

Kalem Aracı

Kalem Aracı: Seçim yapmak veya yeni şekiller oluşturmak için kullanılan bir araçtır.

Yeni bir belge oluşturunuz.

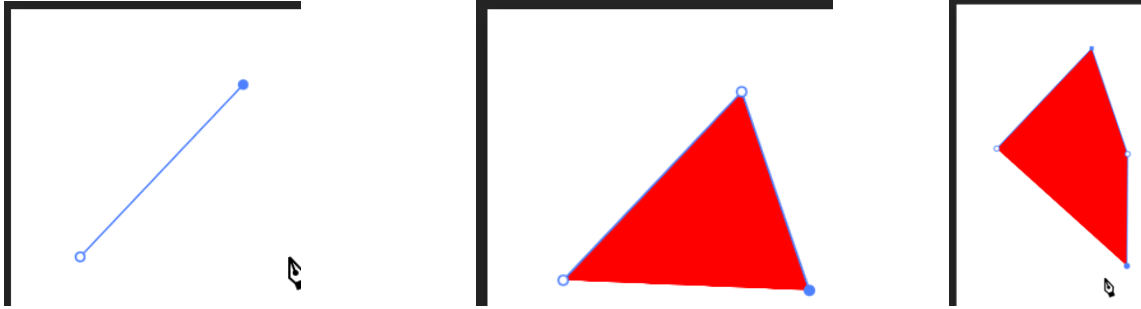


Kalem aracını seçene üst kısımda Kalem aracına ait özellikler gelir. Buradan şekil dolgu ve kenarlık rengi ile kenarlık kalınlığı ayarlanabilir.

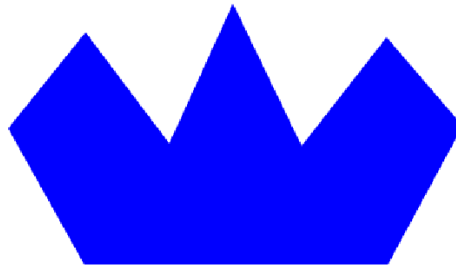
Kalem aracını seçiniz ve kalem ayarlarından ŞEKİL seçiniz.

İşlem Adımları

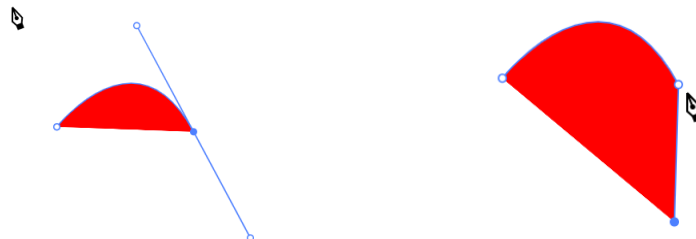
- 1- Ekranda boş bir alana bir kere tıklayarak fareyi bırakınız. Farklı bir nokta giderek fareye bir kere tıklayarak bırakınız. Farklı noktalara fareyle tıklayarak bırakınız ve en sonunda başladığınız ilk noktaya tıklayarak şeklin uçlarını kapatınız. Bu sayede simetrik düz çizimler oluşturabilirsiniz.



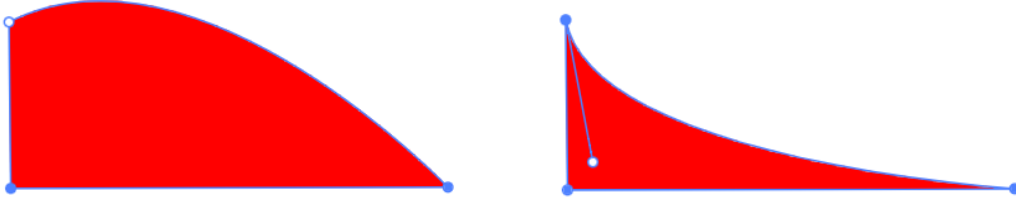
Aşağıdaki şekli yapınız.



- 2- İkinci tıklama noktasında fareyi bırakmadan hareket ettirseniz düz çizgi yerine yay oluşturabilirsiniz.
 - I. Aşağıdaki resimde birinci tıklamadan sonra ikinci tıklama alanında fareyi bırakmadan hareket ettirseniz yay şekli oluşturabilirsiniz.
 - II. Şeklin devamında başka bir yere tıklarsanız yay devam edecektir. Bunun yerine devamını düz bir çizgi istiyorsanız düzelmesini istediğiniz yani ikinci noktaya ALT tuşu ile basarsanız kırılma noktası oluşturursunuz ve farklı bir alana tıklayarak düz bir çizgi oluşturabilirsiniz.



Aşağıdaki şekilleri oluşturunuz. Bu şekil çizimlerde sırasıyla önce sol üst köşe, sol alt ve sağ alta tek tıklama yapınız. Sol üst köşeye tıklayınca fareyi bırakmadan yukarı aşağı hareket ettiriniz.

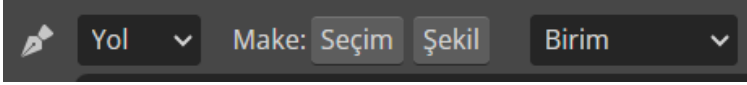


Aşağıdaki ikonları yapınız. Dolgu rengini beyaz seçiniz.



Kalem Aracıyla Seçim Yapma

Ekteki resmi açınız. Kalem aracı özelliklerinden **Şekil** yerine **Yol** seçiniz.



Program birçok seçim aracı sunmuştur. Önceki derslerimizde kullandık.

Kalem aracını kullanarak daha detaylı seçimler yapabilirsiniz.

Şeklimizde tabelanın köşe noktalarına tıklayarak seçim yapınız. Seçimi görmek için **YOLLAR** sekmesine tıklayınız. Çiziminizi buradan takip edebilirsiniz.



Seçme işlemi bitince Ctrl ile ENTER tuşuna basınız ve seçim alanı oluşturunuz.

CTRL + J tuşlarına basarak seçimi çıkarabilirsiniz.



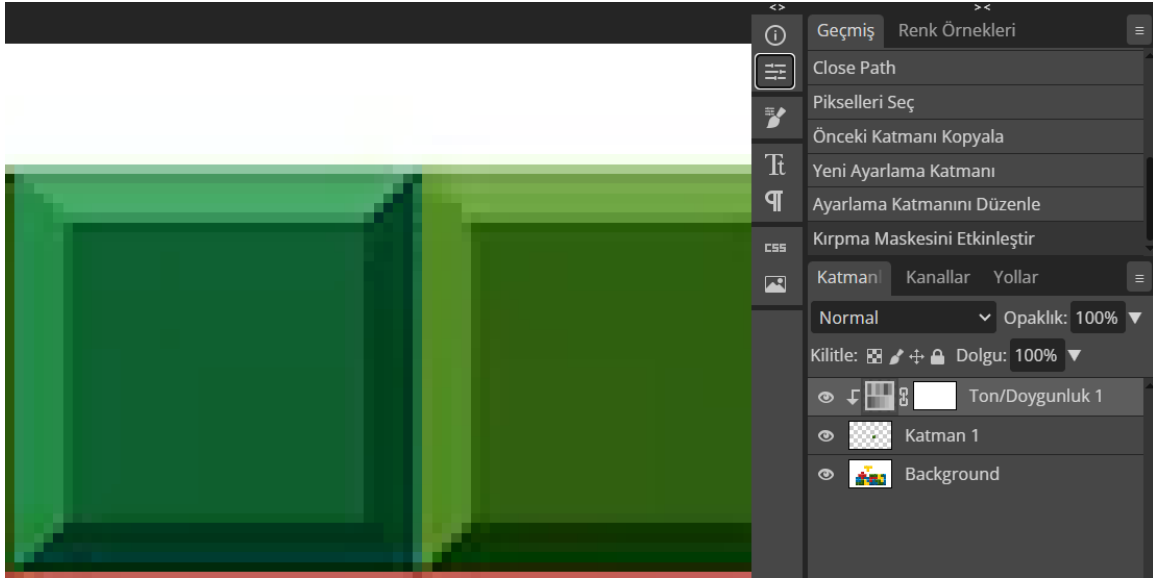
Aşağıdaki uygulamada tetris parçalarını kalemle seçiniz. Parçayı çıkararak katmanlardan hepsine farklı ton ve doygunluk uygulayınız. Parçaları tek tek renklendiriniz.

İlk hali

Sonraki hali



İyi bir seçim için resim boyutunu büyütünüz.

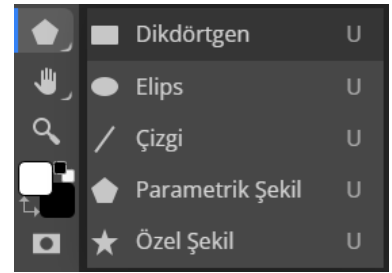


Hatırlatma: Ton ve Doygunluk seçtikten sonra tüm katmanlar sonuçtan etkilenir. Sadece alt katman için ALT ile ton ve doygunluk katmanına tıklayınız.

Şekil Araçları

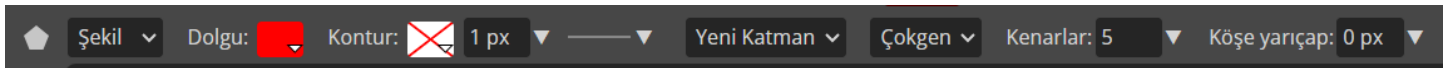
Kalem haricinde kullanabileceğiniz hazır şekil araçlarıdır.

Bu araçlarla çizimlerinizi katmanlar şeklinde yapabilirsiniz.



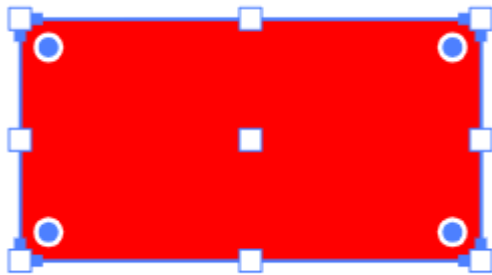
Araç seçtiğinizde her araç için en üst kısımda özellikler gelir. Parametrik şekil için gelen özelliklerde kenar sayısını artırıp azaltabilirsiniz.

Kalem aracında olduğu gibi burada kenarlık ve dolgu rengi verebilirsiniz. Kenar kalınlığı değiştirilebilir. Kenarları yuvarlak yapmak için köşe yarıçapı belirlenmelidir.

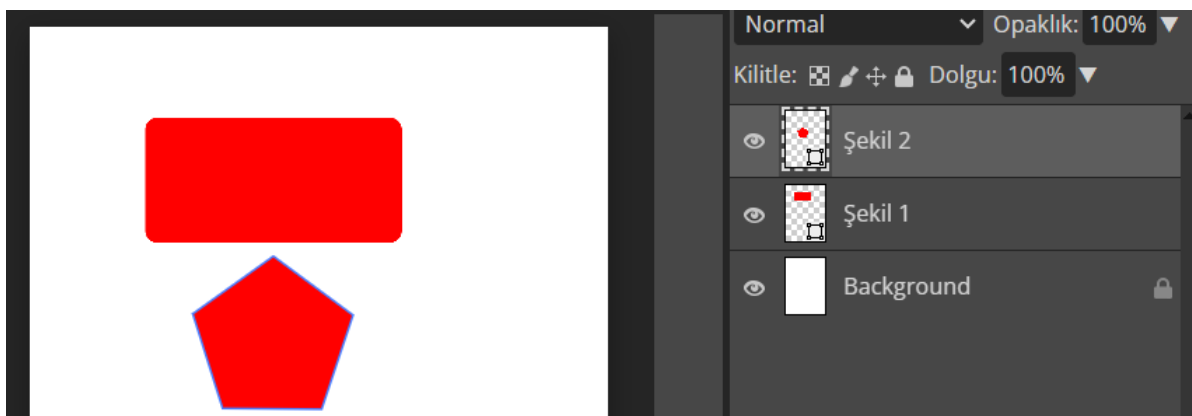


Dörtgen aracını seçerek Köşe Yarıçapını 50 px yapınız.

Serbest bir çizim yapınız. Aşağıdaki gibi kenarları yuvarlatılmış bir şekil ortaya çıkar. İç kısımdaki yuvarlak noktaları çekerek kenar yuvarlaklığını değiştirebilirsiniz.

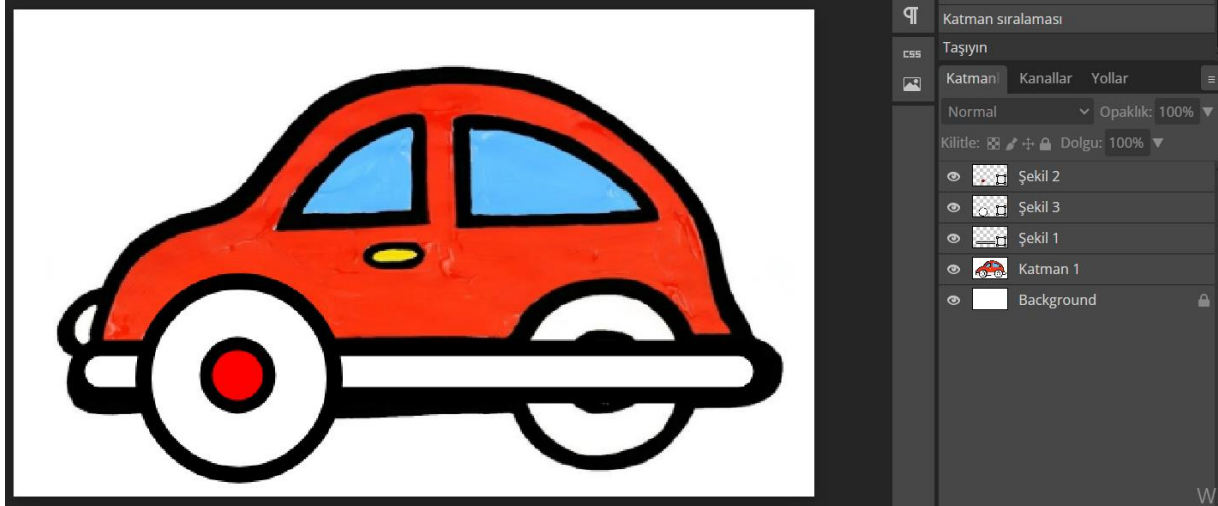


Çokgen aracıyla 5 köşeli bir çizim gerçekleştirdik. Katmanlar kısmında her yeni çizim için bir katman oluşturulmaktadır.

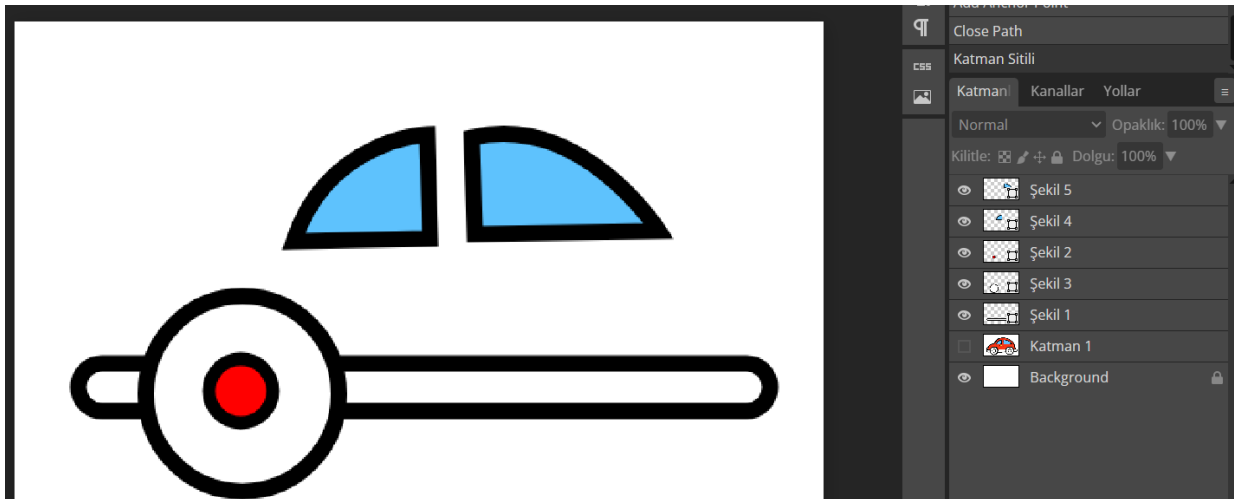


El çizimi olan aracı programda açınız.

Arkaplanda üzerine kalem ve diğer şekil araçlarıyla çizimlerinizi yapınız.



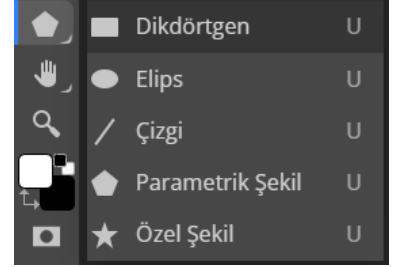
Araba katmanındaki gözü kapatarak yaptığınız işlemin sürecini kontrol ediniz. Katmanları aşağı yukarı hareket ettirerek nesneleri öne ve arkaya götürebilirsiniz.



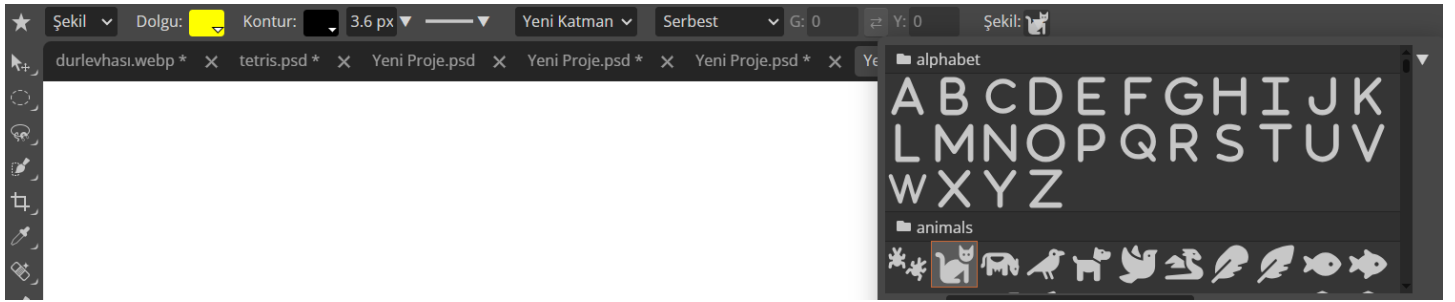
Özel Şekil Araçları

Program tarafından kullanıcılara sunulmuş hazır şekillerdir.

Bu şekilleri seçerek çizimlerde olduğu gibi boyutlandırma, renklendirme, kenarlık gibi düzenlemeler yapabilirsiniz.



Şekil aracına ait özellikler çubuğunun en sağındaki ŞEKİL düğmesine tıklayarak istediğiniz şekli seçebilirsiniz.



Şekil araçlarında bir nesneyi yeniden şekillendirmek için önce nesne seçilmeli. ŞEKİL aracı düğmesine tıklanmalı. Bu sayede üst kısma şekil aracına ait özellikler gelir. İstenilen işlemler yapılır.

