

# FREEHAND DERS NOTLARI

- **Yeni bir Doküman Oluşturmak İçin**

File → New . Adsız yeni dökümanların , Untitled ifadesini izleyen bir numaradn oluşan, geçici bir adı olur. Freehand'i ilk kez çalıştırdığınızda farklı eylemlerden birini seçmenizi sağlayan bir sihirbaz ekrana gelir.

- **Adsız Bir Dökümanı Kaydetmek İçin**

File → Save ya da Save as komutunu verin. Save As Type menüsünden doküman türünü seçin.

*Freehand Document, Freehand dosyalarının doğal formatıdır.*

*Freehand Template, dosyaların istenmeyen değişikliklerden korunmasında kullanılır.*

*Editable EPS, Dosyayı QuarkXpress, Adobe Indesign ya da Adobe Page Maker gibi bir sayfa tasarım dosyasında kullanmak istiyorsak bu formatta kaydedilir.*

- **Bir Dökümanı Kapatmak İçin**

File → Close. Daha önceden dökümanı kaydetmediyseniz, bir uyarı kutusu dökümanı kaydetmek isteyip istemediğinizi sorar.

*Değişiklikleri kaydetmek için Yes düğmesine tıklayın.*

*Dökümanı en son kaydedildiği haliyle bırakmak için No tıklayın.*

*Dökümanı açık bırakmak için Cancel düğmesine tıklayın.*

*Yaptığınız eylemleri geri almak için Edit → Undo (Ctrl + Z), geri aldığımız eylemleri yenilemek için Edit → Redo(Ctrl+Y).*

- **Bir Dökümanı Kapatmak İçin**

Son kaydedilen sürüme geri dönmek için File → Revert komutunu verin. Dökümanınızı en son kaydedilmiş sürümünü geri yüklemek için Revert düğmesine tıklayın.

- **Freehand'den Çıkmak İçin**

File→ Exit komutunu verin. Kaydedilmemiş döküman yoksa program kapanır.

Kaydedilmemiş döküman varsa, Review iletişim kutusu açılır. Save Change iletişim kutusu ile birlikte açık bütün dökümanları görmek için Review düğmesine tıklayın. Kaydedilmemiş bütün işleri gözardı ederek bütün dökümanları kapatmak için Exit düğmesine tıklayın.

Uygulamaya geri dönmek için Cancel tıklanır.

- **Freehand Başlangıç Sihirbazı**

Freehand'i çalıştırdığınızda, hoşgeldiniz sihirbazı çıkar.

*New seçeneği yeni bir doküman açar.*

*Pervious File seçeneği üzerinde çalıştığınız en son dosyayı açar.*

*Open seçeneği daha önce kaydetmiş olduğunuz bir dokümanı açmanıza olanak veren Open iletişim kutusu açar.*

*Template seçeneği Freehand ile gelen şablonlardan birini açar.*

*FreeHand Help seçeneği, çevrimiçi Freehand yardımı bilgilerini açar.*

- **GÖRÜNTÜLEME SEÇENEKLERİ**

Dosyalarınızı sonunda basılacakları biçimde görmek zorunda değilsiniz. Bu seçeneklerin bazıları çizimi daha ayrıntılı gösterir ama görüntülenmesinin de daha uzun sürmesine neden olur.

*Preview kipi, çiziminizin nasıl basılacağına olası en iyi temsilini sunar.*

*Fast Preview kipinde temel renkleri görürsünüz, ancak harmanlar ve kademeli geçişler daha az ayrıntılı görüntülenir. Bu da ekranın Preview ekranına göre hızlı bir biçimde tekrar boyanmasına olanak verir.*

*Keyline kipinde sadece yolların şekillerini belirleyen dış kenarları görürsünüz. Bu kip nesnelerin seçilmesini kolaylaştırır ve ekranın çizimini hızlandırır.*

*Fast Keyline kipi harmanlar arasında daha az aşamayı sayıda aşamayı gösterir.*

*Flash Anti-alias, çiziminizin Macromedia Flah ve veya SWF filmi olarak ihraç edildiğinde nasıl görüneceğini gösterir. Çoğu çizimde bu kip nesnelerin kenarlarına hafif bulanıklık verir.*

- **Cetvellerle Çalışmak**

Gerçek hayatta olduğu gibi, Freehand cetvellerini de nesnelerin büyüklüklerini anlamak için kullanabilirsiniz. Freehand, doküman penceresinin üstünde ve solunda yer alan iki cetvele sahiptir. Cetvelleri görmek için, View → Page Rulers → Show deyin. Freehand'in elektronik cetvellerinin ölçü birimlerini kolayca değiştirebilirsiniz. Doküman penceresinin alt tarafındaki menüden sekiz ölçü biriminden birini işaretleyin. Dokümanlarınız bir ölçü birimindeyken, miktarları başka ölçü birimleri olarak girebilirsiniz, Freehand onları seçili birime çevirir.

Sayıdan sonra Pika için **P**, İnç için **İ**, Milimetre için **m**, Kyu için **K**, Santimetre için **C**, Piksel için **X**, Punto için **PT** yazın.

Cetvellerin sıfır noktası genellikle sayfanın sol alt köşesindedir. Ancak, syfanızdaki nesnelere ölçmenize kolaylık olması için bu konumu değiştirebilirsiniz. **Sıfır noktasının** konumunu değiştirmek için, sıfır noktası artı işaretini cetvelin sol üst köşesinden sürükleyin. Sıfır noktasını sayfanın sol üst köşesine sıfırlamak için cetvellerdeki artı işaretlerine çift tıklayın.

- **Rehberlerle Çalışmak**

Cetveller görünür haldeyken onları sayfalarınızda rehberler oluşturmak için kullanabilirsiniz. Cetveller ekranda mevcut iken üst (yatay) ya da sol(düşey) cetvelin üzerine getirin. Yatay bir

rehber için farenin düğmesini basılı tutarak ok imlecini üst cetvelden sayfaya doğru sürükleyin ya da düşey bir rehber farenin düğmesine basılı tutarak ok imlecini sol cetvelden sayfaya doğru sürükleyin. Rehberi yerleştirmek için farenin düğmesini bırakın.

Bir rehberin konumunu değiştirmek için yeni konumuna sürüklemek için Pointer ya da Subselect aracını kullanın. Tek bir rehber silmek için, rehberi sayfadan yapıştırma panosuna pointer aracı ile sürükleyin.

Aynı anda birden fazla rehber çizgisi ile isterseniz, Guides iletişim kutusunu kullanmanız gerekir. Herhangi bir rehberi çift tıklayarak ya da View → Guides → Edit komutunu verin. **Add** düğmesini tıklayarak **Add guides** iletişim kutusu açın Horizontal (yatay) veya Vertical (dikey) seçeneğini işaretleyin. Aralarındaki boşluk miktarı eşit olan rehberlerin sayısını belirtmek için, Count düğmesine tıklayarak sayıyı girin. Rehberler arasında belirli mesafeler ayarlamak için Spacing düğmesini tıklayarak mesafeyi girin. Rehberlerin nerede başlayıp nerede biteceğini belirtmek için First ve Last alanlarını kullanın. Hangi sayfalarda rehberin görünmesini istiyorsak Page aralığını kullanın. Guides iletişim kutusuna dönmek için Add düğmesine basın. Guides iletişim kutusuna da OK deyin.

Rehberleri Guides iletişim kutusunu kullanarak silmek için, listeden istediğiniz rehber çizgisini seçin. Remove komutunu seçin. İşiniz bittiğinde Ok deyin. Guides iletişim kutusundaki Release düğmesi seçili rehberi normal bir yola dönüştürür.

Rehberlerin hareket etmesini önlemek için, onları kilitleyebiliriz. Rehberi Kilitlemek İçin, View → Guides → Lock komutunu verin. Nesnelerinizi taşıdığınız sırada rehberlere hizalanacak biçimde atlamalarını isteyebilirsiniz. Buna rehber yapışma (snap to guide) adı verilir. Snap to Guide imleci nesnenin bir rehberle hizalanacak biçimde atladığını gösterir. Bunu devreye sokmak için View → Snap to Guides komutunu verin.

- **Izgaralarla Çalışmak**

Izgaralar rehberlere oranla daha güçlü ve kapsamlıdır. Tasarımınızı değiştirmeniz durumunda izgaraların değiştirilmesi, rehberlere göre çok daha kolaydır. Döküman izgarasını görmek için View → Grid → Show komutunu verin. Dökümanın izgara aralığını ayarlamak için View → Grid → Edit komutunu verin. **Grid Size** alanına izgaranızın sanal çizgileri arasında olmasını istediğiniz mesafeyi yazın. Nesnelere, kenarlarının daima izgaraya denk geleceği biçimde çalışabiliriz. Snap to Grid özelliğini etkinleştirmek için View → Snap to Grid deyin. Nesnelere izgaraya yapışması için izgaranın görünür olması gerekmez.

Görel bir Izgara ile Çalışmak İçin, Edit → Grid iletişim kutusundaki Relative Grid seçeneğini işaretleyin. Izgaranın bir sayfanın kenarından başlaması yerine, görel bir izgara döküman izgarasının başlangıcı olarak seçili nesneyi kullanır.

Snap to Point özelliğini etkinleştirmek için, View → Grid → Snap to Point komutunu verin. İmlecin yanındaki Snap to Point noktası, taşınan nesnenin başka bir nesne üzerindeki bir noktaya yapışacağını gösterir.

- **Büyütme Seçeneklerinin Ayarlanması**

View menüsünü kullanarak dökümanımızın büyütme oranını değiştirebiliriz.

*View → Fit All, büyütme oranını dökümanınızdaki bütün sayfaları görebileceğiniz biçimde ayarlar.*

*View → Fit to Page, büyütme oranını üzerinde çalıştığımız bütün sayfayı görebileceğiniz biçimde ayarlar.*

*View → Fit to Selection, büyütme oranını seçili öğelerin bütün ekranı dolduracağı biçimde ayarlar.*

*View → Magnification, büyütme oranını bir menüden seçmenizi sağlar, çek menüsündeki ile aynı ayarlardır.*

Kesin büyütme oranı girmek için Magnification çek menüsündeki sayıyı çift tıklayın, sayfanızı izlemek istediğiniz büyütme oranına( % işareti koymaya gerek yoktur.) girin Enter'a basın.

- **Zoom Aracının Kullanımı**

Tools paletindeki Zoom aracını tıklayın. Yaklaşmak istediğiniz nesneyi zoom aracıyla tıklayın ya da yaklaşmak istediğiniz alanı içine alacak şekilde bir pencere açıp fareyi bırakın.

Tools paletinde seçili olan aracı terk etmeksizin Zoom aracına erişmek için **Ctrl tuşu ile boşluk tuşuna** basın. Nesnelere uzaklaşmak için Alt tuşuna basılı tutun. Artı olan simge eksi işaretine dönüşür.

- **Gezinmek**

Tools paletindeki Hand aracını tıklayın. Hand aracını döküman penceresine getirin ve sürükleyin.

Tools panelinde seçili olan aracı terk etmeden Hand aracına erişmek için boşluk tuşuna basın. Bir metin bloğu içindeyken Hand aracına erişmek için boşluk tuşuna basmayın, aksi takdirde metnimize çok sayıda boşluk eklenir.

- **Özgün Görünümlerin Ayarlanması**

Özgün bir görünüm büyütme oranını ve ekranın konumunu hatırlar. Özgün görünüm sürekli olarak aynı alana geçerek yakınlaşıp uzaklaştığınızı fark ettiğinizde faydalı olur.

Özgün bir görünüm oluşturmak için View → Custom → New komutuna girin, New view iletişim kutusuna görünümün adını yazın. Özgün görünümü Kullanmak için View → Custom komutuna girilir mevcut özgün görünümlerden bir tanesi seçilir ya da döküman penceresinin alt tarafındaki büyütme oranı menüsünden seçilir. Özgün bir görünümü düzenlemek için görünüm için istediğiniz yeni büyütme oranı ve sayfa konumuna getirin sonra View → Custom → Edit komutu verilir. Değiştirmek istediğimiz görünümü işaretleyerek Redefine düğmesine basılır ve ok denilerek çıkılır.

## • SAYFALARLA ÇALIŞMAK

### • Sayfa Boy ve Yönetiminin Ayarlanması

Döküman penceresi içinde çiziminizi oluşturduğunuz yer, sayfadır. Yapıştırma Panosu(Pasteboard) adı verilen bir alan sayfayı çevreler. Sayfanın boy ve yönelimini ayarlamak için Document Inspector kullanılır. Window→Inspector → Document komutuna girin.

Document Inspector içindeki sayfa boyu çek menüsünü kullanın. Önceden ayarlanmış ebatlardan hiçbiri işinize uygun değilse, özgün ölçülere sahip bir sayfa oluşturmanız gerekir. Örneğin kartvizitler oluşturuyorsanız, sayfanızın kartların kesilmiş ebatlarına uymasını isteyebilirsiniz. Özgün ebatlı bir sayfa oluşturmak için Document Inspector Page Size çek menüsünden Custom seçin. X alanına yatay, y alanına dikey ölçüyü yazın ve Ebatları sayfaya uygulamak için Enter tuşuna basın.

Bir sayfanın boyutlarını sayısal olarak değiştirmek yerine, çalışmanızla aynı boyda olması için sayfayı görsel biçimde çizmek için Page aracını kullanabilirsiniz. Tools panelindeki Page aracını seçin. Değiştirme istediğiniz sayfayı tıklayın, sayfanın kenarları boyunca bir dizi kulp belirir.Sayfanın boyutunu değiştirmek için oklardan birini sürükleyin.Sürüklerken sayfanın boyunu görmek için bir gözünüzde İno araç çubuğunda olsun.

Sayfa ebatları listesine özgün ebatlı eklemek için, Sayfa boyları listesinde Edit komutunu verin. Edit page Sizes iletişim kutusu açılır. Yeni bir sayfa boyu başlığı oluşturmak için New düğmesine basın.Özgün ebat bir ad girin ve x,y boyutlarını girin. Başka özgün ebatlar eklemek için New düğmesini tıklayın ya da istediğiniz ebatları silmek için Delete düğmesine tıklayın. Dökümanınızı yatay ve dikey boyutlarını tersine çevirmek için sayfa ebatının hemen yanındaki Portrait simgesi ile yatay, Landscape simgesi ile dikey duruma getirilebilir. Bu esnada sadece çalışma panosu döner, sayfa üzerindeki hiçbir çizimi döndürmez.

### • Sayfaların Kopyalanması ve Eklenmesi

Müşterilerinizin aralarından birini seçmesi için bir dizi tasarım oluşturuyorsanız, çizimin farklı sürümlerinin değişik sayfalarda olmasını isteyebilirsiniz. Yeni ve boş sayfalar ekleyebileceğiniz gibi, etkin sayfayı içinde bir çizim varsa onunla birlikte kopyalamızda mümkündür. Document Inspector menüsünden Duplicate komutunu verin. Bu işlem ilk sayfa ile bire-bir aynı ebatlarda yeni bir sayfa oluşturur.

Sayfaları Page aracını kullanarak kopyalamak için Tools panelinden Page aracını seçin. Alt tuşuna basılı tutun Sayfayı yeni bir konuma sürükleyin. Yeni sayfa belirlediğinde farenin düğmesini bırakın.

Boş sayfalar eklemek için Document Inspector menüsünden Add Pages komutunu verin. Bu işlem Add Pages iletişim kutusunu açar. Number of new pages alanına bir sayı girin. Page size çek menüsünden b,r sayfa ebadı seçin, sayfa yönü için istediğiniz simgeyi tıklayın ve ok deyin.

- **Sayfaların Organizasyonu**

Çizimimizi birkaç sayfaya yaymak için sayfaların birbirine değmesini isteyebilirsiniz. Ya da belirli bir sayfanın başka birinden önce gelmesini isteyebilirsiniz. Page aracını ya da Documanet Inspector içindeki sayfa temsillerini kullanarak sayfaları taşıyabilirsiniz.

Sayfaları Page aracını kullanarak taşımak için, page aracına girin. Bir sayfayı tıklayarak işaretleyin. Sayfaları taşımak için kulplarından tutup sürükleyin. Sayfalarınız istediğiniz yere geldiğinde fareyi bırakın.

Sayfaları temsillerini kullanarak taşımak için Documanet Inspector içindeki sayfa temsilini taşıyın. Sayfa temsili fazla küçükse, temsil büyütme oranını değiştirin(Alttta Small,Medium,Large). Documanet Inspector içindeki sayfa temsili alanında hareket etmek amacıyla bir Hand aracına geçmek için boşluk tuşuna basın.

- **Sayfalar Arasında Dolaşmak**

Dökümanınızda birden fazla sayfa olduğunda bir sayfadan diğerine geçmeniz gerekir. Dokumann penceresinde olduğu gibi Documanet Inspector kullanarak da sayfalar arasında dolaşabilirsiniz. Hand aracını seçin ya da Hand aracına geçici olarak erişmek için boşluk çubuğuna basın ve sürükleyin.

- **Sayfaların Seçilmesi ve Silinmesi**

Bir freehand dökümanın en azından bir sayfası olmak zorundadır. Bu da bir dökümanda kalan son sayfayı silmeyeceğiniz anlamına gelir. Bununla beraber, bir dökümana sayfalar eklediyseniz, bunları teker teker silebilirsiniz.

Documanet Inspector içinden bir sayfayı silmek için önzileme alanında tıklayın ve ilgili sayfayı seçin, remove komutunu vererek silin.

Döküman penceresi içinde bir sayfayı silmek için Page aracını tıklayarak aktif yapın ilgili sayfayı tıklayarak seçin ve Documanet Inspector menüsünden remove komutunu vererek silin.

- **Bir Sayfaya Taşmasının Atanması**

Normalde Freehand sayfanın dışında kalan hiçbir görüntü parçasını basmaz. Ancak bir çizimin sayfanın hemen kenarına basılmasını isterseniz, çizimi sayfanın kenarından taşımanız gerekir. İstenen taşma boyunu Documanet Inspector içindeki Bleed alanına girin ve Enter tuşuna basın. Sayfanızın etrafında açık gri renkli bir çizgi belirir. Bu, taşma alanıdır.

- **Ana Sayfaların Kullanılması**

Bir ana sayfa, sıradan doküman sayfalarına uygulanabilen bir sayfadır. Daha sonra bu ana sayfada yapacağınız bütün değişiklikler, bu ana sayfaya bağlı olan tüm doküman sayfalarına uygulanacaktır.



Bir ana sayfayı oluşturarak biçimlendirmek için Documanet Inspector menüsünden New Maste Page komutunu verin.

## YOL OLUŞTURMA ARAÇLARI

### • Rectangle Aracının Kullanılması

Bir dikdörtgen çizmek için Tools panelinde Rectangle aracını tıklayın. Artı işareti imlecini dikdörtgenin köşesinin olması olduğu konuma getirin. İmlecinizi karşı köşeye çapraz biçimde sürükleyin ve istediğiniz boyuta getirince bırakın. Dikdörtgen çizildikten sonra da boyutları değiştirilebilir.

Bir kare çizmek için, dikdörtgen çizerken Shift tuşuna basılı tutun. Bir kareyi ortasından dışa doğru çizmek için Alt tuşuna basarak çizin.

Bir dikdörtgenin köşe yarıçapını ayarlamak için Tools panelindeki Rectangle aracına çift tıklayın. Corner Radius alanına istediğiniz köşe yarıçapını yazın ya da kaydırıcı kullanın.

Bir dikdörtgenin boyutlarını değiştirmek için Dikdörtgeni seçin, Object Inspector içinde ayarları aşağıdaki gibi değiştirebilirsiniz.

*X alanı çizim panosundaki dikdörtgenin yatay konumunu, Y alanı düşey konumunu, W alanı genişliğini, H alanı yüksekliğini, Corner Radius alanı yuvarlatma yarıçapını değiştirir. Değişikleri uygulamak için Enter 'a basın.*

### • Ellipse Aracının Kullanılması

Tools panelinden Ellipse aracına tıklayın. İmlecinizi, elipsin köşesinin olmasını istediğiniz konuma getirin, farenin düğmesine basarak imlecinizi karşı köşeye sürükleyip bırakın. Elipsin **tam daire** olması için çizerken **Shift**, elipsi **merkezden dışa doğru** çizmek için **Alt** tuşuna basılı tutun. Bir **daireyi merkezden dışarı doğru** çizmek için **Shift ve Alt** tuşuna basılı tutun.

Bir elipsin boyutlarını değiştirmek için elipsi seçin, Object Inspector içindeki **x** alanı ile elipsin yatay konumunu, **y** alanı ile düşey konumunu, **w** alanı ile genişliğini, **h** alanı ile de yüksekliğini ayarlayın ve Enter' a basın.

### • Line Aracının Kullanılması

Tools panelinden Line komutuna girin. İmlecinizi çizginizin başlamasını istediğiniz konuma getirin, farenin düğmesine basarak imlecinizi çizginin olmasını istediğiniz hat boyunca sürükleyip, bırakın.

Line aracı ile oluşturulan yolların ayarlarını değiştirmek için Object Inspector kullanamazsınız. Çizginin niteliklerini onu çizerken Info araç çubuğundan izleyebilirsiniz. Burdaki **x** çizginin ilk noktasının yatay konumunu, **y** düşey konumunu, **dx** çizginin iki noktası arasındaki yatay mesafeyi, **dy** çizginin iki noktası arasındaki düşey mesafeyi, **distance** çizginin gerçek uzunluğunu, **angle** çizginin açısını gösterir.

- **Polygon Aracının Kullanılması**

Polygon aracını ile oluşturabileceğiniz iki tür şekil vardır. Çokgenler ve Yıldızlar.

Bir çokgeni çizmeden önce niteliklerini ayarlamanız gerekir. Tools panelindeki Polygon aracına çift tıklayın. Polygon iletişim kutusundan zaten seçili değilse Shape seçeneklerinden Polygon'u işaretleyin, çokgeninizin kenar sayısını girmek için Number of Sides alanını veya kaydırıcı kullanın, Ok diyerek pencereyi kapatın. Çokgen ayarları değiştirmedığınız sürece korunur. İmlecinizi şeklinizin merkezinin olmasını istediğiniz konuma getirin ve imleci dışı doğru sürükleyerek hareket ettirip, fareyi bırakın.

Bir Yıldız oluşturmak için polyogn aracını üzerinde çift tıklayın, iletişim kutusundan zaten seçili değilse Shape seçeneklerinden Star'ı işaretleyin. Yıldızdaki nokta sayısını denetlemek Number of sides alanını veya kaydırıcı kullanın.

Start points değerini aşağıdaki gibi ayarlayın. Automatic seçeneği segmentleri otomatik olarak hizalanan bir yıldız oluşturur. Manual seçeneği, yıldızın kenarlarının açısını ayarlamamıza olanak verir. Start point değeri için manual işaretlediyseniz, kaydırıcı acute ve obsute değerleri arasında oynayın ve ok diyerek kapatın. İmlecinizi yıldızın merkezi olmasını istediğiniz noktaya getirip dışarı doğru sürükleyin ve fareyi bırakın.

Çokgen ve yıldız çizdikten sonra boy veya şeklini değiştirmek için ayarları kullanamazsınız.



## PEN VE BEZİGON

Tools panelinden Pen aracını seçin. İmlecinizi yolun başlamasını istediğiniz konuma getirip tıklayın. Beyaz bir kare olarak bir köşe noktası belirir. İmleci bir sonraki nesnenin konumuna getirerek tıklayın. İlk noktadan bu noktaya uzanan bir çizgi oluşur. Nesnenizin bütün kenarlarını oluşturana kadar bu işleme devam edin. İlk noktayı tekrar tıklayarak kapalı bir yol oluşturun. Bir yolu tamamladıktan sonra, **seçimini iptal etmek için Tab** tuşuna basın. Çizgilerinizi, kısıtlama eksenine göre 45 açılarla sınırlandırmak için Shift tuşuna basın.

Pen aracı ile yumuşak eğimli bir yol çizmek için, pen aracını seçin. İlk noktayı tıklayarak, imlecinizi yukarı doğru sürükleyin. Oluşturmak istediğiniz eğrinin yaklaşık üçte biri mesafeye uzanan bir kulp oluşturana kadar farenin düğmesini bırakmayın. Yolun yön değiştirdiği bütün noktaları yerleştirmek için imlecinizi sürüklemeye devam edin.

Pen aracı ile çift eğimli yollar çizmek için, pen aracı ile imlecinizi sürüklerken Alt tuşuna basın. İki kulplu bir köşe oluşturmak için imlecinizi aşağıya doğru sürükleyin. Kulp yeterince uzaklaştığında Alt tuşuna basın ve ikinci ok yönünde sürükleyin.

Pen aracı ile düzden-eğimliye giden bir yol çizmek için İlk köşe noktasını yerleştirmek için tıklayın. İkinci köşe noktasını yerleştirmek için tıklayın. Bu noktaya bir kulp eklemek için Alt tuşuna basılı tutarken imlecinizi sürükleyin. Tümseğın sonunda bir eğri noktası oluşturmak için imlecinizi sürükleyin. Üçüncü noktadan başlayan düz bir çizgi eklemek için Alt tuşuna basın ve Pen aracını bu noktanın üzerinden geçirin. Pen imlecinin yanında küçük bir şapka belirir. Bu noktayı tıklayın, bu işlem noktayı bir köşe noktasına dönüştürür ve ikinci kulpu kaldırır.

Freehand, diğer vektör çizim programlarının çoğunda bulunmayan, özel bir nokta türüne sahiptir; bağlantı noktası. Bağlantı noktaları düz çizgilerle eğriler arasında yumuşak geçiş sağlar. Bu noktalar eğriyi tanımlayan kulpun daima düz çizginin yönü ile hizalı kalmasını sağlar. Pen aracı ile **bağlantı noktaları** oluşturmak için Alt tuşuna basın ve sağ tıklayın.

- **Bezigoz Aracıyla Yolların Oluşturulması**

Bezigon aracı ile düz çizgiler oluşturmak için, Tools panelinden Bezigon aracını seçin. İmlecinizi yolun başlamasını istediğiniz konuma getirip tıklayın. Beyaz bir kare olarak bir köşe noktası belirir. İmleci bir sonraki nesnenin konumuna getirerek tıklayın. İlk noktadan bu noktaya uzanan bir çizgi oluşur. Nesnenizin bütün kenarlarını oluşturana kadar bu işleme devam edin. İlk noktayı tekrar tıklayarak kapalı bir yol oluşturun.

Bezigon aracı ile yumuşak eğimli bir yol çizmek için, bezigon aracını seçin. İlk eğri noktanızı Alt tuşuna basarak yerleştirin. Alt tuşuna basılı tutarken ikinci bir eğri noktası oluşturmak için tıklayın. Gerçi bu iki nokta arasındaki segment doğru gözükmebilir, ama endişelenmeyin. Bütün eğri noktalarını oluşturana dek Alt tuşuna basılı tutarken tıklamaya devam edin. Eğriyi istediğiniz şekle getirmek amacıyla nokta kulplarını ayarlamak amacıyla Pointer aracını kullanın.

Bezigon aracı ile tümsekli yol oluşturmak için, bir köşe noktası olan ilk noktayı tıklayın. Alt tuşuna basın ve tümseğin üstüne eğri noktası eklemek için tıklayın . Bu işlem ilk köşe noktasına bir kulp ekler. Bir köşe noktası oluşturmak için tıklayın. Bu nokta bir eğri noktasına bağlı olduğu için bir kulp eklenir. Alt tuşuna basın ve ikinci tümseğin üstüne bir eğri noktası eklemek için tıklayın. Önceki köşe noktasına da bir kulp eklenir. Son köşe noktasını oluşturmak için tıklayın. Bu nokta bir eğri noktasına bağlı olduğu için bir kulp eklenir.

Bezigon Aracı ile düzden-eğimliye bir yol oluşturmak için, bir köşe noktası oluşturmak için tıklayın. Bir köşe noktası daha oluşturmak için tıklayın. Bu iki nokta bir çizgiyle birleştirilir. Alt tuşuna basın ve tümseğin tepesinin olmasını istediğiniz konuma tıklayın. Bu işlem bir eğri noktası oluşturur. Ayrıca, 2. adımda oluşturulan köşe noktasına da bir kulp ekler. Sıradaki köşe noktasını oluşturmak için tıklayın. Bu işlem, eğri noktasına bağlı olan köşe noktasına bir kulp ekler. Düz çizgiyi oluşturan son köşe noktasını tıklayın.

Bezigon aracı ile **bağlantı noktaları** oluşturmak için Alt tuşuna basın ve sağ tıklayın.

- **Pen ve Bezigon Araçları Arasındaki Farklar**

Aralarındaki temel fark, Pen aracının noktaları yerleştirirken kalıplarını kullanmamıza olanak vermesidir. Bezigon aracı noktaları hızlı yerleştirmemize olanak verir ama, bütün nokta kalıpları otomatik olarak atanır. Bu da bezigon aracı ile noktaları yerleştirdikten sonra, nokta kalıplarını ayarlamak için geri dönmemiz gerekir.

- **NOKTA TÜRLERİNİ TANIYALIM**

Noktalarla çalışırken bilinmesi gereken üç husus vardır. Noktanın kendisi, bu noktayı yol üzerindeki diğer noktalara bağlayan çizgi segmenti ve noktadan uzanabilen nokta kalıpları.

Kulplar, herhangi bir yolun eğim yönünü denetleyen, basılmayan noktalardır. Bir kulpun yönünün değiştirilmesi, yolun şeklini değiştirir. Nokta kalıplarına Bezier kulpları da denir.

Freehand nesnelere üç türde noktadan oluşur. Köşe noktaları, eğri noktaları ve bağlantı noktaları. Freehand'i tam olarak anlayabilmek için bu noktaların nasıl işlediğini öğrenmemiz şarttır.

**Köşe Noktaları**, yolların yönünde ani bir değişim olmasına olanak veren çapa noktalarıdır. Nasıl oluşturulduklarına bağlı olarak, farklı üç köşe noktası türü bulunur. Kulpsuz köşe noktaları, iki kulplu köşe noktaları ve tek kulplu köşe noktaları. Köşe noktaları, beyaz bir kareyle gösterilir.

**Eğri Noktaları**, yolun yönünde yumuşak bir eğimli geçiş oluşturan çapa noktalarıdır. Bir eğri noktasının iki yanında uzanan iki kulpu bulunur. Ancak köşe noktalarının iki kulplu olabilmelerinin aksine, eğri noktalarının kulpları bir taraftaki kulp taşındığında diğer taraftakinin de hareket edeceği biçimde birbirine bağlıdır. Eğri noktaları yuvarlak noktalarla gösterilir.

**Bağlantı Noktaları**, Bağlantı noktalarının amacı, segmentler arasındaki geçişlerin çizgi segmentleri ile olan hizaları bozulmayacağı biçimde kısıtlanmasıdır. Bağlantı noktaları üçgen

noktalarla gösterilir ve daima nokta kulpları olur. Bağlantı noktaları bir veya iki nokta kulpuna sahip olabilir. Bir bağlantı noktası düz bir çizgi segmenti ile eğri bir çizgi segmenti arasında olduğunda, düz çizgi ile aynı yönde giden tek bir kulpu olur. Bir bağlantı noktası eğri iki segment arasında bulunduğunda ise, bağlantı noktasının iki yanındaki noktalar tarafından kısıtlanan iki kulpu olur.

- **Noktaların Seçilmesi**

Çapa noktaları yolların şekillerini tanımlar. Bu yüzden bir yol üzerindeki noktaları seçerek onlarla çalıştığımızda, yolun şeklini değiştirmiş olursunuz.

Freehand noktaları seçerek taşımaya yönelik iki araca sahiptir. Pointer ve subselect araçları. Bununla beraber ilerde göreceğimiz Subselect aracı, Pointer ile çalışırken bir seçenek olarak da kullanılabilir.

Noktaları tıklayarak seçmek için, Tools panelinden Pointer aracını seçin. Pointer aracının ok imlecinin ucunu yol üzerine getirerek tıklayın. Bu işlem yolu, çapa noktaları görünecek biçimde seçer. Gerçi bu çapa noktaları görünür ama seçili olmazlar. İmlecini ucunu yol üzerine getirerek tıklayın. Nokta seçilir ve içi boş bir nokta olarak gösterilir. Noktanın kulpları varsa, bunlar da görünür. Shift tuşuna basın ve başka noktaları da seçmek için Pointer aracı ile tıklayın. Bir noktanın seçimini iptal etmeniz gerekirse Shift tuşuna basın ve seçili noktaları tıklayın. Noktaları seçmenin bir başka yolu da, Pointer aracı ile bir işaret dikdörtgeni çizerek, içinde kalan noktaları seçmektir. Başka bir araçtan geçici olarak Pointer aracına geçmek için Ctrl tuşuna basın. Dikdörtgen biçimli olmayan bir alandaki noktaları seçmek için Lasso aracını kullanabilirsiniz. Tools panelinden Lasso aracını seçin. Lasso aracını seçmek istediğiniz noktaların dışında bir yere getirin. Tıklayarak seçmek istediğiniz noktaları çevreleyen bir seçim oluşturun ve farenin düğmesini bırakın. Bu işlem seçim içinde kalan bütün noktaları seçer.

- **Nokta ve Kulpların Değiştirilmesi**

Bir yolun şekli, üzerindeki noktaların türüne bağlıdır. Yolun şeklini, nokta türünü ya da nokta kulplarını değiştirerek değiştirebilirsiniz.

Noktaları Object Inspector kullanarak değiştirmek için, bir yol üzerindeki noktalardan birini işaretlemek için Pointer aracını kullanın. Object Inspector içinde Curve Point, Corner Point, ya da Connector point nokta türü simgelerinden birini tıklayın. Noktaya gelen ya da noktadan çıkan kulpları silmek için simgeleri tıklayın. Handles bölümündeki soldaki simge bir noktaya gelen kulpu siler. Sağ taraftaki simge ise bir noktadan çıkan kulpu siler. Bir eğri seçiliyken Automatic ayarını işaretleyin. Bu işlem nokta tutamaçlarını, yolun şekline en uygun olan konum ve uzunluğa getirir. Bezigon aracı noktaları Automatic ayarı devredeyken oluşturur. Noktanın yatay konumunu ayarlamak için **x**, düşey konumunu ayarlamak için **y** alanını kullanın. Bir yol üzerinde birden fazla noktayı seçerseniz, point location hariç bütün nitelikleri aynı anda değiştirebilirsiniz.

Kulpları Elle silmek için, bir noktayı kulpları görünecek biçimde seçin. Pointer aracının imlecini, kulpun sonundaki noktanın üzerine getirin. Kulpu çapa noktasına sürükleyin.

Elle tek bir kulp çıkartmak için, kulp çıkartmak istediğiniz noktayı subselect aracı ile seçin. İmlecini seçili noktanın üzerine getirin. Beyaz renkli bir ok başı belirir. Noktadan kulpu çıkarmak için sürükleyin. Subselect aracına Pointer aracını kullanarak erişmek için Alt tuşuna basın.

Elle iki kulp birden çıkarmak için, iki nokta arasında kalan bir segmenti subselect aracı ile seçin. Bu çizgi segmentini sürükleyin. Segmentin iki ucundaki noktalardan birer kulp çıkar.

Pen aracı ile kulpları silmek için, pen aracını noktanın üzerine getirin. İmlecini yanında küçük bir şapka sembolü belirir. Tıklayın, noktanın kulpları otomatik olarak silinir.

Pen aracı ile kulplar eklemek için, pen aracını noktanın üzerine getirin. İmlecini yanında küçük bir eksi(-) işareti belirir. Tıklamayın, sürükleyin. Nokta bir eğir noktasına dönüştürülür ve kulpları belirir.

- **Bir Yol Üzerindeki Noktalar**

Yolları oluştururken değişiklik yapabilmek için nokta eklemeniz ya da çıkartmanız gerekebilir. Bir yoldan nokta silmek için, silmek istediğiniz noktaları seçin ve Delete tuşuna basın. Nokta silinir ve yol şekil değiştirir.

Pen ve Bezigon araçlarını kullanarak bir noktayı silmek için, yolu seçin Pen ve Bezigon aracını silmek istediğiniz noktanın üzerine getirin. Noktanın kulpu imlecini yanında bir eksi işareti belirir, eksi işareti belirirse noktayı silmek için tıklayın ya da kulp çıkartmak için tıklayın. Daha sonra tekrar tıklayarak noktayı silebilirsiniz.

Bir yola bir nokta eklemek için, yolu seçin. Pen ve Bezigon aracını noktanın olmasını istediğiniz konuma getirin. İmlecini yanında bir artı (+) işareti belirir, tıklayın. Tıkladığınız konumda yeni bir nokta belirir.

Noktaları birleştirmek için, açık iki yolu işaretleyin. Modify → Join komutunu verin. Freehand, bu iki yolun birbirine en yakın iki uç noktası arasında bir yol oluşturur.

Bir noktayı ikiye ayırmak için, bir yol üzerindeki tek bir noktayı işaretleyin. Modify → Split komutunu verin. Freehand bu noktayı biribiri üzerinde duran iki noktaya ayırır. Bu noktaların ayrı olduklarının hiçbir göstergesi yoktur; bu noktaları seçin ve ayrımı görmek için birini elle taşıyın.

## YOLLARLA ÇALIŞMAK

- **Nesnelerin Seçilmesi ve Taşınması**

Bir nesneyi seçerek taşımak için, nesneye Pointer aracı ile basın. Dört başlı bir ok belirir. Kısa bir süre bekledikten sonra nesneyi sürükleyin, bu sırada bir ön izleme göreceksiniz ya da

nesneyi görmeniz gerekmiyorsa sürüklemeye hemen başlayın, ön izleme yerine nesnenin boyunu gösteren bir çevreleyici kutu görürsünüz.

Bir yolu noktasından sürükleyerek taşımak için, yolun seçimini iptal edin ve Ctrl tuşuna basın. Pointer aracını kullanarak imleci sürüklemek istediğiniz noktanın üzerine getirin. Okun yanında bir nokta belirir. Bu işaret bir noktanın üzerinde olduğunuzu gösterir. Yolu yeni bir konuma sürükleyin. Başka bir noktaya sürüklerseniz, imlecin yanında siyah renkli bir nokta belirir. Bir rehber sürüklerseniz, içi boş bir nokta belirir.

Bir yol üzerindeki noktaları taşımak için, taşımak istediğiniz noktaları işaretleyin. Pointer aracını bu noktalardan birinin üzerine getirin. Noktayı yeni konumuna sürükleyin, bu işlem yolun şeklini değiştirir.

Bir nesneyi silmek için, bütün çapa ya da grup noktaları görünecek biçimde nesneyi seçin. Delete tuşuna basın, ya da Edit→Clear komutunu verin.

Bir sayfadaki bütün nesnelere seçmek için, Edit→ Select →All komutunu verin. Bu işlem söz konusu sayfaya dokunan tüm nesnelere seçer.

Bir dökümandaki bütün nesnelere seçmek için, , Edit→ Select → All in Document komutunu verin. Bu işlem bütün sayfalardaki ve yapıştırma panosundaki nesnelere seçer.

Seçili nesnelere seçili olmayan nesnelere değiştirmek için, aslında seçmek istemediğiniz nesnelere seçin. Edit → Select → Invert Selection komutunu verin. Bu işlem seçili nesnelere seçimlerini iptal ederek, sayfadaki diğer nesnelere seçer.

Bir nesnenin seçimini iptal etmek için; Pointer, subselect ya da Lasso araçlarından biriyle pencerede başka bir yere tıklayın ya da Edit→ Select→ None komutunu verin ya da Bir metin bloğu ile çalışmıyorsanız, Tab tuşuna basın.

## • Nesnelere Kopyalanması ve Çoğaltılması

Bir nesneyi kopyalayarak sayfaya yapıştırmak için, kopyalamak istediğiniz nesnelere seçin. Edit→Copy(Ctrl+C komutunu verin. Bu işlem seçili nesnelere panoya kopyalar. İstiyorsanız sayfada yeni bir konuma, başka bir sayfaya, ya da dökümana geçin. Edit→ Paste(Ctrl+V) komutunu verin. Bir nesneyi kopyaladığınızda orijinalini yerinde bırakırsınız. Keserek yapıştırdığımızda, nesne bir konumdan başka bir konuma taşınmış olur.

Bir nesneyi kesip yapıştırmak için, kesmek istediğiniz nesneye seçin. Edit → Cut(Ctrl+X) komutunu verin.Sonra bu nesneyi yerleştireceğiniz yere gelip, Edit→ Paste (Ctrl+V) deyin.

Bir dökümandan diğerine sürükleyip bırakmak için, döküman pencerelerini, her iki dökümanı da görebileceğiniz biçimde ayarlayın. Pointer aracını kullanarak bir pencereden diğerine sürükleyin.Çevreleyici kutu ikinci pencereye girdiğinde farenin düğmesini bırakın.

Bir nesneyi çoğaltmak için nesneyi seçin, Edit → Duplicate(Ctrl+D) komutunu verin. Yeni nesne orijinalinin yanında belirir. Freehand clone komutu da bir nesneyi çoğaltır ama, bu kopya orijinalinin hemen üzerine yerleştirilir. Clone komutu, dönüşüm komutları ile çalışırken kullanışlı olur.

Nesneleri belirli bir dosya formatında kopyalamak için, nesneyi seçin. Edit → Copy Special komutunu verin. Listedeki dosya formatını seçin, ok düğmesine basın. Belirtilen dosya formatı panoya kopyalanır.

Başka uygulamalardan nesne yapıştırmak için, Diğer uygulamada nesneyi kopyalayın. Freehand'e geçerek Edit → Paste Special komutunu verin. Listedeki dosya formatını seçerek, ok deyin.

## Gruplarla Çalışmak

Gruplamak istediğimiz yol veya nesnelere seçin. Modify → Grup (Ctrl+G) komutunu verin. Yol veya yolların köşelerini artık bağımsız noktalar yerine dört grup çapa noktası belirler.

Gruplanmış bir nesneyi seçmek için, Pointer aracı ile nesneyi tıklayın. Gruplanmış bir nesnenin boyunu değiştirmek için, nesneyi çevreleyen dört grup çapa noktasından birini sürükleyin. Nesnenin boyunu, şeklini bozmadan değiştirmek için, dört grup çapa noktasından birini sürüklerken Shift tuşuna basın. Nesnelere grupladığınızda, Object Inspector içinde bir grup olarak görünürler. Bu da drup üzerinde bir bütün olarak değişiklik yapmanıza olanak verir.

Object Inspector içinde bir grubu değiştirmek için, grubu seçin. Object Inspector içindeki **x** sol üst köşenin yatay konumunu, **y** sol üst köşenin dikey konumunu, **w** grubun genişliğini, **h** grubun yüksekliğini gösterir ve değiştirir. Değişiklikleri uygulamak için Enter tuşuna basın.

Bir Grup içinde bağımsız yolları seçmek için, Tools panelinden Subselect aracını seçin. (Subselect aracı yerine Alt tuşuna basarak Pointer aracını da kullanabilirsiniz.) Gruptaki nesnelere birini seçin, Bu nesnenin noktaları belirir. Seçmek istediğiniz noktayı tıklayın, bu nokta içi boş olarak görüntülenir. Başka noktaları da seçmek için, Shift tuşuna basarken tıklayın.

Gruplanmış nesnelere iç içe yerleştirmek için, ilk nesneyi gruplayın. Nesne gruplandıktan sonra seçimini iptal edin. Gerekliyse diğer nesnelere de gruplayın. Bütün grupları seçerek, tek bir birim olarak gruplayın.

İç içe geçirilmiş gruptaki bir nesneyi veya nesneyi seçmek için Subselect aracını kullanın. ~

Bir nesnenin grubunu çözmek için, gruplanmış nesneyi seçin. Modify → Ungroup(Ctrl+U) komutunu verin. Bu işlem grubu çözer. Nesne iç içe geçirilmiş bir grubun parçasıysa, bütün nesnelere gruplarını çözene dek Ungroup komutunu verin.



## Yolların Kapatılması ve Açılması

Önceden çizilmiş bir yolu kapatmak için, pointer aracını kullanarak uç noktalarından birini diğerinin üzerine sürükleyin sürükleyin. Noktalar birbirine dokunur dokunmaz kapanır.

Object Inspector kullanarak bir yolu kapatmak veya açmak için, yolu Pointer aracı ile seçin. Object Inspector'da Closed seçeneğinin yanındaki onay kutusunu tıklayın. Yolun uç noktaları arasında bir çizgi segmenti belirir.

## Contact Sensitive Ayarlarının Kullanılması

Pointer veya Lasso aracını kullandığınızda, normalde bir nesneyi seçmek için tamamen çevrelemeniz gerekir. Bununla beraber, bu araçların ayarlarını nesnenin seçilmesi için sadece bir kısmını çevrelemeniz yeterli olacak şekilde değiştirebiliriz. Buna tema duyarlı kip (Contact Sensitive) adı verilir. Pointer aracını temasa duyarlı kılmak için, Pointer aracını çift tıklayın, bu işlem Pointer iletişim kutusunu açar. Contact Sensitive seçeneğini işaretleyin, ayarı uygulamak için ok deyin.

Temasa duyarlı Pointer aracıyla çalışmak için, seçilmesini istediğiniz nesnenin bir kısmını işaretleyin. Farenin düğmesini bıraktığınızda, bütün nesne seçilir. Aynı işlemler Lasso aracı içinde aynen geçerlidir.

## YOLLARIN İŞLEMLERİ

### Yolların Birleştirilmesi

Ortasında bir deliği olan çizimi oluşturduğunuzu düşünün. Bu deliğin arkasını görmek için özel türde bir yola gereksiniminiz vardır. Freehand'de bunlara birleştirilmiş ya da kompozit yollar denir.

Birleştirilmiş bir yol oluşturmak için, birleştirmek istediğiniz nesnelere seçin. Modify → Join(Ctrl+J) komutunu verin. Bu komut nesnede, içinden nesnenin arkasını görebileceğiniz bir delik açar.

Birleştirilmiş nesnelere ayırmak için , birleştirilmiş nesnenin tamamını seçin. Modify → Split (Ctrl+Shift+J)komutunu verin. Bu komut yolları bağımsız hale getirir. Birleştirilmiş bir nesnenin yollarını değiştirmek için, yolu seçmek için Subselect aracı kullanın çapa noktaları görünür. Yolu, gruplanmış bir nesnedeki ile aynı yönde kullanarak taşıyın ya da değiştirin.

### Maskeleme

Yıldız şekillerinin içinde ünlülerin fotoğraflarının basıldığı posterleri görmüşlüğünüz var mıdır? Fotoğrafi bu yıldız şekline uyacak biçimde kesmek yerine, görüntünün yıldız dışında



kalan kısımlarını gizlemek için bir maske kullanılır. Bir nesnenin başka bir nesnenin içine yapıştırılması da, nesne dışında kalan hiçbir şeyin görülmeyeceği biçimde doldurmanıza olanak verir. Doldurulan bu nesneye bir tutturma yolu (clipping path) veya maske denir.

Nesneleri maskelemek için; maskelenecek nesnelere , tutturma yolu işlevi görecek nesnenin üzerine getirin. Bu nesnelere seçerek Edit→ Cut(Ctrl+X) komutunu verin ve onları panoya alın. Tutturma yolu işlevi görecek nesneyi seçerek, Edit→ Paste Inside(Ctrl+Shift+V) komutunu verin. Panodan yapıştırılan nesnelere sadece tutturma yolu içinde görülür. Tutturma yolu içine yapıştırılan nesnelere seçmek için Subselect aracını kullanın.

Maskelenmiş nesnelere taşımak için, tutturma yolunu seçin; baklava şekilli bir içine yapıştırma kulpu belirir. Nesnelere tutturma yolu ile birlikte taşımak için bu içine yapıştırma kulpunu sürükleyin. İçine yapıştırılmış nesnelere etkilemeksizin sadece tutturma yolunu dönüştürmek için, Transform panelindeki Contents onay kutusunun işaretli olmaması gerekir.

Maskelenmiş nesnelere serbest bırakmak için Edit→Cut contents(Ctrl+Shift+X) komutunu verin.

## Yol Yönünün Ayarlanması

Yolları oluşturduğunuz sırada yönleri, yolları oluşturduğunuz sırayla belirlenir. Oluşturduğunuz ilk nokta yolun başlangıcı, son nokta bitişi olarak görülür. Freehand'ın oluşturduğu, dikdörtgen ve elips gibi kapalı yolların bile bir yönleri vardır. Normalde bir yola hangi yönünün uygulandığı fark etmez. Bununla beraber, yol yönünün önem kazandığı bazı durumlarda vardır.

Bir yolun yönünü değiştirmek için; değiştirmek istediğiniz yolu seçin. Modify→ After Path→ Reserve Direction komutunu ya da Xtras→ Cleanup Reserve Direction komutunu verin. Reserve direction komutu bir harmanın parçası olan yollara veya kendisine bir metin bağlı olan yollara uygulandığında anlamlı olur.

## Knife Aracının Kullanılması

Knife aracı ile yolları açabilir, nesnelere parçalar halinde dilimleyebilir, nesnelere delikler açabilir, hatta nesnelere kısmen silebilirsiniz.

Knife araç seçeneklerini ayarlamak için, Tools paletinden Knife aracını çift tıklayın. Knife iletişim kutusundaki **Freehand** seçeneği eğri veya dalgalı çizgi kesikleri oluşturmanıza sağlar, **Straight** seçeneği sadece düz hatlar şeklinde kesikler açmanıza izin verir. Bıçağın geçici olarak düz kesikler açmasını sağlamak için Knife aracı ile çalışırken Alt tuşuna basın. Düz(straight) ayarda çizim yaparken, kesiklerinizi 45 açılarla sınırlandırmak için shift tuşuna basın. Kesikler arasındaki mesafeyi denetlemek için genişliği (width) ayarlayın. 0 değeri kesikler tarafından oluşturulan nesnelere arasında hiç boşluk bırakmaz. Bu genişlik değerini arttırdığınızda, Knife aracı nesnenin kısımlarını silen bir silgiye dönüşür. Bıçak tarafından oluşturulan nesnelere kapalı yollar olması için Close Cut Paths seçeneğini işaretleyin. Bıçağın fare hareketlerinizi hassas bir biçimde izlemesi için Tight fit seçeneğini işaretleyin. Ayarları uygulamak için Ok düğmesine basın.

Knife aracını kullanmak için, kesmek istediğiniz nesneyi seçin. Knife aracını seçili nesnenin üzerinden geçirin.

## Freeform Aracının Kullanılması

Freeform aracı nokta veya kulpları kullanmaksızın yolları değiştirmenize olanak verir. Bu aracın iki kipi vardır. Push/Pull ve Reshape Area.

Push / Pull kipi bir yola yeni segmentler eklemek için onu çekmenize ve segmentin şeklini değiştirmek için de onu itmenize olanak verir.

Tools panelinde Freeform aracını çift tıklayın. Freeform iletişim kutusu açılır. Tools operation değerlerinden Push / Pull seçeneğini işaretleyin. Size alanını, araç tarafından ittirilecek alanının boyutlarını denetlemek için ayarlayın. Hassasiyeti ayarlamak için Precision alanının değerini değiştirin. Bu sayı ne kadar büyük olursa, araç da farenin küçük hareketlerine o kadar duyarlı olacaktır.

**Pull Settings** listesindeki **Blend By Length** seçeneği yol boyunca herhangi bir noktadan çeker, Blend Between Points seçeneği çekme işlemini sadece mevcut çapa noktaları arası ile sınırlandırır. Çekme işleminin yolu ne miktarda değiştireceğini ayarlamak için **Length** alanının değerini ayarlayın. Ayarları uygulamak için ok deyin.

Nesneleri Push / Pull kipinde değiştirmek için; değiştirmek istediğiniz nesneyi seçin. İmleci doğrudan nesnenin yanına getirin. İmlecin yanında küçük bir s şekli belirir. Bu şekil çekme(pull) kipinde olduğunuz gösterir. İmleci nesnenin içine veya dışına götürün, imlecin yanında küçük bir o şekli belirir. Bu şekil (push) itme kipinde olduğunuzu gösterir. Nesneyi değiştirmek için imlecinizi sürükleyin. İtme kipinde değiştirilen(bozulacak olan) alanın boyutlarını gösteren gösteren bir daire belirir. Bir ok ise çekme (pull) kipinde çalıştığınızı gösterir ve yolun çekildiği konuma bir segment ekleneceğini gösterir. İmlecinizi sürüklerken Freeform aracı efektinin ebatlarını küçültmek için 1, [ ya da sol ok tuşuna basın. Efektin ebatlarını büyötmek için ise 2,], ya da sağ ok tuşuna basın.

Reshape Area kipinde yolu, ondan yeni segmentler çekip çıkartarak değiştirirsiniz. Aracın Reshape kipinde çalışması için, Tools paletinde Freeform aracına çift tıklayın. Tool Operation kısmından Reshape Area seçeneğini işaretleyin. Size, araç boyutlarını ayarlamak içindir. Strength, aracın bir sürükleme işlemi sırasında ne uzunlukta çalışacağını belirtmek için ayarlanabilir. Bu sayı ne kadar büyük olursa araç da yolu o kadar uzun bir mesafede bozar. Hassasiyeti ayarlamak için Precision alanının değerini değiştirin. Bu sayı ne kadar büyük olursa, araç da farenin küçük hareketlerine o kadar duyarlı olacaktır.

Nesneleri Reshape kipinde değiştirmek için, değiştirmek istediğiniz nesneyi seçin. Nesneyi değiştirmek için imlecinizi sürükleyin. İmlecinizi sürüklerken Freeform aracı efektinin ebatlarını küçültmek için 1, [ ya da sol ok tuşuna basın. Efektin ebatlarını büyötmek için ise 2,], ya da sağ ok tuşuna basın.

## Yol Komutları

Bir yolu değiştirmek için Pointer veya Knife gibi bir araç kullanmak yerine, komutları da kullanabilirsiniz. **Remove Overlap** komutu bir yolu, biribiri üzerine binen alanların yok edileceği biçimde değiştirir. Buda pencil aracı ile çalışırken çok faydalı olur.

Remove Overlap komutunu kullanmak için, nesneyi seçin. Xtra Operations araç çubuğundaki Remove Overlap simgesine tıklayın ya da Modfiy → After Path → Remove Overlap ya da Xtras → Cleanup → Remove Overlap komutunu verin. Üst üste binen alanların yok edildiğini göreceksiniz.

Bir yol üzerinde çok fazla sayıda nokta olması, onunla çalışmayı ve şeklinin değiştirilmesini güçleştirir. Simplify komutu gereksiz noktaları silmenize yardımcı olur. Simplify komutunu kullanmak için, nesneyi seçin. Xtra Operations araç çubuğundaki Simplify simgesine tıklayın ya da Modfiy → After Path → simplify ya da Xtras → Cleanup → Simplify komutunu verin, Simlify iletişim kutusu açılır. Amonut alanın değerini değiştirmek için kaydırıcı kullanın. Bu sayı ne kadar büyükse o kadar çok sayıda nokta siler. Ayarları etkinleştirmek için Apply düğmesine basın ve OK deyin. Üst üste binen alanların yok edildiğini göreceksiniz.

Bazı efektlerin daha iyi görünmesi için yol üzerinde ek noktalar olması gerekir. Örneğin Bend efekti uygulandığında daha çok nokta olması farklı bir görünüm verir. Add points komutu bir yola fazladan noktalar eklemenizi sağlar. Add points komutunu kullanmak için, bir nesneyi seçin Xtras Opretions araç çubuğundaki Add points simgesini tıklayın ya da Xtras → Distort → Add Points komutunu verin. Bu komutu her veriğinizde, bütün mevcut nokta çiftleri arasına bir nokta eklenir.

Intersect komutu iki nesnenin üst üste bindiği alandan yeni bir nesne oluşturur. Intersect komutunu kullanmak için, üst üste binen iki veya daha fazla sayıda yolu seçin. Xtras Opretions araç çubuğundaki Intersect simgesini tıklayın ya da Xtras → Path Operations → Intersect ya da Modify → Combine → Intersect komutunu verin. Üst üste binen alanın şekline sahip yeni bir yol oluşturulur. Intersect komutu seçimden üst üste binmyen bütün nesnelere siler.

Union komutu çok sayıda nesneyi alarak tek bir yola dönüştürmenizi sağlar. Üst üste binen iki veya daha fazla nesneyi seçin. Xtras Opretions araç çubuğundaki Union simgesini tıklayın ya da Xtras → Path Operations → Union ya da Modify → Combine → Union komutunu verin. Yollar tek bir yol haline gelir.

Punch komutunu kullanmak için, üst üste binen iki veya daha fazla sayıda yolu seçin. Xtras Opretions araç çubuğundaki Punch simgesini tıklayın ya da Xtras → Path Operations → Punch ya da Modify → Combine → Punch komutunu verin. Üstteki nesne alttaki nesneye delik olarak işlenir. Delgeç olarak birden fazla nesne kullanmak için ilk önce Union komutunu uygulayın. Yeni nesnelere oluştururken orjinallerini korumak için, Intersect veya Punch komutlarını uygularken Shift tuşuna basın ya da yol tercihlerinde Consume Original paths seçeneğini ayarlayın.

Divide komutu nesnelere üst üste binen alanlarından yeni yollar oluşturur. üst üste binen iki veya daha fazla sayıda yolu seçin. Xtras Opretions araç çubuğundaki Divide simgesini

tıklayın ya da Xtras → Path Operations → Divide ya da Modify → Combine → Divide komutunu verin. Yollar üst üste bindikleri yerlerde yeni yollara ayrılır.

Crop komutu üstteki nesnelere, dışlarında kalan yol parçalarını kesen bir kalıp olarak kullanmanıza olanak verir. Crop komutunu kullanmak için, biri en üstte kalacak biçimde muhtelif nesnelere seçin. Xtras Opretions araç çubuğundaki Crop simgesini tıklayın ya da Xtras → Path Operations → Crop ya da Modify → Combine → Crop komutunu verin. Altta kalan bütün nesnelere, sadece en üstteki nesnenin altında kalan kısımları kalacak biçimde kırılır.

Freehand çizig veya açık yolları Expand Stroke komutu aracılığıyla kapalı yollara dönüştürmenize olanak verir. Bu da fırça darbeleriyle oluşturulmuş yolları, Lens ve Gradient gibi dolgular içeren kapalı yollara dönüştürmenizi sağlar. Expand Stroke komutunu kullanmak için, dönüştürmek istediğiniz fırça darbeleriyle oluşturulmuş yolu seçin. Xtras Opretions araç çubuğundaki Expand Stroke simgesini tıklayın ya da Xtras → Path Operations → Expand Stroke ya da Modify → Alter Path → Expand Stroke komutunu verin. Expand stroke iletişim kutusu açılır. Nihai nesne için istediğiniz genişliği girin. Yolun sonu için Cap ayarlarından birini işaretleyin. Yolun köşeleri için Join ayarlarından birini işaretleyin. Yolun köşeleri için miter limit değerini girin. Yeni doldurulmuş bir yol oluşturmak için Ok deyin.

Insert Path komutu bir nesnenin birkaç kopyasını çıkartmanıza olanak verir. Bu kopyalar orjinalden daha küçük veya büyük olabilir. Insert Path komutunu kullanmak için, kapalı bir yolu seçin. Xtra Operations araç çubuğundaki Insert Path simgesine tıklayın ya da Xtras → Path Operations → Insert Path ya da Modify → Alter Path → Insert Path komutunu verin. Steps alanına oluşturmak istediğiniz kopya sayısını girin. Adım sayısı 1'den büyükse, listeden aşağıdaki seçeneklerden birini işaretleyin. **Uniform**, bütün kopyaların önceki nesneden aynı mesafeye yerleştirir. **Farther**, her kopyayı bir önceki nesneden daha uzağa yerleştirir. **Nearer**, her kopyayı bir önceki nesneden daha yakına yerleştirir. Yeni nesnenin boyunu aşağıdaki biçimde ayarlamak için kaydırıcı kullanın. **Pozitif** sayılar yeni nesnelere orjinalin içine yerleştirir. **Negatif** sayılar yeni nesnelere orjinalin dışına yerleştirir. Ok düğmesine basın. Bu işlem orjinal nesnenin kopyalarını oluşturur. Insert Path komutu ile oluşturulan birden fazla nesne, gruplanmış nesnelere şeklinde oluşturulur.

Emboss komutu, bir fon üzerinde kabartma veya gömülü alanlar görünümünü oluşturmanızı sağlar. Emboss komutunu kullanmak için, bir veya birkaç nesneyi seçin. Xtra Operations araç çubuğundaki Emboss simgesine tıklayın ya da Xtras → Create → Emboss komutunu verin. Bu işlem Emboss iletişim kutusunu açar. Farklı beş efekt türünden birini işaretleyin. **Vary** denetimini aşağıdaki biçimde ayarlayın. **Contrast** seçeneği, kaydırıcı denetimini kabartmanın aydınlık ve karanlık bölümlerini oluşturmak için mevcut nesnedeki nesnelere ne kadar değişeceğini belirtmek için kullanılır. **Color**, kabartmanın aydınlık ve gölgelerinin renklerini ayarmanızı sağlar. Kabartmanın belirginliğini ayarlamak için Depth alanına bir değer girin. Kabartmanın aydınlık ve karanlık alanlarının yerlerini belirtmek için Angle alanını ayarlayın. Geçişleri dah yumuşak kılmak için Soft Edges seçeneğini işaretleyin. Ayarların nesneyi nasıl etkileyeceğini görmek için Apply düğmesine tıklayın. Sonuçlardan tatmin olduğunuzda Ok deyin.

Fractilize komutunu kullanmak için, nesneyi seçin. Object Inspector içinde Even/Odd seçeneğinin işaretli olması gerekir. Xtra Operations araç çubuğundaki Fractilize simgesine

tıklayın ya da Xtras → Distort → Fractilize komutunu verin. Efektten memnun kalana dek komutu yenileyin.

Transparency komutu bir yarı-saydamlık efekti elde etmenizi sağlar. Transparency komutunu kullanmak için, içleri farklı renklerle doldurulmuş ve üst üste binen bir veya birkaç nesne oluşturun. Xtra Operations araç çubuğundaki Transparency simgesine tıklayın ya da Xtras → Path Operations → Transparency komutunu verin

## TAŞIMA VE DÖNÜŞTÜRME.

### Dönüşümlerin izlenmesi

Bir nesneyi dönüştürürken, işlemin ayrıntılarını Info araç çubuğundagörebilirsiniz.

### Info Araç Çubuğu Seçenekleri

Info araç çubuğu değerleri imlecinizin konumunu, seçili araca ya da yapılan eyleme bağlı olarak değişir. Info araç çubuğu dört alana sahiptir. Object, Position, Info ve Lock. Object alanı nesne türünü ya da seçili nesne sayısını gösterir. Position alanı konumunun x ve y koordinatlarını gösterir. Info alanı nesnelere oluşturulur veya kullanılırken muhtelif nitelikleri gösterir. Lock alanı seçili bir nesnenin kilitli olup olmadığını gösterir.

### Nesnelerin Taşınması

Bir nesneyi taşımak için, taşımak istediğiniz nesneyi seçin. Nesneyi yeni konumuna taşımak için Pointer aracını kullanın.

Bir nesneyi taşıyarak kopyalamak için, kopyalamak istediğiniz nesneyi seçin. Nesneyi yeni konumuna sürüklemeye başlayın. Sürüklerken Alt tuşuna basın. İmlcein yanında artı işareti (+) bu nesnenin bir kopyasını oluşturduğunu gösterir. Nesne doğru konuma geldiğinde önce fareni düğmesini, sonra da Alt tuşunu bırakın.

Bir nesneyi taşıyarak kopyaladıktan sonra, her biri bir önceki kopyadan aynı mesafeye yerleştirilecek şekilde yeni kopyalarını oluşturmaya devam edebilirsiniz. Bir önceki taşıma veya kopyalama işlemini tekrarlamak için, nesne seçili haldeyken Edit → Duplicate komutunu verin.

Nesneleri elle taşımaya ek olarak, sayısal biçimde taşımak için Transform panelini de kullanabilirsiniz. Bu paneli aynı zamanda nesnelerin, her biri bir önceki kopyadan eşit mesafeye yerleştirilen kopyaları oluşturmak için de kullanabilirsiniz. **Transform panelini kullanarak taşımak için**, taşımak istediğiniz nesneyi seçin. Transform panelinde Move simgesine tıklayın. **X** alanı yatay hareketi denetler, pozitif sayılar nesneyi sağa, negatif sayılar nesneyi sola taşır. **Y** alanı düşey hareketi denetler. Pozitif sayılar nesneyi yukarı, negatif sayılar ise aşağı taşır. Nesneyle beraber içine yapılandırılmış öğeler varsa onları taşımak için **Contents** seçeneğini işaretleyin. Varsa dolguları taşımak için **Fills** seçeneğini işaretleyin. Hareketi uygulamak için Move ya da Enter tuşuna basın.

Transform panelini kullanarak kopyalamak için, kopyalamak istediğimiz nesneyi seçin. Copies alanına kopya sayısını girin ve Enter'e basın.

## Nesnelerin Döndürülmesi

Bir nesneyi gözle ölçerek döndürmek için, döndürmek istediğiniz nesneyi seçin. Tools panelinden Rotate aracını seçin. İmlecinizi sayfaya getirin. İmleciniz bir yıldız dönüşür. Bu imleci etrafında nesneyi döndürmek istediğimiz konuma getirin. Bu dönüm noktasıdır. Seçtiğiniz noktada farenin düğmesine basın. Dönüm noktasından çıkan bir çizgi belirir, bu dönüm eksenidir. Farenin düğmesini basılı tutarak imlecinizi dönüm noktasından uzağa götürün. Daha sonra dönüm eksenini taşıyın. Siz dönüş eksenini taşıdığınız sırada nesne döner. Dönüşü 45 açılarla kısıtlamak için Shift tuşuna basın. Döndürme veya yansıtma sırasında imlecinizi dönüşüm noktasından ne kadar uzağa götürürseniz, dönüşümü denetlemeniz de o kadar da kolay olur.

Bir nesneyi döndürürken kopyalamak için, nesneyi döndürmek için sürüklerken Alt tuşuna basın. Yıldız şeklindeki imlecin yanında bir artı işareti belirir. Döndürülen nesnenin seçtiğiniz konumda bir kopyasını oluşturmak için önce farenin düğmesini, sonra Alt tuşunu bırakın.

**Transform panelini kullanarak döndürmek için,** döndürmek istediğiniz nesneyi seçin. Transform panelindeki rotate simgesini tıklayın. Nesneyi döndürmek istediğiniz açı değerini Rotate angle alanına girin. Dönüş merkezini değiştirmek için istediğiniz koordinantları x ve y alanlarına girin ya da Rotate aracı etkinken Alt tuşuna basarak bir dönüşüm noktası seçmek için tıklayın. Nesneyle beraber içine yapıştırılmış öğeler varsa onları taşımak için **Contents** seçeneğini işaretleyin. Varsa dolguları taşımak için **Fills** seçeneğini işaretleyin. Hareketi uygulamak için Move ya da Enter tuşuna basın.

## Nesnelerin Ölçeklenmesi

Bir nesneyi gözle ölçeklemek (büyütmek-küçültmek) için, nesneyi seçin. Tools panelindeki Scale aracını seçin. İmlecinizi sayfaya getirin. İmlecinizi ölçeklemek istediğiniz noktaya getirin. Seçtiğiniz noktada farenin düğmesine basın ve bırakmayın. Nesnenin nasıl ölçekleneceğini gösteren bir dış hat belirir. Bir nesneyi ölçekleyerek kopyalamak Alt tuşuna basarak bu işlemleri yapın.

Transform panelini kullanarak ölçeklemek için, nesnenizi seçin. Scale simgesini seçin, nesneyi değiştirmek istediğiniz yüzde oranını girin. Oranlı bir ölçekleme için Uniform işaretleyin ya da nesneyi orantısız olarak ölçeklemek için Uniform seçeneğinin işaretini kaldırın.

## Nesnelerin Eğilmesi



Eğme, nesnelere bir eksen boyunca bozmaktır. Bu bozma işlemi gölge oluşturmak için kullanılır. Bir nesneyi gözle ölçerek eğmek için, nesneyi seçin Tools panelindeki Skew aracını seçin. Fareye basılı tutarak döndürerek eğin.

## ZARFLAR VE PERSPEKTİFLER

### Zarflarla Çalışmak

Zarf işlemi, Envelope araç çubuğunda duran, önceden hazırlanmış 21 şekille başlar. Bu şekiller nesne ve metinlere uygulanabilir.

Bir grafiğe zarf uygulamak için, bozmak istediğiniz hazır zarfı çek menüden işaretleyin. Seçili nesneyi bozmak için Create Envelope simgesine tıklayın ya da Modify → Envelope → Create komutunu verin. Bu seçenek Envelope araç çubuğunda etkin olan hazır şekli kullanır. Gerçi zarfları metin nesnelere uygulayabilirsiniz ama metinleri önce yollara dönüştürürseniz daha iyi sonuçlar elde ettiğinizi de görebilirsiniz. Bazı zarf şekillerinin bir nesneye ikinci kez uygulandıklarında daha iyi göründüklerini de keşfedebilirsiniz.

Bir grafiğe uygulanmış zarfı değiştirmek için, grafiği seçmek seçim araçlarından herhangi birini kullanın. Zarf şekli bir yol olarak görülür. Zarf şeklini değiştirmek için yolların şekillendirilmesinde kullanılan istediklerinizi kullanın. Bunlar arasında yol üzerindeki noktaların taşınması, nokta eklenip çıkarılması ve dönüşüm araçlarının da kullanılması da yer alır. Bir zarf içindeki metni düzenlemek için, Pointer aracı ile Alt çift tıklayın. Bu işlem, içinde değişikliklerinizi gerçekleştirebileceğiniz metin editörünü açar.

Bir grafiğe zarf uyguladıktan sonra bu grafiğe ikinci bir zarf uygulayamazsınız. Bu yüzden zarfı bir grafiğe uyguladıktan sonra serbest bırakmak isteyebilirsiniz. Bir grafikten zarfı çıkarmak için, Modify → Envelope → Release ya da Envelope araç çubuğundaki Release simgesini tıklayın.

Bir zarfı grafiği bozmaması için grafikten silmeyi de düşünebilirsiniz. Bir grafikten zarfı silmek için, Modify → Envelope → Remove komutunu verin ya da Envelope araç çubuğundaki Remove simgesini tıklayın.

Yollardan kendi özgün zarf şekillerinizi de oluşturabilirsiniz. Bir yolu bir zarf olarak kullanmak için, bir zarf olarak kullanmak istediğiniz yolu seçin. Edit → Copy komutunu verin, zarfı uygulamak istediğiniz nesneyi seçin sonra da Modify → Envelope → Paste as Envelope komutunu verin ya da Envelope araç çubuğundaki Paste as Envelope simgesine tıklayın.

Yeni bir zarf şekliniz olduğunda, onu başka nesnelere kullanmak için kaydetmek isteyebilirsiniz. Özgün bir zarfı kaydetmek için, kaydetmek istediğiniz zarfı seçin. Modify → Envelope → Save as Preset komutunu verin ya da Envelope araç çubuğundaki Save as Preset simgesini tıklayın. Zarf nesneye uygulanır. New envelope iletişim kutusu açılır. Zarf şekline bir ad vererek ok deyin. Zarf hazır zarflar listesine eklenir.



Hazır bir zarfı silmek için, envelope araç çubuğunun çek menüsünden silmek istediğiniz zarfı seçin. Modify → Envelope → Delete Preset komutunu verin ya da Envelope araç çubuğundaki Delete Preset simgesini tıklayın.

Zarf haritasını görmek için, Modify → Envelope → Show Map komutunu verin ya da Envelope araç çubuğundaki Show Map simgesine tıklayın.

Bir yol veya metin bloğunu değiştirmek için bir zarf oluşturduktan sonra, dökümanınızda kullanmak üzere bir yola dönüştürebilirsiniz. Zarfın bir yola kopyalanması çok kullanışlıdır, çünkü zarf olarak kullanılan yollara dolgu veya fırça darbeleri uygulayamazsınız. Bir zarfı bir yol olarak yapıştırmak için, kopyalamak istediğiniz zarfı seçin. Modify → Envelope → copy as Path komutunu verin ya da Envelope araç çubuğundaki Copy as Path simgesine tıklayın. Şekli dökümana yapıştırmak için Edit → Paste komutunu verin. Metnin arkasına bir dolgu yerleştirmek için, zarfı bir yol olarak kopyalayın ve orijinal zarfın arkasına yerleştirin.

## KATMANLAR VE KATMAN OLUŞTURMA

### Düzenleme Komutlarının Kullanılması

Nesneler, oluşturuldukları sıradaki katmanlarda düzenlenirler. Gerçi nesneler yan yanayken bunu görmezsiniz ama üst üste bindiklerinde belirginleşir.

Nesneleri bir katmanın en önüne taşımak için , çiziminizdeki bir nesneyi seçin. Nesneyi katmandaki diğer nesnelerin önüne taşımak için Modify → Arrange → Bring To Front komutunu verin.

Nesneleri bir katmanın en arkasına atmak taşımak için çiziminizdeki bir nesneyi seçin. Nesneyi katmanın en arkasına taşımak için Modify → Arrange → Send To Back komutunu verin.

**Nesneleri Paste In Front kullanarak taşımak için**, taşımak istediğiniz nesneyi seçin. Edit → Cut komutunu verin. Orijinal nesnenin kalmasını istediğiniz nesneyi seçin. Edit → Paste In Front komutunu verin. Orijinal nesne seçilen nesnenin önüne getirilir.

### Nesnelerin Kilitlenmesi ve Kilitlerin Açılması

Çalışırken bir nesneyi bir katmana kilitlemek isteyebiliriz. Bunun nedeni nesnenin taşınmasını veya dönüştürülmesini engellemek olabilir.

Bir nesneyi kilitlemek için, nesnelere seçin. Modify→Lock komutunu verin. Info araç çubuğundaki Lock simgesi, nesnenin kilitli olduğunu gösterir.

Bir nesnenin kilidini açmak için, ilgili nesneyi seç Modify→Unlock komutunu verin.

## Katmanlarla Çalışmak

Layers panelini görmek için Window→Panels → Layers komutunu verin. Dökümanınızın varsayılan katmanlarını değiştirmeden zaman 3 katman görüyor olmanız gerekir. Foreground, Guides ve Background.

Yeni bir katmanı oluşturduktan sonra üzerindeki nesnelere anımsatacak bir isim verilmeli. Bunun için, layers panelinde ismi değiştirilecek Layer üzerinde çift tıklayın. Katmanın yeni adını yazın ve Enter' a basın.

Bir katmanın kopyasını almak için, kopyası alınacak layerin adına tıklayıp, layer panelinin menüsünden Duplicate komutunu verin. Katman üzerindeki nesnelere kopyalanır.

Katmanların sıralarını değiştirmek için, Layers panelinde sırasını değiştirmek istediğiniz katmanın adını seçin, bu katmanın adını katmanlar listesinde olmasını istediğiniz konuma sürükleyin.

Nesnelere bir katmandan diğerine taşımak için yeni bir katmana taşımak istediğiniz nesnelere seçin. Çizimin hedefi olan katmana tıklayın. Çizim bu katmana taşınır. Bu varsayılan ayar değiştirilmişse Nesnelere katmanlar arasında menü kullanarak taşımak için, yeni bir katmana taşımak istediğiniz nesneyi seçin. Çizimin hedefi olan katmanı seçin, Layers panel menüsünden Move Object Layer Current komutunu verin. Çizim seçilen katmana taşınacaktır.

Nesnelere yatay bir çizgi böler. Bu çizginin altındaki layerlar basılmayacak demektir. Bir layerdeki nesnelere basılmaması için tutup bu çizginin altına atarız.

Her bir katmandaki nesnelere önizlemesini değiştirmek için Layers panelini kullanırız.

Bir layerdaki nesnelere gizlemek için, layerların önündeki tik işaretini kaldırırız. Bütün katmanları gösterip gizlemek, bir onay işaretini tıklarken Alt tuşuna basın. Bütün katmanları hızla bir gösterip gizlemek için, Options çek menüsünden **All On** ya da **All Off** komutlarını kullanın.

Bir katmanı Keyline kipine geçirmek için, katman adının yanındaki gri renkli noktayı tıklayın. Bu işlem katmanın Keyline kipinde olduğunu gösteren, içi boş bir nokta oluşturur.

Bir katmanı kilitlemek için, açık asma kilit simgesine tıklayın. Bu işlem simgeyi konuma getirir ve bu katmandaki bütün nesnelere kilitletler. Kilitli katmanlardaki nesnelere seçilemez, değiştirilemez ve taşınamaz.

## RENKLERLE ÇALIŞMAK

Renk tanımlıkta kullanılan panelin tam adı Color Mixer'dir. CMYK kipi renkleri matbaa tarafından kullanılan dört renkli- Cyan, Magenta, Sarı ve Siyah- sürece göre tanımlanır. Bu, grafik sanatçı ve tasarımcılar tarafından en yaygın biçimde kullanılan ve bilinen renk sistemidir.

Bir CMYK rengi tanımlamak için, Color mixer içinde CMYK simgesini tıklayın. Cyan, Magenta, Sarı ve Siyah alanlarını tıklayarak renk değerlerini girin ya da renk değerlerini belirtmek için Cyan, Magenta, Sarı ve Siyah kaydırıcılarını kullanın.

Bir RGB rengi seçmek için, color mixer içinde RGB simgesini tıklayın. Red, Green ve Blue alanlarına tıklayarak renk değerlerini girin ya da renk değerlerini belirtmek için Redi Green, Blue kaydırıcılarını kullanın.

HLS sistemi renkleri boya(hue), Parlaklık (Lightness) ve Doygunluk(Saturation) değerlerine göre tanımlanır. Bir HLS rengi tanımlamak için, HLS simgesini tıklayın. Renk çarkı üzerinde istediğiniz boya ve doygunluğunu bularak tıklayın ya da boya değerini (0 ile 360 arasında) veya doygunluk miktarını (0 ile 100 arasında) bir değer girin. Parlaklık ayarlamak için kaydırıcı kullanın ya da parlaklık değerini (0 ile 100 arasında) girin.

Color mixer, aynı zamanda Windows işletim sisteminde yüklü renkler arasından seçim yapabileğiniz Windows renklerini açan bir de Windows düğmesine sahiptir. Windows simgesine tıklayın, görüntülenen renklerden birini seçip, ok deyin.

**Swatches Panelinin Kullanılması**, Color mixer içinde bir renk tanımladıktan sonra, başka renkler tanımlayabilmeniz için onu saklamanız gerekir. Bir rengi Swatche paneline taşımak için, rengi Color mixer içinde tanımlayın ve Color mixer içinde Add to Swatches düğmesine tıklayın. Renge bir ad verin. Rengi proses veya spot olarak atayın, ok düğmesine tıklayın, renk swatches paneline eklenir. Renkleri Swatche paneline sürüklemek için, rengi color mixer panelinin alt tarafındaki numuneden tutarak sürüklemeye başlayın, swatches panelinin içerisine götürüp bırakın. Renk, Swatches panelinin listesinde belirir.

Bir rengin adını değiştirmek için, Swatches panelinde renk adının üzerinde çift tıklayın, yeni adını yazın ve Enter' e basın.

**Bir proses rengini spot renge dönüştürmek için**, dönüştürmek istediğiniz rengi Swatches panelinden seçin, Swatches panel menüsünden **Make spot** komutunu verin.

Bir spot rengi proses renge dönüştürmek için, dönüştürmek istediğiniz rengi Swatches panelinden seçin, Swatches panel menüsünden **Make Process** komutunu verin.

### Process mi, Spot mu?

Proses renkleri, dört renk baskıda cyan, magenta, sarı ve siyah mürekkepler ve küçük noktalar kullanarak basılan renklerdir. Spot renkler ise, belirli bir rengi tutturmak için karıştırılan özel mürekkepler kullanarak basılır.

Örneğin bir dergide basılan yeşil proses rengine yakından bakarsanız, bu rengin aslında bir dizi nokta halinde birlikte basılan cyan ve sarı renklerinin birleşimi olduğunu görürsünüz. Buna karşın spot bir renk gerçekten yeşil mürekkep kullanılarak basılır.

Spot renklerin faydası, belirli bir rengi bire bir tutturabilmeniz ve sadece proses renkleri kullanarak elde edilemeyecek olan flürosan ve metalik gibi özel renkleri kullanmanıza olanak sağlar.

Bir rengi spot olarak tanımladığınızda, o rengin kendine ait bir kalıba ayrılacağını belirtmiş olursunuz. Bir rengi proses olarak tanımladığınızda ise, o rengin CMYK değerlerine ayrılacağını belirtmiş olursunuz.

Bazıları bir veya iki renkli baskı işleri için proses renkleri yerine spot renkleri kullanır. Bazıları ise spot renkleri, beş-altı baskı için proses renklerine ek olarak kullanır.

**Listedeki renklerin sırasını değiştirmek için**, taşımak istediğiniz rengi seçin, onu yeni konumuna sürükleyip bırakın.

Swatches paneline bir renk ekledikten sonra, bunun renk değerlerini yine değiştirebilirsiniz. Dökümanınızda bu rengi kullandıysanız, yapacağınız değişiklikler söz konusu rengi kullanan bütün nesnelere uygulanır. **Renklerin tanımlarını değiştirmek için** yeni rengi tanımlamak için Color mixer panelini kullanın. Renk numunesini Color mixer panelinden mevcut rengin üzerine sürükleyin. Bu rengi kullanan tüm nesnelere rengi güncellenir.

**Renkleri kopyalamak için**, kopyalamak istediğiniz rengin adını tıklayın, Swatches paneli menüsünden Duplicate komutunu verin. Kopya renk Swatches panelinde “Copy of (renk adı)” şeklinde gösterilir.

**Renkleri silmek için**, silmek istediğiniz rengin adını tıklayın. Ardışık renklerden oluşan bir grubu silmek için, en üstteki rengin adını tıklayın ve daha sonra shift tuşuna basarken en alttaki renk adını tıklayın. Aradaki bütün renk adları işaretlenir. Swatches panel menüsünden Remove komutunu verin, işaretlenen tüm renkler silinir. Sildiğiniz renkler kullanılıyorsa renkler kullanılmaya devam eder, ancak Swatches panelinde gözükmez.

**Freehand’e bir rengin yerine başka birini kullanmasını** da bildirebilirsiniz. Renkleri değiştirmek için, değiştirmek istediğiniz rengin adını tıklayın. Swatches panelinden Replace komutunu verin. Replace iletişim kutusu açılır. Etkin Swatches panelinden alternatif rengi seçin ya da renk kütüphanelerinden birinden alternatif rengi seçin. Ok düğmesine tıklayın, bütün dökümanda orijinal rengin yerine yenisi kullanılır.

**Normal ve ithal nesnelere renklerini de Swatches paneline ekleyebilirsiniz.** Renkleri nesnelere Swatches paneline taşımak için, Tools panelindeki Eyedropper simgesini tıklayın. Rengi içeren bir bölgeyi tıklayarak sürüklemeye başlayın, numuneyi Swatches panelinin bırakma kutusuna sürükleyin. Eyedropper aracını renkleri bir nesneden başka bir nesneye taşımak içinde kullanabilirsiniz.

**Renk adlarını gizlemek için**, Swatches paneli menüsünden Hide Names komutunu verin. Uzun bir renk adları listesinde gezinmek zor gelirse yapılabilir.

**Renk adlarını göstermek için** Swatches paneli menüsünden Show Names komutunu verin.

**Freehand bir rengi CMYK ve RGB kipleri arasında dönüştürmenize de olanak verir.** Bu da baskıdan Web'e geçiş aşamasında faydalı olabilir. Renk kipini değiştirmek için, dönüştürmek istediğiniz rengi seçin. Rengi CMYK kipinden RGB kipine çevirmek için Swatches paneli menüsünden Make RGB komutunu verin ya da Rengi RGB kipinden CMYK kipine çevirmek için Swatches paneli menüsünden Make CMYK komutunu verin. RGB renkleri CMYK kipine dönüştürüldüğünde kayabilir. RGB ve HLS kipleri kullanılarak tanımlanan renklerin adlarının sağında, küçük bir üç-renkli simgesi yer alır.

## TONLARLA ÇALIŞMAK

Bir rengi tanımladıysanız, bu rengi bir tonun temeli olarak kullanabilirsiniz. Spot renklerle çalışıyorsanız ve bu renklerin tonlarını uygulamak isterseniz bu yaklaşım faydalı olabilir. Bir rengin tonunu tanımlamak için, rengi Color mixer içinde tanımlayın ya da Rengi Swatches paneline ekleyin. Rengi Swatches paneline eklemediyseniz, Tints panelindeki çek menüyü kullanarak rengi Swatches paneline ekleyin ya da Tints panelindeki çek-menüden bir renk seçin. Aşağıdaki yöntemlerden bir tanesini kullanarak ton yüzdesini seçin. a) Ton kaydırıcısını ayarlayın. b) Tint alanına bir yüzde yazın. c) Ton numunelerinden birini tıklayın.

Tonları Swatches paneline eklemek için, bir ton yüzdesi tanımlıyken Add to Swatches simgesine tıklayın. Add to Swatches simgesini tıklayın, Add to Swatches iletişim kutusu açılır. Add to Swatches iletişim kutusunu atlamak için Ctrl tuşuna basın. Ton adı renk adının yüzdesi olarak gösterilir. Bu alana yazarak renk adını değiştirebilirsiniz. Tonu Swatches paneline eklemek için Add düğmesini tıklayın.

## RENK KÜTÜPHANELERİYLE ÇALIŞMAK

Bu ana kadar kendi renklerinizi tanımlıydunuz. Freehand aynı zamanda ticari renk eşleme sistemlerinin bir parçası olan renk kütüphanelerini de sunar.

Renk eşleme kütüphanelerinden renkler eklemek için, Swatches paneli menüsünden renk eşleme sisteminin adını seçin. Library iletişim kutusu açılır. Kütüphaneden bir renk seçmek için aşağıdaki yöntemlerden birini kullanın. a) Alan renginin adını veya kodunu yazın. b) Önizleme alanından bir rengi tıklayın. Başka renkler seçmek için Shift tuşuna basın ve önizleme alanında tıklayın ya da Shift tuşuna basın ve bir renk aralığını seçmek için işaretleyin. Ok deyin, seçili renkler Swatches paneline eklenir.

Swatches panelinde kendi renk listenizi oluşturduktan sonra, bu renkleri Swatches paneli menüsünde görünecek, kendi özgün renk kütüphaneniz olarak ihraç edebilirsiniz. Özgün bir renk kütüphanesi ihraç etmek için, Swatches paneli menüsünden Export komutunu verin. Export Color iletişim kutusu açılır. Bir renk seçin ya da Shift tuşuna basın ve Export Colors listesinden bir renk aralığını seçmek için işaretleyin. Ok düğmesine tıklayın, bu işlem Create color library iletişim kutusunu açar. Kütüphane adını girin. Dosya adını girin. Preferences

ayrımında aşağıdaki işlemleri yapın. a) Sütun başına renk sayısını(colors per column) ayarlayın. b) Satır başına renk sayısını (colors per row) ayarlayın. Özgün renk kütüphanesini Freehand uygulama klasörüne kaydetmek için Save düğmesine tıklayın. Kütüphanenin adı, Swatches paneli menüsünde diğer renk kütüphanelerinin yanında belirir ya da kütüphaneyi farklı bir klasör veya diske kaydetmek için Save as düğmesine tıklayın. Swatches paneli menüsünden özgün renk kütüphanelerini silmek için, dosyayı Freehand→ English→ Color klasöründen silin. Bir renk kümesinin bütün yeni dökümanlarda gözükmesi için bütün yeni dökümanlarda görülmesi için, bu renkleri Freehand Default dosyasına ekleyin.

## XTRA RENK KOMUTLARININ KULLANILMASI

Color Control Xtra, seçili nesnelere renkleri aşağı kaydırmanızı sağlar. Color Control iletişim kutusunu kullanmak için, ayarlamak istediğiniz nesnelere seçin. Xtras → Colors → Color Control komutunu verin, iletişim kutusu açılır. Renklerin ayarlanmasında hangi renk kipini kullanacağınızı seçin. CMYK, RGB ya da HLS seçebilirsiniz. Seçili renklere renk ekleyip çıkarmak için kaydırıcıları veya ilgili alanları kullanın. Pozitif sayılar renk ekler, negatif sayılar renk çıkartır. Ayarlamalarınızın seçili nesnelere nasıl değiştireceğini, değişiklikleri gerçekten uygulamadan görmek için Preview seçeneğini işaretleyin. Renk değişikliklerinden memnun kaldığınızda Ok deyin, yaptığınız değişiklikler nesnelere uygulanır. Color Control iletişim kutusu sadece proses (spot olmayan) renklerle boyanmış nesnelere üzerinde işler.

Renkleri açmak veya koyultmak için, değiştirmek istediğiniz nesne veya nesnelere seçin. Xtras → Colors → Darken Colors veya Lighten Colors komutunu verin. Saturate Color seçeneği rengin doygunluk değerini % 5'lik kademelerle artırır. Bu da renkleri canlı tutar, bu değer % 5'lik kademelerle azaltılırsa daha az canlı kılar.

Renkleri gri ölçeğe dönüştürmek için, değiştirmek istediğiniz nesne veya nesnelere seçin. Xtras → Colors → Convert to Grayscale komutunu verin. Bütün renkler ton değerlerine karşılık gelen grilere dönüştürülür. **Tek renk siyah basılacak çizimleri gri ölçeğe dönüştürün.**

Bütün renkleri adlandırmak için, Xtras → Colors → Name All Colors komutunu verin. **Dökümanınızdaki nesnelere kullanılan ve Swatches panelinde adsız görünen bütün renklere**, CMYK yüzdelerini gösteren adlar verilir.

**Swatches panelini isme göre sıralamak için, Xtras→ Colors → Sort Color List By name** komutunu verin. Bu komut Swatches panelini tekrar düzenler. Önce varsayılan renkler, ardından CMYK ve RGB kompozisyonları, son olarak da adlandırılmış renkler gelir.

**Kullanılmayan ve adlandırılmış renkleri silmek için, Xtras→ Delete → Unused Named Colors** komutunu verin. Bir nesne ya da stile uygulanmamış olan renkler silinir. Varsayılan renkler, kullanılmıyor olsalar bile silinmez. Kullanılmayan renkleri, çizimi Adobe Page Maker veya QuarkXpress gibi bir sayfa tasarım programına ihraç etmeden önce silin.

Randomize Named Colors komutunu kullanmak için, **Xtras→ Colors → Randomize Named Colors** komutunu verin. Bu komut Swatches panelindeki adlandırılmış renklerin değerlerini değiştirir. Kendilerine renkler uygulandığında bütün nesnelere değiştirilir. Her ne kadar sıradan



grafiklerde bu komut pek işe yaramasa da, sıra dışı çalışmalara uyguladığımızda ilginç efektler oluşturabilir.

## Renk Şişirme (Trapping)

Şişirme matbaacıların baskı sürecinde kalıpların yanlış bağlanmasını dengelemek için kullandığı bir tekniktir. Trap Xtra aracılığı ile renkleri şişirebiliriz. Trap Xtra'nın uygulanması çok basittir ama doğru değerlerin atanması için uzun yılların birikimi gerekir.

Trap Xtra'yı kullanmak için, çiziminizde şişirmek istediğiniz iki veya daha fazla sayıda nesneyi seçin. Xtras → Create → Trap komutunu verin. Trap iletişim kutusu açılır. Matbaanızın önerdiği şişirme genişliğini ayarlamak için kaydırıcı ya da Trap Width alanını kullanın. Matbaanız da onaylıyorsa, şişirme rengini kullanılabilecek en güçlü konuma getirmek için Use maximum value seçeneğini işaretleyin. Ya da Use tint reduction seçeneğini işaretleyerek, matbaanızın önerdiği indirgeme miktarını girin. Şişirme yönünü değiştirmek Reverse traps seçeneğini işaretleyin. Bunu ne zaman yapmanız gerektiği konusunda matbaanıza danışın, ok düğmesine tıklayın ve şişirme gerçekleşir. Renk şişirirken, orijinal nesnelerin arasında en üste basılmak üzere yeni nesneler oluşturursunuz. Daha sonra bu nesnelere taşıy ya da silerseniz, arkadaki şişirme nesnelerini silmeyi unutmamaya özen gösterin.

## DOLGULAR

### Temel Dolgularla Çalışmak

En yaygın kullanılan dolgu, Basic Fill'dir. Bu nesneyi solid bir renkle doldurmaya karşılık gelir. Freehand temel dolgu uygulamak için size çok sayıda yöntem sunar.

- Fill Inspector kullanarak Basic Fill uygulamak için**, nesneyi seçin. Fill Inspector açıkken Fill çek menüsünden basic komutunu verin. Bu işlem temel dolgu ayarlarını görüntüler. Renk listesinden bir dolgu rengi seçin.
- Swatches panelini kullanarak bir dolgu vermek için**, nesneyi seçin(Fill inspector içinde Basic veya none işaretli olmalıdır. Başka bir dolgu türü görünüyorsa, seçtiğiniz rengi göremeyebilirsiniz) Swatches panelindeki Fill kutusunu tıklayın. Kutunun etrafında, Swatches paneli içinde dolgunun seçildiğini gösteren, siyah renkli bir kutu belirir. Swatches panelinde dolgu olarak kullanmak istediğiniz rengin adını tıklayın ya da Swatches panelindeki Fill kutusuna Color mixer içinden bir renk sürükleyip bırakın.

Fill kutusunun yanındaki kutu fırça rengini denetler. Seçili bir nesne yoksa, yaptığınız bütün değişiklikler oluşturacağınız ilk nesneye uygulanır.

**Bir dolgu rengini sürükleyerek değiştirmek için**, color mixer ya da swatches panelinden bir renk numunesini doğrudan nesneye sürükleyin. Bir nesneye bir renk numunesi sürüklemek



için, nesneyi seçmeniz şart değildir. Sadece dolgu renginin değişmesini sağlamak için, renk numunesini nesnenin üzerine sürüklerken Shift tuşuna basın.

**Swatches panelinde renklerin yanı sıra None adlı bir öğe daha vardır.** Bu dolgu kendi başına bir renk değildir ama son derece önemlidir. Bir nesneye bu dolguyu uyguladığınızda dolgulu nesne saydam hale gelir. Bu none dolgusunu uygulamak için, saydam hale gelmesini istediğiniz nesneyi seçin, Color panelinde Fill kutusunun seçili olup olmadığını kontrol edin, swatches panelinde None simgesine tıklayın, fill kutusunda dolgu olmadığını gösteren bir X belirir ya da Fill Inspector listesinden None seçeneğini işaretleyin.

## Kademeli Geçiş Dolgularıyla Çalışmak

Kademeli geçiş(gradient) dolguları bir renkle başlayıp başka bir renge dönüşür. Üç kademeli geçiş türü vardır: Doğrusal, Radyal ve kontur. Doğrusal bir kademeli geçişte renkler herhangi bir yöne çevrilebilen bir yat boyunca değişir. Radyal bir kademeli geçiş daire biçimindedir. Kontur kademeli geçişte ise renk değişimi nesnenin şekline dayanır.

Kademeli geçiş dolgusu türünü seçmek için, Fill Inspector çek-menüsünden Gradient komutunu verin. Doğrusal kademeli geçişe ayarlamak için **Linear** seçeneğini işaretleyin ya da Radyal kademeli geçişe ayarlamak için **Radial** seçeneğini işaretleyin ya da Kontur kademeli geçişe ayarlamak için **Contour** seçeneğini işaretleyin. Kademeli geçişin diğer ucundaki rengi seçmek için diğer Color çek-menüsünü kullanın.

**Doğrusal kademeli geçiş dolgusu oluşturmak için:** Nesne seçiliyken Fill Inspector içindeki doğrusal kademeli geçiş simgesini tıklayın. Kademeli geçişin her iki ucu için bir renk seçmek için, renk numunelerini kullanın. Açılır renk paleti bir renk seçmenizi sağlar ya da Swatches paneli ya da Color mixer içinden bir rengi sürükleyin. Renkler arasındaki değişim Gradient ramp (kademeli geçiş rampası) içinde görüntülenir. İki uç rengi arasına yeni renkler eklemek için, color mixer içinden bir rengi Gradient Map (kademeli geçiş rampasını) nın içine bırakın. Dolgu açısını ayarlamak için Angel alanını kullanın, ya da çarkı çevirin. Kademeli geçişin hızını belirtmek için Taper listesini kullanın, buradaki Linear bir renkten diğerine eşit aralıklarla değişim sağlar, Logarithmic seçeneği bir renkten diğerine daha dramatik bir geçiş sağlar.

Freehand doğrusal bir kademeli geçiş Fill inspector kullanmadan ve nesneyi seçmeden, bir renk sürükleyerek uygulamanıza olanak verir. Bir rengi sürükleyerek doğrusal bir kademeli geçiş uygulamak için, bir temel dolgu olarak kendisine önceden bir renk uygulanmış bir nesneye Ctrl tuşuna basın. Baklava şeklinde bir renk numunesi, bu nesneye doğrusal bir kademeli geçiş sürüklediğinizi gösterir. Nesnenin üzerindeyken fareyi bırakın. Numune renginin ikinci renk olarak kullanıldığı doğrusal bir kademeli geçiş nesneye uygulanır. Dolgu açısını, numuneyi bıraktığınız konum belirler.

Radyal bir kademeli geçişte renk bir merkez noktasından başlar ve bir daire şeklinde dışa doğru ilerler. Radyal bir kademeli geçiş, dışa doğru renk saçan bir güneşe benzetilebilir. Radyal bir kademeli geçiş oluşturmak için, nesne seçiliyken Fill inspector içindeki radyal kademeli geçiş simgesini tıklayın. Rampanın üst tarafındaki rengi değiştirerek, radyal dolgunun dışındaki rengi seçin ya da Swatches paneli veya Color mixer içinden bir renk sürükleyin. Renkler arasındaki değişim Gradient ramp (kademeli geçiş rampası) içinde görüntülenir. Rampanın alt tarafındaki rengi değiştirerek, radyal dolgunun içindeki rengi seçin. İç rengin değişimini denetlemek için merkez noktasını taşıyın. 3D bir küre yaratmak

için, radyal bir kademeli geçişin merkez noktasını dairenin merkezinden başka bir konuma yerleştirin.

Radyal bir kademeli geçişi bir renk sürükleyerek uygulamak için, bir temel dolgu olarak kendisine önceden bir renk uygulanmış nesneye bir renk numunesini sürüklerken Alt tuşuna basın. Daire şeklinde bir renk numunesi, bu nesneye radyal bir kademeli geçişi sürüklediğinizi gösterir. Nesnenin üzerindeyken fareyi bırakın. Numune renginin ikinci renk olarak kullanıldığı radyal bir kademeli geçiş nesneye uygulanır. Renk numunesi radyal bir kademeli geçişin iç rengi olarak uygulanır. Numuneyi bıraktığınız konum radyal kademeli geçişin merkezini belirler.

## Mercek Efektleriyle Çalışmak

En dramatik Freehand özelliklerinden biri, mercek dolguları setidir. Bu dolgular saydamlık efekti oluştururken, nesnelere birini diğer nesnelere büyütme için kullanmanıza olanak verir.

Saydam bir mercek dolgusu oluşturmak için, Fill Inspector çek menüsünden Lens komutunu verin. Kip çek menüsünden Transparency komutunu verin. Merceğin saydamlık derecesini ayarlamak için Opacity kaydırıcısını veya alanını kullanın. Opaklık ne kadar düşük olursa, nesnenin arkasındakileri o kadar rahat görebiliriz. Mercek efektinin sayfaya değil, sadece nesnelere üzerinde görünmesi Objects Only seçeneğini işaretleyin. Mercek efektini sayfa içinde dondurmak için Snapshot seçeneğini işaretleyin. Nesne daha sonra mercek içindeki görüntü değişmeksizin başka bir yere taşınabilir. Bütün lens efektleri spot renkleri proses renklere dönüştürür. Mercek efektini uyguladığımızda, bir mercek dolgusu içinde spot renklerin proses renklere dönüştürüleceğini bildiren bir uyarı mesajı gelir. Bu da spot renklerle çalışıyorsanız, muhtemelen mercek efektlerinin hiçbirini uygulamak istemeyeceğiniz anlamına gelir. Bu uyarıyı devre dışı bırakmak için, Don't show Again seçeneğini işaretleyin.

Büyütme merceği bir nesnenin, üzerinde durduğu diğer nesnelere için bir büyüteç görevi görmesini sağlar. Bir büyüteç dolgusu oluşturmak için Lens seçiliyken kip çek menüsünden Magnify komutunu verin. Merceğin büyütme oranını ayarlamak için Magnification kaydırıcısı veya alanını kullanın. Büyütme oranı 1 ile 20 kat arasında değiştirilebilir. Nesne büyütülmüş gibi mercek içinde belirir.

Invert merceği nesnelere renklerini tersine çevirir. Yani, siyah nesnelere beyaza, kırmızı nesnelere yeşile, sarı nesnelere yeşile, sarı nesnelere de maviye döner. Invert merceği dolgusunu kullanmak için, Lens seçili iken kip çek menüsünden Invert komutunu verin. Bu komut seçili nesnenin üzerinde durduğu nesnelere renkleri tersine çevirmesini sağlar. Mercek efektinin sayfaya değil, sadece nesnelere üzerinde görünmesi Objects Only seçeneğini işaretleyin. Mercek efektini sayfa içinde dondurmak için Snapshot seçeneğini işaretleyin. Nesne daha sonra mercek içindeki görüntü değişmeksizin başka bir yere taşınabilir.

Lighten merceği dolgusunu kullanmak için, Lens seçili iken kip çek menüsünden Lighten komutunu verin. Bu komut seçili nesnenin üzerinde durduğu nesnelere renkleri açmasını sağlar. Etkiyi artırıp azaltmak için Lightness kaydırıcısı veya alanını kullanın. Mercek efektinin sayfaya değil, sadece nesnelere üzerinde görünmesi Objects Only seçeneğini işaretleyin. Mercek efektini sayfa içinde dondurmak için Snapshot seçeneğini işaretleyin. Nesne daha sonra mercek içindeki görüntü değişmeksizin başka bir yere taşınabilir.

Darken merceği dolgusunu kullanmak için, Lens seçili iken kip çek menüsünden Darken komutunu verin. Bu komut seçili nesnenin üzerinde durduğu nesnelere renkleri koyultmasını sağlar. Etkiyi artırıp azaltmak için Darken kaydırıcı veya alanını kullanın. Mercek efektinin sayfaya değil, sadece nesnelere üzerinde görünmesi Objects Only seçeneğini işaretleyin. Mercek efektini sayfa içinde dondurmak için Snapshot seçeneğini işaretleyin. Nesne daha sonra mercek içindeki görüntü değişmeksizin başka bir yere taşınabilir.

Monochrome merceği dolgusunu kullanmak için, Lens seçili iken kip çek menüsünden Monochrome komutunu verin. Bu komut seçili nesnenin üzerinde durduğu nesnelere tüm renkleri, tek renkli bir nesnenin tonlarına dönüştürmesine neden olur. Kullanılacak tek rengi seçmek için Color listesini kullanın. Etkiyi artırıp azaltmak için Monochrome kaydırıcı veya alanını kullanın. Mercek efektinin sayfaya değil, sadece nesnelere üzerinde görünmesi Objects Only seçeneğini işaretleyin. Mercek efektini sayfa içinde dondurmak için Snapshot seçeneğini işaretleyin. Nesne daha sonra mercek içindeki görüntü değişmeksizin başka bir yere taşınabilir.

## METİNLERLE ÇALIŞMAK

Metin bloğunun en altındaki küçük kareye, bağlantı kutusu (List Box) adı verilir. Bağlantı kutusunun farklı durumları, metin hakkında çok önemli bilgiler verir.

Bağlantı kutusu beyazsa, bloktaki bütün metin görünüyor demektir. Bağlantı kutusu içindeki siyah renkli daire, metin bloğu içinde sığabileceğinden fazla metin olduğunu gösterir.

Bağlantı kutusu içindeki küçük oklar, metin bloğunun başka bir nesneye bağlı olduğu anlamına gelir.

Bir metin bloğuna bir kenarlık uygulamak için, kenarlık uygulamak istediğiniz metni seçin. Object Inspector içinde Display border seçeneğini işaretleyin. Bu seçenek kenarlığı görmeyi sağlar ama fırça darbesi oluşturmaz. Bir fırça darbesi oluşturmak için Stroke inspector'u açın. Mevcut fırça stillerinden birini kullanarak bir fırça darbesi uygulayın. Kenarlık metin bloğu etrafında belirir.

Bir metin bloğuna bir kenarlık verdikten sonra metinle kenarlık arasında boşluk bırakmak için, metin bloğunu seçin ve Object Inspector alanlarını doldurun. L alanı sol kenarın metin mesafesini, t üst kenarın, r sağ kenarın mesafesini, b alt kenarın metin mesafesini denetler, ayarları uygulamak için Enter'e basın.

## Metnin Seçilmesi

Metin imlecini seçimin başlamasını istediğiniz konuma getirin, shift tuşuna basarak, seçimin bitmesini istediğiniz konumu tıklayın.

Satır çizgisi kaymasını değiştirmek için, baseline shift alanına bir değer girin. Pozitif değerler metni normal metin satır çizgisinin üzerine, negatif değerler de altına taşır.

## Bir yol Üzerindeki Metinle Çalışmak

Yol açık ya da kapalı, köşe ve eğri noktalarına sahip olabilir. Bir metni bir yola tutturmak için, metin bloğunu ve metnin hizalanmasını istediğiniz yolu seçin. Text→Attach to Path komutunu verin. Metin seçili yola hizalanır.

Metni bir oval gibi kapalı bir yola hizalıyorsanız, metni yolun hem üstüne, hem de altına hizalamak için metne bir paragraf sonu ekleyin. Yol bütün metni görüntülemeye yetecek kadar uzun değilse, taşma kutusunun içi dolar. **Metni yoldan silmek için**, yolu seçerek Text → Detach From Path komutunu verin. Yol üzerindeki metni seçmek için Text aracını kullanın.

Metnin aktığı yönü değiştirmek için, Alt tuşuna basarak sadece seçmek için Pointer aracı ile tıklayın. Modify → After path → Reverse Direction komutunu verin. Metin aksi yönde akar.

Metni yol üzerinde taşımak için, Pointer aracı ile yolu tıklayın. İçi boş bir küçük bir üçgen belirir. Metni yol üzerinde iki yönden birinde taşımak için bu üçgeni sürükleyin.

Metnin hizalamasını değiştirmek için, nesneyi seçin. Object Inspector, Text On a Path(yol üzerinde duran metin) seçeneklerini görüntüler. Metnin yola göre konumunu belirlemek için Top ve Bottom çek menülerini kullanın. **Baseline** seçeneği karakterlerin satır çizgisini yola oturtur. **Ascent** seçeneği t harfinin üst tarafı gibi dikipleri yola oturtur. **Baseline** seçeneği g harfinin alt tarafı gibi sarkıtları yola oturtur.

### Metin ve Grafiklerle çalışmak

Freehand, grafikleri metnin etrafından kendiliğinden akacağı biçimde yerleştirmenize izin verir. Buna metin sarma denir.

Metni bir grafik elemanın etrafına sarmak için, metnin etrafına sarılmasını istediğiniz grafik elementini seçin. Grafiği, metne göre uygun konuma taşıyın. Grafik metin bloğunun mutlaka önünde olmalıdır. Grafik hala seçiliyken Text → Around selection komutunu verin ve iletişim kutusu açılır. Satndoff distance alanlarını görüntülemek için, Runaround on seçeneğini işaretleyin. Bu, metinle grafiğin kenarları arasındaki mesafedir ve ok deyiş kapatın.

BAŞARILAR DİLERİZ.