

İz sürmeye başlamadan önce

Her şeklin üstünden Illustrator Pen Aracıyla geç. Kırmızı noktalar önerilen ankraj konumlarıdır. Mavi kesik çizgiler yalnızca rehberdir; işi bitirdiğinde kendi çizgin temiz ve sürekli görünmelidir.

Hızlı kurallar

- 1 Düz kenar: tıkla ve bırak.
- 2 Eğri: tıkla, basılı tut, sürükle.
- 3 Kapalı şekil: son noktayı başlangıca bağla.
- 4 Az ankraj, daha akıcı çizgi demektir.

Araç ayarı

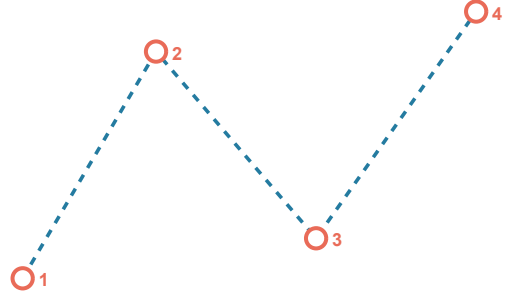
Kontur: 2 pt

Dolgu: yok (ilk tur)

Yakınlaştırma: %150 veya üzeri

Akıllı Kılavuzlar: açık

Isınma: tek çizgi



1-4 sırasıyla tıkla. Bu açık bir yol olacak.

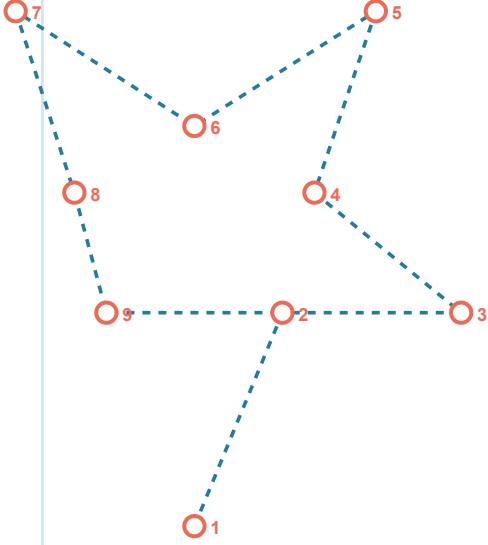
Ad Soyad: _____

Sınıf: _____

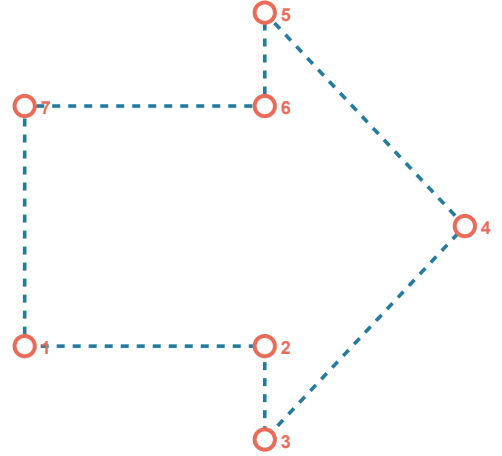
A. Köşeli yollar

Kırmızı ankrajları sırayla izle. Her örnekte önce yalnızca kontur kullan; doğru kapattıktan sonra istersen dolgu ekle.

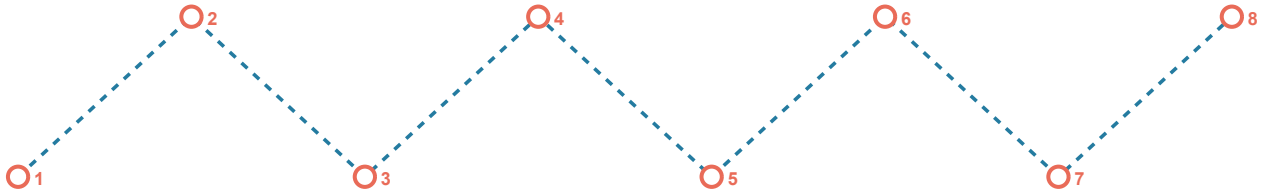
1. Yıldız - kapalı yol



2. Ok - kapalı yol



3. Zikzak şerit - açık yol

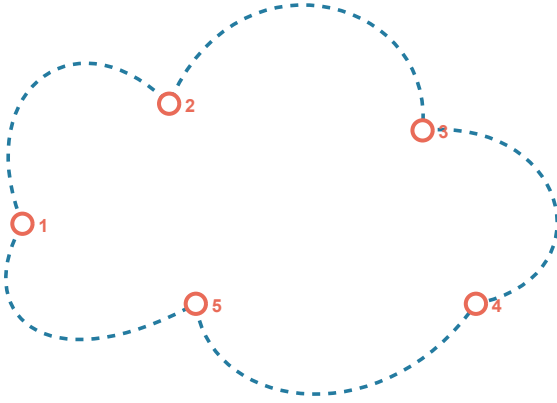


Kontrol: Zikzak açık kalmalı. Başlangıç veya bitişte şekli kapatma.

B. Akıcı eğriler

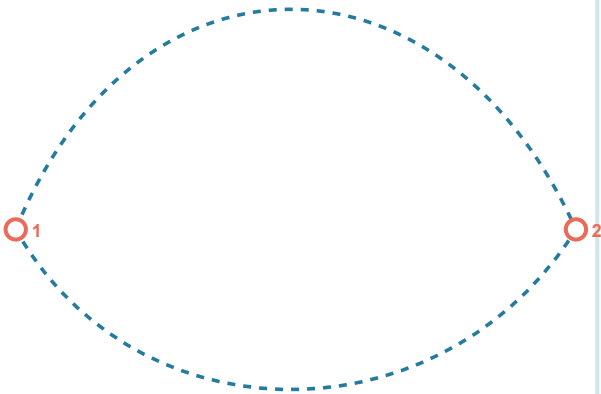
Her kırmızı nokta bir ankrajdır. Kolu, çizginin hemen sonraki yönüne doğru sürüklemeyi dene. Önce kısa kollarla başla; sonra eğriyi yumuşatmak için uzat.

4. Bulut - kapalı eğri



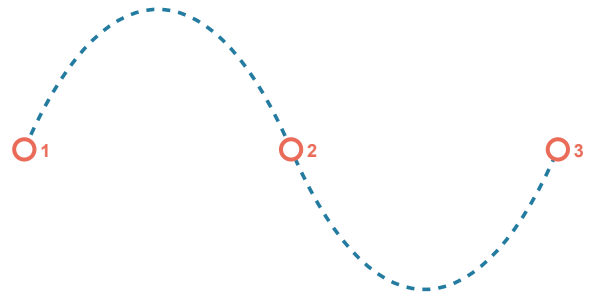
Hedef: 5 ankrajla bulutu tamamla. Fazla nokta ekleme.

5. Yaprak - iki eğri



İlk turda iki ankraj. İkinci turda sivriliği artırmak için ortada bir ankraj ekle.

6. Dalga - açık eğri



Kolları sırayla yukarı, aşağı, yukarı yönlendir.

C. Karışık iz sürme: küçük roket

Roketi tek bir şekil olarak görme. Dış silüeti Pen Aracıyla kapat, pencereyi Elips Aracıyla ekle, kanatları ise ayrı kapalı yollar olarak çiz. Rehberdeki her parça bağımsızdır.

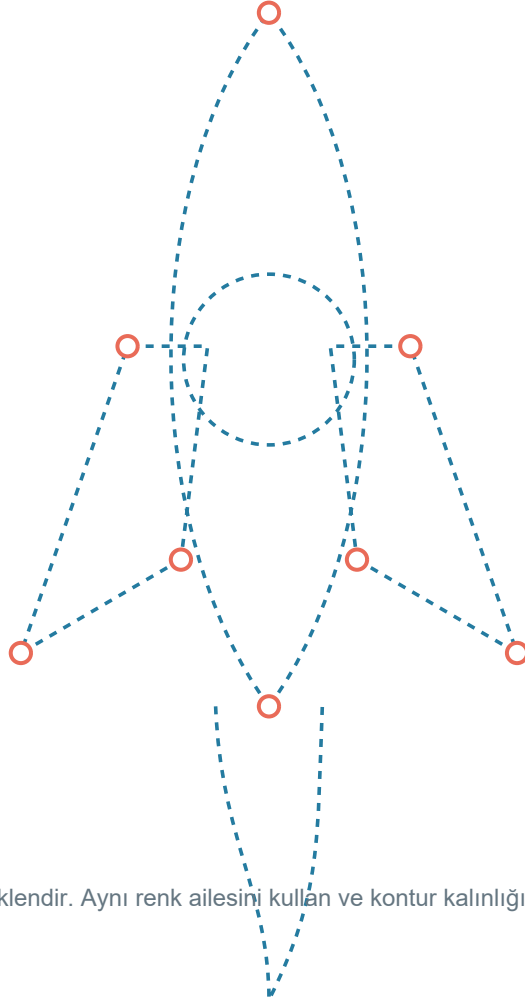
7. Roket illüstrasyonu

1. Gövde

2. Kanatlar

3. Pencere: Elips

4. Alev



Son görev: Roketi üç renkle renklendir. Aynı renk ailesini kullan ve kontur kalınlığını değiştirme.

Kendime not: