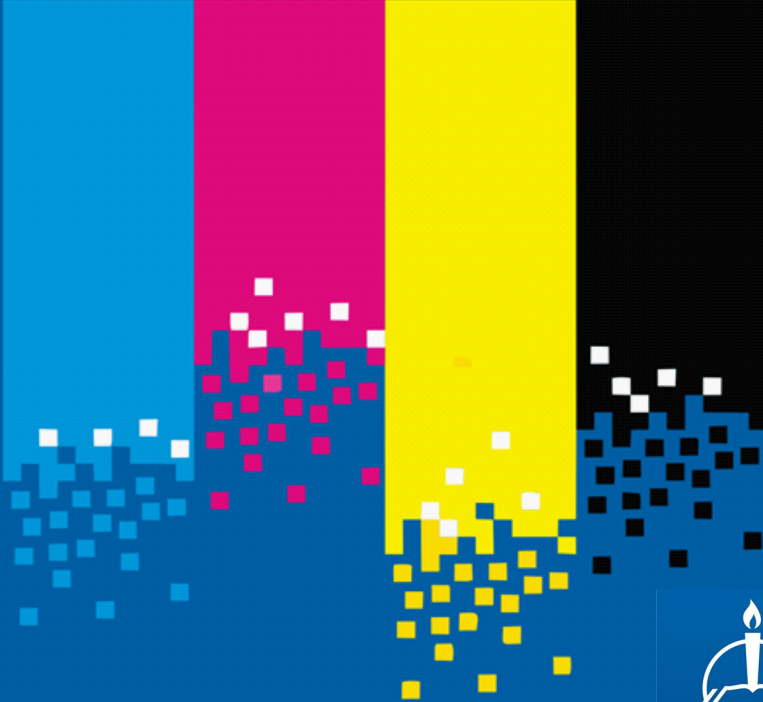


MASAÜSTÜ YAYINCILIK-1

CORELDRAW

&  
GRAFİK TASARIM

B. RUHSAR KAVASOĞLU



İKSAD  
Publishing House

**MASAÜSTÜ YAYINCILIK-1**

**CORELDRAW**  
**&**  
**GRAFİK TASARIM**

B. Ruhsar KAVASOĞLU



Copyright © 2018 by iksad publishing house  
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of the publisher, except in the case of brief quotations embodied in critical reviews and certain other non commercial uses permitted by copyright law.

Institution  
of Economic Development And Social  
Researches Publications®

(The Licence Number of Publicator: 2014/31220)

TURKEY TR: +90 342 606 06 75

USA: +1 631 685 0 853

E-mail [kongreiksad@gmail.com](mailto:kongreiksad@gmail.com)

[www.iksad.net](http://www.iksad.net)

[www.iksad.org.tr](http://www.iksad.org.tr)

[www.iksadkongre.org](http://www.iksadkongre.org)

It is responsibility of the author to abide by the publishing ethics rules.

Iksad Publications - 2018©

**ISBN: 978-605-7923-67-7**

Cover Design: B. Ruhsar KAVASOĞLU

December / 2018

Size = 14,8 x 21 cm

## İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ .....	1
GİRİŞ .....	2
BİRİNCİ BÖLÜM.....	3
1. TEMEL BİLGİLER .....	3
1.1. Masaüstü Yayıncılık Donanımı (Çevre Birimleri) .....	4
İKİNCİ BÖLÜM.....	7
2. MASAÜSTÜ YAYINCILIK NEDİR? .....	7
2.1. MÜY YAZILIMLAR .....	7
2.2. Masaüstü Yayıncılıkta Kullanılan Format Çeşitleri ...	13
2.3. RENK.....	13
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	17
3. CORELDRAW .....	
3.1. Coreldraw Kullanmadan Önce Bilinmesi Gereken Terimler:.....	17
3.2. Corel Draw'a Başlarken.....	18
3.3. Corel Draw Kısayolları.....	18
3.4. Uygulama penceresi.....	20

<b>3.5.</b>	<b>New Document .....</b>	<b>24</b>
3.5.1.	YENİ BİR DOSYA AÇMAK.....	24
3.5.2.	Import Komutu ile Dosya Aktarımı .....	25
3.5.3.	Export Komutu ile Dosya Aktarmak.....	27
3.5.4.	Hazır Şablon Kullanma (Template) .....	27
	<b>DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....</b>	<b>33</b>
4.	<b>TOOLBOX.....</b>	<b>33</b>
4.2.	Coreldraw Menü Açıklamaları.....	38
4.2.1.	File (Dosya) Menüsü .....	38
4.2.2.	Edit (Düzenle) Menüsü .....	40
4.2.3.	View (Görünüm) Menüsü .....	43
4.2.4.	Layout (Sayfa Düzeni) Menüsü .....	45
4.2.5.	Arrange (Hizalama) Menüsü .....	46
4.2.6.	Effects (Efektler) Menüsü .....	51
4.2.7.	Bitmaps (Resimler) Menüsü .....	54
4.2.8.	Text Menüsü (Yazı) .....	58
4.2.9.	Window (Pencereler) Menüsü .....	62
	<b>BEŞİNCİ BÖLÜM .....</b>	<b>64</b>

5. UYGULAMALAR.....	64
UYGULAMA 1. Rectangle Tool (F6) .....	64
UYGULAMA 2. Ellips Tool (F7).....	65
UYGULAMA 3. Polygon tool (Y) (Çokgen Çizmek): .....	66
UYGULAMA 4. Spiral (A) Çizmek.....	67
UYGULAMA 5. Dörtgen Grubundan Oluşan Bir Tablo Çizmek .....	67
UYGULAMA 6.KESME, BİRLEŞTİRME, KESİŞEN BÖLGELER.....	68
UYGULAMA 7. DAİRE VEYA HERHANGİ BİR PATH'İN ERAFINI SARAN YAZI.....	70
UYGULAMA 8. Freehand Toll aracını kullanmak .....	72
UYGULAMA 9:HAZIR ŞEKİLLER .....	73
UYGULAMA 10: Çizgi ve Eğri Çizmek.....	74
UYGULAMA 11. CONVERT TO CURVES.....	76
UYGULAMA 12. CONVERT TO CURVES COREL“DE YAZILARI DÖNÜŞTÜRMEK.....	77

UYGULAMA 13: ADD PERSPECTIVE.....	79
UYGULAMA 14: BLEND TOOL .....	80
UYGULAMA 15. CONTOUR TOOLS CONTOUR KOMUTLARI İLE YAZILAR .....	80
UYGULAMA 16. Distort (Etkileşimli Distorsiyon Aracı)..	82
UYGULAMA 17. Envelope (Nesne Eğip Bükme).....	83
UYGULAMA 18. DROP SHADOW .....	83
UYGULAMA 19. EXTRUDE.....	84
UYGULAMA 20. TRANSPARENCY.....	85
UYGULAMA 21. POWERCLIP .....	86
UYGULAMA 22. Paragraph Text .....	88
UYGULAMA 23. BREAK CURVE APART .....	92
UYGULAMA 24. MACRO İLE TAKVİM YAPMAK .....	93
KAYNAKLAR.....	97
ÖZGEÇMİŞ .....	98

## ÖNSÖZ

Dünya’da ve Türkiye’de teknolojinin ilerlemesi ile bu değişimden en çok etkilenen sektörlerin başında basım sektörü gelmektedir. Her yıl çıkan piksel ve vektörel tabanlı programların ileri sürümlerini anlatan mevcut kitapların tercümeden öteye pek de fazla gittiği söylenemez. Bundan dolayı 26 yıllık tecrübeme dayanarak ve 2004’ten beri öğretim görevlisi olarak verdiğim eğitimler sonucunda var olan eksikliği biraz olsun gidermek ve tasarıma başlayanları yönlendirmek amacıyla bu kitabı yazmaya karar verdim.

Kitabın ilk bölümünde Masaüstü Yayıncılık ile ilgili bilmesi gereken teknik bilgiler verilmektedir. İkinci bölümde Masaüstü Yayıncılığın tanımı yapılmakta ve üçüncü bölüm itibarı ile küçük ve orta ölçekli işletmelerde en çok kullanılan ve vektörel program CorelDraw anlatımı başlamaktadır. Kitabın beşinci bölümünde ise kitabın diğer bölümlerinde verilen bilgiler doğrultusunda uygulama örnekleri verilmektedir.

Kısa zamanda çok iş gerçekleştirmek zorunda olan Reklam Ajanslarında ve basım sektöründe çalışan veya eğitim alan tüm elemanlara ve öğrencilere yardımcı olması dileği ile hepinize başarılar dilerim.



## **GİRİŞ**

Tasarım dünyasında vektörel tabanlı bir program olarak bildiğiniz Coreldraw programı Grafikerlerin kolayca tasarım yapabildikleri vazgeçilmez bir programdır. Birçok büyük Gazete Dergi gibi Matbaa Firmaları, Reklam ajansları, Tekstil sektörü Coreldraw programı ile çalışmaktadır. Genelde coreldraw ve photoshop birbirine çok benzerler aralarındaki fark birinin Vektörel diğerinin Pixel tabanlı olmasıdır. Coreldraw gibi vektörel programlarını pixel tabanlı programlardan ayıran en büyük özellik nokta tabanlı olmasıdır. Örneğin bir Logo oluştururken vektörel bir grafik programı kullanmakta fayda vardır. Coreldraw'un size sunduğu kolaylıkları ve marifetleri saymakla bitmez. Bu kitapta programı anlatırken uygulama örnekleri ile sizlere yol gösterilmektedir.

## **BİRİNCİ BÖLÜM**

### **1. TEMEL BİLGİLER**

Vektörel tabanlı bir program olan CorelDraw matbaa ve tasarım sektöründe olduğu kadar tekstil sektöründe de oldukça yoğun kullanılan bir programdır.

Bu programda; Bir firmaya ait tüm kurumsal kimlik çalışmaları; Logo, amblem, logotype, dosya, kartvizit, antetli kağıt, zarf vb., el broşürü, katalog, şablon, insert çalışmaları yapabilirsiniz. Ayrıca; etiket, ambalaj, kesim için bıçaklar hazırlayabilir, montaj yapabilirsiniz.

Kendi doku ve desenlerinizi çizebilir, fotoğraf efektleri verebilirsiniz. Fotoğraflarınızı vektöre çevirerek kendinize has çalışmalar yapabilirsiniz. Macro seçeneğini kullanarak çok kısa bir süre de takvim hazırlayabilirsiniz.

Vektörel Çizim: Matematiksel eğrilerle çizilmiş, istenilen boyuta getirebilen çizimlerdir. Vektörel nesnelerin baskı kalitesi, bir fotoğrafın (piksel) kalitesine göre çok daha fazladır. Piksel çizime göre daha az yer kaplar. Ayrıca yaptığınız her türlü tasarımı çözünürlüğü bozulmadan istediğiniz boyutta alabilirsiniz. Bina giydirme, araç giydirme, halı deseni çizme vb. işlerde kolaylıkla kullanabilirsiniz.

## 1.1. Masaüstü Yayıncılık Donanımı (Çevre Birimleri)

- **Bilgisayar:** Verilerin üstünde işlem yaparak okunabilir ve görüntülenebilir hale getiren teknolojik makineler
- **Bilgisayardan Baskıya Sistemleri:** Bu sistemde bilgisayarda hazırlanan bir iş, direk olarak kalıba pozlanır ve arkasından baskıyı gerçekleştiren bir sistemdir. Bunun kolaylığı montaj ve kalıphane probleminin kaldırmaktır.
- **CCD (Changed Coupler device- Yüklü Kuplaj aygıtı):** CCD, tarayıcılar ve dijital kameralar gibi cihazlarda ışığı ölçmek için kullanılan elektronik bir aygıttır.
- **Digital Fotoğraf Makinesi (Giriş Ünitesi):** Resimleri kendi bünyesinde direk sayısallaştırabilen ve bu görüntüleri bilgisayar ortamına aktarabilen fotoğraf makinesi çeşidi.
- **Harici Kayıt Birimi (SCSI, cd-w-çıkış ve giriş ünitesi):**Sabit disk gibi bilgileri hafızasında tutabilen fakat sabit olmayıp taşınabilen ve başka bir bilgisayara bağlanabilerek kopyalanmasını ve taşınabilerek diğer bilgisayar ortamlarına aktarılmasını sağlar.

- **Klavye (girdi ünitesi):**Bilgisayarda, daktilo gibi yazıp, resimler üzerinde ve veriler üzerinde değişiklik yapmanıza olanak tanıyan parça.
- **Modem (çıkış ve giriş ünitesi):**
- **Mouse (fare-girdi ünitesi):**Bilgisayar yazılımlarında seçme, kopyalama, kesme, çizme... vb. gibi işlemleri yapan, bilgisayarın ünitesi.
- **Kalem mouse:** Bir nevi tarayıcı gibi işlem yapan, daha önceden çizilmiş nesnenin üstünden geçerek çizime yardımcı olan yada elle serbest çizim yaparak görüntü oluşturmaya yarayan cihaz.
- **Printer (yazıcı- çıktı ünitesi):**Bilgisayar ortamında üretilen yazılı ve görsel materyallerin kâğıt üzerine aktarılmasını sağlayan digital aygıt. Masaüstü yayıncılık donanımının en temel üyelerinden birisi. Renkli ve siyah beyaz, nokta esaslı, mürekkep püskürtmeli ve laser sistemiyle çalışan çeşitleri vardır.
- **Scanner (girdi ünitesi):**Basılmış olan yazı ve resim gibi görüntüleri, 0 ve 1 kodları ile sayısallaştırarak bilgisayar ortamına aktarılan parça.
- **El tarayıcıları;** Daha ufak boyutlu (barkod okuyucusu gibi)
- **Tamburlu tarayıcılar;** reproduksiyon atölyelerinde daha detaylı ve kaliteli tarama yapan cihazlardır. Genellikle yerinden

ıkartılabılen saydam bir silindir (tambur) zerine montelenmiř bir grntyle iř grrlere.

## İKİNCİ BÖLÜM

### 2. MASAÜSTÜ YAYINCILIK NEDİR?

(Kitap, dergi, gazete, broşür gibi yayınları kişisel bilgisayarlarda özel yazılımlar kullanarak hazırlama yöntemi).

#### 2.1. MÜY YAZILIMLARI

- **A. Nokta esaslı (bitmapped):** Yumuşak ve resimsel efektler için idealdirler. Bu programda oluşturulan görüntüler pixel noktacıklarından oluşur. Nokta esaslı tasarım programları şöyle sıralanabilir: Adobe Photoshop, Fractal Design Painter, Fractal Design Color studio, Aldus SuperPaint.
- **B. Nesne esaslı (objectoriented):**
- Vektörel tabanlı programlar olarak da anılan bu yazılımlarda geometrik çizim, simge, logo ve diğer tipografik uygulamalar için gereken düzgün ve keskin kenarlı görüntüler üretilir. Bu programlar bütün imgeleri nokta yerine, çizgi ya da vektörler halinde depolar. Bu programlar arasında en yaygınları; Aldus Freehand ve Adobe Illustrator.

**Adobe systems:** Postscript dili, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe acrobat gibi geniş bir yazıtipi yelpazesi ile profesyonel grafik sanatçıları ve iletişimcileri için tasarlanan diğer araçların yazılmasından sorumlu şirketin adı.

**Baskı provası:** Bir işin, basıldığı zaman nasıl görüneceğini kestirme yöntemi, prova son çoğaltmada kullanılacak olan gerçek kağıt, mürekkep setleri ve görüntüleri ile çalışan baskıdan alınan bir örnektir. Zeroks çıktısı kullanılabilir (müşteriye tanıtım için).

**Clip art:** Tasarımcıların kesip çıkartmaları ve tasarımlarına yapıştırmaları için kağıda basılmış resimlemelerdir. Masaüstü yayıncılığıyla, clip art disketten kopyalanabilen ve diğerine yapıştırılabilen, kaydedilen elektronik resimlerdir.

**Çözünürlük:** Bir görüntünün piksellerle ölçülen eni ve boyudur. Buna bağlı olarak yüksek çözünürlüklü görüntü denildiğinde çözünürlüğü, çoğaltılacağı çizgili ekranın en az iki katı olan görüntü anlaşılır. Örneğin 150 çizgili bir ekrana basılan 300-dpi görüntü yüksek çözünürlüklüdür.

**Dpi:** Bir inç'teki tarama sayısıdır. Bir inçteki tarama sayısı arttıkça görüntü daha detaylı taranır ve kaliteside artar.

En düşük 72 dpi , en yüksek 1200 dpi

**Lpi (Lines Per Inch):** Inç başına düşen satır sayısına masaüstü yayıncılıkta verilen isim. Bir lazer yazıcıdan basılacak olan fotoğraflar 75 Lpi'ya kadar çıkabilmektedir. Gerçekten kaliteli ise Lpi değeri 500'e kadar çıkabilmektedir.

**Piksel (Nokta):** Tek resim elemanı. Ekranda yada sürekli tonlu bir görüntüde birtek nokta, bilgisayar monitörünün görüntüleyebileceği en küçük nokta.

**Densitometre:** Bir sayfa üzerindeki mürekkebin yoğunluğunu veya bir görüntünün belirli bir bölgesinin yoğunluk değerlerini ölçmek için tasarlanmış bir alet (Renk yüzdesini ölçer).

**High-key görüntü:** Çok işleme maruz kalmış, soluk bir görüntü veya tarama işlemi sırasında detayları kaybolmuş bir görüntü.

**HSL (Hue, Saturation and lightness- Renk doyma ve aydınlık):** Doyma rengin derecesini ve tonunu; aydınlık ise o renkte ne kadar beyaz olduğunu gösterir.

**İthal etmek:** Başlıca bir uygulamada üretilen bir görüntüyü, farklı bir uygulamada okumak. Mesela freehand programında üretilen bir görüntüyü uygun formatta kaydedip photoshop programında okutabilmek.

**Katman:** Nesnelerin, görüntünün bütününü etkilemeden, ayrı düzlemler üzerine yerleştirilip düzeltilebilmesine imkân veren bir yöntem.



**Kesmek:** Bir görüntünün ya da yazının seçilmiş bir kısmının çıkartıp panoya kopyalamak

**Kontrast:** Bir görüntünün en parlak ve en karanlık alanları arasındaki ilişki.

**Lüminans:** Bir tonun, rengine veya doymasına bakmaksızın, parlaklık veya aydınlığının bir ölçüsü.

**Madde imleri:** Listelerdeki maddeleri sunmak amacıyla kullanılan tasarımsal semboller.

**Maske:** Bir nesnenin bir kısmını korumak veya yerinden çıkarmak için yaratılan başka bir nesne. Maskeyi bir şablon gibide düşünebiliriz.

**Nokta Kazancı:** Bir yarımton noktasının, görüntünün üzerine basıldığı kâğıdın mürekkep soğutması nedeniyle genişmesi.

Gazete baskısının nokta kazancı çarpanı büyükür, buna karşın yaldızlı kâğıtların nokta kazancı çarpanları küçükür.

**NOT:** Çözünürlük ne kadar fazla ise kalitede o seviyede iyi olur.

**Nokta Şekli:** Bir yarımton noktasının şekli (yuvarlak, kare, baklava vb.) Adobe Photoshop, herbiri basılmış görüntünün üzerinde farklı etkilere sahip olan birçok nokta şekli obsiyonu sunmaktır.

Bilgisayarın internete ulaşmasını sağlayan parça.

**Monitör (Çıktı ünitesi):** Bilgisayardaki verileri görüntülemeye yarayan araç.

**Nokta :** Tek bir yarımton elemanı

**Opak :** Tüm ışığı tutan bir ton (%100 siyah). Saydam olmayan, ışığı geçirmeyen fotoğraf nasıl gözükeceğini gösteren yazılım fonksiyonu.

**Ön izleme:** Bir dökümanın yazıcıdan nasıl çıkacağını ya da ayarlanmış kağıt tipinde nasıl gözükeceğini gösteren yazılım fonksiyonu

**Pano:** Belleğin sıralı geçici depolama için kullanılan alanı. Panoya herbilgi kopyalanışında bir önceki kopyalanan silinir.

**Pikselleştirme:** Pikselleri ayrı ayrı görünür kılmak amacıyla, görüntünün çözünürlüğünü azaltarak sağlanan özel efekt.

**Renk Ayrımı:** Bir görüntüyü, baskıda çoğaltmak üzere dört işlem mürekkep renklerine çevirme işlemi

**Rötuşlama :** Dijital bir görüntünün, piksel değerlerini ayarlamak için tasarlanmış araçlarla değiştirilmesi,

**RSI :** Tekrarlamalı zorlanma sakatlığı. Doktorlar RSI denen bir rahatsızlığın her gün klavye ve fare ile

çalışmaktan kaynaklanabileceğini düşünüyor. Bu hastalık en çok bilekleri, parmakları ve kolu etkiliyor.

**Saydamlık** : Işığın yüzeyinden geçmesine izin veren bir malzeme üzerindeki bir görüntü; bir görüntünün altındaki görüntüleri gösterebilme yeteneği.

**Sürekli ton** : Yarım ton noktaların ayrılması ve dönüştürülmesinden önceki dijital görüntü.

**Şablon:** Bitirilmeye hazır bir dökümanın bütün özelliklerini içeren salt okunur bir dosya. Şablonlar genelde yayınlarda isim plakaları ve adres bölgeleri gibi değişmeyen parçaları, sütun yapısı ve sayfa düzeni gibi özellikleri içerir. Şablonlar zamandan tasarruf etmemizi sağlar.

**Taramak** : Opak ya da saydam orijinalleri, tasarımlarda kullanılabilecek sayısal dosyalara dönüştürme işlemi. Tarama işlemi amacına göre, masaüstü ya da tamburlu tarayıcılarda gerçekleştirilebilir.

**True Type:** Apple ve Microsoft tasarımcılar tarafından evrensel olarak kabul edilmiş yazıtipi düzeni. Gelişmiş hizmet büroları daha çok bu yazıtipini tercih eder.

**Vektör Görüntü:** İçindeki nesnelerin piksellerle değil, matematiksel olarak tanımlı oldukları görüntü.

## 2.2. Masaüstü Yayıncılıkta Kullanılan Format Çeşitleri

**TIFF:** (tagged Image File Format-Etkiletilenmiş Görüntü Dosya Formatı) aldus corporation tarafından bit-eşlemlenmiş görüntüleri depolamak için yaratılan bir dosya formatı.

**PDF:** (Adobe Acrobat'ın Portable Document bütün biçim özellikleri dosyaya kaydediliği için platformlar arası taşımada sorun olmaz).

**PICT:** Birçok program tarafından kullanılan bir dosya formatı. Pekçok multimedya uygulaması ekranda grafik göstermede pict formatı kullanılır.

**JPEG:** Jpint Picture Experts Group tarafından yaratılmış, dosyanın orijinal boyutunu küçülten bir sıkıştırma metodu (diğerlerine göre kalitesiz görünebilir çünkü küçültülmüştür).

**EPS:** (Encapsulated Postscript) Grafik ve görüntü dosyalarını depolamak için Adobe system tarafından geliştirilen EPSF de denilen bir dosya biçemi standardı

## 2.3. RENK

**24-bit renk:** Her renk kanalı (kırmızı, yeşil, mavi) için 256 renk tonu sunan renk modeli

**32-bit renk:** Her renk kanalı (kırmızı, yeşil ve mavi) için 256 renk tonu ile birlikte 256 tonlu bir de maskeleyen kanalı sunan renk modeli.

**8-bit renk:** 256 (renkli bir monitörde gösterilen minimum renk sayısı) renkli bir palet sunan renk modeli

**Aratonlar:** Siyah ve beyazın yaklaşık tam ortasında bulunan ton deęerleri

**Aydınlık:** Bir rengin veya tonun parlaklığının bir ölçüsü.

**Çıkarmalı Renkler (CMYK-cyan, magenta, yellow, kontrast-siyah):** Turkuaz, mor, sarı ve siyah baskı renklerinden oluşan renklerdir. Çıkartmalıda kastedilen bu renkler belli % de oranları ile birleşince dięer renkleri oluştururlar. Bunlarla yapılan baskı işlemini dört renk işlemini olarak bilir ve bir matbaa makinesinde renkli görüntüleri çoęaltmanın en çok kullanılan yoludur.

**Degrade:** Bir renkten veya doymadan dięerine harmanlama, geçiş

**Doyma:** Bir rengin şiddetinin ölçüsü. Örneğin pembe kırmızıdan , gökyüzü mavisi de lacivertten daha az doymuştur.

**Monokrom (Tek renk):** Genellikle siyah beyaz bir monitörü belirtir, ama siyah beyaz bir görüntü içinde kullanılabilir.

**Nötrler:** Belirgin bir renkleri olmayan gri tonları.

**Pantone:** Belirli renkleri tutturmak için kullanılan ticari bir renk uyumlaştırma ve mürekkep karıştırma sistemi. MÜY yazılımları pantone sistemini desteklerler.

**PMS: (Pantone Matching System):** Tasarımcıların renkleri numaralarla ifade etmesini sağlayan sistem

**Renk serisi:** Belirli bir aygıtla alınabilecek renk yelpazesi, monitörler, ışık üzerine kurulmuş olan RGB renk serisini gösterirler. Basılı malzemeler için ise mürekkep renklerini kullanan CMYK renk serisi kullanılır. RGB renk serisi CMYK'dan daha geniştir.

**Renk Tekerliği:** Değişik renkleri ve bu renklerin birbiriyle olan ilişkilerini gösteren pasta dilimi grafiklerine benzeyen şema. Çoğu zaman renk tekerleği on renge indirgenmiştir. Başta kırmızı olmak üzere turuncu, sarı, açık yeşil, koyu yeşil, turkuaz, mavi, koyu mor.

**Renk Uzayı:** Renkli bir görüntünün tanımlama ve depolama biçimi. Renk uzayına örnek olarak RGB, CMYK ve Kodak YCC gösterilebilir.

**RGB:** (Red, green, blue) Renkli bir monitörde görüntünün gösterilmesi için kullanılan üç ana renk.

**Spot Rengi:** (Özel renk) CMYK sisteminin dışında özel olarak kullanılan mürekkep rengi. Örneğin: pantone serisinden bir renk.

**Toplamsal renkler:** (RGB-red, green, blue) Kırmızı, yeşil ve mavi ışığı anlatan bir kavram. Kırmızı, yeşil ve mavi ışık değişik yüzeylerde karşılaştırılınca, görünebilir renk yelpazesi oluşur. Bu renklerin her biri % 100

kullanılınca beyaz ışık meydana gelir. Monitörlerde kullanılan renklerdir.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### 3. CORELDRAW

#### 3.1. Coreldraw Kullanmadan Önce Bilinmesi Gereken Terimler:

CorelDRAW ile çalışmaya başlamadan önce aşağıdaki terimlere aşina olmalısınız.

**Object (Nesne):** Resim, şekil, çizgi, metin, eğri, sembol veya katman gibi bir çizimdeki eleman

**Drawing (Çizim):** CorelDRAW'da oluşturduğunuz çalışma; örneğin, özel sanat eserleri, logolar, posterler ve bültenler

**Vector Graphic (Vektör grafiği):** Çizgilerin çizildiği konumu, uzunluğu ve yönü belirleyen matematiksel tanımlardan oluşan bir görüntü

**Bitmap:** Piksel veya nokta ızgaralarından oluşan bir görüntü

**List Box (Liste kutusu):** Bir kullanıcı aşağı ok düğmesini tıkladığında aşağı açılan seçeneklerin listesi

**Artistic text (Sanatsal metin):**Gölgeler gibi özel efektler uygulayabileceğiniz bir metin türü

**Paragraph text (Paragraf metni):** Biçimlendirme seçeneklerini uygulayabileceğiniz ve proje içeriğine büyük bloklarda düzenleyebileceğiniz bir metin türü.



### **3.2. Corel Draw'a Başlarken**

CorelDRAW, yüksek kaliteli vektör çizimler, logo tasarımları ve sayfa düzenleri oluşturmak için sezgisel ve çok yönlü bir grafik uygulamasıdır.

Çok Sayıda efekt içermesi, esnek ara yüzü, işlemleri çok kısa sürede ön izlemeli olarak yapması ile öne çıkar. Metinler konusunda daha detaylı kontrol fonksiyonları içerir. Bitmap resimlere yönelik çok sayıda işlem yapmanızı sağlar. Ek olarak paketteki uygulamalar, hazır çizimler ve yazı tipleri ile gerçekten komple bir pakettir.

### **3.3. Corel Draw Kısayolları**

Ctrl+C \*Seçimi Kopyalar

Ctrl+V \*Seçimi Yapıştırır

Ctrl+E \*Export

Ctrl+I \*Import

Ctrl+Z \*Undo

Ctrl+R \*Repead

Ctrl+P \*Print

Ctrl+O \*Open

Ctrl+N \*New Documentn

Ctrl+K \*Seçili Nesneyi Ayırır

Ctrl+L \*Seçili Nesneyi Birleştirir.

Ctrl+Q \*Convert

Ctrl+G \*Grup

Ctrl+U \*Grup Dağıtır

Shift+ PageUp \*Nesne Metin Öne Alır

Shift + PageDown \*Nesne Metin Arkaya Alır  
CTRL+8 \*Metni otomatik olarak büyütür  
CTRL+4 \*Metni otomatik olarak küçültür  
CTRL+TAB \*Sayfalar arası geçiş sağlar  
CTRL+A \*Sayfadaki tüm nesnelere seçer  
CTRL+D \*Metin yada nesneyi kopyalar  
+ \*Nesne yada metni üstünde çoğaltır.

## HİZALAMA

B \*Seçili nesnelere alt kısımlarını hizalar

P \*Seçili nesnelere sayfaya göre ortalar

E \*Seçili nesnelere merkezlerini yatay olarak hizalar

L \*Seçili nesnelere sol yanlarını hizalar

R \*Seçili nesnelere sağ yanlarını hizalar

T \*Seçili nesnelere üst kısımlarını hizalar

C \*Seçili nesnelere merkezlerini düşey olarak hizalar

Shift+B \*Seçili nesnelere alt kenarlarına göre dağıtır.

Shift+E \*Seçili nesnelere yatay merkezlerine göre dağıtır.

Shift+C \*Seçili nesnelere düşey merkezlerine göre dağıtır.

Shift+L \*Seçili nesnelere sol kenara göre dağıtır.

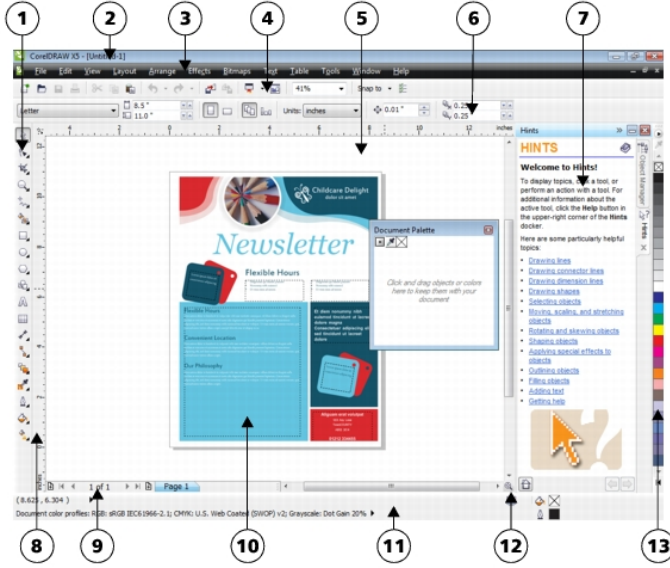
Shift+R \*Seçili nesnelere sağ kenara göre dağıtır.

- **Daha çok kısayol tuşunu Tools > Customization > Commands > Shortcutkeys den görebilirsiniz.**
- **Ayrıca bu menüden kısayol tuşlarını istediğimize göre ayarlayabilirsiniz.**

### 3.4. Uygulama penceresi

CorelDRAW'ı başlattığınızda, bir çizim penceresi içeren uygulama penceresi açılır. Birden fazla çizim penceresi açılabilmesine rağmen, komutları sadece aktif çizim penceresine uygulayabilirsiniz.

CorelDRAW uygulama penceresi aşağıda görüntülenir.

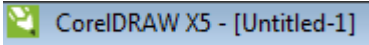


**1. Araç Kutusu (Toolbox):** Çizimdeki nesneleri oluşturmak, doldurmak ve değiştirmek için araçlara sahip bir sabit çubuk



Şekil 1. Toolbox

**2. Başlık çubuğu (Menu Bar):**Şu anda açık çizimin başlığını gösteren alan



**3. Menü çubuğu :** Aşağı açılan menü seçenekleri içeren alan



**4. Araç Çubuğu :** Menüye ve diğer komutlara kısayollar içeren çıkarılabilir bir çubuk



**5. Çizim penceresi:** Çizim sayfasının dışındaki alan, kaydırma çubukları ve uygulama kontrolleriyle sınırlanır.

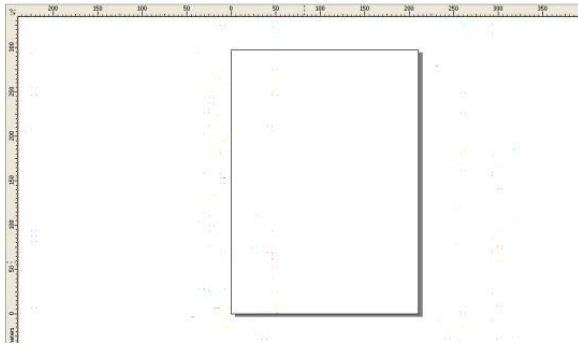
**6. Property Bar (Özellik çubuğu):** Aktif araç veya nesneye ilişkin komutlar içeren çıkarılabilir bir çubuk. Örneğin, metin aracı aktif olduğunda, metin özelliği çubuğunda metin oluşturan ve düzenleyen komutlar görüntülenir (Window > Toolbars > Property Bar).



**7. Docker:** Belirli bir araç veya göreve ilişkin mevcut komutları ve ayarları içeren bir pencere

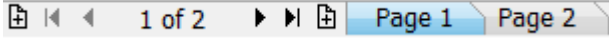


**8. Cetveller (Rulers):** Bir çizimdeki nesnelerin boyutunu ve konumunu belirlemek için kullanılan yatay ve dikey kenarlıklar.



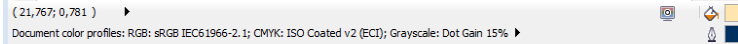
Şekil 2. Cetveller

**9. Document Explorer (Belge Gezini)** :Uygulama penceresinin sol alt köşesinde, sayfalar arasında gezinmek ve sayfalar eklemek için kontroller içeren alan.



**10. Drawing Page (Çizim sayfası):** Çizim penceresinin içindeki dikdörtgen alan. Çalışma alanınızın yazdırılabilir alanıdır

**11. Status bar (Durum çubuğu):** Uygulama penceresinin altındaki tür, boyut, renk, dolgu ve çözünürlük gibi nesne özellikleri hakkında bilgi içeren bir alan. Durum çubuğu ayrıca mevcut imleç konumunu gösterir.



**12. Navigator:** Bir çizimin etrafında hareket etmenize yardımcı olacak daha küçük bir ekran açan sağ alt köşedeki düğme

**13. Color Palettes (Renk paleti):** Renk örneklerini içeren sabitlenebilir bir çubuk. Window > Color Palettes > Default CMYK. Corel DRAW Programı ile çalışmalar uygulamalar ve örnekleri Resimli anlatım dersleri Corel draw Grafikerlerin kolayca kullanabileceği fonksiyonlarının çok fazla olan kullanım kolaylığı olan vektörel bir programdır. Birçok büyük Gazete Dergi gibi Matbaa Firmaları Corel ile çalışmaktadır Genelde

coreldraw ve photoshop birbirine çok benzerler aradaki fark sadece birisi Vektorel diğeri Pixel tabanlı olmasıdır. Mesela bir Logo oluştururken vektorel bir grafik yazılımı kullanmakta fayda vardır. Corel in marifetleri saymakla bitmez Contour Convert Kareler Symboller ile çalışmalar yapılabilir. Nesneleri sabit renklerle renklendirirken kullanılabilen en pratik araçlardır.

Çok Sayıda efekt içermesi, esnek ara yüzü, işlemleri çok kısa sürede ön izlemeli olarak yapması ile öne çıkar. Metinler konusunda daha detaylı kontrol fonksiyonları içerir. Bitmap resimlere yönelik çok sayıda işlem yapmanızı sağlar.

### **3.5. New Document**

#### **3.5.1. YENİ BİR DOSYA AÇMAK**

**‘New Graphic’ ikonunu tıkladığımızda yeni bir dosya açılır.**

Yeni açılan sayfada gereken bazı ön değerler (Sayfa boyu, sayfa yönü, uzunluk birimi gibi) daha önce kaydedildiği gibi olur. Sayfa boyutu ve değerleri değiştirirsek artık hep kaydettiğimiz ölçülerde ekrana gelecektir. sayfa ön değerleri ile ilgili yapılan değişiklikleri kaydetmek için

Tools/ Options/ Document ‘ Save options as default for new document’ seçeneğini işaretlememiz gerekmektedir.

### **3.5.2. Import Komutu ile Dosya Aktarımı**

**Dosya yapısı** CorelDRAW’ dan çok farklı olan Bitmap ve metin dosyalarını CorelDRAW programına **import** komutu ile aktarabilirsiniz.

Vektörel dosyaları Open komutu ile açarsak ayrı bir dosya olarak açılır. Import komutu ile açarsak açık olan dosya üzerine ekleyebiliriz.

#### **Örnek Çalışma**

##### **Bir dosyaya çalışmanızı aktarmak için**

##### **File/ Import u seçin.**

**Look in** bölümünde aktaracağınız dosyanın kayıtlı olduğu diski veya klasörü belirtin.

**Files of Type** bölümünde aktaracağınız dosyanın tipi ya da All File formats seçili olsun. Açılan listeden aktaracağınız dosya üzerine tıklayın. Preview seçili ise aktarılan dosyanın küçük birörneği pencerede görünür. Import komutunu tıklayın. Bir sonraki adımda seçtiğiniz dosya tipine göre ayar yapacağınız pencere ekrana gelebilir. Gerekli ayarlar yapıldıktan sonra OK ikonunu tıklayın. İmleciniz köşe biçimini alacaktır. Aktaracağınız



dosyayı çalışma sayfasında nereye yerleştirirseniz orijinal boyutlarında dosya tıkladığımızda sağ altına yerleşir.

Aktarılan dosyanın boyutunu değiştirmek istiyorsanız, aktarılacak dosyanın alanını farenin sol tuşunu kullanarak bir dikdörtgen çizerek belirtebiliriz.

Aynı anda birden fazla dosya indirmek için Import penceresinde CTRL tuşuna basılı tutarken dosyaları işaretleyebiliriz.

**Scrapbook:** Belirli bir klasördeki resim dosyalarını CorelDraw olmasa bile topluca görmemizi ve aktarmamızı sağlıyor.

Ayrıca internet bağlantısı olan bilgisayarlarda burada arama yapabiliyor ve fotoğraf ve ses dosyalarını buradan arattırabiliyoruz.

**Browse:** Herhangi bir dosyadaki veya CD'deki bilgileri görebilmek için kullanılır.

**Search:** İlgili CD sürücüyü takılı ise aranılan kelime ile ilgili tüm dosyaları bulmaya ve aktarmaya yarıyor.

## **Kaydetme**

File/ Save As ile dosya tipi görünümünde hangi formatta kaydedeceksek onu seçip dosyaları kaydedebiliriz.

**Dosya boş ise kayıt komutları aktif olmaz.**

### 3.5.3. Export Komutu ile Dosya Aktarmak

Dosyamızı raster ya da metin formatlarından birinde kaydetmek için

File/ export seçin. Seçtiğimiz formata göre ayar penceresi açılır.

### Dosyayı Kapatma:

**File/ Close**

### 3.5.4. Hazır Şablon Kullanma (Template)

Eğer bize sunulan hazır şablonlarla çalışmak istersek:Şablonlar.CDT uzantılı hazır çalışmalardır. Bu dosyalarda sayfa boyutu, sayfa düzeni gibi tüm ayarlar hazırlanmıştır. Bize sadece metin ya da grafiklerde değişiklik yapmak kalır.

Bunları kullanmak için;

File/ New from Template'i seçeriz. Ekran 6 sekmeli bir pencere açılır.

**Full Page** : Tek sayfalı şablonlar

**Label** : Etiket şablonları

**Booklet** : Broşür kapağı tarzı şablonlar içerir.

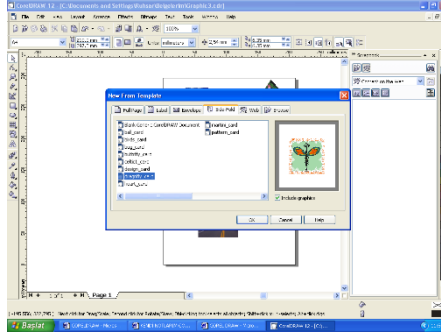
**Side- fold** :4<sayfalı tebrik kartı tarzı tasarımlar içerir.

**Web** : Web sayfası şablonları içerir.

**Browse** : Kayıtlı herhangi bir şablon dosyası kullanmamızı sağlar.

## **Kullanılanlar**

**Kılavuz çizgileri:** Nesneleri sayfa üzerine yerleştirirken bu çizgilerden faydalanırız.



Şekil 3. Template

Ekranın solunda ve üstünde yer alan kılavuz çizgilerinden çekerek elde ederiz. Sayfa üzerinde kırmızı renkte görünür ve nesnelerin konumlarını ayarlama bize yardımcı olur.

Görünmüyorsa; **View/ Guidelines** menüsünü kontrol ederiz. Menüün yanında OK işareti yok ise kılavuz çizgileri görünmez.

Kılavuz çizgilerin üzerine tıkladığımızda ekranın üzerinde yer alan çubukta

**Object position (koordinat): x, y,**

**Angle of rotation (dönme açısı),**

**Center of Rotation Positiona (Ağırlık merkezi koordinatı) ,**

**Lock (Kilitleme),**

**Snap to Guidelines (kılavuza yapış)**Seçeneklerinden yararlanırsınız.

Kılavuz çizgilerini kaldırmak için ise üzerlerine gelip **'Delete'** e basmak yeterlidir.

**Izgara:** Çalışmalarımızı kolaylaştırmak amacıyla kullanırız.Izgaraları ekrana getirmek için **View/ Grid** seçeriz. Yok etmek için yine aynı yeri seçeriz.Izgaralar arasındaki boşlukları kendimiz ayarlayabiliriz. Bunun için **View/ Grid and Ruler Setup'**ı seçeriz. Bu komut aslında **Tools/ Options/ Document/ Grids** penceresini açar.

Bu aralıkları ayarlamak için **Spacing** seçeneğini seçeriz.

**Horizontal (Yatay)**

**Vertical (Dikey)** kaç mm olacağını yazarak ayarlamamızı yaparız.

**Nesneye Yapış Komutu**

Sayfa düzeni oluştururken nesnelerin birbirlerine yanaştıklarında yapışmaları için **View/ Snap to Object** seçin. İşlemden vazgeçmek için yine aynı komutu seçeriz.

### **İşlemi Tekrarlama**

Son yaptığımız işlemi tekrarlamak için işlemin uygulanacağı nesneyi seçerek **Edit/ Repeat** komutunu uyguluruz. Her işlemi tekrarlayamazsınız.

### **Nesneyi Kopyalama**

Seçili nesnenin bir kopyasını oluşturmak için kopyalamak istediğimiz nesneyi seçerek **Edit/ Duplicate** komutunu seçeriz.

Kopyanın diğer nesneye göre konumunu belirlemek için önceden X, y koordinatlarını düzenleyerek oluşturduğumuz kopyanın değere bağlı olarak yerlerine yerleştirileceğini görürüz. Böylece konum ve yer değişimi otomatik olarak uygulanacaktır.

### **Nesnelerin Özelliklerini Kopyalama**

Bir nesnenin dolgu, metin ve diğer özelliklerini bir başka nesneye kopyalayabilmek için **Edit/ Copy Properties from** komutunu seçin. Ekranı gelen pencerede nesnenin hangi özelliklerini değiştirmek istediğimizi bildirmemiz gerekir.

## **Tam ekran ön izleme için**

**View/ Full-Screen Preview** seçeriz.

## **Büyüteç Aracı**

### **Çok Sayfalı Çalışma**

Bunun için Layout menüsünden Insert Page seçin. Gelen pencerede Insert.. pages satırında eklemek istediğimiz sayfa sayısını yazarız. Before çalışılan sayfanın önüne After ise arkasına yeni sayfaları ekleyecektir.

Sayfa silmek istersek yine aynı menüden **Delete** komutunu seçmemiz yeterli olacaktır.

İstersek sayfa etiketlerinden sayfalara isim verebiliriz.

Corel Draw 10 da bir diğer yeni yenilik ise View/ Page Sorter View seçtiğinizde tüm sayfaları bir arada gösteren

### **Çok Sayfalı Dökümanların Çıkış Sırasının Belirlenmesi**

Yazıcı çıkışında sayfa sırasının otomatik olarak belirlenmesi için

**Layout/ Page Setup** seçeneğini seçerek **Option penceresini** açalım. Pencerenin solunda yer alan listede **Document/ Page/Layout** satırında tıklayalım. Pencerenin sağ yarısında artık sayfa sıralaması ile ilgili seçenekler yer almaktadır. Layout bölümünden bize

uygun olanı seçeriz. Nasıl olacağını görmek için sağ üst köşedeki görüntülere bakmak yeterlidir.

### **Etiket Çıkışı Almak İçin**

Yine aynı yerden bu kez **Layout/ Page Setup** seçeneğinden **Option** seçeneğini açarız burada **Label** seçeneğini seçerek tercih edebileceğimiz etiket seçeneklerini görürüz.

### **Etiketleri biz tasarlamak istersek;**

Labels penceresinde Customize Labels ikonunu tıklarız.

**Layout/ Rows** bölümüne sayfadaki etiketlerin kaç satır oluşturduğunu **Layout/ Cloumns** bölümüne de kaç sütun oluşturduğunu yazarız.

**Label Size/ Width** genişliğini

**Label Size/ Height** ise etiketin yüksekliğini yazarız.

**Rounded Corners** seçili ise etiketlerin köşelerinin yuvarlak olduğunu varsayar.

**Gutter/ Horizontal** sütunlar arası boşluğu

**Gutters/ Vertical** satırlar arasındaki boşluğu yazarız.

Tasarladığımız etiketi kaydetmek için Sol üst köşedeki label style bölümünde yer alan + ikonunu tıklarız. Etikete vermek istediğimiz ismi yazarız. Artık bu etiket listesinde User Defined de yer alır.

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### 4. TOOLBOX

#### SHAPE TOOL (F10)

**Shape Tool:**Düğüm noktaları sayesinde objelerinizin, metinlerinizin üzerinde müdahale ederek biçimini değiştirebilirsiniz.

**Knife Tool:**Bu aracı kullanırken herhangi bir düğüm noktasına ihtiyacınız yok. Kesme işlemini yapacağınız noktanın üzerine geldiğinizde Knife aracı dik bir konuma gelecektir. Daha sonra istediğiniz biçimde kesme işlemini yapabilirsiniz. Son noktaya gelindiğinde fareyi bırakın ve seçim aracını alarak kestiğiniz parçayı tutun ve çekin.

**Eraser Tool:**Eraser aracını seçtiğinizde Property Bar üzerinde Eraser aracına ait iki değişik özellik çıkar. Yapacağınız ilk ayar silginin kalınlığı ile ilgili, diğeri de silginizin yuvarlak kare olarak seçmenizi sağlar.

**Smudge Brush:**Corel'in tasarımcılara çalışmalarında yeni ilhamlar veren araçlarından bir tanesi. Photoshop'un Brush özelliklerinde "Fade" özelliğinin Corel'deki vektörel yansıması denilebilir. Smudge aracını seçtikten sonra değişen Property Bar üzerinde örnek resimdeki seçeneklere değer girin. Bir Rectangular dikdörtgen nesne oluşturun ve istediğiniz biçimde renklendirin. Smudge ile içeriden dışarıya, dışarıdan içeriye müdahale ederek farklı etkilerde bulunabilirsiniz.



**Roughen Brush:** Oluşturduğumuz çizimlerimizin etrafında girintili çıkıntılı tırtıklar oluşturmak için kullanabileceğimiz özel ayarlarla farklı görünümler oluşturabileceğimiz bir araç.

**Free Transform:** Toolbox'tan aracı tıklar tıklamaz Property Bar üzerinde değişen bölüm içinde Free Transform ile nesnenin (Rotate) açısını, (Reflection) yansımasını, (Scale) büyüklüğünü, (Skew) bir düzlem üzerinde eğimini düzenleyebilirsiniz. Property Bar üzerinde nümerik değerlerle özel kontroller bulunuyor.

**Virtual segment Delete:** Birbiri üzerine binen başka nesnelerin yolları ile kesişen hedef alınmış bir nesne yolu parçanızı silmenize imkan veren, etkileşimli bir kırpma aracıdır.

## **ZOOM TOOLZ):**

**Zoom:** Sayfanızı büyültür ve küçültür.

**Pan:** Sayfanızı çizim alanı ile birlikte kaydırır.

## **FREEHAND TOOL (F5):**

**Freehand tool:**Bu araç, aynen pencil aracı gibi çalışır. Sürüklendiğinde fare imlecini bir çizgi takip eder. Çizim yapıldıkça, CoreDRAW, çizginin belirli aralıklarına düğüm noktaları yerleştirmeye başlar. Daha az düğüm noktası daha düzgün bir çizim demektir. Fazla düğüm noktasına sahip çizgiler biraz bozuktur. Çünkü her

düğüm noktası bir çekim alanı oluşturur. Çizginin, fare hareketlerini ne kadar yakından takip edeceği, property çubuğundaki Freehand Smoothing sürgüsünden belirlenir.

Dümdüz çizgiler ise bambaşka bir yoldan elde edilir. Sürüklemek yerine, çizginin başlangıç yerine bir kez tıklanır. Sonra fare ile çizginin sonlanacağı yere de tıklanır. Bu iki nokta arasında dümdüz bir çizgi meydana gelecektir. Yatay ve dikey çizgiler oluşturmak için CTRL tuşuna basılı tutmak yeterli olur.

**Bézier Aracı:** Bézier aracı üzerinde uzmanlaşmak için üzerinde pratik yapmak gerekir. Bu araç bir eğrinin çiziminde ona dilediğimiz şeklin verilmesini sağlıyor. Fare ile tıkladığında yeni bir düğüm noktası oluşturuyor ve bu düğüm noktası ile bir öncekini birleştiriyor. Üzerine gelip tıkladıktan sonra, imleci sürükleyerek, eğriye değişik biçimler verilmesini sağlıyor.

Bézier ve Kalem araçları, her bir düğümü hassas bir şekilde yerleştirerek ve her eğimli parçanın şeklini kontrol ederek bir kerede bir segment çizmenizi sağlar. Kalem aracı, çizirken çizgi bölümlerini ön izleme olanağı sunar.

**Artistic Media Aracı:** Curve açılır penceresinden Artistic Media Aracı seçildiğinde Property çubuğu aşağıda gibi değişecektir.

**B-Spline Aracı:** bu araç farklı sektörlere özel üretilmiş uzman yazılımlarda bulunan bir araç. Çizim yapmayı oldukça kolaylaştıran ve hızlandıran bir seçenek. Bununla saniyeler içinde dekupe yapabilirsiniz.

**2 Point line tool:** 2 Nokta Çizgi aracını kullanarak düz çizgiler çizebilirsiniz. Bu araç aynı zamanda nesnelere dik veya teğet olan düz çizgiler oluşturmanızı sağlar.

**3 Nokta Eğri aracı:** 3 Nokta Eğri aracı, genişliklerini ve yüksekliklerini belirterek basit kavisli çizgiler çizmenize olanak tanır. Dügümleri manipüle etmeden hızlı bir şekilde yay şekilleri oluşturmak için bu aracı kullanabilirsiniz.

**Smart Fill (Akıllı Çizim aracı) :** Tanıma ve temel şekillere dönüştürülebilen serbest vuruş vuruşlarını çizmek için Akıllı Çizim aracını kullanabilirsiniz. Bir nesne bir şekle dönüştürülmezse düzleştirilir. CorelDRAW'un şekilleri tanır ve nesnelere haline dönüştürdüğü seviyeyi ayarlayabilirsiniz. düğümleri değiştirmeden şekilleri hızla yayar.

**Rectangle:**İstenilen boyutlarda dikdörtgen çizmenizi sağlar.

**Elipse:**İstenilen boyutlarda elipsler çizmenizi sağlar.

**Graph Paper tool D):** İstenilen satır ve sütunda grafik kağıtları çizer. Yazı yazmanıza yardımcı olur.

**Polygon tool:**Çeşitli sayıda köşelere sahip poligonlar ve yıldızlar çizmenize yardımcı olur.

**Spiral:**İstenilen sayıda spiral içmenize yardımcı olur.

**Interactive Blend Tool:**objeyi birbirine geçiş yaparak birleştirir.

**Interactive Contour:**Objelere istenilen özelliklerde kontür atmanızı sağlar.

**Interactive drap shadow:**Objelere gölge efekti uygular.

**Interactive Envelope :**Objeleri eğritmek için kullanılır.

**Interactive Extrude:**Objelere 3D efekti verir.

**Transparency Interactive:**Etkileşimli olarak objelere şeffaflık verir.

**Eyedropper:**Objeler içerisindeki rengi kopyalar.

**Paintbucket tool:**Örnek aldığımız rengi objenize uygular.

**INTERACTIVE FILL:** Nesnelere doldurmanın en iyi yöntemi bu aracı kullanmaktır. İnteractive fill aracı seçili iken Property Bar üzerinde ki açılır mөнünün yanında bulunan aşağı ok işaretine basın. Burada dört dolgu tipi bulunur. Bunlar Fountain, Pattern, Texture ve Postscript. Biz fountain dolgu ile başlıyoruz.

**INTERACTIVE MESH ARACI:** Bu araç sayesinde nesnelere interaktif olarak, eklendikçe birbirleri ile

harmanlanan renkler ile doldurabiliyorsunuz. Ayrıca bu araç seçili konumda iken Propert Bar üzerindeki seçenekler görülebiliyor.

## **4.2. Corel Draw Menü Açıklamaları**

### **4.2.1. File (Dosya) Menüsü**

**New (Ctrl+N):** Yeni bir Corel dosyası açmak için kullanılır.

**New From Template:** Corel'in hazır şablonlarından faydalanarak yeni bir çalışma sayfası açar.

**Open (Ctrl+O):** Daha önceden hazırlanmış bir Corel dosyasını açar.

**Close (Ctrl+F4):** O an açık olan corel çalışma sayfasını kapatır.

**Save (Ctrl+S):** Corel çalışmasını kaydetmeye yarar.

**Save As (Ctrl+Shift+S):** Corel çalışmasını farklı bir isimde veya farklı bir yere kaydeder.

**Revert:** Corel çalışmasını dosya açıkken en son kaydedilmiş haline çevirir.

**Acquire Image:** Corel sayfasına harici bir kaynaktan (tarayıcı, dijital fotoğraf makinesi) fotoğraf veya imaj yükler

**Select Source:** İmajların alınacağı kaynağı seçer.

**Acquire:** İmaj yükleme işlemini başlatır.

**Import (Ctrl+I):** Corel programının direkt açamadığı formatları (tif, jpg, psd...) açmak için kullanılır.

**Export (Ctrl+E):** Corel dosyasını başka bir formatta (tif, jpg, psd, bmp, ai, eps..) kullanmak için kullanılır.

**Send To:** Corel çalışmasını bilgisayardaki herhangi bir hedef klasöre veya başka bir program çalışmak üzere yönlendirme / kayıt yapar.

**Print (Ctrl+P):** Corel çalışmasını yazıcıya gönderir.

**Print Preview:** Baskıdan önceki son halini gösterir.

**Print Setup:** Yazıcı ayarlarının yapılmasını sağlar.

**Prepare For Service Bureau:** Corel çalışmasını içindeki fontlarla beraber, istenirse pdf formatında da hedef bir klasöre kaydetmeyi sağlar.

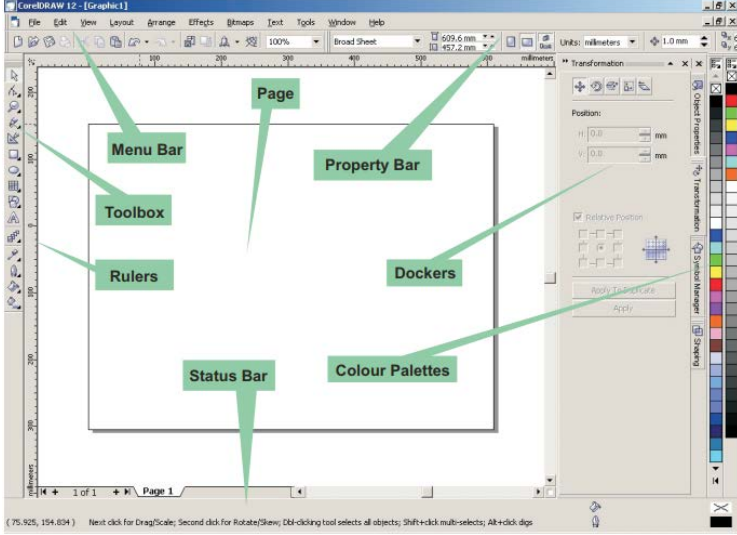
**Publish The Web:** Corel çalışmasını internet ortamında kullanılmak üzere html, swf (Macromedia flash dosyası), jpg, gif, png formatlarında kaydetmeyi sağlar.

**Publish The PDF:** Corel çalışmasını Adobe Acrobat programına uygun formata çevirir (pdf).

**Document Info:** Üzerinde çalışılan Corel dosyası hakkında ayrıntılı bilgileri görmeyi sağlar.

**Recent Files:** En son çalışılan corel dosyalarının listesini verir.

**Exit (Alt+F4) :** Corel programını kapatır.



Şekil 4. Coreldraw Arayüz görünümü

#### 4.2.2. Edit (Düzenle) Menüsü

**Undo (Ctrl+Z):** Yapılan işlemleri geriye doğru alır.

**Redo (Ctrl+Shift+Z):** Yapılan işlemleri ileriye doğru alır.

**Repeat (Ctrl+R):** En son yapılan işlemi tekrarlar.

**Cut (Ctrl+X):** Kes

**Copy (Ctrl+C):** Kopyala

**Paste (Ctrl+V):** Yapıştır

**Paste Special:** Daha önceden başka bir programda kopyalanmış bir nesneyi özel bir biçimde yapıştırır.

**Delete (Delete) :** Sil SymbolSeçilen bir nesneyi sembole çevirir.

**New Symbol:** Seçilen nesneyi sembole çevirir.

**Edit Symbol:** Sembole çevrilen nesnenin düzenlenmesini sağlar.

**Finish Editing Symbol:** Sembole çevrilen nesnenin düzenlenmesi işini sonlandırır.

**Revert To Objects:** Sembole çevrilen nesnenin objeye çevrilmesi sağlar.

**Library:** Sembole çevrilen nesnelerin saklandığı kütüphaneyi açar.

**Duplicate (Ctrl+D):** Seçilen nesne(ler)yi çoğaltır.

**Clone:** Seçilen nesne(ler)yi tekrar üretip çoğaltır.

**Copy Properties From:** Seçilen bir nesneye başka bir nesnenin özelliklerinin kopyalanmasını sağlar.

**Select All:** Corel çalışmasındaki her şeyi seçmeyi sağlar.

**Objects:** Corel çalışmasındaki nesneleri seçer (her şeyi)



**Text:** Corel alışmasındaki yazıları seçer.

**Guidelines:** Corel alışmasındaki rehber çizgileri seçer.

**Nodes:** Corel alışmasındaki eğriye çevrilmiş (convertlenmiş) çizimlerde bulunan eğri noktalarını seçer.

**Find And Replace:** Corel alışmasındaki nesnelere istenen özelliklere göre bulup değiştirmeyi sağlar.

**Find Objects:** Seçilen özelliklere göre nesnelere sayfa içinde bulunmasını sağlar.

**Replace Objects:** Seçilen özelliklere göre nesnelere değiştirilmesini sağlar.

**Find Text:** Seçilen özelliklere göre yazıların bulunmasını sağlar.

**Replace Text:** Seçilen özelliklere göre yazıların değiştirilmesini sağlar.

**Recent Search:** En son yapılan Find and Replace özelliğini tekrarlar.

**Insert Internet Object:** Corel alışmasına internet ortamında kullanılmak üzere buton, java apletleri, yazı alanları, seçim listeleri, açılır pencereler (popup) ekler.

**Insert Barcode:** Corel alışmasına barkod numaraları ekler (bunun için corel barcode programının kurulması gerekmektedir).

**Insert New Object:** Corel sayfasına yeni bir nesne eklenmesini sağlar. Çıkan seçim listesinden yapılacak seçime göre uygun program açılır ve düzenleme yapılması istenir.

**Links:** Corel çalışmasında seçilen nesnenin harici bir kaynağa bağlantı kurmasını sağlar.

**Properties:** Corel çalışmasında seçili olan nesne(ler)in özellikleri hakkında bilgi verir.

#### **4.2.3. View (Görünüm) Menüsü**

**Simple Wireframe:** Corel Sayfasındaki tüm şekillerin çizgisel olarak görünmesini sağlar.

**Wireframe:** Corel sayfasındaki tüm şekillerin efektler hariç çizgisel olarak görünmesini sağlar.

**Draft:** Corel sayfasındaki çalışmanın görüntü kalitesinin en düşük seviyede tutulmasını sağlar.

**Normal:** Corel sayfasındaki çalışmanın görüntü kalitesinin normal seviyede tutulmasını sağlar.

**Enhanced:** Corel sayfasındaki çalışmanın görüntü kalitesinin en iyi seviyede tutulmasını sağlar.

**Full Screen Preview:** Corel çalışmasının tam ekran görüntüsünü verir.

**Preview Selected Only:** Corel çalışmasında sadece seçili olan nesnenin tam ekran görüntüsünün verilmesini sağlar.

**Page Sorter View:** Corel sayfasının sıralı bir liste halinde ekranda görünmesini sağlar.

**Rulers:** Corel sayfasında cetvellerin görünmesini sağlar.

**Grid:** Corel sayfasında ızgaraların görünmesini sağlar.

**Guidelines:** Corel sayfasında rehber çizgilerin görünmesini sağlar.

**Show:** Corel sayfasında seçime göre bazı özelliklerin görünmesini sağlar.

**Page Border:** Corel çalışmasında zeminde sanal bir sayfa alanının görünmesini sağlar.

**Bleed:** Corel çalışmasında sanal sayfa alanının etrafının kesik çizgilerle görünmesini sağlar.

**Printable Area:** Corel sayfasında yazdırılabilir alanın görünmesini sağlar.

**Overprinted Objects:** Corel sayfasında yazdırma alanının dışında kalan nesnelerin görünmesini sağlar.

**Text Frame:** Corel sayfasında yazı alanlarının etrafında frame çizgilerinin görünmesini sağlar.

**Enable Rollover:** Corel sayfasında internet ortamında kullanılmak üzere oluşturulacak butonların üzerine gelindiğinde, butona basıldığında ve butona basıldıktan sonraki görünümü ayarlamak için kullanılır.

**Snap To Grid(Ctrl+Y):** Corel sayfasında nesnelerin ızgaraları mıknatıs etkisiyle yakalamasını sağlar.

**Snap To Guidelines:** Corel sayfasında nesnelerin rehber çizgileri mıknatıs etkisiyle yakalamasını sağlar.

**Snap To Objects:** Corel sayfasında nesnelerin diğer nesnelere mıknatıs etkisiyle yakalamasını sağlar.

**Grid And Ruler Setup:** Izgara ve cetvellerle ilgili ayarların yapılacağı menüye gider.

**Guidelines Setup:** Rehber çizgilerle ilgili ayarların yapılacağı menüye gider.

**Snap To Objects Setup:** Nesnelerin nesnelere mıknatıs etkisiyle yakalaması ile ilgili ayarların yapılacağı menüye gider.

#### **4.2.4. Layout (Sayfa Düzeni) Menüsü**

**Insert Page:** Açık olan corel dosyasına yeni bir sayfa eklemeyi sağlar.

**Delete Page:** Açık olan corel dosyasından varolan sayfalardan birinin silinmesini sağlar.

**Rename Page:** Açık olan corel dosyasındaki sayfalara isim verilmesini / değiştirilmesini sağlar.

**Go To Page:** Açık olan corel dosyasında sayfalar içerisinde istenilen bir sayfaya ulaşmayı sağlar.

**Switch Page Orientation:** Corel sayfasının yatay veya dikey olarak yerleşimini belirlemeyi sağlar.

**Page Setup:** Corel çalışma sayfasının ölçü gibi bazı özelliklerinin ayarlandığı menüye gider.

**Page Background:** Corel çalışma sayfasının zemin rengi ile ilgili ayarlamaların yapıldığı menüye gider.

#### **4.2.5. Arrange (Hizalama) Menüsü**

**Transformation:** Corel sayfasında seçili nesnelerin konum, eğim, eğrileme, çevirme, ölçülendirme gibi ayarlamalarını yapar. **Position:** Seçili nesnenin x ve y koordinatlarında konumunun değiştirilmesini sağlar.

**Rotation:** Seçili nesnenin bir açı değeri girilerek çevrilmesini sağlar.

**Scale And Mirror:** Seçili nesnenin yüzde cinsinden ölçeklendirilmesi ve yansımalarının oluşturulmasını sağlar Size Seçili nesnenin yeniden ölçeklendirilmesini sağlar.

**Skew:** Seçili nesnenin verilen açı değerinde yatay veya dikey düzlemde eğrtilmesini sağlar.

**(Not:** Transformation menüsü seçildiğinde corel sayfasında sağda açılacak olan menü grubunun altında yer alan “Apply” sadece istenilen özelliğin uygulanmasını, “Apply to Duplicate” ise istenilen özelliklerin, seçilen nesnenin kopyasını oluşturarak, kopyasına uygulanmasını sağlar.)

**Clear Transformation:** Transformation menüsüyle yapılan bütün değişikliklerin temizlenmesini, iptal edilmesini sağlar.

**Align and Distribute:** Corel sayfasında seçili olan iki yada daha fazla nesnenin birbirine göre konumlarının ayarlanmasını sağlar.

**(Not:** Hizalama işlemi yapılmadan önce uygulama yapılacak nesnelerin seçimi çok önemlidir. İlk seçilecek nesne referans alınacak nesne olup, “shift” tuşuna basılarak seçilecek ikinci nesne ise hizalama işlemlerinin uygulanacağı nesne olacaktır.

**Align Left (L):** İkinci nesnenin ilk nesnenin sol tarafına hizalanmasını sağlar.

**Align Right (R):** İkinci nesnenin ilk nesnenin sağ tarafına hizalanmasını sağlar.

**Align Top (T):** İkinci nesnenin ilk nesnenin üst tarafına hizalanmasını sağlar.

**Align Bottom (B):** İkinci nesnenin ilk nesnenin alt tarafına hizalanmasını sağlar.

**Align Centers Horizontally (E):** İkinci nesnenin ilk nesnenin yatay olarak ortasına hizalanmasını sağlar.

**Align Centers Vertically (C):** İkinci nesnenin ilk nesnenin dikey olarak ortasına hizalanmasını sağlar.

**Center to Page (P):** Seçili olan nesne(ler)in çalışma sayfasının hem yatay hem de dikey olarak ortasına hizalanmasını sağlar. **Center to Page Horizontally:** Seçili nesne(ler)in yatay olarak çalışma sayfasının ortasına hizalanmasını sağlar.

**Center to Page Vertically:** Seçili nesne(ler)in dikey olarak çalışma sayfasının ortasına hizalanmasını sağlar.

**Order:** Seçili nesnelerin birbirlerine göre hangi katmanda yer alacağını belirlenmesini sağlar.

**To Front:** Seçili nesne(ler)in diğer tüm nesnelere göre en üst katmanda yer almasını sağlar.

**To Back:** Seçili nesne(ler)in diğer tüm nesnelere göre en alt katmanda yer almasını sağlar.

**Forward One:** Seçili nesne(ler)in diğer tüm nesnelere göre bir katman yukarıda yer almasını sağlar.

**Back One:** Seçili nesne(ler)in diğer tüm nesnelere göre bir katman aşağıda yer almasını sağlar.

**In Front Of:** Seçili olan nesnenin seçilecek olan ikinci nesnenin bir katman önüne geçmesini sağlar.

**Behind:** Seçili olan nesnenin seçilecek olan ikinci nesnenin bir katman arkasına geçmesini sağlar.

**Group (Ctrl+G):** Seçili olan nesnelerin gruplanmasını sağlar

**Ungroup (Ctrl+U):** Gruplu olan nesnelerin gruplarının çözümlmesini sağlar.

**Ungroup All:** Corel sayfasında gruplanmış olan tüm nesnelerin grupların çözümlmesini sağlar.

**Combine (Ctrl+L):** Seçilen nesnelerin alanlarının daha sonra ayrılabilir şekilde kombine olmasını sağlar.

**Break Apart (Ctrl+K):** Kombine, özel efektler, kontur vb. bazı eklentiler kullanılarak oluşturulan nesneleri birbirinden ayırmak, efektleri kırmak için kullanılır.

**Lock Object:** Seçili nesneleri üzerinde hiçbir işlem yapılamayan bir konuma çevirir, kilitler.

**Unlock Object:** Kilitlenmiş nesneleri çözer.

**Unlock All Object:** Corel çalışmasında varolan tüm kilitli nesneleri çözer.

**Shaping:** Corel çalışmasında iki yada daha fazla şeklin alanlarını birbirlerine göre düzenler.

**Weld:** Seçilen nesnelerin alanlarını birleştirir, tek bir alan haline getirir.

**Trim:** İlk seçilen nesnenin alanını ikinci seçilen nesnenin alanından çıkarır.

**Intersect:** Seçilen iki nesnenin alanlarının kesiştiği kısmı yeni bir alan olarak verir.



**Simplify:** Seçilen iki nesneden en üst katmanda bulunan nesnenin alanını bir alt katmanda yer alan nesneden çıkarır.

**Front Minus Back:** Seçilen iki nesneden alt katmanda yer alan nesnenin üst katmanda yer alan nesnenin alanıyla kesiştiği alanı ve alt katmanda yer alan nesnenin alanının tamamını siler.

**Back Minus Front:** Seçilen iki nesneden üst katmanda yer alan nesnenin alt katmanda yer alan nesnenin alanıyla kesiştiği alanı ve üst katmanda yer alan nesnenin alanının tamamını siler.

**Convert to Curves (Ctrl+Q):** Seçili yazı ve şekilleri serbest eğrilere çevirir.

**Convert Outline To object (Ctrl+Shift+Q):** Seçili yazı ve şekillerin kenar çizgilerini serbest eğrili alanlara çevirir.

**Close Path:** Freehand, bezier, pen, polyline, 3 point curve, interactive connector, dimension çizim araçlarıyla yapılan çizimlerde eğer noktalar birleştirilmemişse, bu noktaların birleşmesini sağlar.

**Closes Nodes With Straight Lines:** Yukarıdaki çizim araçlarıyla yapılan çizimlerde birleştirilmemiş noktaların arasını düz çizgi olarak birleştirir.

**Closes Nodes With Curvy Lines:** Yukarıdaki çizim araçlarıyla yapılan çizimlerde birleştirilmemiş noktaların arasını serbest eğrili çizgiler olarak birleştirir.

**Start to End With Straight Lines:** Yukarıdaki çizim araçlarıyla yapılan çizimlerde çizimin başlangıç ve bitiş noktalarının arasını düz bir çizgi ile birleştirir.

#### **4.2.6. Effects (Efektler) Menüsü**

**Adjust:** Corel sayfası içerisine çağırılan (import edilen) resim dosyalarının ışık, kontrast ve renk ayarlamalarının yapılmasını sağlar.

**Contrast Enhancement:** Seçili resmin renk kanalları üzerinden (hem tüm renk kanallarına hem de renk kanallarına ayrı ayrı uygulanabilir) kontrast düzenlemelerinin yapılmasını sağlar.

**Local Equalization:** Seçili resim üzerinde eni ve(ya) boyu üzerinden bölgesel ışık ayarlamalarının yapılmasını sağlar.

**Sample / Target Balance:** Seçili resim üzerinde eyedroper aracıyla referans seçilen renkten hareket edilerek resmin yeniden renklendirilmesini sağlar.

**Tone Curve:** Seçili resim üzerinde corel programının oluşturduğu diyagram üzerindeki curve çizgilerinin hareketiyle yeniden renklendirme işlemi yapar.

**Auto Equalize:** Seçili resim üzerinde corel programının otomatik olarak uyguladığı bir renklendirme işlemi yapar.

**Brightnes/Contrast/ Intensity (Ctrl+B):** Seçili resim üzerinde ışığın açıklık-koyuluk ayarlarının yapılmasını sağlar.

**Color Balance (Ctrl+Shift+B):** Seçili resim üzerinde renk kanallarına doğru kaydırma yöntemiyle yeniden renklendirme işlemi yapar.

**Gamma:** Seçili resim üzerinde gama değerlerinde değişiklik yapılarak resmin yeniden parlaklık düzenlemesini sağlar.

**Hue / Stration / Lightnes (Ctrl+Shift+U):** Seçili resim üzerinde RGB ve CMYK renk kanallarının ayrı ayrı seçilmesiyle resme yeniden renk ve parlaklık verilmesini sağlar.

**Selective Color:** Seçili resim üzerinde CMYK renk kanallarında ki kaydırma seçenekleriyle resmin yeniden renklendirilmesini sağlar.

**Desaturate:** Seçili resmin orijinal renk kanallarını muhafaza ederek resmin grayscale (gri tonlu) bir görünüm kazanmasını sağlar.

**Cahannel Mixer:** Seçili resim üzerinde “Color Balance” özelliğinde olduğu gibi renk kanallarında kaydırma yaparak resmin yeniden renklendirilmesini sağlar.

**Transform:** Seçili resim üzerinde görüntü kalitesi ve görünüm ile ilgili bazı düzenlemeler yapar.

**DeInterlace:** Seçili resimde isteğe bağlı bir analiz yaparak pikselleri interpolasyon veya çoğaltma yöntemiyle yeniler.

**Invert:** Seçili resmin renklerini tersine çevirerek yeni bir görünüm kazandırır.

**Posterize:** Seçili resim üzerinde uygulanan efektlerden biridir.

**Correction Dust and Scratch:** Seçili resim üzerinde treshold ve radius değerlerinde değişiklik yaparak resmin bulanık veya keskin netlikte olmasını sağlar.

**Artistic Media:** Fırça çizim aracıyla yeni desenler oluşturulmasını sağlar.

**Blend:** Seçili iki çizilmiş şekil arasında var olan boşluğu yeni şekiller üreterek tamamlamayı sağlar.

**Contour:** Seçili çizimin etrafında istenilen özellikte bir alan oluşturulmasını sağlar.

**Envelope:** Seçili çizim üzerinde kenarların eğimli hatlara sahip olmasını sağlar.

**Extrude:** Seçili çizim üzerinde 3 boyutlu görünüm elde edilmesini sağlar.

**Lens:** Seçili şekil(ler) üzerinde bazı efektlerin uygulanmasını sağlar.

**Add Perspective:** Seçili çizime perspektif, derinlik hissi verilmesini sağlar.

**Power Clip:** Bir nesneden çizilmiş bir şeklin alanı kadar bir bölümü kesmeyi sağlar.

**Rollover:** İnternet ortamında kullanılmak üzere buton yapılmasını sağlar.

**Clear Effect:** Seçili nesne üzerinde uygulanan efektlerin temizlenmesini sağlar.

**Copy Effect:** Seçili olan bir nesneye başka bir nesne üzerinde uygulanmış olan efektlerin kopyalanmasını sağlar.

**Clone Effect:** Seçili bir nesnede daha önce üzerinde efekt uygulanmış nesnenin efektlerinin çoğaltılmasını sağlar.

#### **4.2.7. Bitmaps (Resimler) Menüsü**

**Convert to Bitmap:** Seçili nesnenin resme çevrilmesini sağlar.

**Edit Bitmap:** Seçili resmin Corel Photo Paint programında düzenlenmesini sağlar.

**Crop Bitmap:** Seçili resmin kesilmesini sağlar (Burada Crop Bitmap butonu aktif değildir, kesme işlemi “Shape Tool” (F10) aracılıyla yapılır).

**Trace Bitmap:** Seçili resmin Corel Trace programında vektörel çizime dönüştürülmesini sağlar.

**Resample:** Seçili resmin yatay ve(ya) yatay düzlemde yeniden ölçülendirilmesini ve çözünürlüğünün yeniden ayarlanmasını sağlar.

**Mode:** Seçili resmin hangi renk kanalında olduğunu gösterir ve sahip olduğu renk kanalının değiştirilmesini sağlar.

**Inflate Bitmap:** Seçili resmin sayfa içerisinde resim olarak kapladığı ölçünün değiştirilmesini sağlar.

**BitmapColor Mask:** Seçili resim üzerinde atanacak bir renk üzerinden bir maske uygulamasının yapılmasını sağlar.

**Resolve Link:** Seçili resme harici bir kaynağa link, bağlantı verilmesi ile ilgili düzenlemeler yapar.

**Update From Link:** Seçili resme verilen bağlantının güncelleştirilmesini sağlar.

**3D Effects:** Seçil resme üç boyutlu efektler verilmesini sağlar.

**Art Strokes:** Seçili resmin zeminine dolgu efektlerinin uygulanmasını sağlar.

**Blur:** Seçili resim üzerinde resmin görüntüsünde bulanık etkisinin oluşturulmasını sağlar.

**Camera:** Seçili resim üzerinde kameralarda bulunan noise etkisinin oluşmasını sağlar.

**Color Transform:** Seçili resim üzerinde sahip olduğu renk kanallarıyla oynayarak nokta bazında yeni görünüm almasını sağlar.

**Contour:** Seçili resmin piksellerini baz alarak piksellerin etrafında değişiklik yapıp resmin yeni bir görünüm almasını sağlar.

**Creative / Distort / Sharpen:** Seçili resim üzerinde özgün bazı efektler uygulanmasını sağlar.

**Noise:** Seçili resme noise etkisinin verilmesini veya varolan noise etkisinin kaldırılmasını sağlar.

**Plugins:** Bilgisayara yüklenmiş olan harici bazı programların corel sayfasında seçili resim üzerinde etkili olmasını sağlar (KPT, Eye Candy...).

## **Effects (Efektler) Menüsü**

**Convert to Bitmap:** Seçili nesnenin resme çevrilmesini sağlar

**Edit Bitmap:** Seçili resmin Corel Photo Paint programında düzenlenmesini sağlar

**Crop Bitmap:** Seçili resmin kesilmesini sağlar (Burada Crop Bitmap butonu aktif değildir, kesme işlemi “Shape Tool” (F10) aracıyla yapılır)

**Trace Bitmap:** Seçili resmin Corel Trace programında vektörel çizime dönüştürülmesini sağlar

**Resample:** Seçili resmin yatay ve(ya) dikey düzlemde yeniden ölçülendirilmesini ve çözünürlüğünün yeniden ayarlanmasını sağlar.

**Mode:** Seçili resmin hangi renk kanalında olduğunu gösterir ve sahip olduğu renk kanalının değiştirilmesini sağlar.

**Inflate Bitmap:** Seçili resmin sayfa içerisinde resim olarak kapladığı ölçünün değiştirilmesini sağlar Bitmap.

**Color Mask:** Seçili resim üzerinde atanacak bir renk üzerinden bir maske uygulamasının yapılmasını sağlar.

**Resolve Link:** Seçili resme harici bir kaynağa link, bağlantı verilmesi ile ilgili düzenlemeler yapar.

**Update From Link:** Seçili resme verilen bağlantının güncelleştirilmesini sağlar

**3D Effects:** Seçil resme üç boyutlu efektler verilmesini sağlar



**Art Strokes:** Seçili resmin zeminine dolgu efektlerinin uygulanmasını sağlar

**Blur:** Seçili resim üzerinde resmin görüntüsünde bulanık etkisinin oluşturulmasını sağlar.

**Camera:** Seçili resim üzerinde kameralarda bulunan noise etkisinin oluşmasını sağlar.

**Color Transform:** Seçili resim üzerinde sahip olduğu renk kanallarıyla oynayarak nokta bazında yeni görünüm almasını sağlar.

**Contour:** Seçili resmin piksellerini baz alarak piksellerin etrafında değişiklik yapıp resmin yeni bir görünüm almasını sağlar.

**Creative / Distort / Sharpen:** Seçili resim üzerinde özgün bazı efektler uygulanmasını sağlar.

**Noise:** Seçili resme noise etkisinin verilmesini veya varolan noise etkisinin kaldırılmasını sağlar.

**Plugins:** Bilgisayara yüklenmiş olan harici bazı programların corel sayfasında seçili resim üzerinde etkili olmasını sağlar (KPT, Eye Candy...).

#### 4.2.8. Text Menüsü (Yazı)

**Format Text (Ctrl+T):** Corel sayfasında seçili yazı ve(ya) yazı gruplarının ayrıntılı özelliklerinin düzenlenmesini sağlar.

**Edit Text (Ctrl+Shift+T):** Seçili yazı ve(ya) yazı grubunun basit özelliklerinin düzenlenmesini sağlar.

**Insert Character (Ctrl+F11):** Yazı ve(ya) yazı grubuna özel veya basit yazı karakterlerinin eklenmesini sağlar.

**Fit Text to Path:** Seçili yazı ve(ya) yazı grubunun seçili olan bir şekil veya çizgi etrafına yerleştirilmesini sağlar.

**Fit Text to Frame:** Paragraph Text düzeninde olan yazıların yazı alanına otomatik olarak yerleştirilmesini sağlar.

**Align to Baseline:** Tek bir satırda yer alan yazıların satır boyunca düzensiz olan eğimini düzeltir.

**Straighten Text:** Fit text to path yöntemiyle şekli değiştirilen yazıyı tekrar düzgün haline çevirir.

**Writing Tools:** Seçili yazı üzerinde şu düzenlemeleri yapar.

**Spell Check (Ctrl+F12):** Seçili yazı grubunun heceleme işlemini gerçekleştirir.

**Grammatik:** Seçili yazı grubundaki yazım hatalarını denetler.

**Thesaurus:** Seçili yazı grubunda yazılı kelimelerin anlamların açıldığı bir pencere açar.

**Quick Correct:** Yanlış yazılan bazı kelimelerin otomatik olarak düzeltilmesini sağlar.

**Language:** Yazım denetiminde hangi dilin seçili olacağını belirler.

**Settings:** Yazım işlemleri ile ilgili ayarların yapılmasını sağlar.

**Change Case:** Seçili kelimelerde harflerin büyük veya küçük harf olmasını sağlar.

**Make Text Web Compatible:** Paragraf Text yazı konumundaki yazıların internet ortamında kullanılmak üzere özelliklerini geliştirir.

**Convert (Ctrl+F8):** Paragraph Text düzenindeki yazıyı Artistic Text konumuna, Artistic Text düzenindeki yazıyı da Paragraph Text düzenine çevirir.

**Text Statistics:** Corel sayfasında bulunan yazıların istatistiki bilgilerini verir.

**Show Non-Printing Characters:** Yazıcılar tarafından basılamayacak özel karakterlerin gösterilmesini sağlar.

**Link / Unlink:** Yazılara harici bir kaynağa bağlantı verilmesini veya kaldırılmasını sağlar.

### **Tools (Araçlar) Menüsü**

**Options (Ctrl+J):** Corel programının ayarlarının yapıldığı menüyü açar.

**Customization:** Corel programını kişiye göre özelleştirilmesinin nasıl yapılacağını açıklar (İngilizce).

**Color Management:** Üzerinde çalışılan dosyanın hangi amaçla kullanılacağını tayin edip uygun renk profillerinin kullanılmasını sağlar.

**Save Settings As Default:** Corel programı ile ilgili yapılan tüm ayarlamaların varsayılan ayarlar olarak kaydedilmesini sağlar.

**Object Manager:** Corel çalışmasında kullanılan tüm nesnelerin özelliklerini ayrıntılı bir şekilde açıklayan bir pencere açar.

**Object Data Manager:** Corel programının içinde kullanılacak verilerin düzenlemesiyle ilgili bir pencere açar (Bu bölümü kullanabilmek için Visual Basic ve programcılık bilgisi gerekmektedir).

**View Manager:** Corel sayfasının ekran görünümü ile ilgili düzenlemelerin yapılacağı bir pencere açar.

**Link Manager:** Corel sayfasında verilen bağlantıların özelliklerini gösteren bir pencere açar.

**Undo Docker:** Corel sayfasında son yapılan işlemlerin listesini sıralayan bir pencere açar.

**Internet Bookmark Manager:** Corel sayfasından bağlantı verilen sayfaların listesini veren bir pencere açar.

**Color Styles:** Corel sayfasında tanımlı özel renklerin saklandığı bir pencere açar.

**Palette Editor:** Corel programında kullanılan renklerin özellikleri ve tanımlı isimleri ilgili düzenlemelerin yapıldığı bir pencere açar.

**Graphic and Text Styles:** Corel çalışmasında kullanılan grafik ve yazıların biçimleri ile ilgili bilgilerin yer aldığı bir pencere açar.

**Scrapbook:** Corel programının direkt açabileceği veya import edebileceği tüm kaynaklara kısa yoldan ulaşmayı sağlayan bir pencere açar.

**Create:** Corel programının içine kullanıcının tanımlamış olduğu çizim, pattern renkleri ve özel karakterler oluşturulmasını sağlar.

**Run Script:** Corel programında bazı özel uygulamaları çalıştırmak için oluşturulmuş scriptlerin çalışmasını sağlar.

**Visual Basic:** Corel programında Visual Basic programı ile geliştirilen bazı hazır uygulamaların çalıştırılması, değiştirilmesi gibi özelliklerin kullanılmasını sağlar (örneğin hazır takvim uygulaması, renk sakalası oluşturma...).

#### **4.2.9. Window (Pencereler) Menüsü**

**New Window:** Corel programında yeni bir pencere içinde yeni bir çalışma sayfası açar.

**Cascade:** Corel programında açık olan pencerelerin, çalışma sayfalarının sıralı halde hepsini birden gösterir.

**Tile Horizontally:** Corel programında açık olan çalışma sayfalarının hepsinin yatay olarak sıralanmasını sağlar.

**Tile Vertically:** Corel programında açık olan çalışma sayfalarının hepsinin dikey olarak sıralanmasını sağlar.

**Color Palettes:** Corel çalışmasında hangi renk profillerinin kullanılacağını belirlenmesini sağlar.

**Dockers:** Corel programında sağ tarafta hangi “tools” menülerinin görüntüleneceğinin belirlenmesini sağlar.

**Close (Ctrl+F4):** Corel programında açık olan çalışma sayfanın kapanmasını sağlar.

**Close All:** Corel programında açık olan bütün çalışma sayfalarının kapanmasını sağlar.

**Re.freshWindow (Ctrl+W):** Özellikle ekran kartlarından kaynaklanan görüntü kayıplarının yok edilmesi için ekran görüntüsünün tazelenmesini sağlar.

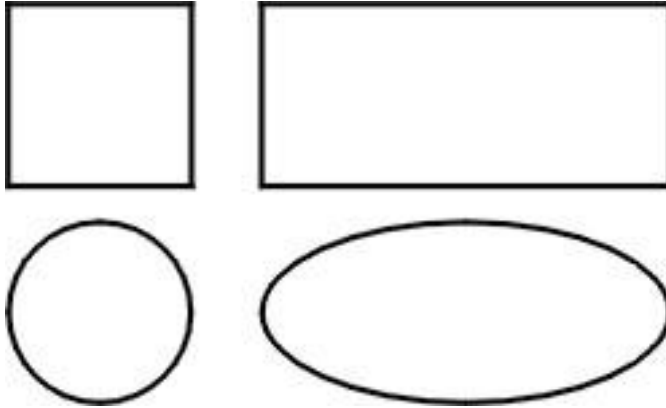
## BEŞİNCİ BÖLÜM

### 5. UYGULAMALAR

#### UYGULAMA 1: RECTANGLE TOOL (F6)

Klavye'den F6 tuşlayın Soldaki **Tool Box** kutusunda **Rectangle Tool** )

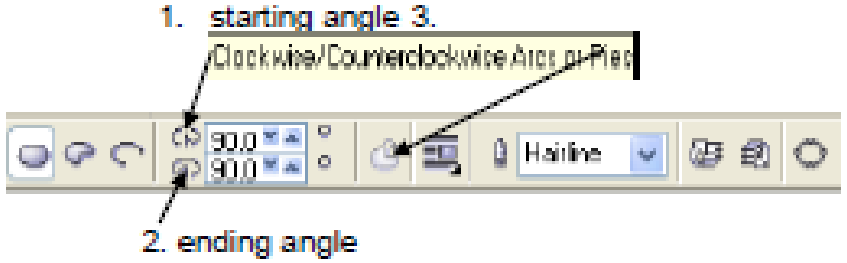
Klavye'den Ctrl tuşuna basılı tutarak çizdiğinizde tam bir kare çizebilirsiniz. Sayfa UYGULAMANIZIN herhangi bir noktasına mouse'u basılı tutarak sağa ve aşağı yada yukarı doğru çekiniz. Ctrl tuşunu bırakıp çizdiğinizde dilediğiniz gibi bir dikdörtgen çizebilirsiniz. Eğer dikdörtgenden vazgeçerseniz yine Ctrl'e basılı tutun.



## UYGULAMA 2: ELLIPS TOOL (F7)

Klavye'den Ctrl tuşuna basılı tutarak çizdiğinizde tam bir daire çizebilirsiniz. Sayfanızın herhangi bir noktasına mouse'u basılı tutarak sağa ve aşağı yada yukarı doğru çekerseniz eğer elips çizebilirsiniz.

### (Pie) Pasta Dilimi Çizmek



1. starting angle 3.
2. ending angle 1. ve 2. Pasta diliminin başlangıç ve bitiş noktalarını yazarız.
3. Yazdığımız başlangıç ve bitiş açılarının yerlerini değiştirebiliriz. Aynı zamanda sağ yada sol butonuna basıp elinizi kaldırmadan değişikliği izleyiniz.

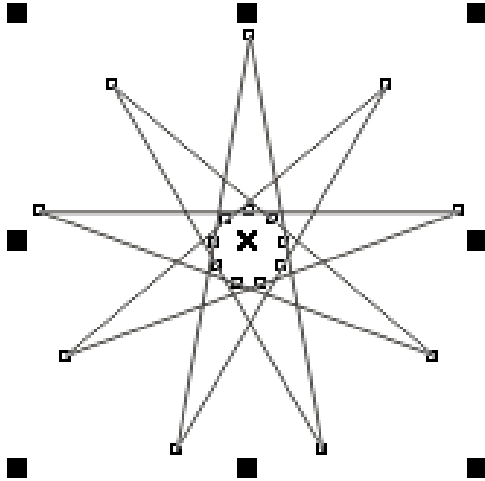




### UYGULAMA3: POLYGON TOOL (Y) (ÇOKGEN ÇİZMEK):



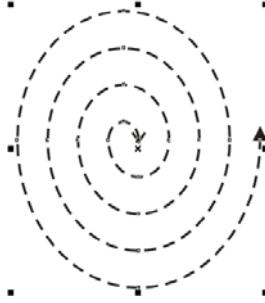
SHIFT e basarsak her yanı eşit oranda büyüyecektir. Çokgen çizerken bir yandan da CTRL tuşuna basarsanız çokgeniniz eşkenar olur.



## UYGULAMA 4: SPİRAL (A) ÇİZMEK

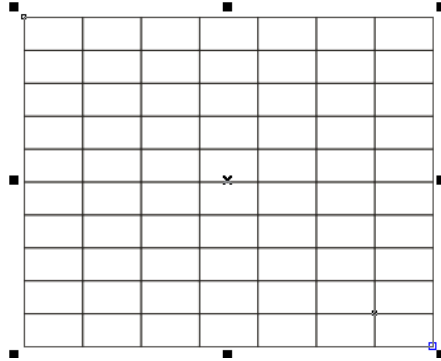
x:	38.459 mm	70.0 mm	144.9 %
w:	191.834 mm	80.0 mm	172.3 %

x:	38.459 mm	70.0 mm	144.9 %	0.0	0.706 mm	100
y:	191.834 mm	80.0 mm	172.3 %			



## UYGULAMA 5: DÖRTGEN GRUBUNDAN OLUŞAN BİR TABLO ÇİZMEK

7	7
10	10



Tablo gözlerini birbirinden bağımsız hale getirmek için Arrange menüsünden Ungroup seçeneğini seçerek tablonun gözlerini birbirinden ayırabiliriz.

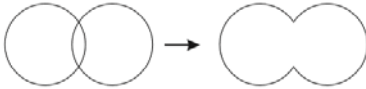
## UYGULAMA6: KESME, BİRLEŞTİRME, KESİŞEN BÖLGELER

Kare veya dikdörtgen çizelim (F6). Ardından (F7) 'i tuşlayın. Herhangi bir yere daire veya elips çizin. Soldaki **Tool Box**'ta; en üstteki, mouse'u tıklayın.

Bu açtığımız daire ve kareyi kesişecek şekilde yerleştirin. Dairenin çizgisine tıklayıp, basılı tutarak istediğiniz konuma getirin. Şimdi burada ne yapmak istiyoruz, bulalım. Yuvarlağı kareye mi kestirelim. Hazırladığımız nesnelere hiçbiri seçili olmasın. Klavye'den Esc'i tuşlayın. Yada mouse ile sayfada herhangi bir yere click'leyin. İlk önce yuvarlağı seçili hale getirelim. Shift tuşuna basılı tutarken, kare'yede tıklayalım. ( Seçelim )

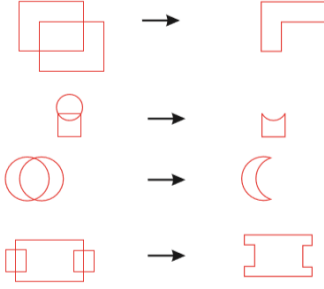


1 2 3 4 5 6 7



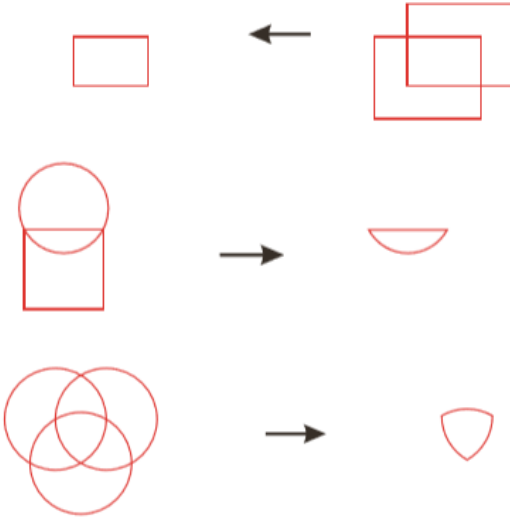
### WELD

Weld birleştirme komutu 2 veya daha fazla bileşenden tek bir eğri oluşturur. Bileşenler üst üste gelebilir, yan yana oturabilir veya birbirinden uzak bir mesafe olabilir.



## TRIM

Trim komutu 2 veya daha fazla bileşenden tek bir eğri oluşturur. Bileşenler üst üste gelmelidir. Kırpma, seçili nesnenin (Kaynak Nesne) şeklini, örtüştüğünüz yere kırptığınız nesneye dönüştürür. (Hedef Nesne).



## INTERSECT

Kesişim, 2 bileşenin çakışmasıyla oluşan şekli oluşturur.

## UYGULAMA7: DAİRE VEYA HERHANGİ BİR PATH'İN ETRAFINI SARAN YAZI

Aşağıda gördüğümüz metni (ya da herhangi bir metni) bir daire ya da çizimin etrafına yazmak için.

- 1- Şekli hazırlayınız
- 2- Yazıyı yazınız.
- 3- Yazıyı seçtikten sonra üstteki

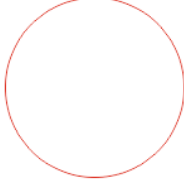


**Text** menüsünden

**Text > Fit to Text Path**

seçeneğini işaretleyerek dairenin etrafına yazının sarmasını sağlarız. Mesafe için çıkan oku etrafında döndürerek istediğiniz konuma geldiğinde bırakabilirsiniz.

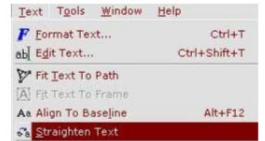
ANKARA REKLAM AJANSI



Tekrar iki şekli ayırmak için;

**Arrange > Break Text Apart**

komutunu kullanıp iki



nesneyi ayırır veya

**Text > Straighten Text** komutu ile de yazıyı eski haline döndürebiliriz.

**Yine üstteki menü çubuğunda kullandığımız özelliklerle ilgili yardımcı diğer unsurlar aktif hale gelecektir ve**



**yaptığımız çalışmanın üzerinde değişiklik yapmanız mümkün olacaktır.**

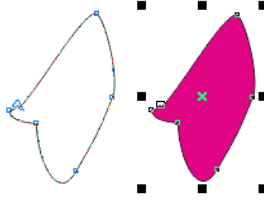
- 1- Hazır efektler
- 2- Çizgi ile hizalama
- 3- Daire ya da nesnenin alt üst ya da yanlarına yazma
- 4- Nesne ile arasındaki mesafe
- 5- Nesnenin orjin noktası ile arasındaki mesafe
- 6- Yazıyı ters döndürme için kullanacağınız efektlerdir.

## UYGULAMA 8: Freehand Toll aracını kullanmak



Freehand Toll aracı kendimize has nesnelere çizmemiz için kullandığımız bir araçtır.

Boş bir sayfa açtıktan sonra ToolBox dan Freehand Tool'u seçiyoruz. Tıpkı bir kalemle kağıda çizim yapar gibi dilediğiniz herşeyi kolayca çizmenize yardımcı olan bu seçenek oldukça aktif kullanılmaktadır.



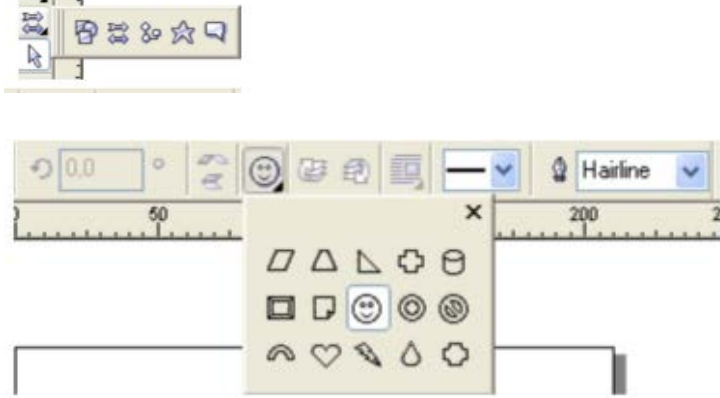
Şimdi sayfada boş bir yere tıkladıktan sonra fareye basılı tutmadan imleci sürükleyin ve düz bir çizgi çizin. Sonra şeklinizi oluşturmak için çizginize nokta ekleyin; ama bu sefer çift tıklama yaparak ilerleyin. Eğer ucu kapalı bir alan çizip içine dolgu rengi vermek istiyorsanız uç uca getirerek birleştirin.



**ÖNEMLİ NOT:** Çizginin birleşip birleşmediğini anlamak için menü çubuğunun üzerinde görebileceğiniz “Close Curve” aracına bakın ortasında kırmızı

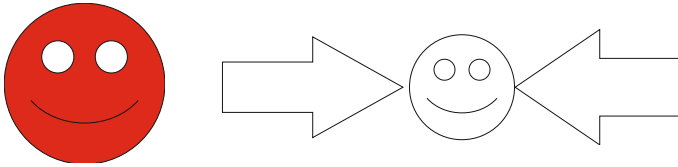
artıyı görüyorsanız çizginin birleşmediğini anlayabilirsiniz. Close Curve seçtiğinizde artık çizgileriniz kapalı bir alan olacaktır.

## UYGULAMA 9: HAZIR ŞEKİLLER



Bu seçenekte bazı temel şekilleri otomatik olarak sayfamıza aktarır ve özelliklerini belirleyebiliriz.

- Aşağıdaki özelliklere sahip şekli çiziniz. Basic Shapes içerisinde kullanabileceğiniz hazır şekiller bulunmaktadır.





## UYGULAMA 10: Çizgi ve Eğri Çizmek

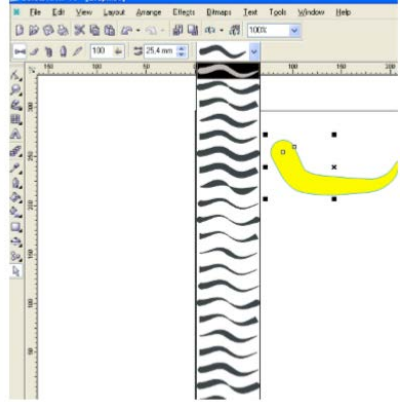
Serbest çizimleriniz için Freehand ve Bezier araçlarını kullanabilirsiniz.



8 farklı özelliği içermekte sizde 8 ayrı özellikle ilgili 8 farklı çalışma yapınız.

**Uygulama :**Artistic media yüzey çizmek çizgileri yüzeye dönüştürmek:

**Preset:** Bu araç belirli şekillerde ve çizgin eğitiminde yüzeyler çizmemizi sağlar. Öncelikle Property Bar üzerinde Smoothing bölümünde yumuşatma miktarını ayarlayın daha sonra Artistic Media Tool Width bölümünde çizeceğiniz

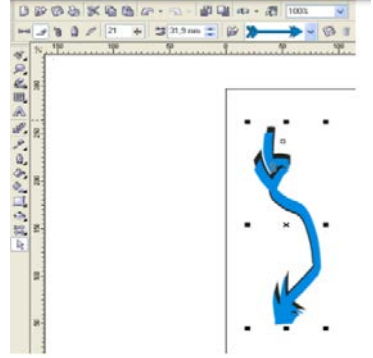


yüzeyin maksimum kalınlığını belirleyin. Preset listesinden bir yüzey seçin. Ve sayfa üzerinde istediğiniz yere çizin. Artık bu

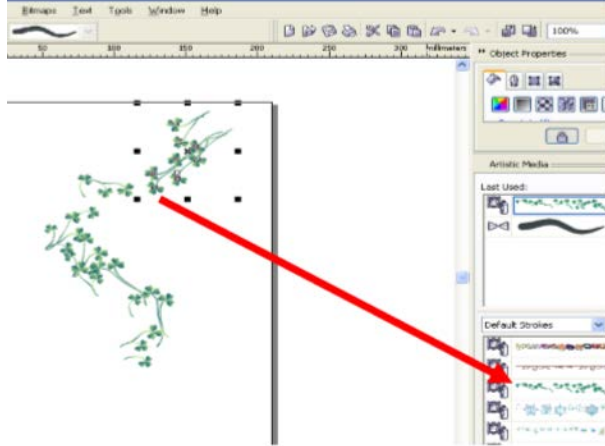


yüzeyin dolgu ve kontur özelliklerini değiştirebilirsiniz.

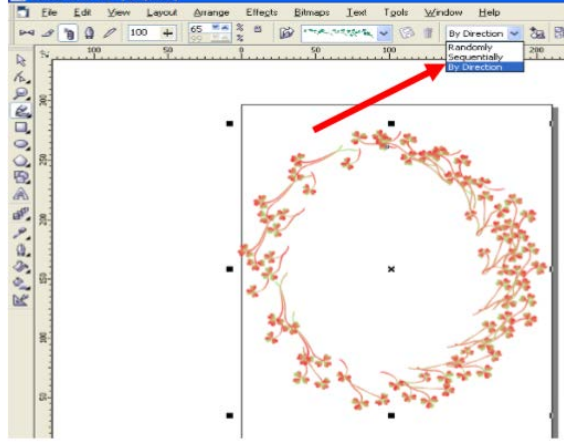
**Brush:** Çizgiyi Brush aracını seçtikten sonra çizeceksiniz. Brush Stroke List bölümünden istediğinizi seçebilirsiniz. Burada dikkat edeceğiniz şey yumuşatma ve kalınlığı önceden belirlemeniz sonrada değiştiremezsiniz.



**Image sprayer:** Serbest bir çizimi kütüphaneden seçeceğiniz herhangi bir desene dönüştürebilirsiniz.



Hangi sırayla gelmesini belirlemek istersek;



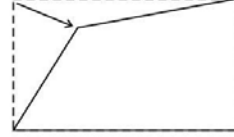
## UYGULAMA 11. CONVERT TO CURVES



Dikdörtgenimiz



Convert To Curves uygulanmadan önceki yapilabilen deęişiklikler



Convert To Curves uygulamasından sonra yapilabilen deęişiklikler

## CORELDE GEOMETRİK ŞEKİLLERİ DÖNÜŞTÜRMEK

Convert To Curves Komutunu Şekiller Üzerinde Kullanmak

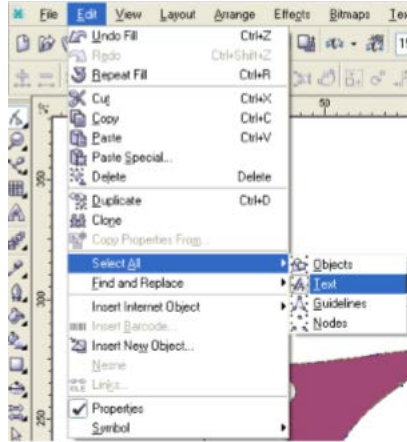
Bu komut sayesinde poligon araçları ile çizilmiş bir nesnenin dış hat sınırlarını deęiştirebiliriz. Aşağıda çizilmiş olan bir dikdörtgenin Köşelerinin eğilme biçimleri gösterilmiştir. Eğer dikdörtgenimize

Arrange>Convert To Curves komutu uygulanmazsa Shape Tool (biçim aracı) ile Köşelerinde tutularak oynanırsa dikdörtgenimiz köşelerinde kavisler oluşacaktır. Fakat komut verilerek uygulanırsa sadece tutulmuş olan köşenin değiştiği görülecektir.

## UYGULAMA 12: CONVERT TO CURVES

### COREL'DE YAZILARI DÖNÜŞTÜRMEK

Eğer Corel Draw'la çalışıyorsanız ve yaptığımız işlerin filmlerini aldırıp matbaadan çıktı almak istiyorsanız, kendi bilgisayarınızda yaptığımız işi film çıktısı alan firmaya götürdüğünde, sizin işinizi kendi bilgisayarında açacak ve eğer sizin tasarımda kullandığınız yazı fontları onun bilgisayarında yoksa, (Corel bilgisayarda olmayan fontu tanımaz) Corel kendi fontlarından rasgele birisini sizin fontlarınıza atar ve aldığımız film boşa gidebilir. Bunu önlemek için öncelikle önerimiz yaptığımız işi pdf olarak matbaa'ya götürmeniz veya tüm text yazılarınızı “convert to curves” komutu ile Convertlemenizi öneririz. Ancak bu işlemi yaparken text halinin olduğu klasörünüzü **arşivlemeyi** unutmayınız.



**Edit > Select All > Text** komutunu veriniz. Bu tüm sayfadaki yazıların tamamını seçecektir. Daha Sonra Text'ler seçili iken

**Arrange > Convert to curves** komutunu veriniz. Eğer Text yazılarınızı gruplandırdıysanız textleriniz Convert edilemez.

Yazılmış olan artistic text yazısı üzerinde Convert To Curves uygulandığı zaman değişik grafik tasarımlarında ve amblem, logo tasarımlarında yararlanabileceğimiz özellikler gerçekleşecektir.

Yazılmış olan yazımız üzerinde değişiklikler yapmak istiyorsak. Metin seçili iken Convert To Curves denilirse metinde bulunan harflerimizin etraflarında tutma noktaları belirecektir. Shape Tool (biçim aracı) yardımı ile bu tutma noktalarından harflerimizin Şekillerini değiştirebilir, üzerlerinde oynayabiliriz.

**CORELDRAW**  
**CORELDRAW**

**CORELDRAW**  
**CORELDRAW**

## UYGULAMA 13: ADD PERSPECTIVE

### COREL DRAW'DA NESNELERE PERSPEKTİF VERMEK

Programda boş bir sayfa açalım ve boş sayfa üzerine bir yazı veya şekil ekleyelim.

Daha sonra **Effect > Add Perspective** komutunu verelim.

Sıra perspektifi vermeye geldi.

Gördüğümüz gibi "Add Perspective"

komutunu

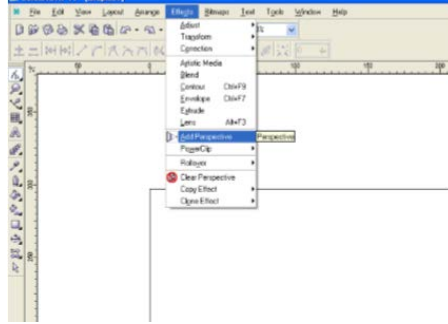
verdiğimizde

yazının dört yanında

perspektif

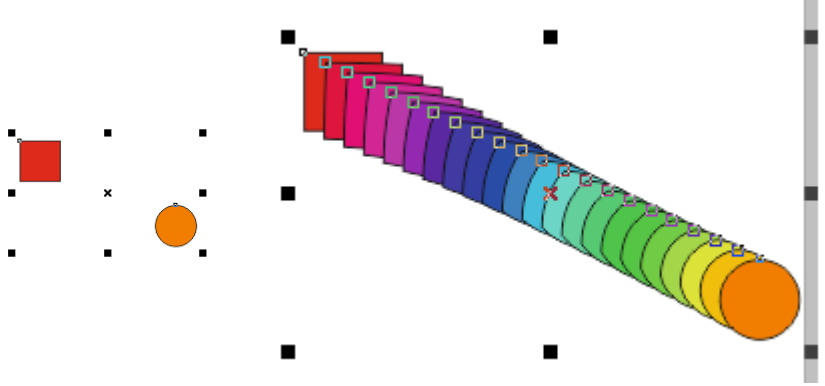
tutamaçlar (kırmızı) görünür. Bu tutamaçlar yardımı ile

yazımıza istediğimiz perspektifi kazandırabiliriz.



## UYGULAMA 14: BLEND TOOL

Objeler arasında şekil ve renk geçişi yapar. Bu işlemi yapmak için en az 2 obje kullanılmalıdır. Komutu alıp, bir objeye basılı tutup, diğerinde bırakmanız gerekmektedir. Menüden kullanacaksa iki objeyi tutup blend komutuna basmamız gerekecektir.

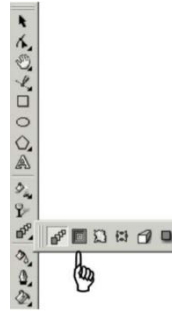


## UYGULAMA 15: CONTOUR TOOLS

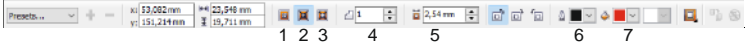
### CONTOUR KOMUTLARI İLE YAZILAR

Text ile yazmak istediğiniz bir şey yazın ve tools araç paletinden effectlere gelin.

Text yazın. Soldaki Tool Box'tan en üstteki mause'a tıklayalım. Font size "(punto) 60" Font'umuz "Bauhaus" Renginizi "yeşil" seçin. Daha sonra istediğiniz rengi seçebilirsiniz.

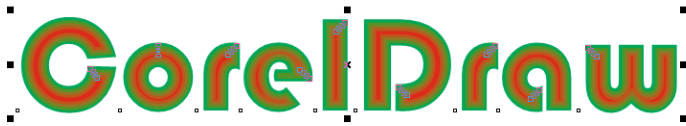


Yazınız seçiliyken resimdeki **Contour Effect**'ini seçelim. **Property Bar**, **Contour Effect**'imizin ayarlarını getirdi.



1. numaralı bölge Effect'i merkeze uygulamadır.
2. numaralı bölge Effect'i içeri uygulamadır.
3. numaralı bölge Effect'i dışarı uygulamadır. Bu uygulamayı seçelim.
4. numaralı bölge Effect'in adım sayısıdır. 4 yapın
5. numaralı bölge Effect'in adım sayılarının milimetrik olarak genişlik değeridir. 1 mm. yapın.
6. numaralı bölge Effect'i eğer yazımızın kenarına çizgi kalınlığı uyguladıysak Contour'daki renk değeridir.
7. numaralı bölge Effect 'in renk uygulamasıdır. Bir renk seçin.

**Contour ile başlayarak geliştirilmiş birkaç uygulama.**



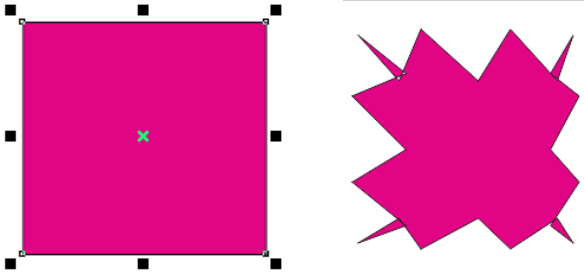
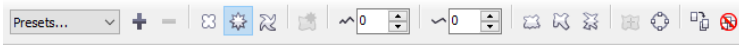


# CorelDraw

## UYGULAMA 16: Distort (Etkileşimli Distorsiyon Aracı )

Etkileşimli Distorsiyon Aracı. Bu araç nesnelerin anahatlarını bozar. Dikkatsiz uygulandığında, nesnelerin şeklini tamamen değiştirir, ancak ince uygulandığında, nesnelerin daha az geometrik görünmesini sağlayabilir ve daha doğal görünebilir. Bunu kullanmak için, aktif özellik çubuğundan bir tür bozulma seçin ve distorsiyonu uygulamak istediğiniz nesneyi tıklatın ve sürükleyin.

Distort seçeneğini tıkladığınızda property araç çubuğunda alttaki menü aktif hale gelecektir. Yapmak istediğiniz özelliği uygulayabilirsiniz.



## UYGULAMA 17: Envelope (Nesne Eğip Bükme).

1. Bir text yazın. Font size (points) 30 font : arial + bold.
2. Daha sonra text seçili iken Envelope'u tıklayın ve aktiflenen noktalardan istediğiniz şekli verin.

Şekilde görüldüğü gibi Envelope özelliği

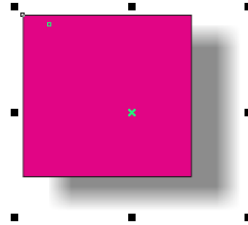
Kenar ve orta noktaları seçmemizi ve



müdahale edebilmemizi sağlayacaktır. Ayrıca Mavi noktaları shape tool ile aktif hale getirdikten sonra üzerine istediğiniz kadar nokta ilave edebilirsiniz. (çizginin üzerine çift tıklarsanız + nokta ilave edebilir, tekrar çift tıkladığınızda - silebilirsiniz. )

## UYGULAMA 18: DROP SHADOW

Objelerimize gölge vermeye yarar. Dropshadow komutunu tıklayın ve gölge vermek

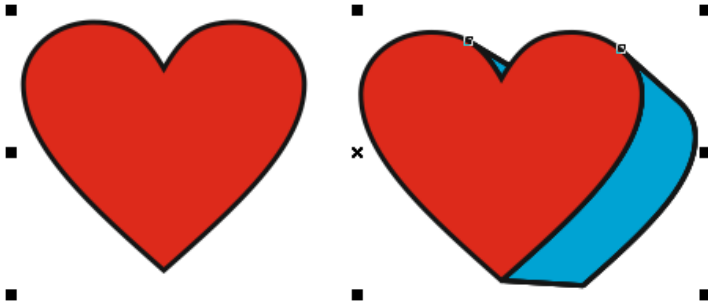


istediğiniz objeyi seçin. Herhangi bir alanını basılı tutup dışarı doğru çektığınızde gölge oluşturabilirsiniz veya bu seçeneği tıkladığınızda property bar çubuğunda aktif hale gelen seçeneklerden de yararlanabilirsiniz.

## UYGULAMA 19: EXTRUDE

Objelere derinlik vererek, üç boyutlu görüntü oluşturmamıza yarar.

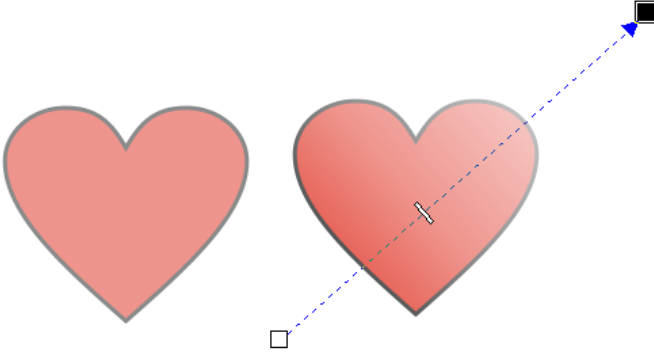
Objemiz seçili iken Extrude seçeneğini tıklayalım. Objenin üzerine basılı tutup geriye doğru itin. Özelliklerini görmek için yine bu seçenek seçili iken property bar üzerinde uyguladığınız özelliğe ait diğer özellikler aktif olacaktır. Buradan dilediğiniz değişiklikleri yapabilirsiniz.



## UYGULAMA 20: TRANSPARENCY

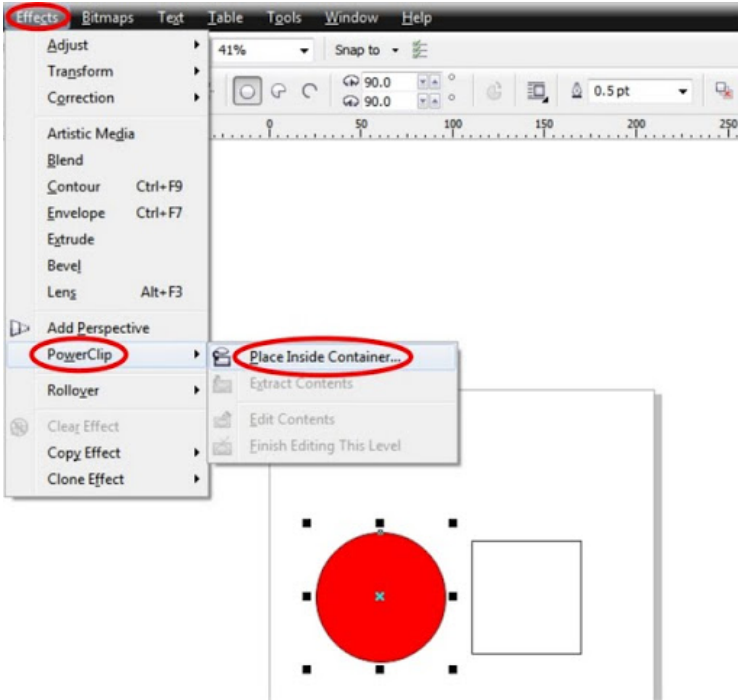
Objelere ve fotoğraflara şeffaflık vermemizi sağlar. Şeffaflık vereceğimiz objeyi veya fotoğrafı sayfamıza çizelim veya aktaralım. Transparency seçeneğini tıklayalım ve property bar üzerinde aktif olan none yazan menüden “uniform” u seçelim bu seçenek tüm yüzeye eşit olarak şeffaflık vermemizi sağlar. “Linear” da ise objenin bir kısmınının şeffaf olmasını sağlarız.

Obje üzerinde çıkan ok ve üzerindeki kaydırma çubuğu ile bu şeffaflığın yönünü ve yoğunluğunu artırıp azaltabiliriz.



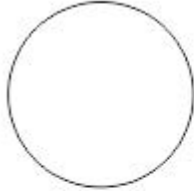
## UYGULAMA 21: POWERCLIP

Nesnelerimizi Belirlediğimiz bir obje içerisinde saklamamıza yarar. Bir yazıyı, bir fotoğrafın veya bir objenin görünmesini istediğimiz yüzeylerini, çizdiğimiz bir path içerisine veya hazır olan bir objenin içerisine aktarabiliriz. Özellikle afiş ve broşür çalışmalarında çerçeve özelliklerini de ayarlayarak görsellerin sınıflandırılmasında oldukça fazla kullanılan bir özelliktir. Aynı zamanda Text yazısının içerisinde de istediğiniz görselleri saklayabilirsiniz.



İlk olarak; PowerClip adı, iki nesnenin üst üste geldiği bir durumda bir nesnenin diğerinin sınırlarını kesmesi ya da kırpması işleminden gelir. PowerClip efektinde bir nesne taşıyıcı (container) görevi üstlenirken, diğeri ya da diğeri içerik (content) haline gelir.

Özelliğın kullanılabilmesi için taşıyıcı bir nesne açmamız gerekmektedir. Bunun için sınırları kapalı herhangi bir nesne seçebiliriz. Sayfa mizanpajımızda kullanmak istediğimiz alana göre bu nesnemizi açabiliriz. Bu bir kare, dikdörtgen, yıldız, dair ya da elips olabilir. Bu nesnemizin içine yerleştireceğimiz resmimizide sayfamıza çağırırız.



Taşıyıcı nesne



Powerclip uygulanacak olan fotoğraf



## Text Örneđi



Powerclip uygulanacak  
olan fotoğraf

# CORELDRAW

Taşıyıcı nesne

# CORELDRAW

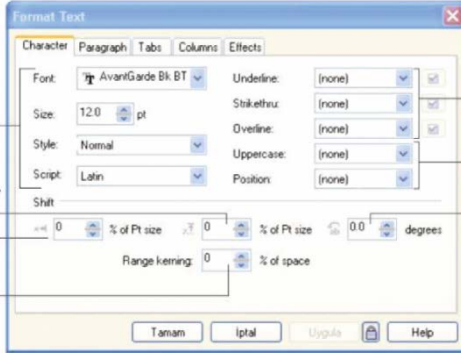
Yapmış olduğumuz PowerClip çalışması üzerinde deđişiklikler yapabiliriz. Bunun için PowerClip yapılmış resmimiz üzerine gelerek faremizin sağ tuşuna basarak buradan Edit Contents seçeneđini işaretlememiz gerekir. İşaretlendiđi zaman üzerinde deđişiklik yapmamıza imkân verecektir. Burada gömülü resmimizi büyültüp küçültebilir ya da resmimizin neresinin nesne içinde görünmesini istiyorsak buradan ayarlayabiliriz.

### UYGULAMA 22: Paragraph Text

Burada metin alanının şekli konusunda sınırlar ortadan kaldırılmıştır. Herhangi bir kapalı nesne çizip text aracını bu nesnenin içine tıkladığımız zaman çizilmiş olan nesnenin şekline göre metin alanı otomatik olarak açılacaktır.

#### Lorem Ipsum Nedir?

Lorem Ipsum, dizgi ve baskı endüstrisinde kullanılan mıgır metinlerdir. Lorem Ipsum, adı bilinmeyen bir matbaacının bir hurufat numune kitabı oluşturmak üzere bir yazı galerisini alarak karıştırdığı 1500'lerden beri endüstri standardı sahte metinler olarak kullanılmıştır. Beşyüz yıl boyunca varlığını sürdürmekle kalmamış, aynı zamanda pek değişmeden elektronik dizgiye de sıçramıştır. 1960'larda Lorem Ipsum pasajları da içeren Letraset yapraklarının yayınlanması ile ve yakın zamanda Aldus PageMaker gibi Lorem Ipsum sürümleri içeren masaüstü yayıncılık yazılımları ile popüler olmuştur.



Font Ayarları

Düsey Karakter Özelemesi

Yatay Karakter Özelemesi

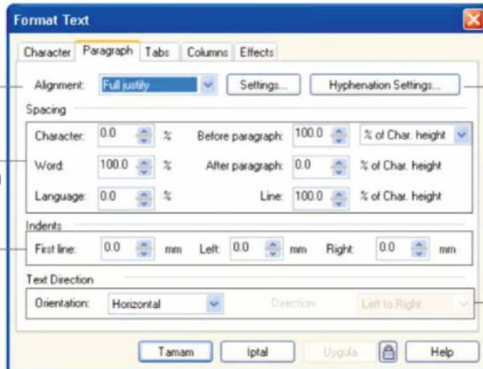
Range Kerning

Metin Çizgileri

Kip ve Konum

Karakter dönme

Açısı



Hizalama Ayarları

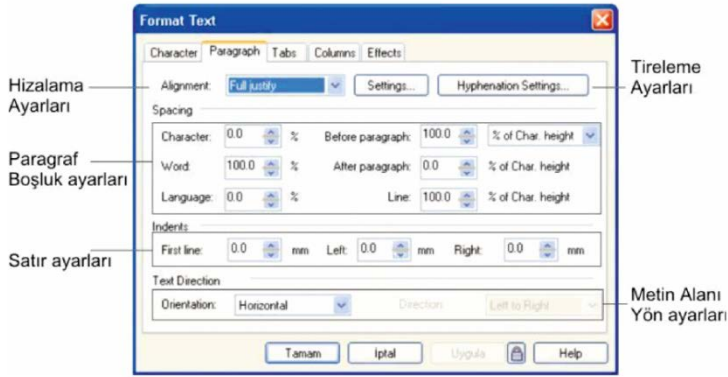
Paragraf Boşluk ayarları

Satır ayarları

Tireleme Ayarları

Metin Alanı Yön ayarları





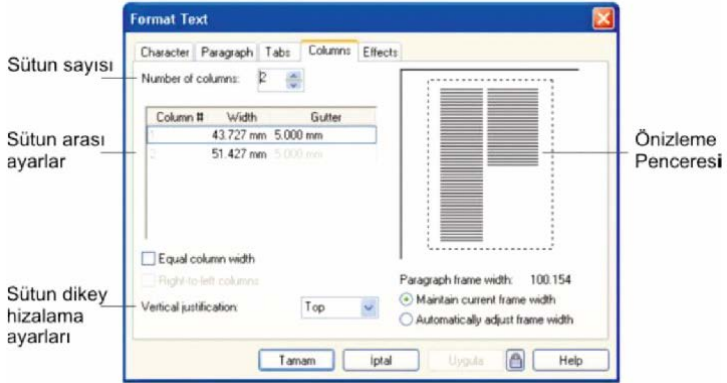
Hyphenation (tireleme) terimi, satır sonundaki uzun sözcüklerin bir tire ile bölünerek bir sonraki satırda devam etmesini anlatmak için kullanılır. Bu özelliği kullanmazsanız cümlelerdeki uzun sözcükleri bir sonraki satıra atlayarak satır sonlarında uzun boşluklar oluşturabilir. Tireleme özelliğini kullanmak, daha fazla bütünlüklü ve etkileyici bir sayfa düzeni oluşturmanıza imkân vererek satırların sonundaki boşlukların sayısını azaltmanıza ve satırları birbiriyle uyumlu kılmak için gerekli olan boşluk miktarını en aza indirmenize yardımcı olur.

## **Paragraph Textte Metin Alanı Cetvel Ayarları**

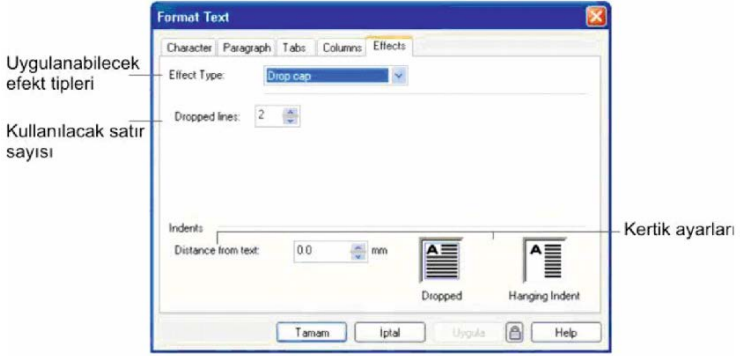
Bir metin alanı açıldığı zaman otomatik olarak cetvel üzerinde bazı araçlar belirir. Bu araçlar yardımı ile paragraf başını, metnin sol ve sağ girinti ayarlarını yapabiliriz.



Diğer bir alt başlık olan columns (sütunlar) penceresi yardımı ile yazılı metnimizin ya da yazılacak metnin kaç sütundan oluşacağını, sütunlar arasındaki boşlukları ve ayarları gerçekleştirebiliriz. Ön izleme penceresi yardımı ile işlemi metne uygulamadan görebiliriz.



Effects (efektler) alt başlığı altında ise Bullet (madde işaretleri) belirleyebilir, Drop (\*İnisyel) özelliği ile metinlerimizin ilk harflerini efektlerle süsleyebiliriz.



## UYGULAMA 23: BREAK CURVE APART

CorelDRAW yazısını Convert to Curves'e tıkladığımızda Convertleme işlemi yaparız bu işlem text'imizi Şekil haline dönüştürecektir. Üzerinde işlem yapabilmek için Break Curve Apart'ı seçtiğimizde harflerin ayrılan katmanları belirir Ungroup işlemi yaptığımızda ise tüm harfler Shape Tool ile müdahale debiliriz. Yalnız unutmamalıdır ki Şekle dönüşen harfler katmanlara ayrılır ve Örneğin A harfini önce text olarak yazıp sonrasında Convert işlemi yaptığımızda içinde içinde bir üçgen ile bir anahat şekli içerir. Dolgu, üçgeni çevreler ancak üçgenin kendisi doldurulmaz. Şimdi text aracını kullanarak A harfini çizin. Açıkça görebileceğiniz bir boyuta büyütürseniz yardımcı olabilir. Text', Convert to curves'li eğrilere dönüştür. Seçilen nesne ile ekranın altındaki durum çubuğuna bakın. Size bir **eğri olduğunu** söyleyecektir. Şimdi eğriyi birbirinden ayırın (BreakCurve Apart'ı düzenleyin) ve dolguya ne olduğunu

ve durum çubuğunun size ne söylediğini fark edin. Artık 2 objemiz var. Üçgen kendi içinde bir eğri olduğundan, şimdi kendi dolgusu vardır. Şimdi tekrar birleştirin (Birleştir'i Düzenle) ve önceki harf A'yı göreceksiniz.



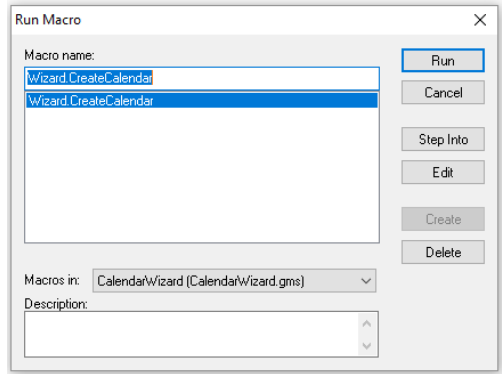
## UYGULAMA 24: MACRO İLE TAKVİM YAPMAK

Coreldraw programının tasarımcılara sunduğu en güzel özelliklerinden biridir. Bu sayede mümkün olan en kısa zamanda bir takvim oluşturmanız mümkün.

Bunun için

**Tools > Macros > Run**

Macro komutunu tıklayalım.



Açılan pencerede **macros in** açılır penceresinden **Calender Wizard**'ı seçelim ve **RUN** komutunu tıklayalım. Açılan pencerede year kısmından yılı ve ayları girelim. Dilerseniz **ALL** seçeneği ile tüm ayları seçebilirsiniz. Language sekmesinden takvimin dilini

belirleyelim. Ancak diller arasında muhtemelen Türkçe olmayacaktır. Bunun içinse Language sekmesinden New butonunu tıklayalım ve **TÜRKÇE** yazalım. Ardından açılan pencerede **Months** sekmesinden ayların Türkçe karşılıklarını yazalım. **Days of week** ile günlerin Türkçe karşılıklarını yazalım **Short Form'a** ise günlerin kısaltılmış karşılıklarını yazalım. **Default Character** set sekmesinden **Turksih'i** seğıelim ve **Add > Modify** komutuna basarak dilimizi listemize ekleyelim. Ardından **Close'a** basarak ıkalım. Artık Language bölümündeki listeden Türkçe seçeneğini seçerek dil seçimini yapabiliriz.

Define Language

English  
English (Canada)  
English (UK)  
English (USA)  
Danish  
Dutch  
Finnish  
French  
German  
Italian  
Norwegian  
Portuguese  
Russian  
Spanish  
Swedish  
Ukrainian

Name: TÜRKÇE

Months

Jan:	OCAK	Jul:	TEMMUZ
Feb:	ŞUBAT	Aug:	AĞUSTOS
Mar:	MART	Sep:	EYLÜL
Apr:	NİSAN	Oct:	EKİM
May:	MAYIS	Nov:	KASIM
Jun:	HAZİRAN	Dec:	ARALIK

Days Of Week

	Full Form	Short Form
Sunday:	Pazar	P
Monday:	Pazartesi	Pzt
Tuesday:	Salı	S
Wednesday:	Çarşamba	Çrş
Thursday:	Perşembe	Prş
Friday:	Cuma	C
Saturday:	Cumartesi	Cts

Delete Add/Modify Default Character Set: System Default Close

**Week stars on** sekmesinden haftanın başlangıç gününü seçelim. Bizim başlangıç günümüz **Pazartesi** olduğu için **Monday**'i seçelim. Varsa **Holidays** sekmesinden özel

Oberon Calendar Wizard v3.5

Calendar Date

Year: 2019 All None

Jan  Apr  Jul  Oct  
 Feb  May  Aug  Nov  
 Mar  Jun  Sep  Dec

Calendar Language

Language: TÜRKÇE New...

Week starts on: Sunday Holidays

Layout: Month: Large

Page Layout Large: Header Large: Body Page 1 of 12

Page Size: A3 Width: 420 mm Height: 297 mm  
Portrait Landscape Adjust Fonts

Create Calendar in Current Document Units: mm

Margins  
Left: 10 mm Top: 10 mm Right: 10 mm Bottom: 10 mm

Formatting Style: + -

Expand >> Generate Close About... Help

günlerimizi, tatil günlerimizi de tanımlayabiliriz. **Layout** bölümünden takvimimizin ara yüzünü hazır şablonlardan seçerek belirleyebiliriz. İsterseniz yazı tipini ve rengini değiştirebilirsiniz İşleminizi tamamladıktan sonra Generate butonuna basarsanız takviminizin hazır olduğunu görebilirsiniz. Dilerseniz üzerinde değişiklik

yapmak, görsel eklemek için **Ungroup** ile takvimi  
çözebilir ve renklerini değiştirebiliriz.

OCAK							ŞUBAT							MART							NİSAN									
P	P	S	Ç	P	C	C	P	P	S	Ç	P	C	C	P	P	S	Ç	P	C	C	P	P	S	Ç	P	C	C			
			1	2	3	4	5					1	2					1	2				1	2	3	4	5	6		
6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	3	4	5	6	7	8	9	7	8	9	10	11	12	13			
13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17	18	19	20			
20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23	17	18	19	20	21	22	23	21	22	23	24	25	26	27			
27	28	29	30	31	24	25	26	27	28	24	25	26	27	28	29	30	28	29	30											
														31																
MAYIS							HAZİRAN							TEMMUZ							AĞUSTOS									
P	P	S	Ç	P	C	C	P	P	S	Ç	P	C	C	P	P	S	Ç	P	C	C	P	P	S	Ç	P	C	C			
			1	2	3	4					1		1	2	3	4	5	6				1	2	3						
6	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8	7	8	9	10	11	12	13	4	5	6	7	8	9	10			
12	13	14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15	14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17			
19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22	21	22	23	24	25	26	27	18	19	20	21	22	23	24			
26	27	28	29	30	31	23	24	25	26	27	28	29	28	29	30	31	25	26	27	28	29	30	31							
							30																							
EYLÜL							EKİM							KASIM							ARALIK									
P	P	S	Ç	P	C	C	P	P	S	Ç	P	C	C	P	P	S	Ç	P	C	C	P	P	S	Ç	P	C	C			
	1	2	3	4	5	6	7				1	2	3	4	5					1	2		1	2	3	4	5	6	7	
8	9	10	11	12	13	14	6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	8	9	10	11	12	13	14			
15	16	17	18	19	20	21	13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21			
22	23	24	25	26	27	28	20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28			
29	30	27	28	29	30	31	24	25	26	27	28	29	30	29	30	31														

## KAYNAKLAR

1. [http://www.photoshopmagazin.com/dergi/2007/12/piksel\\_nokta\\_tram\\_sikligi\\_cozunurluk.html](http://www.photoshopmagazin.com/dergi/2007/12/piksel_nokta_tram_sikligi_cozunurluk.html)  
(Haziran 2010)
2. Mazlum F.S.: —Masaüstü Yayıncılık - Tasarım ve Basım Teknolojisine Giriş, Gazi Kitabevi, Ankara, 2000.
3. Megep.: —Matbaa Renk Ayrımı”, Ankara 2008  
[7] Yanık, H —Masaüstü Yayıncılık, İstanbul 2008.
4. Becer, E., 1999 İletişim ve Grafik Tasarım , Dost Kitabevi, Ankara
5. Cesur, H., 2011, Coreldraw X5.Alfa Yayınları 2168 , Bilgisayar Dizisi 388, İstanbul, 2011.
6. <https://www.coreldraw.com/en/pages/items/17700679.html>



## ÖZGEÇMİŞ

13 Ekim 1993 tarihi itibariyle G.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsünün Bilgi İşlem Merkezinde Programcı, Masaüstü Yayıncılık ve Fen Bil. Dergisinde Grafiker ve web yayıncılığı görevlerinde yer aldı. 2002 yılında Microsoft firmasının MCDB Programcılık sertifikasını aldı.1998-2002 yılları arasında Gazi Üniversitesi Fen Bil. Enstitüsünde Yüksek Lisansı bitirdi. Halen aynı bölümde Doktora öğrenimine devam etmektedir.2004 yılında Gazi Üniversitesi Gazi Meslek Yüksekokulu Çubuk yerleşkesi Matbaacılık Bölümünde Öğretim Görevlisi olarak görev yapmaya başladı.2004-2005 yılları arasında Ankuzem Lisans tamamlama projesinde görev aldı:Türk Dili Kitabı sayfa tasarımı, A.Ü. İLİTAM Uzaktan Eğitim Programı, Ekim 2005 [2].Felsefe Kitabı sayfa tasarımı, A.Ü. İLİTAM Uzaktan Eğitim Programı, Ekim 2005 [3].Fıkıh Kitabı sayfa tasarımı, A.Ü. İLİTAM Uzaktan Eğitim Programı, Ekim 2005 [4].İslam Bilimlerinde Yöntem Kitabı sayfa tasarımı, A.Ü. İLİTAM Uzaktan Eğitim Programı, Ekim 2005. G.Ü. Beltek Projesi kapsamında 2005-2018 yılları arasında Beltek projesi kapsamında “Coreldrawla Grafik Tasarım” dersini verdi.2013 yılında 4th International Conference on Power Engineering, Energy and Electrical Drives projesinde yer aldı. 2013 yılında Gazi Üniversitesi Gazi Meslek Yüksekokulu Logosunu tasarladı.2014 yılında MEB ile birlikte Gazi Üniversitesi, Yıldırım Beyazıt Üniversitesi ve Çubuk Belediye Başkanlığı'nın ortak bir projesi olarak gerçekleştirilen "Bu Öykünün Kahramanı Benim" adlı

kitap projesinde grafik tasarım ve sayfa tasarımı yapmak üzere görev aldı.Gazi Üniversitesi Polatlı Sosyal Bilimler MYO' unda Ağustos 2016- Ağustos 2018 tarihleri arasında Polatlı Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Müdür Yardımcılığı görevi yaptı.Ağustos 2018 tarihinden itibaren Polatlı Teknik Bilimler MYO Müdür Yardımcılığı görevini Ekim-2018 tarihine kadar yerine getirdi.2018 yılında üniversitelerin bölünmesi sonrasında "Ankara Hacı Bayramı Veli Üniversitesi Görsel İşitsel Teknikler ve Medya Yapımcılığı" Bölümünde Öğretim Görevlisi olarak görevine devam etmektedir. Aynı zamanda "Anadolu Üniversitesi Halkla İlişkiler ve Reklamcılık" "Lisans" öğrenimine devam etmektedir.



**IKSAD**  
Publishing House



978-605-7923-67-7