

PEN ARACI

Vektör Çizim Çalışma Kitabı

Adobe Illustrator için tıklama, ankraj noktası, eğri ve şekil oluşturma alıştırmaları.



Başlamadan önce

- ☐ Yeni bir katman aç ve katmana ad ver.
- ☐ Dolgu / kontur ayarını görünür tut.
- ☐ Akıllı Kılavuzlar açıkken hizalamayı dene.
- ☐ Her alıştırmayı önce yakınlaştırmak yap.

Ad Soyad: _____

Sınıf: _____

Tarih: _____

Hedef: Noktaları bilince

1. Tıklama ritmi: köşeli yollar

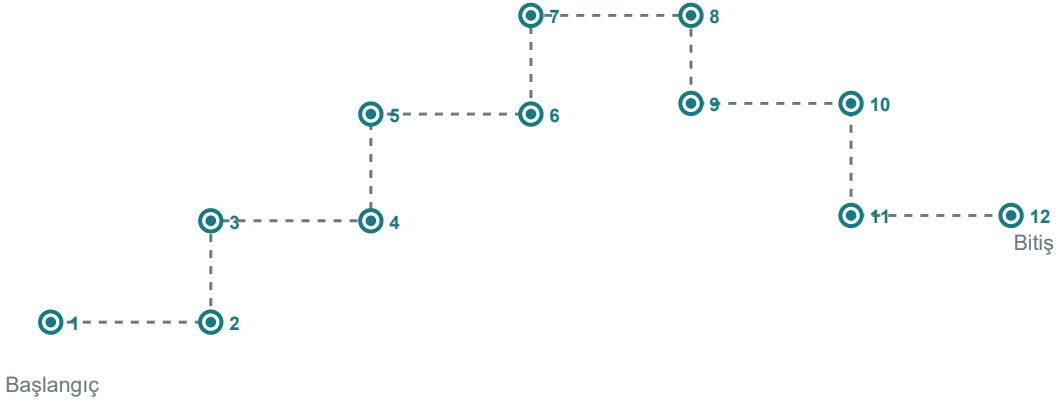
Pen Aracı ile tıkla ve bırak. Her numaralı durakta bir ankraj noktası oluştur. Bu sayfada fareyi sürüklemeye amaç, doğru sırayla temiz köşeler kurmak.

KONTUR: AÇIK

DOLGU: YOK

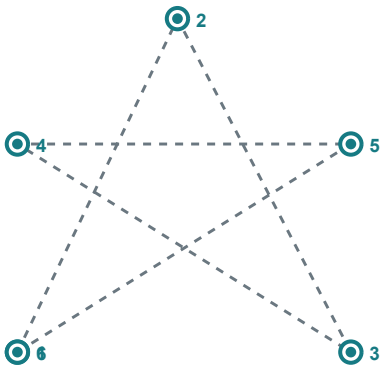
ZORLUK: 1 / 5

1 Alıştırma A - Merdiven rotası



Görev: 1'den 12'ye ilerle. Bitince Seçim Aracı ile çizgiyi seç ve yanlış yön değiştiren bir parça var mı kontrol et.

2 Alıştırma B - Üçgen labirent



İpucu: Son noktada ilk ankrajın üstüne gelince küçük halka görünür.

Kısa kontrol

Çizgim açık mı, kapalı mı?

En zor köşe hangisiydi?

Öğretmen onayı



2. Kapalı şekiller: planla ve kapat

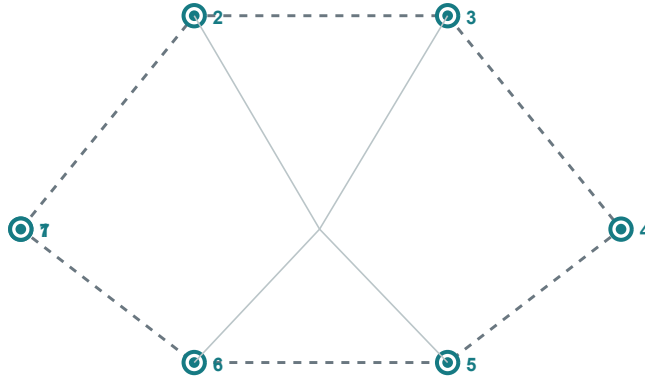
Bu kez başlangıç noktasına geri dönerek kapalı şekil oluştur. Önce konturla dene; sonra aynı şekli farklı bir dolgu rengiyle yeniden çiz.

1. KONTUR

2. KAPAT

3. DOLGU EKLE

3 Alıştırma C - Kristal rozeti



Plan

Önce dış çevreyi çiz.
Ardından iç çizgileri ayrı, açık yollar olarak ekle.

Ek görev

Bir kopya al; ikinci versiyonda yalnızca dolgu rengini değiştir.

4 Alıştırma D - Kendi rozetin

Aşağıdaki altı ankrajı kullanarak kendi kapalı amblemini tasarla. Noktaları farklı sırada birleştirmeyi dene.



Renk seçimi



Not:

3. Eğriler: sürükle, yön ver, düzelt

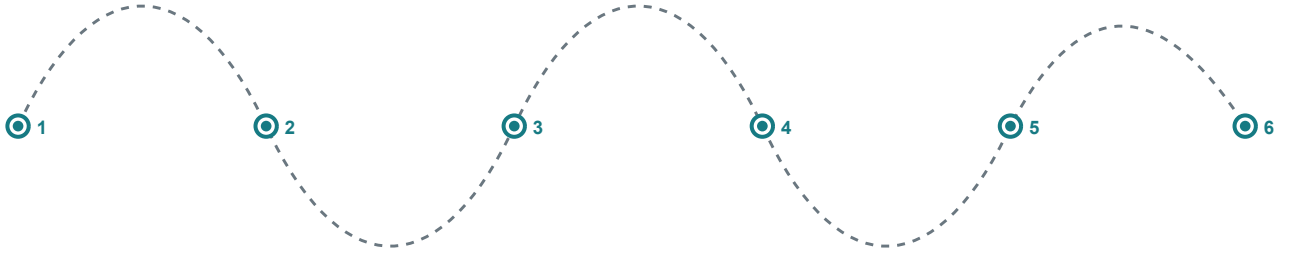
Eğri oluştururken tıkla, basılı tut ve sürük. Kollar, çizginin bir sonraki bölümünün yönünü etkiler. Kolları görmek ve düzeltmek için Doğrudan Seçim Aracını kullan.

TIKLA + SÜRÜKLE

KOLLARI İZLE

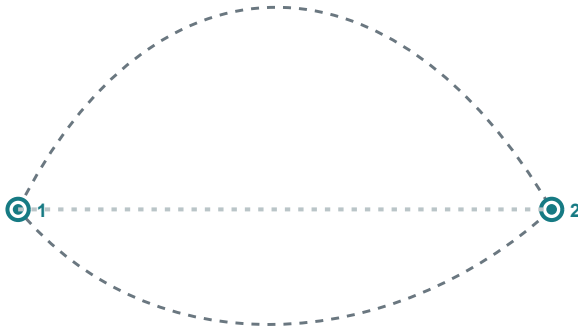
ZORLUK: 3 / 5

5 Alıştırma E - Dalga bandı



Yukarı çıkan bölüm için kolu yukarı; aşağı inen bölüm için kolu aşağı yönlendir.

6 Alıştırma F - Yaprak konturu



Görev: İki ankrajla başla. Sonra daha sivri bir yaprak için ortada yeni bir ankraj ekle

Düzeltilme günlüğü

1. Hangi ankrajı değiştirdin?

2. Kolun yönü neyi değiştirdi?

İpucu: Fazla ankraj, eğriyi zorlaştırır.

4. Bir nesneyi parçalara ayır

Aşağıdaki nesneyi tek bir çizgi gibi düşünme. Önce dış silüeti kur; sonra ayrıntıları ayrı yollarla ekle. Yuvarlak parçalar için Elips Aracı kullanabilirsin.

SİLÜET

AYRINTI

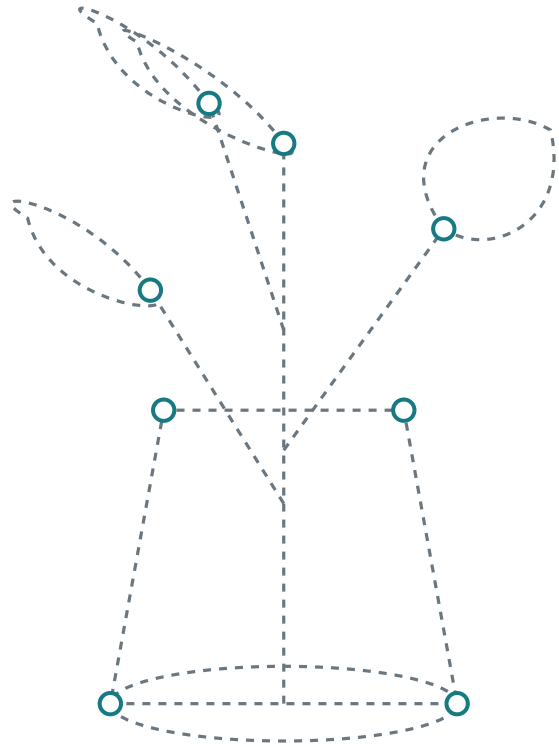
ELİPS

ZORLUK: 4 / 5

7 Alıştırma G - Bitki saksısı illüstrasyonu

Çizim sırası

1. Yaprakların dış hatları
2. Gövde çizgileri
3. Saksının kapalı şekli
4. Toprak elipsi ve isteğe bağlı dolgu



İz sürme kuralı: Her eğri için “en az nokta, en çok kontrol” yaklaşımını dene.

Öz değerlendirme

- ☐ Dış silüet kapalı.
- ☐ Ayrıntılar ayrı yollarda.
- ☐ Eğriler pürüzsüz.

5. Mini proje: üç simge, tek dil

Bir tema seç: okul, doğa, spor veya teknoloji. Aynı çizgi kalınlığı ve benzer köşe/eğri karakteriyle üç küçük simge oluştur. Önce bu sayfada planla, sonra Illustrator'da uygula.

PLANLA

ÇİZ

RENKLENDİR

ZORLUK: 5 / 5

1 Simge 1



Adı: _____

En fazla ankraj: _____

2 Simge 2



Adı: _____

En fazla ankraj: _____

3 Simge 3



Adı: _____

En fazla ankraj: _____

Teslim öncesi kontrol

- ☐ Her simge ilk bakışta anlaşılır mı?
- ☐ Aynı kontur kalınlığı kullanıldı mı?
- ☐ Gereksiz ankrajlar temizlendi mi?
- ☐ Renkler okunaklı ve tutarlı mı?

Yansıtma: En çok geliştirdiğim beceri...

Tebrikler! Artık Pen Aracıyla hem köşeli hem de akıcı vektör yolları kurabiliyorsun.