyaları, Adobe Illustrator CS5/Komut Dosyaları klasöründe yüklüdür.

Komut dosyası çalıştırma

Başa dön

❖ Dosya > Komut Dosyaları'nı seçip bir komut dosyası seçin. Bunun yerine, Dosya > Komut Dosyaları > Diğer Komut Dosyası'nı seçip bir komut dosyası bulabilirsiniz.

Not: *Illustrator uygulaması çalışırken bir komut dosyasını düzenlerseniz, değişikliklerin geçerli olması için dosyayı kaydetmeniz gerekir.*

Komut dosyası kurma

Başa dön

❖ Komut dosyasını bilgisayarınızın sabit diskine kopyalayın.

Komut dosyasını Adobe Illustrator CS5 Scripts klasörüne koyarsanız, komut dosyası Dosya > Komut Dosyaları alt menüsünde görüntülenir.

Komut dosyasını sabit diskinizde başka bir yere koyarsanız, Dosya > Komut Dosyaları > Diğer Komut Dosyası'nı seçerek, komut dosyasını Illustrator uygulamasında çalıştırabilirsiniz.

Not: *Komut dosyasını, Illustrator çalışırken Adobe Illustrator CS5 Scripts klasörüne koyarsanız, komut dosyasının Komut Dosyaları alt menüsünde görüntülenmesi için Illustrator uygulamasını yeniden başlatmanız gerekir.*

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Şablonlar ve değişkenlerle verilere bağlı grafikler

Değişkenler paneline genel bakış
Değişken oluşturma
Değişkenleri düzenleme
Değişkenleri silme
Dinamik nesneleri düzenleme
XML Kimlikleri kullanarak dinamik nesneleri belirleme
Veri kümeleri
Değişken kitaplıkları hakkında
Verilere bağlı grafikler için bir şablon kaydetme

Illustrator uygulamasında, herhangi bir resim parçasını, verilere bağlı grafikler için bir şablona dönüştürebilirsiniz. Yapmanız gereken tek şey, çalışma yüzeyindeki hangi nesnelerin dinamik, yani değişkenler kullanılarak değiştirilebilir olduğunu tanımlamaktır. Metin dizelerini, bağlı görüntüleri, grafik verilerini ve resminizdeki nesnelerin görünürlük ayarlarını değiştirmek için değişkenler kullanabilirsiniz. Ayrıca, farklı değişken veri kümeleri oluşturarak, şablonunuzu oluşturduğunuzda nasıl görüneceğini kolaylıkla görüntüleyebilirsiniz.

Verilere bağlı grafikler, hızlı ve hassas şekilde resmin birden çok sürümünü oluşturmayı mümkün kılar. Örneğin, aynı şablona göre 500 adet farklı web reklam bandı oluşturmanız gerektiğini düşünelim. Şablonun verilerle (görüntülerle, metinle, vb.) elle doldurulması zaman alan bir işlemdir. Bunun yerine, web reklam bantlarını oluşturması için, veri tabanını referans alan bir komut dosyası kullanabilirsiniz.

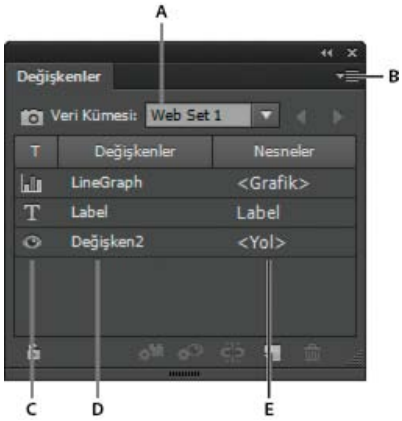
Verilere bağlı grafikler, ortak çalışılan iş ortamlarında kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Aşağıda, verilere bağlı grafiklerin, çeşitli iş konumlarına nasıl uyacağına dair bazı örnekler verilmiştir:

- Tasarımcıysanız, şablon oluşturarak, tasarımınızdaki dinamik öğeler üzerinde denetim olanağı elde edersiniz. Şablonunuzu üretim için verdiğinizde, sadece değişken verilerinin değişeceğinden emin olabilirsiniz.
- Geliştiriciyseniz, değişkenleri ve veri kümelerini doğrudan bir XML dosyasına kodlayabilirsiniz. Sonra tasarımcı, değişkenleri ve veri kümelerini bir Illustrator dosyasına aktararak, sizin belirlemelerinize dayalı bir tasarım oluşturabilir.
- Üretimden sorumluysanız, Illustrator'daki komut dosyalarını veya Toplu komutları kullanabilirsiniz. Ayrıca, oluşturma işleminin otomatikleştirilmesini kolaylaştırmak için, Adobe® Scene7 gibi dinamik bir görüntüleme sunucusu da kullanabilirsiniz.

Başa dön

Değişkenler paneline genel bakış

Değişkenlerle ve veri kümeleriyle çalışmak için Değişkenler panelini (Pencere > Değişkenler) kullanırsınız. Belgedeki her değişkenin türü ve adı panelde listelenir. Değişken bir nesneye bağlıysa, Nesneler sütununda, bağlı nesnenin adı, Katmanlar panelinde görüntülendiği şekilde belirtilir.



Değişkenler paneli
***A.** Veri kümesi **B.** Panel menüsü **C.** Değişken türü **D.** Değişken adı **E.** Bağlı nesnenin adı*

Değişkenler panelinde, değişkenin türünü belirtmek için şu simgeler kullanılır:

- Görünürlük değişkeni .
- Metin Dizesi değişkeni .
- Bağlantılı Dosya değişkeni .
- Grafik Verileri değişkeni .

- Türsüz (bağlantısız) değişken ∅.

  Başlık çubuğundaki öğeleri tıklatarak, satırları şunlara göre sıralayabilirsiniz: değişken adına, nesne adına veya değişken türüne göre.

Değişken oluşturma

Başa dön

Illustrator uygulamasında dört türden değişken oluşturabilirsiniz: Grafik Verileri, Bağlantılı Dosya, Metin Dizesi ve Görünürlük. Değişkenin türü, hangi nesne niteliklerinin değiştirilebilir (dinamik) olduğunu belirtir.

Not: *Değişken paneli menüsü, değişken oluşturmak için gereken komutları da içerir.*

Görünürlük değişkeni oluşturma

❖ Göstermek veya gizlemek istediğiniz nesneleri seçin ve Değişkenler panelinde Görünürlüğü Dinamikleştir düğmesini tıklatın.

Metin Dizesi değişkeni oluşturma

❖ Metin nesnesi seçin ve Değişkenler panelinde Nesneyi Dinamikleştir düğmesini tıklatın.

Bağlantılı Dosya değişkeni oluşturma

❖ Bağlantılı bir dosya seçin ve Değişkenler panelinde Nesneyi Dinamikleştir düğmesini tıklatın.

Grafik Verileri değişkeni oluşturma

❖ Grafik nesnesi seçin ve Değişkenler panelinde Nesneyi Dinamikleştir düğmesini tıklatın.

Nesneye bağlamadan değişken oluşturma

❖ Değişkenler panelinde Yeni Değişken düğmesini tıklatın. Değişkene sonradan bir nesne bağlamak için, nesneyi ve değişkeni seçin ve Görünürlüğü Dinamikleştir düğmesini veya Nesneyi Dinamikleştir düğmesini tıklatın.

Değişkenleri düzenleme

Başa dön

Değişkenler panelini kullanarak bir değişkenin adını veya türünü düzenleyebilir, bağlantısını ayırabilir ve bir değişkeni kilitleyebilirsiniz.

Değişkenin bağlantısının ayrılması, değişkenle nesneleri arasındaki bağlantıyı keser. Değişkenlerin kilitlenmesi, değişken oluşturmanızı, değişken silmenizi ve değişken seçeneklerini düzenlemenizi engeller. Ancak, nesneleri, kilitli değişkenlere bağlayabilir ve bağlantısını ayırabilirsiniz.

Değişkenin adını ve türünü değiştirme

❖ Değişkenler panelinde değişkeni çift tıklatın. Bunun yerine, Değişkenler panelinde değişkeni seçebilir ve Değişkenler paneli menüsünde Değişken Seçenekleri'ni seçebilirsiniz.

Değişkenin bağlantısını ayırma

❖ Değişkenler panelinde Değişkeni Ayır düğmesini tıklatın veya Değişkenler paneli menüsünde Değişkeni Ayır'ı seçin.

Belgedeki bütün değişkenleri kilitleme veya kilidini açma

❖ Değişkenler panelinde Değişkenleri Kilitle veya Değişkenlerin Kilidini Kaldır düğmesini tıklatın.

Değişkenleri silme

Başa dön

Değişken silindiğinde, Değişkenler panelinden kaldırılır. Nesneye bağlı bir değişkeni silerseniz, nesne statik hale gelir (eğer nesne aynı zamanda başka türden bir değişkene de bağlı değilse).

1. Silmek istediğiniz değişkeni seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Değişkenler panelinde Değişkeni Sil düğmesini tıklatın veya Değişkenler paneli menüsünde Değişkeni Sil'i seçin.
   - Değişkeni onaya gerek kalmadan silmek için, Değişkeni Sil simgesinin üstüne sürükleyin.

Dinamik nesneleri düzenleme

Başa dön

Değişkenle ilişkilendirilmiş verileri, o verilerin bağlı olduğu nesneyi düzenleyerek değiştirebilirsiniz. Örneğin, bir Görünürlük değişkeniyle çalışıyorsanız, nesnenin görünürlük durumunu, Katmanlar panelinde değiştirirsiniz. Dinamik nesneleri düzenleyerek, şablonda kullanılacak birden çok veri kümesi oluşturabilirsiniz.

1. Çalışma yüzeyinde dinamik nesneyi seçin veya bir dinamik nesneyi otomatik olarak seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
   - Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak, Değişkenler panelinde bir değişkeni tıklatın.
   - Değişkenler panelinde bir değişken seçin ve Değişkenler paneli menüsünden Bağlı Nesneyi Seç öğesini belirleyin.
   - Tüm dinamik nesneleri seçmek için, değişkenler panel menüsünden Tüm Bağlı Nesneleri Seç öğesini belirleyin.
2. Nesneyle ilişkilendirilmiş verileri şu şekilde düzenleyin:
   - Metinlerde, metin dizesini çalışma yüzeyinde düzenleyin.
   - Bağlantılı dosyalarda, Bağlantılar panelini veya Dosya > Yerleştir komutunu kullanarak görüntüyü başkasıyla değiştirin.
   - Grafiklerde, verileri Grafik Verileri iletişim kutusunda düzenleyin.
   - Dinamik görünürlüğe sahip tüm nesnelerde, nesnenin görünürlük durumunu, Katmanlar panelinde değiştirin.

Başa dön

XML Kimlikleri kullanarak dinamik nesneleri belirleme

Değişkenler panelinde, dinamik nesnelerin adları, Katmanlar panelinde görüntülendiği şekilde belirtilir. Şablonu, başka Adobe uygulamalarıyla kullanmak üzere SVG formatında kaydederseniz, bu nesne adlarının XML adlandırma kurallarına uygun olması gerekir. Örneğin, XML adlarının bir harfle, alt çizgiyle veya iki nokta üst üsteyle başlaması ve boşluk içermemesi gerekir.

Illustrator uygulaması, oluşturduğunuz her dinamik nesneye otomatik olarak, geçerli bir XML Kimliği atar. Nesne adlarını XML Kimlikleri kullanarak görüntülemek, düzenlemek ve dışa aktarmak için Düzenle > Tercihler > Birimler'i (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Birimler'i (Mac OS) seçin ve XML Kimliği'ni seçin.

Başa dön

Veri kümeleri

Veri kümesi, değişkenlerin ve bu değişkenlerle ilişkilendirilen verilerden oluşan bir gruptur. Veri kümesi oluşturduğunuzda, çalışma yüzeyinde o sırada görüntülenmekte olan dinamik verilerin anlık görüntüsünü almış olursunuz. Şablonunuza farklı veriler yüklemek için veri kümeleri arasında geçiş yapabilirsiniz.

O sıradaki veri kümesinin adı, Değişkenler panelinin en üstünde görüntülenir. Değişkenin değerini, çalışma yüzeyinde artık kümede depolanan veriler yansıtılmayacak şekilde değiştirirseniz, veri kümesinin adı İtalik yazıyla görüntülenir. Sonra yeni bir veri kümesi oluşturabilir veya veri kümesini, kayıtlı verilerin üzerine yeni veriler yazılacak şekilde güncelleştirebilirsiniz.

Veri kümesi oluşturma

❖ Değişkenler panelinde Veri Kümesini Yakala düğmesini tıklatın. Bunun yerine, Değişkenler paneli menüsünde Veri Kümesini Yakala'yı da seçebilirsiniz.

Veri kümeleri arasında geçiş

❖ Değişkenler panelindeki Veri Kümesi listesinde bir veri kümesi seçin. Bunun yerine, Önceki Veri Kümesi düğmesini veya Sonraki Veri Kümesi düğmesini tıklatabilirsiniz.

Çalışma yüzeyindeki verileri, mevcut veri kümesine uygulama

❖ Değişkenler paneli menüsünde Veri Kümesini Güncelleştir'i seçin.

Veri kümesini yeniden adlandırma

❖ Veri Kümesi metin kutusundaki metni doğrudan düzenleyin. Bunun yerine, Veri Kümesi: sözcüklerini (Veri Kümesi kutusunun solunda) çift tıklatıp yeni bir ad girebilir ve Tamam düğmesini tıklatabilirsiniz.

Veri kümesi silme

❖ Değişkenler paneli menüsünde Veri Kümesini Sil'i seçin.

Başa dön

Değişken kitaplıkları hakkında

Ortak çalışmaya dayalı bir ortamda, ekip üyeleri arasındaki koordinasyon, bir projenin başarısı açısından hayati önemdedir. Örneğin, Web siteleri hazırlayan bir şirkette, sitenin görünümünden ve havasından Web tasarımcısı, sitenin temelindeki kod ve komut dosyalarındansa Web geliştiricisi sorumludur. Tasarımcı Web sayfasının sayfa düzenini değiştirirse, bu değişikliklerin geliştiriciye bildirilmesi gerekir. Aynı şekilde, geliştiricinin Web sayfasına yeni işlevler eklemesi gerektiğinde, tasarımın da güncelleştirilmesi gerekebilir.

Değişken kitaplıklar, tasarımcılarla geliştiricilerin, çalışmalarını bir XML dosyası aracılığıyla koordine etmesine olanak verir. Örneğin, bir tasarımcı Illustrator uygulamasında kartvizitler için bir şablon oluşturabilir ve değişken verilerini bir XML dosyası olarak dışa aktarabilir. Sonra, geliştirici bu XML dosyasını kullanarak, değişkenleri ve veri kümelerini bir veritabanıyla bağlantılandırabilir ve nihai çalışmayı oluşturmak için bir komut dosyası yazabilir. Bu iş akışı tersine de çevrilebilir: geliştirici değişkenleri ve veri kümesi adlarını bir XML dosyasına kodlayabilir ve tasarımcı değişken

kitaplıklarını bir Illustrator belgesine aktarabilir.

Değişkenleri bir XML dosyasından Illustrator uygulamasına aktarmak için, Değişkenler paneli menüsünde Değişken Kitaplığı Yükle'yi seçin.

Değişkenleri Illustrator uygulamasından bir XML dosyasına aktarmak için, Değişkenler paneli menüsünde Değişken Kitaplığını Kaydet'i seçin.

Başa dön

Verilere bağlı grafikler için bir şablon kaydetme

Illustrator belgesinde değişkenler tanımladığınızda, verilere bağlı grafikler için bir şablon oluşturmaktasınızdır. Bu şablonu, Adobe® Graphics Server gibi diğer bir Adobe ürünüyle kullanmak için SVG formatında kaydedebilirsiniz. Örneğin, Adobe Graphics Server ile çalışan bir geliştirici, SVG dosyasındaki değişkenleri doğrudan bir veritabanına veya başka bir veri kaynağına bağlayabilir.

1. Dosya > Farklı Kaydet seçeneklerini tıklatın, bir dosya adı girin, dosya formatı olarak SVG'yi seçin ve Kaydet seçeneğini tıklatın.
2. Daha Fazla Seçenek düğmesini tıklatın ve Adobe Graphics Server verilerini İçer'i seçin. Bu seçenek, SVG dosyasında değişken değişimi için gereken bütün bilgileri dahil eder.
3. Tamam düğmesini tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Grafikler

Bu sayfadan bağlantı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce olarak sunulabilir.

Grafikler

Grafikler oluşturma
Grafikleri formatlama
Grafiklere resimler ve semboller ekleme

Başa dön

Grafikler oluşturma

Grafikler, istatistik bilgilerinin görsel bir şekilde iletişimini sağlar. Adobe Illustrator uygulamasında, dokuz farklı türde grafik oluşturabilir, bunları ihtiyaçlarınıza göre özelleştirebilirsiniz. Oluşturabildiğiniz tüm farklı türden grafikleri görmek için Araçlar panelinde grafik aracını basılı tutun.

Grafik oluşturma

1. Grafik aracı seçin.

   Başta kullandığınız araç, Illustrator uygulamasının ürettiği grafik türünü belirler; ancak, sonradan grafik türünü kolaylıkla değiştirebilirsiniz.

2. Aşağıdaki yollardan herhangi biriyle grafiğin boyutlarını tanımlayın:

   - Grafiğin başlayacağı köşeden başlayıp diyagonal olarak karşı köşeye kadar sürükleyin. Grafiği merkezinden başlayarak çizmek için, Alt (Windows) veya Option (Mac OS) tuşunu basılı tutarak sürükleyin. Grafiği kareyle sınırlamak için Shift tuşunu basılı tutun.
   - Grafiği oluşturmaya başlamak istediğiniz yeri tıklatın. Grafik için bir genişlik ve yükseklik girin ve Tamam düğmesini tıklatın.

     Not: *Tanımladığınız boyutlar, grafiğin ana gövdesi içindir; grafiğin etiketlerini ve göstergelerini kapsamaz.*

3. Grafik Verileri penceresinde grafiğin verilerini girin.

   Önemli: *Grafik verilerinin, grafik türüne göre değişen, belirli bir sırayla düzenlenmiş olması gerekir. Veri girmeye başlamadan önce mutlaka, çalışma tablosundaki etiketleri ve veri kümelerini nasıl düzenleyeceğinizi okuyun.*

4. Grafiği uygulamak için, Uygula düğmesini ✓ tıklatın veya sayısal tuş takımındaki Enter tuşuna basın.

   Grafik Verileri penceresi, siz kapatıncaya kadar açık kalır. Bu, grafik verilerini düzenlemekle çalışma yüzeyinde çalışmak arasında kolayca geçiş yapmanıza olanak verir.

Sütun genişliğini veya ondalık basamak sayısını ayarlama

Sütun genişliğinin ayarlanması, grafikteki sütunların genişliğini etkilemez, sadece bir sütunda daha fazla veya daha az rakam görüntülenmesine neden olur.

Varsayılan değer olan 2 ile, bir hücreye girilen 4 sayısı, Grafik Verileri penceresindeki kutuda 4,00 olarak, bir hücreye girilen 1,55823 sayısı 1,56 olarak görüntülenir.

Sütunların genişliğini ayarlama

✥ Aşağıdakilerden birini yapın:

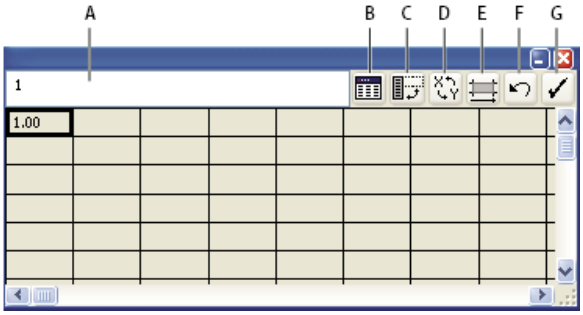
- Hücre Stili düğmesini tıklatın ve Sütun Genişliği metin kutusuna 0 ile 20 arasında bir değer girin.
- Fare işaretçisini, ayarlamak istediğiniz sütunun kenarına getirin. Fare işaretçisi, çift uçlu bir oka dönüşür. Sonra tutamacı istediğiniz konuma sürükleyin.

Hücreler için ondalık basamak sayısını ayarlama

✥ Hücre Stili düğmesini tıklatın ve Ondalık Sayısı metin kutusuna 0 ile 20 arasında bir değer girin.

Grafik verilerini girme

Grafiğiniz için veri girmek amacıyla Grafik Verileri penceresini kullanın. Grafik Verileri penceresi, bir grafik aracı kullandığınızda otomatik olarak çıkar ve siz kapatıncaya kadar açık kalır.



Grafik verileri penceresi

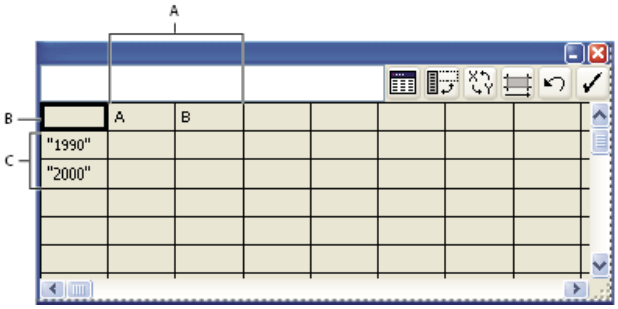
***A.** Giriş metin kutusu **B.** Verileri içe aktar **C.** Satır/sütun sırasını değiştir **D.** x/y değişimi **E.** Hücre stili **F.** Döndürme **G.** Uygula*

1. Varolan bir grafik için Grafik Verileri penceresini görüntüleme: Seçim aracıyla tüm grafiği seçin, sonra Nesne > Grafik > Veri'yi seçin.
2. Verileri aşağıdaki yollardan herhangi birini kullanarak girin:
   - Çalışma tablosunda bir hücre seçin ve pencerenin üst kısmındaki metin kutusuna veriyi girin. Veriyi girip aynı satırdaki sonraki hücreyi seçmek için Sekme tuşuna basın; veriyi girip aynı sütundaki sonraki hücreyi seçmek için Enter veya Return tuşuna basın; hücreden hücreye geçmek için ok tuşlarını kullanın; veya seçmek için başka bir hücreyi tıklatın.
   - Verileri Lotus® 1-2-3 veya Microsoft Excel gibi bir elektronik tablo uygulamasından kopyalayın. Grafik Verileri penceresinde, yapıştıracağınız verilerin sol üst hücresi olacak hücreyi tıklatıp Düzenle > Yapıştır'ı seçin.
   - Sözcük işlem programı kullanarak, her hücrenin verilerinin birbirinden birer sekmeyle ayrıldığı ve her satırdaki verilerin satır başı karakteriyle ayrıldığı bir metin dosyası oluşturun. Veriler sadece ondalık ayırıcı içerebilir, aksi halde veriler alınamaz. (Örneğin, 732000 girin, 732,000 değil.) Grafik Verileri penceresinde, içe aktardığınız verilerin sol üst hücresi olacak hücreyi tıklatıp Verileri İçe Aktar düğmesini tıklatın ve metin dosyasını seçin.

   ***Not:** Kazayla verileri ters sırayla (yani sütunlar yerine satırlar ve tersi) girerseniz, satır ve sütunlardaki verilerin yerini değiştirmek için, Satır/Sütun Sırasını Değiştir düğmesini tıklatın. Saçılma grafiklerinin x ve y eksenlerini birbiriyle değiştirmek için, X/Y Değişimi Yap düğmesini tıklatın.*
3. Grafiği yeniden oluşturmak için, Uygula düğmesini tıklatın veya sayısal tuş takımındaki Enter tuşuna basın.

Grafik etiketlerini ve veri kümelerini kullanma

Etiketler iki şeyi açıklayan sözcükler veya sayılardır: karşılaştırmak istediğiniz veri kümelerini ve bunları hangi kategoriler içinde karşılaştırmak istediğinizi. Sütun, yığınlanmış sütun, çubuk, yığınlanmış çubuk, çizgi, alan ve radar grafikler için, çalışma tablosuna etiketleri şu şekilde girersiniz:



Grafik Verileri penceresindeki etiketler

***A.** Veri kümesi etiketleri **B.** Boş hücre **C.** Kategori etiketleri*

Etiket girme

❖ Sütun, yığınlanmış sütun, çubuk, yığınlanmış çubuk, çizgi, alan ve radar grafikler için, çalışma tablosuna etiketleri şu şekilde girin:

- Illustrator uygulamasının grafik için bir gösterge oluşturmasını istiyorsanız, sol üst hücrenin içeriğini silip hücreyi boş bırakın.
- En üst satırdaki hücrelere, farklı veri kümelerinin etiketlerini girin. Bu etiketler göstergede görüntülenir. Illustrator uygulamasının gösterge oluşturmasını istemiyorsanız, veri kümesi etiketleri girmeyin.
- Kategori etiketlerini, sol sütundaki hücrelere girin. Kategoriler çoğunlukla gün, ay veya yıl gibi zaman birimleridir. Bu etiketler, grafikte yatay veya dikey eksende görüntülenir; bunun istisnası olan radar grafiklerde etiketler ayrı bir eksende çıkar.
- Sadece sayılardan oluşan etiketler oluşturmak için, sayıları düz tırnak işareti içine alın. Örneğin, 1996 yılını bir etiket olarak kullanmak için "1996" yazın.
- Etiketlerde satır kesmeleri oluşturmak için, satırları dikey düz çizgi karakteriyle ayırın. Örneğin, aşağıdaki grafik etiketini oluşturmak için, Toplam|abonelik|1996 yazın:

Toplam

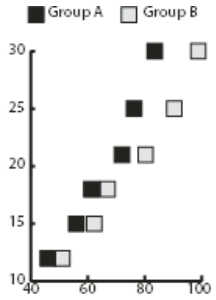
abonelik

1996

Saçılma grafikleri için veri kümeleri girme

Saçılma grafiği öteki grafik türlerinden, her iki eksenin de değer ölçümünde kullanılmasıyla ayrılır; kategoriler yoktur.

Group A		Group B	
Age	Score	Age	Score
12.00	46.00	12.00	51.00
15.00	56.00	15.00	62.30
18.00	61.30	18.00	67.00
21.00	72.00	21.00	80.30
25.00	76.30	25.00	90.40
30.00	83.50	30.00	98.80



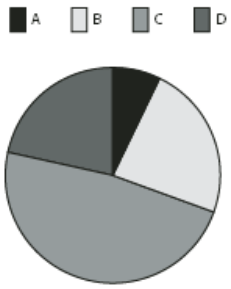
Saçılma grafiği verileri

- İlk hücreden başlayarak, çalışma tablosunun en üst satırı boyunca her hücreye veri kümesi etiketlerini girin. Bu etiketler göstergede görüntülenir.
- *Y* ekseni verilerini ilk sütuna, *x* ekseni verilerini ikinci sütuna girin.

Pasta grafikler için veri kümeleri girme

Pasta grafiklerin veri kümelerini, diğer grafiklerdekine benzer şekilde düzenlersiniz. Ancak, çalışma tablosundaki her satır ayrı bir grafik oluşturur.

A	B	C	D
12.00	39.00	80.00	36.00



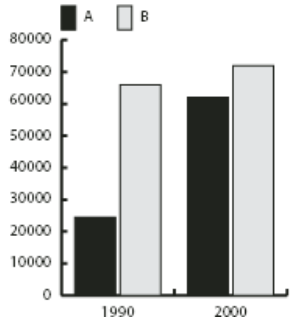
Pasta grafik verileri

- Verileri, sütun, yığınlanmış sütun, çubuk, yığınlanmış çubuk, çizgi, alan ve radar grafikler için olduğu gibi girin. Grafik adları oluşturmak istiyorsanız, kategori adlarını girin.
- Tek bir pasta grafik oluşturmak için, sadece bir satır veri girin; tümü pozitif veya tümü negatif değerlerden oluşmalıdır.
- Birden çok pasta grafik oluşturmak için, tümü pozitif veya tümü negatif değerlerden oluşan başka veri satırları girin. Varsayılan değer olarak, tek tek pasta grafiklerin boyutu, her grafiğin verilerinin toplamıyla orantılıdır.

Sütun, çubuk, çizgi, alan ve radar grafikler için veri girme

Grafiğiniz için etiketleri girdikten sonra, uygun sütun altında her veri kümesini girmeye hazırsınız demektir.

	A	B
"1990"	24500.00	66000.00
"2000"	62000.00	72000.00



Sütun grafik verileri

Sütun, yığınlanmış sütun, çubuk, yığınlanmış çubuk grafikler Sütunun yüksekliği veya çubuğun uzunluğu, karşılaştırılmakta olan miktara karşılık gelir. Sütun veya çubuk grafiklerde, pozitif ve negatif değerleri bir arada kullanabilirsiniz; negatif değerler, yatay eksenin altına inen sütunlar olarak görüntülenir. Yığınlanmış sütun grafikleri için, sayıların hepsinin pozitif veya hepsinin negatif olması gerekir.

Çizgi grafikler Her veri sütunu, çizgi grafikteki bir çizgiye karşılık gelir. Çizgi grafikte pozitif ve negatif değerleri bir arada kullanabilirsiniz.

Alan grafikleri Değerlerin tümünün pozitif veya tümünün negatif olması gerekir. Girilen her veri satırı, alan grafiğinde dolgulu bir alana karşılık

gelir. Alan grafiklerinde her sütunun değerleri, önceki sütunun toplamına eklenir. Bu nedenle, alan grafikleriyle çizgi grafikler aynı verileri içerseler bile, birbirinden çok farklı görünürler.

Radar grafikler Her sayı bir eksene çizilir ve aynı eksendeki diğer sayılara bağlanarak, bir tür "ağ" oluşturur. Radar grafikte pozitif ve negatif değerleri bir arada kullanabilirsiniz.

Başa dön

Grafikleri formatlama

Grafikleri formatlama ve özelleştirme

Grafikler, çeşitli yollardan formatlanabilir. Örneğin, grafiğin eksenlerinin görünümünü ve konumunu değiştirebilir, alt gölge ekleyebilir, göstergeyi taşıyabilir ve farklı grafik türlerini bir arada kullanabilirsiniz. Grafiğin formatlama seçeneklerini, grafiği bir Seçim aracıyla seçip Nesne > Grafik > Tür komutunu kullanarak görüntüleyebilirsiniz.

Grafiğinizi çeşitli yollardan elle de özelleştirebilirsiniz. Gölge renklerini değiştirebilir; yazı tipini ve yazı stilini değiştirebilir; grafiğin herhangi bir bölümünü veya tamamını taşıyabilir, yansıtabilir, yamultabilir, döndürebilir ve ölçekleyebilir; sütun ve işaretleyici tasarımlarını özelleştirebilirsiniz. Grafiklere saydamlık, degradeler, karışımlar, fırça darbeleri, grafik stilleri ve başka efektler uygulayabilirsiniz. Bu türden değişiklikleri daima en son uygulamalısınız, çünkü grafiğin yeniden üretilmesi bu değişiklikleri yok edecektir.

Grafikleri nasıl özelleştirebileceğiniz hakkında fikir almak için, Illustrator uygulama klasörünün içindeki Cool Extras/Sample Files/Graph Designs klasöründeki örneklere bakın.

Grafiğin, verileriyle ilişkilendirilmiş bir grup nesne olduğunu unutmayın. Grafiğin grubunu asla çözmeyin; yoksa grafik üzerinde değişiklik yapamazsınız. Grafiği düzenlemek için, grafiğin grubunu çözmeksizin, Doğrudan Seçim aracını veya Grup Seçimi aracını kullanarak, düzenlemek istediğiniz parçaları seçin.

Grafiğin öğelerinin birbiriyle olan ilişkisini anlamak da önemlidir. Etiketleriyle birlikte bütün grafik tek bir gruptur. Bütün veri kümeleri grafikteki bir alt gruptur; buna karşılık, etiket kutusuyla birlikte her veri kümesi, tüm veri kümelerinin bir alt grubudur. Her değer, kendi veri kümesinin bir alt grubudur vb. Grafik içindeki nesnelerin grubunu asla açmayın ve yeniden gruplamayın.

Grafik türünü değiştirme

1. Seçim aracıyla bir grafiği seçin.
2. Nesne > Grafik > Tür'ü seçin veya Araçlar panelinde grafik aracını çift tıklatın.
3. Grafik Türü iletişim kutusunda, istenen grafik türüne karşılık gelen düğmeyi tıklatın ve Tamam düğmesini tıklatın.

   Not: *Grafik nesneleri degradelerle boyandıktan sonra grafik türlerinin değiştirilmesi, beklenmedik sonuçlara yol açabilir. Beklenmedik sonuçları önlemek için, ya grafik tamamlanana kadar degrade uygulamayın ya da degradeyle boyanan nesneleri Doğrudan Seçim aracıyla seçin ve bu nesneleri bir proses renkle boyayın, sonra orijinal degradeleri yeniden uygulayın.*

Grafiğin eksenlerini formatlama

Pasta grafikler istisna olmak kaydıyla bütün grafiklerin, grafiğin ölçü birimlerini görüntüleyen bir değer ekseni vardır. Değer ekseninin, grafiğin tek tarafında veya iki tarafında birden görüntülenmesini seçebilirsiniz. Çubuk, yığınlanmış çubuk, çizgi ve alan grafiklerinde ayrıca, grafikteki verilerin kategorilerini tanımlayan bir kategori ekseni vardır.

Her eksende kaç çentik görüneceğini denetleyebilir, çentiklerin uzunluğunu değiştirebilir ve eksendeki sayılara bir önek ve sonek ekleyebilirsiniz.

1. Grafiği Seçim aracıyla seçin.
2. Nesne > Grafik > Tür'ü seçin veya Araçlar panelinde grafik aracını çift tıklatın.
3. Değer ekseninin konumunu değiştirmek için, Değer Ekseni menüsünde bir seçenek belirleyin.
4. Çentikleri ve etiketleri formatlamak için, iletişim kutusunun üst kısmındaki açılır menüden bir eksen seçin ve aşağıdaki seçenekleri belirleyin:

   Onay Değerleri Değer eksenlerinde, sol eksenlerde, sağ eksenlerde, alt eksenlerde ve üst eksenlerdeki çentiklerin yerleşimini belirler. Çentiklerin yerleşimini elle hesaplamak için, Hesaplanan Değerleri Geçersiz Kıl'ı işaretleyin. Grafiği oluşturduğunuzda belirlenen değerleri kabul edin veya minimum değer, maksimum değer ve etiketler arasındaki bölme sayısını girin.

   Onay İşaretleri Çentiklerin uzunluğunu ve her bölmedeki çentik sayısını belirler. Kategori eksenlerinde, çentiklerin etiketlerin veya sütunların her iki tarafına çekilmesi için Etiketler Arasına Onay İşaretleri Çiz'i işaretleyin; çentiklerin etiketlerin üzerine ortalanması için bu seçenekteki işareti kaldırın.

   Etiket Ekle Değer eksenlerinde, sol eksenlerde, sağ eksenlerde, alt eksenlerde ve üst eksenlerdeki sayılara eklenecek bir önek ve sonek belirler. Örneğin, eksen sayılarına Dolar işareti veya yüzde işareti ekleyebilirsiniz.

Değer eksenlerine farklı ölçekler atama

Grafiğinizde her iki tarafta birer değer ekseni varsa, her eksene farklı birer veri kümesi atayabilirsiniz. Bu, Illustrator uygulamasının her eksen için farklı birer ölçek oluşturmasına neden olur. Bu teknik özellikle, farklı grafik türlerini aynı grafikte birlikte kullandığınızda yararlı olur.

1. Grup Seçimi aracını seçin.

2. Eksene atamak istediğiniz veri kümesinin göstergesini tıklatın.
3. Grup Seçimi aracını göstergeden uzaklaştırmadan, tekrar tıklatın. O göstergeyle birlikte gruplanan bütün sütunlar seçilir.
4. Nesne > Grafik > Tür'ü seçin veya Araçlar panelinde grafik aracını çift tıklatın.
5. Değer Ekseni açılır menüsünden, verileri hangi eksene atamak istediğinizi seçin.
6. Tamam düğmesini tıklatın.

Sütunları, çubukları ve çizgileri formatlama

Sütun, yığınlanmış sütun, çubuk ve yığınlanmış çubuk grafikler için, grafikteki her sütunun veya çubuğun arasındaki boşluk miktarını ayarlayabilirsiniz. Ayrıca, grafikteki kategoriler veya veri kümeleri arasındaki boşluk miktarını da ayarlayabilirsiniz. Çizgi, saçılma ve radar grafikler için, çizgilerin ve veri noktalarının görünümünü ayarlayabilirsiniz.

1. Grafiği Seçim aracıyla seçin.
2. Nesne > Grafik > Tür'ü seçin veya Araçlar panelinde grafik aracını çift tıklatın.
3. Sütun, yığınlanmış sütun, çubuk veya yığınlanmış çubuk grafikte sütunlar ve çubuklar arasındaki boşluğu ayarlamak için, Sütun Genişliği, Çubuk Genişliği veya Küme Genişliği metin kutusuna %1 ile %1000 arasında bir değer girin.

   %100'den büyük bir değer, sütunların, çubukların veya kümelerin üst üste binmesine neden olur. %100'den küçük değerler, sütunlar, çubuklar veya kümeler arasında boşluk bırakır. %100 değeri, sütunları, çubukları veya kümeleri birbirine dayar.
4. Çizgi, saçılma ve radar grafiklerde çizgileri ve veri noktalarını ayarlamak için, Veri Noktalarını İşaretle, Veri Noktalarını Bağla, Kenardan Kenara Çizgiler ve Dolgu Çizgisi Çiz seçeneklerini işaretleyin.
5. Sütunların, çubukların ve çizgilerin nasıl çakışacağını değiştirmek için, İlk Satır Önde ve İlk Sütun Önde seçeneklerini işaretleyin.

   Not: *Alan grafikleri için İlk Sütun Önde seçeneğini daima seçin, yoksa bazı alanlar görünmeyebilir.*

Genel grafik seçenekleri

Grafiği Seçim aracıyla seçip Araçlar panelinde grafik aracını çift tıklatarak erişebilirsiniz.

Değer Ekseni Değer ekseninin (ölçü birimlerini gösteren eksenin) nerede görüntüleneceğini belirler.
Alt Gölge Ekle Grafikteki sütunların, çubukların ve çizgilerin, pasta grafiklerde bütün grafiğin arkasına alt gölge ekler.
Üst Boyunca Gösterge Ekle Göstergeyi, grafiğin sağ tarafı yerine yatay olarak grafiğin üstü boyunca görüntüler.
İlk Satır Önde Küme Genişliği %100'den büyük olduğunda veri kategorilerinin veya kümelerinin nasıl örtüşeceğini denetler. Bu seçenek en çok sütun ve çubuk grafiklerle çalışırken yararlıdır.
İlk Sütun Önde Grafik Verileri penceresindeki ilk veri sütununa karşılık gelen sütunu, çubuğu veya çizgiyi en üste yerleştirir. Bu seçenek ayrıca, Sütun Genişliği %100 olan sütun ve yığınlanmış sütun grafiklerde ve Çubuk Genişliği %100'den büyük olan çubuk ve yığınlanmış çubuk grafiklerde hangi sütunun en üstte olacağını da belirler.
Veri Noktalarını İşaretle Her veri noktasına kare işaretleyiciler koyar.
Veri Noktalarını Bağla Veriler arasındaki ilişkileri görmeyi kolaylaştıran çizgiler çizer.
Kenardan Kenara Çizgiler Grafikte yatay (x) ekseni boyunca soldan sağa uzanan çizgiler çizer. Saçılma grafiklerinde bu seçenek yoktur.
Dolgu Çizgisi Çiz Çizgi Genişliği metin kutusuna girdiğiniz değere göre daha geniş bir çizgi oluşturur ve o veri kümesi için belirlenen özelliklere uygun göre çizgiyi bir renkle doldurur. Veri Noktalarını Bağla'yı seçerseniz bu seçenek kullanılabilir.

Alt gölge ekleme

Grafikteki sütunların, çubukların ve çizgilerin, pasta grafiklerde bütün grafiğin arkasına alt gölge ekleyebilirsiniz.

1. Seçim aracıyla bir grafiği seçin.
2. Nesne > Grafik > Tür'ü seçin veya Araçlar panelinde grafik aracını çift tıklatın.
3. Grafik Türü iletişim kutusunda Alt Gölge Ekle'yi seçip Tamam düğmesini tıklatın.

Göstergenin konumunu değiştirme

Varsayılan değer olarak gösterge, grafiğin sağ tarafında görüntülenir. Ancak, yatay olarak grafiğin üst kısmında görüntülenmesini seçebilirsiniz.

1. Seçim aracıyla bir grafiği seçin.
2. Nesne > Grafik > Tür'ü seçin veya Araçlar panelinde grafik aracını çift tıklatın.
3. Grafik Türü iletişim kutusunda En Üst Boyunca Gösterge Ekle'yi seçip Tamam düğmesini tıklatın.

Pasta grafikleri formatlama

Göstergenin yerini ve pasta grafiklerdeki dilimlerin nasıl sıralanacağını değiştirebilirsiniz. Ayrıca, birden çok pasta grafiğin nasıl görüntüleneceğini de belirleyebilirsiniz.

1. Grafiği Seçim aracıyla seçin.

2. Nesne > Grafik > Tür'ü seçin veya Araçlar panelinde grafik aracını çift tıklatın.
3. Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:
   - Göstergenin yerini değiştirmek için, Gösterge için bir seçenek belirleyin.
   - Birden çok pasta grafiğin görüntülenme şeklini belirlemek için, Konum için bir seçenek belirleyin.
   - Dilimlerin nasıl sıralanacağını belirlemek için, Sırala için bir seçenek belirleyin.

   Yüzdeler ve göstergeler varsayılan değer olarak siyaha boyanır. Koyu arka plan rengine sahip bir dilim, göstergeyi okunmaz hale getirirse, koyu arka planı yeniden boyayın. Grup Seçimi aracını kullanarak koyu renkli pasta dilimlerini seçin, sonra dilimleri Renk panelini veya Renk Örnekleri panelini kullanarak boyayın.

Pasta grafik seçenekleri

Gösterge Göstergenin yerini belirler.

Standart Gösterge Sütun etiketlerini grafiğin dışına koyar; varsayılan değer budur. Pasta grafikleri başka türden grafiklerle birlikte kullandığınızda bu seçeneği kullanın.

Dilimlerdeki Göstergeler Etiketleri, ilgili dilimlerin içine ekler.

Gösterge Yok Hiç gösterge kullanmaz.

Konum Birden çok pasta grafiğin nasıl görüntüleneceğini belirler.

Oran Grafikleri orantılı olarak boyutlandırır.

Çift Bütün pasta grafiklerinin aynı çapta olmasını sağlar.

Yığınlanmış Her pasta grafiği, diğerinin üstüne yığınlar ve her grafik birbiriyle orantılı olarak boyutlandırılır.

Sırala Dilimlerin nasıl sıralanacağını belirler.

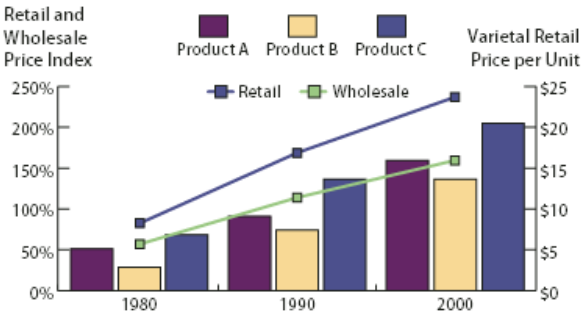
Tümü Seçilen pasta grafiklerin dilimlerini, pasta grafiğin üst kısmından başlayıp saat yönünde devam ederek en küçükten en büyüğe doğru sıralar.

İlk Seçilen pasta grafiklerin dilimlerini, ilk grafikteki en büyük değer ilk dilime konacak ve geriye kalanlar en büyükten en küçüğe doğru sıralanacak şekilde sıralar. Diğer tüm grafikler, ilk grafikteki sıraya uyar.

Yok Seçilen pasta grafiklerin dilimlerini, değerleri giriş sıranıza göre, grafiklerin en üstünden başlayarak saat yönünde sıralar.

Farklı grafik türlerini bir arada kullanma

Farklı grafik türlerini tek bir grafik içinde bir arada kullanabilirsiniz. Örneğin, bir veri kümesinin sütun grafiği olarak görünmesini ve diğer veri kümelerinin çizgi grafiği olarak görünmesini isteyebilirsiniz. Saçılma grafikleri dışında her türden grafiği birbiriyle kombine edebilirsiniz. Saçılma grafikleri başka hiçbir grafik türüyle birlikte kullanılamaz.



Tek grafikte sütunları ve çizgileri bir arada kullanma

1. Grup Seçimi aracını seçin.
2. Grafik türünü değiştirmek istediğiniz veri kümesinin göstergesini tıklatın.
3. Grup Seçimi aracını göstergeden uzaklaştırmadan, tekrar tıklatın. O göstergeyle birlikte gruplanan bütün sütunlar seçilir.
4. Nesne > Grafik > Tür'ü seçin veya Araçlar panelinde grafik aracını çift tıklatın.
5. İstediğiniz grafik türünü ve seçeneklerini belirleyin.

   Grafikte birden çok grafik türü kullanılırsa, bir veri kümesinin sağ eksen üzerinde, diğer veri kümesinin sol eksen üzerinde olmasını isteyebilirsiniz. Bu şekilde, her eksen farklı verileri ölçer.

   Not: *Yığınlanmış sütun grafiklerini başka grafik türleriyle birlikte kullanırsanız, yığınlanmış sütun grafikleri olarak temsil edilen bütün veri kümelerinin aynı eksen üzerinde olmasına dikkat edin. Bazı veri kümeleri sağ ekseni kullanırken başka bazı veri kümeleri sol ekseni kullanırsa, sütun yükseklikleri yanıltıcı olabilir veya çakışabilir.*

Grafiğin belirli kısımlarını seçme

1. Grup Seçimi aracını seçin.
2. Seçmek istediğiniz sütunların göstergesini tıklatın.
3. Grup Seçimi aracını göstergeden uzaklaştırmadan, tekrar tıklatın. O göstergeyle birlikte gruplanan bütün sütunlar seçilir.

Ayrıca, parçalarından birini tıklatarak bir grubu seçip, birlikte gruplanmış olan sütunları seçmek için tekrar tıklatabilir ve üçüncü kez tıklatıp göstergeyi seçebilirsiniz. Her tıklatmada seçime, hiyerarşide bir üstteki grupla başlayarak, gruplanmış nesnelerden bir grup nesne daha eklenir. Seçime eklemek için, mevcut grup sayısı kadar tıklatabilirsiniz.

4. Seçili bir grubun bir parçasının seçimini iptal etmek için, Doğrudan Seçim aracını seçin ve nesneyi Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın.

Grafikteki metni formatlama

Illustrator uygulaması, grafiğin etiketleri ve gösterge için metin üretirken, varsayılan fontu ve font boyutunu kullanır. Ancak, grafiği görsel bakımdan daha ilgi çekici hale getirmek için, yazıların formatlamasını kolayca değiştirebilirsiniz.

1. Grup Seçimi aracını seçin.
2. Değiştirmek istediğiniz yazının satır taban çizgisini seçmek için bir kere tıklatın; yazının tümünü seçmek için iki kere tıklatın.
3. Yazım niteliklerini istediğiniz şekilde değiştirin.

Başa dön

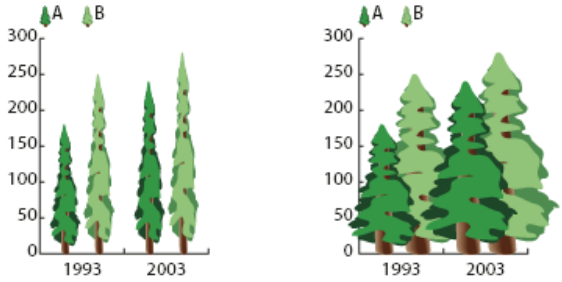
Grafiklere resimler ve semboller ekleme

Grafik tasarımları hakkında

Sütunlara ve işaretleyicilere eklemek için grafik tasarımları kullanabilirsiniz. Grafik tasarımları, basit çizimler, logolar veya grafikteki değerleri temsil eden başka semboller olabilir; desenler ve kılavuz nesneleri içeren karmaşık nesneler de olabilir. Illustrator uygulaması, çeşitli hazır grafik tasarımlarıyla gelir. Ayrıca, yeni grafik tasarımları oluşturabilir ve bunları Grafik Tasarımı iletişim kutusunda saklayabilirsiniz.

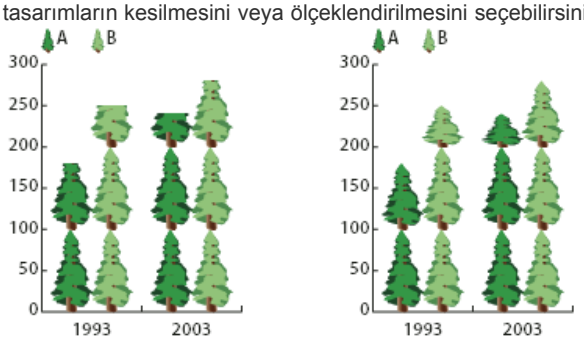
Sütunlara grafik tasarımlarını birkaç şekilde uygulayabilirsiniz:

Dikey ölçeklenmiş tasarım Dikey olarak uzatılmış veya sıkıştırılmıştır. Genişliği değişmez.
Birörnek ölçeklenmiş tasarım Hem dikey hem de yatay olarak ölçeklenir. Tasarımların yatay aralıkları farklı genişlikler için ayarlanmaz.



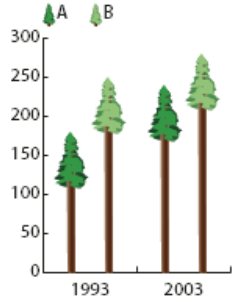
Dikey ölçeklendirilmiş grafik tasarımı ve birörnek ölçeklendirilmiş grafik tasarımı

Yineleme tasarımı Sütunları doldurmak için bir tasarımı yığınlar. Her tasarımın temsil ettiği değeri belirleyebilir, ayrıca kesirleri temsil eden tasarımların kesilmesini veya ölçeklendirilmesini seçebilirsiniz.



Kesilmiş tasarımlı yineleme grafiği ve ölçeklendirilmiş tasarımlı yineleme grafiği

Kayan tasarım Tasarım içinde neresinin uzatılacağını veya sıkıştırılacağını belirleyebilmeniz dışında dikey ölçeklenmiş tasarıma benzer. Örneğin, verileri temsil etmek için bir insan resmi kullanırsanız, başını değil sadece gövdesini uzatabilirsiniz. Dikey Ölçeklenmiş seçeneği, insan şeklinin tümünü ölçekleyecektir.



Kayan grafik tasarımı

İçeri bir sütun veya işaretleyici tasarımı aktarma

Illustrator uygulaması, grafiklerinizde kullanabileceğiniz çeşitli hazır grafik tasarımlarıyla gelir. Ayrıca, oluşturduğunuz grafik tasarımlarını belgeler arasında aktarabilirsiniz.

1. Pencere > Renk Örneği Kitaplıkları > Diğer Kitaplık'ı seçin.
2. Aşağıdakilerden birini yapın:
   - Hazır grafik tasarımlarını içe aktarmak için, Illustrator uygulama klasörünün içindeki Cool Extras/Sample Files/Graph Designs klasörüne gidin. Sonra bir grafik tasarımları dosyası seçip Aç'ı tıklatın.
   - Grafik tasarımlarını başka bir belgeden içe aktarmak için, belgeyi seçin ve Aç'ı tıklatın.

     Başlangıçta sadece, içe aktarılan dosyadaki renklerden, degradelerden ve desenlerden oluşan yeni bir panel görüntülenir. Ancak, Grafik Sütunu'nu veya Grafik İşaretleyicisi iletişim kutusunu açtığınızda, içe aktarılan grafik tasarımları kullanılabilir duruma gelir.

Sütun tasarımı oluşturma

1. Tasarımda en arkadaki nesne olarak bir dikdörtgen oluşturun. Dikdörtgen, grafik tasarımının sınırlarını temsil eder.
   Grafiğinizdeki en küçük sütunu kopyalayıp, tasarımınızın sınırlayıcı dikdörtgeni olarak kullanmak üzere yapıştırın.
2. Dikdörtgeni istediğiniz şekilde boyayın veya Yok ile dolgu ve kontur uygulayarak görünmez olmasını sağlayın.
3. Çizim araçlarından istediğinizi kullanarak tasarımı oluşturun veya varolan bir tasarımı dikdörtgenin önüne yerleştirin.
4. Seçim aracını kullanarak, dikdörtgen dahil olmak üzere tasarımın tamamını seçin.
5. Nesne > Grupla'yı seçerek tasarımı gruplayın.
6. Nesne > Grafik > Tasarım'ı seçin.
7. Yeni Tasarım'ı tıklatın. Seçilen tasarımın önizlemesi görüntülenir. Sadece en arkadaki dikdörtgene sığan kısım görüntülenir, ama grafikte kullanıldığında tasarımın tamamı görüntülenir.
8. Tasarımı yeniden adlandırmak için Yeniden Adlandır düğmesini tıklatın.
   Grafik tasarımı oluşturmak, desen oluşturmaya benzer.

Kayan sütun tasarımı oluşturma

1. Tasarımda en arkadaki nesne olarak bir dikdörtgen oluşturun. Bu dikdörtgen, grafik tasarımının sınırlarını oluşturur.
2. Çizim araçlarından birini kullanarak tasarımı oluşturun veya varolan bir tasarımı dikdörtgenin önüne yerleştirin.
3. Tasarımın nereye uzatılacağını veya sıkıştırılacağını tanımlamak için, Kalem aracını kullanarak yatay bir çizgi çizin.
4. Yatay çizgi de dahil olmak üzere tasarımınızın bütün parçalarını seçin.
5. Nesne > Grupla'yı seçerek tasarımı gruplayın.
6. Doğrudan Seçim aracını veya Grup Seçimi aracını kullanarak, yatay çizgiyi seçin. Sadece yatay çizgiyi seçmeye dikkat edin.
7. Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuz Oluştur'u seçin.
8. Kılavuzların kilidini açabilmek için, Görüntüle > Kılavuzlar > Kılavuzları Kilitle'yi tıklatarak bu seçenekteki işareti kaldırın. Kılavuzun tasarımla birlikte hareket ettiğinden emin olmak için, tasarımı oynatın.
9. Seçim aracını kullanarak tasarımın tümünü seçin.
10. Nesne > Grafik > Tasarım'ı seçin.
11. Yeni Tasarım'ı tıklatın. Seçilen tasarımın önizlemesi görüntülenir.
12. Tasarımı yeniden adlandırmak için Yeniden Adlandır düğmesini tıklatın.

Sütun tasarımına toplamlar ekleme

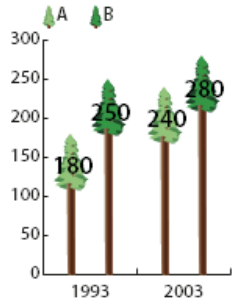
1. Sütun tasarımı oluşturun.
2. Yazım aracını T seçin. Fare işaretçisini, tasarımı tanımlayan dikdörtgenin yakınında veya içinde, değerin görünmesini istediğiniz yere getirin.

   Değeri örneğin, tasarımın içine, üstüne, altına, soluna veya sağına yerleştirebilirsiniz.
3. Tıklatın ve yüzde işareti (%), ardından da 0 - 9 arasında iki rakam yazın. Rakamlar, verilerin görüntülenme şeklini denetler.

   İlk rakam, ondalık ayırıcıdan önce kaç basamak görüntüleneceğini belirler. Örneğin, toplamınız 122 ise, 3 rakamı 122 görüntüler. İlk rakam olarak 0 girerseniz, program, değer için gerektiği kadar basamak ekler.

   İkinci rakam, ondalık ayırıcıdan sonra kaç basamak görüntüleneceğini belirler. Gerekirse sıfırlar eklenir ve gerekirse değerler yukarı veya aşağı yuvarlanır. Kaç basamağa ihtiyacınız olduğuna göre bu sayıları değiştirebilirsiniz.
4. Yazım niteliklerini değiştirmek için, Pencere > Yazım > Karakter'i seçin, istediğiniz nitelikleri belirleyin ve paneli kapatın.
5. Ondalık basamakları hizalamak için, Pencere > Yazım > Paragraf'ı seçin ve Sağa Hizala düğmesini tıklatın.
6. Seçim aracını kullanarak, dikdörtgen dahil olmak üzere tasarımın tamamını ve bütün yazıları seçin.

7. Nesne > Grupla'yı seçerek tasarımı gruplayın.
8. Nesne > Grafik > Tasarım'ı seçin.
9. Yeni Tasarım'ı tıklatın. Seçilen tasarımın önizlemesini görürsünüz.
10. Tasarımı yeniden adlandırmak için Yeniden Adlandır düğmesini tıklatın.



Sütun toplamlarını içeren kayan grafik tasarımı

İşaretleyici tasarımı oluşturma

1. Grafikten bir işaretleyici dikdörtgeni seçip kopyalayın ve tasarımınızı oluşturacağınız yere yapıştırın. Bu, grafik tasarımınızda en arkadaki nesne olacaktır ve işaretleyicinin boyutunu belirleyecektir.
2. İşaretleyici resmin boyutunu, kopyaladığınız işaretleyici dikdörtgeninden daha büyük bile olsa, grafikte olmasını istediğiniz boyuta getirin.
3. İşaretleyici tasarımını istediğiniz şekle getirdikten sonra, tasarımı seçin, Nesne > Grafik > Tasarım'ı seçip Yeni Tasarım'ı tıklatın.
4. Tasarımı yeniden adlandırmak için Yeniden Adlandır düğmesini tıklatın.

Grafiğe sütun tasarımı uygulama

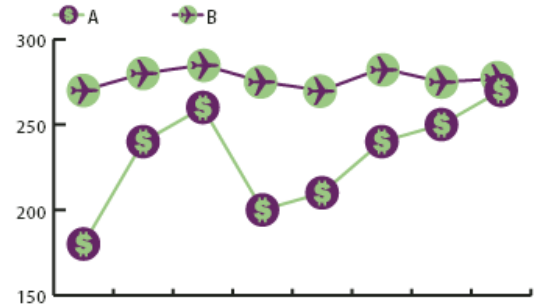
1. Sütun tasarımını oluşturun veya içe aktarın.
2. Grup Seçimi aracını kullanarak, tasarımla doldurmak istediğiniz sütunları veya çubukları seçin veya bütün grafiği seçin.
3. Nesne > Grafik > Sütun'u seçin.
4. Sütun tasarımı türü seçin.

   Yineleme Sütun Türü'nü seçerseniz, Her Tasarım Şunu Temsil Eder metin kutusuna bir değer girin. Kesirler İçin açılır menüsünden de tasarımdaki kesirlerin kesilmesini veya ölçeklenmesini seçin. Tasarımı Kes, gerekirse en üstteki tasarımın kesirlerini keser; Ölçek Tasarımı, son tasarımı, sütuna sığacak şekilde ölçekler.
5. Kullanmak istediğiniz tasarımı seçin. Seçilen tasarımın önizlemesi görüntülenir.
6. Tamam düğmesini tıklatın.

Çizgi veya saçılma grafiğine işaretleyici tasarımı uygulama

1. Sütun tasarımını oluşturun veya içe aktarın.
2. Grup Seçimi aracını kullanarak, bir tasarımla değiştirmek istediğiniz grafikteki işaretleyicileri ve göstergeleri seçin. Çizgileri seçmeyin.
3. Nesne > Grafik > İşaretleyici'yi seçin. Tasarım seçip Tamam düğmesini tıklatın.

   Tasarım, tasarımın en arkasındaki dikdörtgenin, çizgi veya saçılma grafiğindeki varsayılan kare işaretleyiciyle aynı boyutta olacağı şekilde ölçeklenir.



İşaretleyici tasarımları içeren çizgi grafik

Grafik tasarımını yeniden kullanma

Oluşturduğunuz bir grafik tasarımını yeniden kullanabilir ve yeni bir tasarım oluşturmak üzere düzenleyebilirsiniz. Orijinal resim elinizdeyse, onun üzerinde değişiklik yapıp, sonra Grafik Tasarımı iletişim kutusunu kullanarak tasarımı yeniden adlandırabilirsiniz.

Grafik tasarımı olarak tanımlanmış orijinal resim elinizde yoksa, grafik tasarımını resminize yapıştırarak orijinali elde edebilirsiniz.

1. Seç > Seçimi Kaldır'ı seçerek resmin tümündeki seçimi kaldırın.
2. Nesne > Grafik > Tasarım'ı seçin.
3. Resminize yapıştırmak istediğiniz grafik tasarımını seçin ve Tasarımı Yapıştır düğmesini tıklatın.
4. Tamam düğmesini tıklatın. Grafik tasarımı, resminize yapıştırılır. Artık tasarımı düzenleyebilir ve yeni grafik tasarımı olarak tanımlayabilirsiniz.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Klavye kısayolları

Bu sayfadan bağlantı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce olarak sunulabilir.

Klavye kısayollarını özelleştirme

Klavye kısayollarını özelleştirme

Klavye kısayolları, Illustrator uygulamasında daha verimli olmanızı sağlar. Illustrator'da bulunan varsayılan kısayolları kullanabilir veya ihtiyaçlarınıza göre kısayol ekleyebilir veya varolan kısayolları özelleştirebilirsiniz.

Klavye kısayollarını özelleştirme

Başa dön

Illustrator, bütün kısayolların listesini görmenize, kısayolları düzenlemenize veya oluşturmanıza olanak verir. Klavye Kısayolları iletişim kutusu bir kısayol düzenleyicisi olarak işlev görür ve bazılarına varsayılan kısayol kümesinde işaret edilmeyen, kısayol desteği olan bütün komutları içerir.

Kendi kısayol kümelerinizi tanımlayabilir, bir kümedeki kısayolları değiştirebilir ve kısayol kümeleri arasında geçiş yapabilirsiniz. Örneğin, Pencere > Çalışma Alanı menüsünden seçilen farklı çalışma alanları için ayrı ayrı kümeler oluşturabilirsiniz.

Daha önce varsayılan klavye kısayollarından başka kısayollar kaydettiyseniz, klavye kısayolları Illustrator'ın tercihler klasöründe bir .kys dosyasında saklanır. Bu dosyayı yeni bilgisayarınızdaki aynı konuma (Ai'nin tercihler klasörüne) kopyalayabilirsiniz. Daha sonra bu klavye kısayollarını Illustrator'ın Klavye Kısayolları iletişim kutusundan seçebilirsiniz.

Değiştirilen kısayollar platformlarda geçerli olduğu sürece aynı .kys dosyasını tüm platformlarda kullanabilirsiniz.

Özel Illustrator klavye kısayollarının varsayılan olarak kaydedildiği konumlar şunlardır:

Mac OS:

```
user/Library/Preferences/Illustrator CS5 Settings/[language]/mycustomshortcut.kys
```

Windows Vista ve Windows 7

```
<rootdir>\Users\[user name]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator
CS5 Settings\[language]\mycustomshortcut.kys
```

Win XP

```
<rootdir>\Document and Settings\<user name>\Application Data\Adobe\Adobe
Illustrator CS5 Settings\[language]\mycustomshortcut.kys
```

Klavye kısayolları kullanmaya ek olarak, birçok komuta bağlama duyarlı menüleri kullanarak erişebilirsiniz. Bağlama duyarlı menüler, etkin araçla, seçimle veya panelle ilgili komutları görüntüler. Bağlama duyarlı bir menüyü görüntülemek için, belge panelinde veya panelde sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşunu basılı tutup tıklatın (Mac OS).

1. Düzenle > Klavye Kısayolları'nı seçin.
2. Klavye Kısayolları iletişim kutusunun üst kısmındaki Küme menüsünde bir kısayol kümesi seçin.
3. Kısayol ekranının üstündeki menüden kısayol türünü (Menü Komutları veya Araçlar) seçin.
4. Aşağıdakilerden istediğinizi yapın:
   - Kısayol kümesini etkinleştirmek için, Tamam düğmesini tıklatın.
   - Kısayolu değiştirmek için, kayar listede Kısayol sütununun içini tıklatın ve yeni bir kısayol girin. Zaten başka bir komuta veya araca atanmış bir kısayol girerseniz, iletişim kutusunun alt tarafında bir uyarı çıkar. Değişikliği geri almak için Geri Al düğmesini tıklatın, başka bir komuta veya araca gitmek için Git düğmesini tıklatın ve yeni bir kısayol atayın. Sembol sütununda, o komut veya araç için menüde veya araç ipucunda görünecek sembolü girin. Kısayol sütununda izin verilen karakterlerden herhangi birini kullanabilirsiniz.

     Not: *Mac OS, Command+Option+8'i menü kısayolu olarak atamanıza izin vermez.*
   - Mevcut kısayol kümesindeki değişiklikleri kaydetmek için, Tamam düğmesini tıklatın. (Illustrator Varsayılanları adlı kümedeki değişiklikleri kaydedemezsiniz.)
   - Yeni bir kısayol kümesi kaydetmek için, Kaydet düğmesini tıklatın. Yeni küme için bir ad girin ve Tamam düğmesini tıklatın. Yeni tuş kümesi, yeni ad altında açılır menüde görüntülenecektir.
   - Kısayol kümesini silmek için, Sil düğmesini tıklatın. (Illustrator Varsayılanları adlı kümeyi silemezsiniz.)
   - Görüntülenen kısayol kümesini bir metin dosyasına aktarmak için, Metni Dışa Aktar düğmesini tıklatın. Tuş Takımı Dosyasını Farklı Kaydet iletişim kutusunda, kaydetmekte olduğunuz tuş kümesi için bir ad girip Save (Kaydet) düğmesini tıklatın. Bu metin dosyasını kullanarak klavye kısayollarınızın kopyasını yazdırabilirsiniz.

Daha fazla Yardım konusu

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Varsayılan klavye kısayolları

Araç seçim tuşları
Resim görüntüleme tuşları
Çizim tuşları
Perspektifte çizim tuşları
Seçim tuşları
Seçimleri taşıma tuşları
Şekillerin düzenlenmesinde önemli noktalar
Nesne boyama tuşları
Canlı Boyama gruplarıyla çalışma tuşları
Nesne dönüştürme tuşları
Değişken genişlik noktaları oluşturma tuşları
Yazım ile çalışma tuşları
Panelleri kullanma tuşları
Eylemler paneli tuşları
Fırçalar paneli tuşları
Karakter ve Paragraf panelleri tuşları
Renk paneli tuşları
Degrade paneli tuşları
Katmanlar paneli tuşları
Renk Örnekleri paneli tuşları
Dönüştür paneli tuşları
Saydamlık paneli tuşları
İşlev tuşları

Başa dön

Araç seçim tuşları

Sonuç	Windows	Mac OS
Çalışma Yüzeyi aracı	Shift + O	Shift + O
Seçim aracı	V	V
Doğrudan Seçim aracı	A	A
Sihirli Değnek aracı	Y	Y
Kement aracı	Q	Q
Kalem aracı	P	P
Kabarcık Fırçası aracı	Shift + B	Shift + B
Bağlantı Noktası Ekle aracı	+ (artı)	+ (artı)
Bağlantı Noktası Sil aracı	- (eksi)	- (eksi)
Bağlantı Noktası Dönüştürme aracı	Shift + C	Shift + C
Yazım aracı	T	T
Çizgi Parçası aracı	\ (ters bölü işareti)	\ (ters bölü işareti)
Dikdörtgen aracı	M	M
Elips aracı	L	L
Boya Fırçası aracı	B	B

Kurşun Kalem aracı	N	N
Döndürme aracı	R	R
Yansıtma aracı	O	O
Ölçek aracı	S	S
Çarpıtma aracı	Shift + R	Shift + R
Genişlik Aracı	Shift+W	Shift+W
Serbest Dönüştürme aracı	E	E
Şekil Oluşturucu Aracı	Shift + M	Shift + M
Perspektif Izgarası Aracı	Shift+P	Shift+P
Perspektif Seçim Aracı	Shift + V	Shift + V
Sembol Spreyi aracı	Shift + S	Shift + S
Sütun Grafik aracı	J	J
Kafes aracı	U	U
Degrade aracı	G	G
Damlalık aracı	I	I
Karışım aracı	W	W
Canlı Boyama Kovası aracı	K	K
Canlı Boyama Seçimi aracı	Shift + L	Shift + L
Dilim aracı	Shift + K	Shift + K
Silme aracı	Shift + E	Shift + E
Makas aracı	C	C
El aracı	H	H
Yakınlaştırma aracı	Z	Z
Kabarcık Fırçası aracı kullanılırken Düzgünleştirme aracına geçin	Alt tuşuna basın	Option tuşuna basın

Başa dön

Resim görüntüleme tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuç	Windows	Mac OS
Ekran modları arasında geçiş yapma: Normal Ekran Modu, Menü Çubuklu Tam Ekran Modu, Tam Ekran Modu	F	F
Görüntülenebilir alanı pencereye sığdırma	El aracını çift tıklatın	El aracını çift tıklatın
%100 büyütme	Yakınlaştırma aracını çift tıklatın	Yakınlaştırma aracını çift tıklatın
El aracına geçiş (metin düzenleme modunda değilken)	Boşluk Çubuğu	Boşluk Çubuğu

Büyütme modunda Yakınlaştırma aracına geçiş	Ctrl + Boşluk Çubuğu	Boşluk Çubuğu + Command
Küçültme modunda Yakınlaştırma aracına geçiş	Ctrl + Alt + Boşluk Çubuğu	Boşluk Çubuğu + Command + Option
Yakınlaştırma aracıyla sürüklerken Yakınlaştırma işaretini taşıma	Boşluk Çubuğu	Boşluk Çubuğu
Seçili olmayan resimleri gizleme	Control + Alt + Shift + 3	Command + Option + Shift + 3
Yatay ve dikey kılavuz arasında dönüştürme	Alt tuşunu basılı tutarak kılavuzu sürükleyin	Option tuşunu basılı tutarak kılavuzu sürükleyin
Kılavuzu serbest bırakma	Ctrl + Shift tuşunu basılı tutarak kılavuzu çift tıklatın	Command + Shift tuşunu basılı tutarak kılavuzu çift tıklatın
Çalışma yüzeylerini gösterme/gizleme	Ctrl + Shift + H	Command + Shift + H
Çalışma yüzeyi cetvellerini gösterme/gizleme	Ctrl + Alt + R	Command + Option + R
Tüm çalışma yüzeylerini pencerede görüntüleme	Ctrl + Alt + 0 (sıfır)	Command + Option + 0 (sıfır)
Etkin çalışma yüzeyinde yerinde yapıştırma	Ctrl+Shift+V	Command+Shift+V
Çalışma Yüzeyi aracı modundan çıkma	Esc	Esc
Başka bir çalışma yüzeyi içinde çalışma yüzeyi oluşturma	Shift tuşunu basılı tutup sürükleyin	Shift tuşunu basılı tutup sürükleyin
Çalışma Yüzeyleri panelinde birden çok çalışma yüzeyi seçme	Ctrl tuşunu basılı tutup tıklatın	Command tuşunu basılı tutup tıklatın
Sonraki belgeye gitme	Ctrl + F6	Command + F6
Önceki belgeye gitme	Ctrl + Shift + F6	Command+Shift+F6
Sonraki belge grubuna gitme	Ctrl + Alt + F6	Command+Option+F6
Önceki belge grubuna gitme	Ctrl + Alt + Shift + F6	Command+Option+Shift+F6
Tam Ekran modundan çıkma	Esc	Esc
Illustrator CS3 veya önceki formata birden çok çalışma yüzeyi kaydetme	Alt + v	

Başa dön

Çizim tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuç	Windows	Mac OS
Şeklin boyut oranını veya yönlendirmesini aşağıdakilerle sınırlama: • dikdörtgenler, yuvarlak köşeli dikdörtgenler, elipsler ve ızgaralarda eşit yükseklik ve genişlik • Çizgi ve yay parçalarında 45° artış aralığı • Poligonlar, yıldızlar ve mercek parlamalarında orijinal yönlendirme	Shift tuşunu basılı tutup sürükleyin	Shift tuşunu basılı tutup sürükleyin

Çizerken bir şekli taşıma	boşluk çubuğunu basılı tutup sürükleyin	boşluk çubuğunu basılı tutup sürükleyin
Şeklin ortasından başlayarak çizme (çokgenler, yıldızlar ve mercek parlamaları dışında)	Alt tuşunu basılı tutup sürükleyin	Option tuşunu basılı tutup sürükleyin
Çokgen kenarlarını, yıldız köşelerini, yay açısını, spiral sarmallarını veya mercek parlaması ışınlarını artırma veya azaltma	Sürüklemeye başlayın, sonra Yukarı Ok veya Aşağı Ok tuşuna basın	Sürüklemeye başlayın, sonra Yukarı Ok veya Aşağı Ok tuşuna basın
Bir yıldızın iç çapını sabit tutma	Sürüklemeye başlayın, sonra Ctrl tuşunu basılı tutun	Sürüklemeye başlayın, sonra Command tuşunu basılı tutun
Bir yıldızın kenarlarını sabit tutma	Alt tuşunu basılı tutup sürükleyin	Option tuşunu basılı tutup sürükleyin
Açık ve kapalı yay arasında geçiş	Sürüklemeye başlayın, sonra C tuşunu basılı tutun	Sürüklemeye başlayın, sonra C tuşunu basılı tutun
Referans noktasını sabit tutarak yayı çevirme	Sürüklemeye başlayın, sonra F tuşunu basılı tutun	Sürüklemeye başlayın, sonra SF tuşunu basılı tutun
Spiralin uzunluğunu artırırken, spirale sarmal ekleme veya çıkartma	Sürüklemeye başlayın, ardından Alt tuşunu basılı tutarak sürüklemeye devam edin	Sürüklemeye başlayın, ardından Opt tuşunu basılı tutarak sürüklemeye devam edin
Spiralin gevşeme oranını değiştirme	Sürüklemeye başlayın, ardından Ctrl tuşunu basılı tutarak sürüklemeye devam edin	Sürüklemeye başlayın, ardından Command tuşunu basılı tutarak sürüklemeye devam edin
Dikdörtgen ızgaraya yatay çizgiler veya yuvarlak ızgaraya eşmerkezli çizgiler ekleme veya çıkartma	Sürüklemeye başlayın, sonra Yukarı Ok veya Aşağı Ok tuşuna basın	Sürüklemeye başlayın, sonra Yukarı Ok veya Aşağı Ok tuşuna basın
Dikdörtgen ızgaraya dikey çizgiler veya yuvarlak ızgaraya radyal çizgiler ekleme veya çıkartma	Sürüklemeye başlayın, sonra Sağ Ok veya Sol Ok tuşuna basın	Sürüklemeye başlayın, sonra Sağ Ok veya Sol Ok tuşuna basın
Dikdörtgen ızgarada yatay bölücülerin veya yuvarlak ızgarada radyal bölücülerin eğriltme değerini %10 azaltma	Sürüklemeye başlayın, sonra F tuşuna basın	Sürüklemeye başlayın, sonra F tuşuna basın
Dikdörtgen ızgarada yatay bölücülerin veya yuvarlak ızgarada radyal bölücülerin eğriltme değerini %10 artırma	Sürüklemeye başlayın, sonra V tuşuna basın	Sürüklemeye başlayın, sonra V tuşuna basın
Dikdörtgen ızgarada dikey bölücülerin veya yuvarlak ızgarada eşmerkezli bölücülerin eğriltme değerini %10 azaltma	Sürüklemeye başlayın, sonra X tuşuna basın	Sürüklemeye başlayın, sonra X tuşuna basın
Dikdörtgen ızgarada dikey bölücülerin veya yuvarlak ızgarada eşmerkezli bölücülerin eğriltme değerini %10 artırma	Sürüklemeye başlayın, sonra C tuşuna basın	Sürüklemeye başlayın, sonra C tuşuna basın
Tek adımda Canlı İzleme oluşturma ve genişletme	Kontrol panelinde Canlı İzleme'yi Alt tuşunu basılı tutarak tıklatın veya Alt tuşunu basılı tutup bir izleme hazır ayarı seçin.	Kontrol panelinde Canlı İzleme'yi Option tuşunu basılı tutarak tıklatın veya Option tuşunu basılı tutup bir izleme hazır ayarı seçin.
Kabarcık Fırçası boyutunu büyütme	] (kapama köşeli parantezi)	] (kapama köşeli parantezi)
Kabarcık Fırçası boyutunu küçültme	[(açma köşeli parantezi)	[(açma köşeli parantezi)
Kabarcık Fırçası yolunu yatay veya dikey olarak sınırlama	Shift	Shift
Çizim modlarında geçiş yapma	Shift+D	Shift+D
İki veya daha fazla yolu birleştirme	Yolları seçin, ardından Ctrl+J tuşuna basın	Yolları seçin, ardından Command+J tuşuna basın
Köşe birleştirmesi veya düzgün birleştirme	Yolları seçin, ardından Shift+Ctrl+Alt+j	Bağlantı noktasını seçin, ardından

oluşturma	tuşlarına basın	Shift+Command+Option+j tuşlarına basın

Başa dön

Perspektifte çizim tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuçlar	Windows	Mac OS
Perspektif Izgarası Aracı	Shift+P	Shift+P
Perspektif Seçim Aracı	Shift + V	Shift + V
Perspektif Izgarası	Ctrl+Shift+I	Command+Shift+I
Nesneleri dikey taşıma	5 tuşuna basın, ardından nesneyi tıklatıp sürükleyin	5 tuşuna basın, ardından nesneyi tıklatıp sürükleyin
Perspektif düzlemlerinde geçiş yapma	Perspektif Seçimi aracını kullanın ve ardından sol ızgara için 1 tuşuna, yatay ızgara için 2 tuşuna, sağ ızgara için 3 tuşuna veya etkin hiçbir ızgaraya geçiş yapmamak için 4 tuşunu kullanın	Perspektif Seçimi aracını kullanın ve ardından sol ızgara için 1 tuşuna, yatay ızgara için 2 tuşuna, sağ ızgara için 3 tuşuna veya etkin hiçbir ızgaraya geçiş yapmamak için 4 tuşunu kullanın
Perspektifte nesne kopyalama	Ctrl+Alt tuşuyla sürükleyin	Command+Alt tuşuyla sürükleyin
Perspektifte nesneleri dönüştürmeyi tekrarlayın	Ctrl+D	Command + D
Çizim modları arasında geçiş yapma	Shift+D	Shift+D

Başa dön

Seçim tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuç	Windows	Mac OS
Son kullanılan seçim aracına geçiş (Seçim aracı, Doğrudan Seçim aracı veya Grup Seçimi aracı)	Ctrl	Command
Doğrudan Seçim aracıyla Grup Seçimi aracı arasında geçiş	Alt	Option
Seçim aracıyla, Doğrudan Seçim aracıyla, Grup Seçimi aracıyla, Canlı Boyama Seçimi aracıyla veya Sihirli Değnek aracıyla seçime ekleme	Shift tuşunu basılı tutup tıklatın	Shift tuşunu basılı tutup tıklatın
Seçim aracıyla, Doğrudan Seçim aracıyla, Grup Seçimi aracıyla veya Canlı Boyama Seçimi aracıyla seçimden çıkarma	Shift tuşunu basılı tutup tıklatın	Shift tuşunu basılı tutup tıklatın
Sihirli Değnek aracıyla seçimden çıkarma	Alt tuşunu basılı tutup tıklatın	Option tuşunu basılı tutup tıklatın
Kement aracıyla seçime ekleme	Shift tuşunu basılı tutup sürükleyin	Shift tuşunu basılı tutup sürükleyin
Kement aracıyla seçimden çıkarma	Alt tuşunu basılı tutup sürükleyin	Option tuşunu basılı tutup sürükleyin
Kement aracı için fare işaretçisini ince artı işaretine dönüştürme	Caps Lock	Caps Lock
Etkin çalışma yüzeyinde resim seçme	Ctrl + Alt + A	Command + Option + A

Seçili nesnenin etrafında kırpma işaretleri oluşturma	Alt + c + o	
Nesnenin arkasını seçme	Ctrl tuşunu basılı tutup çift tıklatın	Command tuşunu basılı tutup çift tıklatın
Ayırma modunda arkasını seçme	Ctrl tuşunu basılı tutup çift tıklatın	Command tuşunu basılı tutup çift tıklatın

Başa dön

Seçimleri taşıma tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuç	Windows	Mac OS
Seçimi, kullanıcının tanımladığı aralıklarla taşıma	Sağ Ok, Sol Ok, Yukarı Ok veya Aşağı Ok	Sağ Ok, Sol Ok, Yukarı Ok veya Aşağı Ok
Seçimi, kullanıcının tanımladığı aralıkların 10 misliyle taşıma	Shift + Sağ Ok, Sol Ok, Yukarı Ok veya Aşağı Ok	Shift + Sağ Ok, Sol Ok, Yukarı Ok veya Aşağı Ok
Seçili olmayan bütün resimleri kilitleme	Ctrl + Alt + Shift + 2	Command + Option + Shift + 2
Hareketi 45° açıyla sınırlama (Yansıtma aracı dışında)	Shift tuşunu basılı tutun	Shift tuşunu basılı tutun

Genel Tercihler'de klavye artış aralığını ayarlayın

Başa dön

Şekillerin düzenlenmesinde önemli noktalar

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuç	Windows	Mac OS
Kalem Aracı ile Bağlantı Noktası Dönüştürme aracı arasında geçiş	Alt	Option
Bağlantı Noktası Ekleme aracıyla Bağlantı Noktası Silme aracı arasında geçiş	Alt	Option
Makas aracıyla Bağlantı Noktası Ekleme aracı arasında geçiş	Alt	Option
Kurşun Kalem aracıyla Düzgünleştirme aracı arasında geçiş	Alt	Option
Kalem aracıyla sürüklerken etkin bağlantı noktasını taşıma	Boşluk çubuğunu basılı tutup sürükleyin	Boşluk çubuğunu basılı tutup sürükleyin
Bıçak aracıyla düz bir çizgide kesme	Alt tuşunu basılı tutup sürükleyin	Option tuşunu basılı tutup sürükleyin
Bıçak aracıyla 45° veya 90° açıyla kesme	Shift + Alt tuşlarını basılı tutup sürükleyin	Shift + Option tuşlarını basılı tutup sürükleyin
Bileşik yol oluşturmak için Yol Bulucu panelindeki şekil modu düğmelerini kullanın	Alt + Şekil modu	Option + Şekil modu
Şekil Oluşturucu aracını kullanarak oluşturulan istenmeyen kapalı bölgeleri silme	Kapalı bölgeyi Alt tuşunu basılı tutup tıklatın	Kapalı bölgeyi Option tuşunu basılı tutup tıklatın
Şekil Oluşturucu aracını seçme	Shift + M	Shift + M
Birden çok yolu kolayca birleştirmek için	Shift tuşunu basılı tutarak tıklatıp	Shift tuşunu basılı tutarak tıklatıp

dikdörtgen seçim çerçevesini görüntüleme (Şekil oluşturucu aracını kullandığınızda)	sürükleyin	sürükleyin

Başa dön

Nesne boyama tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuç	Windows	Mac OS
Dolguyla kontur arasında geçiş	X	X
Dolguyu ve konturu varsayılan değere getirme	D	D
Dolguyla konturu birbiriyle değiştirme	Shift + X	Shift + X
Degrade dolgu modunu seçme	>	>
Renkli dolgu modunu seçme	<	<
Yok kontur/dolgu modunu seçme	/ (bölü işareti)	/ (bölü işareti)
Görüntüden veya bir degradenin ara renginden renk örnekleme	Shift + Damlalık aracı	Shift + Damlalık aracı
Stili örnekleme ve o sırada seçili öğenin görünümünü ekleme	Alt + Shift tuşlarını basılı tutup tıklatın + Damlalık aracı	Option + Shift tuşlarını basılı tutup tıklatın + Damlalık aracı
Yeni dolgu ekleme	Ctrl + / (bölü işareti)	Command + / (bölü işareti)
Yeni kontur ekleme	Ctrl + Alt + / (bölü işareti)	Command + Option + / (bölü işareti)
Degradeyi siyah beyaza sıfırlama	Araçlar panelinde veya Degrade panelinde Ctrl tuşunu basılı tutarak degrade düğmesini tıklatın	Araçlar panelinde veya Degrade panelinde Command tuşunu basılı tutarak degrade düğmesini tıklatın
Seçilen raster nesneler için Mozaik seçeneklerini açma	Alt + o + j	
Kıl fırça boyutunu küçültme	[	[
Kıl fırça boyutunu büyütme	]	]
Kıl fırça boyama opaklığı değerini ayarlama	Sayı tuşları 1 - 0. 1 tuşu, değeri %10 olarak artırır 0 tuşu, değeri %100 olarak artırır	Sayı tuşları 1 - 0. 1 tuşu, değeri %10 olarak artırır 0 tuşu, değeri %100 olarak artırır

Başa dön

Canlı Boyama gruplarıyla çalışma tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuç	Windows	Mac OS
Damlalık aracına geçip dolgu ve/veya konturu örnekleme	Alt tuşunu basılı tutup tıklatın + Canlı Boyama Kovası aracı	Option tuşunu basılı tutup tıklatın + Canlı Boyama Kovası aracı
Damlalık aracına geçip bir görüntüden veya degradenin ara renginden renk örnekleme	Alt + Shift tuşlarını basılı tutup tıklatın + Canlı Boyama Kovası aracı	Option + Shift tuşlarını basılı tutup tıklatın + Canlı Boyama Kovası aracı
Karşıt Canlı Boyama Kovası aracı seçeneklerini seçme (o sırada Boya	Shift + Canlı Boyama Kovası aracı	Shift + Canlı Boyama Kovası aracı

Dolguları ve Boya Konturları seçiliyse, sadece Boya Dolgularına geçme)		
Kontursuz kenarlar üzerinden bitişik yüzeyleri doldurma	Çift tıklatın + Canlı Boyama Kovası aracı	Çift tıklatın + Canlı Boyama Kovası aracı
Aynı dolguya sahip bütün yüzeyleri doldurma ve aynı kontura sahip bütün kenarları konturlama	Üç kez tıklatın + Canlı Boyama Kovası aracı	Üç kez tıklatın + Canlı Boyama Kovası aracı
Damlalık aracına geçip dolgu ve/veya konturu örnekleme	Alt tuşunu basılı tutup tıklatın + Canlı Boyama Seçimi aracı	Option tuşunu basılı tutup tıklatın + Canlı Boyama Seçimi aracı
Damlalık aracına geçip bir görüntüden veya degradenin ara renginden renk örnekleme	Alt + Shift tuşlarını basılı tutup tıklatın + Canlı Boyama Seçimi aracı	Option + Shift tuşlarını basılı tutup tıklatın + Canlı Boyama Seçimi aracı
Seçime ekleme veya seçimden çıkartma	Shift tuşunu basılı tutup tıklatın + Canlı Boyama Seçimi aracı	Shift tuşunu basılı tutup tıklatın + Canlı Boyama Seçimi aracı
Aynı dolguya/kontura sahip, bağlantılı bütün yüzeyleri/kenarları seçme	Çift tıklatın + Canlı Boyama Seçimi aracı	Çift tıklatın + Canlı Boyama Seçimi aracı
Aynı dolguya/kontura sahip bütün yüzeyleri/kenarları seçme	Üç kez tıklatın + Canlı Boyama Seçimi aracı	Üç kez tıklatın + Canlı Boyama Seçimi aracı

Başa dön

Nesne dönüştürme tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuç	Windows	Mac OS
Döndürme aracını, Ölçek aracını, Yansıtma aracını veya Yamultma aracını kullanırken başlangıç noktasını ayarlama ve iletişim kutusunu açma	Alt tuşunu basılı tutup tıklatın	Option tuşunu basılı tutup tıklatın
Seçim aracını, Ölçek aracını, Yansıtma aracını veya Yamultma aracını kullanırken seçimi çoğaltma	Alt tuşunu basılı tutup sürükleyin	Option tuşunu basılı tutup sürükleyin
Seçim aracını, Ölçek aracını, Yansıtma aracını veya Yamultma aracını kullanırken deseni (nesneden bağımsız olarak) dönüştürme	Dalga (~) tuşunu basılı tutup sürükleyin	Dalga (~) tuşunu basılı tutup sürükleyin

Başa dön

Değişken genişlik noktaları oluşturma tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuçlar	Windows	Mac OS
Birden çok genişlik noktası seçme	Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın	Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın
Birörnek olmayan genişlikler oluşturma	Alt tuşunu basılı tutarak sürükleyin	Option tuşunu basılı tutarak sürükleyin
Genişlik noktasının bir kopyasını oluşturma	Genişlik noktasını Alt (Windows)	Option tuşunu basılı tutarak genişlik noktasını sürükleyin
Birden çok genişlik noktasının konumunu değiştirme	Shift tuşunu basılı tutarak sürükleyin	Shift tuşunu basılı tutarak sürükleyin
Seçili genişlik noktalarını silme	Delete	Delete

Bir genişlik noktasının seçimini kaldırma	Esc	Esc

Başa dön

Yazım ile çalışma tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuç	Windows	Mac OS
Bir karakter sağa veya sola hareket	Sağ Ok veya Sol Ok	Sağ Ok veya Sol Ok
Bir satır aşağı veya yukarı hareket	Yukarı Ok veya Aşağı Ok	Yukarı Ok veya Aşağı Ok
Bir sözcük sağa veya sola hareket	Ctrl + Sağ Ok veya Sol Ok	Command + Sağ Ok veya Sol Ok
Bir paragraf aşağı veya yukarı hareket	Ctrl + Yukarı Ok veya Aşağı Ok	Command + Yukarı Ok veya Aşağı Ok
Bir soldaki veya sağdaki sözcüğü seçme	Shift + Ctrl + Sağ Ok veya Sol Ok	Shift + Command + Sağ Ok veya Sol Ok
Bir önceki veya sonraki paragrafı seçme	Shift + Ctrl + Yukarı Ok veya Aşağı Ok	Shift + Command + Yukarı Ok veya Aşağı Ok
Varolan seçimi genişletme	Shift tuşunu basılı tutup tıklatın	Shift tuşunu basılı tutup tıklatın
Paragrafı sola, sağa veya ortaya hizalama	Ctrl + Shift + L, R veya C	Command + Shift + L, R veya C
Paragrafı bloklama	Ctrl + Shift + J	Command + Shift + J
Yumuşak satırbaşı ekleme	Shift + Enter	Shift + Return
Karakter aralığını vurgulama	Ctrl + Alt + K	Command + Option + K
Yatay ölçeği %100'e sıfırlama	Ctrl + Shift + X	Command + Shift + X
Yazım boyutunu artırma veya azaltma	Ctrl + Shift + > veya <	Command + Shift + > veya <
Satır aralığını artırma veya azaltma	Alt + Yukarı veya Aşağı Ok (yatay metin) ya da Sağ veya Sol Ok (dikey metin)	Option + Yukarı veya Aşağı Ok (yatay metin) ya da Sağ veya Sol Ok (dikey metin)
İzlemeyi/karakter aralığını 0'a sıfırlama	Ctrl + Alt + Q	Command + Option + Q
Karakter aralığını ve izlemeyi artırma veya azaltma	Alt + Sağ veya Sol Ok (yatay metin) ya da Yukarı veya Aşağı Ok (dikey metin)	Option + Sağ veya Sol Ok (yatay metin) ya da Yukarı veya Aşağı Ok (dikey metin)
Karakter aralığını ve izlemeyi beş kat artırma veya azaltma	Ctrl + Alt + Sağ veya Sol Ok (yatay metin) ya da Yukarı veya Aşağı Ok (dikey metin)	Command + Option + Sağ veya Sol Ok (yatay metin) ya da Yukarı veya Aşağı Ok (dikey metin)
Satır taban çizgisi kaymasını artırma veya azaltma	Alt + Shift + Yukarı veya Aşağı Ok (yatay metin) ya da Sağ veya Sol Ok (dikey metin)	Option + Shift + Yukarı veya Aşağı Ok (yatay metin) ya da Sağ veya Sol Ok (dikey metin)
Yazım ile Dikey Metin, Alan Yazımı ile Dikey Alan Yazımı ve Yol Yazımı ile Dikey Yol Yazımı araçları arasında geçiş	Shift	Shift
Alan Metni, Yol Metni, Dikey Alan Metni ve Dikey Yol Metni arasında geçiş yapın	Alt	Option

Yazım kısayolları için artış aralığı değerini değiştirmek için, Düzenle > Tercihler > Yazım (Windows) veya Illustrator > Tercihler > Yazım (Mac OS) seçeneğini belirleyin. Boyut/Satır Aralığı, Satır Taban Çizgisi Kayması ve İzleme metin kutularına istediğiniz değerleri girip Tamam düğmesini tıklatın.

Başa dön

Panelleri kullanma tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuç	Windows	Mac OS
Seçenekleri ayarlama (Eylemler, Fırçalar, Renk Örnekleri ve Semboller panelleri dışında)	Alt tuşunu basılı tutup Yeni düğmesini tıklatın	Option tuşunu basılı tutup Yeni düğmesini tıklatın
Onaysız silme (Katmanlar paneli dışında)	Alt tuşunu basılı tutup Delete düğmesini tıklatın	Option tuşunu basılı tutup Delete düğmesini tıklatın
Değeri uygulayıp metin kutusunu etkin bırakma	Shift + Enter	Shift + Return
Eylemler, fırçalar, katmanlar, bağlantılar, stiller veya renk örnekleri aralığını seçme	Shift tuşunu basılı tutup tıklatın	Shift tuşunu basılı tutup tıklatın
Bitişik olmayan eylemleri, fırçaları, katmanları (sadece aynı düzeyde), bağlantıları, stilleri veya renk örneklerini seçme	Ctrl tuşunu basılı tutup tıklatın	Command tuşunu basılı tutup tıklatın
Bütün panelleri Gösterme/Gizleme	Sekme	Sekme
Araçlar paneli ve Kontrol paneli dışındaki bütün panelleri Gösterme/Gizleme	Shift + Sekme	Shift + Sekme

Başa dön

Eylemler paneli tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuç	Windows	Mac OS
Eylem kümesi için bütün hiyerarşiyi Genişletme/Daraltma	Alt tuşunu basılı tutup genişletme üçgenini tıklatın	Option tuşunu basılı tutup genişletme üçgenini tıklatın
Eylem kümesi seçeneklerini ayarlama	Klasör simgesini çift tıklatın	Klasör simgesini çift tıklatın
Tek bir komutu yürütme	Ctrl tuşunu basılı tutarak Geçerli Seçimi Oynat düğmesini tıklatın	Command tuşunu basılı tutarak Geçerli Seçimi Oynat düğmesini tıklatın
Onaysız olarak eylemleri kaydetmeye başlama	Alt tuşunu basılı tutup Yeni Eylem düğmesini tıklatın	Option tuşunu basılı tutup Yeni Eylem düğmesini tıklatın

Başa dön

Fırçalar paneli tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuç	Windows	Mac OS
Fırça Seçenekleri iletişim kutusunu açma	Fırçayı çift tıklatın	Fırçayı çift tıklatın
Fırçayı çoğaltma	Fırçayı Yeni Fırça düğmesine sürükleyin	Fırçayı Yeni Fırça düğmesine sürükleyin

Başa dön

Karakter ve Paragraf panelleri tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer

almaktadır.

Sonuç	Windows	Mac OS
Seçilen değeri küçük bir artış oranında artırma/azaltma	Yukarı Ok veya Aşağı Ok	Yukarı Ok veya Aşağı Ok
Seçilen değeri büyük bir artış oranında artırma/azaltma	Shift + Yukarı Ok veya Aşağı Ok	Shift + Yukarı Ok veya Aşağı Ok
Karakter panelinde font adı alanını vurgulama	Ctrl + Alt + Shift + F	Command + Option + Shift + F

Başa dön

Renk paneli tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuç	Windows	Mac OS
Etkin dolgu/kontur rengi için tamamlayıcı rengi seçme	Ctrl tuşunu basılı tutup renk çubuğunu tıklatın	Command tuşunu basılı tutup renk çubuğunu tıklatın
Etkin olmayan dolguyu/konturu değiştirme	Alt tuşunu basılı tutup renk çubuğunu tıklatın	Option tuşunu basılı tutup renk çubuğunu tıklatın
Etkin olmayan dolgu/kontur için tamamlayıcı rengi seçme	Ctrl + Alt tuşlarını basılı tutup renk çubuğunu tıklatın	Command + Option tuşlarını basılı tutup renk çubuğunu tıklatın
Etkin dolgu/kontur rengi için ters rengi seçme	Ctrl + Shift tuşlarını basılı tutup renk çubuğunu tıklatın	Command + Shift tuşlarını basılı tutup renk çubuğunu tıklatın
Etkin olmayan dolgu/kontur için ters rengi seçme	Ctrl + Shift + Alt tuşlarını basılı tutup renk çubuğunu tıklatın	Command + Shift + Option tuşlarını basılı tutup renk çubuğunu tıklatın
Renk modunu değiştirme	Shift tuşunu basılı tutup renk çubuğunu tıklatın	Shift tuşunu basılı tutup renk çubuğunu tıklatın
Renk sürgülerini birlikte hareket ettirme	Shift tuşunu basılı tutup renk sürgüsünü sürükleyin	Shift tuşunu basılı tutup renk sürgüsünü sürükleyin
RGB için yüzdeyle 0-255 değerleri arasında geçiş	Sayısal bir alanın sağ tarafını çift tıklatın	Sayısal bir alanın sağ tarafını çift tıklatın

Başa dön

Degrade paneli tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuç	Windows	Mac OS
Renk duraklarını çoğaltma	Alt tuşunu basılı tutup sürükleyin	Option tuşunu basılı tutup sürükleyin
Renk duraklarını birbiriyle değiştirme	Alt tuşunu basılı tutup renk durağını başka bir durağın üstüne sürükleyin	Option tuşunu basılı tutup renk durağını başka bir durağın üstüne sürükleyin
Renk örneğini etkin (veya seçili) renk durağına uygulama	Renk Örnekleri panelinde bir renk örneğini Alt tuşunu basılı tutup tıklatın	Renk Örnekleri panelinde bir renk örneğini Option tuşunu basılı tutup tıklatın
Degrade dolgusunu varsayılan siyah beyaz doğrusal degrade olarak sıfırlama	Degrade panelinde Degrade Dolgu kutusunu Ctrl tuşunu basılı tutup tıklatın	Degrade panelinde Degrade Dolgu kutusunu Command tuşunu basılı tutup tıklatın
Degrade okunu gösterme/gizleme	Ctrl + Alt + G	Command + Option + G

Açıyı ve uç noktayı birlikte değiştirme	Degrade ek açıklayıcısının uç noktasını Alt tuşunu basılı tutup sürükleyin	Degrade ek açıklayıcısının uç noktasını Option tuşunu basılı tutup sürükleyin
Degrade Aracını veya Degrade ek açıklayıcısını sürüklerken sınırlama	Shift tuşunu basılı tutup sürükleyin	Shift tuşunu basılı tutup sürükleyin
Seçili degrade dolgulu nesnede Degrade ek açıklayıcısını görüntüleyin	G	G

Başa dön

Katmanlar paneli tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuç	Windows	Mac OS
Katmandaki bütün nesneleri seçme	Alt tuşunu basılı tutup katman adını tıklatın	Option tuşunu basılı tutup katman adını tıklatın
Seçili katman dışındaki bütün katmanları gösterme/gizleme	Alt tuşunu basılı tutup göz simgesini tıklatın	Option tuşunu basılı tutup göz simgesini tıklatın
Seçili katman için Anahatlar/Önizleme görünümünü seçme	Ctrl tuşunu basılı tutup göz simgesini tıklatın	Command tuşunu basılı tutup göz simgesini tıklatın
Diğer bütün katmanlar için Anahatlar/ Önizleme görünümünü seçme	Ctrl + Alt tuşunu basılı tutup göz simgesini tıklatın	Command + Option tuşunu basılı tutup göz simgesini tıklatın
Diğer bütün katmanları kilitleme/kilidini açma	Alt tuşunu basılı tutup kilit simgesini tıklatın	Option tuşunu basılı tutup kilit simgesini tıklatın
Bütün alt katmanları genişletip hiyerarşinin tamamını görüntüleme	Alt tuşunu basılı tutup genişletme üçgenini tıklatın	Option tuşunu basılı tutup genişletme üçgenini tıklatın
Yeni katman oluştururken seçenekleri ayarlama	Alt tuşunu basılı tutup Yeni Katman düğmesini tıklatın	Option tuşunu basılı tutup Yeni Katman düğmesini tıklatın
Yeni alt katman oluştururken seçenekleri ayarlama	Alt tuşunu basılı tutup Yeni Alt Katman düğmesini tıklatın	Option tuşunu basılı tutup Yeni Alt Katman düğmesini tıklatın
Katman listesinin en altına yeni alt katman yerleştirme	Ctrl + Alt tuşunu basılı tutup Yeni Alt Katman düğmesini tıklatın	Command + Option tuşunu basılı tutup Yeni Alt Katman düğmesini tıklatın
Katman listesinin en üstüne katman yerleştirme	Ctrl tuşunu basılı tutup Yeni Katman düğmesini tıklatın	Command tuşunu basılı tutup Yeni Katman düğmesini tıklatın
Seçili katmanın altına katman yerleştirme	Ctrl + Alt tuşunu basılı tutup Yeni Katman düğmesini tıklatın	Command + Option tuşunu basılı tutup Yeni Katman düğmesini tıklatın
Seçimi katmana, alt katmana veya gruba kopyalama	Alt tuşunu basılı tutup seçimi sürükleyin	Option tuşunu basılı tutup seçimi sürükleyin

Başa dön

Renk Örnekleri paneli tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuç	Windows	Mac OS
Yeni spot renk oluşturma	Ctrl tuşunu basılı tutup Yeni Renk Örneği düğmesini tıklatın	Command tuşunu basılı tutup Yeni Renk Örneği düğmesini tıklatın
Yeni global proses renk oluşturma	Ctrl + Shift tuşlarını basılı tutup Yeni Renk Örneği düğmesini tıklatın	Command + Shift tuşlarını basılı tutup Yeni Renk Örneği düğmesini tıklatın

Renk örneğini başka renk örneğiyle değiştirme	Alt tuşunu basılı tutup bir renk örneğini başka bir renk örneğinin üstüne sürükleyin	Option tuşunu basılı tutup bir renk örneğini başka bir renk örneğinin üstüne sürükleyin

Başa dön

Dönüştür paneli tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuç	Windows	Mac OS
Değeri uygulayıp odağı düzenleme alanında tutma	Shift + Enter	Shift + Return
Değeri uygulayıp nesneyi kopyalama	Alt + Enter	Option + Return
Değeri uygulayıp seçeneği genişlik ve yükseklik için orantılı olarak ölçekleme	Ctrl + Enter	Command + Return

Başa dön

Saydamlık paneli tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuç	Windows	Mac OS
Düzenleme için maskeyi gri tonlamalı görüntüye değiştirme	Alt tuşunu basılı tutup maske minik resmini tıklatın	Option tuşunu basılı tutup maske minik resmini tıklatın
Opaklık maskesini devre dışı bırakma	Shift tuşunu basılı tutup maske minik resmini tıklatın	Shift tuşunu basılı tutup maske minik resmini tıklatın
Opaklık maskesini tekrar etkinleştirme	Shift tuşunu basılı tutup devre dışı bırakılmış olan maske minik resmini tıklatın	Shift tuşunu basılı tutup devre dışı bırakılmış olan maske minik resmini tıklatın
Opaklığı %1'lik aralıklarla artırma/azaltma	Opaklık alanını tıklatın + Yukarı Ok veya Aşağı Ok	Opaklık alanını tıklatın + Yukarı Ok veya Aşağı Ok
Opaklığı %10'luk aralıklarla artırma/azaltma	Shift tuşunu basılı tutup opaklık alanını tıklatın + Yukarı Ok veya Aşağı Ok	Shift tuşunu basılı tutup opaklık alanını tıklatın + Yukarı Ok veya Aşağı Ok

Başa dön

İşlev tuşları

Bu, klavye kısayollarının tam listesi değildir. Bu tabloda sadece, menü komutlarında veya araç ipuçlarında görüntülenmeyen kısayollar yer almaktadır.

Sonuç	Windows	Mac OS
Yardım'ı açma	F1	F1
Kesme	F2	F2
Kopyalama	F3	F3
Yapıştırma	F4	F4
Fırçalar panelini gösterme/gizleme	F5	F5
Renk panelini gösterme/gizleme	F6	F6
Katmanlar panelini gösterme/gizleme	F7	F7

Yeni sembol oluşturma	F8	F8
Bilgi panelini gösterme/gizleme	Ctrl + F8	Command + F8
Degrade panelini gösterme/gizleme	Ctrl + F9	Command + F9
Kontur panelini gösterme/gizleme	Ctrl + F10	Command + F10
Nitelikler panelini gösterme/gizleme	Ctrl + F11	Command + F11
Döndürme	F12	F12
Grafik Stilleri panelini gösterme/gizleme	Shift + F5	Shift + F5
Görünüm panelini gösterme/gizleme	Shift + F6	Shift + F6
Hizala panelini gösterme/gizleme	Shift + F7	Shift + F7
Dönüştür panelini gösterme/gizleme	Shift + F8	Shift + F8
Yol Bulucu panelini gösterme/gizleme	Shift + Ctrl + F9	Shift + Command + F9
Saydamlık panelini gösterme/gizleme	Shift + Ctrl + F10	Shift + Command + F10
Semboller panelini gösterme/gizleme	Shift + Ctrl + F11	Shift + Command + F11
Perspektif ızgarasını gösterme/gizleme	Ctrl+Shift+I	Command+Shift+I

(cc) BY-NC-SA

Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Sistem Gereksinimleri

Bu sayfadan bağlantı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce olarak sunulabilir.