

# ITEC186

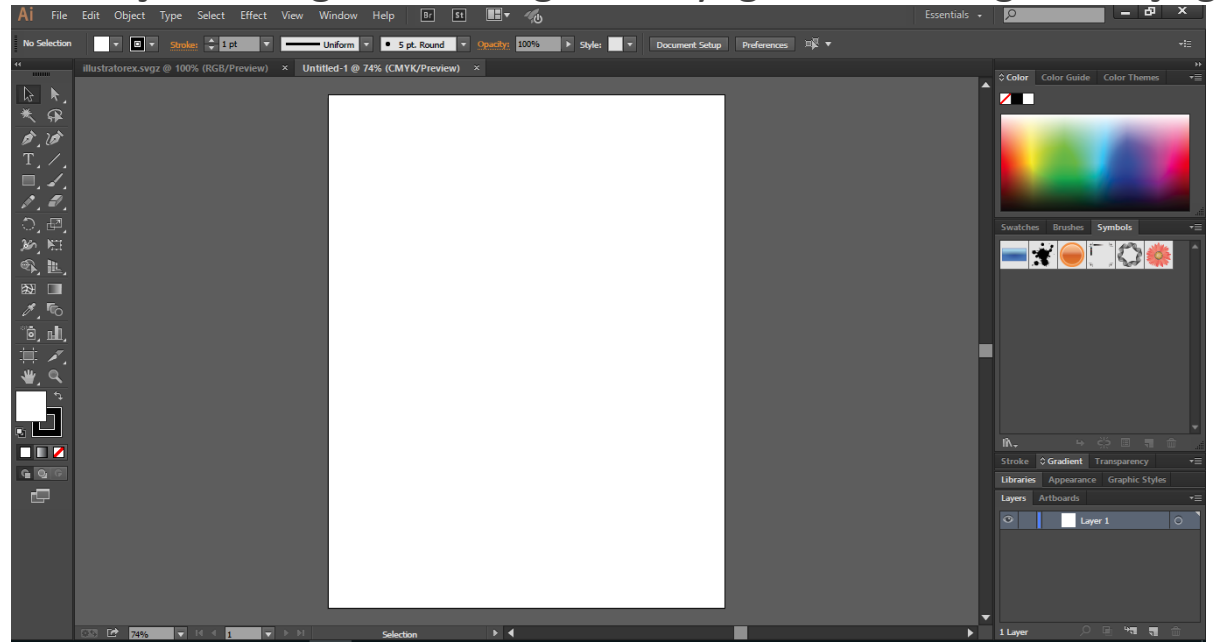
# Bilgi Teknolojilerine Giriş

---

ADOBE ILLUSTRATOR CC 2015

# Adobe Illustrator nedir?

- Adobe Illustrator vektörel görüntüler oluşturmak için, fotoğraf sanatçıları ve grafik tasarımcıları tarafından kullanılan bir yazılımdır.
- Oluşturulan vektörel görüntüler, şirket logosu ve reklam çalışması gibi alanlarda, hem basılı hem de dijital olarak kullanılabilir.
- Adobe Illustrator yazılımının kullanım alanları çizimler, grafikler, logolar, diyagramlar, fotoğraflar, çizgi filmler vs. şeklinde sıralanabilmektedir.



# Vektör Grafikler

- Illustrator, vektör grafiklerin oluşturulmasında kullanılan önemli bir yazılımdır, çünkü; vektörel çizimler için gerekli özellikleri ve araçları içermektedir.
- Vektör grafikleri, matematiksel denklemler tarafından tanımlanan noktalar, çizgiler ve eğriler ile oluşturulurlar.
- Vektör grafiklerin çözünürlükleri bağımsız olduğundan, detay veya netlik kaybetmeden değiştirilebilirler.
- Satırlı imge (Raster image) görüntüleri, tasarımları temsil etmek için piksellerin oluşturduğu bir dikdörtgen ızgara kullanırlar.



Vector Graphic Zoomed at 1600%



Raster Image Zoomed at 1600%

# Çalışma Alanı

Varsayılan Illustrator çalışma alanı:

A. Sekmeli Belge pencereleri

B. Uygulama çubuğu

C. Çalışma alanı değiştirici

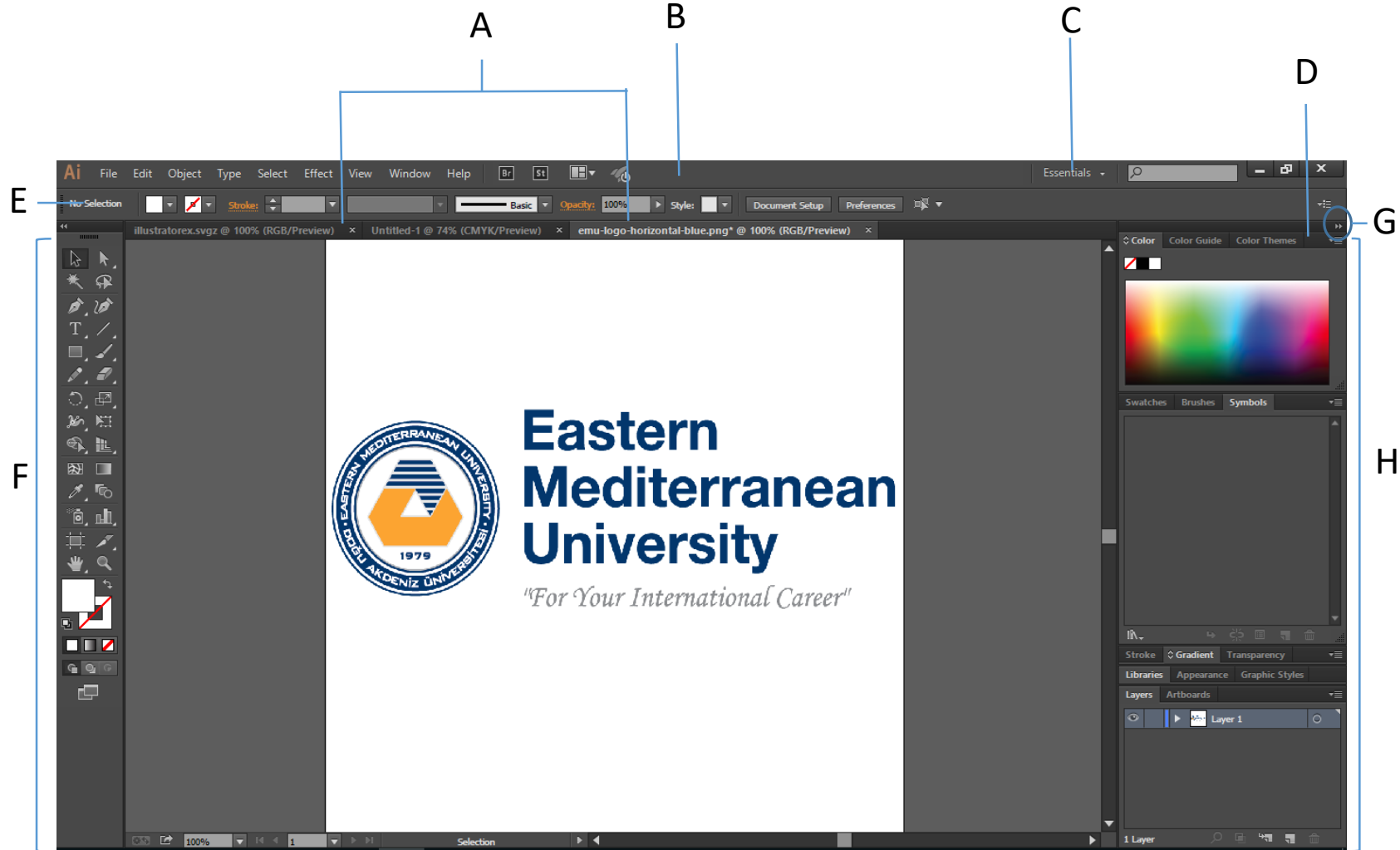
D. Pano başlık çubuğu

E. Denetim panosu

F. Araçlar panosu

G. Simge düğmeleri

H. Dört pano grupları



# Çalışma Alanı

---

- Üstte bulunan **Uygulama çubuğu**, çalışma alanı anahtarı, menüler (yalnızca Windows) ve diğer uygulama denetimlerini içerir. Mac işletim sisteminde, bazı ürünler Pencere (Window) menüsünde gösterilebilir ya da gizlenebilirler.
- **Araçlar panosu** resim düzenleme ve oluşturma araçları, sanat eserleri, sayfa öğeleri v.b. unsurları içerir ve ilgili araçlar pano üzerinde gruplanırlar.
- **Denetim panosu** etkin araçların/nesnelerin seçeneklerini görüntüler.
- **Belge penceresinde**, üzerinde çalışılmakta olan dosya görüntülenir. Belge pencereleri sekmeler içerisinde ve bazı durumlarda gruplandırılmış ya da sabitlenmiş şekilde görüntülenebilmektedirler.

# Çalışma Alanı

---

- **Panolar** çalışmalarınızı görüntülemenize ve değiştirmenize yardımcı olurlar. Örneğin, Flash'taki Zaman Çizelgesi, Illustrator'deki Fırça panosu, Photoshop'taki Katmanlar panosu ve Dreamweaver'daki CSS Stilleri panosu bunlardan bazılarıdır. Ayrıca, panolar gruplandırılabilir ya da sabitlenebilirler.
- **Uygulama çerçevesi**, tüm çalışma alanı öğelerini tek bir birim olarak entegre bir pencerede gruplar. Eğer uygulama çerçevesindeki öğeleri taşır ya da yeniden boyutlandırırsanız, bu öğeler birbirlerinin üstlerine gelmeyeceklerdir. Uygulama kapatıldığında, panolar kaybolmayacaktır. İki veya daha fazla uygulamayla çalışıyorsanız, bu uygulamaları birden fazla ekranda konumlandırabilir ve görüntüleyebilirsiniz.

# Araçlar

## Araç Galerileri :

Seçim aracı galerisi

Çizim aracı galerisi

Yazım aracı galerisi

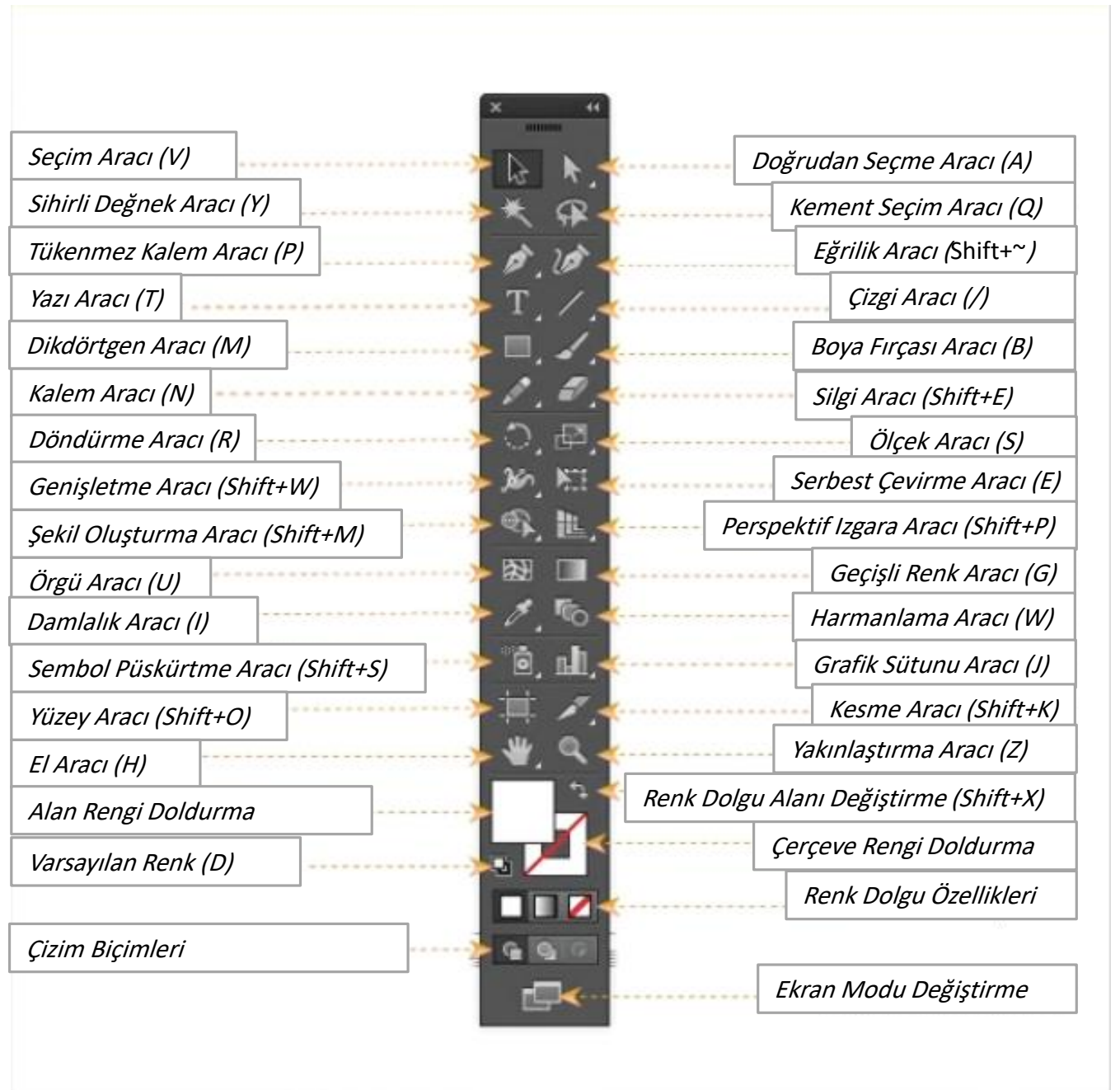
Boyama aracı galerisi

Yeniden şekillendirme aracı galerisi

Semboller aracı galerisi

Grafik aracı galerisi



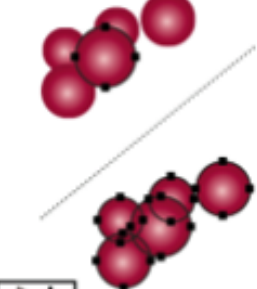



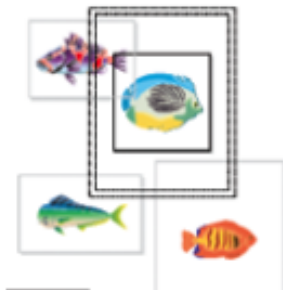

Taşıma ve yakınlaştırma aracı galerisi



# Araçlar

## Araç Galerileri :

### Seçim aracı galerisi

 			
<p><i>Seçim aracı (V), nesnelerin tamamını seçer.</i></p>	<p><i>Doğrudan Seçim aracı (A), nesneler içindeki noktaları veya yol parçalarını seçer.</i></p>	<p><i>Grup Seçimi aracı, gruplar içindeki nesneleri ve grupları seçer.</i></p>	<p><i>Sihirli Değnek aracı (Y), benzer niteliklere sahip nesneleri seçer.</i></p>
 	 		
<p><i>Kement aracı (Q), nesneler içindeki noktaları veya yol parçalarını seçer.</i></p>	<p><i>Çalışma Yüzeyi aracı, yazdırma veya dışa aktarma için ayrı çalışma yüzeyleri oluşturur.</i></p>		



# Araçlar

Araç Galerileri :

Seçim aracı galerisi

Çizim aracı galerisi



*Kalem aracı (P), nesne oluşturmak üzere düz ve eğri çizgiler çizer.*



*Bağlantı Noktası Ekleme aracı (+), yollara bağlantı noktaları ekler.*



*Bağlantı Noktası Silme aracı (-), yollardan bağlantı noktalarını siler.*



*Bağlantı Noktası Dönüştürme aracı (Shift+C), yumuşak noktaları köşe noktalarına veya köşe noktalarını yumuşak noktalara dönüştürür.*



*Çizgi Parçası aracı (\), ayrı ayrı düz çizgi parçaları çizer.*



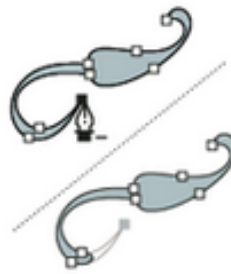
*Yay aracı, ayrı ayrı içbükey ve dışbükey eğri parçaları çizer.*



*Spiral aracı, saat yönünde ve saat yönünün tersine spiraller çizer.*



*Dikdörtgen Izgara aracı, dikdörtgen ızgaralar çizer.*



# Araçlar

Araç Galerileri :

Seçim aracı galerisi

Çizim aracı galerisi



*Yuvarlak Izgara aracı, dairesel ızgaralar çizer.*



*Dikdörtgen aracı (M), kareler ve dikdörtgenler çizer.*



*Yuvarlak Köşeli Dikdörtgen aracı, yuvarlak köşeli kareler ve dikdörtgenler çizer.*



*Elips aracı (L), daireler ve ovaler çizer.*



*Çokgen aracı, eşkenarlı, çok kenarlı şekiller çizer.*



*Yıldız aracı, yıldızlar çizer.*



*Mercek Parlaması aracı, mercek parlamasına veya güneş parlamasına benzer efektler oluşturur.*




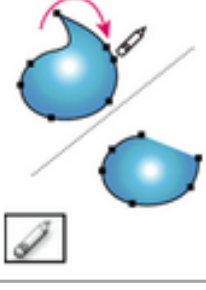


*Kurşun Kalem aracı (N), serbest çizgiler çizer ve düzenler.*

# Araçlar

Araç Galerileri :

Seçim aracı galerisi

Çizim aracı galerisi

			
<p><i>Düzgünleştirme aracı, Bezier yollarını düzgünleştirir.</i></p>	<p><i>Yol Silme aracı, nesneden yollar ve bağlantı noktaları siler.</i></p>	<p><i>Perspektif İzgarası, perspektifte resim oluşturmanıza ve işlemenize olanak sağlar.</i></p>	<p><i>Perspektif Seçimi aracı; nesnelere, metni ve sembolleri perspektife getirmenize, nesnelere perspektife taşımanıza ve nesnelere geçerli yönlerine paralel olarak dikey taşımanıza olanak sağlar.</i></p>




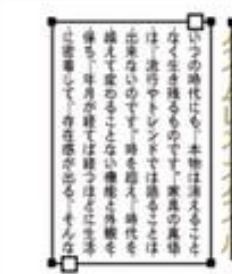


# Araçlar

Araç Galerileri :

Seçim aracı galerisi

Çizim aracı galerisi

Yazım aracı galerisi

 <p><b>T</b></p>	 <p><b>T</b></p>	 <p><b>T</b></p>	 <p><b>T</b></p>
<p>Yazım aracı (T), tek tek yazı ve yazı kapları oluşturup yazı girmenizi ve düzenlemenizi sağlar.</p>	<p>Alan Metni aracı, kapalı yolları yazı kaplarına dönüştürür ve içlerine metin girip düzenlemenizi sağlar.</p>	<p>Yola Yazma aracı, yolları yazı yollarına dönüştürür ve içlerine metin girip düzenlemenizi sağlar.</p>	<p>Dikey Metin aracı, dikey metin ve dikey metin kapları oluşturup dikey metin girmenizi ve düzenlemenizi sağlar.</p>
 <p><b>T</b></p>	 <p><b>T</b></p>		
<p>Dikey Alan Metni aracı, kapalı yolları dikey yazı kaplarına dönüştürür ve içlerine metin girip düzenlemenizi sağlar.</p>	<p>Dikey Yola Yazma aracı, yolları dikey yazı yollarına dönüştürür ve içlerine metin girip düzenlemenizi sağlar.</p>		

# Araçlar

## Araç Galerileri :

Seçim aracı galerisi

Çizim aracı galerisi

Yazım aracı galerisi

Boyama aracı galerisi



*Boya Fırçası aracı (B), hem serbest ve kaligrafik çizgiler hem de yollar üzerine resim, desenler ve saçılma fırça darbeleri çizer.*



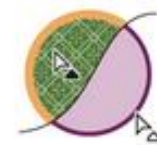
*Canlı Boyama Kovası aracı (K), Canlı Boyama gruplarının yüzeylerini ve kenarlarını mevcut boyama nitelikleriyle boyar.*



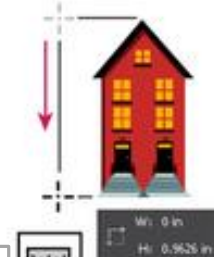
*Canlı Boyama Seçimi (Shift-L) aracı, Canlı Boyama grupları içindeki yüzeyleri ve kenarları seçer.*



*Izgara aracı (U), ızgaralar ve ızgara zarfları oluşturur ve düzenler.*



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



*Ölçü aracı, iki nokta arasındaki uzaklığı ölçer.*



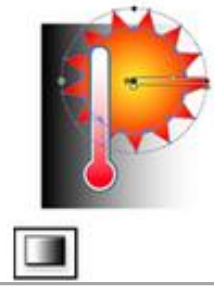
*Damlalık aracı (I), nesnelere örneklemeler yapar ve efektler de dahil olmak üzere renk, tür ve görünüm niteliklerini uygular.*



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



*Kabarcık Fırçası aracı (Shift B), aynı rengi paylaşan ve yığın sırasında bitişik olan kaligrafi fırçası yollarını otomatik olarak genişleten ve birleştiren yolları çizer.*



# Araçlar

## Araç Galerileri :

Seçim aracı galerisi

Çizim aracı galerisi

Yazım aracı galerisi

Boyama aracı galerisi

Yeniden şekillendirme aracı galerisi



*Döndürme aracı (R), nesnelere sabit bir nokta etrafında döndürür.*



*Yansıtma aracı (O), nesnelere sabit bir eksen üzerinde çevirir.*



*Ölçek aracı (S), nesnelere sabit bir nokta çevresinde yeniden boyutlandırır.*



*Yamultma aracı, nesnelere sabit bir nokta etrafında eğiltir.*



*Yeniden Şekillendirme aracı, yolun genel ayrıntılarını olduğu gibi koruyarak seçilen bağlantı noktalarını ayarlar.*



*Serbest Dönüştürme aracı (E), bir seçimi ölçekler, döndürür veya eğiltir.*



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



*Genişlik aracı (Shift+W) değişken genişliğe sahip bir kontur oluşturmanıza olanak verir.*

# Araçlar

## Araç Galerileri :

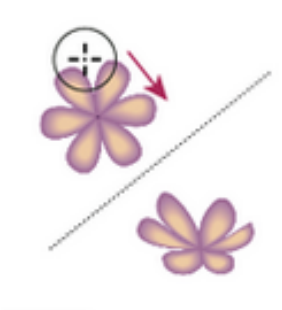

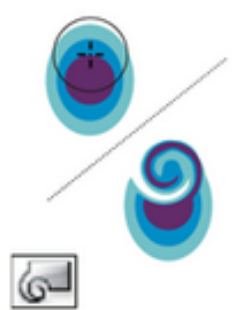



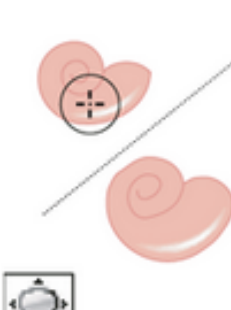

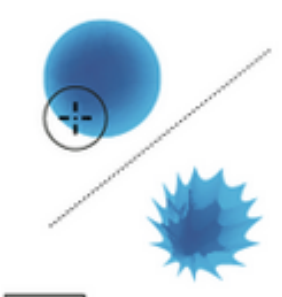

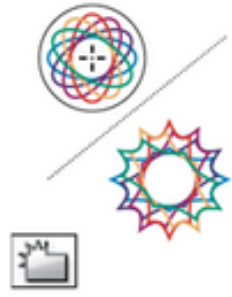

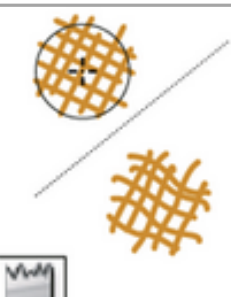

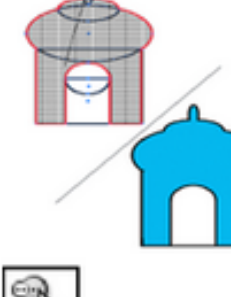

Seçim aracı galerisi

Çizim aracı galerisi

Yazım aracı galerisi

Boyama aracı galerisi

Yeniden şekillendirme aracı galerisi

 	 	 	 
<p><i>Çarpıtma aracı (Shift+R), nesnelere imlecin hareketiyle (kili şekillendirir gibi) şekillendirir.</i></p>	<p><i>Burgu aracı, bir nesne içinde girdapvari deformasyonlar oluşturur.</i></p>	<p><i>Büzme aracı, kontrol noktalarını imlece doğru hareket ettirerek bir nesneyi söndürür.</i></p>	<p><i>Şişirme aracı, kontrol noktalarını imleçten uzaklaştırarak bir nesneyi şişirir.</i></p>
 	 	 	 
<p><i>Tarak aracı, bir nesnenin anahtarlarına rastgele eğri ayrıntılar ekler.</i></p>	<p><i>Kristalleştirme aracı, bir nesnenin anahtarlarına sivri uçlu rastgele ayrıntılar ekler.</i></p>	<p><i>Kırıxıklık aracı, bir nesnenin anahtarlarına kırışık benzeri ayrıntılar ekler.</i></p>	<p><i>Şekil Oluşturucu aracı; özel, karmaşık şekiller oluşturma için basit şekilleri birleştirir.</i></p>

# Araçlar

## Araç Galerileri :

Seçim aracı galerisi

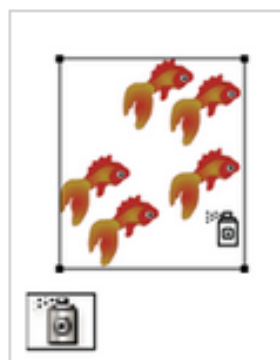

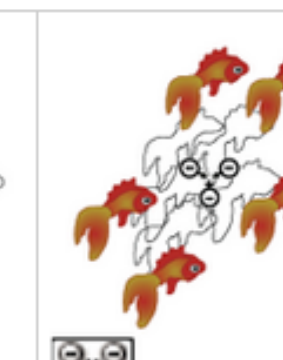
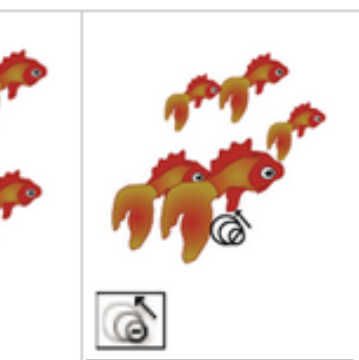
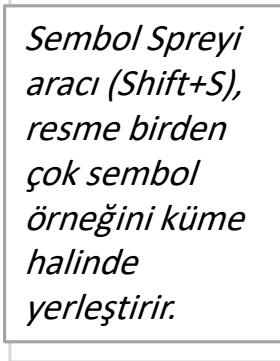
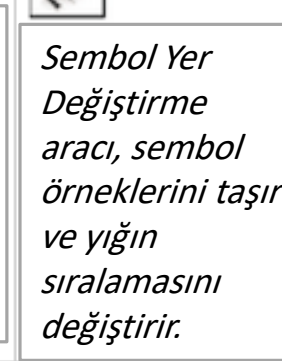
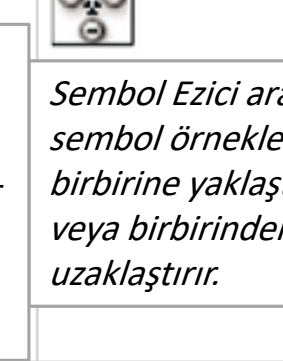
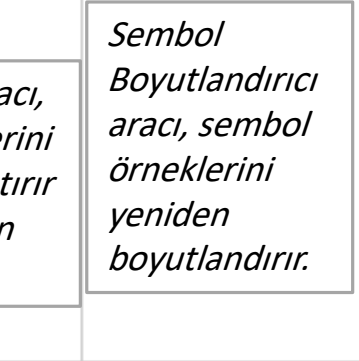
Çizim aracı galerisi

Yazım aracı galerisi

Boyama aracı galerisi

Yeniden şekillendirme aracı galerisi

Semboller aracı galerisi

			
<p><i>Sembol Spreyi aracı (Shift+S), resme birden çok sembol örneğini küme halinde yerleştirir.</i></p>	<p><i>Sembol Yer Değiştirme aracı, sembol örneklerini taşıır ve yığın sıralamasını değiştirir.</i></p>	<p><i>Sembol Ezici aracı, sembol örneklerini birbirine yaklaştırır veya birbirinden uzaklaştırır.</i></p>	<p><i>Sembol Boyutlandırıcı aracı, sembol örneklerini yeniden boyutlandırır.</i></p>
			
<p><i>Sembol Çevirici aracı, sembol örneklerini döndürür.</i></p>	<p><i>Sembol Boyayıcı aracı, sembol örneklerini renklendirir.</i></p>	<p><i>Sembol Perdeleyici aracı, sembol örneklerine opaklık uygular.</i></p>	<p><i>Sembol Stilcisi aracı, sembol örneklerine seçilen stili uygular.</i></p>



# Araçlar

## Araç Galerileri :

Seçim aracı galerisi

Çizim aracı galerisi

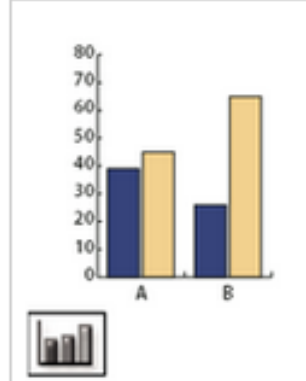
Yazım aracı galerisi

Boyama aracı galerisi

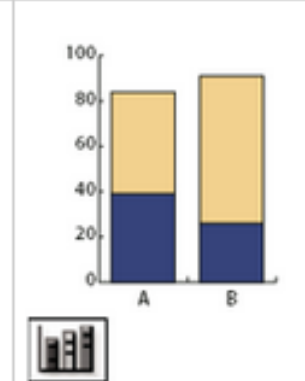
Yeniden şekillendirme aracı galerisi

Semboller aracı galerisi

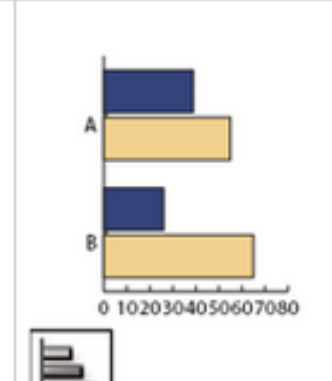
Grafik aracı galerisi



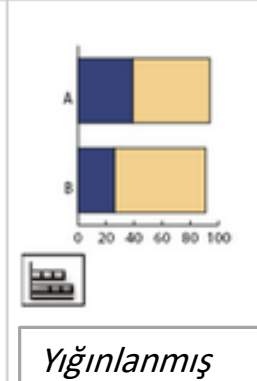
*Sütun Grafik aracı (J), verileri dikey sütunlar kullanarak karşılaştıran grafikler oluşturur.*



*Yığılanmış Sütun Grafik aracı, sütun grafiklere benzeyen grafikler oluşturur; ancak 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; ancak çubukları dikey değil yatay olarak konumlandırır.*



*Yığılanmış Çubuk Grafik aracı, yığılanmış sütun grafiklere benzeyen grafikler oluşturur; ancak çubukları dikey değil yatay olarak dizer.*

# Araçlar

## Araç Galerileri :

Seçim aracı galerisi

Çizim aracı galerisi

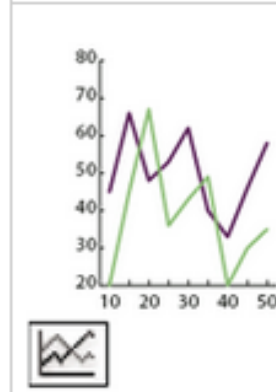
Yazım aracı galerisi

Boyama aracı galerisi

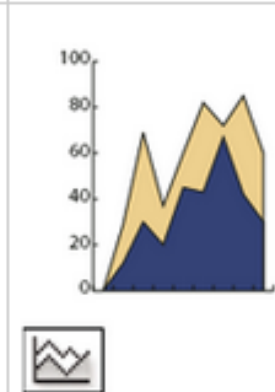
Yeniden şekillendirme aracı galerisi

Semboller aracı galerisi

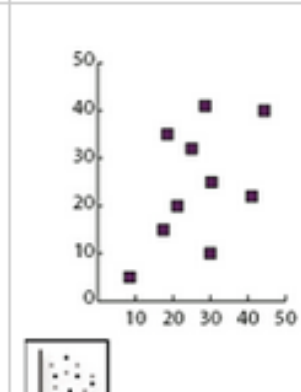
Grafik aracı galerisi



*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; ancak 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, karşılaştırılan değerlerin görelî yüzdeleriyle dilimlerle temsil eden dairesel grafikler oluşturur.*

# Araçlar

## Araç Galerileri :

Seçim aracı galerisi

Çizim aracı galerisi


Yazım aracı galerisi

Boyama aracı galerisi

Yeniden şekillendirme aracı galerisi

Semboller aracı galerisi

Grafik aracı galerisi

			
<p><i>Radat 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.</i></p>			

# Araçlar

## Araç Galerileri :

Seçim aracı galerisi

Çizim aracı galerisi

Yazım aracı galerisi


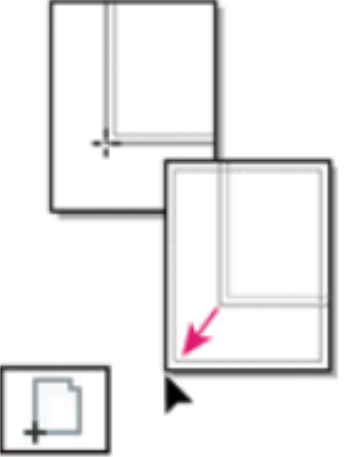

Boyama aracı galerisi

Yeniden şekillendirme aracı galerisi

Semboller aracı galerisi

Grafik aracı galerisi

Taşıma ve yakınlaştırma aracı galerisi

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

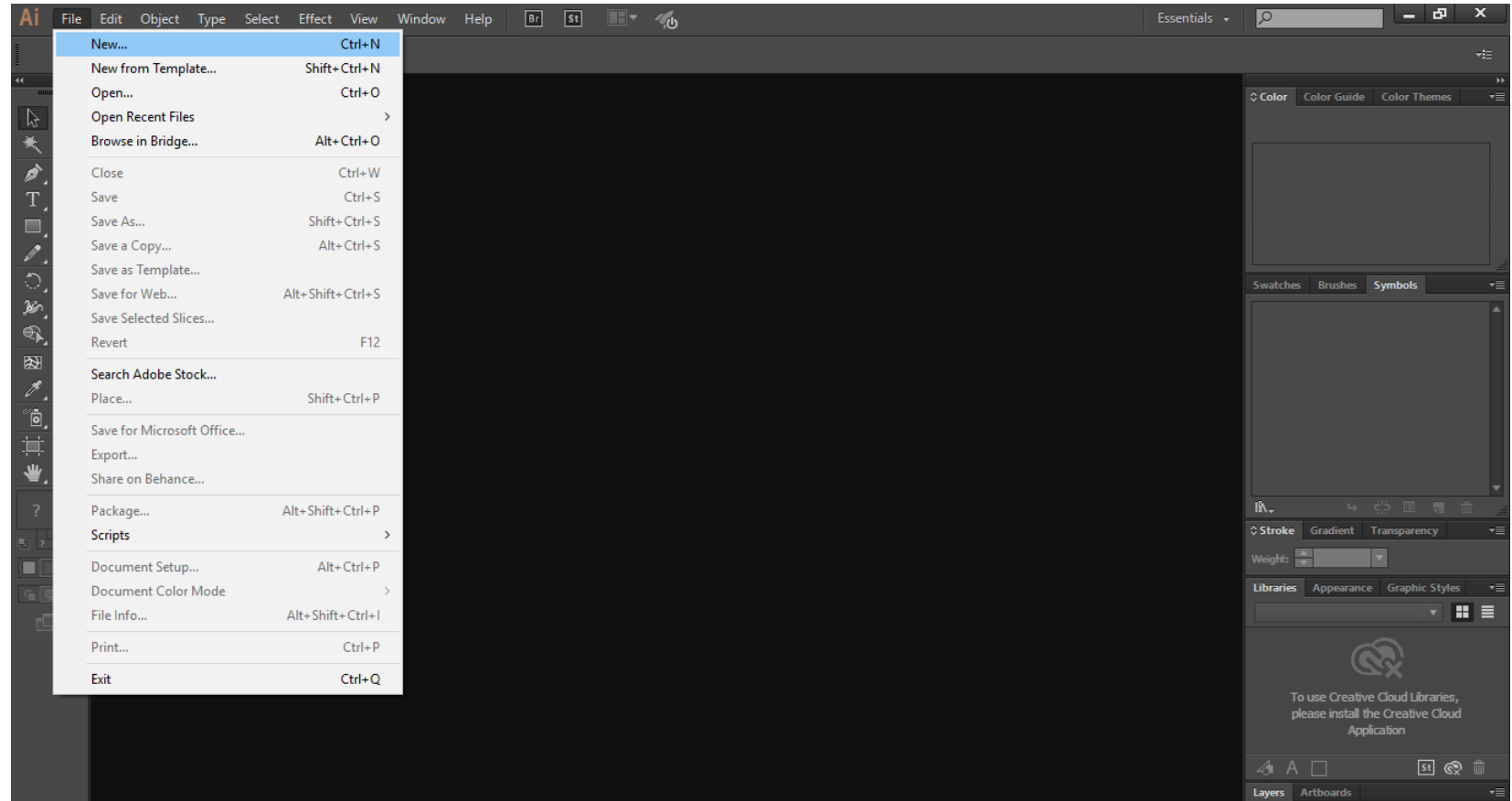
# Yeni Belge Oluřturma

---

- Bir belge en fazla 100 alıřma yzeyini (sayfasını) ierebilir.
- Bir alıřma yzeyi oluřturmak iin;

# Yeni Belge Oluřturma

- Dosya (File) > Yeni (New) seiniz.



# Yeni Belge Oluřturma

- Yeni Belge (New Document) iletiřim kutusunda, yalnızca ařağıdaki seenekleri deęiřtiriniz:
  - **İsim (Name):** Itec186
  - **Uzunluk birimi (Units):** Inches
  - **Geniřlik (Width):** 16 in
  - **Uzunluk (Height):** 14 in

New Document

Name: Itec186

Profile: [Custom]

Number of Artboards: 1

Spacing: 0,28 in Columns: 1

Size: [Custom]

Width: 16 in Units: Inches

Height: 14 in Orientation: Portrait

Bleed: Top 0 in Bottom 0 in Left 0 in Right 0 in

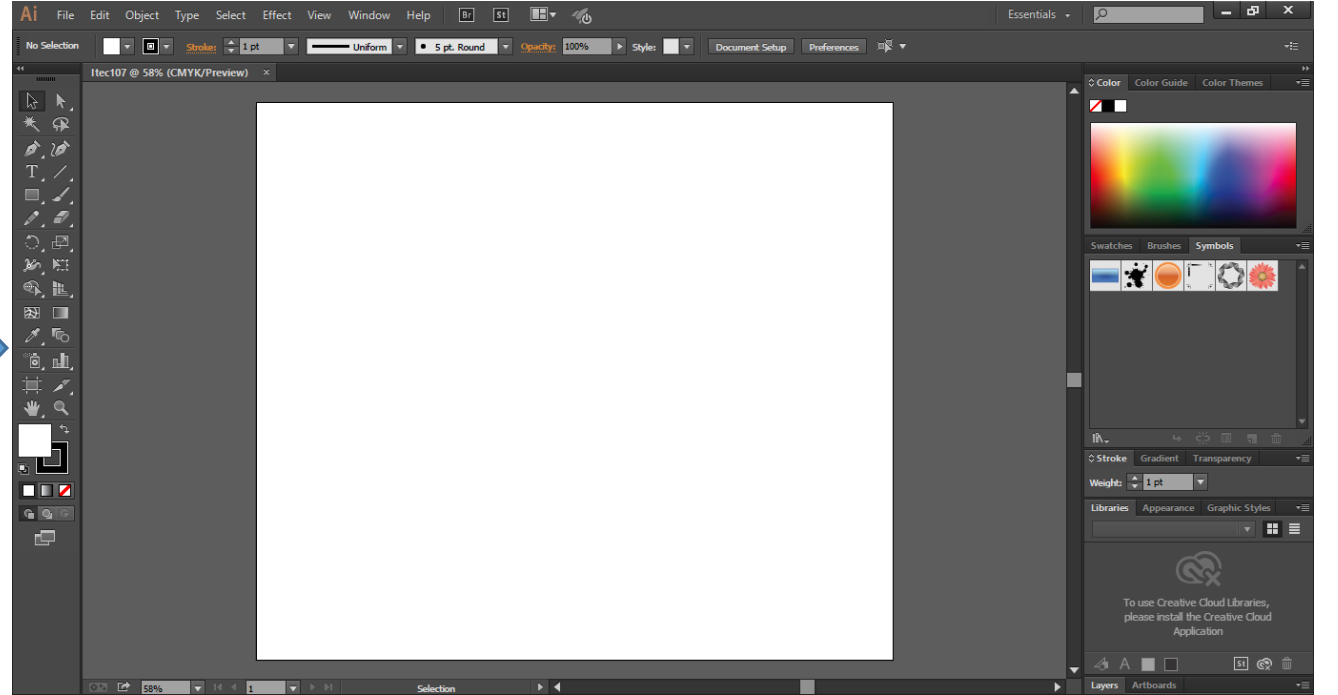
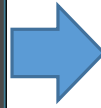
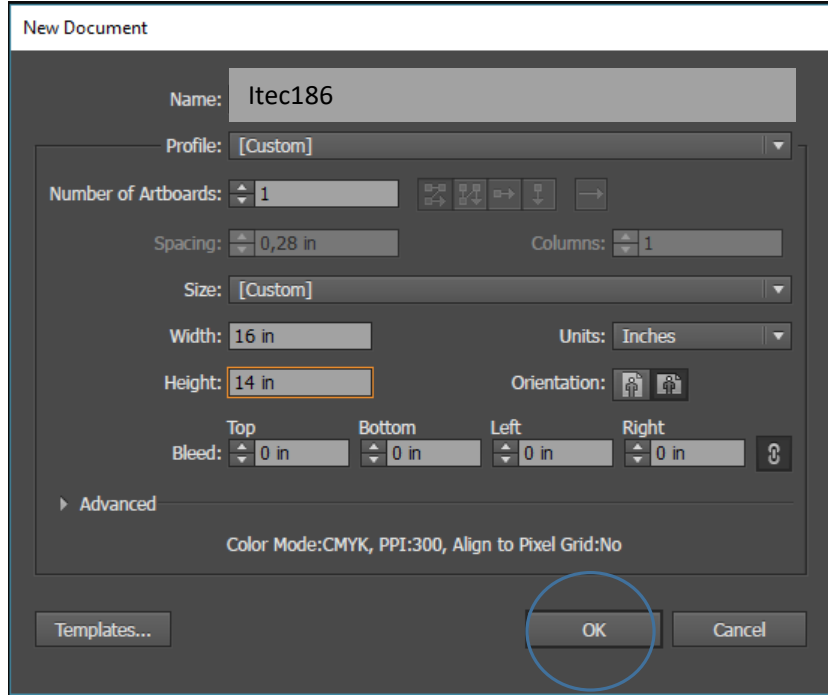
Advanced

Color Mode:CMYK, PPI:300, Align to Pixel Grid:No

Templates... OK Cancel

# Yeni Belge Oluřturma

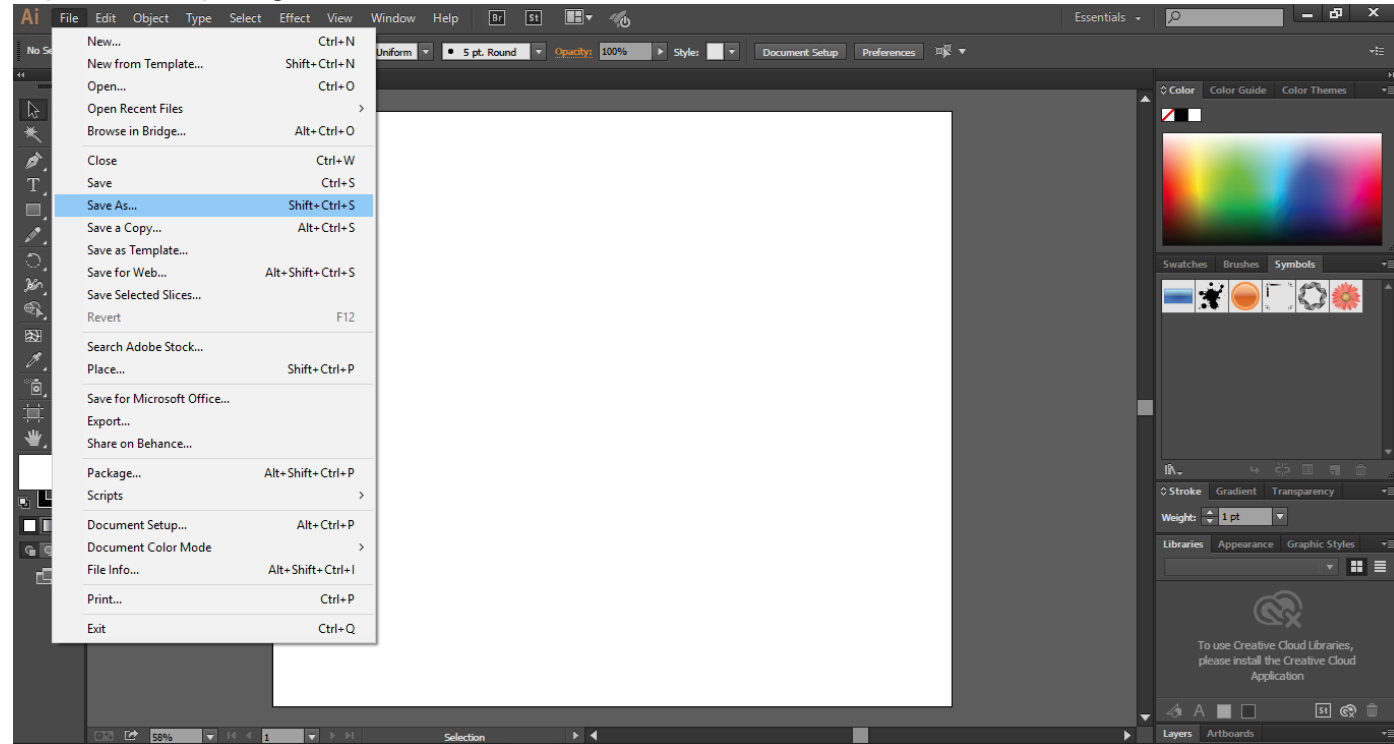
- Tamam (OK) düğmesine basınız.
- Yeni (boş) bir döküman oluşturulacaktır.





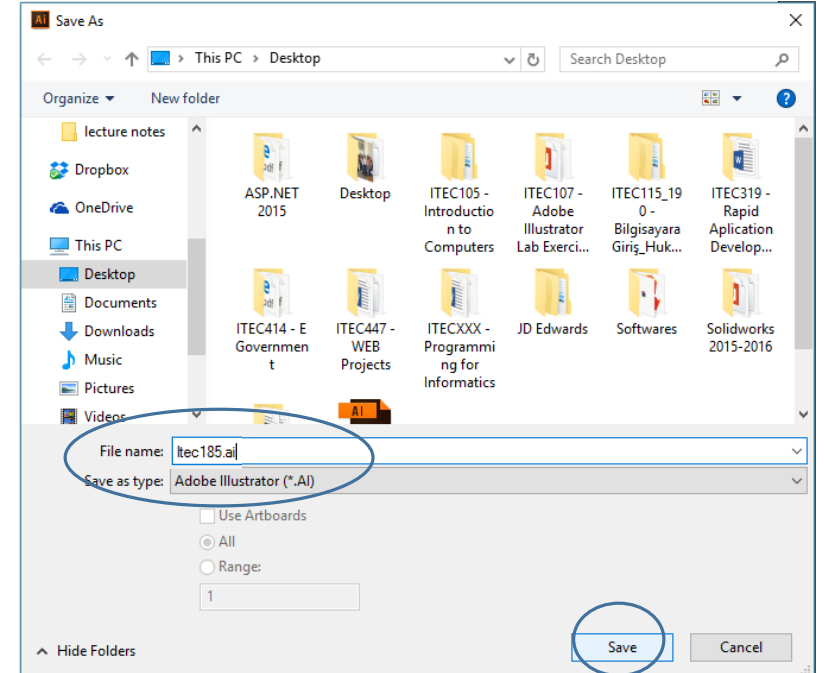
# Yeni Belge Oluřturma

- Bilgisayarınızın T:/ sürücüsünde bir klasör oluřturunuz ve bu klasöre bir isim veriniz (öğrenci numaranız).
- Adobe Illustrator'e geri dönünüz.
- Dosya (File)> Farklı Kaydet'i (Save As) seçiniz.



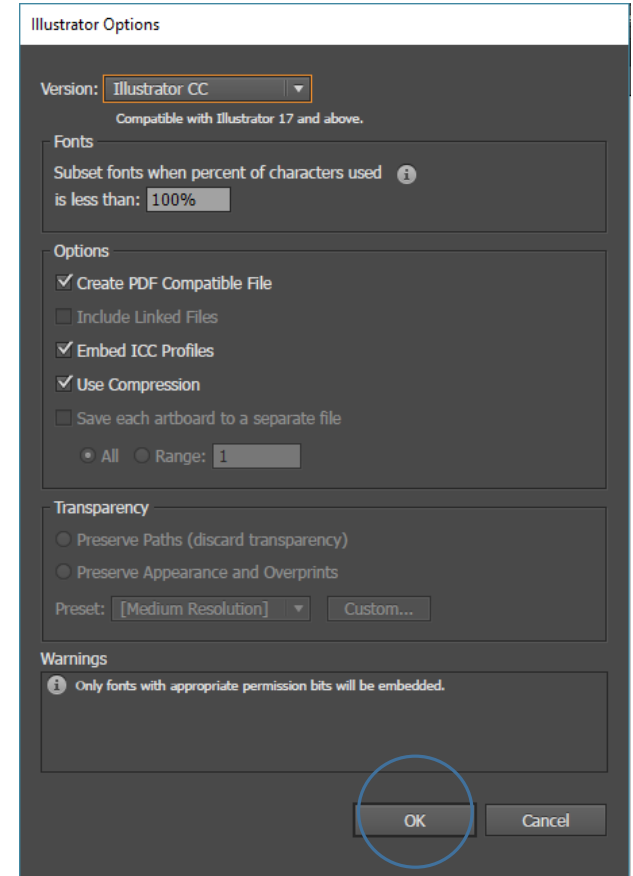
# Yeni Belge Oluřturma

- Farklı Kaydet (Save As) iletiřim kutusunda, döküman adını *Itec186.ai* olarak bırakınız ve T:/ sürücüsünün altında henüz yarattığınız dosyanıza gidiniz.
- Mac işletim sistemi kullanıcıları Biçim (Format) seçeneğini Adobe Illustrator (ai) olarak ve Windows işletim sistemi kullanıcıları da Farklı Kaydet (Save As) seçeneğini Adobe Illustrator (\*.AI) olarak seçmelidirler ve ardından Kaydet (Save) düğmesi tıklanmalıdır.



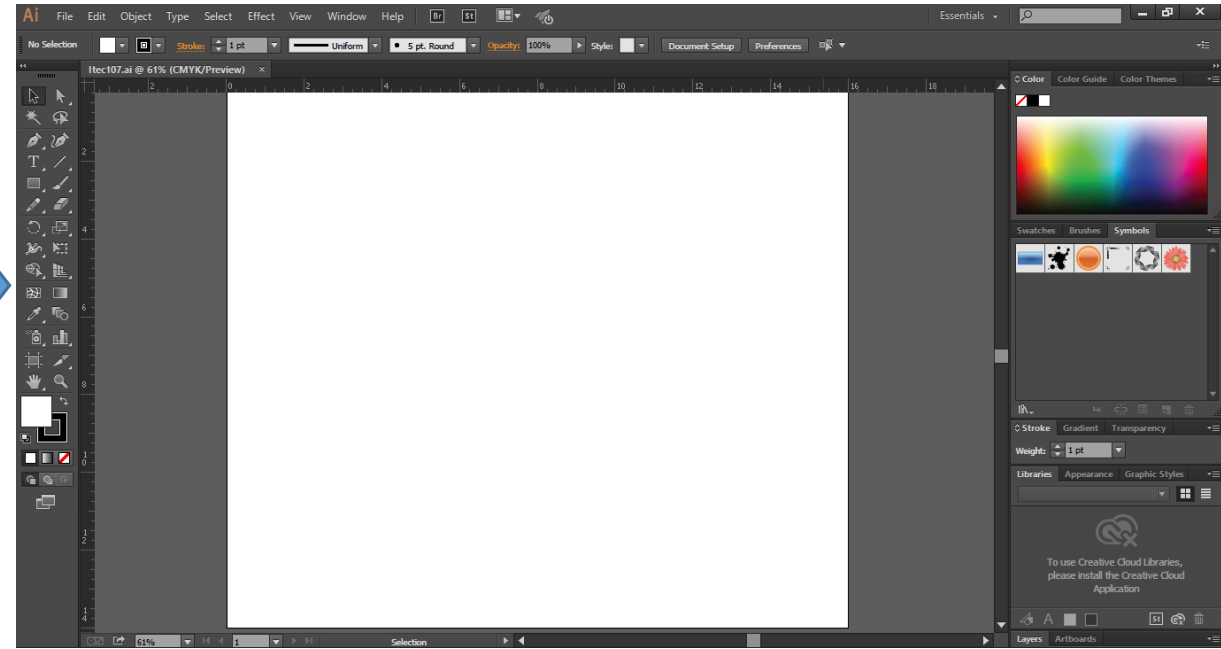
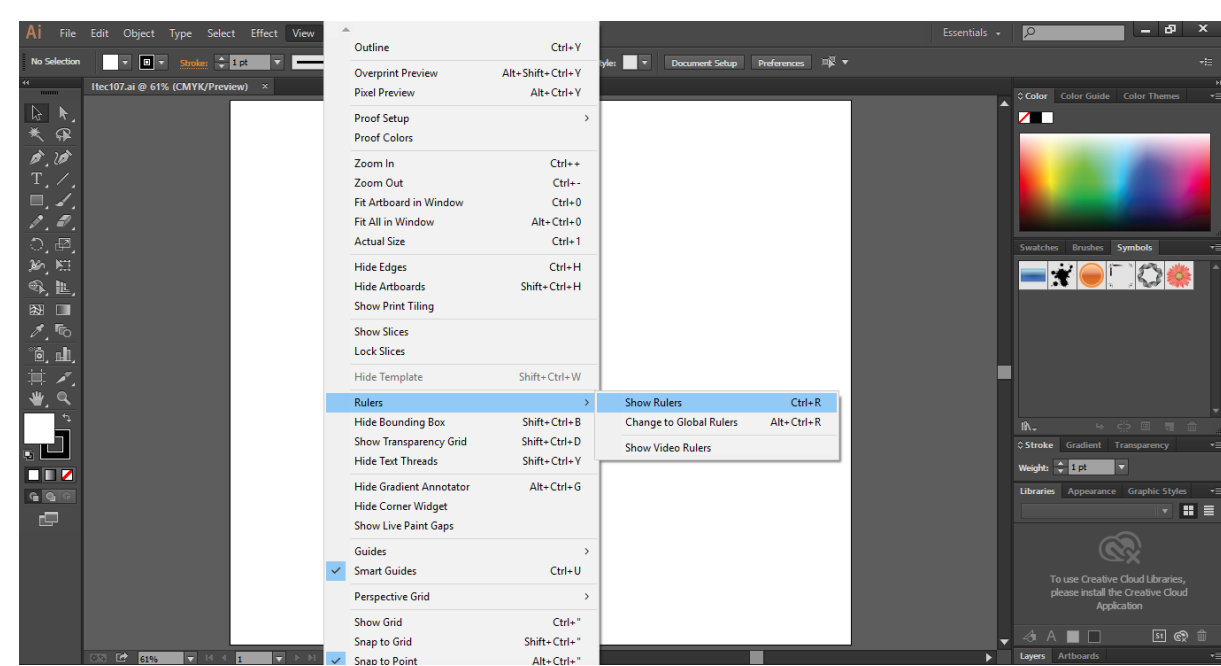
# Yeni Belge Oluřturma

- Illustrator Seenekleri (Illustrator Options) iletiřim kutusunda, Illustrator seeneklerini varsayılan zelliklerinde bırakınız ve ardından Tamam (OK) dğğmesini tıklayınız.



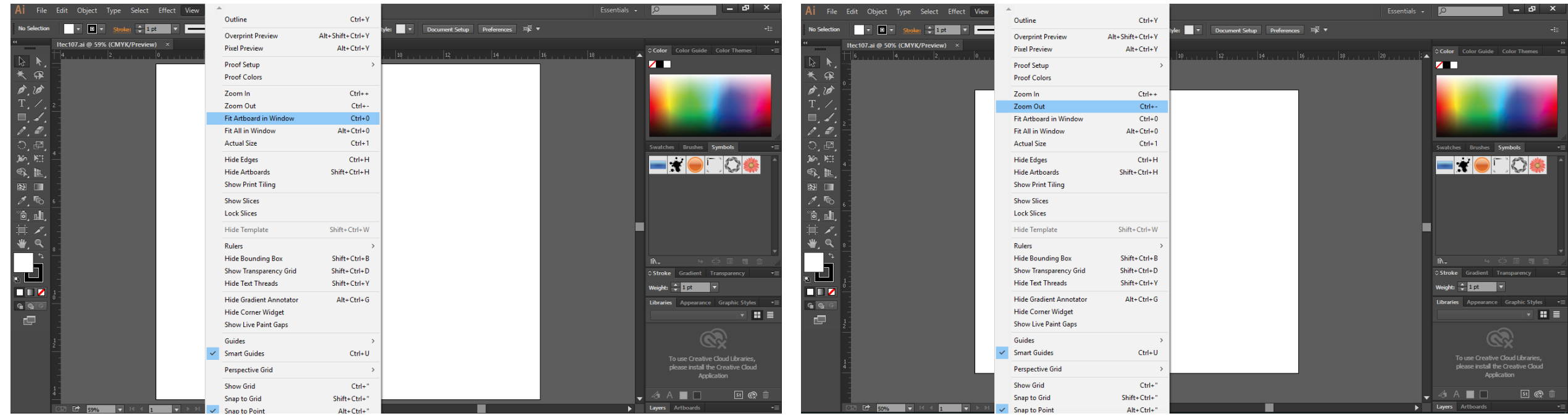
# Cetveller

- Görünüm (View) > Cetveller (Rulers) > Cetvelleri Görüntüle (Show Rulers) seçeneğini döküman cetvellerini etkinleştirmek için seçiniz.



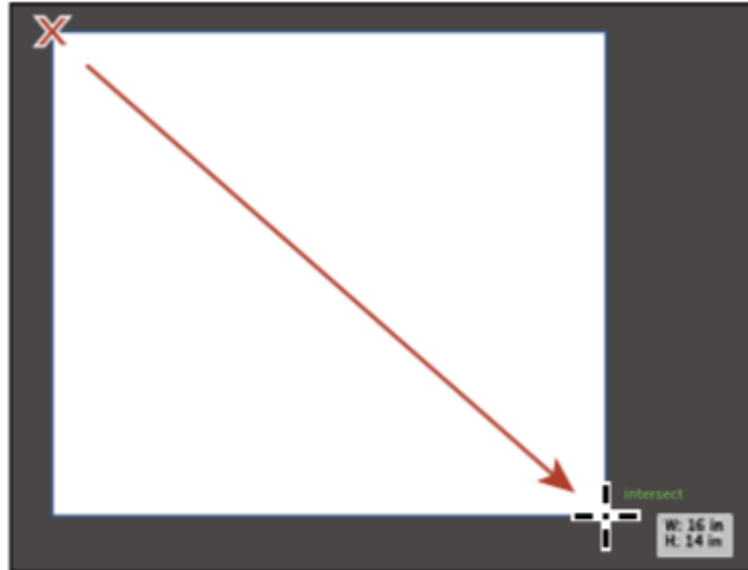
# Çalışma Sayfasını Pencereye Sığdırma & Uzaklaştırma

- Görünüm (View) > Çalışma Sayfasını Pencereye Sığdırma (Fit Artboard In Window) seçeneğine tıklayınız ve ardından Görünüm (View) > Uzaklaştırma (Zoom Out) özelliğini seçiniz.
- Yakınlaşıp, uzaklaşan beyaz alan çalışma yüzeyiniz (sayfanız) yani çıktınızdır.



# Şekil Çizme

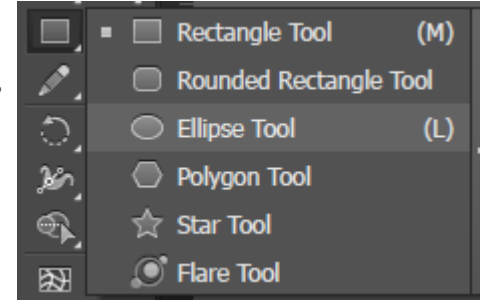
- Soldaki Araçlar panosundan Dikdörtgen (Rectangle) aracını (■) seçiniz.
- Fare işaretçisini çalışma yüzeyinin sol üst köşesine hizalayınız (görseldeki kırmızı X sembolüne bakınız).
- Kesişim (*intersect*) kelimesi işaretçinin yanında görüntülediğinde, farenin seçme tuşunu basılı tutarak imleci çalışma yüzeyinin sağ alt köşesine kadar sürükleyiniz.
- Gri ölçüm etiketi, genişliği (width) *16 in* ve yüksekliği de (height) *14 in* olarak görüntülediği zaman farenin seçme tuşunu serbest bırakınız.



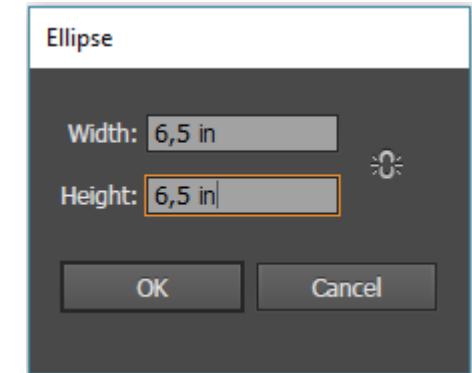
# Şekil Çizme

- Araçlar panosunda yer alan Dikdörtgen (Rectangle) aracının üzerine farenizin seçme tuşu ile basılı tutunuz.

- Elips (Ellipse) aracını seçmek için ( ) sembolüne tıklayınız.

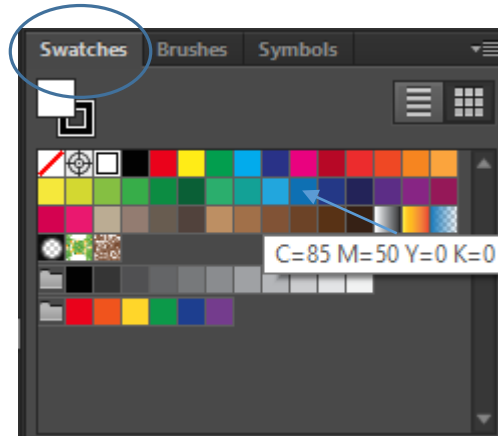


- Elips (Ellipse) iletişim kutusunu açmak için çalışma yüzeyinde bir noktaya tıklayınız.
- Klavyeden giriş yöntemiyle, genişlik (width) değerini *6.5 in* ve yükseklik (height) değerini *6.5 in* olarak değiştiriniz.
- Dünya'ya benzer bir daire oluşturmak için Tamam (OK) düğmesini tıklayınız.
- Henüz oluşturduğunuz daireyi seçili şekilde bırakınız.



# Renk Uygulama

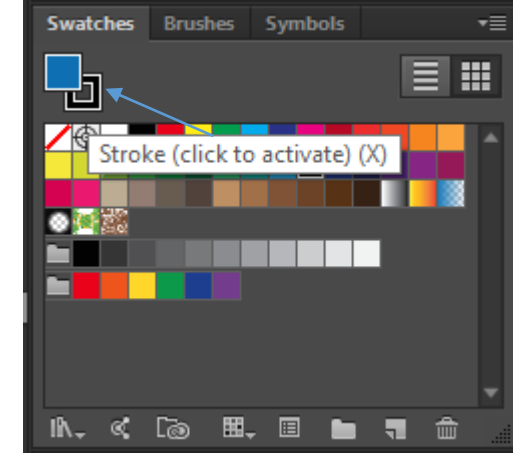
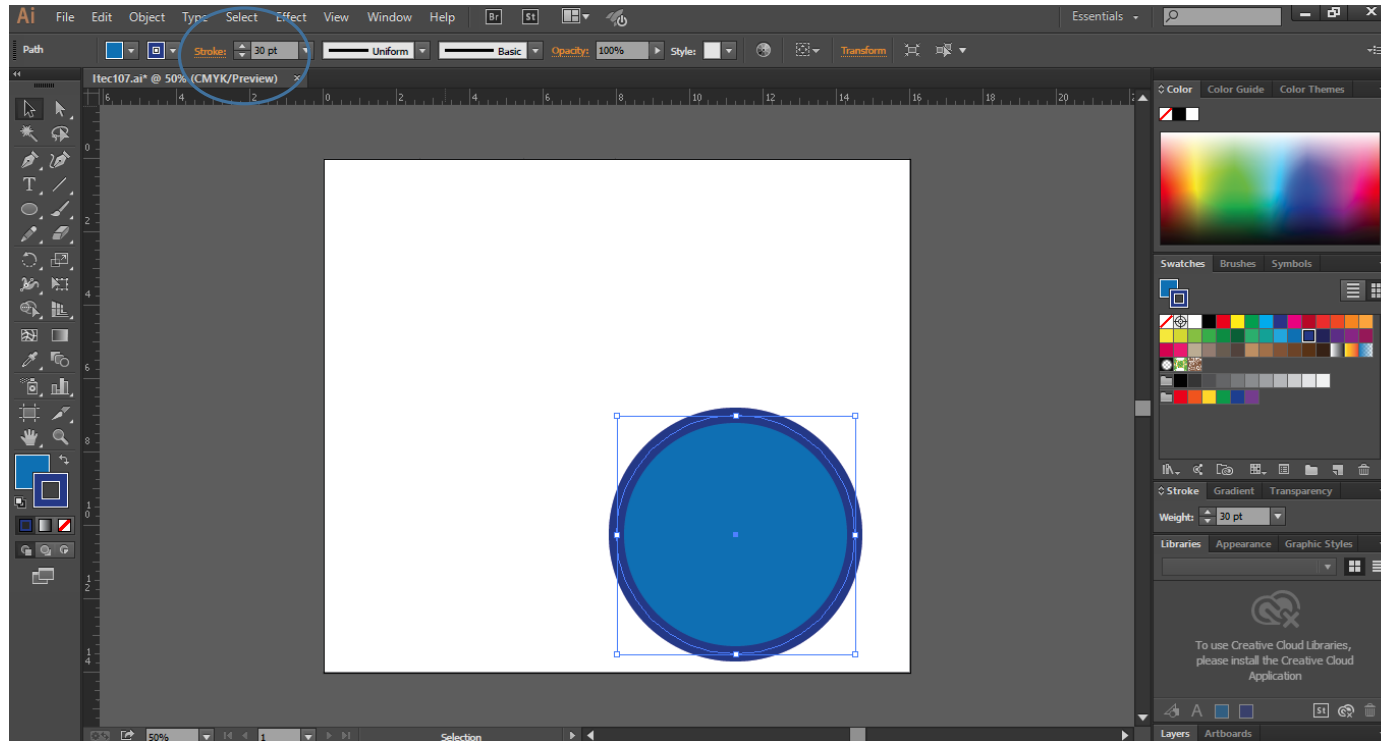
- Renk (Color) panosu, renk örnekleri (Swatches) panosu, renk klavuzu (Color Guide) panosu ve yeniden renklendirme (Edit Colors/Recolor Artwork) iletişim kutusu üzerinde var olan renkleri deneme ve uygulama yöntemleri yardımıyla kullanmak mümkündür.
- Araçlar panosundan Seçim aracını (⌘) seçiniz.
- Daire seçiliyken, denetim panosunda yer alan Renk Dolgusuna (Fill Color) renk örneklerini (Swatches) görüntülemek için tıklayınız.
- Fare imlecinizi mavi renk örneğinin üzerine getiriniz.
- Araç ipucu penceresi "C = 85, M = 50, Y = 0, K = 0" değerlerini görüntülediğinde, ilgili rengin üzerine tıklayınız.





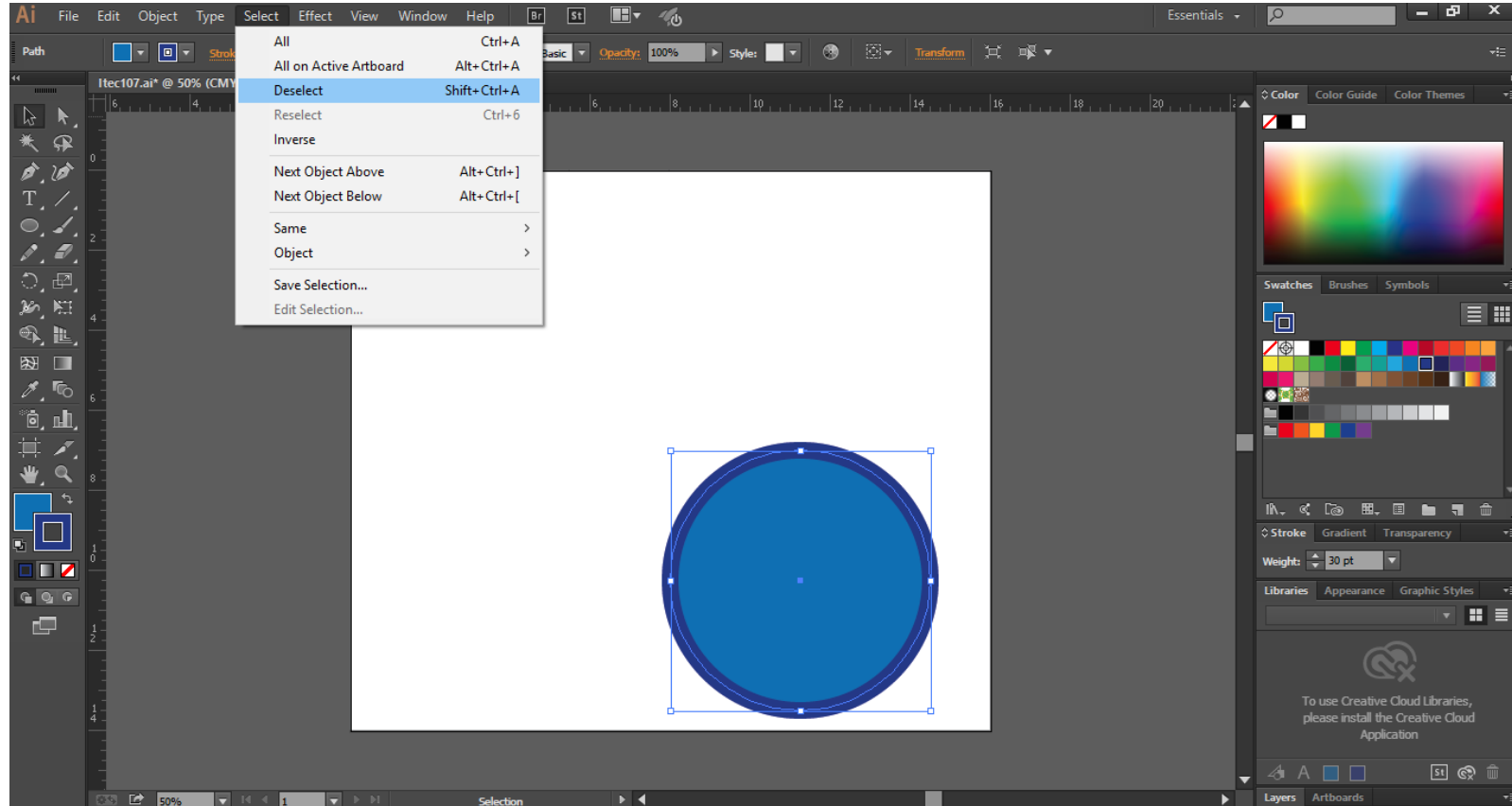
# Renk Uygulama

- Denetim panosunda yer alan Çerçeve (Stroke) rengine tıklayınız.
- Çemberin çerçevesini renklendirmek için herhangi bir rengi seçiniz.
- Çerçevenin boyutunu (Weight) 30 pt olarak düzenleyiniz.



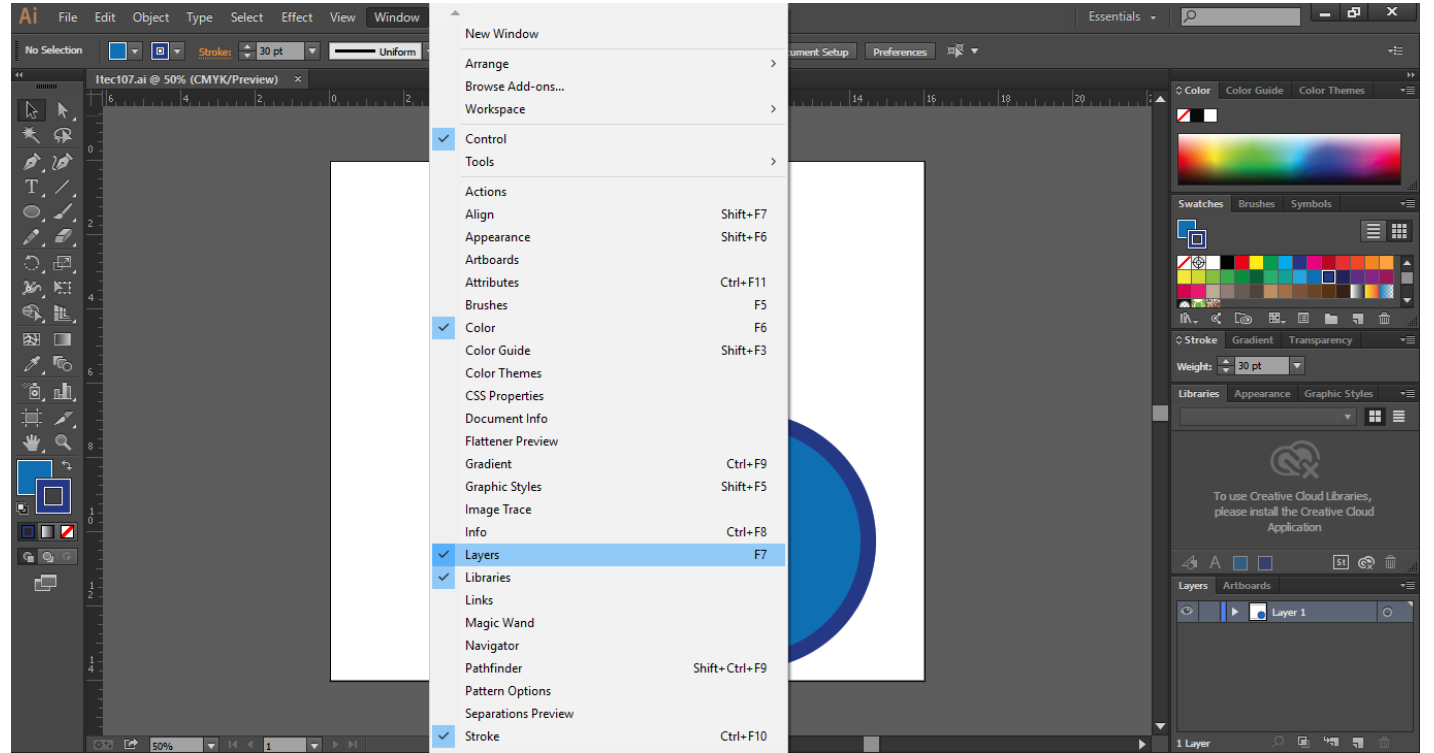
# Renk Uygulama

- Seçim (Select) > Seçimi kaldır (Deselect) özelliğini uygulayınız ve Dosya (File) > Kaydet (Save) seçeneğine tıklayınız.



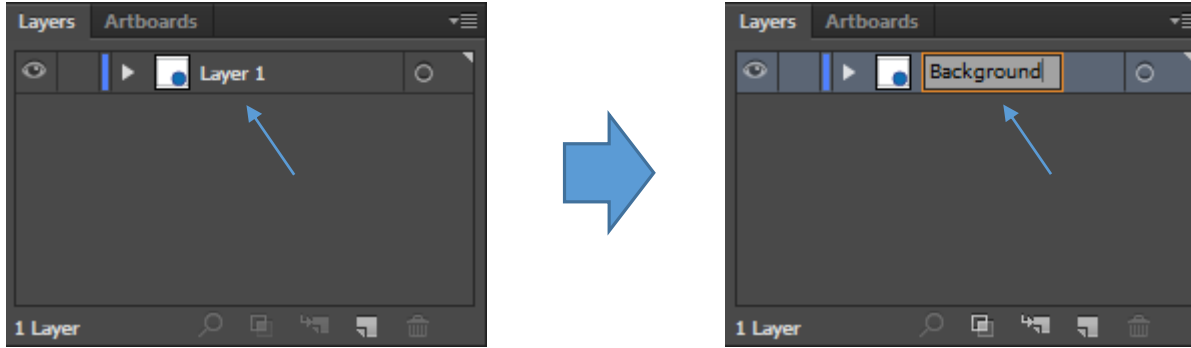
# Katmanlarla Çalışma

- Katmanlar (Layers), kullanıcılara sanatsal çalışmalarını kolay seçebilme ve düzenleyebilme imkanı sağlamaktadırlar.
- Katmanlar panosunu çalışma alanında görüntüleyebilmek için Pencere (Window) > Katmanlar (Layers) özelliğini etkin hale getiriniz.




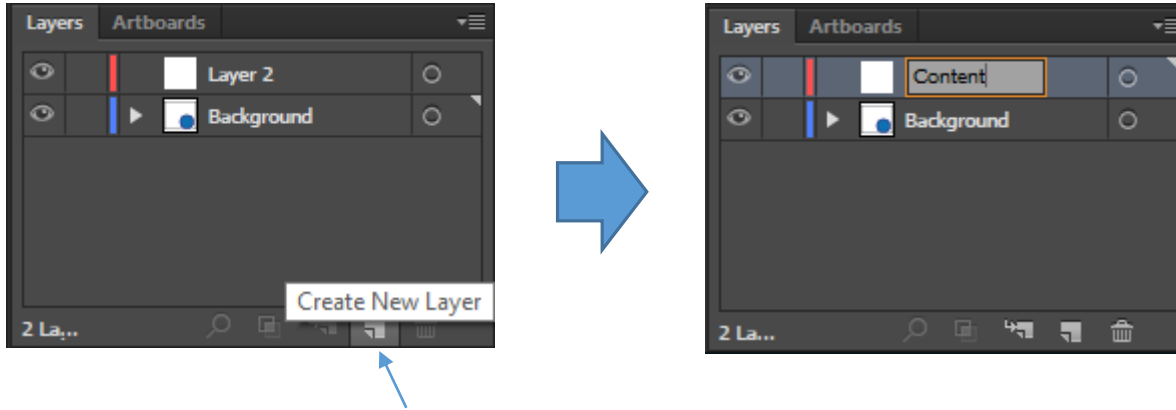
# Katmanlarla Çalışma

- Katmanlar panosunda yer alan "Layer 1" (katman adı) metnine farenin seçme tuşuyla çift tıklayınız.
- Katman adını değiştirmek için Arka Plan (Background) yazınız ve Enter/Return düğmesine basınız.
- İçerik düzenleme işlemlerinde, katmanlara verilen isimler yararlı olabilmektedirler.
- Görselde, tüm sanat çalışmaları bir katman üzerinde yer almaktadırlar.



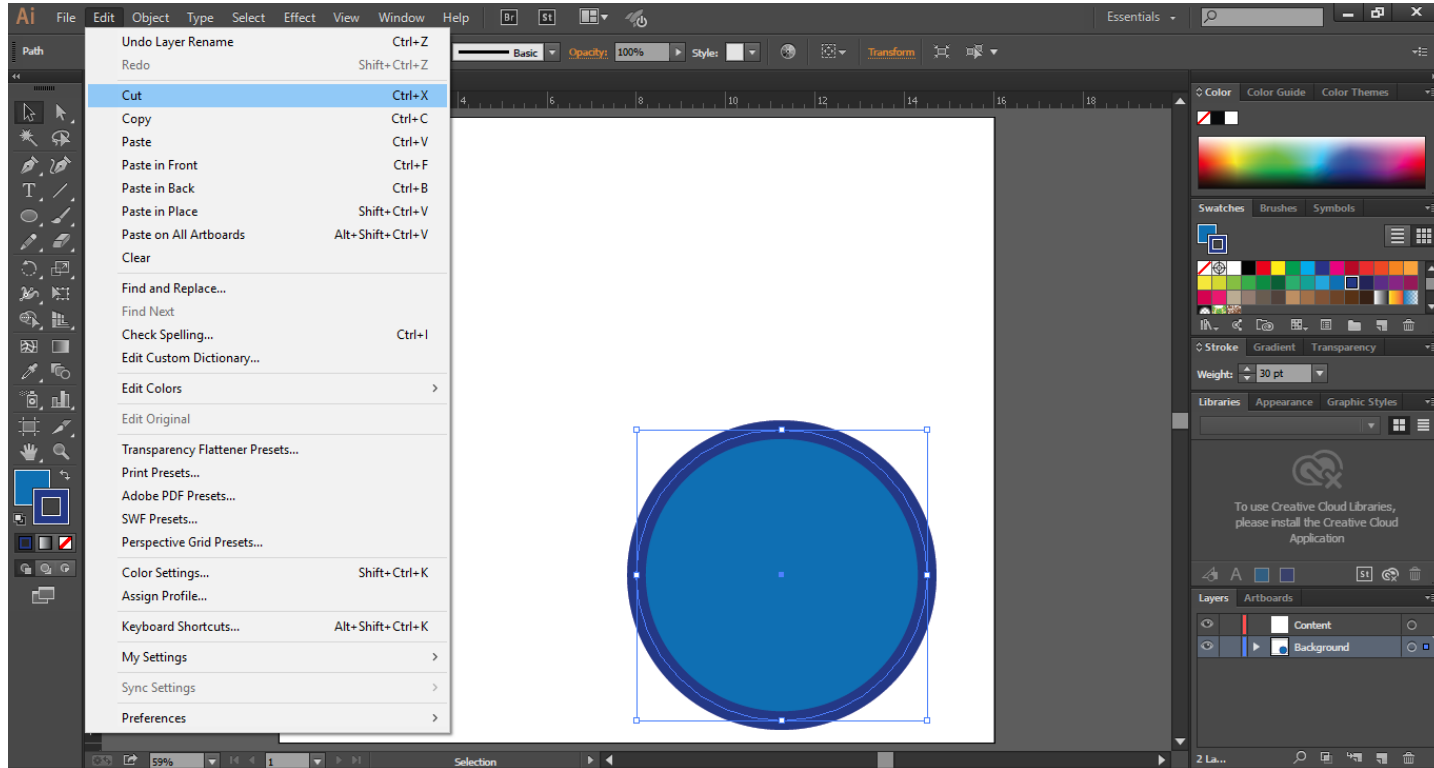
# Katmanlarla Çalışma

- Katmanlar (Layers) panosunun altında yer alan (  ) Yeni Katman Oluştur (Create New Layer) düğmesine tıklayınız.
- "Layer 2" katmanının üzerine farenizin seçme tuşuyla çift tıklayınız ve İçerik (Content) yazınız.
- Enter/Return düğmesine basarak işlemi onaylayınız.



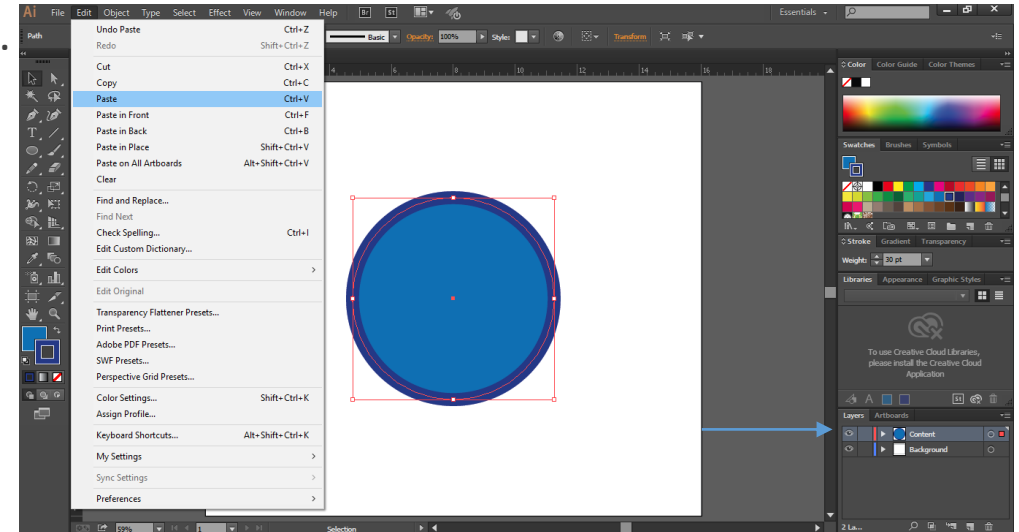
# Katmanlarla Çalışma

- Seçme Aracı (☞) yardımıyla çemberi seçiniz.
- Menüden Düzenle (Edit) > Kes (Cut) işlevini seçiniz.



# Katmanlarla Çalışma

- Görünüm (View) > Çalışma Sayfasını Pencereye Sığdırma (Fit Artboard In Window) özelliğini seçiniz.
- Katmanlar (Layers) panosunda bulunan İçerik (Content) isimli katmanı seçmek için üzerine fareliniz seçme tuşu ile tıklayınız.
- Yeni sanat eseri (artwork) seçili katmana eklenecektir.
- Düzenle (Edit) > Yapıştır (Paste) işlevini çerçeveyi İçerik (Content) katmanının merkezine eklemek için kullanınız.
- Seçim (Select) > Seçimi Kaldır (Deselect) özelliğini uygulayınız.
- Dosya (File) > Kaydet (Save) özelliğini seçiniz.



# Klavye Kısayolları

---

FUNCTION	MAC OS	WINDOWS
View Artwork at 100% Magnification	Command + 1	Ctrl + 1
Fit Artwork on Screen	Command + 0	Ctrl + 0
Temporarily Switch to Hand Tool while Drawing	Spacebar	Spacebar
Zoom In on Document	Command + (+)	Ctrl + (+)
Zoom Out on Document	Command + (-)	Ctrl + (-)
Lock selected Artwork	Command + 2	Ctrl + 2
Lock All Artwork	Command + Shift + Option + 2	Ctrl + Shift + Alt + 2
Unlock all Artwork	Command + Option + 2	Ctrl + Alt + 2
Duplicate an Object	Option + Drag	Alt + Drag
Change pointer to Crosshair when Selecting	Caps Lock	Caps Lock



# Yazım Kısayolları

---

<b>FUNCTION</b>	<b>MAC OS</b>	<b>WINDOWS</b>
Move one Character (Right or Left)	Arrow Key(s)	Arrow Key(s)
Move one Word (Right or Left)	Command + Arrow Key(s)	Ctrl + Arrow Key(s)
Align Paragraph(s) Left	Command + Shift + L	Ctrl + Shift + L
Align Paragraph(s) Center	Command + Shift + C	Ctrl + Shift + C
Align Paragraph(s) Right	Command + Shift + R	Ctrl + Shift + R
Justify Paragraph(s)	Command + Shift + J	Ctrl + Shift + J
Insert Soft Return	Shift + Enter	Shift + Enter
Insert Type Size	Command + Shift + >	Ctrl + Shift + >
Decrease Type Size	Command + Shift + <	Ctrl + Shift + <

---

# Döküman Kısayolları

---

<b>FUNCTION</b>	<b>MAC OS</b>	<b>WINDOWS</b>
Create a New Document	Command + N	Ctrl + N
Open a Document	Command + O	Ctrl + O
Save a Document	Command + S	Ctrl + S
Revert a Document to Original State	F12	F12
Toggle Screen Modes	F	F
Default Fill/Stroke Colors	D	D
Toggle Fill/Stroke	X	X